

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

PROTOTYPE

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ОБЗОР

GUITAR HERO: METALLICA

стр. 70

РОК-МУЗЫКА В ВИДЕОИГРАХ

TEAM NINJA

стр. 52

DEAD OR ALIVE И NINJA GAIDEN
БЕЗ ТОМОНОБУ ИТАГАКИ

EA SPORTS

стр. 12

СЕКРЕТЫ УСПЕХА ПИТЕРА МУРА

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

стр. 26

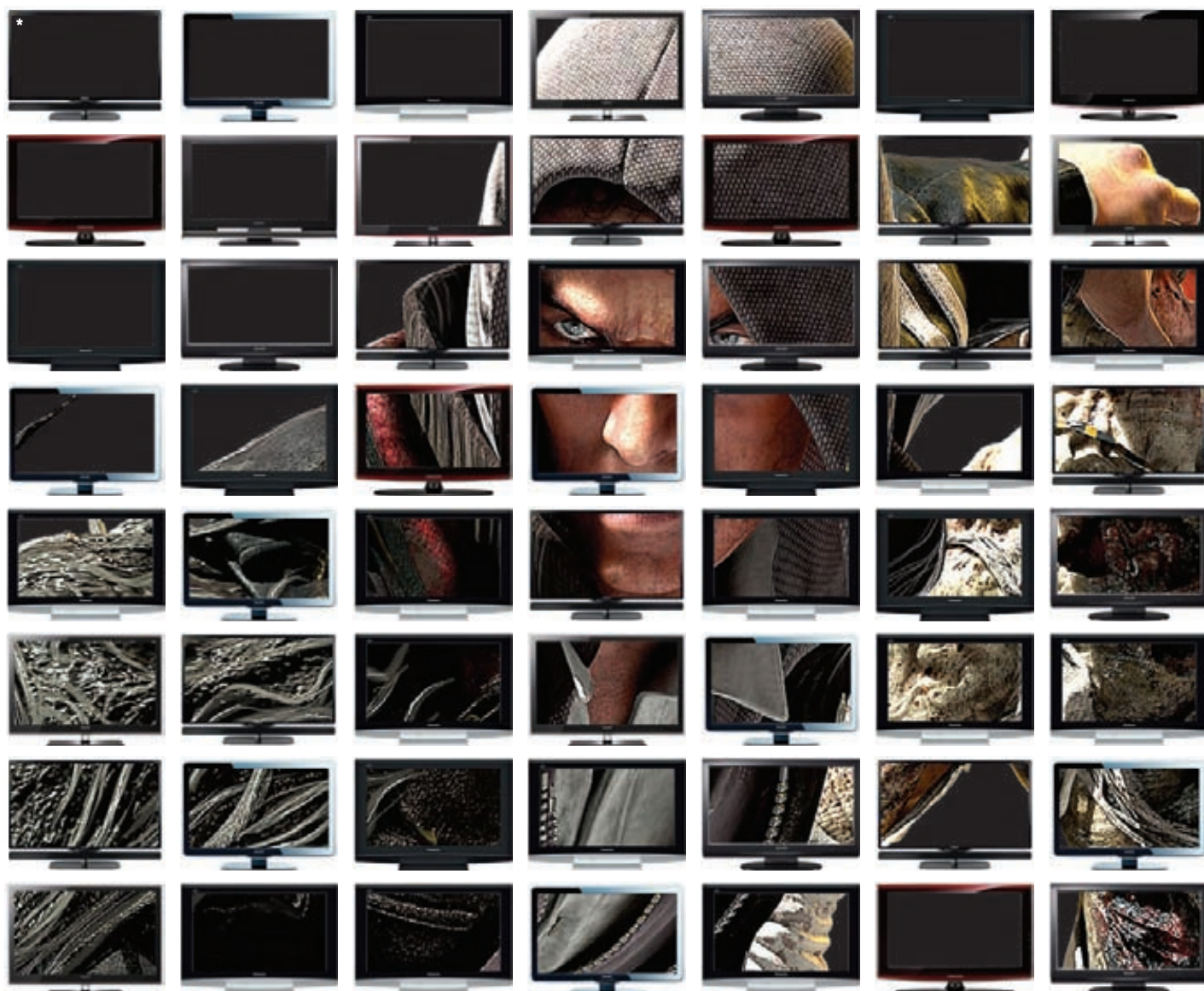
НАДЕЖДА УМИРАЕТ
ПОСЛЕДНЕЙ

**STARCRIFT II:
WINGS OF
LIBERTY**
ДВАДЦАТЬ МИНУТ
ГЕЙМПЛЕЯ СМОТРИТЕ
НА DVD

ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

Горячие новости мира компьютерных и видеоигр
Самая свежая информация об индустрии
и репортажи с мест событий

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ



Реклама

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

Илья Ченцов, Артем Шорохов,
Вера Серпова, Степан Чечулин,
Сергей Цилюрик

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнер

Анна Старостина

Дизайнер-верстальщик

Олеся Дмитриева

Верстальщик

Динара Шаймарданова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,

Денис Никишин, Александр

Солярский, Александр Антонов,

Юрий Пашолок, Дмитрий

Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин, Алексей

Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

119021, Москва, ул. Тимура

Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, 000

«Гейм Лэнд», «Страна Игр».

Тел.: +7 (495) 935-7034

Факс: +7 (495) 780-8824

strana@gameland.ru

Генеральный издатель

Денис Калинин

kalinin@gameland.ru

Зам. генерального издателя

Евгения Цой

tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Управляющий директор

Давид Шостак

Директор по развитию

Паша Романовский

Редакционный директор

Дмитрий Ладыженский

Финансовый директор

Анастасия Леонова

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Дмитрий Плющев

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы

GAMES & DIGITAL

Евгения Горячева

govyacheva@gameland.ru

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцова

Максим Соболев

Администратор

Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)

Лидия Стрекнева

strekneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер

Марья Алексеева

alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов

andrey@gameland.ru

Руководитель московского направления

Ольга Девальд

Devald@gameland.ru

Руководитель регионального направления

Татьяна Кошелева

kosheleva@gameland.ru

Руководитель отдела подписки

Марина Гончарова

gancharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-495-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, Биллайн, Мегафон)

info@glc.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»

Факс: +7 (495) 780-882

info@glc.ru,

podpiska@gameland.ru

podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура

Фрунзе,

д. 11, стр. 44-45

Тел.: +7 (495) 935-7034,

Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федераль-

ной службой РФ по надзору за

соблюдением законодатель-

ства в сфере массовых ком-

муникаций и охране культурного

наследия. Свидетельство о

государственной регистрации

печатного средства массовой

информации ПИ № 77-11804 от

14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

Типография

OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,

45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания

Gameland предлагает партнерам ли-

цензии и права на использование

контента журналов, дисков, сайтов

и телеканала Gameland TV. По всем

вопросам, связанным с лицензиро-

ванием и синдицированием, обращаться

по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений

редакция ответственности не несет.

Категорически воспрещается воспро-

изводить любым способом полностью

или частично статьи и фотографии,

опубликованные в журнале. Рукописи,

не принятые к публикации, не воз-

вращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

Слово редактора

Июнь 2009 #11(284)



НА ОБЛОЖКЕ

Prototype

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Activation Blizzard

Так получилось, что я не смотрел ни одной серии Star Trek и даже не видел игр по мотивам и вообще не в теме. После полнометражки «Секретных материалов» очень скептически отношусь к фильмам по мотивам сериалов. На очередную киноверсию Star Trek отправился только потому, что во френдленде видел много положительных отзывов с пресс-показа. И не прогадал. Фильм великолепен. Вернее, если начать думать и задавать вопросы, то сюжет окажется банальным и дырявым. Фантастика и фантастика. При слове «фазеры» почему-то тянет на истерический смех. Но зато фильм очень эмоциональный и заряжает какой-то дикой позитивной энергией. Смотришь – и втягиваешься все больше и больше. И благодаря этому на все глупости откровенно наплевать.

Примерно так же устроены и компьютерные игры. Если начать с каменным лицом и на полном серьезе оценивать литературные достоинства текстов, качество режиссуры роликов, а в конце рецензии даже и поднимать палец к небу и с умным видом вещать, откуда и какие элементы геймплея были позаимствованы, то можно превратиться в эдакого брюзжащего ненавистника электронных развлечений, который удовольствие от них уже разучился получать. Когда к нам в редакцию приехал диск с Prototype, мы первым делом начали бегать туда-сюда по виртуальному городу и проверять, что же в нем можно натворить. Когда Саша Устинов в образе человека, похожего на президента, схватил двумя крепкими супергеройскими руками солидный внедорожник и побежал по тротуару, сшибая машину случайных прохожих, мы, честно признаемся, катились по полу от смеха. Игра в традициях Carmageddon и State of Emergency. После длинного рабочего дня лучше ничего и не придумаешь.

Точно так же несколькими неделями ранее мы раз за разом проходили демоверсию Final Fantasy XIII. Ныли о не самой зрелищной графике, не очень понятной боевой системе, но почему-то от игры старались далеко не отходить. Потому что погружение, пусть и краткое, в волшебный мир Final Fantasy всегда дарит незабываемые и самые светлые впечатления.

Так что запомните одну простую вещь: когда вам в нос тычат разными оценками, статистикой, характеристиками, данными о продажах и прочими скучными аргументами против вашей любимой игры, отвечайте просто: «А она мне нравится». И точка. И спор разрешится мирно.

Константин Говорун,
главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

Silent Hill: Shattered Memories, Wet
Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Интервью: Питер Мур

Будущее спортивных симуляторов, перспективы онлайн-новой дистрибуции и пара слов о советских подлодках.



22 Hydrophobia

Пока другие изобретают реалистичное пламя, разработчики из Dark Energy осваивают водную стихию.

44

Аналитика

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

Также в номере:

Авторские колонки
Подробный список материалов раздела – на стр. 38.



46 История GUITAR HERO

Сегодня Guitar Hero – один из самых известных и популярных игровых сериалов. Но с чего все начиналось?



52 Новое лицо Team Ninja

Продюсер Team Ninja Еске Хаяси рассказывает о дальнейших планах студии.

58

На полках

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

Также в номере:

Suikoden: Tierkreis...
Подробный список материалов раздела – на стр. 58.



60 Prototype

Злой мутант, страдающий амнезией, против армии на Манхэттене. Просим граждан сохранять спокойствие.



66 Искусство войны. Африка 1943

На поле, как обычно, танки грохотали, а солдаты шли в последний бой. Опять старые истории? Не совсем...

Список рекламодателей

gameland.tv 2 обл. | gameland.ru 3 обл. | Трансформеры 4 обл. | Blade 5 | Intel 11 | Samsung 17 | Nival 25 | DEPO 33 | Гемени 35 | SoftClub 37,51 | E-Shop 57, 137 | Кант 69,91 | «Настроение» 103 | «Хитзона» 129 | Магазин e-shop 89 | PM-Телеком 136 | Редакционная подписка 141

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

Prototype, Wet, Uncharted 2: Among Thieves
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:

Secret Files 2: Puritas Cordis, Quake 4, Battlefield 2...
Подробное содержание – на стр. 138.

**18 Cities XL**

И на Марсе будут яблони цвести, и на онлайн-просторах города расти.

**38 Империя. Смутное время**

Стоит ли убивать своего сына, играя за Ивана Грозного? Подробности о новой глобальной стратегии.

**72 Velvet Assassin**

Оказывается, французское сопротивление измеряется не в омах.

94

Другие игры

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

Также в номере:

Новинки WiiWare, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 94.

**96 Аркада**

Рассказ об игре Shining Force Cross, которая не имеет к другим частям сериала никакого отношения.

**116 Sonic the Hedgehog**

Боевой путь могучего синего ежа. Теперь и вы узнаете об этом сериале все.

130

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 130.

**134 Обратная связь**

Дорогие читатели пишут дорогой редакции, а дорогая редакция дорогим читателям с удовольствием отвечает.

Комплектация

Постеры: Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time и Prototype



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

Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Prototype (PC, PS3, Xbox 360)

Мутанты, страшный вирус, катастрофа в Нью-Йорке, главный герой с амнезией. Сколько штампов в завязке игры вы насчитали?



Guitar Hero: Metallica (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Предыдущие тематические ответвления сериала Guitar Hero были весьма шаблонными и неинтересными. Повторила ли Metallica их печальную судьбу?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней развели. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Wet (PS3, Xbox 360)

Очень стильный визуальный ряд, обилие замедленного времени, безостановочный экшн – все хорошо. Только почему уровни выглядят как наборы пустых серых коробок, соединенных не менее унылыми коридорами?



Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Разработчики из Naughty Dog явно частично вдохновлялись MGS4 – Нэйтан в разрушенном городе пытается пробраться мимо воюющих боевиков. Причем и в сингле, и в мультиплеере.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Крутятся картриджи

Вы думали, что в прошлый раз все закончилось? Это было только начало! В нынешнем выпуске: страшная правда о происхождении одного из фаталити Китаны и секретный боец «Страны Игр».



StarCraft II: Wings of Liberty

Двадцатиминутная запись сражения по игре между двумя сотрудниками Blizzard. В ролике можно увидеть новые юниты и некоторые новые игровые особенности.

Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г

www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru

Цифротекa

M. Video

ТОЧКА
МАГАЗИНЫ ВОДЫ И ПРОДУКТОВ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
МакСтар
www.mactar.ru

POLARIS
АССОРТИРОВАННЫЙ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ СТОЛОВ

На горизонте

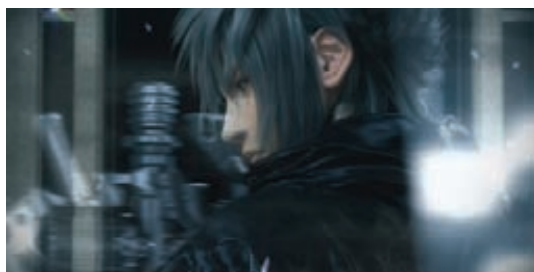
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

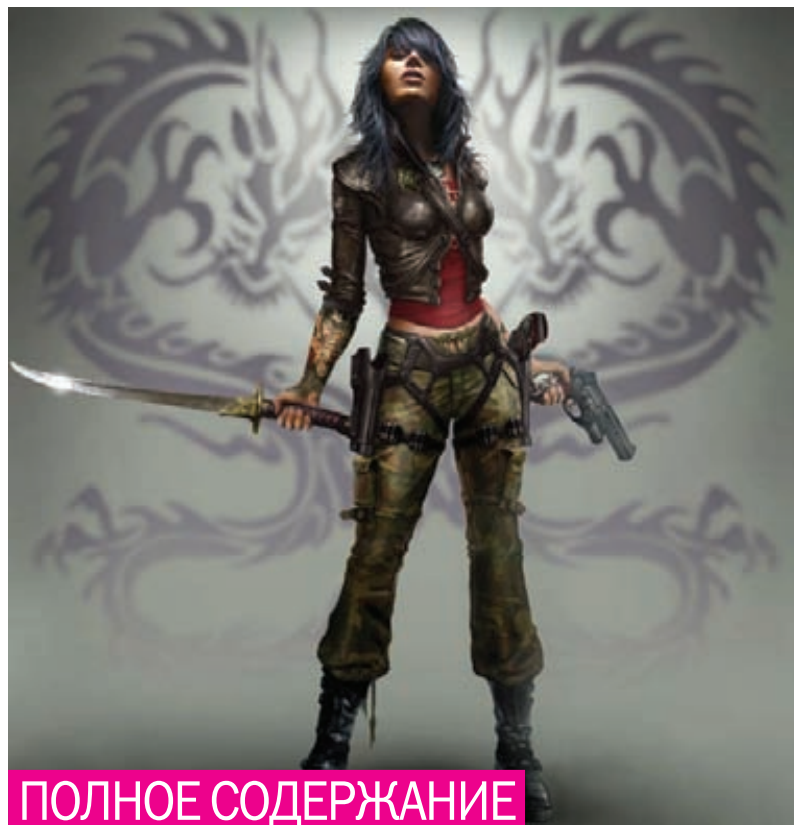
О Wii-экспериментах компании Bethesda – двух симуляторах боулинга и мультиплатформенной Star Trek: Conquest – пока говорят куда меньше, чем о вышедшей около трех лет назад The Elder Scrolls IV: Oblivion для PC. Но Bethesda вовсе не оставила надежд сделать что-нибудь эдакое для консоли от Nintendo: на подходе некий «действительно значительный проект для Wii», если верить Шону Бреннану, управляющему директору европейского отделения компании (а мы не видим причин сомневаться в его искренности). Не исключено, что игра будет «для взрослой аудитории» – той самой, которая проходит Madworld и No More Heroes. Бреннан заметил, что новинки с рейтингом «для восемнадцати и старше», конечно, не подходят для семейных посиделок, но важно определить, есть ли на них спрос среди владельцев консоли, и в случае положительного ответа не мешкать с освоением этого сегмента рынка (что Bethesda, видимо, и собирается сделать).

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	III квартал 2009
Brutal Legend (PS3, Xbox 360)	13 октября 2009
Diablo III (PC)	не объявлено
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Freedom (PC)	не объявлено
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Good night, sweet Duke	8
Злая и жадная Square Enix	9
Ubisoft ждет новое поколение консолей, а EA – нет	9
Неофициальные анонсы Eidos	10
Подробности Resident Evil: The Darkside Chronicles	10

Интервью

Питер Мур	12
Империя. Смутное время	38

В разработке

Cities XL (PC)	18
Hydrophobia (PC, Xbox 360, PS3)	22
Silent Hill: Shattered Memories (Wii, PS2, PSP)	26
Plain Sight (PC)	28
WET (Xbox 360, PS3)	30

В разработке – мини

MotorStorm: Arctic Edge (PSP, PS2)	32
Harry Potter and the Half-Blood Prince (DS, Wii, PC, PS2, PS3, PSP, X360)	32
Knights in the Nightmare (DS)	34
A Boy and His Blob (Wii)	34
Black Prophecy (PSP)	36
Metal Rage (PSP)	36

Смотрите
также



Новости на DVD

События двух недель в «Видео-фактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV

Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Dynasty Warriors 6 Empires (PS3, Xbox 360)



Blur (PS3, Xbox 360, PC)



NHL 10 (PS3, Xbox 360)



Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)



Brutal Legend (PS3, Xbox 360)



Resonance of Fate (PS3, Xbox 360)

ЕСЛИ ВАМ ПОКАЖЕТСЯ, ЧТО RESONANCE OF FATE ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ END OF ETERNITY ОТ SEGA, НЕ УДИВЛЯЙТЕСЬ. ПРОСТО ИЗДАТЕЛЬСТВО РЕШИЛО, ЧТО ЗАПАДНЫМ ГЕЙМЕРАМ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ НЕ СЛИШКОМ-ТО ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ.

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Дело между тем принимает новый оборот: Take-Two подала в суд на 3D Realms и Apogee Software за несоблюдение условий контракта и постоянные задержки с выпуском Duke Nukem Forever. В ответ пожаловавшие остаться безымянными представители 3D Realms объявили, что обвинения Take-Two беспочвенны. Более того, как выяснилось, студия вовсе не закрыта и продолжит существовать, пусть и со значительно уменьшенным штатом.

Good night, sweet Duke

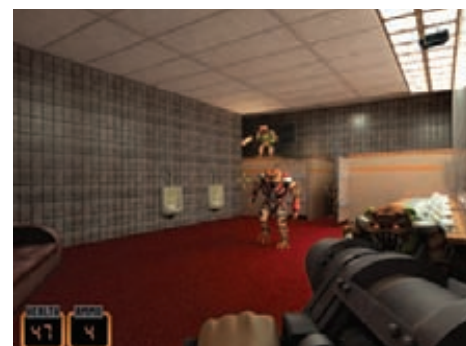
Двенадцать лет Duke Nukem Forever находилась в разработке. Дата выпуска переносилась так часто, что насчет нее не прошелся разве что ленивый, а издевки над словом «Forever» в названии давно потеряли прелесть новизны. Но финансовый кризис беспощаден – и вот из-за нехватки средств 3D Realms официально прекращает существование.

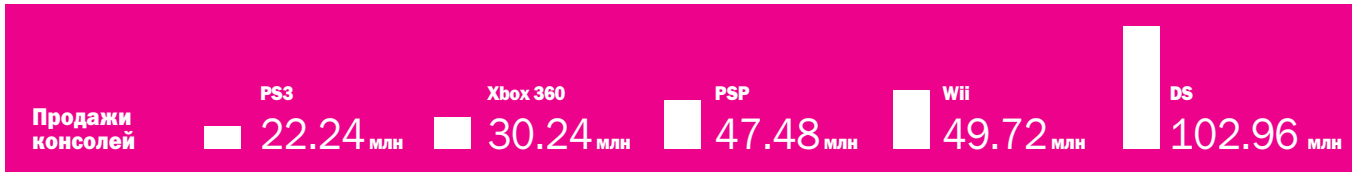
Комично, не правда ли? Учитывая, что в последнее время Дюка стали куда чаще показывать народу и игра, казалось бы, была как никогда близка к релизу. Права на публикацию Duke Nukem Forever останутся у Take Two (контракт с 3D Realms не обязывал издателя финансировать создание DNF) и не исключено, что та подыщет новую команду, способную довести до ума многострадальный проект. Тем временем уже бывшие сотрудники 3D Realms начали выкладывать в Сеть эскизы и записи геймплейных отрывков Duke Nukem Forever. Надо признать,

эти материалы убеждают, что ее действительно было бы не стыдно сейчас выпустить.

Закрывтие 3D Realms не повлияет на выход готовящейся для PSP и Nintendo DS компиляции Duke Nukem Trilogy, которая состоит из трех новых игр про сурового блондина: Chain Reaction, Critical Mass и Proving Grounds. По ходу трилогии Дюк путешествует во времени, переносясь из будущего в эпоху Второй мировой. За создание сборника отвечают умельцы из Frontline Studios, а в роли издателя выступают Deep Silver и недавно воскресшая самой 3D Realms Apogee Software.

Отдавая последние почести 3D Realms, напомним, что, помимо рекордного срока разработки DNF, она известна еще и знакомым для своего времени шутером Duke Nukem 3D, переизданным недавно на Xbox Live Arcade. Также компания продюсировала дилогию Max Payne и опубликовала шутер Prey от Human Head Studios.





Злая и жадная Square Enix

Square Enix продолжает борьбу с фанатскими модификациями своих хитов. Несколько лет тому назад компания перекрыла воздух любительской Chrono Resurrection – римейку Chrono Trigger с хорошей даже по современным меркам трехмерной графикой. Сейчас пришел черед Crimson Echoes, модификации Chrono Trigger, на которую группа фэнов положила пять лет жизни. Релиз Crimson Echoes был назначен на 31 мая; по сути, речь шла о полноценной RPG на 35 часов прохождения, сделанной на движке Chrono

Trigger. Но под угрозой штрафа в \$150 тыс. создателям-энтузиастам пришлось свернуть работу над всеми проектами (не считая Crimson Echoes, их насчитывалось еще пять) и уничтожить все заготовки. И это притом, что Square Enix уже десять лет кряду игнорирует просьбы поклонников о новой Chrono-игре (слишком открытый финал Chrono Cross сделал третью часть прямо-таки необходимой). Право слово, Square Enix впору учиться не у Eidos, а у Valve, поощряющей фанатские творения.

КОММЕНТАРИЙ ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Ох, наверное, теперь, когда под начало Square Enix перешла Eidos, всем авторам разрезающих патчей к Tomb Raider и лично создателю Тары Софт тоже достанется на орехи.

Некролог пополняется Empire Interactive

Основанная в 1987 году Empire Interactive, издатель Dreamfall: The Longest Journey и сериала FlatOut, тоже пала жертвой кризиса. Права на все ее игры выкупило издательство Zoo, известное благодаря казуальным играм для Wii и DS вроде Order Up! и Love Is... In Bloom (вышедших под лейблом Zushi Games).



У авторов Dead Space новое имя

EA Redwood Shores теперь зовется Visceral Games – так что не пугайтесь, увидев на коробках с грядущими Dead Space: Extraction и Dante's Inferno злобный череп, эмблему переименованной студии. Новое имя призвано подчеркнуть более серьезную, «взрослую» направленность проектов Visceral Games, а заодно и помочь компании наконец-то обрести индивидуальность (а то многие путали студию чуть ли не с штаб-квартирой EA, также располагающейся в Редвуде).

Фильм по Gears of War близится

Крис Морган, сценарист бекмамбетовского «Особо опасен», написал сценарий для киноадаптации «Шестерен войны». Крис восхищен масштабами происходящих в Gears of War событий: «Я думаю, геймеры будут в восторге. Все, что вы хотели видеть, мы вложили в картину и даже сделали ее еще погорячее». Режиссером станет Лен Вайзман, известный по «Крепкому орешку 4.0», а Клифф Блехински обеспечит каноничность фильма. Киноверсия «Шестерен войны» ожидается в следующем году.



КОММЕНТАРИЙ НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Тем временем вовсю ходят слухи, что Sony представит на E3 консоль-преемницу PSP. А вот о свежем поколении «старших» консолей пока даже сетевые сплетники не судачат – все говорят о MGS 4 для Xbox 360.

Ubisoft ждет новое поколение консолей, а EA – нет

Ubisoft опубликовала финансовый отчет за истекший 31 марта фискальный год. Французский издатель радуется повышению продаж на четырнадцать процентов, которому поспособствовал успех не только Far Cry 2 и «Кролегов», но и расходящиеся миллионами копий сериалы Petz и Imagine.

В докладе, подготовленном для инвесторов, президент Ubisoft Ив Гильмо упомянул, что компания вовсю готовится обкатывать новые технологии – по его словам, уже через

год-два настанет пора приниматься за работу над проектами для следующего поколения консолей.

Чуть позже отчитывался перед инвесторами босс EA Джон Ричитьелло, изложивший диаметрально противоположную точку зрения: «Мы продолжаем верить в долгую жизнь нынешнего поколения консолей». Ричитьелло отметил, что переход на новую платформу обычно вызван необходимостью сменить формат распространения продукции и заметным ростом технологий – а ни того ни другого пока не предвидится.

Цифры и факты

Мультиплеер второй части Bioshock будет приквелом первой

Как заявила компания 2K, разработкой многопользовательской составляющей BioShock 2 займется команда Digital Extremes, имеющая большой опыт в создании мультиплеерных шутеров (вспомните те же Unreal и Unreal Tournament). Для онлайн-баталей был написан отдельный сценарий, действующие лица которого – напичкавшие себя плазмидами и прочей гадостью жители Rapture. За них-то нам и предстоит играть – и воочию наблюдать падение подводной утопии.

Final Fantasy XIII уже переводится

Ёсинори Китасе, продюсер Final Fantasy XIII, подтвердил, что работы по локализации игры уже начались (все предыдущие части, напомним, переводились на английский исключительно после премьеры в Стране восходящего солнца). «Очевидно, что мы должны выпустить FF XIII как можно быстрее, – сказал Китасе. – Традиционно номерные Final Fantasy появляются в Японии и Америке с разницей в полгода, Европа же ждет своей очереди еще шесть месяцев. Но в этот раз мы хотим минимизировать разрыв». Впрочем, Square Enix еще и портирует FF XIII на Xbox 360 придется – очевидно, параллельно с локализацией.

«Охотники за привидениями» теперь временный эксклюзив Sony
 Sony договорилась с Atari и приобрела права на издание Ghostbusters: The Video Game в Европе на своих консолях. PS2- и PS3-версии увидят свет 19 июня, а выход всех остальных (их издаст Atari, за исключением PSP-порта «Охотников») отложен до конца года. Разработчики из Terminal Reality сокрушаются, что их не спросили, и унывают из-за задержки релиза – игра-то, мол, готова уже.



Игра «Пираты XXI века» переименована в «Pirate Hunter: Сомалийский капкан».

Namco Bandai готовит Soul Calibur: Broken Destiny, файтинг для PSP.

На PSP выйдет римейк классической JRPG, Lunar: The Silver Star.

Сотрудники Capcom и Konami не хотят ехать на E3 из-за угрозы свиного гриппа.



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Может быть, следующая Tomb Raider будет с элементами караоке, а «О Лара, я люблю тебя так сильно!» – это текст одной из песен?

Неофициальные анонсы Eidos

Ян Ливингстоун, только что назначенный президентом Eidos, подтвердил, что в разработке находится новый Hitman. Делает его все та же IO Interactive, попутно занимающаяся Mini Ninjas и сиквелом к Kane & Lynch. Также он обмолвился парой слов о следующей части Tomb Raider, которая должна в очередной раз все поставить с ног на голову: «Мы предложим в следующей Tomb Raider кое-что такое, что заставит вас сказать: «О Лара, я люблю тебя так сильно!». Независимо от Ливингстоуна сотрудники Ubisoft Montreal подтвердили: они действительно делают Thief 4.

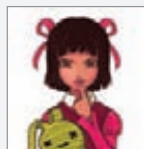
Еще президент упомянул некий новый проект, не относящийся ни к одному из существующих сериалов. Его создатели решили пойти в ногу с трендом и акцентировать внимание на онлайн-мультиплеере. Зато другой тенденции – оказанию игр – Eidos поддаваться не собирается: вместо этого она сделает упор на социальный аспект проекта.

Наконец, глава Eidos поведал, что в будущем возможно появление еще одного фильма по Tomb Raider и мультсериала Mini Ninjas. Тем временем близится начало съемки картины по мотивам Kane & Lynch, главную роль в которой исполнит Брюс Уиллис.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Ура, сиквел Umbrella Chronicles! Жалко, дата европейского релиза пока неизвестна. Американцы же получают The Darkside Chronicles в четвертом квартале этого года.

Подробности Resident Evil: The Darkside Chronicles

Масатика Кавата, сопродюсер Resident Evil 5 и продюсер Resident Evil: The Umbrella Chronicles, рассказал об особенностях второй части «Хроник». The Darkside Chronicles получит более реалистичный сценарий: в нем реплики больше похожи на те, что вырывались бы у нормальных людей, столкнись они с порождениями Т-вируса. В однопользовательском режиме зачастую можно будет видеть персонажа-напарника. Главное в «Хрониках» взаимовыручка: нам придется помогать виртуальному партнеру, и он, в свою очередь, придет на помощь в трудную минуту. Как водится, проходить игру можно будет вдвоем с товарищем – но в таком случае лишние персонажи на экране не появятся. Ка-

мера окажется гораздо более подвижной и попытается передать то, что воочию видят сами герои. «Рельсовый шутер отлично вписывается в концепцию Resident Evil, ведь в сериале у игрока никогда не было полной свободы, – говорит Кавата. – Рельсовый шутер можно сделать невероятно антуражным».

На скриншотах The Darkside Chronicles выглядит просто потрясающе. Благодаря HDR, умелому манипулированию светом и тенью, а также грамотному применению различных фильтров разработчики сделали игру, которую сами же, не скромничая, называют красивойшей из созданных для Wii. Посмотрим, как она потягнется с The Conduit.

КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.



www.comsys.ru
comsys@comsys.ru
г. Краснодар, ул. Красная, д.180
тел./факс: (861) 251-84-84 и (861) 215-18-70

НАДЕЖНОСТЬ
ПРОВЕРЕННАЯ ВРЕМЕНЕМ



КОМПЬЮТЕР COMSYS profi
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА INTEL® CORE™ 2 Quad

ГАРАНТИЯ
3 ГОДА
СЕРВИС

COMSYS
КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ

3
ГОДА



Intel, Intel Core Quad являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2009 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.

Интервью: ПИТЕР МУР



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

Карьера Питера Мура, нынешнего главы EA Sports, впечатляет. Англичанин из Ливерпуля вполне мог бы всю жизнь тренировать спортсменов, благо образование позволяло. Но нет, сперва он дослужился до поста главы Patrick, французской компании, шьющей ботсы для футболистов, затем продвигал продукцию Reebok на международном уровне и, возможно, так и не занялся бы видеоиграми, если бы его не позвали в Sega – знакомить американцев с Dreamcast.

Следующая веха на жизненном пути Мура – Microsoft и компания по популяризации Xbox. Он так рьяно агитировал публику покупать сперва первый «бокс», а затем Xbox 360, что его уход в Electronic Arts в июле 2007 года породил немало толков. Сейчас страсти уже улеглись, и когда наша польско-российская делегация встретилась с Муром во время лондонской презентации новейших разработок EA, никому и в голову не пришло разузнать насчет судьбы татуировок Halo 2 и GTA 4. Всех куда больше интересовало текущее положение дел в EA Sports.

Но самая занятая подробность биографии Мура вскрылась вовсе не на интервью,

а после, когда мы уже готовились покинуть верхний этаж выставочного центра The Ark (надо сказать, оттуда открывается роскошный вид на Лондон и в частности на стадион Челси). Как выяснилось, школьником он побывал в Ленинграде, и его самое яркое впечатление о нашей стране связано вовсе не с обворожительной переводчицей (как можно было бы подумать), а с двумя советскими подлодками, которые всплыли в тот самый момент, когда зарубежные гости любовались морскими просторами и слушали запрещенную в те времена радиопередачу. «Что вы тогда почувствовали?» – интересуюсь я, предвкушая ответ. «Да у меня просто душа в пятки ушла!!» – отвечает Мур.

«МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ИСКАТЬ СПОСОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ СПОРТИВНЫМИ ИГРАМИ ТЕХ, КТО ПО-ПРЕЖНЕМУ ХРАНИТ ВЕРНОСТЬ PC».

? Вы уже около двух лет руководите EA Sports и как-то упомянули, что согласились на эту должность благодаря Джону Ричитьелло, президенту EA. Дескать, он обрисовал очень привлекательную картину того, чего вы могли бы добиться, став главой спортивного подразделения. Какие планы у вас тогда были насчет EA Sports, что удалось воплотить в жизнь, что нет?

Строго говоря, я в компании пока лишь девятнадцать месяцев и перешел в нее потому, что меня привлекла система лейблов, которую внедрил Ричитьелло. Прежде структура EA выглядела так: существовали внутренние студии, занимавшиеся разработкой игр, и издательские отделы; другой схемы не было. EA Sports существовала как марка, но еще не стала лейблом – той вертикальной структурой, которой ваш покорный слуга и управляет. Картина, которую Ричитьелло обрисовал, предпола-





ла, что я возьму под свою опеку бренд (мне и без того очень нравившийся) и сумею развить его. То есть, чтобы к нему относились не только «хардкорные» спортивные игры, но и смежные проекты, вроде EA Sports Active, которую вы сегодня видели. Десять месяцев назад мы даже мечтали не могли о чем-то похожем: только начали думать, как бы использовать Wii. Именно такой срок потребовался, чтобы оформить концепцию, прийти к финальному варианту (EA Sports Active) и воплотить его в жизнь – и мы очень гордимся достигнутым. Или вот возьмем теннис – я думал, что никогда не пойму этот спорт, и EA Sports никогда не предлагала подобных симуляторов, но очень здорово, что мы все-таки вышли из своей «зоны комфорта»: освоились с новой платформой, сумели приспособить наши лицензии под другую геймплейную механику и перестали полагаться на преимущества, на которые привыкли рассчитывать, вроде реалистичной и сверхчеткой графики. Да, за то время, что я возглавляю EA Sports, команды под моим руководством добились очень многого и для меня это предмет особой гордости. У нас появились новые оригинальные бренды, мы отлично потрудились над FIFA и даже несколько оторвались от конкурентов (имеется в виду Pro Evolution Soccer от Konami. – Прим. ред.). Я продолжил улучшать качество наших игр – NHL 09 и FIFA 09, например, лидируют среди прочих спортивных симуляторов по оценкам критиков (учитывалась средняя оценка в мировой игровой прессе по данным сайта-агрегатора metacritic.com. – Прим. ред.) Считаю, нужно и дальше продолжать в том же духе.

Вы принимаете участие непосредственно в создании игр?

Нет, я в это даже не вмешиваюсь, и команды только рады. Я присутствую на product review: мне показывают готовый продукт, объясняют его особенности. Езжу в две основные студии – в Ванкувере и в Орландо (во Флориде) примерно каждый квартал, чтобы узнать, как продвигается разработка. Каждый день по электронной почте общаюсь с командами. Под моим началом трудятся одни из самых талантливых разработчиков во всем мире (всего в EA Sports 1400 сотрудников), и как только мы понимаем, в каком направлении двигаться, самое лучшее, что лично я могу сделать – это не мешать им.

Почему вы решили больше не выпускать NHL на PC?

Мы постоянно изучаем состояние компьютерного рынка, продолжаем искать способы обеспечить спортивными играми тех, кто по-прежнему хранит верность PC. И, как вы зна-

ете, по нескольким причинам дело это непростое. Из года в год продажи PC-версий наших новинок падают. Конечно, существуют наименования, у которых перспективы лучше, чем у других. Но я смотрю, как распродают различные платформы, и что мы делаем, как распределяем ресурсы, какая складывается ситуация вокруг широкоэкранных телевизоров. И мне кажется, что все больше людей говорят: «Я хочу играть в спортивные симуляторы на консолях». Экономическая ситуация сейчас непростая, мы не можем себе позволить неприбыльные проекты. А извлечь денежную выгоду из компьютерных игр – достаточно сложно.

Но ведь необязательно низкие продажи PC-версии свидетельствуют, что хоккей на PC не востребован. Бывает, консольные версии, как в случае с недавней NHL, попросту оказываются лучше по качеству.

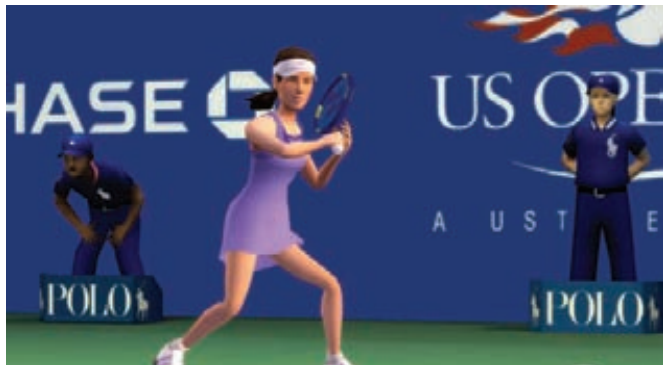
Цифры свидетельствуют об обратном: продажи PC-вариантов NHL на протяжении последних пяти лет непрерывно падали. При этом по качеству NHL могла бы считаться лучшей игрой, которую мы когда-либо делали в принципе (хотя я, конечно, не хочу принижать достоинства той же FIFA). Вообще же лично я – как Питер Мур, а не как президент EA Sports – считаю, что игру вроде NHL нужно проходить, глядя в настолько высококлассный монитор, насколько возможно, но такой, который размещается на стене, а не на столе. Это мое личное мнение как поклонника спортивных игр: просто не представляю, как играть в хоккей на PC, когда есть консольные версии. Тем не менее, сейчас мне приходится делать достаточно трудный выбор. Число сотрудников EA Sports сократилось, и, соответственно, мы не должны распыляться, нам необходимо сосредоточить вни-

мание на меньшем количестве игр, меньшем числе платформ, причем таких, которые могут способствовать продажам и, соответственно, росту прибыли. Тогда удастся сохранить рабочие места. Как вы видите, на мое решение влияют простые экономические факторы. Так что прошу заранее извинить меня, если какой-то проект не выйдет на той платформе, которую вы любите: делать каждую игру в версиях абсолютно для всех консолей попросту неразумно с деловой точки зрения.

Тем не менее, считаю, что наши успехи на PC-рынке (переживающем спад, в то время как консольная продукция находится на подъеме) более чем удовлетворительны. И это при том, что проблема с контрафактной продукцией стоит по-прежнему остро. Мы поддерживаем больше геймеров в онлайн, чем продаем физических копий игры (что также следствие пиратства). PC-онлайн требует уйму денег, доходы же с него равны нулю, поэтому мне приходится перебирать различные бизнес-модели для PC-пользователей. Тем не менее, несмотря на все трудности, мы и дальше будем выпускать определенные тайтлы – например, FIFA, – в вариантах и для ПК. В общем-то, мы это и сейчас делаем, и, по моему мнению, делаем хорошо – продажи на уровне, хотя и ниже, чем у консольных версий. Мы добились нынешнего положения на рынке, потому что хорошо умеем адаптировать свои спортивные выпуски для разных территорий, а NHL (рассказывающая об американском чемпионате. – Прим. ред.) для этого не подходит.

Главное же, что наша стратегия – собрать отдельную команду, которая бы специализировалась на PC, и поручить ей делать проект с нуля специально для ПК, а не, скажем, пытаться приспособить PS3-версию под новую платформу и новую схему управления.





? Вы упомянули о трудностях, связанных с пиратством. Но сейчас некоторые компании используют такой метод борьбы с ним: получают основной доход от онлайн-сервисов для игры, а не собственно продукта. Подобная модель, к слову, используется в Battleforge (необходимые для игры карты, а также доступ к онлайн-батальям оплачиваются отдельно). – Прим. ред.) Почему бы EA Sports в таком случае не отказаться от ежегодных релизов FIFA или NHL и перевести сериалы в онлайн: предлагать пользователям контент в обмен на абонентскую плату? Выгодна ли вам эта система?

Как раз по такой схеме мы публикуем FIFA в Азии. Подобные проекты (приносящие прибыль за счет микроплатежей). – Прим. ред.) называем MSG или играми mid-session. Несомненно, мы внедряем эту модель и на Западе так скоро, как только сможем. Например, мы находимся в России, скачиваем программу клиент небольшого размера (можно играть и через браузер, но лучше использовать именно клиент), и получаете доступ к некоторому бесплатному контенту (предположим, сможете устраивать матчи между «Зенитом» и московским «Динамо») Если вам нужны остальные команды российской лиги, будьте добры выложить два доллара. Или же, скажем, за пять долларов в месяц вы сможете пользоваться полной версией FIFA. Как только перестанете обновлять подписку, доступ вам перекроют. То есть, существуют разные бизнес-модели микроплатежей, но именно такой путь развития мне видится наиболее перспективным. Азия сейчас заметно обгоняет Восточную Европу в этом плане, здесь практически полностью отказались от продажи физических копий новинок, потому что качество онлайн-связи очень высоко. Покупатели же быстро захотели играть помногу, пробовать и то,

и другое, причем бесплатно, но при этом были согласны на микроплатежи. Обычная модель распространения продукции (в офлайн-магазинах предлагаются коробочные версии) сейчас для нас неэффективна, особенно в отдельных регионах вроде России, где очень распространено пиратство. Не спору, ваше правительство сейчас принимает меры, чтобы справиться с проблемой, но нам выгодней бороться с жуликами именно тем способом, который мы используем в Азии.

? А что насчет службы OnLive? Ведь когда в интервью The Guardian вы упоминали перспективные модели распространения PC-игр, ваше описание совпало с тем, что сейчас обещают создатели OnLive.

Если OnLive ждет успех и идея «облачных игр» (cloud gaming; модель, при которой игра физически запускается на удаленном сервере, а человек получает к ней доступ через онлайн). – Прим. ред.) приживется (а мы искренне надеемся, что так и произойдет), EA Sports непременно поддержит эту инициативу. Нам несложно предоставить необходимый код, – в презентации OnLive на GDC как раз использовались проекты EA. Но служба пока еще не запущена, не зарекомендовала себя в полевых условиях, еще не набрала критическую массу пользователей. Между тем мы хотим сделать собственную платформу, несколько отличную от OnLive и завязанную на применении клиентских программ, но не сомневайтесь, OnLive непременно поддержим, если служба будет востребована.

? Новые спортивные дисциплины вы сейчас рассматриваете?

Да, конечно! Мы находимся в постоянном поиске.

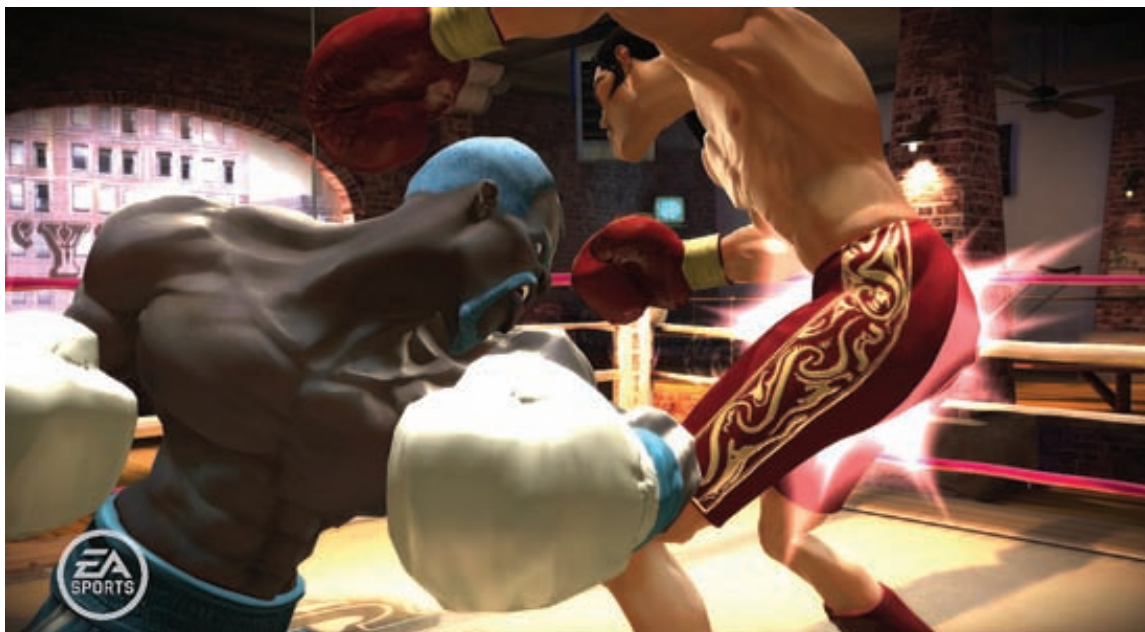
? А какие конкретно?

Вот этого я вам сказать не могу, но мы пристально следим за трендами, за тем, что сейчас популярно и увлекательно (в других интервью Питер Мур напрямую высказывался, что его весьма интересуют смешанные боевые искусства, поскольку бокс уже отжил свое). – Прим. ред.) Например, только в этом квартале до магазинов доберутся EA Sports Active и Grand Slam Tennis (пока точная дата релиза Grand Slam Tennis не названа, но до сих пор сообщали, что в третьем квартале он появится лишь в Японии, а европейцам достанется в четвертом). – Прим. ред.) Мы не собираемся почивать на лаврах, всегда держим руку на пульсе и ищем способы развить наш бренд.

? Не так давно у EA была возможность выкупить лицензию на создание игр под брендом «Формулы-1» и возродить свой сериал, который был популярен семь или восемь лет назад. Однако этого не произошло – новые гонки по лицензии F1 делает Codemasters. Почему вы не стали бороться за бренд?

Сам я большой поклонник «Формулы-1», но создание игр – прежде всего бизнес. Вы озвучиваете, сколько готовы отдать за лицензию. Если цена не совпадает с той, которую запрашивает правообладатель, далее события могут развиваться по-разному. Скажем, я готов отдать за этот микрофон (показывает на микрофон в руках польского журналиста) триста долларов, а вы просите за него две тысячи, и я говорю: «Хмм, возможно, нет». Я не хочу сказать, что за лицензией F1 просили очень много: мы подготовили достаточно интересное, по моему убеждению, предложение, вели переговоры с представителями «Формулы-1», но затем к делу подключилась Codemasters, и мой хороший друг Роб Казинс (глава Codemasters). – Прим. ред.) выдвинул свой, очень привлекательный вариант, и мы пожелали их команде удачи.





? В прошлом году EA Sports запустила новый бренд, EA Sports Freestyle, который, по замыслу, должен был объединить спортивные игры для массовой аудитории, не интересующейся той же FIFA. В магазинах появились Facebreaker и Celebrity Sports Showdown, но им не удалось добиться впечатляющих результатов по продажам. Как вы можете прокомментировать эту ситуацию?

Нам важно не останавливаться на достигнутом, и мы никогда не побоимся попробовать нечто новое. Facebreaker была экспериментальным проектом. Лично я думал, что ее примут лучше, ведь я большой поклонник этого жанра, работал в Sega, когда вышла Ready 2 Rumble, которую я просто обожаю. Карикатурный, мультяшный стиль Facebreaker нам виделся очень оригинальным, но оказалось, что публику он не привлекает. Вернее, продажи были на уровне, но ниже, чем я ожидал. Знаю, что и авторы проекта очень разочарованы. Да, иногда такие «первопроходческие» проекты удаются, иногда нет, но мы в любом случае не забросим эксперименты: не откажемся от оригинальных, не привязанных к сериалам, новинок, продолжим тестировать новые геймплейные приемы. Индустрия видеоигр в этом смысле очень близка к голливудской «фабрике грез»: некоторые фильмы становятся хитами, а некоторые – не оправдывают ожидания. Главное – не останавливаться.

? У вас был и другой эксперимент – 3 on 3 NHL Arcade, первый скачиваемый хоккейный симулятор от EA Sports (доступен в Xbox Live и PSN). Другие похожие игры (скачиваемые) от вас ждать?

Да, несомненно! 3x3 оказалась для нас весьма успешной. Мы воспользовались шумихой вокруг хоккейного сезона, побозбразничали с художественным стилем, добавили интересные геймплейные возможности, – одним словом, предложили отличное развлечение всего за десять долларов. Затем, когда в этом году начался мартовский сезон (матчи первого дивизиона NCAA. – Прим. ред.) – «мартовское безумие», как его называют, – мы выложили в Xbox Live NCAA Basketball 09:

March Madness Edition, позволяющую просимулировать события текущего турнира. Феноменальный успех имел скачиваемый режим для FIFA 09 – FIFA 09 Ultimate Team. В дальнейшем подобную игровую механику, завязанную на коллекционирование карт, мы будем внедрять и в другие симуляторы – те, где она окажется уместна. Все эти опыты показали, в каком направлении стоит работать EA Sports, как оставаться интересными пользователю, пока продолжается тот или иной спортивный сезон.

? А на PC в ближайшее время что-нибудь кроме FIFA и FIFA Manager выйдет?

Если вы спрашиваете, выпустим ли мы что-то на диске, то мой ответ, вероятно, будет отрицательным. Но если вас интересует, обеспечим ли мы интерактивными развлечениями владельцев PC, то я, скорее всего, скажу «Да». В этом отличие сегодняшнего дня от прошлого: онлайн приобретает все больший вес, возникают проекты сервисов вроде OnLive, которые не предполагают, что вы будете владеть физической копией игры. Да и консоли в конечном счете станут чем-то вроде больших жестких накопителей, где-нибудь лет через двадцать. Даже дисководы в них не будут. Широкополосный Интернет станет настолько привычным, что любую новинку вы попросту закачаете прямо на консоль. Спортивные игры для PC, к сожалению, заметно сдали позиции – больше, чем любые другие, но для нас данная сфера по-прежнему важна, и мы будем искать способы сделать этот бизнес более прибыльным.

? EA всегда старается приобретать спортивные лицензии, в то время как ее конкуренты – та же Pro Evolution Soccer тому примером – обходятся и без них, вводят оригинальные механики, чтобы компенсировать отсутствие лицензии. Как вы думаете, когда лицензированного контента очень много – не идет ли это игре во вред?

У меня есть сразу несколько ответов на этот вопрос. Бывает, что лицензия есть и у нас, и у конкурентов, как в случае с нашей

NBA и NBA 2K9. Что до Konami, то нам важна аутентичность. «То, что есть в игре, вы найдете в игре», – девиз EA Sports. Футбольный клуб Челси будет выглядеть как клуб Челси: с синими футболками, Джоном Терри, Фрэнком Лэмпардом, участвовать в матчах английской премьер-лиги на стадионе «Стэмфорд Бридж». Мы не заменим его какой-то вымышленной лондонской командой с безликими игроками. Не хочу сказать, что так поступают наши конкуренты, но мы всегда верим в важность инвестиций в футбол. За последние шестнадцать лет мы заключили соглашения с FIFA и UEFA, не забываем о Бундеслиге, английской премьер-лиге, Ла Лиге, потому что нам нужна аутентичность, которая обеспечивается их присутствием. Мы заключаем различные соглашения – например, EA – платиновый спонсор Челси. Также вкладываем деньги в Арсенал и в Spurs, поддерживаем – напрямую или косвенно – сотни профессиональных футболистов, задействуем их в наших маркетинговых кампаниях, как того же Рональдиньо или Руни. Просто набрать пару лицензий и слепить что-то полуаутентичное – это не для нас. Нам важно, чтобы все было полностью достоверно.





? В каком случае вы дадите зеленый свет игре, для которой лицензий не требуется?

Далеко за примером ходить не придется – EA Sports Active. Это полностью оригинальный проект, который мы разработали с нуля, – ему не требуется сильной лицензионной поддержки, чтобы выглядеть убедительно и реалистично. Или, например, Fight Night Round 4. В этом случае нам нужно было лишь привлечь отдельных боксеров, а не лигу или организацию.

? Но вы упоминали, что хотели задействовать образы известных тренеров в EA Sports Active – ведь это тоже по сути лицензирование.

Мы руководствуемся четырьмя принципами: аутентичность, инновация, конкурентоспособность и своевременные апдейты. Когда я оцениваю игру, то спрашиваю себя: верно ли мы отображаем реалии данного вида спорта, насколько удачно конечный продукт воплощает ожидания геймеров, их представления о том, какой игра должна быть. Так произошло и с EA Sports Active. Я спросил себя: «Требуется ли одобрение профессионалов?» – «Да». Скажем, для маркетинговой кампании EA Sports Active в Штатах мы привлекли Боба Грина – тренера, которого американцы хорошо знают и которому доверяют (он работает со знаменитой Опррой. – Прим. ред.) Попросту хотим быть достоверными, и если для этого требуются лицензии или поддержка лиг, то стараемся их получить.

? Вы как-то упомянули, что за счет EA Sports Active хотите привлечь новую аудиторию – прежде всего, женских геймеров. Мне кажется, это немного нечестно – в том смысле, что парням вы даете шанс «сделать карьеру мечты», сыграв за знаменитого футболиста или хоккеиста, но женщинам похожую возможность не предоставляете – не предлагаете им почувствовать себя известной фигуристкой, например.

Прежде всего хочу уточнить, что Active все-таки предназначен и для мужчин тоже, я сам с удовольствием использую его для тренировок. А еще: когда мы проводим опросы среди дам, выясняется, что даже если в игре есть возможность выбрать персонажа женского пола, они предпочитают играть за парней. Например, наши исследования показали, что когда барышни играют в NBA Live, то чаще выбирают Коби Брайанта, чем Кэндис Паркер. Мы очень любим женские виды

спорта, но, к сожалению, очень часто сталкиваемся с тем, что девушки-геймеры предпочитают как раз мужские.

? Существует мнение, что независимым разработчикам нечего и пытаться делать игры для Wii – на этой платформе успех имеет лишь продукция от Nintendo. Что вы думаете по этому поводу?

Честное слово, я надеюсь, больше компаний скажет: «Нет, не будем и пытаться делать игры для Wii», потому что нам это только сыграет на руку. Приставка расхитится очень хорошо, ее нельзя игнорировать. Если вы – международная компания вроде EA, вы не можете просто сосредоточиться на двух топовых консолях – Xbox 360 и PS3 – и забыть об остальных. Мы не боимся осваивать Wii и соревноваться с Nintendo на ее поле. Смотрим на это с такой позиции: стоило ли три года назад увеличить команду, занимающуюся Wii-проектами? Да, несомненно. Довольны ли мы нынешней ситуацией, когда Nintendo выпускает Wii MotionPlus (насадка для контроллера, позволяющая более точно отслеживать его положение в пространстве. – Прим. ред.) и с нетерпением ждет, как мы используем ее в новом выпуске Tiger Woods и Grand Slam Tennis? Конечно. Считаю, перспективы перед EA Sports открываются просто отличные, хотя не отрицаю, легкой победа не будет. В Nintendo трудятся поистине гениальные разработчики. И когда вы сами производите железо, то знаете все его особенности – куда лучше, чем независимая студия. И в то же время это отличная мотивация для компании – таки научиться делать все правильно.

? Как вы думаете, каким образом разовьются спортивные игры в ближайшие, скажем, пять лет?

Я думаю, нам следует еще более достоверно воссоздавать настоящие состязания. Мы уже предприняли подобные шаги в NBA – предусмотрели «динамическую ДНК» (система, которая почти в реальном времени отслеживает поведение участников текущих матчей и соответствующим образом изменяет статистику и навыки командного состава в виртуальных состязаниях. – Прим.ред.). В FIFA 09 добавили режим Live Season. Но я считаю, важно воспроизводить в точности то, что в спорте происходит. Например, сейчас в разгаре плейофф кубка Стэнли (интервью состоялось в конце апреля. – Прим. ред.), и мне нужно в NHL 09 как-то показать, что San Jose Sharks вот-вот вылетят из-за Anaheim Ducks. Как обеспечить своевременные обновления?

Мы все лучше справляемся с такими задачами, но считаю, нужно и дальше совершенствоваться, а именно – расширять онлайнные возможности.

? Как вы думаете, когда на смену нынешнему поколению консолей – PS3 и Xbox 360 – придет новое?

Жизненный цикл современных консолей скорее всего окажется достаточно продолжительным. Взгляните на Wii: она до сих пор не подешевела ни на доллар. Playstation 3 также, по моему мнению, – еще уценять и уценять. Наверное, мы все сейчас надеемся, что руководство Sony не изменит курс и продолжит ее удешевлять – возможно, даже до уровня Xbox 360 или Wii. Да и стоимость Xbox 360 вполне можно было бы еще раз снизить. То есть, новые ценовые обвалы впереди, а значит, и консоли не скоро уйдут со сцены. Не думаю, что в ближайшем будущем хоть кто-то из нынешних платформодержателей представит новую консоль.

? Что вы ждете от нынешней E3?

Мне не терпится снова увидеть такую E3, которая дает представление о мощи и масштабе игровой индустрии. Меня не слишком радует стоимость возвращения к истокам, но прошлогодняя выставка оказалась сплошным разочарованием: она была слишком уж камерной, невзрачной. Очень интересно посмотреть, что же получится у организаторов на сей раз.

? Вы – человек очень занятой и все же находите время для ведения блога. Как вам это удается и насколько полезным оказывается тот фидбек, который вы получаете?

Я очень много работаю над блогом, мне помогает секретарь. Мы решаем, о чем именно поведать публике, позже я читаю каждую запись, многих комментаторов уже помню по никнеймам. Знаете, они все очень пыльные, серьезно ко всему относятся. Иногда, бывает, получаю сообщения вроде: «Вас нужно уволить!», но меня это не задает. *смеется* Мне жена то же самое порою говорит. Иногда жалуются, что слишком много пишу о Ливерпуле – дескать, надо больше о видеоиграх говорить. Случаются и комплименты, такие комментарии получать очень приятно. Как инструмент, блог очень полезен и я призываю разработчиков читать блоги и заводить свои. Природа нашего нынешнего общения друг с другом сильно изменилась по сравнению с тем, что было два или три года назад. **СИ**



Samsung B2100

Готов к любым испытаниям

- Водонепроницаемый • Пылестойкий • Противоударный
- Фонарик • Камера 1,3 Мпикс • FM-радио

www.samsungmobile.ru, www.samsung.com

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



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГОРОД МОНТЕ КРИСТО Monte Cristo Multimedia – французский разработчик и издатель компьютерных игр с офисом в Париже. Компания появилась в 1995 году и в последние годы стала одним из крупнейших игровых издательств страны. В ее послужном списке больше тридцати игр, изданных по всему миру. Monte Cristo существует на деньги частных инвесторов, а сейчас коллектив из восьмидесяти сотрудников работает над Cities XL, объединившей экономическую стратегию и возможности современной социальной сети.

ХИТ?!

Cities XL

Симуляторы городской жизни обычно ставят вас на место полубога, создателя Эльдорадо. При этом нужно успеть осчастливить туземцев, не задохнуться выхлопными газами на загроможденных машинами улицах мегаполиса и накопить нужную сумму на банковском счету, пока всевидящее око не подвело итоги уровня. Французская студия Monte Cristo в игре Cities XL предлагает решать гораздо более масштабные задачи.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
strategy, city_building,
MMO, modern.

Зарубежный издатель:
Monte Cristo Multimedia

Российский издатель:
«Акелла»

Разработчик:
Monte Cristo Multimedia

Количество игроков:
тысячи

Дата выхода:
III квартал 2009 года

Онлайн:

www.citiesxl.com

Страна происхождения:
Франция

Строительство городов до недавнего времени было странным развлечением. Садись за компьютер, начинаешь возводить первые многоэтажки. Параллельно разговариваешь с кем-нибудь по аське. Пару раз зайдешь в ЖЖ почитать новости, проверишь почту. Постепенно городской бюджет выходит в плюс, после чего можно оставить мегаполис в покое – пусть ночью поварится в собственном соку. А утром на космокредиты, приобретенные в то время, пока мы сладко спали, продолжить стройку века. И так день за днем. Виртуальные люди спешат на работу, хотят посещать новые школы, ездить в удобных автобусах. А до геймера будто бы никому и нет дела. Из темных углов системника к нему подкрадывается одиночество, и очередной город вновь работает ночью в ускоренном режиме. Не удивительно, что старые симуляторы перестали бить рекорды продаж. Современные игры должны развлекать так, чтобы не хотелось отрываться, чтобы не скучно было просидеть за ними дни и недели. И вот, на исходе лета

европейцы готовятся сказать «нет» старому и представить миру свежую игру-идею. Она называется Cities XL и метит в чемпионы. Но расскажем обо всем по порядку.

Как вы думаете, сколько простора нужно, чтобы воплотить мечты об идеальном городе, три или пять квадратных километров? Monte Cristo дает нам десять, но радоваться рано, придется хорошо поработать, прежде чем фермерские угодья превратятся в белокаменную столицу. Вскоре после запуска разработчики выложат в сеть карты таких мегаполисов, как Нью-Йорк и Париж. Каждая выдержана в уникальном стиле, воссозданы известные памятники архитектуры, курорты; есть собственная экономика, а также капризные жители и даже пробки на дорогах длиною в вечность. В Cities XL вы сможете построить пятьсот уникальных зданий и два десятка известных всему миру достопримечательностей, побродить по улицам своего города и навестить соседей, побывать на деловом совещании с партнерами по бизнесу и купить несколько сотен тонн сырой нефти, попивая утренний кофе. Не мешайте – город ждет.

Начинаем мы в чистом поле с небольшим стартовым капиталом и огромным желанием заткнуть за пояс Дубай. Вроде бы все как обычно. Но стоит развернуть строительство, как перед нами откроются планы Monte Cristo по завоеванию сердец геймеров. Французы хотят пленить нас удобным управлением. Рассказывают, что дома в игре будут расти, словно грибы после дождя, а инструментарий затанцует в руках, как палочка в ладони опытного дирижера. Раньше на нас перекладывали много мелких и скучных дел. Теперь, закончив жилой квартал, можно накинуть на него дорожную сетку, и программа проведет за игрока удобные маршруты. Впрочем, интереснее все же строить самим, по кирпичику. К тому же город ручной работы с высоты птичьего полета выглядит естественнее.

Вместе с ростом населения в верхней панели появятся дополнительные окошки, рассказывающие об уровне жизни, загрязнении окружающей среды и сообщающие другие полезные сведения. Новички вместо того, чтобы постоянно сверяться с графиками, смо-

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Игроку предлагают управлять городом в онлайн. Да что там, в полноценной социальной сети, с блогом, почтой, деловыми совещаниями и свежими выпусками новостей. Monte Cristo готовит игру, которая будет жить вместе с вами.

ЧЕГО БОИМСЯ? Несмотря на все усилия французов, игра может не окупиться. И если такое произойдет, издатели потеряют доверие к жанру, и не видать нам в ближайшие годы новых городских симуляторов как своих ушей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На многие часы удовольствия от строительства гигантских техногенных городов в кооперативе с друзьями, честную самодостаточную экономику, живое общение и красочный, живой игровой мир.


ТЕКСТ

Максим Васильев

КОГДА ВЫ СПИТЕ В ВОСКРЕСНОЕ УТРО ИЛИ ЕДЕТЕ НА УЧЕБУ В ПОНЕДЕЛЬНИК, ИГРА ПРИСЫЛАЕТ ВАМ СООБЩЕНИЯ И ХОЧЕТ ВНИМАНИЯ. ОНА ЖИВАЯ.


Каждый следующий проект Monte Cristo пресса оценивала выше, чем предыдущий, и если City Life еще не совсем соответствовала определению «отличная игра», то Cities XL вполне может стать для французских издателей последней ступенькой на пути к мировому признанию.



Игра предоставит вам на выбор несколько климатических зон и типов местности, которые напрямую будут влиять на ресурсы, поступающие в город.

гут нанять нескольких советников, которые дадут оперативные подсказки. Готов поспорить, что советники придется кстати и опытным игрокам, ведь из огромной массы строений нужно выбирать наиболее подходящие именно для вашего города в каждый конкретный момент. Жители как всегда капризны, моментально реагируют на каждую обновку. Фабрика, построенная в слабо заселенном районе, привлечет рабочих. Пролетарии миглом соорудят себе жилье и начнут развивать инфраструктуру, но без развлечений они быстро станут раздражительными и примутся на вас ворчать. Городу нужно электричество, но место для ядерного реактора придется выбирать аккуратно: гражданам не нравится подобное соседство. Да, и не забывайте, что вы в любой момент можете придержать коней, воспарить над виртуальной стройплощадкой и свысока взглянуть на то, как одноэтажные окраины превращаются в индустриальные кварталы.

Превращаются плавно и в реальном времени. А все благодаря новому движку, разработанному специально для Cities XL. Он

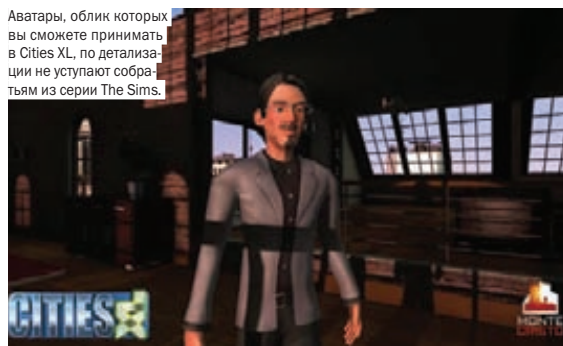
StarPeace, выпущенная в 2000 году, – это дебют Monte Cristo Multimedia в жанре MMORTS для PC. Разработкой занималась студия Oceanus Communications. Игра должна была стать первым успешным онлайн-симулятором городского строительства. Однако, несмотря на хорошие отзывы прессы и доброжелательный прием у геймеров, она потерпела коммерческий крах. Monte Cristo отдала розничным торговцам более 50 тыс. копий игры, а реализовать удалось меньше тысячи. К тому же сложная экономическая модель потребовала более мощных серверов, чем те, что были у обычных MMORPG тех лет. Инвесторы Monte Cristo поверили в успех, и компания подготовила все для прихода десятков тысяч игроков. В декабре 2000-го, перед самым запуском, затраты на содержание игры превысили все мыслимые пределы. Monte Cristo необходимо было как минимум 20 тыс. геймеров, чтобы окупить аренду серверов, но подписку оформили всего пять сотен пользователей. Смехотворно мало, даже невысокая цена 10 евро в месяц не помогла. Как только стало известно о провале, Monte Cristo постаралась разорвать все отношения с Oceanus. Забавно, но ведь именно Monte Cristo первоначально настаивала на онлайн-кооперативе, а разработчики, наоборот, склонялись к более дешевому одиночному прохождению. Через два года Oceanus вернула себе права на игру и продолжила искать подходящего издателя, а фанаты MMORTS еще на пять лет, до 2007 года, когда появились первые скриншоты игры Cities XL, распрощались с мечтами об онлайн-экономической стратегии.

Monte Cristo намерена устраивать конкурсы среди подписчиков, выбирая самые населенные города и те, где лучше всего удовлетворяются запросы жителей, а затем награждать их владельцев ресурсами. Какими именно – нам сообщат чуть позже. Все подобные мероприятия будут проходить по заранее опубликованному графику, так что производители производства смогут заблаговременно подготовиться.



«Мы уверены, что PC по-прежнему самая удобная платформа для экономических стратегий, и пока не задумывались о портировании игры на приставки. Дело еще и в том, что у нас большие планы, связанные с Cities XL, а ее переделка под консоли отнимет много сил, потребует целиком перестроить игровой дизайн, а также изменить управление, чего нам бы тоже пока не хотелось», – поделился в интервью технический директор Monte Cristo Патрик Маршал (Patrick Marchal).

Аватары, облик которых вы сможете принимать в Cities XL, по детализации не уступают собратьям из серии The Sims.



Разработчики из Monte Cristo гордятся тем, как воссоздали реальные города. Многие из них станут площадками для дополнительных игровых сценариев.



способен выдавать стабильное количество кадров, неважно, гуляете ли вы по густо застроенному деловому району или наблюдаете за развитием событий с околземной орбиты. Можно приблизить камеру к футбольному полю и посмотреть, как игроки готовятся к следующему матчу. Сотрудники Monte Cristo доверительно сообщают, что их движок настолько хорошо оптимизирован, что позволит запустить Cities XL даже на компьютерах средней конфигурации, правда, скорее всего, придется отключить некоторые графические навороты, но картинка останется приличной. Однако не стоит верить каждому их слову. Нам ли не знать, что даже самые нетребовательные к железу игры начинают притормаживать, как только город заполнит собой всю карту.

Еще одна хорошая новость – в Cities XL будет транспорт, много видов транспорта: железные дороги, корабли, самолеты, ав-

томобили. И на каждом можно перевозить людей и товары. Средства передвижения подразделяются на предназначенные для поездок по городу и за его пределами. Жители мегаполиса ездят на работу, причем виртуальные привереды будут выбирать самые удобные для себя и неудобные для вас маршруты. Чтобы отсрочить неизбежные проблемы с трафиком, придется строить дополнительные дороги, расширять существующие, возводить автострады, в общем, исхитряться по полной. Горожане согласятся пользоваться общественным транспортом только тогда, когда смогут добраться до работы максимум с одной-двумя пересадками. Но не беспокойтесь, услужливые помощники не дремлют. Стоит серьезным неприятностям заявить о себе, как они предложат провести удобные автобусные маршруты и организовать городской трафик. По краю игровых карт разместятся особые точки, через них города смогут обмениваться товарами, а туристы путешествовать. Чем лучше работает внешняя транспортная система, тем эффективнее торговля. На поздних стадиях игрокам стоит вложиться в ее развитие, иначе придется плестись в хвосте экономического прогресса. Но и здесь требуется хозяйский глаз. Важно, чтобы междугородние перевозки не развивались слишком быстро, иначе огромные фуры заполнят улицы и создадут нешуточные пробки. В Cities XL нужно инвестировать в различные сектора экономики, чтобы поддерживать баланс производства и потребления. Например, можно вложить деньги в грузоперевозки, уменьшить пошлины на ввоз, или провести различные программы, позволяющие привлечь в ваш город талантливых рабочих. Инвестиции и другие шаги будут влиять на экономическую специфику поселений. Так

Спустившись в город и понаблюдав за жизнью граждан, можно заметить много интересных подробностей.



может получиться индустриально развитый, туристический или торговый город.

Monte Cristo собирается поддерживать Cities XL после запуска, распространяя для нее дополнительный контент, в котором наряду с игровыми объектами будут особые подключаемые сценарии (Game Extension Modules, или просто GEMs). Прежде мы почти все время проводили на глобальной карте, а теперь можем отвлечься от нее на несколько дней и заняться предприятием поменьше. Один из таких сценариев, предлагаемый к основной игре, предлагает построить горнолыжный курорт, причем можно возвести недорогое уютное гнездышко для семейного отдыха или высококлассный и очень дорогой виртуальный Куршевель. Разумеется, каждый из этих вариантов потребует своей экономической стратегии. Как только захотите узнать о состоянии дел на курорте, кликните по иконке с посетителями и увидите, к какой социальной группе они принадлежат, что думают о местных жителях и как долго они планируют гостить. По степени аддиктивности игра вплотную приближается к RollerCoaster Tycoon, когда разработчики заманивают геймеров предельно простым и интересным геймплеем, а затем закрывают выход дополнениями и онлайн-вым кооперативом.

Тут бы можно и остановиться. Но если у вас есть подписка (\$6-\$8 в месяц), ничто не помешает вам выйти в сеть и сразиться с другими городами за звание экономического чуда XXI века.

В сети предстоит начать игру с нуля. Для того чтобы немного уравнять шансы, разработчики запретили переносить города из синглплеерной части в онлайн, но вам этого и не захочется. Оцените масштаб: игроки появляются на планете-сервере, которая поддерживает до 10 тыс. городов с гигантскими сооружениями, вроде стартовой площадки NASA на мысе Канаверал. Чтобы возвести их, геймеру придется получить особый патент через сетевую службу. Разрешение действует ограниченное время, поэтому, если хочется завершить здание, стоит поторопиться. Для строительства нужны разные ресурсы: рабочие, деньги, электричество и топливо. В мультиплеере жизненно необходимо угадывать и предвосхищать намерения и потребности конкурентов раньше них самих. Сделки с соседями можно заключать прямо через игровой сайт. Каждый день ваш город будет производить какие-то ресурсы. Какие именно – зависит от климата и от того, что вы успели построить. Вашим жителям всегда бу-

Последняя на сегодняшний день игра Monte Cristo под названием City Life вышла в мае 2006 года и могла похвастаться симпатичной по тем временам графикой. В отличие от SimCity, здесь нужно было не только строить города, но и разрешать конфликты между классами трудящихся. Веселье начиналось, когда игрок добирался до постройки «командного центра» – ратуши. Она открывала новые возможности в организации города. Ключом к успеху были дороги, соединявшие различные районы и здания, они превращали поселение в единый живой организм. К сожалению, из-за красивой графики игра часто отказывалась запускаться на старом железе без поддержки последних пиксельных шейдеров, а те, кому удавалось ее запустить, сталкивались с неудобным интерфейсом и однообразными миссиями. В общем, при некоторых очевидных плюсах, игра Monte Cristo в очередной раз хитом не стала.



В Cities XL обещают оставить внутриигровую рекламу. Будут представлены не только вымышленные, но и настоящие компании, готовые платить за размещение своей продукции в игре, а также баннеры лучших городов, выставочных пользователей. Автобусные остановки и проезжающие автомобили запустят объявлениями, а на стенах зданий разместят рекламные щиты.

дет не хватать каких-то товаров. Возможно, вы преуспеете в добыче полезных ископаемых, но не научитесь копать колодцы, тогда придется импортировать чистую воду из соседнего города.

В одиночном режиме удобно замедлять и ускорять время, чтобы возводить сложнейшие конструкции за минуты. В онлайн-режиме это себе позволить нельзя. Строительство больших сооружений займет несколько реальных дней. Но стоит объединить усилия с другим игроком, и дело пойдет быстрее. Величественный проект, такой как башня Empire State Building, вдвоем воплощать веселее и дешевле. К старту планируют подготовить два десятка уникальных построек и добавлять по пять штук новых ежемесячно. Интересно, надолго ли хватит разработчиков, ведь к концу года им придется поддерживать уже полсотни исторических памятников?

Сайт игры наделен полноценным функционалом современного блоггового сервиса, с личным журналом, комментариями и списком друзей. Подписчики смогут жить в Cities XL даже тогда, когда не в состоянии дотянуться до компьютера с клиентом. Может быть, во время обеденного перерыва вы и не зайдете в игру, зато будете на связи с онлайн-муравейником, со своими друзьями и коллегами, прогулявшими учебу, работу и украдкой наслаждающимися сетевыми радостями. Через сайт вы сможете переписываться с ними, оставлять комментарии и украшать скриншотами странички. Cities XL вплотную приблизилась к тому, чтобы затянуть игроков в свои сети на 24 часа



в сутки и семь дней в неделю. Когда вы спите в воскресенье утро или едете на учебу в понедельник, игра дышит где-то рядом, присылает вам сообщения и хочет вашего внимания. Она живая.

Встретиться с ней вы сможете совсем скоро, день запуска неуклонно приближается. В отличие от жестоких битв и бессонных ночей, проведенных в других MMO, этот онлайн-городской симулятор будет напоминать уход за бонсаем в трехмерном саду. Monte Cristo предлагает нам игру, в которой нужно делиться, а не отнимать, прислушиваться к нуждам компьютерных человечков, а не убивать их. Это своего рода модель светлого будущего, пробирающегося к нам через жестокие онлайн-миры настоящего. Заслужит Monte Cristo мировое признание, или проиграет в борьбе за кошелек геймеров? Узнаем уже во второй половине 2009 года. **СИ**

Вверху: В зависимости от местности и климата поселения будут располагать теми или иными ресурсами. Если вы мечтаете о нефтяной империи, выгодно строить ближе к побережью. А все, чем богаты ваши края, пойдет не только на строительство, ведь добытое можно продавать другим игрокам, или разыгрывать на открытом аукционе. Кстати город у моря обязательно понравится туристам, и они с удовольствием поваляются на ваших пляжах во время отпусков.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТЕОРИЯ Томас Роберт Мальтус – английский священник и ученый, демограф и экономист, автор теории, согласно которой неконтролируемый рост народонаселения должен привести к голоду на Земле. В своих трудах Мальтус показал, что численность населения растет в геометрической прогрессии, а производство продуктов питания – лишь в арифметической (ныне его измышления признаны некорректными). Дабы спасти человечество от грядущей катастрофы, Мальтус предлагал отказаться от программ социальной помощи бедным, самим неимущим – воздержаться от вступления в брак, а имущим – соблюдать строгие нормы морали.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Степан Чечулин



Справа: Плавать в этой игре придется много и часто.

PC
PS3
XBOX 360

Hydrophobia

Сегодня в нашей с вами индустрии время экспериментов. Разработчики изучают новые технологии и приемы, издатели обкатывают только что изобретенные схемы продажи игр. Но пока другие увлеченно играют с огнем (Far Cry 2, Alone in the Dark, Call of Duty: World at War), в Dark Energy готовят ведра воды.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.sci-fi
Зарубежный издатель:
Blade Interactive
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Dark Energy
Количество игроков:
до 1
Дата выхода:
сентябрь 2009 года
Онлайн:
www.bladeinteractive.com/hydro.php
Страна происхождения:
США

Один из главных нынешних трендов – цифровая дистрибуция. И если в нашей стране такой способ продажи игр только набирает обороты, то в той же Америке люди все реже отправляются в магазин за диском, предпочитая получить покупку через Сеть. Плюсы доставки игр по высокоскоростным каналам очевидны. Продавец не тратит деньги на упаковку товара, экономит на полиграфии и логистике. Себестоимость снижается, а потребитель, в итоге, платит меньше. Впрочем, до недавнего времени издатели не доверяли цифровым каналам дорогостоящие проекты. В XBLA или PSN легко отыскать выдающиеся, но не затратные в разработке инди-творения или хиты прошлых лет, а вот свежих блокбастеров не найти.

На этом фоне создатели Hydrophobia от Dark Energy кажутся пламенными революционерами, и, как минимум, по трем причинам: их детище – чуть ли не единственная «дорогая» игра, которую удастся купить только через Сеть, во-вторых, впервые в истории жанра обычной воде уделено такое пристальное внимание. И наконец, Hydrophobia будет издаваться эпизодами. Премьера первой серии состоится уже в сентябре.

Светлое будущее не настало

Сюжет забросит нас в 2051 год – по замыслу авторов, время катаклизмов. Во-первых, наро-

донаселение земли катастрофически увеличилось, так что природных ресурсов стало остро не хватать, и угроза смерти от голода нависла не только над гражданами стран третьего мира.

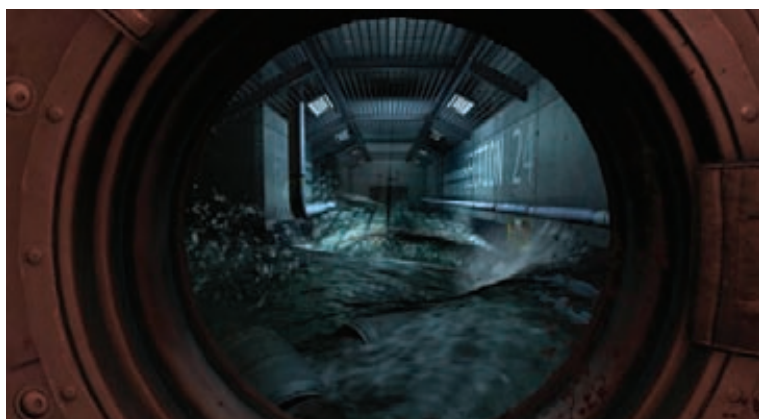
Вдобавок произошел великий потоп. Безжалостные океаны разлились и поглотили большую часть материков. Остатки человечества обосновались на немногочисленных клочках суши, кто-то осел на гигантских морских лайнерах. Эти машины никогда не заходят в порт, их удел – вечный дрейф в бескрайнем море.

На борту одного из судов – «Королеве мира» – и развернутся события Hydrophobia.

Огромный город-корабль, некогда созданный пятью корпорациями, – последний приют для миллионов людей. Это не ржавая посудина, а живущий по своим законам социум.

Главной героине Кейт Уилсон не позавидуешь. В далеком прошлом ее младшая сестра трагически утонула, и после пережитого у Кейт развилась стойкая водобоязнь, она же – гидрофобия. Несмотря на болезнь, Кейт устроилась работать инженером на морской лайнер.

Но не везет, так не везет: «Королеву» неожиданно атакует группа фанатиков-неомальтузианцев, которые свято чтут Ро-



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Самый необычный эксперимент за последнее время. Игра будет распространяться исключительно цифровым путем. Она разбита на эпизоды, а весь геймплей строится на взаимоотношениях главной героини с H₂O. Причем вода фантастически похожа на настоящую.

ЧЕГО БОИМСЯ? Провала. Что первый эпизод не «зацепит» аудиторию и обиженные игроки не захотят платить за следующие серии. Может статься, что и планы разработчиков создать высококлассный психологический триллер не увенчаются успехом.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что у создателей получится реализовать все задумки, обеспечить захватывающий геймплей и рассказать интересную историю.



берта Мальтуса (известный английский экономист XVIII века) и, что называется, активно воплощают его идеи в жизнь. Согласно теории Мальтуса, чтобы человечество не вымерло, необходимо строго контролировать рождаемость, а войны и катастрофы – своего рода естественные ограничители. Руководствуясь этими тезисами, сумасшедшие фанатики решили пустить огромный корабль ко дну, чтобы избавиться от лишних ртов. Как говорится, убей всех и спаси мир.

Сусанин

Пока другие разработчики как один тратят силы на создание реалистичного пламени, Dark Energy плотно занялись водой. Именно на взаимодействии с этой стихией и строится игровая процесс в Hydrophobia. Причем только сегодняшние технологии позволили разработчикам реализовать задуманное. Ведь над проектом они трудятся аж с 2005 года.

Вода в Hydrophobia – везде. В самом начале, когда террористы взрывают корабль, море тотчас начинает немилосердно заливать «Королеву». При этом выглядит жидкость, надо сказать, очень естественно. Вода плещется о переборки, по ней идет рябь от ветра, мощные волны захлестывают палубу. Взаимодействие с окружающим миром тоже самое тесное. Любая вещь, угодив в воду, мгновенно намокает (и это сразу заметно), а плавающие предметы ведут себя согласно законам физики. Кроме того, уникальный движок HydroEngine создает почти вразправдашные течения, учитывает давление воды и так далее.

H₂O в Hydrophobia – и враг, и союзник. Поднявшись до уровня колен, вода замедляет движения, делая героиню удобной мишенью, а гигантская волна запросто ее утопит. С другой стороны, если позволяет глубина, можно нырнуть – море надежно укроет от глаз неприятеля, а сильное течение обеспечит скоростную доставку до нужного места. С необузданной стихией лучше дружить, в то же время, оставаясь всегда начеку.

Hydrophobia не похожа на большинство нынешних экшенов, где требуется резво прыгать от укрытия к укрытию, расстреливая противников. Хотя Кейт отыщет огнестрельное оружие, и даже приобретет соответствующие умения – главное в этой игре хитрость, способность выживать.

Избежать гибели героине поможет чудо-прибор под названием MAVI (Mobile Automated Visual Interface). С его помощью можно смотреть сквозь стены, вскрывая замки (взлом, кстати, представлен в виде мини-игры) и, главное, определять уровень воды за очередной дверью. Эта функция чрезвычайно важна: если неосторожно поднять переборку, за которой несколько тонн жидкости, бедную Кейт просто разобьет о стену.

Вверху: Удачно заложная бомба – пропуск в рай не одному противнику.

Способов разобраться с врагами немало. Вот элементарные примеры: отыскать плавающую где-то неподалеку доску, привязать к ней бомбу, установить таймер и мягко отправить в сторону скучающего противника. Другой вариант – метким выстрелом разбить стекло позади охранника, чтобы ревущий поток смысла незадачливого злодея. Есть решение и поизящней, но для крепких духом людей – подстрелите врага усыпляющим дротиком, после чего он шлепнется в воду и через несколько секунд захлебнется, не приходя в сознание.

При таком разнообразии устраивать банальные перестрелки, возможно, и вовсе не захочется, хотя и они разрешены. Раздобыв пистолет, Кейт сможет пользоваться укрытиями, как в Gears of War, и вести оттуда стрельбу не хуже Маркуса Феникса. Разве что укрытия в нашем случае специфические. За лениво проплывающий ящик, например, следует ухватиться или поднырнуть, таким образом, избежав вражеских пуль. Только не стоит забывать, что спасательный «круг» может вдруг пойти ко дну, оставив героиню один на один с ухмыляющимся злодеем.

Психология

Но все эти пошлые убийства и перестрелки в Hydrophobia не главное. Разработчики открыто заявляют, что планируют, ни много ни мало, создать психологический триллер. Главный враг Кейт не чужка обезумевших фанатиков, а собственные страхи. Нас будут пугать, и довольно искусно. Не тем стерсоровым способом, что в Dead Space, когда с потолка регулярно сваливаются твари с клешнями наперевес.

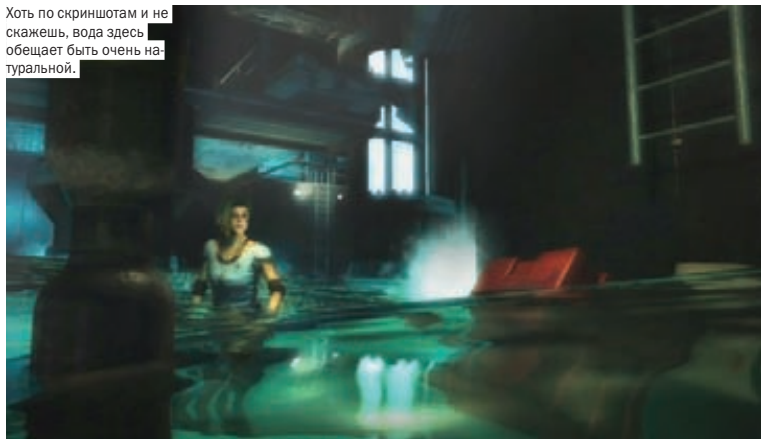
В Dark Energy хотят, чтобы и водобоязнь, и нелегкое прошлое Кейт ее опекуны почувствовали, что называется, на собственной

РАЗРАБОТЧИКИ ОТКРЫТО ЗАЯВЛЯЮТ, ЧТО ПЛАНИРУЮТ,
НИ МНОГО НИ МАЛО, СОЗДАТЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР.

Разработчики не устают расхваливать сложную мимику героев. Страх Кейт легко прочесть на ее лице.



Хоть по скриншотам и не скажешь, вода здесь обещает быть очень натуральной.



шкуре. Для этого используются все доступные визуальные и звуковые приемы. Чем выше уровень воды вокруг героини, тем сильнее бьется ее сердце, потом картинка на экране становится черно-белой, звучит тревожная музыка, а игрок, по идее, уже в этот момент места себе не находит от нахлынувшей паники. С другой стороны, когда девушка попадает в опасный для жизни переплет, ее чувства обостряются, позволяя быстрее найти выход из сложной ситуации.

Другой амбициозный замысел разработчиков – рассказать, наконец, в эшкне, серьезную, сложную историю. «Королева мира» – это зеркало современного общества. Каждому социальному классу здесь отводится своя палуба. Ниже ватерлинии ютятся нищелюбы и отъявленные негодяи, чуть выше расположился район притонов и публичных домов. Есть на лайнере и Силюконова долина, и Беверли-Хиллз. Дизайн уровней соответствует статусу жителей: например, характерные черты нижней палубы – проржавевшая обшивка и обилие темных закоулков.

Какой предстанет обитель ученых или богачей – можно лишь гадать. Создатели собираются в каждом эпизоде создавать новый уровень, а сколько всего будет выпущено серий, пока не ясно. Известны только примерные планы. После первой серии разработчи-

ки хотят сделать в течение года еще три. Если же затея окажется успешной, Hydrophobia будет расти и дальше. Судьба проекта целиком зависит от игроков, они же смогут помочь разработчикам: в Dark Energy обещают прислушиваться к пожеланиям геймеров и оперативно менять или добавлять те или иные элементы, благо движок такие маневры позволяет. HydroEngine, по словам создателей, вообще идеально подходит под структуру эпизодов, так как с его помощью в рекордно короткий срок удается конструировать полноценные уровни, которые, к тому же, весят сравнительно немного – идеальный вариант для цифровой дистрибуции.

Там за горизонтом

Есть шанс, что Hydrophobia даст старт новой эре серьезных игр, продающихся только цифровым путем. В то же время она может с треском провалиться. Сейчас сложно прогнозировать, как публика воспримет ту же разбивку на эпизоды. Ведь за каждую серию, что очевидно, придется платить отдельно, а подобная схема способна отпугнуть потенциальных потребителей. Кроме того, разработчиком необходимо с первого же выпуска накрепко привязать игроков к миру Hydrophobia. Предсказывать будущее мы не возьмемся, но все же надеемся на лучшее. **СИ**

ВОДА В HYDRORPHOBIA – И ВРАГ, И СОЮЗНИК. С НЕОБУЗДАННОЙ СТИХИЕЙ ЛУЧШЕ ДРУЖИТЬ, В ТО ЖЕ ВРЕМЯ, ОСТАВАЯСЬ ВСЕГДА НАЧЕКУ.

Кейт вполне может расстрелять противника из пистолета, но куда интереснее применить более изящные методы. К тому же патронов ожидается негусто.



Мы их знаем

Hydrophobia, конечно, не назовешь первой ласточкой. И прежде выходили игры, продающиеся только цифровым способом и по эпизодам. Вот только проекты AAA-класса попадают нечасто.



Sam & Max Season 1

Осенью 2007 года студия Telltale Games вполне успешно возродила знаменитый квест Sam & Max. История о новых приключениях двух детективов была разделена на эпизоды, причем выпуски продавались исключительно цифровым путем. Правда, в нашей стране их потом собрали вместе и выпустили на физическом носителе.



American McGee's Grimm

Безумный Американ МакГи никак не успокоится, с завидным упорством переиначивая хрестоматийные истории на свой лад. Его American McGee's Grimm – злобная пародия на сказки братьев Гримм, где сортирный юмор и жестокие шутки мирно уживаются с увлекательным геймплеем и интересным дизайном. На сегодняшний день вышло два эпизода, в нынешнем году ожидается еще один. Продается игра через систему GameTap, каждую новую серию можно абсолютно бесплатно скачать в течение 24 часов после ее появления на сайте.



Watchmen: The End is Nigh

Выход «Хранителей» был приурочен к появлению кинофильма. По жанру новинка – довольно бодрый beat'em up, главный плюс которого – в разнообразии приемов и жестоких добиваниях. Прохождение занимает немногим более двух часов, а дольше и не надо – иначе заскучаешь. Первый эпизод представили публике пару месяцев назад, но разработчики собираются совсем скоро выпустить и вторую часть.



Perfect World

Нас уже 1.000.000 человек в России!
онлайн игра без абонентской платы.

www.pwonline.ru

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ Silent Hill вышла в 1999 году и вмиг покорила сердца тысяч поклонников хоррор-игр. Огромный город, отличная графика, освещение в реальном времени, пробирающая до костей музыка, непредсказуемый сюжет, отличные монстры, грамотный геймдизайн – игру по праву можно назвать лучшим ужастиком 90-х. Вторая часть, появившаяся на PS2, привнесла шарм психологической драмы – и снискала любовь еще большей аудитории. Увы, начиная с четвертого выпуска, сериал медленно идет ко дну.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

› Silent Hill: Shattered Memories

Пожалуй, едва ли не у всех игроков, десять лет назад побывавших в туманном городке Сайлент Хилл, от этого приключения остались весьма сильные воспоминания. Теперь Konami жаждет эти воспоминания вдребезги разбить.

Нет, серьезно. Shattered Memories. «Разбитые воспоминания». Первая часть Silent Hill в видении команды Climax, которая уже успела вытереть ноги о каноны сериала. Нет, не рيمейк – «переосмысление». То есть Shattered Memories берет за основу завязку оригинала и переиначивает на свой лад все остальное.

Взгляните на Гарри Мэйсона. Посмотрите на его лицо. Вы видите, как он страдает от такого редизайна? И это – только цветочки. Игра начинается с того, что Гарри и его дочка Шерил едут на машине и попадают в аварию – это та самая «завязка, которая соответствует оригиналу». Но «переосмысления» начинаются уже в деталях – авткатастрофа случается не на окраине города, а в жилом районе. В поисках пропавшей дочери Гарри заходит в забегаловку и говорит с хозяином – и выясняется, что наш герой живет вовсе не в другом городе, а всего лишь в нескольких кварталах от места трагедии. Сюрприз? Для Гарри тоже! У него, вы не поверите, амнезия. Самый убогий и дешевый штамп, который только можно себе вообразить. Спасибо, Climax.

«Для фанатов оригинала мы добавим новый слой глубины – мы сыграем на их воспоминаниях об игре», – говорит Сэм Барлоу, главный дизайнер Shattered Memories. Нет, Сэм, не сыграешь. Уже того, что мы знаем, достаточно, чтобы понять, что сценарий вашей игры вытрет ноги о наши воспоминания. Зачем вообще надо было трогать хорошую, полноценную игру? Зачем надо было брать заслужившую нашу любовь историю и переиначивать ее? Почему нельзя было сделать новую игру с новой историей? Особенно учитывая то, насколько заметно в Shattered Memories изменится вся схема игрового процесса.

Взять хотя бы стремление авторов сделать Shattered Memories страшной «для всех без исключения». Silent Hill всегда претендовала на гордое звание «психологического ужастика», но только Shattered Memories планирует всерьез заинтересоваться внутренним миром человека с контроллером в руках. До того, как нас пустят в туманный город, нам придется заполнить небольшую анкету, и данные ответы, равно как и решения, принятые во время самой игры, будут влиять на наш психологический портрет, сообщаемый игре. И согласно ему будут «генериться» монстры! Climax заманиваются на создание индивидуального кошмара для каждого игрока, и это начинание, без сомнения, похвально. Насколько это у них получится – вопрос другой. Предупреждая скептицизм, разработчики заверяют, что заручились помощью профессиональных психологов. Мы же отметим, что эти «персональные монстры» никак не соответствуют оригинальному сюжету, где монстры являлись порождением кошмаров девочки Алессы, и к главному герою никакого отношения не имели.

При всем при этом, едва ли не самое главное изменение в геймплее – полный отказ от битв с монстрами. И этому решению мы готовы аплодировать. Как мы уже писали в материале «Умирать играючи, часть вторая», возможность героя защитить себя от всех напастей, что насылает на него игра, подрывает саму суть хоррора. Ключ – в уязвимости и беспомощности протагониста, и именно на это делает ставку Climax. Городок Сайлент Хилл, как водится, имеет две ипостаси: в обычной на сей раз противников не будет вовсе, и Гарри сможет свободно исследовать пустынные окрестности в поисках дочурки. Зато в альтернативной реальности за незадачливым очкариком устремятся все ищады ада – и ему на-

Сэм Барлоу, главный дизайнер: «Wii как платформа позволяет разработчикам быть более креативными – мы можем рисковать так, как традиционные платформы нам не позволили бы. Дело в стоимости разработки игр для Xbox 360 и PS3 и в пользовательской базе».



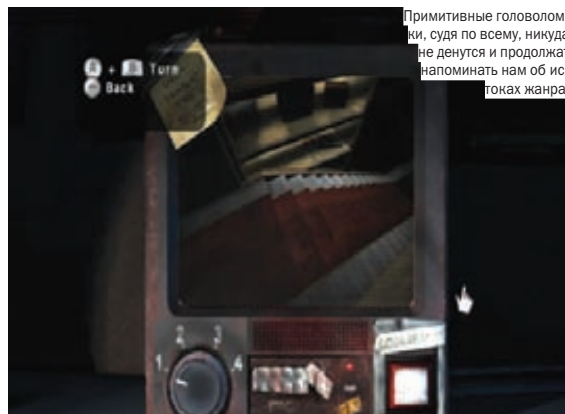
«Et tu, Cybil?»

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, PlayStation 2,
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure, survival-
horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Climax Group
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.konami.com
Страна происхождения:
Великобритания



Цепкие объятья смерти
сомкнулись на Гарри.



Примитивные головоломки, судя по всему, никуда не денутся и продолжат напоминать нам об истоках жанра.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Наконец-то Silent Hill не копирует предыдущие части, а всерьез старается преобразиться и удивить нас чем-то новым. Жаль только, что при этом — переиначивает на свой лад хорошую историю, которую как раз и не стоило бы трогать.

ЧЕГО БОИМСЯ? Издевательства над сюжетом первой части. Заштампованности сценария. Поверхности Wii-управления. Велик шанс, что разработчики так и не сумеют сделать монстров действительно релевантными каждому игроку.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На новое слово в жанре. На по-настоящему страшную игру. На правильно сделанный хоррор. На то, что Climax не изуродует наш ненаглядный Silent Hill.

Универсальный супертелефон позволяет узреть невидимое. Поклонники Condemned забеспокоились.



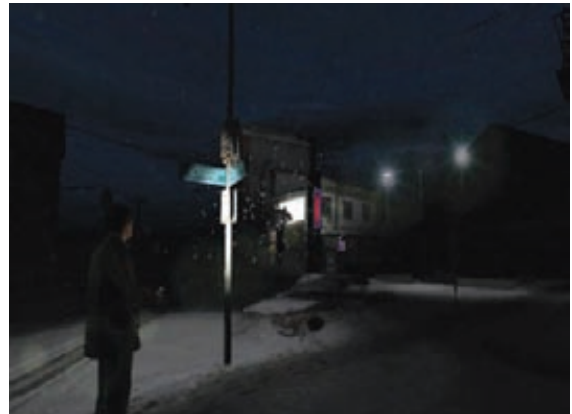
до будет бежать. Бежать от полчищ врагов, которые чувствуют издали и неустанно преследуют, и ни заборы, ни двери для них не преграда.

Кстати, об альтернативном мире — кардинальные изменения коснулись и его. Silent Hill стал заметным эстетическим феноменом: достаточно человеку увидеть пустынную улицу в тумане или же заброшенное здание с обилием ржавчины, срабатывает рефлекс: «О, Сайлент Хилл!». И эту ассоциацию Climax собираются разрушить. Теперь потусторонний мир является развитием аномалии обычного: если в курортном городке во время туристического сезона вдруг пошел снег, сменили разработчики, то альтернативная версия Сайлент Хилла должна быть покрыта льдом. То есть, от игроков стоит ждать комментариев вида «О, “Послезавтра!”».

А еще создатели Shattered Memories обещают сделать каждое прохождение уникальным. Решения, принимаемые игроком, могут быть ему совершенно незаметны, но они влияют на последующие события. Свернули в видеоматериалчик, а не прошли мимо него по улице? Поздравляем, вы сделали выбор! И таких выборов нам обещают сотни. Интересно, не треснет ли у Climax бюджет прорабатывать все варианты развития событий?

Главная платформа для разработчиков — Wii, и неспроста: все основные действия персонажа надо будет осуществлять с помощью пульта (правда, анонс версий для PS2 и PSP несколько подрывает веру в необходимость чудо-контроллера в игре). Интерактивностью окружения дело не ограничится: разработ-

Сэм Барлоу, главный дизайнер: «Хичкок сказал, что корни ужаса кроются в детстве, они фундаментальны. Сколько детей просыпается, крича, потому что они завалили зомби бейсбольной битой? Нет, вы просыпаетесь в холодном поту, потому что вы бежали, и вас поймали. Так не позволяйте им вас поймать — бегите».



Марк Симмонс, режиссер: «Наш Сайлент Хилл — это единый цельный город. Больше не будет никаких экранов загрузки. Монстры смогут преследовать вас по всей карте, двери им отныне не помеха. Наш снег прекрасен. Каждая снежинка освещается фонариком и отбрасывает тень».

Вверху: Бахман-стрит (названная по псевдониму Стивена Кинга, чьими творениями вдохновлялась Team Silent) знакома всем настоящим фанатам Silent Hill.

чики решили избавиться даже от текстовых блоков, комментирующих обследуемые объекты, — вместо этого Гарри будет проговаривать свои мысли вслух. Такое стремление добиться максимального погружения в игру также достойно уважения, но вызывает еще больше вопросов насчет исполнения. Единственное, в успешности чего сомневаться не приходится, — использование пульта в качестве фонарика, за что мы давно ратовали. А еще у Гарри есть смартфон. Его можно применять и для заметок, и для карты, и для звонков (телефонные номера висят на досках объявлений по всему городу), и для фоток. На манер Fatal Frame, сфотографировав какую-нибудь необычную сцену, мы сможем увидеть доселе скрытые подробности. Для выживания мобильник, правда, пригодится лишь возможностью сохраняться.

Подведем итог. Замашки у Shattered Memories поистине наполеоновские. Если у Climax получится достойно воплотить все запланированное, нас ждет, ни много ни мало, революция среди игр-ужасиков (подумать только, Silent Hill без дверей со сломанными замками!). Если же нет, у фанатов появится еще один повод погоревать над тонушим вот уже пять недобрых лет сериалом. **СИ**

Слева: У каждого платья — своя история.



Марк Симмонс, режиссер: «В этой игре вы не можете знать, когда мир преобразится, это гораздо менее предсказуемо, нежели в других частях, а когда это случается, то вы в большой беде. Преобразование мира происходит во время того, как вы свободно управляете героем и фонариком».

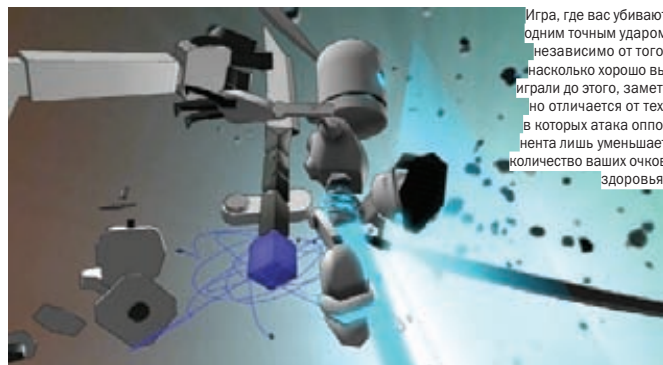
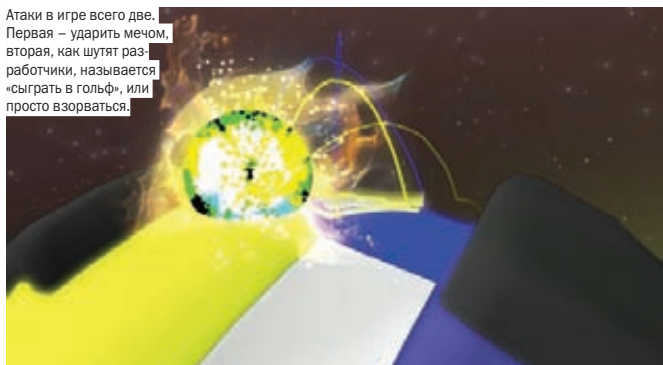
ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОБОТЫ И БИТНИКИ Beatnik Games – независимая команда, пока ютящаяся на чердаке старого дома в центре Лондона. А независимость, по мнению продюсера компании Робина Лэйси, штука очень важная. Студия появилась в январе 2008 года и тогда же начала работу над игрой Plain Sight. В офисе трудятся шестеро – четыре программиста и два художника. Возраст сотрудников 24-26 лет, тем не менее, все они мастера своего дела, любят и умеют работать. И в один голос уверяют, что их игра будет стоить потраченных денег.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Атаки в игре всего две. Первая – ударить мечом, вторая, как шутят разработчики, называется «сыграть в гольф», или просто взорваться.



Игра, где вас убивают одним точным ударом независимо от того, насколько хорошо вы играли до этого, заметно отличается от тех, в которых атака оппонента лишь уменьшает количество ваших очков здоровья.

Plain Sight



ТЕКСТ
Максим Васильев

«Наша игра про суицидальные наклонности. Роботы, мечи, безумная гравитация и злорадство соперников прилагаются», – примерно так описывает свое творение продюсер Робин Лэйси (Robin Lacey), один из шести умельцев, которые сидят в маленьком офисе и работают над проектом своей мечты – Plain Sight.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, XBLA
Жанр:
action, slasher, MMO
Зарубежный издатель:
Beatnik Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Beatnik Games
Количество игроков:
сотни
Дата выхода:
III квартал 2009 года
Онлайн:
www.plainsightgame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Вам никогда не казалось, что пельмени – это те же хинкали, только приготовленные нежными руками русской, а не грузинской домохозяйки? В свою очередь, хинкали мало чем отличаются от итальянских равиоли. Да и равиоли, на самом деле, настоящий китайский хунтун, привезенный в XIII веке из восточной командировки самим Марко Поло. А если разница не очевидна, нет и причин заставлять гурманов платить за одно блюдо больше, чем за другое. Примерно так же подумали сотрудники лондонской студии Beatnik Games и решили не продавать свою игру в магазинах под маркой известного издателя, а выложить ее в Steam.

Знакомьтесь, новое онлайн-овое развлечение про роботов-самураев Plain Sight скоро придет и посягнет на ваши кошельки и свободное время. Без издательских денег, собственными силами, с запасом оригинальных идей и одной большой мечтой английская команда ваяет поле брани для тысяч белых, как новенький «Макинтош», терминаторов.

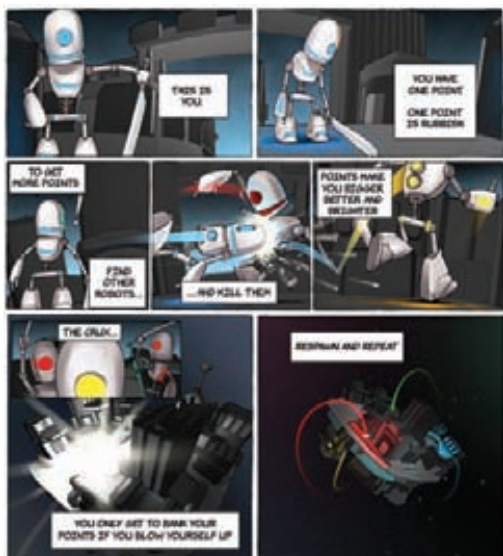
Сперва был анонс, затем интересный блог, много скриншотов и отличный промо-ролик. Не так давно закончилось открытое бета-тестирование, а это значит, что до релиза остались считанные недели. И что-то неуловимое подсказывает: идея Plain Sight навеяна рассказами Айзена Азимова, его сборником «Я, робот». В рекламных текстах можно услышать отголоски трех законов роботехники. Правда, англичане переименовали их на боевой лад, и теперь эти принципы служат делу разрушения.

Итак, вы – маленький робот. Это потому, что у вас мало очков, но их можно зарабатывать, убивая других роботов самурайским мечом. Чем больше очков получите, тем быстрее и сильнее станете. Хотя очки не окажутся на «банковском счете», пока вы не взор-

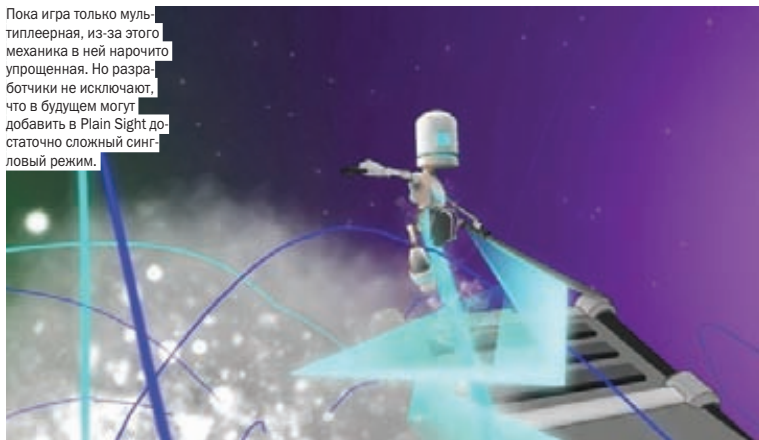
вете себя. Чем вы огромнее, тем мощнее взрыв, а значит, тем больше врагов удастся унести вместе с собой к праотцам и веселее будет мультиплеер. Геймер с максимальным количеством очков в конце раунда побеждает. Таковы законы мира, правила выживания и дарвиновская теория эволюции в приложении к позитронному разуму.

Сражения стремительны, как британский рок, и изобретательны, как дюжина лисиц-сыролюбов из басни Крылова. Вы побеждаете, затем проигрываете, затем снова одерживаете верх и не можете понять, почему же схватки так притягательны. А секрет лежит на поверхности. Он в простоте. Команда индустриалистов предложила отличную систему очевидных рисков и вознаграждений. Вы начинаете роботом на крошечной планете (представляющей собой кучу разнообразного мусора), затерянной где-то в глубинах вселенной. Зарабатывая очки в сражениях, вы приближаетесь к победе. Каждый соперник только и мечтает, как бы отобрать у вас добытое. Но есть выход: вы можете взорваться всем назло. Тогда очки перейдут на неогороаемый счет.

Так выглядит инструкция для игры в Plain Sight.



Пока игра только мультиплеерная, из-за этого механика в ней нарочито упрощенная. Но разработчики не исключают, что в будущем могут добавить в Plain Sight достаточно сложный одиночный режим.



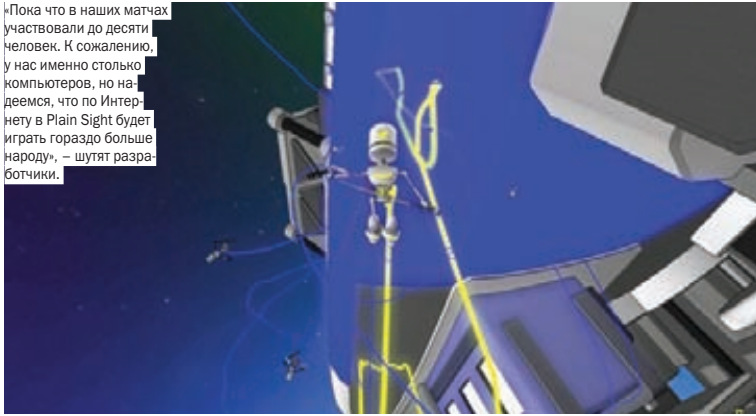
КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Игра выглядит мило и представляется модной онлайн-вещицей, которая найдет свою аудиторию в Steam. С начала бета-тестирования прошло четыре месяца, Plain Sight значительно изменилась: добавлены новые детали и геймплейные «фишки».

ЧЕГО БОИМСЯ? Игра может оказаться слишком поверхностной и быстро надоесть обыкновенным геймерам, не говоря уже об офисном планктоне. Кроме того, использованный для оформления не очень популярный стиль cel-shading вызывает опасения.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть милашек-роботов в сияющих белых доспехах, насладиться умопомрачительными кульбитами, подивиться на невиданную физику и принять участие в сражениях с единственным смертельным ударом.

«Пока что в наших матчах участвовали до десяти человек. К сожалению, у нас именно столько компьютеров, но надеюсь, что по Интернету в Plain Sight будет играть гораздо больше народу», — шутят разработчики.



ОЧКИ НЕ ОКАЖУТСЯ НА «БАНКОВСКОМ СЧЕТЕ», ПОКА ВЫ НЕ ВЗОРВЕТЕ СЕБЯ.

А роботы, которых вы заберете с собой последним взрывом, преумножат капитал. Нужно взрываться вновь и вновь, столько раз, сколько получится до конца раунда.

Пустые уровни кажутся серыми, но с началом битвы все меняется. Белые машинки смерти несут с собой цвет, разливающийся из-под железных стоп, оставляющих яркие отпечатки. «Колер» следа зависит от того, как много очков персонаж заработал на убийствах. Едва герои касаются поверхности, как она обретает краски. Выглядит ярко, плюс к тому позволяет выследить противника, с которым надлежит немедленно сразиться. И постепенно вы понимаете, что научиться планировать действия заранее здесь не менее важно, чем правильно рулить в гонках.

Погоня за очками придает происходящему смысл, а акробатические трюки, совершаемые роботами в воздухе, радуют глаз. Пока вы идете по уровню, сражение может развернуться высоко в небесах, где две машины рубят друг друга острыми клинками. Сначала ребята из Beatnik Games намеревались сделать сложную дуэльную систему, но не вышло. Не хватило людей и времени на все про все. К тому же им хотелось, чтобы в Plain Sight постоянно кипела жизнь. Секундное промедление — это уже много, нужно, чтобы геймеры бились весь раунд до

последнего мгновения. В итоге игра стала проще: ударил — соперник не успел поставить блок — убил. Сперва создатели опасались, что она из-за этого станет менее привлекательной, но демостесты показали обратное. Простые сражения побуждают участников вести себя активнее. Появляются особые стратегии, предполагающие набор простых действий, обусловленных необходимостью заработать очки. Победив в тяжелой дуэли, геймеры стараются сразу же взорваться — жаль терять заработанное. А быстрые сражения позволяют не волноваться и рисковать, чтобы получить больше. Даже самый сублильный робот может обезоружить громадного и прикарманить очки. Пусть это сложнее, чем убить слабого соперника, зато и награда за здоровяка будет царской.

Для эстетов припасли несколько видов гравитации. Вас притягивает к объекту, по которому идете. По «намагниченной» поверхности можно бегать и прыгать, даже если поначалу в это и не верится. Сила тяготения действует не только на горизонтальных плоскостях. Проще говоря, можно носиться по изогнутым стенам и взбираться на небоскребы, как в китайских боевиках. И, наконец, обычная сила земного притяжения! Она позволяет ходить по уровням-планетам. Разные типы гравитации подсказали интересные идеи для уровней. Можно мозг сло-

Идея Plain Sight в том, что вы всегда все видите. Думаю, что в мультиплеере это заставит игроков шевелиться. Отличный пример этого же подхода — Counterstrike. Да, там можно спрятаться за углом, но большую часть времени игровая механика заставляет людей двигаться. В Plain Sight каждый может увидеть вашего робота. Да что там видеть — различать цвет его «тушки», хвостика, который он за собой оставляет, предмета, на котором стоит, и количество имеющихся при себе в данный момент очков. То есть всем понятно, насколько ценным призом является ваш подопечный в данный момент. Самых успешных роботов хотят прикончить все. Жестокая правда. Ведь накопленное достанется убийце после единственного удара, а значит, можно сразу стать быстрыми и сильными, не кромсая кучу низкоуровневых консервных банок. Быстро разбогатеть хочется очень, но может статься, что парень, за которым идет охота, готовит для преследователей взрывную ловушку.

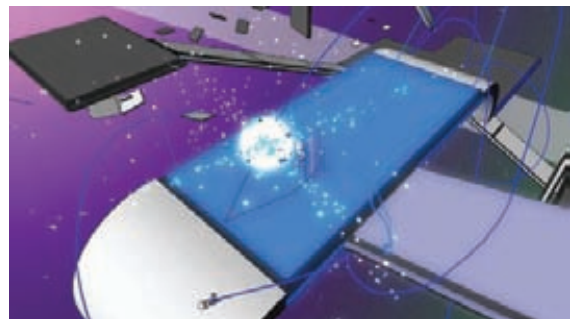


Вверху: «Kill yourself», — предлагает вам официальный сайт. Убить себя? Это можно, но сначала нужно набить несколько фрагов.

мать, гадая, как же геймеры проделывают тот или иной трюк. Забегаете в широкий коридор и видите, как чужой робот пролетает над макушкой вашего со скоростью ракеты. Но с его точки зрения это был обычный прыжок вниз. А в конце концов оказывается, что это ваш герой бежит вверх тормашками. И коридор не коридор вовсе, а узкий проход между домами. Необычно? Определенно, но ведь привносить в игры новые идеи — удел молодых и независимых.

Внизу: Чем больше убийств вы сможете совершить, прежде чем отправите своего робота на тот свет, тем богаче урожай очков. Если взорвать робота после пары фрагов и сразу положить все добытое на счет, а потом проделывать этот фокус снова и снова, то другие игроки вполне могут обсканить вас. Поэтому решение взорваться или подкопить еще немного очков — это всегда риск.

Среди сотен проектов на Xbox Live Arcade и Steam есть несколько необычных, сразу же обративших на себя внимание. Так случилось с Braid, Zeno Clash и The Dishwasher: Dead Samurai. Хочется верить, что подобная судьба ждет Plain Sight, в меру увлекательную, в меру необычную и очень простую игру. Слова Сатору Иваты сбываются, каждый день в полку казуальных игр прибывает, так пусть лучше это будут качественные развлечения от независимых разработчиков, чем дорогие и не всегда оправдывающие ожидания поделки гигантов индустрии. **СИ**



Веселые роботы, которые бегают по кучам межпланетного мусора и крошат друг друга, — такими их видят англичане и современные игроки. А между тем лет семьдесят назад рассказы и фильмы про роботов ужасали обывателей. Писатели предсказывали человечеству закат цивилизации и неизбежную гибель человечества, уничтоженного армией взбунтовавшихся машин. Но затем случилась маленькая революция: в 1942 году американский фантаст, родившийся в России, Айзек Азимов, написал рассказ «Хоровод», в котором предложил три закона роботехники:

- 1) Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред.
- 2) Робот должен повиноваться всем приказам, которые дает человек, кроме тех случаев, когда эти приказы противоречат первому закону.
- 3) Робот должен заботиться о своей безопасности в той мере, в которой это не противоречит первому и второму законам.

Эти простые и четкие правила поведения машин помогли читателям и ведущим фантастам XX века избавиться от страха перед будущим и найти для роботов место в литературе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МОКРОЕ ДЕЛО Мы принципиально постарались обойтись без шуток на тему названия игры. Зато весь Интернет давно упражняется в острологии, и так, и эдак интерпретируя словечко «wet». «Get wet by A2M? lol», «We get wet with Rubi» и даже «I'd rather wet my bed». Сленговые значения слова («мочить», «мокруха») найдутся и в русском языке и понятны без глубоких познаний в английском. Очевидно, что авторы намеренно подобрали провокационное название в надежде сыграть на ассоциативной связи между сексапильной матерщинницей и словом из трех букв (мы все еще о «wet»).

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Текст: Вячеслав Мостицкий

WET

WET – игра, с которой у всякого будут сложные отношения. Даже сейчас, когда до релиза остается полгода, она вводит в заблуждение, искусно путая мысли, жонглируя обещаниями и подогревая ожидания.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель: Bethesda
Российский дистрибьютор: «1С»
Разработчик: A2M
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: III квартал 2009 года
Онлайн: www.wetthegame.com
Страна происхождения: Канада



ET – как та загадочная девушка, «красавица», расхваленная другом, у которой на самом деле то ли походка не такая, то ли взгляд тяжелый, и в целом впечатление она производит неоднозначное. И чем дольше ты с ней разговариваешь, тем сильнее хочется дать другу в глаз, а заодно разобраться, что же в ней все-таки не так.

Проект WET – это скорее сама Руби Мэллон (Rubi Malone), нежели игра. Персонаж-коллаж, который умеет все: и высоко прыгать, и мечом размахивать, и стрелять без промаха. О ней можно сказать, что это типичная роковая красотка, которая по обстоятельствам даст фору, а если потребуется, то и пинка многим персонажам «сильного» пола. От мужчин-собратьев по жанру она унаследовала не только крутой нрав и навыки обращения с различным оружием, но и привычку одеваться как байкер (Руби прекрасно вписалась бы в банду The Lost), любовь к позерству, тягу к крепким напиткам и, предполагаем, умение цветисто ругаться голосом Элизы Душку). Руби носит берцы, камуфляжные штаны и дог-тэги на шее, она – настоящий профи, возможно, с военным прошлым. На ее правой руке (наверняка, не только там, но остальное скрывает одежда) красуется выполненная в стиле старинных японских графюр укиё-э татуировка, а ладонь сжимает рукоять клинка – скорее всего, героиня имеет богатый внутренний мир и ценит восточную утонченность. Глядя, как она расправляется со своими обидчиками, в это охотно веришь.

А стреляет, шинкует и пинает врагов Руби так, что засмотришься. Спускаясь по пожарной лестнице, она палит с двух рук, ловко приземляется и устремляется вперед, чтобы секундой позже зависнуть в затяжном прыжке



и спланировать на соседнюю крышу, прямо перед носом ошалевшего китайца в костмочике. Всплеск меча рассекает ему живот – а Руби ловким движением уже перемахнула через окно и скользнула сталью о еще одно пока теплое тело. Драйва и скорости обещает-ся не меньше, чем в недавней X-Men Origins:

Wolverine. Сами же разработчики характеризуют свою работу как «акробатический шутер», и это, похоже, не пустые слова. Мэллон носится по уровням едва ли не со скоростью пули, и каждая неровность для нее – не препятствие, а, наоборот, подспорье для хореографических выкрутасов. Даже построение

Визу: На этом скриншоте заметны сразу два огреха: аляповатые прицел с маркером цели и ужасное освещение. В демо ни один персонаж не отбрасывал тени, и поэтому на полу отражались лишь качающиеся в воздухе пистолеты и меч.



Неестественно изогнувшийся китаец в опухшем сером костюме – типичный враг Руби.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Стильный боевик от третьего лица, замешанный на стрельбе, кульбитах и ближнем бое. После многих трудных лет он наконец на финишной прямой. Право, заждались.

ЧЕГО БОИМСЯ? Власть в немилость у такой девушки, как Руби, назвав графику, мягко говоря, спорной и выразив опасения по поводу дизайна уровней и большого количества ошибок.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На самый быстрый, жесткий и стильный боевик осени. У WET есть потенциал, а A2M очень важно за оставшееся время подлатать очевидные дыры и подготовить почву рекламным удобрением.



«Ox!» (слева) и «Ax!» (справа).

уровней будет таким, чтобы дать игроку как можно больше возможностей для прыжков, подтягиваний, бега по стенам и скольжения на коленях в лучших традициях Брюса Спрингстина и забивших гол футболистов. Все это, по замыслу сотрудников A2M, должно напоминать скейтерский парк, где нужно пускаться в трюкачества наперегонки со смертью.

Когда после очередного затаянного прыжка вы плюхнулись рядом с размахивающим мачете азиатом (почему-то из врагов показаны только они. Грядет война с триадами?), самое время продемонстрировать фехтовальные навыки – достаточно нажать одну только кнопку. А если Руби хорошенько разозлить, она впадет в особый Rage Mode и примется рубить вдвое быстрее и больнее – весь мир поделится на черный и красный, а кровь обретет кипельно-белый цвет. Буйствовать Руби может, судя по всему, лишь тогда, когда предписано сценарием. И сценарий этот обещает быть весьма жестким и наполненным лихими поворотами. Но тут авторам верить приходится на слово: пока нам предлагают довольствоваться лишь скупой завязкой, согласно которой, Руби берется вызволить из передряги неуправляемого сыночка заказчика, а потом вынуждена скрываться от его же людей.

WET – игра старомодная. Она стилизована под «грайндаус», дешевые кинотеатры былой Америки, крутившие двойные сеансы порно и трэша. Что это значит для нас? Да все то же: графический фильтр подпорченной пленки (можно отключить), рваный мон-

таж скриптовых сцен, кричащее оформление и «смачные» звуковые эффекты. А еще – эксцентричные персонажи и саундтрек, «вдохновленный музыкой 70-х». Надеемся, что рок-музыкой.

Впрочем, все это заранее прописано в диздоке и выверено до последней мелочи. А ведь встречаются и неочевидные вещи, которые дают повод назвать WET старомодной совсем в ином смысле, нежели предполагали авторы. Взять хоть укрытия. Сегодня персонаж каждого боевика от третьего (а с недавних пор – и от первого) лица умеет прятаться за ящиками и стенами. А вот Руби не умеет. Это просто ни к чему – ей куда проще вихрем пронестись по уровню и перестрелять всех за минуту, как в старые добрые девяностые. Или, например, замедление времени. Сегодня им пользуются изредка и с опаской – повсеместное slo-mo давно уже не в моде. А в WET slo-mo так много, что ни один акробатический трюк не обойдется без «эффектных кадров». Настоящим анахронизмом представляются появляющиеся над трупами поверженных врагов суммы очков, которые идут в геройскую копилку опыта. Если Руби просто пристрелила беднягу – не повезло: его жизнь оценят всего лишь в двадцать очков. Но если героиня всадит несколько пуль, пока бежит по стене, потом оттолкнется и в прыжке красиво прикончит жертву мечом, то получит целых пятьдесят. Этот опыт можно вложить в развитие характеристик или улучшение оружия, как огнестрельного,

Трудный ребенок

Руби Мэлон доставила своим родителям из A2M немало хлопот. Изначально игра была представлена широкой публике в 2007 году, тогда ее издателем еще числилась могучая Vivendi, которая летом прошлого года объединилась с Activision, и ныне весь этот конгломерат зовется Activision Blizzard и уже по-другому смотрит на «спорные» проекты, так что WET, вероятно, сочли неперспективной и скинули за борт. Однако в конце года на Montreal International Game Summit сотрудник A2M Дэвид Лайтбуун твердо пообещал, что игра выйдет в следующем, то есть в 2009, году. Такая уверенность, наверное, произвела впечатление на боссов из Bethesda, и с двадцать четвертого апреля именно эта компания считается издателем проекта. Поздравляем, Руби, тебя чуть было не отправили на пенсию до срока.



Вверху: «Скриншот» из WET 2007-го года...

так и холодного. Стойкие ассоциации с не менее «старомодной» The Club?

WET – не красавица, это уж точно. Имеется в виду, конечно же, технический аспект игры. Наряду с общей отсталостью графики, представленной скудными декорациями, беденькими спецэффектами и неромантичным освещением, в демонстрационной версии были замечены различные недоработки: то Руби сквозь врага проскользнет, то анимация с окружением не состыкуется («Болезнь Сэма Фишера»). А уж бегают фигуристая Руби точно как Салем из Army of Two, ей-богу!

В общем, вы уже догадались: WET – продукт весьма неоднозначный. Привлекательная главная героиня и драйвом накачанный до самых краев экшн, конечно, гарантируют, что сыграем мы обязательно, но неприятные недоработки и общая техническая отсталость заставляют призадуматься: а понравится ли нам это? С другой стороны, God Hand ведь не испортило отсутствие графических изысков? **СИ**

Внизу: ...и «скриншот» из WET 2009-го. Не замечаете разницы? И немудрено. Ведь оба они подретушированы для лучшей эффектности и отражают скорее то, какой видят будущую игру авторы, нежели реальное положение дел.

Вам отсюда не видно, но колеса у автомобиля восьмиугольные, в лучших традициях исторических трехмерных игр, а из окон синхронно выглядывают близнецы-тройняшки.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



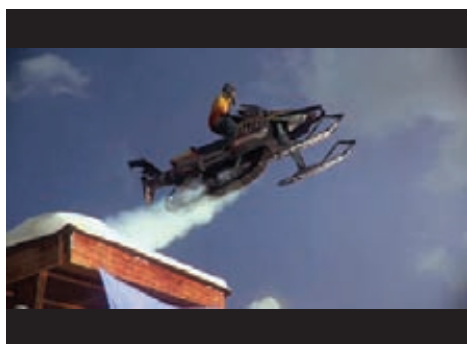
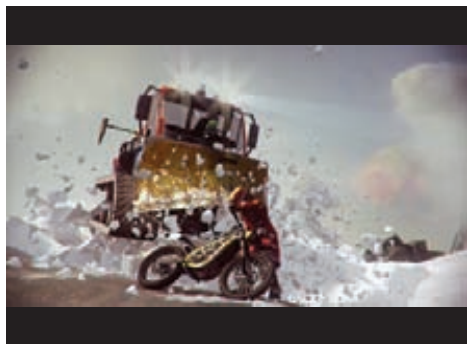
БОЛЬШАЯ-ПРЕБОЛЬШАЯ Маленькая британская студия с большим названием занимается тем, что делает огромные игры для самой маленькой консоли от Sony. Делает очень успешно, хоть и не так давно. В активе студии две части Pursuit Force – увлекательного и динамичного, но недооцененного массовым игроком сериала о тяжелой борьбе полицейского с преступностью целого города.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable,
PlayStation 2
Жанр:
racing, offroad
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
Софт Клуб
Разработчик:
bigBIG Studios
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
www.bigbigstudios.com
Страна происхождения:
Великобритания

Визу: Снегоход во всей красе. Неужели он сможет соревноваться по скорости с мотоциклами?



MotorStorm: Arctic Edge

ЧТО ЗНАЕМ? Анонс свежего выпуска MotorStorm – гоночного символа PlayStation 3 – был неизбежен, как новый альбом Depeche Mode. Портативная консоль от Sony в последние годы потихоньку получает крепкие эксклюзивы, даже если это ответвление от основных серий – вспомните Dexter или Secret Agent Clank. С новой Motorstorm примерно то же самое: главный сериал развивается на «материнской» консоли вглубь и вширь, а малый отпрыск, он тоже развивается, но не под палящим тропическим солнцем, а среди бушующих ветров Аляски. Обновление декораций повлекло за собой логичное расширение автопарка: усестяся предлагают за руль снегохода и даже снегоочистительной машины внушительных размеров, не считая сто раз объезженных мотоциклов, багги, джипов и т.п. Самая радостная весть – что в MotorStorm теперь есть тюнинг. И ведь одной лишь

покраской да елочкой-ароматизатором в салоне PSP-тюнинг не ограничится – мы ждем чего-то более существенного. Как, кстати, и от самой игры – ведь за Arctic Edge разработчики, похоже, ухватились как за путевку в жизнь. Широкие онлайн-возможности и веское количество нововведений говорит о серьезности намерений сотрудников bigBIG Studios. По-другому, впрочем, они работать и не умеют. Похоже, мы получим роскошную гонку для PSP. Очередную.

ЧЕГО БОИМСЯ? Привыкшие к красоте Pacific Rift глаза откажутся принимать облегченную графику продолжения, неудобного и неотзывчивого управления и, зная разработчиков, завышенной сложности.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На обилие разнообразных трасс, стабильный фреймрейт и интересный мультиплеер.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



В ОДНУ КОРЗИНУ Огромное количество запланированных версий игры традиционно ведет к решению поручить их разработку различным студиям. Именно так поступали боссы Electronic Arts с большинством прошлых игр, посвященных Гарри Поттеру, – однако, начиная с 2007 года, от традиции решили отступить. Для всех платформ (а их вместе с мобильниками, портативками и Mac заявлено целых девять) разработку ведет EA Bright Light, бывшая EA United Kingdom. Что ж, это наверняка позволит издателю сэкономить на человеческих ресурсах – хотя и вызывает еще большие сомнения в конечном результате.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, Wii, PC, PlayStation 2,
PlayStation 3, PSP, Xbox 360
Жанр:
action, adventure
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
EA Russia
Разработчик:
EA Bright Light
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
08 июля 2009 года
(Россия)
Онлайн:
www.harrypotter.ea.com
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Трехмерная физиономия Поттера смотрится довольно убедительно, но размазанные текстуры на заднем плане вызывают серьезные опасения.



Внизу: Магические дуэли по-прежнему остаются одной из самых привлекательных черт проектов о Гарри Поттере, а Дуэльный Клуб – одной из лучших мини-игр.

Harry Potter and the Half-Blood Prince

ЧТО ЗНАЕМ? Последняя книга о приключениях Гарри Поттера вышла два года назад – но интерес к юному волшебнику и его противостоянию с Волдемортом по-прежнему немалый. В конце июня студия Warner Bros. запустит экранизацию шестого тома, «Гарри Поттер и Принц-полукровка», а компания Electronic Arts поддержит начинание киношников одноименной игрой. Список предполагаемых платформ в этом году еще длиннее, чем прежде – от мобильных телефонов, до PS3 и X360. Это дает повод предположить, что возможности консолей последнего поколения вновь не будут использованы должным образом, и разработчики попытаются обойтись полумерами. Что до игрового процесса, то здесь нас с вами поджидает привычный набор из блужданий по Хогвартсу и его окрестностям, решения простеньких головоломок и, конечно же, магических дуэлей. Любители полетать на метлах смогут принять участие

в чемпионате по Квиддичу, поклонники химии наверняка попытаются сварить канюю-нибудь особо ядовитую настойку на уроке зельеварения. Жаль, что испытать ее на одноклассниках, скорее всего, не позволят – это было бы, как минимум, непедагогично.

ЧЕГО БОИМСЯ? Планка качества в играх о Гарри Поттере все последние годы опускалась все ниже и ниже. Этого, главным образом, и опасаемся – как бы разработчики, уверовав в силу колдовства, не обленели окончательно.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Очень хочется увидеть не очередную поделку, защищенную от коммерческого провала невероятной популярностью брэнда, но достойную игру, на которую было бы не жалко потратить свободное время. Вселенная, выдуманная Джоан Роулинг, создать таковую позволяет – было бы желание.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium



С НОВЫМ РУССКИМ!



Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8521 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8521 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel® Core™ 2 Duo E7400
2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

* Цена действительна на 10.06.2009 и может быть изменена без уведомления.



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, 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.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ФАКТЫ Knights in the Nightmare – четвертый эпизод сериала Dept. Heaven от Sting. Первыми двумя были Riviera: The Promised Land и Yggdra Union: We'll Never Fight Alone, а третий чудесным образом еще не анонсирован. Миры всех игр связаны (как минимум единым Асгардом), а многие ключевые разработчики участвовали в создании нескольких игр цикла. Так, музыку к «Рыцарям» написал бессмертный Сигети Хаяси, а дизайнером персонажей выступила Сатоко Киюдэки, зарекомендовавшая себя по Yggdra Union.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

DS

Жанр:

role-playing/strategy/
shooter

Зарубежный издатель:

Atlus

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Sting

Количество игроков:

1

Дата выхода:

2 июня 2009 года (США)

Онлайн:

www.atlus.com/knights

Страна происхождения:

Япония

Слева: Оружие необходимо давать воскрешаемым воинам для применения спецприемов.

Справа: Некоторые скриншоты игрового процесса по-настоящему пугают: на них не понятно ровным счетом ничего.



Knights in the Nightmare

ЧТО ЗНАЕМ? Удивительный гибрид стратегии, шутера и RPG, где главный герой – бестелесный дух, способный оживлять тела павших рыцарей. Пробужденные от вечного сна воины не способны передвигаться, но все еще помнят атаки и спецприемы – их-то и стоит применять на врагах, когда те попадут в радиус действия. Когда наш дух летает от тела к телу, он постоянно находится под перекрестным обстрелом – ни дать ни взять Bullet Hell из какого-нибудь скроллшутера! Управление с тачскрина позволит избежать попаданий, управлять атаками союзников и быстро собирать выпадающие из врагов бонусы.

У духа нет здоровья – вместо него теряется время. Таймер не тикает во время бестелесных странствований, но включается при атаках воскрешаемых бойцов. Последние, к слову, не вечны – исчерпав запас сил, юнит пропадает с поля боя навсегда. Если

на последнем издыхании находится хороший воин и терять его не хочется, можно попросить его коллегу пожертвовать собой ради спасения товарища. Чем более лояльна вам жертва, чем ближе она к получающему дар персонажу, тем сильнее он станет после ритуала.

У боевой системы Knights in the Nightmare столько аспектов, столько деталей, что разбегаются глаза. Остается только ждать релиза в надежде, что тогда наконец-то станет понятно, как все эти элементы друг с другом уживаются.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что игра окажется слишком хардкорной даже для матерых геймеров ввиду чрезмерной запутанности боевой системы.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На глубокую, новаторскую игру с любопытным сюжетом и динамичными боями.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕКРОЛОГ Готовящийся проект для Wii – не первая попытка Majesco воскресить классический сериал. Создаваемая Pipe Dream Interactive GBA-игра A Boy and His Blob: Jelly's Cosmic Adventure планировалась к выходу в 2002, но была отменена. Та же судьба постигла и разработку Skyworks Interactive для DS, демоверсия которой была показана на E3 2005. Она отличалась удобным управлением: всевозможные корма для желе-трансформера выбирались моментально с тачскрина.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure.
platform.2d

Зарубежный издатель:

Majesco Games

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

WayForward

Количество игроков:

1

Дата выхода:

не объявлена

Онлайн:

http://www.wayforward.com

Страна происхождения:

США

Вверху: «Как мультфильмы Диснея, наша игра подойдет и молодым, и старым, и новичкам, и хардкорщикам», – говорят разработчики.

Внизу: Создатели надеются, что их игра привлечет новых людей в стан любителей 2D. Мы в них верим.



A Boy and His Blob

ЧТО ЗНАЕМ? Давным-давно, в 1989 году, на NES вышла игра A Boy and His Blob. Создал ее Дэвид Крейн, автор знаменитой Pitfall. Год спустя на Game Boy вышел сиквел, The Rescue of Princess Blobette, и почти два десятилетия о мальчике и его шарообразном друге вспоминали разве что немногочисленные фанаты. К счастью, в их числе оказались разработчики из WayForward, запомнившиеся миру по Sigma Star Saga и Contra 4. Majesco поддержала их в желании воскресить игру.

A Boy and His Blob – платформенная адвенчура с обилием головоломок, завязанных на преобразованиях желеподобного напарника героя. Скармлили ему мандариновую конфетку – он стал трамплином, угостили корицей – в руках мальчика появился факел. Учитывая, что готовящаяся игра для Wii – не ремейк, а совершенно новый проект, лишь

черпающий идеи из давнего творчества Дэвида Крейна, список трансформаций белого кругляша будет изрядно обновлен. Нам обещают как легкость в освоении, так и обилие непростых испытаний – как в какой-нибудь Super Mario Galaxy. Возможностей Wii-пульта игра не будет использовать, поэтому разработчики сейчас подумывают над внедрением поддержки GC-контроллера.

ЧЕГО БОИМСЯ? Игровому процессу может просто-напросто не хватить глубины – времена NES давно прошли, как-никак. Majesco уже не впервой отменяет A Boy and His Blob – вдруг и в этот раз игра не дотянет до релиза?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красивейшую «ручную» графику, а заодно и на обилие интересных головоломок да геймплейных находок.

ИКСключительные ГЕРОИ в ИСКлючительном КАЧЕСТВЕ


TM
Blu-ray Disc



ТРИЛОГИЯ НА 6 ДИСКАХ ВКЛЮЧАЕТ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ПОКУПАЙТЕ С 21 МАЯ

РЕКЛАМА

MARVEL



© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ

ЭТО ИНТЕРЕСНО



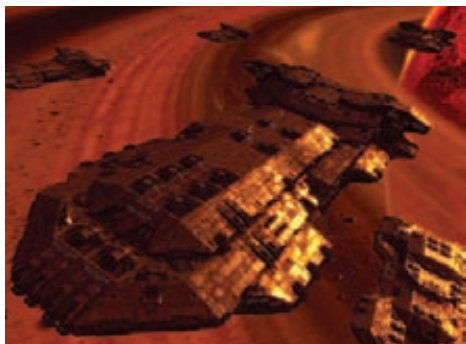
МАРРАЧНАЯ ИСТОРИЯ Созданием сценария к игре занимается немецкий писатель-фантаст (а также художник-иллюстратор) Михаэль Маррак. По сюжету, к XXVI веку люди заселят космос не в последнюю очередь благодаря кибернетически и генетически модифицированным вариантам homo sapiens, которые и начнут войну против своих создателей. Но скоро боевые действия прекратятся, и все люди сплотятся перед лицом общей угрозы – вторжения инопланетян. Пусть завязка банальна, но создатели обещают, что квесты (а их планируется сделать сотни) будут весьма интересными и разнообразными. Надеемся, не врут...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.mmo.sci-fi
Зарубежный издатель:
Reakttor Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Reakttor Media
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.blackprophecy-game.com
Страна происхождения:
Германия

Вверху: Большому кораблю не только большое плавание, но и большая команда. Самыми крупными судами будут управлять несколько человек.

Внизу: Ресурсы можно будет заработать, захватив специальные станции. Или купив у других игроков – рынок куда не денется.



Black Prophecy

ЧТО ЗНАЕМ? XXVI век, инопланетяне, межзвездные перелеты и, конечно же, бесконечные бои в космосе. Вот краткая суть будущей онлайн-игры Black Prophecy. «Но как же насчет EVE Online? – спросите вы. – Как разработчики собираются бороться с лучшей MMORPG про галактическое будущее?» Reakttor на это отвечает просто: «У нас совсем другая игра». Во-первых, Black Prophecy заточена именно под бои (на торговле состояния не сделаешь, а добыча ресурсов ведется автоматическими станциями, за которые будут сражаться кланы). Во-вторых, проект гораздо ближе к экшну, чем к RPG – практически сразу вы сможете отправиться в большой мир и показать там себя во всей красе, да и чтобы достичь вершин, не придется качаться месяцами. Что еще интересно, космические корабли здесь не являются единым целым,

а составляются из отдельных модулей, наподобие конструктора LEGO. Причем улучшить (или заменить) модуль можно практически мгновенно, по необходимости подстраивая начинку корабля. Вдобавок скажем, что авторы Black Prophecy уже сейчас демонстрируют неплохую даже по меркам сингловых игр графику. Правда, насколько все это хорошо в комплексе, неясно. Проект только начал готовиться к закрытому тестированию, и раньше 2010 года уйти в космос XXVI века у нас не получится.

ЧЕГО БОИМСЯ? Излишней простоты геймплея и что из-за этого игра слишком быстро наскучит; отсутствия баланса при создании корабля.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На масштабные битвы в космосе, где сойдутся сотни звездолетов, и проработанный конструктор кораблей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КАКОЙ ТВОЙ НОМЕР? Записаться в тестеры можно обыкновенным для Страны утренней свежести способом. В результате корейцы уже восьмью наслаждаются Metal Rage на родине, а иностранцы кусают локти. Дело в том, что GameNi в обмен на ключ требует ваш номер социального обеспечения (Korean Social Security Number или KSSN). Это тринадцатизначный шифр, который выдается гражданам Южной Кореи и используется для идентификации личности в разных государственных учреждениях и при оказании услуг.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.third-person.giant_robot.sci-fi
Зарубежный издатель:
GameNi
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
GameNi
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
не объявлен
Онлайн:
www.metallrage.co.kr
Страна происхождения:
Южная Корея



Вверху: Машины выполнены в футуристической стилистике, все это очень похоже на старый добрый MechWarrior.



Metal Rage

ЧТО ЗНАЕМ? В конце 2008 года студия из Южной Кореи с непривычным названием GameNi выпрыгнула, как чертик из коробки, и рассказала миру сразу о шести онлайн-развлечениях, которыми собирается поделиться до 2010 года. В числе обещанных вносностей Project M (Metal Rage), Project L, Project E, Project A, Project D и Project K (Karcass Online). Почти все под рабочими названиями. Недавно в Корею запустили первую из шести анонсированных игр, Metal Rage – сагу о гигантских машинах. Это многопользовательский TPS, в котором игроки будут управлять боевыми роботами. Мехов в игре четыре типа, но на поле боя они могут выполнять 8 ролей: малые, средние, штурмовые и снайперские – для атаки; разведывательные, инженерные, тяжеловооруженные и ремонтные для поддержки. Эффективность юнитов в обороне и атаке зависит от ситуации. Самый опасный противник – робот-паук. Он несет

две крупнокалиберные пушки, с пары попаданий рвущие противников в ключья, к тому же только ему доступен снайперский режим. Аккуратно комбинируя разные умения, можно строить оборонительные схемы не хуже, чем в современных RTS. Metal Rage поддерживает сражения 32 человек на одной карте. Командный режим делает игру еще более динамичной. Добавьте к этому интересно поставленные бои, красивые спецэффекты, сладкую вишенку – и получите неплохой онлайн-десерт, способный скрасить многие дни и даже недели.

ЧЕГО БОИМСЯ? Издавать игру в Европе корейцы не торопятся. А значит, Metal Rage может до нас так и не добраться.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся, что GameNi все-таки переведет игру и подарит Западу качественный экшн с мехами.



GUITAR HERO[®] HERO METALLICA[®]

ПРИГОТОВЬСЯ[®]

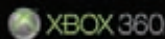
ОНИ – БОГИ МЕТАЛЛА, А ТЫ – ВСЕГО ЛИШЬ ЖАЛКИЙ СМЕРТНЫЙ.
ПРОСТО СМИРИСЬ С ЭТИМ.

Metallica и еще 21 группа теперь в Guitar Hero.
Metallica.guitarhero.com



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Wii



ACTIVISION

activision.com

Guitar Hero Metallica © 2009 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision и RedOctane являются зарегистрированными товарными знаками of Activision Publishing, Inc. Metallica является зарегистрированным товарным знаком Metallica. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PlayStation", "PLAYSTATION" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Wii и логотип Wii являются зарегистрированными товарными знаками Nintendo. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

Империя. Смутное время



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

В последнее время российский геймдев все чаще радуется стратегиями, которые, как говорится, не стыдно и людям показать. Heroes of Might and

Magic V, «Кодекс войны», «Искусство войны», Warfare, «XIII век», King's Bounty – а на подходе еще и Majesty 2. И на этом фоне вполне достойно выглядит проект студии «Леста», заманувшейся «на Вильяма нашего Шекспира» – жанр глобальных стратегий, в котором до сих пор правила бал Paradox.

Особенно радует, что разработчики далеки от модных в индустрии идей «покормить собак и ничего не трогать», то бишь срисовать все у умных дядь, и по-быстрому слупить денег. Lesta Studio, к счастью, не пошла проторенным путем, а значит, мы увидим в игре множество интереснейших решений, которых так часто не хватало, скажем, в Europa Universalis – из-за снабжения войск может обезлюдеть целая провинция; население бежит от войны, голода и болезней в другие земли; и замечательная идея (на ней строится весь геймплей): игроку подчинены исторические лидеры, а с их помощью он управляет своей державой. Персонажи эти развиваются, приобретая новые специальности и совершенствуясь в старых. Словом,

вскоре нас ждет действительно интереснейшая глобальная стратегия HE от Paradox – что само по себе парадокс!

Мы расспросили создателей «Смутного времени» о параметрах Ивана Грозного, роли религии и культуры в игре и, конечно же, о том, как устроить Смуту и зачем это нужно.

❓ Расскажите немного об истории игры.

Юрий Мирошников (Ю. М.), продюсер и идеолог проекта: Примерно пять лет назад появилась идея создать серию стратегических игр – сложных, подробных, ориентированных на любителей отечественной (и не только) истории. Так уж вышло, что для начала серии был избран период с XIV века до Смутного времени. Для следующей игры логичным кажется временной промежуток от XVII века и дальше, но наступивший кризис может легко поставить точку в развитии этого проекта.

❓ Почему для работы над «Смутным временем» была выбрана студия «Леста»?

Ю. М.: Сотрудники «Лесты» всегда интересовались историей, и нам нравилось это их увлечение. Большая часть проектов

студии в той или иной мере исторические. Ну а окончательно мы определились с выбором разработчика после того, как эта команда создала стратегию «Агрессия», ядровая механика которой вполне подходила для будущего проекта «про Смутное время».

❓ На какой рынок вы в основном ориентируетесь: русский, польский или украинский?

Ю. М.: Разумеется, нам ближе и роднее российский. Но мы постарались сделать так, чтобы игра была интересна любителям истории Украины, Польши и других стран. Кстати, судя по количеству вопросов, заданных шведскими геймерами, им проект тоже кажется весьма привлекательным.

❓ Игра посвящена весьма неоднозначному периоду в истории Восточной Европы, а нынешние взаимоотношения России с Польшей и Украиной безоблачными не назовешь. Насколько «идеологизированным» будет проект?

Ю. М.: Игра – это игра. В ней невозможно точно следовать исторической правде – например, татары не сумеют выдать москов-

Снизу: Май 2007 года – только что заключена устная договоренность о разработке «Смутного времени». Слева – Малик Хатажаев, директор «Лесты», справа Юрий Мирошников, в центре продюсер Сергей Титаренко.





скому князю ярлык, если вам не захочется за ним ехать. И таких примеров тысячи, поэтому мы не повторяем историю, а предлагаем геймеру вершить ее самому.

К примеру, Речь Посполитая под вашим управлением, возможно, вовсе не заинтересуется левобережной Украиной, а будет расширяться на север или от Крыма к Кубани и дальше в сторону Урала. Игрок волен сделать столицей Новгородского княжества Варшаву, население Крымского ханства может запросто вымереть из-за бесконечных эпидемий чумы, а Запорожская сечь – массово принять католичество и стать вечным военным союзником Тевтонского ордена (который, в свою очередь, имеет шансы победить в Грюнвальдской битве, чтобы к XVI веку захватить всю Восточную Европу). Оттого вполне очевидно, надеюсь, невозможность излишней идеологизации игры.

? **Чем вы руководствовались, ставя именно эти временные рамки? Если 1350 г. еще более-менее понятен, то почему в игру не вошла вторая половина XVII века, великая война Алексея Михайловича против Польши – реванш за Смуту?**

Ю. М.: Все именно потому, что она задумывалась как первая в большой серии исторических игр. Следующую можно было бы как раз начинать с реванша, например.

? **Каковы предполагаемые географические границы? Будут ли возможны экспедиции Ермака, завоевание Казани и Астрахани, походы в Крым?**

Ю. М.: В нынешней игре Урал – граница карты. Продлить ее можно только «в следующей серии».

? **Какова роль религии в игре? Насколько она важна, дает ли какие-то бонусы?**

Александр Скаковский (А. С.), геймдизайнер: Каждая религия имеет определенные модификаторы, влияющие на игровой процесс. От верований населения в значительной степени зависит спокойствие и благополучие на подвластных игроку землях. Массовый приход мусульманских беженцев в христианские города, скажем, способен спровоцировать

определенную нестабильность, привести тем самым к снижению эффективности городской экономики и даже к восстанию. Завоевание новых территорий также рано или поздно упрется в необходимость усмирения и обращения иноверцев.

? **Имеет ли какое-то значение национальность подданных?**

А. С.: Национальности как таковой в игре нет – есть «закулисный» (в том плане, что он нигде не демонстрируется игроку напрямую, но его можно «вычислить» по особенностям архитектуры) параметр «культура», определяющий внешний вид городов и набор отрядов, доступный в них, есть религия и есть также уровень лояльности различным игрокам.

? **В игре будут отряды десяти типов. При этом сражения полностью рассчитываются автоматически. Какова при этом роль разных родов войск? Они встроены в систему «камень-ножницы-бумага» или это просто разные по силе войны? Рассматривали ли вы вопрос о создании простого, быстрого, например пошагового, тактического режима?**

А. С.: В игре действительно присутствуют отряды основных десяти видов, каждый из которых имеет три «воплощения», представляющие собой эволюцию родов войск с научнотехническим прогрессом. Они различаются не только характеристиками, но и общими типами поведения при расчете боя – пикинеры защищают остальных от кавалерийских атак, артиллерия атакует фортификации и норовит отступать при малейшем признаке опасности, конница перерезает пути отступающим. Камня с ножницами нет, но есть соответствие вариантов состава армии различным задачам. При этом общее количество типов отрядов в игре – более полутора сотен. Потому что, допустим, шведские мушкетеры и московские стрельцы хоть и относятся к одному классу (стрелковая пехота позднего периода), но являются разными типами войск со своими характеристиками и внешним видом.

? **Будет ли возможна реформа армии при Алексее Михайловиче, переход на солдатские и рейтарские полки?**

А. С.: В принципе, «реформа» армии возможна в любой момент игры; игрок сам принимает решение об исследовании новых технологий и создании инфраструктуры для перехода, скажем, от тактики конных рейдов к формации мушкетеров и пикинеров. Поскольку подобные вещи требуют серьезных вложений как средств, так и времени, их можно считать достойной заменой реальному историческому развитию военного дела.

? **В Europa Universalis «сражения» длятся месяцами. Это позволяет, пока идет сражение, подбросить в него новые войска. Сколько времени займет битва в «Смутном времени»?**

А. С.: Уровень детализации в «Смутном времени» и EU несколько разный: в «Европе» сражение представляет собой фактически военную кампанию в провинции, идущую достаточно долго, но не позволяющую игроку самостоятельно определять стратегию и ключевые точки для нанесения ударов или обороны. У нас сражение происходит мгновенно – буквально день игрового времени, но при этом военная кампания в провинции складывается из серии боев за деревни, крепости, города и просто сражений «в чистом поле». Игрок может в любой момент отвести в тыл часть потрепанных отрядов и заменить их свежими силами, присланными из городов или подготовленными заранее, оперировать снабжением, менять атакующие группы и т.д. Можно также, к примеру, захватив чужую крепость, запастись провиантом и остаться на какое-то время под защитой крепких стен, восстанавливая здоровье отрядов. В общем, по военной части в игре реализованы все «мелочи», которые Europa Universalis оставляет за кадром в рамках своей общей «провинциальной» кампании.

? **Как реализован механизм захвата городов? Будет ли осада проходить поэтапно? Заморить гарнизон и население голодом – единственный вариант, или нам также позволят копать траншеи и пробивать в стенах брешь?**

Петр Прохоренко (П. П.), руководитель проекта, геймдизайнер: «Правильная» реализация осад (а в «наш» период времени они

Вверху: Переговоры обставлены весьма торжественно – к государю приезжает специальный посол, а потом происходит «торг».





Слева: Ну прямо встреча старых друзей! Видимо, игроков ожидает весьма ожесточенная схватка!

значительно изменились, превратившись из простого стояния вокруг города в настоящую военно-инженерную науку) потребовала бы перехода на еще один уровень детализации, который мы себе не могли позволить, опасаясь за целостность проекта (если делать осады как «игру в игре», то таким же образом можно было бы реализовать и дворцовые интриги, и еще много чего). Поэтому у нас осады активизируются с помощью способности персонажа-полководца и представляют собой счетчик, показывающий, сколько еще осталось до сдачи города (время на котором зависит от ряда параметров – количества обороняющихся, запасов продовольствия и прочего).

? Будет ли реализован переход от старых каменных крепостей к новой бастионной системе для защиты от артиллерийского огня?

А. С.: Переход реализован достаточно просто: существует технология, отвечающая за фортификационную науку, – ее исследование даст возможность построить в городе наилучшие стены, а также крепость «третьего ранга». Кроме того, есть технологии, которые улучшают любые городские и крепостные стены.

? В последней Total War очень удобная схема сбора войск для создания армии – вместо того чтобы переправлять по одному полку со всех окраин империи, просто назначается «место встречи», и все подразделения туда сами собой прибывают. А как это реализовано в «Смутном времени»?

П. П.: В целом похоже на традиционный «тоталваровский» механизм, но с одним

важным отличием – реальное время игры. Поэтому у нас отправленная из города к персонажу группа отрядов не «потеряется», как это бывало в Total War (из-за того что игрок просто забывает про эту группу во время очередного хода), а неминуемо найдет «адрес», даже если генерал за это время переместился.

? Возможно ли в игре возникновение реальной Смуты – распада государства на отдельные противоборствующие фракции?

П. П.: Да, возможно. У нас есть режим «Смута», когда нарушается естественный ход престолонаследия в рамках династии и на государство накладывается ряд penalties. Из-за многочисленных восстаний страна окажется разделенной, а часть восставших областей вернутся к своим прежним владельцам (поскольку любое крупное государство в игре состоит из покоренных некогда народов). Таким образом, после Смуты на территории бывшей империи может идти война между несколькими удельными княжествами.

? В списке профессий особняком стоит монарх. Чем он отличается, например, от наместника, кроме масштабов деятельности, конечно?

П. П.: Монарх влияет на все государство – в этом первое и основное его отличие от других персонажей. Второе – только монарх имеет право взойти на престол в случае гибели нынешнего правителя и отсутствия законных наследников. От уровня развития профессии нового лидера государства зависит продолжительность Смуты при смене династии.



Мурзы мои, турзы мои!

Уже в настольной версии Europa Universalis существовало несколько специальностей для исторических лидеров. В ней различались конкистадоры, мореплаватели, генералы и адмиралы. И, конечно, монархи имели различные характеристики, влияющие на успешность их управления государством (администрация, военное дело, политика...). В те давние времена бросать кубик, создавая нового короля, или рассматривать блестящих лидеров, часто имевших особые способности, было интереснейшим делом. Разработчики из Лесты еще в «Агрессии» продвинулись в этом направлении куда дальше. И, надо сказать, на стыке жанров стратегии и RPG идея оказалась весьма плодотворной. В «Смуте» герои могут развиваться, изучая шесть специальностей: монарха, наместника, полководца, лазутчика, священника, ученого. Все они совершенно необходимы для управления страной. Каждый персонаж может овладеть не более чем тремя из шести профессий, причем максимум суммы уровней по всем специальностям равен 21. Получаемый опыт равномерно распределяется между тремя специальностями. При этом если вторая профессия осваивается на 35% медленнее, чем основная, то третья – уже на 70%. Игрок может корректировать этот процесс, назначая главной то одну, то другую специальность. По достижении каждого третьего уровня в той или иной ипостаси герой обретает новую способность (одну на выбор из списка), здорово помогающую в тяжелой жизни мурзы. Всего в любой профессии персонаж может получить не больше шести способностей.

? Отдельной профессии «политик» у вас нет. Скажите, кому в игре придется договариваться с соседями? Также отсутствуют первооткрыватель и купец – их функции тоже кто выполняет?

П. П.: Работа политика – на монархе и на создаваемых им временных персонажах-агентах (послы). Кардинальное отличие нашей дипломатической системы в том, что для переговоров с другой державой надо либо отправить им посольство, либо активировать уже находящегося при их дворе посланника. Поэтому у нас невозможна «дипломатия реального времени» – все изменения достаточно медленно, по-средневековому, происходят.

? Какими качествами в ролевой системе «Смутного времени» обладает Иван Грозный? Стенька Разин? Алексей Михайлович?

П. П.: Это обычные персонажи, у них такой же функционал, как и у создаваемых генератором героев. Единственное, исторические монархи на старте кампаний имеют значительно больший опыт (сообразный их реальному возрасту на тот момент времени), чем появившиеся согласно желанию игрока персоны. Иван Грозный у нас – монарх-полководец двенадцатого уровня.

? Реализована ли в игре роль политических теорий – «Третьего Рима», например?

П. П.: Нет. Нам представляется, что большая часть этих «политических теорий» стали таковыми лишь в глазах далеких потомков, а реальная средневековая политика была несколько более приземленной и крутилась вокруг тех же вещей, что и сейчас – ресурсы, власть, деньги.

? Софья Палеолог обязательно одадит нас византийским наследством? Или это будет квест?

П. П.: Возможно, это будет квест, а возможно, это произойдет без участия игрока



и он узнает о подарке, прочитав одно из фоновых исторических сообщений, создающих в игре неповторимую средневековую атмосферу.

? В игре очень интересно организовано снабжение. Многочисленные армии будут просто подбедать все запасы населения, вызывая голод. Чтобы этого не произошло, войска должны сопровождать обозы. Но возникает вопрос – эти обозы тоже не бесконечны? Можно ли отрезать армию от линии коммуникаций? Удастся ли организовывать продовольственные магазины, временные базы?

П. П.: Да, разумеется, продовольствие в обозах заканчивается, но всегда можно подогнать к армии новые. Тут надо отметить еще, что и уровень потребления в войсках разный (рыцари и наемники кушают лучше всех), а в технологической линейке улучшений есть «обозы повышенной емкости». Фиксированных линий снабжения нет, но можно перехватить обозы противника. Временные базы игрок основывает в фортах, крепостях и деревнях, расположенных поблизости от «рубежа атаки» его армии. Поскольку каждый обоз занимает ценный войсковой слот в армии персонажа, то ходить на войну с караванами еды накладно: все подводы могут достаться противнику – вот и приходится организовывать охраняемые базы на своей территории.

? Вражескую провинцию можно ограбить, угнать жителей в плен и т.д. А присоединить ее получится лишь в результате мирного договора?

А. С.: Есть несколько возможностей приобрести новые территории. Первый вариант – захватить город и все объекты в данной области, а также удерживать провинцию, пока идет процесс, именуемый «интеграцией», попросту говоря, создается новый бюрократический аппарат и наводится порядок. После этого область считается законно перешедшей новому игроку. Также земли можно приобрести политическим путем – в уплату за мирный (или другой) договор, обменявшись «неудобными» территориями с соседями, а также просто за деньги. Кроме того, существует особая способность «Аннексия», позволяющая получить контроль над не достаточно лояльной к своему нынешнему государю провинцией. Кстати, если грабить, разорять и угнать жителей, провинция вернется к прежнему хозяину, так что этими методами нельзя расширить свою державу.

? Вы не рассматривали возможность использования показателя стабильности, как в Europa Universalis?

Чтобы при проведении реформ, непопулярных решений и т.д. начались народные волнения?

П. П.: Нашей «стабильностью» является сочетание параметров «лояльность» и «благополучие», на которые влияет еще добрый десяток характеристик города и объектов в провинции. Любые резкие изменения сказываются на этих параметрах и естественно приводят к изменению «лояльности» и «благополучия». В этом плане наша система идеологически более «правильная», чем в играх Paradox – она использует производные от «реальных» данных провинции, а не генерирует новые влияющие на все показатели.

В игре задумана очень интересная схема комплектования армии из свободной от работы части населения. Хотелось бы уточнить – наемники-нахлебники в мирное время остаются в строю? Дороже ли держать их все время под ружьем, не распуская по домам? Дает ли это какой-то бонус «постоянной армии»?

А. С.: «Мобилизационный резерв» – ратный люд, то есть непродуктивная часть населения, готовая в любой момент вернуться в строй. На военной службе практически любой отряд требует больших расходов на содержание, нежели ненаятые ратники, а также занимает место в гарнизонах городов и крепостей, лишая игрока маневренности. Однако же формирование новых подразделений требует времени, поэтому приходится поддерживать определенный баланс между боевыми отрядами «на всякий случай» и резервистами.

П. П.: Хочу добавить к сказанному Сашей, что уже сформированные войска регулярно принимают участие в разных мелких стычках с повстанцами или отрядами разбойников и в итоге набирают боевой опыт. Поэтому держать гарнизоны в городах достаточно полезно.

Будет ли в игре в какой-то форме реализована важность торговых путей или хотя бы торговых центров? Транзит Персия-Европа?

П. П.: Торговля в игре достаточно схематична и сведена к опции заключения торгового союза и установления факторий в дружественных державах. Этот элемент игры мы планируем развивать в дальнейшем.

Кроме наемников и ополчения в данный период были широко распространены «поземельные» войска – ополчение поместной



Вверху: Этот государь хорошо подготовился к Смуте: у него аж четверо наследников, так что народ может спокойно безмолвствовать.

Слева: Облик города не только указывает, к какой культуре он относится, но и позволяет понять, какие отряды там можно набирать.





конницы или казаки, владеющие землей и призываемые на военную службу. Или стрельцы, торгующие и занимающиеся ремеслом в мирное время. Такая система в игре вовсе не реализована?

П. П.: Нет, разница между ополчением и регулярными военными частями в основном в стоимости содержания и параметрах.

? Можно ли будет как-то управлять налоговой системой – переводить государство из «дешевого феодального» в «дорогой бюрократический» режим? В игре реализована реальная экономика того времени или будет использована современная денежная система?

А. С.: Подобные экономические тонкости мы серьезно упростили. «Стоимость» поддержания государства – это фактические затраты на наем новых персонажей и использование способностей. Налоги, поступающие с города, зависят от численности населения и уровня благополучия в нем. Если есть торговые порты, можно взимать пошлину и с купцов. Кроме этого, монарх имеет право раз в год взять внеочередной налог с горожан «на ведение войны и прочее» – для этого потребуются привести персонажа в данный город и применить способность.

? Возможно ли заручиться помощью иностранных войск? Увидим ли мы

Патрика Гордона на русской службе?

А. С.: Патрика Гордона лично – нет, но с иноземными наемниками все в порядке. Любой полководец имеет ограниченный доступ к наемным войскам – способность, позволяющую за небольшие деньги призвать на службу случайные отряды, от ветеранов крестовых походов до турецких пехотинцев и русских ушкуйников.

? Почему постоянная смена населением рода занятий внутри города не вызывает недовольство у горожан?

Ю. М.: Игрок не меняет род занятий населения, а лишь выставляет приоритеты – скажем сейчас для державы важнее строить, а не учиться. Это отражает фокус государственной власти, не более. Ну а уж население уже подстраивается под нужды правителя (улыбается).

? Ложатся ли тяготы войны на плечи мирного населения? Существует ли какая-то усталость? Или, наоборот, радость от завоеваний?

А. С.: Прямых связей несколько. Во-первых, в завоеванном городе заметно снижается уровень благополучия. Во-вторых, захваты деревень и присутствие в провинции крупных армий приводят к тому, что у мирных жителей начинаются перебои с продовольствием – это тоже снижает уровень благополучия, одновременно повышая вероятность восстания. Более того, из зон военных действий люди норовят перебраться в более спокойные края, из-за чего целые города могут опустеть, а в других

местах начнется голод из-за перенаселения или волнения из-за религиозной нетерпимости к беженцам. Не говоря уж о том, что мобилизация ополчения – дешевых войск – уменьшает количество рабочих рук в городе, а значит надолго создает экономические проблемы.

? В Europa Universalis стране, завладевшей определенными провинциями, присваивалось историческое название – Великобритания, например. Если Тверское или Новгородское княжество объединит русскую землю, получившееся государство станет Московской? Или останется княжеством?

П. П.: Подобные функции у нас выполняет система титулов. Всего их девять штук (от Государя Московского до Хана Золотой Орды), и за каждым закреплен ряд провинций – их игроку необходимо завоевать (или получить любым другим путем) для активации титульного бонуса и выполнения условий кампании (если там это прописано). Когда появляется право претендовать на тот или иной титул (для этого надо овладеть хоть одной титульной провинцией), игроку подсказывают, как действовать дальше – подробные инструкции появляются в соответствующем разделе экрана «Мое государство». В рамках свободной кампании 1350–1650 годов геймер, теоретически, может взять все игровые титулы, став, таким образом, «государыней морскойю». **СИ**

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

На сайте Даниэля Бенмергуи (www.ludomancy.com) появилось интересное предложение – пожертвовав автору любую сумму через PayPal, вы сможете скачать коллекцию из трех его короткометражных игр: Storyteller, I Wish I Were The Moon и свежую Today I Die. В зависимости от суммы взноса, вас ждут необычные бонусы: \$27 делают вас официальным спонсором, чье имя появится в титрах следующей игры Даниэля; за \$497 вы получите персональную версию одной из двух последних игр, где можете стать главным героем; наконец, \$995 давали право заказать для любой из них новую концовку (этот вариант уже расхватали). Автор рассказал мне, что ему уже удалось собрать около \$3000 – по его же словам, на пару месяцев хватит. Похоже, бизнес-модель «игр на заказ» имеет право на жизнь, особенно если делать их быстро и дешево.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Хидео Кодзима

создатель *Metal Gear Solid*

Отчаянно боится свиного гриппа и даже не поедет из-за этого на E3 2009.



Кейджи Инафуне

создатель *Dead Rising*

Из-за свиного гриппа отменил встречу с европейской прессой.



Питер Мур

руководитель EA Sports

Согласился читать программную речь на Эдинбургском игровом фестивале осенью 2009 года.



Масая Мацуура

создатель *Parappa the Rapper*

Только что выпустил в США и Японии музыкальную игру Major Minor's Majestic March для Wii.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

История GUITAR HERO 46
Новое лицо Team Ninja 52

Авторская колонка

Константина Говоруна 56

Смотрите также



Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

1	Wii Fit	Nintendo
2	X-Men Origins: Wolverine	Activision Blizzard
3	FIFA 09	Electronic Arts
4	Wii Play	Nintendo
5	Mario Kart Wii	Nintendo
6	Resident Evil 5	Capcom
7	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
8	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
9	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
10	Rhythm Paradise	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Persona	Atlus	PSP
2	Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu	Namco Bandai	PSP
3	WarioWare Myself	Nintendo	DS
4	Pokemon Fushigi no Dungeon: Sora no Tankentai	Nintendo	DS
5	Jikkyou Powerful Major League 2009	Konami	PS2
6	Monster Hunter G	Capcom	Wii
7	ToraDore Portable!	Namco Bandai	PSP
8	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
9	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
10	Powerful Pro Baseball 2009	Konami	PS2

Новые темы



История GUITAR HERO

Изучаем жизненный путь одного из самых успешных игровых сериалов.

Читайте на странице 46



Новое лицо Team Ninja

Что осталось в Team Ninja, когда оттуда ушел Томонобу Итагаки, а вместе с ним и его эго? На этот (и не только) вопрос отвечает новый продюсер студии Ёске Хаяси.

Читайте на странице 52

События прошлых лет

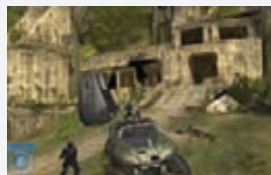
Год назад

Activision Blizzard и NCsoft отказались от участия в E3, а Ubisoft сообщила о разработке четвертой части Prince of Persia. Обещана абсолютно новая игра.



Пять лет назад

Interplay угрожает банкротство, у LucasArts новый президент, Microsoft показывает Halo 2, а компания EA рапортует о невиданных ранее прибылях.



Семь лет назад

Видеоигры обвиняют в эскалации насилия в мире, на золото ушел Duke Nukem: Manhattan Project, а Nival заявляет, что будет делать игры для PS2.



Справа: Одна из многочисленных аркадных версий Guitar Freaks. – игры, вдохновившей RedOctane на эксперименты с ритм-симуляторами.



Вверху: «Фирменный» танцевальный коврик для DDR.



История GUITAR HERO



ТЕКСТ
Хайди Кемпс

Взлет Guitar Hero к вершинам славы напоминает историю об инди-рок-группе, ставшей знаменитой на весь мир.

Когда-то детище небольшой компании RedOctane считалось экспериментальным проектом, интересным лишь весьма узкой аудитории. Сегодня же это один из наиболее успешных сериалов, выпуски которого продолжают выходить и поныне. Кто же работает в RedOctane и как им удалось сделать Guitar Hero самой популярной музыкальной игрой в мире?

RedOctane была основана в 1999 Каем и Чарльзом Хваном. В августе того же года они запустили вебсайт redoctane.com, тем самым положив начало онлайн-прокату игр в США. Условия аренды напоминали те, которых придерживалась Netflix, компания, в свое время вызвавшая настоящий переворот в видеопрокатном бизнесе США. Пользователи не платили за каждую взятую на время игру, более того – их не обязывали возвращать набранное в срок и не штрафовали в случае

опозданий. Нет, требовалось всего лишь ежемесячно вносить деньги за подписку на сервис (сумма взноса оставалась фиксированной и не росла, в отличие от тех же штрафов). Клиенты выбирали нужное по Сети, и затем получали по почте. Они имели право хранить игры у себя сколько угодно, пока не превышали определенную квоту. После этого уже не удавалось взять в прокат что-нибудь новенькое, не вернув старое.

Хотя выбранная стратегия была выигрышной, время для дебюта RedOctane оказалось крайне неудачным. В 2000 и 2001 годах тысячи интернет-контор разорились, и вскоре как вкладчики, так и клиенты начали с опаской относиться к онлайн-сервисам. Для RedOctane стало жизненно важно отыскать дополнительный источник дохода, чтобы удержаться на плаву.

В RedOctane трудилось немало меломанов и поклонников ритм-симуляторов, в особенности сериала Dance Dance Revolution от Konami, который американцы тогда только распробовали. Чем популярней стано-

вились выпуски DDR, тем чаще хардкорные фанаты жаловались, что фирменные танцевальные коврики Konami слишком уж хлипкие. Аксессуары попросту не выдерживали нагрузки, оказавшись под ногами заядлого DDR-щика, и легко ломались. Усмотрев возможность извлечь выгоду из сложившейся ситуации, RedOctane занялась разработкой устройств, способных пригодиться тем, кто участвовал в соревнованиях по DDR.

Первым из них оказался танцевальный коврик со специальным нескользким покрытием, которое предотвращало осечки и неудачные падения во время активного степания. Вскоре появилась и особая оболочка для стандартных DDR-ковриков, призванная продлить их срок службы. В 2002 вышел Ignition, дешевый мягкий дэнс-пад. Что интересно, он оказался несравненно надежнее и прочнее, чем большинство представленных на рынке моделей-конкурентов. Позже настал черед Afterburner, куда более дорогого металлического коврика, смоделированного по той же схеме, что и «фирменный». Стоил



он весьма порядочно, что, впрочем, не слишком смущало истинных поклонников «танцевальной революции».

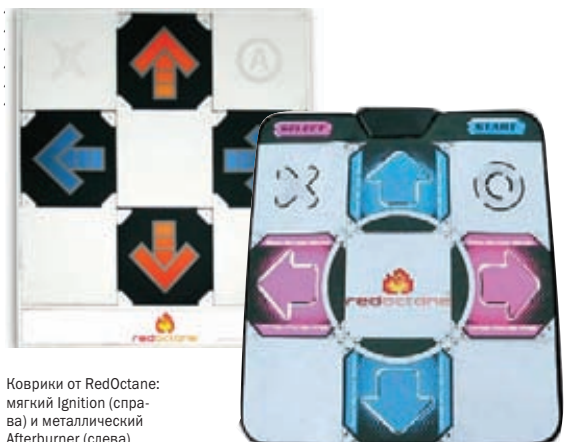
RedOctane удачно застолбила место на североамериканском игровом рынке и сочла, что ее успехи как в прокате, так и в разработке новых устройств растут с ошеломляющей скоростью. Производство стало более многопрофильным, и теперь компания выпускала самые различные приспособления, начиная от USB-переходников и кончая контроллерами для Taiko Drum Master.

Постоянно поддерживая связь с музыкально-игровым сообществом, RedOctane приметила, что соотечественники не могут нарадоваться на Guitar Freaks. Новинка задействовала контроллер в виде гитары с тремя кнопками на грифе. На экране отображались «ноты» – последовательности клавиш. «Исполнитель» зажимал соответствующие кнопки и дергал за пластмассовую детальку, которая имитировала струны. Guitar Freaks относилась к серии бемани-игр, выпускаемых Konami, и завоевала огромную популярность в японских аркадах. Ее порты для PS и PS2, укомплектованные специальным контроллером, также вышли на родине самураев. Однако, не считая единственного аркадного релиза, в Штатах она практически не рекламировалась и не распространялась.

Осознав, что западная аудитория с радостью примет игру подобного рода, в RedOctane хорошенько призадумались. Удастся ли выпустить Guitar Freaks в Америке? Попытка лицензировать продукцию Konami скорее всего закончилась бы провалом: компания была печально известна тем, что упорно не позволяла никому публиковать ее творения за пределами Японии. Да и вряд ли она захотела бы связываться с фирмой, торгующей неофициальными приспособлениями для DDR. Таким образом, у RedOctane оставался единственный выход: сделать такую игру самостоятельно.

Оказалось, легко сказать, да сложно сделать. Сперва RedOctane предстояло получить от Sony статус издателя – процесс долгосрочный и дорогостоящий, мало того, связанный с неизбежной бумажной волокитой. Однако компании повезло, и Sony утвердила ее в качестве издателя уже в начале 2005 года. Затем потребовались финансовые вложения, поскольку расходы на создание и выпуск новинки вместе с прилагающимся оборудованием предстояли немалые. Благодаря частным вкладчикам RedOctane сумела собрать \$1.75 млн, но многие перспективные инвесторы отказались от участия в проекте, восприняв его концепцию в штыки.

Бок о бок: Drum Mania и Guitar Freaks от Konami.



Коврики от RedOctane: мягкий Ignition (справа) и металлический Afterburner (слева).



Кроме этого была и другая загвоздка: новоиспеченному издателю катастрофически не хватало внутренних студий-разработчиков. RedOctane попросту не могла рисковать, тратя средства и время на формирование подходящей команды, поэтому обратила взгляд в сторону независимой студии Harmonix, которая уже успела заработать репутацию создателя уникальных и увлекательных музыкальных игр всех сортов (ее прославили Frequency, Amplitude и Karaoke Revolution). Именно такие люди и требовались RedOctane.

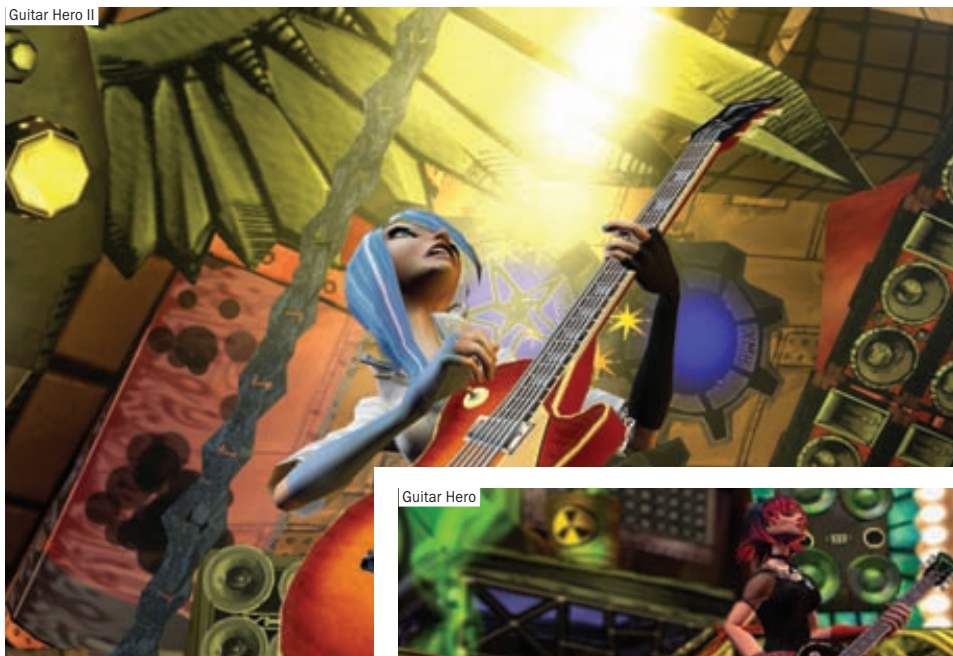
Вскоре началась разработка Guitar Hero. В то время как в Harmonix занимались геймплеем, RedOctane бросила все силы на дизайн и производство прилегающего гитарного контроллера. В итоге бюджет нового проекта составил чуть менее \$1 млн – относительно небольшая сумма в наши дни.

На ранних порах в игре использовалась самая примитивная графика: авторы сосредоточились на программном коде и синхронизации происходящего на экране с музыкой, решив, что над визуальным стилем Guitar Hero подумают позднее. Изначально планировалось, что картинка на экране будет самой что ни на есть абстрактной, но на примере предыдущих проектов в Harmonix установили, что игрокам куда приятней смотреть на музыкантов, пусть и полигональных, чем на абстрактные геометрические фигуры. Были созданы эскизы и модели персонажей, которые со временем превратились в постоянных героев сериала.

Во время первых тестов контроллер от RedOctane еще не был готов, и Harmonix пришлось использовать модифицированные гитары для Guitar Freaks. Когда появились прототипы будущего контроллера, Harmonix начала обдумывать различные варианты того, как сделать игру более веселой.

Изначально предполагалось сделать цветные кнопки на гитаре чувствительными к различным степеням нажатия, однако позже сочли, что незачем настолько усложнять жизнь геймерам. Взамен RedOctane и Harmonix решили облегчить «исполнителям» жввание в роль: например, тем приходилось дергать за whammy bar (рычаг, заменяющий струны) и наклонять гитару, подражая движениям настоящих музыкантов. Система Star Power также была призвана повысить интерес к повторному прохождению и поощрить более креативные варианты игры, нежели просто попадание в ритм. Разработчики тщательно продумывали детали и вносили дополнения и корректировки вплоть до самого финала – к примеру, идея использовать whammy bar для увеличения Star Power и регулировки тональной высоты была воплощена лишь за месяц до того, как Guitar Hero ушла на золото.

Саундтрек также не раз претерпевал изменения. С самого начала авторы хотели включить в него множество популярных и хорошо узнаваемых рок-композиций для привлечения самой широкой аудитории. Был составлен перечень из ста треков, который, правда, позднее сократили лишь до сорока из-за проблем с лицензированием. Разработчики посчитали себя «морально обязанными» включить в список классику жанра (такую как, например, гимн панк-рока «I Wanna Be Sedated» от Ramones), для чего им пришлось приложить дополнительные усилия, пожертвовав при этом другими песнями. Был заключен контракт со студией WaveGroup



Sound, которая обязалась предоставить кавер-версии композиций. Музыканты особо постарались сохранить оригинальное звучание и дух многих песен – даже приобрели через Интернет электрический вентилятор, узнав, что точно такую же модель использовал Оззи Осборн для создания вокальных эффектов в Ironman.

Заодно Harmonix привлекла еще несколько групп. Многие из них дружили с сотрудниками компании или же были хорошо известны в среде местных почитателей инди-музыки. Также Harmonix запустила специальный конкурс Be a Guitar Hero, поучаствовать в котором могли независимые коллективы со всей Америки. Победителями оказались Graveyard BBQ, чья композиция Cheat on the Church и зазвучала в игре.

Наконец в ноябре 2005 окончательная версия Guitar Hero добралась до американских магазинов. Цена за набор со специальным контроллером, имитирующим гитару Gibson SG, составила \$70. Хотя для подобного комплекта такая стоимость была вполне божеской, за среднестатистическую игру для PS2 просили на \$20 меньше, и RedOctane опасалась, что массовую аудиторию это отпугнет. Но, как показало время, страхи не оправдались: Guitar Hero на все лады расхвалили критики, причем (благодаря заведомо выигрышному саундтреку и увлекательному геймплею) не только в игровой прессе, но и музыкальной. По мере того, как о новинке заговорило все больше и больше людей, оды ей начали петь уже и мейнстримовые СМИ. Неудивительно, что вскоре Guitar Hero раскупали в большинстве магазинов, и RedOctane занялась производством дополнительных партий дисков и контроллеров.

Поклонники игры оказались большими энтузиастами: одни выкладывали видео со своими рекордами на интернет-сайты, такие как Youtube; другие пытались модифицировать контроллер – переделывали в него настоящие гитары и наоборот. В итоге было распродано более полутора миллионов копий Guitar Hero, а фанаты возжаждали добавки.

Неудивительно, что вскорости закипела работа над Guitar Hero II. Видя ошелом-



ляющий успех первой части, музыканты охотнее соглашались продать права на свои произведения, причем некоторые даже настаивали, чтобы в игре звучали не каверы, а оригинальные студийные записи. Новая Guitar Hero обещала стать масштабнее и интереснее предшественницы.

Однако впереди ждали грандиозные перемены. В мае 2006 Activision, заметив популярность нового сериала, предложила RedOctane сделку в \$100 млн, по условиям

Внизу: Контроллер для первой Guitar Hero создан по образу и подобию гитары Gibson SG.



и не привнесла в геймплей значительных нововведений. Rocks the 80s знаменовала окончание контракта Harmonix и RedOctane.

Пока Harmonix завершала работу над Rocks the 80s, Activision и RedOctane размышляли, как поступить с Guitar Hero III – вернее, кого найти на замену Harmonix. Как говорят, президент Neversoft Джоэль Джуитт разговорился с Каем и Чарльзом Хваном на E3 2006 и упомянул что Guitar Hero помогла его команде справиться со стрессом при создании Tony Hawk's Project 8. Несколько месяцев спустя братья Хван разыскали Джуитта и попросили взять на себя разработку Guitar Hero III.

Guitar Hero III во многом оказался сложным проектом. Он был первым по-настоящему мультиплатформенным «Героем», заточенным к тому же под консоли нового поколения. Его с самого начала снабдили онлайнным мультиплеером и DLC. Однако Neversoft пришлось писать движок с нуля, поскольку все права на технологии GH остались у Harmonix. И время поджимало: Activision непременно желала видеть игру на прилавках к праздничному сезону 2007-го.

Но у Neversoft было и много новых возможностей. Огромное количество групп с радостью предлагали свои песни – даже мастер-версии! Два известных исполнителя, Слэш из Guns 'n' Roses и Том Морелло из Rage Against the Machine, согласились, чтобы в игре использовались их образы.

Guitar Hero III: Legends of Rock вышла в конце октября 2007-го в Америке и в ноябре 2007-го в Европе. Activision потратила огромные деньги на раскрутку, спонсировала полуночные вечеринки в магазинах в ночь релиза. GH3 могла похвастаться обширным трек-листом, не виданными ранее режимами, битвами с боссами и набором свежих беспроводных контроллеров для разных платформ. Хотя эти нововведения были приняты радушно, третий выпуск хвалили куда сдержанней, чем предыдущие части. Вдобавок, месяцем позже вышла разработанная Harmonix Rock Band – которую также порой ставили Guitar Hero в пример. Тем не менее, третья часть набрала более \$100 млн по продажам всего за неделю; накануне рождественских праздников во многих магазинах были распроданы все копии. Также она стала первой Guitar Hero, официально выпущенной в Японии в марте следующего года (до тех пор японским фанатам GH приходилось раскошеливаться на дорогостоящий импорт).

Затем настала очередь тематических выпусков. Guitar Hero: Aerosmith вышла в июне 2008-го, за несколько месяцев до того, как свет увидела Guitar Hero: World Tour, четвертая основная игра сериала.

которой та становилась одним из подразделений издательства. Месяц спустя RedOctane перестала существовать как независимая компания. Кроме того, незадолго до ноябрьского релиза Guitar Hero II, Harmonix была приобретена MTV Networks для специального игрового подразделения MTV, что привело к расколу между двумя отцами-основателями Guitar Hero.

Но, вопреки всему, Guitar Hero II для PS2 все же увидела свет в 2006-м, чтобы сразу же получить теплые оценки прессы. Ее можно было приобрести как отдельно, так и вместе с новым перекрашенным контроллером, и в итоге она оказалась одной из наиболее продаваемых новинок. Позже, в апреле 2007-го, вышел порт для Xbox 360 с другой моделью гитары, новыми песнями, улучшенным балансом сложности и возможностью скачивать треки.

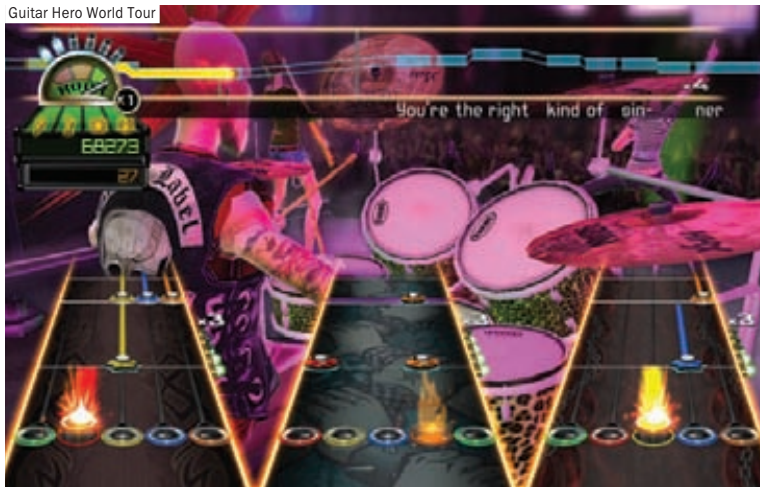
Guitar Hero II значительно обогнала первую часть по сборам: было продано около трех миллионов копий для PS2 и Xbox 360. Серилал становился все более известным,

начали появляться пародии. Например, в одном из эпизодов мультсериала «Сaus Парк» двух героев, не на шутку увлекшихся игрой, сверстники стали почитать как настоящих рок-звезд. В другом анимационном сериале, Metalocalypse, пародирующем культуру хэви-метала, в некоторых сценах появлялись контроллеры Guitar Hero. Отсылками к детству RedOctane и Harmonix запестрели и более мейнстримовые проекты.

В середине 2007-го для PS2 вышло первое узкожанровое дополнение к Guitar Hero – Encore: Rocks the 80s. Как можно легко догадаться по названию, оно было посвящено классическим рок- и металлическим композициям, написанным в одно из самых интересных десятилетий для музыки. Новинка использовала графический движок GH2, внешний вид героев и декорации лишь немного подправили, чтобы лучше передать атмосферу 80-х. Это сократило время разработки, но вызвало неоднозначные чувства у обозревателей. Многие критиковали игру за то, что она предложила слишком мало треков

Внизу: GH Mix – редактор треков в Guitar Hero World Tour.





К всеобщему огорчению, в треклисте отсутствовали такие хиты, как Crazy и Cryin'; более того, он лишь на 60% состоял из собственно песен Aerosmith. Остальные композиции представляли собой сольные работы гитариста Джо Перри и песни групп, вдохновленных творчеством Aerosmith либо же выступавших вместе с ними. Но даже это не помешало игре поставить рекорд: по уверениям Роберта Котика, главы Activision, игра принесла группе куда большую прибыль, чем любой из альбомов. Не так давно вышла Guitar Hero: Metallica (которая взяла за основу геймплей World Tour), чуть было не увидела свет Guitar Hero: Beatles (MTV, правообладатель лицензии, в разгар переговоров с Activision сделала выбор в пользу Harmonix и Rock Band). В Neversoft между тем уже корпят над Guitar Hero: Van Halen и, по слухам, над Guitar Hero: Hendrix.

Guitar Hero: World Tour привнесла в сериал то, чего в нем до сих пор не было: возможность сколотить собственный рок-ансамбль и исполнять песни вместе

с друзьями. Список поддерживаемых инструментов-контроллеров пополнился барабанной установкой, для вокалиста предусмотрели микрофон. В магазинах World Tour появилась 26 октября 2008 года. Наибольшим успехом пользовались барабаны: любителей постучать на них сразу же нашлось куда больше, чем тех, кто захотел возиться со встроенным (довольно мудреным) инструментарием для звукозаписи. Критики новинку не громили, но все чаще начали раздаваться голоса недовольных политической Activision: дескать, рынок вот-вот будет перенасыщен Guitar Hero в частности и музыкальными играми такого типа в целом (ведь, помимо основных выпусков и дополнений, выходили версии для мобильных и карманных консолей – например, Guitar Hero: On Tour для DS). Возможно, именно поэтому разработчики сейчас обещают, что Guitar Hero 5 перевернет наше представление о сериале. Но сперва Activision в июне выпустит Guitar Hero: Smash Hits (PS3, Xbox 360, PS2, Wii) с подборкой из более



чем 48 композиций, которые раньше были представлены каверами, а теперь появятся в оригинальном исполнении. Осенью же, заодно с пятой частью, выйдет Band Hero – музыкальный симулятор, не имеющий отношения к «гитарному» сериалу. С нетерпением ждем, как именно Neversoft и та же Vicarious Visions (именно эта внутренняя студия Activision занимается портативными и Wii-версиями Guitar Hero, начиная с третьего выпуска) разовьют тему ритм-игр, и хотим проверить, насколько увлекательными окажутся их свежие произведения. **СИ**

Вверху: «Тюнинг» инструментов в Guitar Hero World Tour.

Внизу: Guitar Hero 5





[PROTOTYPE]

СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.



Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно. Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя. И тогда виновные понесут наказание.

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 3



ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing Inc. Activision и Prototype являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. "д" и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows и/или Xbox являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт, "Games for Windows" и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Xbox 360" и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью своего соответствующего владельца.

Новое лицо Team Ninja



ТЕКСТ
Хасан Али Альмаси



ТЕКСТ
Хайди Кемпс

После того как Томонобу Итагаки со скандалом ушел из Тесто, вестей о Team Ninja заметно поубавилось. Начали даже поговаривать, что команду распустили. Но, как вы узнаете из нашего интервью, эти слухи были далеки от истины: Team Ninja по-прежнему существует, а на смену Итагаки пришел продюсер Ёске Хаяси. Он не первый день в Тесто: успел приложить руку к Ninja Gaiden 2; кроме того, под его присмотром готовились Ninja Gaiden Sigma для PS3 и Ninja Gaiden: Dragon Sword для DS. Сейчас Хаяси с коллегами трудится над Ninja Gaiden 2 Sigma, а также некими неанонсированными проектами.

Чтобы дать всем желающим возможность пообщаться с нынешним главой Team Ninja, на встречу с ним пригласили сразу несколько журналистов (нашим напарником оказался Адам Дорее, представлявший вебсайт Kikizo).

? Не могу удержаться: когда Томонобу Итагаки ушел из Team Ninja, прихватив с собой свое эго, насколько сложно оказалось заполнить возникшую гигантскую пустоту?

смеется Итагаки нравилось много говорить. Что же до меня, то надеюсь, я не унаследовал его привычки. Верю, что мои игры будут говорить сами за себя.

? Хороший ответ! Но, возможно, вы все-таки расскажете нам поподробнее о двух новых персонажах и кооперативном режиме в Ninja Gaiden 2 Sigma?

По сути, мы предложим все ту же Ninja Gaiden 2, но с дополнительным контентом и кое-какими особенностями. О них я вам, правда, пока поведать не могу. Одиночный режим по-прежнему посвящен истории Рю Хаябусы. Онлайн-режим ко-оп с синглом не связан, и в нем вы сможете взять в напарницы Аяне из Dead or Alive или куноити Момидзи, которая впервые появилась в Ninja Gaiden: Dragon Sword. На PS3 она выглядит куда более реалистично, чем на DS, и, надеюсь, фанатам очень понравится.

? В Ninja Gaiden 2 было немало багов, AI оставлял желать лучшего (враги вели себя неадекватно, заведя бравого Хаябусу). Как вы обойдете все эти недостатки теперь, когда уровень будут одновременно проходить два человека, которые вдобавок не всегда держатся вместе?

Эту проблему мы уже обсудили внутри

команды и приложили немало усилий, чтобы усовершенствовать движок для Sigma 2, а также отладить поведение AI. Наши старания окупались: больше вам не придется жаловаться на странные выкрутасы неприятелей.

? Не планируется ли портировать Sigma 2 обратно на Xbox 360, предложив публике что-то вроде Ninja Gaiden Black?

смеется Мне хотелось бы отнестись к вашим словам как к комплименту; дескать, нельзя лишить владельцев других консолей удовольствия познакомиться с обновлениями. Но думаю, когда Sigma 2 появится в магазинах, геймеры (многие из которых уже наиграются к тому моменту в оригинальную NG2 для Xbox 360) потребуют продолжения банкета. И от нас будут ждать свежую главу в истории Хаябусы, а не очередное переиздание с пометкой Black. Так что нет, не считаю, что это лучшая тактика – тратить время на переиздание апдейтов для тех, кто их не получил. Лучше приверженцам обеих консолей сразу предложить совершенно новую игру.

? То есть, вы не планируете, например, сделать дополнительный контент из Sigma 2 скачиваемым для владельцев Xbox 360?

Прошу наших «боксовых» фэнов простить меня, но все новое в Sigma 2 останется эксклюзивом для PS3. Мы не можем бесконечно продавать одну и ту же игру все той же аудитории, отговариваясь тем, что несколько ее изменили. В какой-то момент необходимо двигаться дальше, и, как я только что сказал, по моему убеждению, нам лучше расходувать время и силы на совершенно новые проекты.

? В начале апреля Тесто завершила сделку по объединению с Koei, которой принадлежат несколько очень популярных в Японии слэшеров вроде Dynasty Warriors. Не беспокоитесь ли вы теперь, что придется соревноваться с собственными коллегами? Ведь аудитории Ninja Gaiden и Dynasty Warriors пересекаются.

Я в целом рад объединению, хотя, конечно, напрямую к нему отношения не имею. Благодаря слиянию увеличатся наши ресурсы, запас доступных разработок (имеются в виду движки и т.п. – Прим.ред.), повысится шанс воплотить в жизнь идеи, которые раньше остались бы невостребованными. Наш подход к этой ситуации таков: мы оценим, как обстоят дела в Team Ninja, какими мы могли бы стать, какие у нас для этого есть возмож-



ности, и затем присмотримся к сотрудникам Koei. Прикинем, есть хотя бы небольшая вероятность объединить силы с какой-то из тамошних команд. Так что, по моему мнению, о соперничестве говорить не стоит – скорее, благодаря сделке перед Team Ninja откроются неплохие перспективы.

? Вы только что обмолвились о новой главе в истории Ninja Gaiden. А ведь Итагаки как-то упомянул, что Ninja Gaiden 2 завершит сериал. Действительно ли у нас есть шанс увидеть Ninja Gaiden 3? Или речь идет о чем-то вроде Dynasty Warriors Gundam – кроссовере с участием героев Тесто и Koei?

Что бы Итагаки ни заявлял раньше, ожидания пользователей со временем воплотятся в жизнь и в историю во всех отношениях выдающегося сериала будет вписана новая страница (да, Хаюси действительно так и сказал. – Прим. авт.) Мы убеждены, что вполне способны справиться с этой задачей и создать увлекательнейшую игру, которая понравится и давним фэнам, и любителям экшнов в принципе. Необходимость в продолжении уже назрела – и мы это чувствуем. Поэтому прилагаем все усилия, чтобы у Ninja Gaiden было будущее.

? А что насчет других сериалов вроде Dead or Alive или даже таких проектов, как Code Chronus (игра, о которой Итагаки очень много рассказывал и которая, тем не менее, до сих пор существует исключительно на словах – ни одного геймплейного ролика, ни одной видеосцены так и не было представлено. – Прим. автора)?

смеется Я считаю, что наша миссия как создателей видеоигр заключается не в том, чтобы плодить новинки ради прибыли. Мы, прежде всего, хотим развлечь наших фэнов и геймеров вообще. И дело здесь не только в мощи бренда, как в случае с Ninja Gaiden или каким-то другим сериалом. Лично для меня важно продолжать в силу моего характера, моих способностей. Развлекать людей – наша внутренняя потребность.

? Дело в том, что та же Ninja Gaiden и Dead or Alive сейчас воспринимают-

ся как творения Итагаки, а не Team Ninja. Поэтому мне было интересно, действительно ли вам хочется продолжать эти сериалы.

Как ни крути, игру делает команда. Один человек может быть автором идеи, способен заражать энтузиазмом остальных, но в конечном счете это коллективное творчество. Я считаю, что Team Ninja – ее, так сказать, ДНК – осталась прежней и после ухода Итагаки. Состав команды не изменился, поменялся лишь руководитель. Взять Sigma 2 – большинство из тех, кто сейчас трудится над ней, также участвовали в создании Ninja Gaiden 2, то есть мы не привлекаем людей со стороны. Естественно, нам теперь хочется выдать на-гора какой-то совершенно новый проект. Мы продолжим работать в этом направлении и, надеюсь, сможем представить вам нечто, что не имеет отношения к уже существующей продукции Team Ninja и в то же время хранит верность ее духу.

? Тесто – средняя по размерам компания, но ей удается то, что иногда не по силам даже гигантам индустрии:

«ВОЗМОЖНО, В ЭТОМ СИЛА TEAM NINJA: НАМ НЕ НУЖНО НИЧЕГО СКРЫВАТЬ ДРУГ ОТ ДРУГА».

создавать хорошо выглядящие игры для консолей нового поколения (речь только о Японии. – Прим. ред). Как вы думаете, с чем сейчас связаны проблемы разработчиков из Страны восходящего солнца?

Не исключено, что дело в особенностях нашего менталитета и культуры. Мои соотечественники не слишком прямолинейны, в хорошем смысле этого слова. Предпочитают выражаться уклончиво. Не скажут: «Нет, не нравится мне ваша игра», оформят эту мысль иначе. В большинстве японских компаний часто можно наблюдать такую картину: кто-то предлагает свежую идею, а остальные вроде как соглашаются, особо не высказывая свое мнение. Но в нашем случае команда уже давно сработалась настолько, что мы не юлим, не боимся выносить на общее обсуждение свои взгляды и замыслы. Возможно, в этом сила Team Ninja: нам не нужно ничего скрывать друг от друга.

? Сейчас часто говорят, что японцы начали отставать от западных разработчиков. А каково ваше мнение?

Думаю, так дела и обстоят. Во многом потому, что нередко у японцев появляются отличные идеи, но им не удается воплотить эти задумки в жизнь по техническим причинам. Взгляните на ту же Nintendo – с ней мало кто может тягаться по изобретательности. Но в прошлом ситуация для нее была куда более благоприятной. Как ни парадоксально, легче удавалось реализовывать замыслы из-за технологических ограничений. Но сейчас благодаря развитию технологий запросы возросли, и нам требуется верно распределять ресурсы, чтобы воплощать идеи на должном уровне, находить баланс. Так что в этом отношении (и по этой причине), как я считаю, наша индустрия определенно отстает от западной. **СИ**



ASUS Winter Cup 2009:

первый в 2009-м



ТЕКСТ

Виктор Бардовский



ФОТО

Андрей Полеес

В последние выходные зимы в столице было жарко, и дело тут даже не в глобальном потеплении, а в том, что лучшие киберспортсмены России и стран бывшего СНГ съехались в Москву, чтобы разыграть немалый призовой фонд ASUS Winter Cup 2009 – 1 млн рублей. На этот раз официальных турнирных дисциплин было много: Counter-Strike 1.6 для профессионалов, Counter-Strike 1.6 для любителей, Counter-Strike 1.6 для женщин, Warcraft III: Defense of the Ancients, FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2009 и Call of Duty 4. В турнире приняли участие более 10 тыс. человек, а это, как минимум, не меньше, чем в прошлый раз. Что ни говори, но серия турниров ASUS Cup – это целое действо, не зависящее ни от кризисов, ни от общей ситуации в стране.

Леди против братьев

По сложившейся традиции, центральным событием ASUS Winter Cup 2009 стал турнир по Counter-Strike среди профессионалов. Он собрал самые лучшие команды России и стран бывшего СНГ: Kerchnet (Украина), PinCho (Россия), k23 (Казак-

стан), Escalate (Латвия), Amazing Gaming (Украина), EYE Sports (Россия), pro100 (Украина), Virtus.pro (Россия), tr.uSports (Россия) и многие другие. В общем, состав участников более чем представительный. Фаворитами турнира считались Virtus.pro, Amazing Gaming, pro100 и EYE Sports, однако ни одна из этих команд так и не смогла пробиться в заветную тройку. Virtus.pro и pro100 уступили еще на подступах к финальным баталиям за призовые места. «Виртусы» в упорной борьбе проиграли k23 со счетом 1:2 по картам, а pro100 не сумели сдержать натис своих земляков из Kerchnet. На том же этапе forZe продули EYE Sports, а tr.uSports уступили A-Gaming. В четвертьфинале также не обошлось без неожиданностей: PinCho обыграли многократных чемпионов турнира серии ASUS Cup Amazing Gaming со счетом 2:1 по картам! Мягко говоря, сенсация. На этом же этапе Escalate обставили ForTeam, k23 переиграли EYE Sports, а Kerchnet не без труда одолели FragBox. Таким образом, в полуфинале участвовали следующие пары: Escalate против PinCho, k23 против Kerchnet. Результат обоих матчей не рискованно предсказать даже самый опытный

букмекер. В итоге PinCho оказалась сильнее Escalate, а Kerchnet не оставила ни единого шанса k23. Финальный поединок закончился довольно быстро – со счетом 2:0 по картам украинская пятерка победила и стала чемпионом ASUS Winter Cup 2009.

Не менее интересные события разворачивались и в женском первенстве по «контре». Главной интригой турнира стало противостояние forZe.Ladies и Shara.bros. Последние умудрились переиграть непобедимых «форзов» в финале прошлого кубка ASUS. Всего в состязании приняли участие четыре коллектива, но зато самые сильные. В финале, прогнозируемо, сошлись forZe.Ladies и Shara.bros. В этот раз Pachella и компания все-таки собрались и вновь отвоевали заветный титул лучшей команды России, но это было нелегко. Финальный счет – 16:12 – говорит сам за себя.

В состязании любителей также все было непросто, ведь провести соревнования, в которых участвуют 64 команды по пять человек в каждой – это само по себе подвиг, не говоря уже о том, чтобы выиграть подобный «мясной» турнир. Однако нашлись парни, которые это сделали – Team Astra. Их путь к вершинам зимнего ASUS'а

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди профессионалов:

- 1 место** – KerchNet (Украина) – 130 000 рублей;
- 2 место** – PinCho (Россия) – 90 000 рублей;
- 3 место** – k23 (Казахстан) – 60 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди женщин:

- 1 место** – forZe (Россия) – 25 000 рублей;
- 2 место** – Shara.bros (Россия) – 15 000 рублей;
- 3 место** – Rigid.Female (Россия) – 10 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди любителей:

- 1 место** – Team Astra (Россия) – 60 000 рублей;
- 2 место** – Fishblow (Россия) – 40 000 рублей;
- 3 место** – Fantastic (Россия) – 20 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по FIFA 09:

- 1 место** – Ravjke (Россия) – 20 000 рублей;
- 2 место** – Zahar (Белоруссия) – 15 000 рублей;
- 3 место** – Fanatik (Россия) – 7 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Pro Evolution Soccer 2009:

- 1 место** – Kulik (Россия) – 20 000 рублей;
- 2 место** – Drunknom (Россия) – 15 000 рублей;
- 3 место** – Crazyrofl (Россия) – 7 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Call of Duty 4:

- 1 место** – Team ROX (Россия) – 45 000 рублей;
- 2 место** – Explosive Advanced Team (Россия) – 30 000 рублей;
- 3 место** – Team Silence (Россия) – 20 000 рублей.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Warcraft 3: DotA:

- 1 место** – Rush3D (Россия) – 45 000 рублей;
- 2 место** – Sp6 (Россия) – 30 000 рублей;
- 3 место** – ОКНО (Россия) – 20 000 рублей.



был нелегко, и несколько раз они почти вылетали с соревнований, но вовремя собирались с силами и «вытаскивали», казалось бы, безнадежную игру. На фоне такого тяжелого восхождения финальный матч против пятерки Fishblow, который завершился со счетом 2:0 по картам, кажется детской забавой. Бронзовую медаль получила команда Fantastic, а четвертое место осталось за lir-Gaming.

Двойной удар

Впервые за всю историю турниров серии ASUS организаторы свели в рамках одного турнира два футбольных симулятора, непримиримых соперников FIFA 09 и Pro Evolution Soccer 2009. Ход сколь неоднозначный, столь и оригинальный. Ведь по PES'у состязаний очень мало, в то время как по FIFA, поддерживаемой в России локальным отделением Electronic Arts, каждый месяц проходят десятки соревнований. Имена самых знаменитых профессионалов FIFA 09 знают все – Ravjke, Kalinichenko, Xahotun. В итоге турнир выиграл Ravjke, который в последнее время побеждает во всех крупных соревнованиях, включая три сезона Games Fest. В финале он хладнокровно расправился с белорусом Zahar'om, который неожиданно

стал лидером. На третьей позиции закончил свое выступление Fanatik. А знаменитый Kalinichenko на этот раз довольствовался лишь шестым местом и 1 000 рублей призовых денег, а ведь всего в турнире по FIFA 09 разыграли 50 тыс. рублей.

А вот среди фанатов Pro Evolution Soccer удачнее других выступил представитель известного клана Empire Kulik. В финальной схватке он с большим трудом одолел своего соперника Drunknom со счетом 3:2. Третье место осталось за Crazyrofl, который переиграл в матче за бронзу своего оппонента с отнюдь не футбольным счетом 6:4.

Долг древних

Настоящая борьба разгорелась в соревнованиях по Warcraft III: Defense of the Ancients. За первое место сражались все самые титулованные команды СНГ, однако победа вновь досталась многократным чемпионам турниров серии ASUS, команде Rush3D. В финале они одолели пятерку Sp6, которая ранее не «светилась» на большой киберспортивной арене, однако это не помешало им выступить достойно и опередить, к примеру, титулованных украинцев из DTS, удовольствовавшихся лишь

восьмой позицией. В матче за третье место сошлись кланы TG и ОКНО, представители именно этого клана стали победителями и получили бронзовые медали.

В соревнованиях по Call of Duty 4 не нашлось равных участникам крепкого отечественного клана ROX. В нелегкой борьбе они одержали победу над Explosive Advanced Team, которые первенствовали на ASUS Autumn Cup 2008. Бронзовые медали достались Team Silence.

Первый из четырех

Состязания, как всегда, прошли прекрасно. Не зря организаторы приняли решение выделить под соревнования аж два последних выходных зимы, не зря собрали под одной крышей фанатов FIFA и PES, не зря сделали целых три турнира по Counter-Strike и не зря решили оставить неизменным призовой фонд, несмотря на экономический кризис. Умение принимать подобные решения – признак не только сильной компании, каковой, без сомнений, является ASUS, но и умных и дальновидных организаторов, которыми являются Дмитрий Кузнецов со стороны www.cyberfight.ru и Лавина Сыкчина со стороны ASUS. **СИ**



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Все хорошо

Репортаж с КРИ – в следующем номере. Сейчас – несколько любопытных наблюдений о том, что сделал кризис с нашей родной индустрией. Как ни странно, после этого он совсем даже не обязан на ней жениться.

Все гости КРИ, конечно, заметили, что мероприятие сильно усложно – меньше компаний, стендов, арендованных конференц-залов. Сократилось и количество представленных игр. Но вот в чем штука – времени на знакомство с интересными проектами почему-то пришлось потратить столько же, сколько и год, и два назад.

Тема бума онлайн-проектов (а ведь на выставке почти не были представлены локализации западных MMORPG – почти сплошь отечественные разработки, и даже их набралось очень много) требует отдельной статьи. Если вкратце, то сейчас на нормальных играх – дисковые релизы для PC и консолей – зарабатывать очень сложно, а вот продажа виртуальных шмоток в страшнейших казуальных онлайн-играх с примитивным геймплеем приносит миллионы долларов. Еще полгода назад мы удивлялись успехам Wii в мире и сетовали на то, что западные издатели как-то слишком уж усердно пытаются копировать идеи Rayman Raving Rabbids и строчить одну MMORPG за другой. Но все же там уж точно большую 90% рынка оставляет за «нормальными» играми. В России очень долго запрягали с темой онлайн и casual, но зато сейчас все идет к тому, что в нашей стране она как раз отожрет львиную долю, а нормальные дисковые релизы (с учетом пиратства и других факторов) уйдут на второй план. Такой вот особый славянский путь. И если качественные MMORPG, вроде «Аллодов Онлайн», и экспери-

менты в духе Nova Online мы только приветствуем, то бум дешевых поделок и локализаций корейских игр пятилетней давности – это совсем не то, что нам нужно.

Есть и хорошие новости. На КРИ привезли мало игр, но ни один из по-настоящему перспективных проектов кризисом съеден не был. Все, что в нашей индустрии было хорошего, выжило. Ведь то, что у нас умеют делать по-настоящему хорошо, останется востребованным и коммерчески выгодным и в новых условиях. «Дальнобойщики»? Пожалуйста, третья часть. Стратегии по мотивам Второй мировой? Вот вам Order of War. Живы сериалы S.T.A.L.K.E.R. и «Ил 2 Штурмовик». Тренд «русские игры по западным лицензиям» продолжают Majesty 2: A Fantasy Kingdom Sim для DS – это ок. Концептуальные квесты? Вот вам «Фобос 1953». На самом деле, все, что только я хотел бы увидеть на КРИ, там было. А то, что раздражало, исчезло с глаз моих (или, как вариант, мутировало в онлайн-игру). Увеличилось количество и, главное, качество консольных проектов. «Ил 2 Штурмовик» для Xbox 360, Sledgehammer для Xbox 360, Majesty 2: A Fantasy Kingdom Sim для DS – это ок. То есть, серьезно, без дураков. Для сравнения, прошлогодняя демка «Капитана Блада» – это не ок. А уж если вспоминать о консольных играх прошлых лет, вроде «Мышей-рокеров с Марса», то уж прямо плакать от радости хочется.

Отдельно стоит отметить Order of War – стратегию, издающуюся Square Enix. Она, в отличие от разных других похожих проектов, сделана так,

что видно наличие в команде настоящего гейм-дизайнера. Люди на презентации говорят не о шейдерах и физике полета пули, а об удержании внимания пользователя и скармливание ему удовольствия правильно отмеренными кусочкам. И как-то сразу становится понятно, почему именно они смогли договориться со Square Enix. За это, к слову, на церемонии награждения KRI Awards 2009 студия получила приз от прессы.

Человек «из индустрии» здесь наверняка бы еще много чего написал о деньгах, о слияниях и поглощениях, но на самом деле для геймеров содержательная часть КРИ (а это, напомню, бизнес-конференция, а не шоу для прессы) никакого интереса не представляет. Нам с вами важно, например, что «1С» дает зуб, что «Дальнобойщики 3» выйдут в ноябре 2009 года, а создатели консольного «Ил 2 Штурмовик: Birds of Prey» знают о существовании сериала Ace Combat. Чисто теоретически бум онлайн-игр – интересная тема. Всегда любопытно заглянуть в чужой карман и поохать на тему того, как бездарно наши соотечественники тратят свои деньги. Но, вот честное слово, в прошлом году мы игнорировали мутный поток отечественного офлайн-шлага. В этом году будем усердно не замечать шлак онлайн-новый (который, скорее всего, и делают те же самые люди). Какая разница? Вы все и без меня прекрасно знаете (а кто нет – мы поможем сориентироваться), какие игры – хорошие, а какие – нет. Первых в 2009 году наберется предостаточно. Даже отечественных. И это главное.



Телефон:
(495) 780-8825

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)



Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

■ Принимаем заказы через Интернет и по телефону

■ Возможность доставки в день заказа

■ Огромный выбор компьютерных и видеоигр



Resistance 2
2090 p.



Little Big Planet
1790 p.



Naruto Ultimate
Ninja Storm
2190 p.



Motorstorm 2
Pacific Rift
1990 p.



Mortal Kombat vs.
DC Universe
1990 p.



Prince of Persia
2390 p.



Need for Speed Under-
cover (русская версия)
2090 p.



Eternal Sonata
2390 p.



Call of Duty World at
War (русская версия)
1950 p.



Killzone 2
2350 p.



Resident Evil 5
2190 p.



Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
1590 p.



Silent Hill:
Homecoming
1850 p.



Final Fantasy XII
(Platinum)
590 p.



Odin Sphere
490 p.



Kingdom Hearts
(Platinum)
590 p.



Kingdom Hearts II
(Platinum)
590 p.



Resident Evil 4
(Platinum)
990 p.

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Кажется, еще совсем недавно, после TGS'08, мы публиковали превью Final Fantasy Crystal Chronicles: The Echoes of Time, и не в таком уж далеком прошлом спецкор «СИ», Хайди Кемпс, ездила в Neversoft – одной из первых взглянуть на Guitar Hero: World Tour. Теперь же The Echoes of Time уже исходит вдоль и поперек наш эксперт, Сергей Цилюрик, а за World Tour последовали Guitar Hero: Aerosmith и Guitar Hero: Metallica (к слову, жизненный путь Guitar Hero подробно расписан в статье Хайди, которую вы найдете в разделе «Аналитика»). С нетерпением жду того момента, когда в перечне обзоров появится название Bayonetta: ведь это будет значить, что детище Хидеки Камии наконец-то отправилось в самостоятельное плавание.



«Страна Игр» рекомендует

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)	9.5
action-adventure.freeplay	
Guitar Hero: Metallica (Wii, Xbox 360, PS3, PS2)	9.5
special.rhythm.music	
Big Bang Mini (DS)	9.0
shooter.scrolling.3D	
Retro Game Challenge (DS)	9.0
special.compilation	
Demigod (PC)	9.0
strategy.real-time/RPG.action-RPG	
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS)	9.0
action.platform.2D/special.puzzle	
BattleForge (PC)	9.0
strategy.real-time.fantasy	
Искусство войны. Африка 1943 (PC)	8.5
strategy.wargame.real-time	
Prototype (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay	
Fire Emblem: Shadow Dragon (DS)	8.0
strategy.turn-based	

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



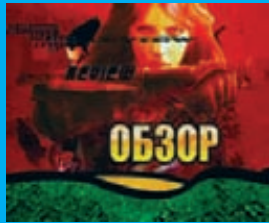
Рецензии

Prototype (PC, Xbox 360, PS3)	60
Искусство войны. Африка 1943 (PC)	66
Guitar Hero: Metallica (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)	70
Velvet Assassin (PC, Xbox 360)	72
Sonic and the Black Knight (Wii)	74
Company of Heroes: Tales of Valor (PC)	76
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (DS, Wii)	78
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Wii)	80
Retro Game Challenge (DS)	82
Moon (DS)	84
Бельтион: Свод Равновесия (PC)	86
Boogie SuperStar (Wii)	88

Мини-обзоры

Command & Conquer: Red Alert 3 Ultimate Edition (PS3)	90
Big Bang Mini (DS)	90

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



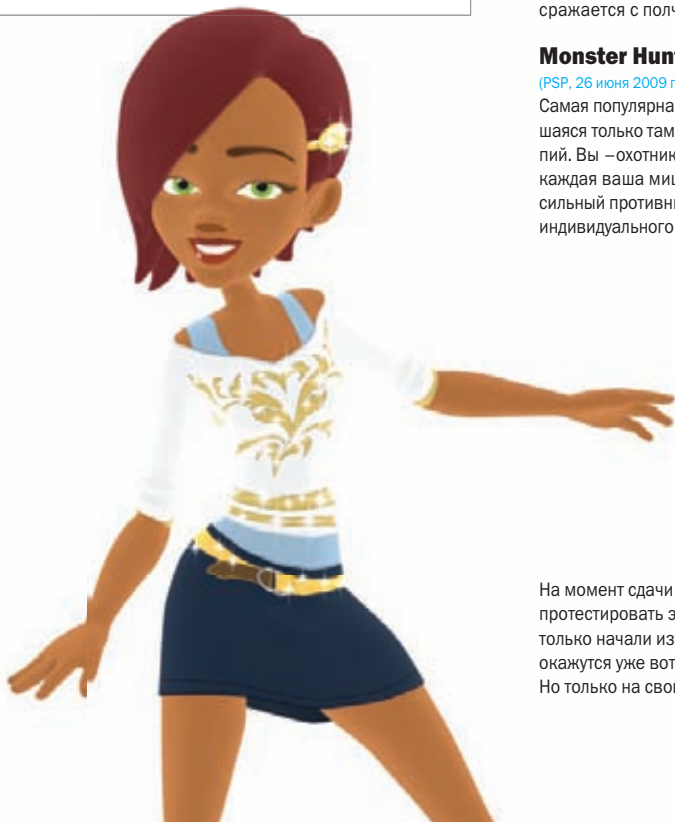
Обзоры на TV

Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Another Code: R – A Journey into Lost

(Wii, 26 июня 2009 года)

Сиквел вышедшего на DS квеста, главной героине которого снова предстоит решить сложную задачу – разыскать убийцу матери. Для этого ей необходимо собрать все улики и восстановить картину произошедшего.

Indiana Jones and the Staff of Kings

(PS2, Wii, DS, PSP, 12 июня 2009 года)

Очередная глава приключений Индианы Джонса посвящена событиям, произошедшим после «Последнего крестового похода». В этот раз знаменитый профессор ищет посох Моисея. Игра была анонсирована еще в 2005-м, но из-за разработки Star Wars: The Force Unleashed ее релиз надолго отложили.

Prinny: Can I Really Be the Hero?

(PSP, 26 июня 2009 года)

Ответвление популярного тактического сериала Disgaea посвящено похождениям незадачливого зомби-пингвина (их в «Дисгайе», если помните, называют «Принни»), который сражается с полчищами врагов.

Monster Hunter Freedom Unite

(PSP, 26 июня 2009 года)

Самая популярная PSP-игра в Японии, продавшаяся только там тиражом свыше 3 млн копий. Вы – охотник на монстров, и едва ли не каждая ваша мишень – уникальный и очень сильный противник, требующий, так сказать, индивидуального подхода.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Prototype

«Страшный вирус», «биологическое оружие», «Нью-Йорк», «мсть» и «амнезия» – те слова, что давным-давно не должны бы встречаться на страницах сценариев.

[Читайте на странице 60](#)



Искусство войны. Африка 1943

Странно давать тактическому варгейму медаль за сюжет, но в нашем случае – совершенно необходимо.

[Читайте на странице 66](#)



Guitar Hero: Metallica

Смерть тяжелого рока и его более жестких «производных» – трэша, пауэра и классического хэви-метала – не предрекал только ленивый. Однако со времен легендарных Black Sabbath и по наши дни метал, как и дедушка Ленин, живет всех живых.

[Читайте на странице 70](#)

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
2 Crackdown
3 Spider-Man: Web of Shadows

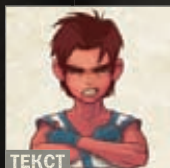
8.0



Специальный датчик слева внизу указывает, что Алекс «Зевс» Мерсер опознан и всем ближайшим войскам отдан приказ на уничтожение. Поэтому в танк приходится вламываться силой, а весь его нынешний экипаж обречен. Вы же, как геймер, потеряете чуть больше времени и, как следствие, жизненных сил. А потом придется еще и отбиваться от целой армии.



Prototype



ТЕКСТ

Артём Шорохов

«Страшный вирус», «биологическое оружие», «Нью-Йорк», «мечь» и, наконец, «амнезия» — те слова, что давным-давно не должны бы встречаться на страницах сценариев. Сюжет Prototype — вечный повод для насмешек, красная тряпка для критиков и главная причина усомниться в успешности и оригинальности новой игры. А хочется ли сомневаться?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360,
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure, freestyle
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
«Софт-Клуб»
Разработчик:
Radical Entertainment
Системные требования:
не объявлено
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.prototypegame.com
Страна происхождения:
[Канада]



**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Большой и густонаселенный Манхэттен удивляет, на редкость приличная для freegame-игры графика подкупает, разнообразие заданий увлекает.

НЕДОСТАТКИ Частично или полностью проигнорированы некоторые геймплейные достижения коллег по цеху, сценарий будто соткан из всех привешихся штампов разом, мультиплеера нет вовсе, а главный герой – моральный урод.

РЕЗЮМЕ Prototype пытается сделать для freeplay-игр то, что уже однажды удалось GTA IV, – вывести жанр из «песочницы с сайдквестами». И во многом авантюра Radical Entertainment удалась: их игру легко воспринимать как «нормальное» сингл-ориентированное развлечение, не лишенное при этом всех прелестей пресловутой «песочницы».

Виртуальный Манхэттен огромен – это безусловное достоинство игры. Однако Алекс Мерсер все-таки не Питер Паркер и летать меж небоскребов на паутине он не может. Сверхспособности, конечно, облегчают дело, и тем не менее Prototype чуть чаще, чем нужно, превращается в игру «допрыгай до точки на карте».

С

тавлю игру на паузу – отдышаться и собраться с мыслями. Взгляд безучастно скользит по карте Манхэттена, непроизвольно выхватывая указатели побочных целей. Может, пробежаться до Гарлема, где в позиционном уличном бою сцепились мутанты и войска правительства, поднабраться опыта, накопить на апгрейд? Нет, далеко. Да и прорывать через Центральный парк (а он, зараза, здоровый, его из космоса видно), где вместо удобных крыш только деревца да травка, себе дорожке. И как назло ни одного вертолета поблизости, не на танке же по прогулочным тропинкам топтаться... Ладно, передышка окончена, вперед, солдат, нас ждут великие подвиги.

Удивительное дело: игра, долгие полчаса начинавшаяся как «еще один скучный сандбокс», расцветает буквально на глазах. Хотя до сих пор нет-нет, да царапает глаз ее вопиющая похожесть на еще относительно свежую Spider-Man: Web of Shadows. Сходство это настолько сильное, что становится слегка не по себе – кажется, те же приемы (как боевые, так и сценарные), ту же анимацию и чуть ли не те же самые диалоги ты совсем недавно встречал в истории Питера Паркера, рассказанной Treyarch. И не разобрав уже, кто да что и у кого подглядел: еще прошлым летом красивые коробки с Prototype должны были появиться на прилавках, задолго до всяких конкурентов. Не срослось, разработка in-house движка дело хлопотное и непредсказуемое, так что выход игры переносили целый год. За это время геймеры увидели сиквелы Saints Row и Mercenaries, да

НИЧТО, В ПРИНЦИПЕ, НЕ МЕШАЕТ ЛЕТЕТЬ ПО СЮЖЕТНОМУ КОРИДОРУ, ПРЕДСТАВЛЯЯ, ЧТО PROTOTYPE – ЭТО ТАКОЙ «GOD OF WAR ПРО RESIDENT EVIL».

Пожирание людишек – процесс малоприятный нежному глазу, но доморощенным маньякам, вроде нашей Кигури, обилие разнообразных расправ очень нравится. Кровь и расчлененку разработчики сумели подать со вкусом.



еще этот Человек-Паук выпрыгнул ниоткуда и, как говорится, «засветил все карты». Слегка успокаивает, что обе близняшки-игры – два бегега из одного корня, на все лады расхваленной, и все же не слишком известной The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, выпущенной для консолей прошлого поколения все той же Radical Entertainment, «родительницей» нынешней Prototype.

А впрочем, что до того рядовому геймеру, ценителю хороших историй, почитателю смачного экшна и крутых супергероев? Назвался груздем, полезай в туюсь, уважаемый Алекс Мерсер, потерявший память человек в белом капюшоне. Не позавидуешь тебе – прийти в себя в море, между столом и скальпелем, и ничегошеньки не помнить, это ведь надо умудриться. Что, как, зачем – все потом, все позже. А пока бежать, бежать со всех ног, чтобы свист ветра в ушах и не осталось в голове места мыслям о том, почему тело с ленивой легкостью перемахивает через высокие заборы, почему ноги сами бегут по стенам, руки ловят на лету авто, фешенебельный округ Нью-Йорка отрезан от материка военными кордонами, и по Манхэттену рыщет целая армия, жаждущая твоей крови.

Шаг за шагом, от одной скучной обучающей миссии к другой герой учится оставаться в тени (ведешь себя тихо – не вызываешь подозрений), пожирать тела людей (той кнопкой хватать, этой кушай), уходить от преследования (скрыться с глаз, сменить облик) и, конечно же, влипая в неприятности, как без этого. Публичные драки, бег по стенам, швыряние автомобилей в военные вертолеты, поедание прохожих в час-пик на Таймс Сквер – все это привлекает внимание полиции и армии. Самим прохожим, как будто, все равно – их много (гораздо больше, чем в любой другой подобной игре, и за это отдельный поклон Radical Entertainment), но их роль невелика, пусть и чрезвычайно важна – в панике лезть под гусеницы танков, служить Алексу масхалатом да аптечками. В зависимости от уровня прокачки героя один вкусный двуногий восстановит от сантиметра до двух драгоценной жизненной силы. Такие уж нынче герои – ну некогда им отстать от танков, бросить ракетницу, убраться когти да и отойти в сторону, подождать, пока сработает регенерация. Алекс Мерсер на редкость безучастный тип, похоже, вовсе не способный на эмоции. А его создатели (и я имею в виду не секретную правительственную программу по разработке биооружия, а вполне конкретных канадских разработчиков) и не пытаются удержать игрока от геноцида уважаемых нью-

йоркцев: в Prototype нет «хороших» и «плохих» путей, нет важных решений, нет даже малейшего намека на просьбу «постараться убивать поменьше невинных». Напротив, с первых же минут нам дают понять, что на судьбоносный восемнадцатый день заражения на острове не останется блондинок и брюнеток, клерков и оболтусов (детей здесь, похоже, никогда и не было, равно как и метро) – одни только зомби-мутанты с остатками волос неопределенного цвета, прилипчивые Хантеры, гигантские подземные щупальца и бесконечные военные – на вертолетах, танках и пешком. А коли так – нечего их жалеть. Поймай отменного красной иконкой парня в джинсах и толстовке, сожри в уголке (застукая – умаешься уходить по крышам), получи дозу воспоминаний и где-то в городе появится еще пара двуногих иконок. Зовется эта нехитрая система «Паутиной интриги» и служит источником опыта, коротких видеороликов, да иногда проталкивает по сюжету.

По ходу дела Алекс освоит множество трюков, научившись изменять собственное тело, «переключаясь» между несколькими боевыми формами (все как везде – скорость, сила, радиус и пр.), высоко прыгать, далеко-далеко швырять машины и щегольски планировать с крыши на крышу – все как заправский Человек-Паук или, если угодно, Невероятный Халк. Разве что боевая система оставляет впечатление некоторой легковесности: комбинация «трех плоскостей драки» (на земле, на стене и в воздухе) из Web of Shadow нам все еще кажется более интересной, а Халк четырехлетней давности и вовсе мог сграбастать целый автобус и отходить им любого монстра так что мама не горюй. Алекс, увы, не так силен, как Брюс Бэннер и не столь ловок, как Питер Паркер (а все его примочки с «биомассой» во многом повторяют арсенал темного Паука), но зато он – совершенно новый, не подчиняющийся никаким канонам герой. А значит, не брезгует трофейным оружием (автоматы, гранатометы, ракетницы), научится со временем управлять танком и вертолетом (но, увы, не гражданским транспортом) и даже запросит, когда понадобится, отвлекающий авиаудар, если, конечно, прокачан соответствующий навык. Возьмите за основу Spider-Man: Web of Shadows, влейте мерку Crackdown, добавьте щепотку Just Cause и Mercenaries да покройте глазурью Grand Theft Auto – и сможете составить какое-то впечатление о Prototype. «Какое-то», но не исчерпывающее.

Снова пауза, снова карта, меню апгрейдов. Строчки спецспособностей множатся,

Дальность прорисовки города приятно удивляет. Порой даже кажется, что все эти сто тысяч мильёнов домиков безвылазно торчат в оперативной памяти.



Паутина эволюции



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION (2005), оценка «СИ»: 8.5
Создана теми же разработчиками, что и Prototype. На заложенной ими основе строят freegame-игры и поныне. Обладатель самой высокой сводной оценки среди всех супергероев видеоигр, Невероятный Халк первым, например, принял играть по стенам небоскребов и швыряться автомобилями.



CRACKDOWN (2007), оценка «СИ»: 8.0

Незаслуженно мало известная хорошая (это важно) freegame-игра, подружившая «Халк-концепцию» с огнестрельным оружием, максимальной свободой в выборе способов достижения главной цели, интересной прокачкой физических способностей героя и кооперативным прохождением.



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (2008), оценка «СИ»: 7.5

Идеологический близнец Prototype, игра, которой посчастливилось появиться на свет раньше и тем самым изрядно подгадить Radical Entertainment. Она дешевле, она менее опрятна, она не столь претенциозна, но если вы уже знакомы с ней, готовьтесь не раз и не два в изумлении вытаращиться на экран, играя в Prototype. Если не знакомы – вам стоит попробовать на вкус здешних боссов, здешнюю «три в одном» боевую систему и здешний Нью-Йорк.



INFAMOUS / «ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ» (2009), оценка «СИ»: ожидается
Пожалуй, самый главный конкурент Prototype. Близкая дата выхода и удивительная схожесть обещаний породили немалую путаницу в геймерских кругах. Полную версию Infamous мы пока не видели, но заочно можем сказать, что графику там ожидаем покругче, а сюжета побольше. Но интереснее ли будет сама игра? Скоро узнаем.

Никогда не надоест слушать переговоры военных патрульных. «Тревога! ТРЕВОГА! Я, кажется, видел что-то краем глаза! Минутку... Нет, опять показалось».



MARINE : IT COULD be our guy...can't say 100%



CONTACT : THE NEW BLANK...SOME PROBLEMS IN...
...REASON...IT'S...
...PROBLEMS...



Зеленые значки на радаре – званты-испытания. Есть среди них такие, к которым хочется возвращаться. Но найдутся и те, что не понравятся никому.

Ночь наступает на Манхэттене лишь по воле сценариста, но время суток – не единственный способ сменить цветовую гамму игры. Разработчики проделали интересный финт с фильтрами постобработки картинки: близости от ульев, в зоне заражения город накрывает коричнево-ржавое зарево, на нейтральной территории светло и чисто, возле военных баз экран приобретает особый «стальной» оттенок, а в Центральном парке кроны деревьев частично загораживают свет, создавая интимный полумрак. Казалось бы, мелочь, а глазам приятно.

количество нулей растет, и от обилия возможностей, о которых и помыслить не смел в начале, а то и в середине игры, разбегаются глаза. Докупаем пропущенную мелочь, прикидываем, на что целесообразнее копить дальше. Сюжетные рельсы пока подождут, что там за значки на карте? Один, самый красивый, – та самая, главная цель. Несколько зеленых (пока) – необязательные званты: различные испытания на скорость и владение навыками, от скучных и обыденных до весьма занятных. При желании игру получится растянуть надолго, да только желание это возникнет не у всякого – уж больно интересно «двигаться по сюжету», в какой-то момент к авторам Prototype начинаешь испытывать уважительное доверие: они не подведут, дальше точно будет что-то интересное. Вот мы и подошли к тому, что составляет плоть и кровь каждой sandbox-игры. «Миссии». Тут-то Prototype и услышит главный сегодняшний комплимент: цепочка здешних геймплейных событий по увлекательности и качеству исполнения

Вселенная расширяется

Как и было обещано, с апреля нынешнего года под брендом WildStorm (известным нашим читателям адаптациями Gears of War, Mirror's Edge и Resident Evil) издается одноименный комикс по мотивам игры. В нем сценаристы Джастин Грей и Джимми Пальмиотти, сменяя друг друга, рассказывают две истории, разделенные четырьмя десятилетиями. Герой прошлого, ветеран войны во Вьетнаме, лейтенант первого ранга Питер Рэнделл при странных обстоятельствах был завербован правительством и с новым отрядом направлен в городок Хоуп в штате Ойдахо – именно о нем упоминает игра, ссылаясь на «печально известный инцидент 1969 года». А в 2008 на Манхэттене детективы МакКласки и Гарсия, занимающиеся делом таинственного серийного убийцы Алекса Мерсера, становятся свидетелями цепи загадочных событий, в конце концов приведших к изоляции острова и введению военного положения. Сам «проект Зевс», красующийся на всех обложках, впервые появляется лишь в небольшом эпизоде второго выпуска. Похоже, его роль в этом цикле сугубо вспомогательная. Хочется заметить, что в отличие от одномерных героев игры, здешние персонажи достаточно интересны и выпуклы, но грубая рисовка (за нее в ответе Дэрик Робертсон, иллюстратор нашумевших The Boys) и чрезмерное смакование насилия на грани дозволенного существенно ограничивают круг потенциальных читателей. Кроме того, ни внешне, ни тематически подобный подход не соотносится с «чистенькой» игрой-первоисточником, в которой даже расчлененка – и та выглядит опрятной и едва ли кого-то оттолкнет. А впрочем – составьте впечатление сами: на нашем DVD вы найдете официальный «пробник» этого комикса.



Когда Алекс носится по городу в чужом облике, анимация всех его движений остается прежней. И если 3D-модели солдат выглядят пристойно и, так сказать, «по-мужски» (см. картинку), то небрежно спеленная блондинка в мини-юбке, наворачивающая какое-нибудь комбо, вызывает издевательские смехи.



В PROTOTYPE НЕТ «ХОРОШИХ» И «ПЛОХИХ» ПУТЕЙ, НЕТ ВАЖНЫХ РЕШЕНИЙ, НЕТ ДАЖЕ МАЛЕЙШЕГО НАМЕКА НА ПРОСЬБУ «ПОСТАРАТЬСЯ УБИВАТЬ ПОМЕНЬШЕ НЕВИННЫХ».

мало в чем уступит «нормальным» сюжетным боевикам. А иным и вовсе даст фору. Ничто, в принципе, не мешает лететь по сюжетному коридору, представляя, что Prototype – это такой «God of War про Resident Evil». И если прочие игры жанра обязательно выдают себя если не однообразием заданий, то уж точно механикой и графикой, эта маскируется не хуже хваленной Grand Theft Auto IV.

Хотя, конечно, конкурировать с RockStar на равных Radical пока рановато. Старательно прикидываясь высокобюджетным блокбастером, Prototype не в состоянии обмануть требовательного геймера: при неплохой, в целом, графике здесь хватает нелепых условностей, полноценных видеороликов кот наплакал, сценки на движке коротки и безыскусны, а сценарий... Сценарий, как и во всякой freegame-игре, сводится к частым, но крохотным порциям монологов в духе «принеси, подай, кыш, не мешайся» и, по сути, является лишь попыткой нанизать на один стержень все те десятки сюжетных миссий, что заготовили разработчики. Он не интересен, не нужен, даже скучен, но в качестве набора прилежно (в отличие от Web of Shadows) оформленных брифингов с вкраплениями иллюстрированных историй настоящего и прошлого вполне сгодится. Тем более что авторы взяли за правило раз в час «будить» игрока, удивляя чем-нибудь новеньким. То коварные военные понаставят на крышах «сигнализаций», то мутантская зараза найдет способ проникнуть в водонапорные башни и обязательно детонирует,

почувя «родную» кровь. Ради достижения цели эгоисту Алексу доведется воевать на обеих сторонах, заглядывать внутрь улья, защищать супермутанта-босса от нападок военщины, биться с зондер-отрядом элитных убийц в клубах ядовитого для него одного газа, конвоировать танк, развозить десант на вертолете, участвовать в погоне, перехватывать патруль... И ведь не со всякой напастью получается справиться с насюка – иной раз приходится искать подход, вырабатывать тактику, а то и задумываться, не пора ли заглянуть в магазинчик спецспособностей, прикупить чего полезного?

А уж подзаработать опыта, чтобы хватило на понравившееся умение, а заодно и испытать уже купленные, всегда можно, громя ульи или наведываясь на военные базы. Отыскать солдата, поглотить, проскользнуть незамеченным за ограду, хакнуть систему обнаружения, выследить командира с правом доступа на базу, войти внутрь и поохотиться на располагающих нужными воспоминаниями специалистов. Улучшить навыки обращения с оружием и транспортом, например, можно только так. Вдобавок за «захват базы» (два пути: либо, не поднимая шума, по-тихому поглотить главного, либо попросту перебить всех, собрав дополнительный опыт с трупов) положен неплохой бонус, так что наведываться сюда стоит всякий раз, когда карта отметит иконку базы плюсиком. А нет плюсику – значит, самое время заняться более важными вещами – помочь Алексу еще кому-нибудь

К ответу!

Как-то раз Тима Беннинсона, ответственного продюсера Prototype, попросили назвать главные технические достижения будущей игры, такие, которыми нынешние sandbox-игры похвастать не могут. Сегодня, когда финальная версия Prototype доступна редакции «СИ», мы, наконец, можем проверить, держит ли Тим слово. Итак, список.



№1. «Очень большое число объектов симуляции окружающего мира (пешеходов, автомобилей, вражеского транспорта, самих врагов и физических объектов)».

Рады констатировать: обещание выполнено. Город в Prototype чрезвычайно многолюдный, пешеходов не просто много, а очень много, улицы порой буквально запружены машинами (особенно охотно сбиваются в стайки автомобили такси). Такого столпотворения вы не видели ни в какой другой игре, и все это достойно оптимизировано: детализация по мере приближения проявляется постепенно, эффект «выпрыгивания» объектов сведен к минимуму и заметен только на большой высоте. Но за все приходится платить: гражданские автомобили неоперальны – тупые самодвижущиеся коробки на колесах, вылетающие с перекрестков и устраивающие аварии даже без вашего участия. Модели пешеходов страшненькие и частенько повторяются. Сама по себе толпа обладает лишь зачатками разума (реагирует на опасность), но каждый человек в отдельности – лишь глупая и некрасивая 3D-модель.

№2. «Продвинутая адаптивная система анимации движений главного героя, Алекса Мерсера, которая анализирует динамические изменения декораций и на лету подбрасывает и должным образом смешивает анимационные фрагменты».

Работает это так: игрок удерживает «паркурную» кнопку бега и просто движется по городу, в то время как Алекс сам взбегает на подвернувшиеся стены и реагирует на их «архитектуру», перепрыгивает небольшие препятствия (в зависимости от их размера выбирается та или иная анимация кулбита) и расталкивает пешеходов. В общем, ничего такого, чего бы мы не видели в прошлогодней Assassin's Creed. Кому-то такой «автопаркур» не понравится, но в условиях этой конкретной игры, когда на бегу нужно успевать много чего еще, это удобно и востребовано. Ожидаем развития данной темы в будущем.

№3. «Масштабные взрывы с обволакивающим дымом и облаками пыли, которые рассеиваются постепенно – с течением времени. И это важно для игрового процесса: устраивая погром в Нью-Йорке, вы сбиваете с толку врагов и пользуетесь их замешательством». Эм-м-м... Возможно. Признаться, взрывы мы видели и не хуже, хоть в той же Mercenaries 2: World in Flame; дым в Prototype и впрямь устойчивый и, похоже, действительно дезориентирует врагов, но заметного влияния на геймплей он не оказывает – слишком быстро здесь протекают бои, и специальных «дымовых» инструментов для диверсий Алексу не выдано. А взорвешь чего не то – сработает тревога и такой подымется хай, что одним лишь облаком высоко-технологичного дыма не отделаешься.

отомстить. Можно и просто повоевать – на карте есть ульи, близ которых разворачиваются ожесточенные бои: армия атакует зараженное здание, откуда вылупляются Хантеры-защитники, мутанты его обороняют. Взрывы, крики, дым коромыслом. Удобно, прикинувшись «своим», подосесть к экипажу в танк и собственноручно палить по улью из всех орудий. При желании, впрочем, технику можно отбить и силой – коли не страшно драться на два фронта. Военные, конечно, переполошатся и вызовут по вашу душу спецбригаду, но в суматохе схватки и отбиться легче, а если вдруг что – ноги в руки и бегом по крышам. Чай, не впервой.

И все же одной лишь способности героя поглощать противников и накрученного во-круг нее подбоя «социальной системы» мало-вато для того, чтобы по-настоящему выделиться в толле расползшихся конкурентов. Нельзя не заметить, что для всей игры вполне бы сгодилось одно-единственное альтер-эго: с внешностью «военный офицер» в кармане можно добиться всего, чего нужно. Но игра нарочно устроена так, что в «памяти» Алекса хранится внешность только последней жертвы, а значит, он против всех ваших желаний то и дело превращается в каждого, кто под руку подвернется, – например, когда приходит время поправить здоровье, сожрав пяток празднотающихся по улицам зараженного Манхэттена пешеходов (автомобилистами-консервами Мерсер брезгует). А коли так, единожды променяв удалца-военного на смазливую блондинку, готовьтесь вскоре вновь носиться на каблуках по крышам, высматривая «более полезную» жертву.

Резюмируем. Главное достижение Prototype – достойная похвалы попытка представить sandbox-игру не в виде «песочницы» с натяканными там и сям «сайдквестами», как это издревле повелось в жанре, а как вполне полноценную singleplayer-игру, в которой продвижение к финалу не напоминает

рабочий день мальчика на побегушках. Отчасти это удалось, отчасти нет, но попытка, вне всяких сомнений, вышла удачной. Во-первых, графика не вынуждает оправдывать игру ее жанровой принадлежностью – выглядит Prototype вполне на уровне «обычного» боевика средней руки. Во-вторых, коридор миссий здесь весьма интересен, разнообразен и хорошо продуман. Признаться, именно эта тщательность проработки «сюжетного маршрута» и подкупает больше всего. Ну, вы понимаете, в современном мире так жаль бывает тратить драгоценные часы на уровни-затычки, вроде «сбегай до красного флажка на другом конце города и убей там десять синих монстров». Возникает, впрочем, закономерный вопрос: а зачем вообще стоило городить весь этот фриплей со всеми его ограничениями и неизбежными условностями? Разве не проще было поделить сюжетный режим на «этапы», нарисовать к каждому из них заставку, подтянуть графику, и сделать Prototype вполне нормальной «просто игрой»? Ну, конечно, помимо обкатки движка Titanium, который разработчики планируют поддерживать и обновлять еще много лет. Ответ находится не сразу, и, признаться, его трудно растолковать словами, скорее просто сунешь контроллер собеседнику в руки: на, сыграй сам, быстрее поймешь. Потому как та самая «атмосфера», которую год за годом ловят сачками геймдизайнеры, то настроение, с которым гигантский мегаполис гибнет под натиском биологической чумы, то как дикого зверя Алекса день за днем загоняют в угол, ощущение масштабности происходящего – все это было бы невозможно без пресловутой свободы, которую дарит freegame. Без того крохотного, но, как оказывается, чрезвычайно важного выбора, что делает игрок каждые пару минут. Я предупреждал, это трудно передать словами. Просто включите игру и попробуйте пережить восемнадцать дней катастрофы. **СИ**

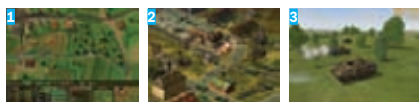


После каждого отбоя тревоги на экран выводится «отчет о потерях». По иронии, самая большая цифра – всегда в строчке «жертвы среди гражданского населения»; лишь когда мутанты совсем вытеснят здоровых людей это соотношение изменится. Геймерам должно льстить, что их героя сравнивают со стихийным бедствием.

EXPENDITURE	+555.10M
CASUALTIES	+15
CIVILIAN CASUALTIES	+17
INFECTED CASUALTIES	+74

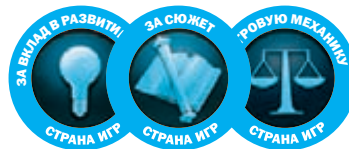


ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Close Combat
2 Блицкриг
3 Вторая мировая

8.5



ТЕКСТ

Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PCЖанр:
strategy.wargame.real-timeЗарубежный издатель:
Battlefront.comРоссийский дистрибьютор:
«1С»Разработчик:
«1С»Системные требования:
CPU 3.6 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAMКоличество игроков:
до 2Онлайн:
artofwar.games.1c.ru
Страна происхождения:
Россия

Искусство войны. Африка 1943

Странно давать тактическому варгейму медаль за сюжет, но в нашем случае – совершенно необходимо. Разработчики действительно здорово постарались, заставив нас сопереживать солдатам, когда те сражаются на поле брани и отдыхают в перерывах между боями, сделали командира группы не просто безымянной, безликой фигурой, а живым человеком. И воссозданные почти по часам события маленького кусочка большой войны становятся ближе, а обстановка накаляется до африканских температур...

Танки взревели моторами и двинулись, поднимая тучи пыли. Впереди – богем забытый поселок, брошенный туземцами, еще вчера почуявшими, что пора делать ноги. Белые на своих страшных железных машинах выбрали именно эту точку среди песков Африки, чтобы продолжить давний спор.

И вот четыре Pz-IV, два Pz-III, пять пехотных отделений, пара мотоциклов да столько же машин разведки готовятся сделать первый ход. Это только в кадрах кинохроники бронетехника

с ревом несется через вражеские траншеи, простреливая в смешные разбегающиеся фигурки. В жизни разве что сумасшедший ползет через неразведанные позиции вражеской пехоты, где так уютно прячутся солдаты с базуками, а противотанковые пушки ждут своего часа, направив стволы вдоль пристрелянных секторов. Поэтому атаковать в лоб мы не станем, лучше отправим два танка с разведчиками и пехотой в обход, за холмик, благо он между нами и янки. А остальные машины спокойно выведем на пригорок – и немного прощупаем позиции противника. Тем более командование неожиданно

расщедрилось и обеспечило хорошей артиллерийской поддержкой, даже обещало бомбардировщики подбросить, если будет жарко.

Танки, пыля, выходят на пригорок... На связи начальство, будь оно неладно! Ну, что у вас там? Танки? Американские? Надо обязательно уничтожить? Удивительно! А я-то думал угостить шнапсом наших друзей из-за океана!

Вражеская бронетехника едва успевает показаться из-за холма, расположенного правее поселка, как попадает под сосредоточенный огонь трех Pz-IV. Работы-то на три минуты... Ох, стоп, погодим радоваться. Вот



На фланге показалась американская бронетехника, но наши танки встречают их сосредоточенным огнем и останавливают атаку. Кстати, в игре есть два режима, значительно отличающиеся по уровню сложности, – с иконками войск и без них. Во втором случае картина боя, конечно, выглядит реалистичнее.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасно воссоздан боевой дух солдат; тактика динамична; схема, позволяющая ветеранам набирать опыт между боями, оригинальна и интересна; атмосфера эпохи передана великолепно.

НЕДОСТАТКИ Не очень удобный (особенно после BattleForge!) интерфейс и система управления войсками. Пехотное отделение не единый юнит, а группа солдат, а потому руководить его действиями затруднительно.

РЕЗЮМЕ Игру есть за что поругать. Станковые пулеметы нельзя перемещать, а артиллерию можно. Да и управление... Но! Перед нами одна из немногих современных игр, где великолепно отражен боевой дух солдат. Они робеют, отступают, не вовремя оставляют позиции — и все это делает происходящее настолько объемным, что о каждом бое влору снимать новый «Горячий снег» — найдутся тут и свои герои, и свои трусы.

Анимация великолепна. Вот немцы грузятся в бронетранспортеры: пехотинцы открывают двери, прежде чем влезть в машину, а сходя на «своей остановке», ловко цепляются за поручень.



ведь незадача — у всех наших трех машин повреждены гусеницы — вылез-таки поганый янки из траншеи со своей базуккой. И их артиллеристы, так нелепо выставившие пушки прямо перед деревней, не зевали. Н-да. Все осторожничание коту под хвост — в самом начале боя лишиться половины машин!

Ничего, зато наша группа почти обошла пригорочек. Очень, очень ловкий маневр — пробраться туда и зайти во фланг всей этой обороне... Ну надо же! И с той стороны через холм переваливают «Стюарты»! Короткая танковая дуэль — и вот из поврежденного Pz-III высканивают два танкиста и начинают быстро отползать назад — правильно делают, понюхавшие порох солдаты ценнее двух трупов, а у этих парней с собой только пара пистолетов.

А может, храбрые вояки испугались? Присмотримся к нашей страшной железной машине. Увы, она теперь годится разве что на металлолом. Пушка выведена из строя, обе гусеницы разбиты, и рабочим остался только пулемет. Но что он может против последнего целого

«Стюарта»?! Кстати, у нас же тут еще два отделения пехоты. Пусть пока займут оставшийся бесхозным окопчик, а то «Стюарт» нас заметит и будет худо. Остался один танк! Командуем стрелять по поганой машине янки — не хочет. Поворачивает башню и лупит по деревне из пулемета. Еще раз приказываем — игнорирует и все! Елки-моталки, то есть доннерветтер! Да у него ж пушка разбита. Что самое смешное, в таком же состоянии она и у «Стюарта», поэтому он нашего старичка тоже не обижает. Вот теперь все по-честному. Стоят в двадцати метрах друг от друга два танка, и каждый обстреливает чужую пехоту. А что поделаешь!

Кстати, о пехоте. В принципе, мы же это проходили. Поставим дымовую завесу, подползем и гранатой шарханем. Тааак... Так! Где наши дымовые гранаты? Майн готт! Нету. На дворе 43-й год, у немецкой армии не густо пока с дымами. Ладно, попробуем так, погеройски. Находим в траншее добровольца по имени Хейнц с целенькой противотанковой гранатой и велим ему ползти к чужой машине.

Вверху: Американские танкисты высканивают из горячей машины. Управляй ими игрок, он бы тут же велел отступить, чтобы сохранить полюбившие опыт экипажи. А так...

Ползет, ползет... Да что ж такое! Парень за-паниковал, вскочил, рванул назад и, конечно, получил пулеметную очередь в спину. «Закон бутерброда» никто не отменял, и больше, разумеется, в траншее ни у кого противотанковых гранат не оказалось. Две попытки сползть к трупам Хейнца закончились плачевно. Одного скосили пулеметной очередью сразу, второй просто отказался играть в эту лотерею, вылез на бруствер — и сиганул назад. Ба, да он в ноги ранен — еще одна неподвижная точка!

И что теперь? Полный тулик. Гениальный маневр с обходом окончился пшиком. Деревню в лоб атаковать нечем — в резерве танк да четыре отделения пехоты. Стоп, а как же наше доброе командование? Восхищаясь собственной сообразительностью, наводим на противника все, что есть — и артиллерию, и минометы, и авиацию. Не зря туземцы покинули деревню, там сейчас не просто жарко, а очень-очень жарко.

Да уж, умная мысль приходит опосля. Деревня очищена, во всяком случае, пушек там

Обойдя с фланга, ударная боевая группа из немецких танков и пехоты атакует американские окопы.



Трофейные пушки американцев. Немецкие пехотинцы их разворачивают и, конечно, будут стрелять. Увы, захват артиллерии и техники так до сих пор и кончается из игры в игру...



Вражеская контратака. Так как мы теперь ученые и прибергли танки до конца боя, подкрепления не было. И противника удалось остановить своими силами.



больше нет, а пехота не в счет, ее мы танками быстро прикончим.

Отправляем своих солдат из центра в лоб на деревню, благо от обороны янки немного осталось, а наши теперь уже неподвижные ударные части гордо прикрывают атаку огнем.

Вроде, наконец все пошло как надо. Стоп! Гнусный «Стюарт» на левом фланге подполз к траншее и вертится там, пытаясь выкурить пехотинцев. Непорядок!

К счастью, у нас остался резерв, и вот последний полноценный танк быстро решает эту проблему. «Стюарт» горит, а наглые американские танкисты рванули к нашей уютной траншее, но, надеемся, пехотинцы найдут, чем встретить незваных гостей.

Зачистка деревни проходит почти гладко. Пехота быстро обнаруживает оставшихся в живых янки, а целый танк из пушки расстреливает дома, в которых те прячутся. Ну и ну! Один из наших доблестных пулеметчиков вошел в дом, двумя ударами вырубил американца и... скорчился в углу. Командуем – выходи! Сидит. Плачет. Шок у парня: первый раз в жизни в рукопашном бою убил человека. Ладно, пускай побудет в укрытии и очухается.

Вот так денек выдался! Можно, пожалуй, и расстегнуть китель. Что?! Снова дорогое командование? Плохие новости? Почему я не удивлен! Противник контратакует деревню? И, конечно, ее надо держать до последнего солдата. Это, кстати, недолго!

Бойцы быстро разбегаются, занимая оборону, вставая к уцелевшим пушкам, зенитным и станковым пулеметам. Пулеметчики располагаются в домах. О как, у меня даже появился солдат с противотанковым оружием – видеть, нашел где-то американскую базуку.

Ну и где?.. Вот это да! Большая группа американской бронетехники в сопровождении пехоты появляется прямо из-за холма – и первым делом лупит по единственному целому танку!

Три минуты боя – и наша стальная оборона рассыпается как картонный домик. Вторая подвижная машина (звучит-то как!), которая еще способна стрелять, успевает юркнуть в деревню. Два бойца, бежавшие к станковому пулемету, скошены очередью из танка. Обе противотанковые пушки подбиты, а в деревне уже показались янки. Но в этот трагический момент до заветного пулеметика, примостившегося как раз там, где надо, добирается выживший танкист – просто золото, а не парень, он же пулеметчик по специальности. И американская

атака захлебывается, не докатившись и до центра поселка. Минуточку, а где же три единицы их бронетехники, что так лихо сожгли мою последнюю машину? Не верю своим глазам! Те самые, позабытые на пригорке танки, лишившиеся хода еще в начале боя, расстреляли их в борт! Просто «они забыли про Торина»!

Однако передышки не будет, уже идет вторая волна. Опять – пехота и танки. И если за своих бойцов я спокоен... Спокоен? Ты куда, гад! У того самого золотого парня сдали нервы, и он, бросив станковый пулемет, шмыгнул в дом. Нет. Больше туда никто не побегит – эта железяка, похоже, несчастье приносит.

Американские солдаты врываются к центру деревни, а у меня там всего четверо остались, правда с MG-42, но далеко ему до станкового!

И вдруг врагов начинают косить пулеметные очереди...

Наконец-то хеппи-энд, будь он неладен: в деревню вошли танки из обещанного командованием подкрепления. Победа. Как говорится, «ну и унылая же это, оказывается, вещь!». Но главное – боевая задача выполнена, а раненых подлатаем, технику отремонтируем. И дальше вперед, вперед, танкисты!

А теперь проза

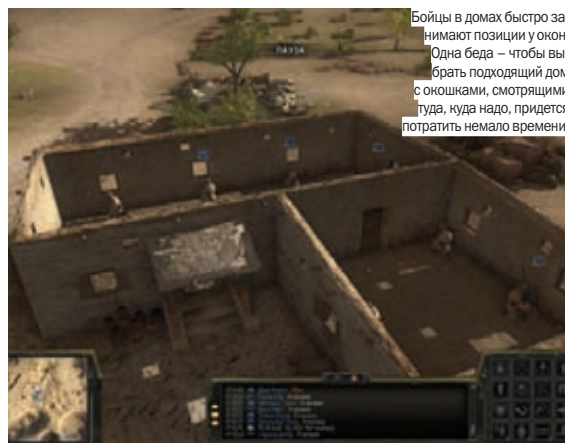
Итак, у нас есть войска, которые мы всякий раз можем варьировать, беря с собой на задание то, что нам нужно в данном случае. Опыт бойцов растет, каждому из них можно улучшать одну из четырех характеристик: меткость, навыки вождения, разведчика, наводчика. Солдат разрешается как угодно «компоновать»: посадить за рычаги более опытного водителя, доверить пулемет меткому стрелку.

Здесьний бой по сути своей – заскриптованная тактическая задачка. Сложная, интересная и всегда имеющая несколько вариантов решения, так что ее приятно посмаковать и попробовать на вкус с разных сторон.

Боевой дух и непредсказуемое поведение бойцов в игре – прекрасная изюминка, к сожалению, она лишь оживляет общую картину, не становясь основой сражения. Целые подразделения не снимаются с позиций из-за флангового огня или окружения, танки не отступают вовсе, обескровленные части ведут себя по-прежнему. Однако, при общей редкости этой ягоды в варгеймах о Второй мировой, изюминка превращается в Изюминичу – и вообще, поприветствуем ее как первую весеннюю ласточку. **СИ**

Пехота и танки

Немного расстраивает, что роль пехоты в игре несколько занижена. К сожалению, разработчики почему-то не учли, насколько плоха видимость из танка, не оснащенного хорошей оптикой. По идее, «безлошадный» боец, стоящий на равнине, способен разглядеть несоизмеримо больше, чем его товарищ, сидящий в танке. В нашем же случае расположившись в кабине танкисты наблюдают за окрестностями на огромной дистанции – и самое страшное, что обозревают они не только другие машины, строения и пушки, это было бы еще приемлемо, но и залегших в окопах и траншеях или спрятавшихся в домах пехотинцев. А вот это уже совершенно сбивает баланс родов войск в игре, превращая пехоту в не самое полезное «мясо». Будем надеяться, что положение дел изменится в последующих играх.



Бойцы в домах быстро занимают позиции у окон. Одна беда – чтобы выхватить подходящий дом с окошками, смотрящими туда, куда надо, придется потратить немало времени!

Итак, есть три кампании, три страны-участницы: немцы, англичане и американцы. Они почти одинаковы, как горошины в стручке – отличаются разве что отдельные параметры, внешний вид машин да кое-какие особенности организации. Увы, при техническом подходе к вопросу много и не может быть. Поскольку не разница в показателях техники и оружия придает армии своеобразие. Конечно, глупо, борясь за непохожесть, «учить» немцев воевать в темноте, словно они ночные эльфы, а американцев награждать орочей жадной кровью. Волшебные спецспособности могли бы исправить положение, но натяжка-то все равно осталась бы. А ведь секрет прост: своеобразие армий Второй мировой в различиях тактики и организации войск. Боевые группы, используемые немцами еще со времен Первой мировой, позволяли им как угодно объединять и перемешивать разные рода войск, легко добиваться их координации. Остальные армии себе этого позволить не могли, и как только части из разных подразделений оказывались в одной группе – начинались проблемы с управлением. Будет ли такое когда-нибудь реализовано в играх? Поживем – увидим.

НАДЕЖНЫЙ ВЕЛОСИПЕД - НЕМЕЦКИЙ ВЕЛОСИПЕД!



реклама

**СДЕЛАНО
В
ГЕРМАНИИ**

цены от 10350р



ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ПРОДАВЦЫ

- Все наши продавцы прошли специальный курс обучения
- Большинство - сами занимаются спортом
- Больше половины работают в КАНТе более 3-х лет



БОЛЬШОЙ ВЫБОР

- Максимальный ассортимент лучших брендов



Ваш персональный менеджер 8 (916) 130 41 85

КАНТ - официальный дистрибьютор Focus в России



БЕСПЛАТНОЕ ТО

- Всем купившим велосипед в КАНТе предоставляется 1е ТО БЕСПЛАТНО

Единый телефон 8 800 333 37 33 (звонок бесплатный)

Адреса спортивных магазинов КАНТ:

Москва: м. "Нагорная", Электролитный пр-д, д. 7, корп. 2, тел.: (499) 317-61-01
м. "Полудекабрьская", ул. Куусинена, д. 9, тел.: (499) 943-11-66

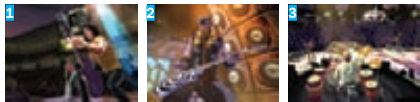
Санкт-Петербург: м. "Ладиславская", Гражданский пр-д, д. 23, тел.: (812) 535-33-91
м. "Помошниковская", ул. Ивановская, д. 7, тел.: (812) 560-61-00

Самара: Пролетарь Ленин, д. 1, тел.: (846) 338-17-65

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!
КАНТ
www.kant.ru

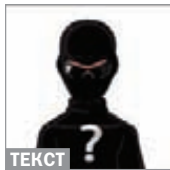


ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Guitar Hero: Aerosmith
- 2 Guitar Hero: World Tour
- 3 Guitar Hero III: Legends of Rock

9.5



ТЕКСТ

Алексей Бутрин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

Жанр:

special.rhythm.music
Зарубежный издатель:

Activision

Российский дистрибьютор:

«Софт Клаб»

Разработчик:

Neversoft Entertainment

(Xbox 360, PlayStation 3),

Budcat Creations

(PlayStation 2, Wii)

Количество игроков:

до 4

Обозреваемая версия:

Xbox 360

Онлайн:

www.guitarherometallica.com

Страна происхождения:

США

В игре смоделированы настоящие инструменты Metallica, включая несколько наборов ударных Ларса и немалый гитарный арсенал Кирка и Джеймса.



Дайте две!

Уникальная особенность GH: Metallica – поддержка двух педалей для игры на ударных «в два котла» – этот прием является очень распространенным для экстремальных стилей тяжелой музыки. Кроме собственно самой второй педали желающим выдавать пулеметные очереди на бас-бочках в таких треках, как *One*, придется неслабо подтанцевать мастерство исполнения – вторая педаль используется только в режиме Expert+, поэтому для освоения данного приема нужно, как минимум, уверенно играть на уровне сложности Expert. Кстати, сам режим Expert+ доступен далеко не для всех песен в игре.

Для захвата движением Трухильо датчики крепились даже на его косичках.



Саундтрек

Достоверно известно, что треки для игры отбирала сама Metallica. Кроме своих собственных песен, охватывающих весь период творчества группы (за исключением последнего альбома *Death Magnetic*), музыканты выбрали оригиналы, на которые они записывали кавер-версии (*Turn the Page*, *Am I Evil?*, *Tuesday's Gone* и т.п.). Также в трек-лист вошли песни друзей Metallica, с которыми они вместе выступали в концертных турах: например, *Albatross* от *Corrosion of Conformity*. А Трухильо не удержался и вставил песню своей бывшей группы *Suicidal Tendencies* – *War Inside My Head*.

Guitar Hero: Metallica

Смерть тяжелого рока и его более жестких «производных» – трэша, пауэра и классического хэви-метала – не предвещал только ленивый. Однако со времен легендарных *Black Sabbath* и по наши дни метал, как и дедушка Ленин, живет всех живых, а благодаря растущей популярности игровой линейки *Guitar Hero* даже осваивает новые медиаформаты. Этой весной на ничего не подозревающие уши геймеров начал наступление один из мастодонтов метал-сцены – легендарная группа *Metallica*.

Практически у каждого игрового рецензента есть один «пунктик» – после выставления оценки очередной игре обязательно свериться с коллегами по цеху. Каюсь – я тоже не чужд этой слабости, и после выведения недогнувшей рукой твердой девятки с плюсом полез в Интернет посмотреть, как восприняли *Guitar Hero: Metallica* зарубежные издания. В целом, результат ожидаемый – оценки распределились от 8 до 9 по 10-балльной шкале, однако некоторые издания, например *Gamespot*, умудрились выставить игре жалкие 7.5, придравшись к малому числу нововведений и размеру треклиста (с учетом скачиваемых треков). С формальной точки зрения такой подход к выставлению оценки, разумеется, тоже имеет право на жизнь. С другой стороны, высчитывать на калькуляторе, во сколько обошелся каждый трек в DVD-боксе с игрой, когда речь идет о группе, недавно вошедшей в Зал славы рок-н-ролла, это, как минимум, жлобство.

Master! Master!

Metallica как тема для новой части *Guitar Hero* – выбор не просто удачный, а прямо-таки неизбежный. Среди всех исполнителей

тяжелого метала *Metallica*, продавшая в сумме более 100 миллионов экземпляров своих альбомов, является самым коммерчески успешным коллективом и наряду с группами *Slayer*, *Anthrax* и *Megadeth* входит в так называемую «Большую четверку трэш-метала».

Именно поэтому свежая *Guitar Hero* не только начинается с торжественного вступительного ролика, в котором музыканты вальяжно и неторопливо выходят на сцену: помпезность и торжественность по мере открытия новых концертных площадок и игровых персонажей растет прямо-таки в геометрической прогрессии. Самое интересное, что это совсем не раздражает, а напротив – воспринимается как должное: да, игра о легендарной группе должна быть именно такой. Удачный подбор персонажей и концертных площадок также работает на создание атмосферы. Доводить до безумства толпы фанатов доведется в таких известных местах, как кинотеатр *Hammersmith Odeon* в Лондоне, знаменитый *Лос-Анджелесский Форум* и даже концертная площадка на Тушинском аэродроме в Москве.

Simply nothing more to give

Номинально GH: *Metallica* является аддоном к *World Tour*, о чем недвусмысленно напоми-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепный саундтрек, улучшенная анимация и спецэффекты, тон на информации по Metallica. Игра дружелюбна к новичкам, но не забыты и ветераны – добавлен новый режим сложности для ударных с поддержкой двух бас-бочек.

НЕДОСТАТКИ Сама игра вторична, музыкальный редактор столь же бесполезен, как и в World Tour, из скачиваемых треков поддерживается только Death Magnetic pack (последний альбом Metallica), совершенно проигнорированы экс-басисты группы, включая Джейсона Ньюстеда и трагически погибшего в 1986 Клиффа Бёртона.

РЕЗЮМЕ Добротный аддон, выполненный с таким тщанием, что по уровню качества тянет на полноценную игру. Для знакомства с музыкальными играми в целом вариант, пожалуй, чересчур однобокий (особенно если учесть, что DLC от предыдущих игр серии Metallica не поддерживает), но, если вам нравится тяжелая музыка, то начинать штурмовать виртуальную сцену стоит именно с Guitar Hero: Metallica.

Кинг Даймонд – главный фрик хэви-метала и самый пронзительный дискант метал-сцены. Российской публике, в основном, известен своими сольными альбомами.



нает схожая структура игрового меню и наличие редактора песен, который обогатился семплами ударных Ларса Ульриха. Впрочем, на функциональность (читай – бесполезность) музыкальной студии этот факт никакого влияния не оказал.

К счастью, одними косметическими изменениями и новым набором песен разработчики не ограничились. Metallica выгодно отличается от предыдущих игр тем, что все треки здесь изначально открыты в режиме Quickplay, а сама карьера построена на зарабатывании звезд ради открытия новых сцен, персонажей, инструментов и сет-листов для концертов. Причем для открытия нового сет-листа и концертной площадки вовсе не обязательно полностью отыграть все доступные песни. Еще одно важное нововведение коснулось совместного прохождения игры – теперь в режиме band career состав участников и режимы сложности можно произвольно менять.

Не менее демократично игра относится и к ошибкам при исполнении треков. Во-первых, даже несмотря на возросшую сложность песен (тяжелый метал – это вам не Hotel California чесать!), завалить трек в Metallica намного сложнее, чем в той же World Tour, зато его можно исполнить всего на одну звезду из пяти возможных. Во-вторых, более опытные участники группы могут в течение всего концерта тянуть на себе новичков, постоянно фейлящих исполнение в «красной зоне» – такая вот взаимопомощь: все ради удовольствия.

Но наиболее заметные изменения коснулись анимации и спецэффектов, включая шикарную пиротехнику, летающий в Тушино над сценой вертолет и разваливающуюся на куски статую Фемиды во время Damaged Justice Tour. Все музыканты группы приняли участие в персональных сессиях motion-capture, которые включали даже синхронизацию движения губ с текстами песен, так что за правдоподобность поведения музыкантов на сцене можно не беспокоиться – все, кто хоть раз видел выступление «Метлы» вживую или по ящику, с первых кадров узнает своих кумиров – у Трухильо даже кошечки трясутся ровно так, как на настоящих концертах. **СИ**

Лучшие из лучших

Уже после поступления игры в продажу в США, Metallica официально удостоилась чести быть представленной в Зале славы рок-н-ролла. Случилось это знаменательное событие 9 апреля сего года. В Зал славы попадают исполнители, оказавшие огромное влияние на развитие и популярность рок-н-ролла во всем мире. При этом одно из главных условий – с момента основания коллектива должно пройти не менее 25 лет. К сегодняшнему дню компании Metallica в Зале славы составляют такие гранды как Black Sabbath, ZZ Top, AC/DC, Aerosmith, Queen, U2 и Van Halen, которым, как известно, будет посвящена очередная часть Guitar Hero. В целом, список Зала славы (www.rockhall.com/inductees/inductee-list) является не только хорошим путеводителем по истории рока, но и позволяет прикинуть, каких сюрпризов от разработчиков музыкальных игр нам стоит ожидать в ближайшие годы.



Шикарные пиротехнические эффекты – одна из отличительных особенностей и реальных концертов группы: в одном из турне Хэтфилд из-за ошибки пиротехников даже получил ожоги третьей степени, после чего за гитарой его сменил сессионный гитарист, а сам Джеймс продолжил выступление лишь за микрофонной стойкой.



Постоянно ошибающегося участника группы (на картинке – ритм-гитара слева) в течение всей песни теперь могут вытравливать остальные игроки, безупречно исполняющие свои партии.



Игра на двух бас-бочках требует очень хорошей координации движений и великолепного чувства ритма – одной только второй педали мало.

Justice is raped

Кроме современного состава группы в лице вокалиста и гитариста Джеймса Хэтфилда, барабанщика Ларса Ульриха, соло-гитариста Кирка Хэммета и басиста Роберта Трухильо, GH: Metallica познаником игроков с ветераном метал-сцены Лемми из Motorhead, гриму которого позавидуют даже музыканты Kiss. С другой стороны, очень странно, что создатели игры обошли вниманием двух бывших басистов группы – Джейсона Ньюстеда (игравшего в Metallica с 1986-го по 2001-й год) и, в особенности, Клиффа Бёртона, бывшего в группе буквально с дней ее основания вплоть до трагической гибели в автокатастрофе в 1986 во время европейского турне. Отсутствие Клиффа в игре тем более странно, если вспомнить, что он является соавтором многих ранних песен Metallica, часть из которых вошла в саундтрек игры: Fade to Black, Creeping Death, Fight Fire with Fire, For Whom the Bell Tolls, титульная песня альбома 86-го года Master of Puppets и, главное, полностью сочиненная Бёртоном инструменталка Orion, исполнявшаяся, кстати, на его похоронах. В общем, Neversoft и персонально Metallica за такой шаг – длинный минус в карму.

METALLICA ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ ИГР ТЕМ, ЧТО ВСЕ ТРЕКИ ЗДЕСЬ ОТКРЫТЫ ИЗНАЧАЛЬНО.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Cold War
- 2 Tom Clancy's Splinter Cell
- 3 No One Lives Forever

6.5



ТЕКСТ
Вячеслав
Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
action-adventure, stealth
Зарубежный издатель:
SouthPeak
Российский издатель:
ND Games (PC)
Разработчик:
Replay
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC, Xbox 360
Онлайн:
www.velvetassassin.com
Страна происхождения:
Германия



Осенние пейзажи по-импрессионистски яркие и насыщенные. Хочется даже прищуриться.

Velvet Assassin

За мутным окном военного госпиталя – 1944 год, Франция. Предпоследний год крупнейшего в истории человечества военного конфликта. А внутри здания течет другое время: Виолетта Саммерс бродит по тропам своих воспоминаний.

Визу: Странное ощущение во время использования морфия не покидает на протяжении всей игры. Все-таки хрупкая девушка, в одном нижнем белье, бегает по холодному асфальту среди злобных немцев...

Давненько у нас не было повода понервничать, сидя за каким-нибудь стелс-экшном, да так, чтобы с силой вцепиться в геймпад или клавиатуру и привести в состояние боевой готовности все рецепторы своего тела... Velvet Assassin, конечно, не зарядит воздух в комнате – да что там, у вас даже руки не вспотеют – но занимательные кошки-мышки с сол-

датами Вермахта на семь-восемь часов она обеспечить в состоянии.

Все происходящее на экране – заново переживаемые в партизанском подсознании героини эпизоды из прошлой жизни, а игроку предлагается узнать, насколько же она, жизнь, была нелегкой. Казалось бы, такой подход дает множество возможностей для создания уникального визуального стиля или, по крайней мере, для экспрессивного повествования ин-

дивидуума, духовно искаленного войной, как герои Ремарка или Хемингуэя. К сожалению, максимум, на что хватило разработчиков, – тридцатисекундные ролики, начинающиеся резко, шумно и невпопад, и чудо-морфий. И великолепный саундтрек. Про морфий – позже, а вот похвалить музыкальное сопровождение Velvet Assassin нужно прямо сейчас: оно атмосферно, в меру необычно и звучит примерно так, как звучали бы Sunn O))) вместе с Lustmord, если бы сочиняли саундтрек к «Семнадцати мгновениям весны». Все остальное – как в рядовом, гордом своей аутентичностью боевике про Вторую мировую.

Виолетта Саммерс – агент английской разведки, настоящий профессионал с недюжинной выносливостью, навыками стрельбы и природным обаянием. Но полагается она не на эти, без сомнения, полезные качества, а на верный нож и умение прятаться в тени. Хотя нет – стреляла в своей жизни Виолетта много, но лучше бы она этого не делала: непрактично, шумно и реализовано на удивление топорно. Промежутки между выстрелами длятся секунду-две, и за это время враг сумеет всадить в героиню пол-обоймы. Притом достаточно двух-трех выстрелов, чтобы Саммерс мешком свалилась на пол. Можно было бы закрыть глаза на этот просчет, если бы авторы силой не заставляли проходить некоторые участки уровня напролом. Их немного, но запомнятся они надолго – и не с хорошей стороны. В общем, «пуля – дура, штык – молодец».



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Яркая главная героиня, ее ночнушка; впечатляющее освещение; в каком-никаком напряжении игра все-таки держит; отличный саундтрек.

НЕДОСТАТКИ Много непродуманных мелочей; разноуровневая графика; нет масштабности; фашист не всегда сообразителен и зряч; почти полное отсутствие сюжета; редкие чекпойнты.

РЕЗЮМЕ Шпионский исторический экшн с элегантной бронеткой в главной роли, на короткох прошагавшей пол-Европы. А что поделаешь, работа такая – в тени прятаться, передвигаться бесшумно и немецких оккупантов сотнями истреблять. Работа опасная и сложная, не сомневаемся, но Replay не сумели передать ни того, ни другого, усугубив все ворохом технических проблем. Лучше бы их детищу спрятать в тени и не показываться. А напасть на нас со спины у него не хватит смелости.

Виолетта в немецкой униформе. Переодеваться она предпочитает в шкафах и сельских туалетах.



Свой любимый кинжал Виолетта обогрив в крови сотен немцев, которым не повезло нести караул в то время, пока она выполняет задание. Достаточно лишь подкрасться к напевающему себе под нос гансу настолько, чтобы экран окрасился в бордовый, и нажатием кнопки совершить роковой удар в шею. Или дать прикладом по голове, и затем резануть. Или кольнуть между ног, а потом воткнуть нож в спину – какой-то из этих ударов точно окажется роковым. Вдобавок ко всему, фрицев можно взрывать, жарить током, снимать с них противогазы на складе с токсичными газами и так далее. Да, Саммерс явно питает к фашистским оккупантам настоящее отвращение, раз с такой злостью их приканчивает.

Чтобы суметь подкрасться к врагу, нужно освоить простую и проверенную стелс-систему. Когда вы находитесь в тени, у пиктограммы слева внизу появляется синяя обводка, а сама героиня слегка светится фиолетовым – тогда вы незаметны. Внимание охранников может привлечь внезапно выключившийся радиоприемник или аккумулятор, дающий освещение, ваш свист или хруст стекла под ботинками. Но прятаться придется не всегда. Если Виолетте повезет найти офицерскую форму, она сможет

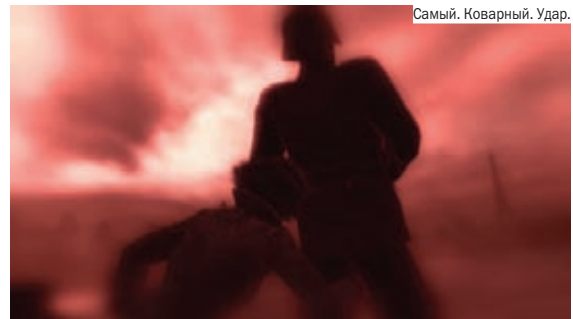
выйти из тени и, сложив руки за спиной, гордо расхаживать среди немцев. Правда, слишком близко подходить не стоит: даже шлопай-рядовой сможет распознать в героине врага, и тогда расправа не заставит себя ждать.

Ежели мисс Саммерс попадает в передрагу, то пациентке неожиданно становится хуже, медсестра вкалывает морфий – и мир окутывает розоватая дымка, с неба, словно снег, падают кровавые тельца, а все остальное застывает. В одной ночной рубашке с изящными кружевами Виолетта плывет среди вещей и людей, приближается к неподвижному солдату – через секунду он падает на пол, сраженный ударом ножа в сердце. Необычное и несколько обескураживающее решение.

Прятки в ночи, убийство фрицев и любовные здежными вычурными тенями идут своим чередом, давая время и над дальнейшими действиями поразмыслить, и зевнуть пару раз. Но никогда игра не бежит вперед, не зажимает в тиски и не оглушает ударом по голове. Единственное, чем она может огоршить, – непредсказуемостью искусственного интеллекта и многочисленными ошибками. Прогуливающий солдат в крошечной тьме может внезапно разглядеть Виолетту, а может без вся-

Основано на отчасти
реальных событиях

Виолетта Саммерс – не полностью выдуманный персонаж. Прототип ее – Виолетта Сабо (Violette Szabo), французский агент секретной британской разведывательно-диверсионной службы. С пятого по тридцатое апреля 1944 года она сумела реорганизовать систему французского сопротивления, и предоставляла информацию для бомбардировки немецких позиций, «расчищавшей» путь для последующей высадки англо-американских войск. Во время проведения своей второй операции двадцатитрехлетняя Виолетта была поймана немецким патрулем, подверглась пыткам и насилию, после чего ее казнили.



Самый. Коварный. Удар.

Занимательная клептомания

Кажется, ни один экшн от третьего лица не смог избавиться от тяжелого наследия «ролевой системы». Виолетта, конечно же, получает опыт и развивает характеристики. Экспа дается не за убийства или выполнение заданий (кроме секретных), как можно было подумать, а за поиск и нахождение различных спрятанных вещичек, от портсигаров и медалей до губных гармошек с кинжалами. Набрали определенное количество опыта – получите очко для вложения в один из трех параметров: можно «прокачать» здоровье, чтобы не умирать от двух попаданий, увеличить скорость передвижения или продлить действие морфия. Очень просто и прозрачно, но работает ведь! Деталь: блик от всех вещей, которые можно прикарманить, Виолетта видит даже в крошечной тьме. Глаз наметан, надо полагать.



Слева: Пистолет с глушителем бывает очень полезен в стычках с рядовыми одиночными противниками. А для крупных потасовок или пальбы по, гхм, боссам выдадут и дробовик, и автомат, и даже гранатомет.

ких видимых причин упасть посреди коридора якобы от разряда тока. Закрытая дверь после выполнения задания как-то оказывается открытой, поднятые по тревоге солдаты забывают о шпионке, стоит ей покинуть локацию (каждый уровень разбит на несколько таких кусочков) или хотя бы перелезть через забор (карабкается по лестницам или перемахивать через сетчатые преграды враги не умеют). Может, Виолетта намеренно запомнила фашистов такими тупыми? Как бы то ни было, все это вряд ли сделает ее воспоминания более приятными для нас.

Что же в итоге? Искусное освещение и скрытые умерщвления – краеугольные камни фундамента Velvet Assassin. Но, как здание не способно стоять на двугольном основании, так и игра всего с двумя неоспоримыми достоинствами разваливается на части, а поднявшаяся пыль еще долго будет раздражать глаза. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Sonic and the Secret Rings
- 2 Sonic Unleashed
- 3 Super Mario Galaxy

6.0



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action.adventure.3D

Зарубежный издатель:

Sega

Российский дистрибьютор:

«Софт Клуб»

Разработчик:

Sonic Team

Количество игроков:

до 4

Онлайн:

www.

sonicandtheblackknight.

com

Страна происхождения:

Япония

Декорации в Sonic and the Black Knight отличаются не только разнообразием, но и высоким качеством исполнения.



▶ Sonic and the Black Knight

Выпустив в 2007 году Sonic and the Secret Rings, события которой переносили синего ежа в мир арабских сказок, сотрудники Sega решили не останавливаться на достигнутом и развить удачную идею, отправив Соника в славный Камелот.

Столь увлекательному путешествию и посвящен новый проект, получивший название Sonic and the Black Knight. Забегая вперед, скажем сразу – знакомство с ним оказалось отнюдь не безоблачным. А потому подробный разбор полетов, дабы немного утешить наиболее преданных поклонников, начнем все же с позитивных впечатлений. Их источником в данном случае стала графика.

Яркая внешность характерна для большинства игр с участием Соника, однако порой ее заметно портят разнообразные технические недоработки, столь привычные даже в самых амбициозных проектах от Sega. Тем приятнее осознавать, что в Sonic and the

Black Knight программисты и художники не ударили в грязь лицом, сумев добиться от не слишком-то мощной Nintendo Wii действительно впечатляющих результатов. Модели персонажей прорисованы до мельчайших деталей, а декорации не только масштабны, но и разнообразны. Анимация и спецэффекты также на высоте – кое-где игра умудряется заткнуть за пояс даже недавнюю Sonic Unleashed для PS3 и X360, а это уже говорит о многом. Даже редкие CG-сцены – и те смотреть на удивление приятно, хотя их содержание явно не дотягивает до формы.

Тем не менее, сюжет Sonic and the Black Knight – далеко не худшая ее часть. История о превращении мудрого короля Артура в злого тирана если и не увлекает, то уж, во всяком случае, не вызывает раздражения, да и появление хорошо знакомых пер-

Частое появление таких вот заслонов в виде хорошо вооруженных противников нацеливает убивать главную особенность сериала Sonic the Hedgehog – скорость и динамику. Ведь быстро справиться с противниками удается далеко не всегда.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красочная графика, забавный сюжет и список хорошо знакомых персонажей. Есть многопользовательский режим.

НЕДОСТАТКИ Неотзывчивое управление, совершенно неуместная боевая система, не слишком продуманный дизайн уровней.

РЕЗЮМЕ Sonic and the Secret Rings двухгодичной давности была игрой хорошей, но не лишенной недостатков. От новой Sonic and the Black Knight мы исправления этих недостатков и ждали. К сожалению, получилось ровно наоборот – заметно похорошело внешне, содержательно новое приключение Соника явно деградировало, отпугивая игроков корявым управлением и неудобным интерфейсом. Наиболее преданных поклонников все это едва ли смутит, но тем, кто к их числу не относится, настоятельно рекомендуем не спешить с решением о покупке.

Способность отражать неприятельские стрелы пригодится Соника не раз.



сонажей в роли рыцарей Круглого Стола, по меньшей мере, забавляет. Самой уязвимой частью сценария традиционно стали диалоги – которых, к слову, здесь оказалось на удивление много. Некоторые из них смешны, но большинство – в том числе, «благодаря» крайне неудачной озвучке – сразу же хочется пропустить, чтобы не тратить попусту время. Впрочем, неуклюжие реплики героев можно было бы легко простить, если бы собственно игровой процесс не подкачал. Но на нет и суда нет.

Пользователи, хорошо знакомые с Sonic and the Secret Rings, наверняка помнят, что в тот раз Sega отказалась от привычных трехмерных уровней и свободы передвижения, фактически, заменив их этапами-трассами. От главного героя требовалось добежать до финиша с минимальными потерями – попутно выполняя разнообразные задания, собирая неперменные кольца и, конечно же, уничтожая подвернувшихся под руку (под ногу?) противников. В общем и целом, задумка была не так уж плоха, разве что требовала устранения некоторых шероховатостей, связанных, в основном, с управлением. Но что же получилось в итоге? Получилось, к сожалению, ровно наоборот.

Авторы Sonic and the Black Knight, очевидно, сочли, что их прошлое творение в доработках не нуждается, и потому все ста-

рые «болячки» остались на своих местах. К тому же теперь к ним прибавилась изрядная порция новых. Структура уровней осталась прежней – перед нами, как и раньше, длинная извилистая трасса, битком набитая бонусами, препятствиями и супостатами. Двигаться по ней, в теории, разрешается и вперед, и назад, но на практике Соник не умеет разворачиваться на 180 градусов, да и менять ракурсы камеры не в вашей власти. Поэтому, если вы случайно что-то пропустили и хотите вернуться, извольте пятиться колючками в экран, почти вслепую – учитывая упомянутые выше особенности, обзор в подобной ситуации будет максимально ограниченным.

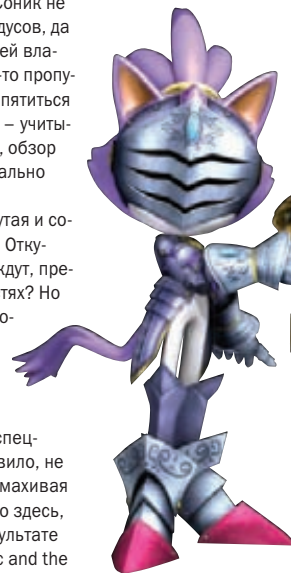
Вторая беда – чудовищно раздутая и совершенно лишняя боевая система. Откуда и зачем она в игре, от которой ждуть, прежде всего, бега на больших скоростях? Но факт остается фактом – Соник выходит в чисто поле, вооруженный не в меру разговорчивым мечом-кладенцом, и вынужден постоянно пускать этот кусок металлолома в ход. Причем различные удары и спецприемы нужно выполнять, как правило, не с помощью кнопок, а отчаянно размахивая пультом, чувствительность которого здесь, честно говоря, не на высоте. В результате каждая схватка – а драться в Sonic and the

Вверху: Камера в Sonic and the Black Knight игроку неподвластна. А выбранные ею ракурсы, к сожалению, не всегда удачны и только осложняют жизнь, показывая все, кроме того, что действительно нужно видеть.

Black Knight приходится с удивлением часто – превращается в короткое, но болезненное испытание для нервной системы. Убить врага одним ударом зачастую нельзя, а нападать недруги любят целыми отря-

дами, иной раз неожиданно обходя героя с тыла. Избежать же потасовок можно далеко не всегда, да и пространства для маневров не хватает. Лучше всего получается у ехидны Наклза (здесь именуемого себя рыцарем Гивэйном и обряженного в доспехи) – он умеет планировать в прыжке, пролетая таким образом над вражьи головами. Но даже и в этом случае многое зависит от вашей реакции, ведь не так-то просто произвести «взлет», на полной скорости влетев в группу недругов.

В результате мы вынуждены признать: Sonic and the Black Knight относится к числу игр, которые становятся заложниками невнимания собственных создателей. Чуть-чуть больше старания, чуть-чуть больше внимания к деталям, и владельцы Wii могли бы получить один из лучших «эксклюзивов» для платформы. Однако Sega в очередной раз продемонстрировала редкое и бессмысленное умение ломать то, что хорошо работало. **СИ**



Поединки Соника с хорошо защищенными недругами – пожалуй, одна из самых неудачных идей Sonic Team.

Как мы уже упоминали, Соник – не единственный персонаж, которым позволено управлять на протяжении игры. Дело в том, что злобный Артур, прежде чем самому взяться за оружие, выставит против ежа своих лучших рыцарей. Некоторые из них, потерпев поражение, не только прекратят строить вам козни, но и с оружием в руках помогут добраться до финала. В числе перебежчиков – Гивэйн (Наклз), Персиваль (Блэйз) и Ланселот (Шэдоу). Каждый рыцарь наделен специальными возможностями и, в отличие от Соника, может пользоваться различными мечами, постепенно улучшая их – тогда как главный герой улучшает не клинок, а мастерство владения им. И в том, и в другом случае игрок должен выбрать один из трех предложенных стилей – сблансированный Knight, скоростной Cavalier или силовой Paladin. В многопользовательском режиме к перечисленным персонажам также присоединяются Галахад (Сильвер), Ламорак (Джет) и городской кузнец (Тэйлз). Кроме того, желающие смогут сыграть за Эми и даже за самого Артура.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 В тылу врага
- 2 Операция «Братия»
- 3 Warhammer 40K: Dawn of War

7.0



ТЕКСТ

Андрей Онушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, historic
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.companiofheroesgame.com
Страна происхождения:
Канада



Разрушили домик? В таком состоянии он до конца кампании и простит, благо все миссии проходят на одной и той же карте.

Конечно, совсем без массовых боев Tales of Valor не обошлась. Например, в третьей кампании все достаточно стандартно – есть и захват ключевых точек, и строительство юнитов, и масштабные битвы, и необходимость следить за ситуацией в разных местах карты. Да и, положив руку на сердце, отметим: кампании слишком коротки, чтобы по-настоящему почувствовать, каково это – командовать небольшой группкой людей, от которой зависит судьба многих тысяч бойцов...

Характеристики юнитов в Company of Heroes по-прежнему далеки от реальности. Страшная пушка «Тигра» на ближней дистанции справляется с британцем лишь с четвертой попытки. Но разве за это мы любим игру?



«No pasaran!» – сказали американские десантники. И немцы действительно не прошли. Еще бы, атаковать в лоб укрепленные позиции...



› Company of Heroes: Tales of Valor

Кто-то скажет: «Ну вот, еще один аддон на пару вечеров». Кто-то: «Отличная мультиплеерная добавка». Кто-то: «Такое уже было во "В тылу врага"». Кто-то: «Ура! Отличная игра от Relic». Как ни странно, все они будут правы лишь частично. Почему мы так считаем? Сейчас попробуем объяснить.

Дайте сразу поговорим о грустном, чтобы больше не возвращаться к этому вопросу. Увы, СССР снова вне игры, такое чувство, что сражений на советско-германском фронте вовсе не было, или шли они где-то «в далекой-далекой галактике». А было только бесконечное «рубилково» западных союзников с немцами, продолжавшееся долгие-долгие годы. Судя по всему, Восточный фронт в Company of Heroes мы увидим не раньше второй части. Да и на Западном без перемен – о пятом (и уж тем более шестом) участнике конфликта забудьте, в бой идут одни старики, хорошо знакомые всем после Opposing Fronts. К счастью, на этом по-настоящему плохие новости заканчиваются и начинаются хорошие (более или менее).

Главная интрига в том, что нас ожидает смена подхода к синглу. В Tales of Valor борь-

ба за жизненное пространство, о которой столь часто распространялся партайгеноссе Адольф Гитлер, идет не всегда. Да и битвы, где сходятся десятки юнитов, редки (если не считать третью мини-кампанию). Впрочем, это не значит, что военные действия потеряют хоть толику эпичности, скорее наоборот, ведь нам придется увидеть истинных героев – простых солдат, творивших чудеса на полях сражений и вошедших в легенды. Таких, как экипаж «Тигра», уничтоживший в одном бою десятки единиц бронетехники противника. Или отряд американских парашютистов, заброшенный за линию фронта, оставшийся практически без поддержки и вынужденный самостоятельно справляться со всеми проблемами.

Но довольно лирики, перейдем к геймплею. Наигравшись в серию «В тылу врага», Relic решила позаимствовать кое-что у украинцев из Best Way. Правда, дело дошло только до прямого управления стрельбой. А вот поехать на танке при помощи клавиш WASD не получится, так что полноценным здешний direct control не назовешь. И все же такая возможность не только интересна, но

СССР СНОВА ВНЕ ИГРЫ, ТАКОЕ ЧУВСТВО, ЧТО СРАЖЕНИЙ НА СОВЕТСКО-ГЕРМАНСКОМ ФРОНТЕ ВОПРЕ НЕ БЫЛО, ИЛИ ШЛИ ОНИ ГДЕ-ТО «В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ».

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Две кампании (сделанные «не в стиле Company of Heroes») получились интересными и даже захватывающими, да и третья (более традиционная) от них не отстала; порадовали и новые мультиплеерные режимы.

НЕДОСТАТКИ Краткость сингла, недостаточное расширение парка боевой техники и нежелание разработчиков бросить взгляд на советско-германский фронт.

РЕЗЮМЕ Вы ждали от второго аддона к Company of Heroes пачки новых юнитов, карт, кампаний? Их завезли, но в ограниченном количестве. Обещанный «direct control» серьезно уступает своему аналогу из «В тылу врага 2» – инновационное управление введено только для стрельбы, а не для движения, да и нужно не всегда. Впрочем, хотя сингл в Tales of Valor слабее, чем в Opposing Fronts, он все же интересен, как и новые мультиплеерные режимы. Если бы только масштабы дополнения были такими, на какие мы рассчитывали изначально...

Красочные взрывы и летящие во все стороны тела и обломки – не каждый шутер может похвастаться таким великолепием.



и полезна – порой удается вдарить по нужной цели быстрее, чем это сделал бы AI.

Другой вопрос, как быть, если в сингле кто-то из наших товарищей падет? Людям-то в двух из трех кампаний выдается всего ничего. Волноваться не надо – ключевые фигуры можно воскресить, хотя и не моментально, так что думать вам все-таки придется. Тем более что врагов обычно в несколько раз больше, чем ваших солдат. Вот только противники разбросаны по карте и зачастую позволяют вам зачищать ее по частям (но, признаемся честно, не всегда, не всегда).

Что еще интересно – от ваших действий зависит дальнейший ход кампании. Скажем, неслись вы на танке, разя подряд всех тех, кто не успел уйти, круша заборчики и уничтожая встреченные здания. Но вот «Тигр» потерял, а город-то разрушен, и где экипажу искать укрытие? Тогда как враги наступают, их все больше и больше. С другой стороны, уби-

тые ранее неприятели наверняка оставят после себя что-нибудь вкусненькое. Например, прекрасненькую противотанковую пушечку, которая так великолепно расправится с бронемашинной, отправленной на поиски ваших ребят.

Кстати, об экипажах, десанниках и прочих бойцах под вашим началом. Чтобы еще больше персонализировать их, в кампаниях вы увидите уникальные ветки навыков. «Тигр» с прокачанными танкистами и ездит быстрее, и башню поворачивает проворнее, и стреляет метче, а значит, и выжить в неравном бою ему проще. А прокачанные десанники так и вовсе творят чудеса, превращаясь из отряда элитной пехоты в подразделение, составленное из каких-то рэмбо.

Если же вам что-то не нравится в сингле, добро пожаловать в мультиплеер, где нас порадовали тремя новыми режимами

В двух первых кампаниях Tales of Valor боеприпасы и топливо в первую очередь выдаются за убитых врагов, уничтоженную технику и выполненные задания. И это правильно – представьте себе, какой бы творился кошмар, если бы одному отделению пехоты пришлось мотаться по всей карте, раз за разом отбивая ключевые точки и тут же их теряя. К счастью, Relic понимает это не хуже нас с вами.



Верху: Штурм вражеских позиций в Operation: Assault идет полным ходом. Причем ситуация меняется едва ли не каждую секунду, главное – не зевать и помогать своим соратникам там, где без вас атака провалится.

(хотя на каждый полагается всего одна карта – непорядок!). Operation: Panzerkrieg выдает на руки геймеру танк (один, зато на выбор, каждая машина – со своей линейкой навыков), на нем-то вы и будете ездить, сражаясь и захватывая контрольные точки. В Operation: Assault мы получим под командованием лишь героя (хочешь – офицера, хочешь – снайпера, хочешь – еще кого-нибудь). А задача лишь на первый взгляд кажется простой – в сотрудничестве с рядовыми солдатами захватить штаб-квартиру врага. В Operation: Stonewall будет не до захватов – свое бы удержать да отбиться от кажущихся бесконечными волн противников, накатывающихся на хорошо (или не очень) укрепленные позиции. И хотя ресурсы здесь выдаются в том числе за поверженных врагов, потратить их есть куда – практически каждый юнит придется сначала исследовать и только затем искать «на полках магазинов». Итог понятен: трио дополнительных режимов разнообразит мультиплеерные баталии, а значит, жизнь Company of Heroes еще не закончена.

Жаль, конечно, что мы не увидели наших предков, берущих штурмом Рейхсканцелярию, но это не мешает RTS от Relic сохранить за собой звание одной из лучших стратегий про последнюю глобальную войну. А там, глядишь, и сиквел подоспеет, и, возможно, мы все же отправимся на Восточный фронт. **СИ**

Слева: Выбирая в Operation: Panzerkrieg между тремя танками, я остановился на «Пантере». Все-таки она мощнее, да и умеет эта машина немало.

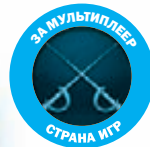


Каждой из четырех сторон подарят по несколько новых юнитов. Правда, есть один нюанс – свеженькие отряды должны занять место старых (например, вместо немецкого гусеничного мотоцикла можно взять машину-амфибию). Насколько хороши замены? Скажем так, обычно они просто другие, рассчитаны на несколько иную тактику, чем привычная по базовой версии или Opposing Fronts. А значит, определенное тактическое разнообразие в мультиплеере обеспечено.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- 2 The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- 3 Alundra

6.0

ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, Wii
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
<http://na.square-enix.com/fcceot>
Страна происхождения:
Япония

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

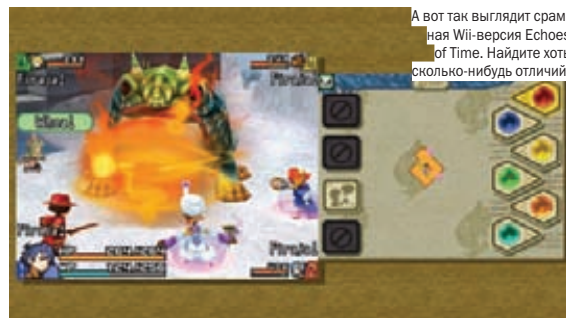
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates внезапно оказалась отличной игрой, поистине выдающейся на фоне остальных ответвлений сериала Final Fantasy. Создателям сиквела достаточно было бы исправить ряд мелких недостатков и вывести мультиплеер в онлайн. Но они взяли да все испортили.

Насколько в Ring of Fates все вышло неожиданно хорошо, настолько же главные элементы Echoes of Time – сценарий и геймдизайн – слабы и немощны. Причем игрой занималась та же команда, что и предыдущей частью (из ключевых специалистов сменился разве что дизайнер персонажей, но вот как раз это совсем не заметно). Видно, просто не судьба.

На первый взгляд Echoes of Time практически не отличить от предшественницы. Та же изометрическая перспектива, хорошо по меркам DS выглядящие трехмерные персонажи и декорации, музыка Куми Таниоки, неплохая озвучка в сценах. Впрочем, вот уже и первые изменения: здешние сценки суть видеоролики, но сделаны они на движке игры с добавлением спецэффектов. То есть, угловатые персонажи, не раскрывающие ртов, подавая реплики, попросту тарачатся в камеру – и все. В игре нет

ни одного полноценного ролика – из тех, которыми всегда была знаменита Square Enix. И если на DS это еще простительно (как-никак, из всех «Финалок» на картриджах впечатляющей заставкой могла похвастаться лишь Ring of Fates), то на Wii – уже нет (там даже дешевая Chocobo's Dungeon порадовала ярким опенингом).

Но дело, конечно, не только в заставках. Право слово, когда представители Nintendo говорили, мол, их движок Pollux Engine мультиплатформенный, мы и подумать не могли, что это будет означать полную идентичность версий Echoes of Time для Wii и DS. Полнейшую! В телевизоре отображаются два окошка – два DS-экрана. Всегда. Графика – та же. И заставки. В игре для домашней приставки последнего поколения сделанные на движке для Nintendo DS видеоролики демонстрируются в окошке. С тем же успехом карманную любимицу можно было бы просто подключить к телевизору каким-нибудь видеокабелем.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательное кооперативное прохождение – и в компании друзей, и в онлайн. Обилие побочных миссий.

НЕДОСТАТКИ Беспомощный сюжет. Дисбаланс рас. Необходимость по несколько раз проходить одни и те же подземелья. Самые дешевые заставки за всю историю нынешнего поколения консолей.

РЕЗЮМЕ Игра, удовольствие от которой получаешь лишь при кооперативном прохождении – и только. Значительный шаг назад по сравнению с предыдущей частью при практически полном отсутствии геймплейных нововведений. Пресная экшн-RPG без особой изюминки и на редкость поганым сюжетом. Далеко не лучшая демонстрация того, что значит «кроссплатформенный движок»: обе версии игры, несмотря на разницу в мощности консолей, идентичны. Поэтому от оценки EoT, выставленной DS-варианту, владельцы Wii могут спокойно отнять хоть два балла, хоть три, хоть все шесть.

Наличие в готовых фразах запроса на заклинание Cure свидетельствует, насколько неэффективно в Echoes of Time стало простое Cure.



Обратите внимание на нижний экран: заклинания больше не исчисляются в штуках.



Это рекорд. Ничего более жалкого мы еще не видели – надеемся, больше и не доведется.

Как и в Ring of Fates, геймплей по большей части состоит из прохождения подземелий, умерщвления монстров и решения головоломок. Многие из последних ранее основывались на применении способностей четырех игровых рас, но в Echoes of Time такие загадки исчезли вместе с уникальными умениями героев. Игру теперь можно пройти в одиночку за кого угодно: с одной стороны, это избавило от необходимости прибегать к услугам подконтрольных глупому AI напарников, а с другой – лишило персонажей индивидуальности. Селки, впрочем, до сих пор умеют исполнять двойной прыжок, что автоматически делает их чуть ли не читерскими. Не повезло балансу и в сражениях: лишённые спецспособностей волшебники Юки, например, в одиночку будут чувствовать себя неуютно в боях с боссами, а в партии им почти наверняка уготована вспомогательная роль.

Партия, к слову, теперь вполне может формироваться на лету прямо во время игры.

В игре ведется дневник, как и в оригинальной Crystal Chronicles. Но и на этот раз никто его читать не будет.



Echoes of Time размывает границу между синглом и мультиплеером (в той же Ring of Fates, например, наблюдать за развитием событий удалось только в одиночном режиме): достаточно подойти к любой точке сохранения и подтвердить – хоч, мол, отсюда играть в компании. Приходить и уходить напарники волны когда угодно – но в любом случае им не засчитается пройденное в гостях: хоть сюжетные сценки смотрели все вместе, героем в них инвариантно будет хост, а присоединившиеся всегда считаются лишь «свидетелями» и даже от NPC получают не важную и полезную информацию, а реплики вида «О, вы друзья героя? Ну, привет».

Сам мультиплеер наконец-то познакомился с Интернетом и вообще творит чудеса кроссплатформенной совместимости: идентичность Wii- и DS-версий позволяет членам одной партии играть на разных консолях. Как заведено, для встречи в онлайн с конкретным человеком необходимо сперва обменяться френд-кодами. Поскольку в кооперативном режиме не обойтись без обсуждения последу-



Беда сценария Echoes of Time (помимо вопиющей убогости) – в том, что он не вписывается в цепочку событий, связывающую все остальные части цикла. Ring of Fates четко дала понять, что ее события предшествуют падению метеорита в оригинальной Crystal Chronicles; My Life as a King повествовала о начале мирной жизни после того, как герои CC справились с источником миазмы, отравившей мир. Действие Crystal Bearers, если верить разработчикам, развернется в далеком будущем, где робоцыпы Юки – вымирающая раса, а кристаллы целых целехонки. Ни вклиниться между какими-либо частями, ни предшествовать Ring of Fates, ни следовать за Crystal Bearers Echoes of Time не может. Это, если угодно, первая неканоничная игра сериала. Впрочем, для любителей FFCC в EoT найдется небольшой фансервис. После прохождения откроется секретный уровень – River Belle, первый этап оригинала с GameCube. Он перенесен достаточно скрупулезно: сохранена даже необходимость нести чашу, защищающую героев от ядовитого воздуха. Правда, с более динамичной механикой Echoes of Time не составит никакого труда пробежать весь этап напролом.



Вверху: После победы над боссом начинается успешный сбор скромной добычи.

Слева: При общении в онлайн использовать собственные фразы нельзя, приходится ограничиваться вот таким набором банальных заготовок.

ющих действий, Square Enix сподобилась сделать доступным с тачскрина набор фраз – от приветствий и благодарностей до вопросов о дальнейших действиях и рекомендации по ведению боя. Живое общение это, конечно, не заменит, но прогресс наличие. А в оффлайне можно печатать свои собственные реплики.

Наличие нескольких уровней сложности подталкивает к повторным прохождениям. Правда, в отличие от какой-нибудь Diablo, куда возвращаться было и впрямь интересно, в Echoes of Time придется раз за разом решать одни и те же унылые головоломки, отнимающие уйму времени. Усугубляет положение тот факт, что большую часть уровней даже при первом прохождении необходимо преодолевать по два-три раза – уже тогда они успевают осточертеть. Чередовать подземелья можно с побочными миссиями, каждая из которых, по сути, – мини-игра на движке Echoes of Time. Жаль только, награды за выполнение этих заданий недостаточно хороши.

Впрочем, кооперативное прохождение все скрасит. Не будь мультиплеер в Echoes of Time настолько хорошо отлажен, об игре нельзя было бы сказать ни единого доброго слова. Приходится признать, что в нынешнем малопривлекательном виде EoT можно рекомендовать разве что ярым поклонникам Ring of Fates, изучившим ее вдоль и поперек и жаждущим новых испытаний. **СИ**

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns
2 Chocobo's Dungeon 2
3 Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

5.5



Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Square Enix все неymeется: мало того что вселенная Final Fantasy разрастается сама по себе, так теперь к ней приплетают еще и циклы, ранее стоявшие особняком. Ярчайший пример – линейка игр про чокобо, пернатых созданий из именитого RPG-сериала.

Дюлогия Chocobo's Mysterious Dungeon (и Chobobo Racing в придачу) появилась на PS One в конце 90-х, на пике популярности Square Enix и ее игр. Первая часть хотя и не вышла за пределы Японии, продалась тиражом более миллиона копий. Вторую, куда менее популярную, издали и в США. А спустя почти десять лет Square Enix выпускает новую игру сериала на Wii, ничтоже сумняшеся прилепив на нее бирку «Final Fantasy».

Что же это за «подземелье» такое? Да обычный пошаговый dungeon-crawler. Чокобо влезает в случайным образом созданный (из определенного, впрочем, числа «заготовок») лабиринт, где встречает врагов, находит разные предметы и, конечно, попадает в ловушки. Каждый шаг пернатого героя – это ход, который одновременно с ним делают и все монстры на этаже. Соответственно, если встретиться с врагом в коридоре, типичный бой выглядит как поочередный размен ударами (на редкость унылое зрелище, надо сказать). Если же столкнуться с группой противников на чуть более открытом пространстве, чокобо будет нещадно бит каждым из них.

Чокобо может освоить ряд типичных для FF классов, получая новые умения с каждым уровнем прокачки профессии. Шкала SP, за счет которой используются спецспособности, потихоньку восполняется ход за ходом. В общем, наш герой владеет полезнейшим умением – топчется на месте, пропуская ходы и накапливая драгоценные SP. И занимаясь этим придется очень уж часто.

А как следствие – однообразие, ставшее одной из главных бед Chocobo's Dungeon. Да, география лабиринтов всякий раз меняется, но это погоды не делает. Час за часом

мы ищем спуск на следующий этаж, качаемся, участвуя в одинаковых боях, подолгу на-тапываем в безопасном месте SP, попадаем в невидимые ловушки и опять топчемся, ожидая, пока прекратит действовать проклятие... Звучит невесело, не правда ли? Таков типичный представитель линейки Mystery Dungeon. Японским Roguelike-играм давно пора эволюционировать, как это сделала, например, Diablo – потому что в наше время терпеть подобный геймплей уже просто нельзя. Даже ради милиаги чокобо.

А ведь эту игру не пробежишь насквозь «по-быстренькому». Вариативность подземелий означает, что можно оказаться в окружении сильных врагов когда угодно – достаточно наступить на клетку с ловушкой или зайти в комнатку, наспигованную монстрами. Хорошо еще, когда под рукой есть спасительный предмет – телепортировавшийся из донжона, придется лишь перепроходить его заново. А уж если чокобо погибнет, то прощай весь инвентарь. К счастью, каждые десять этажей (обычно после босса) в подземельях предусмотрен чекпойнт, к которому потом можно вернуться. Иначе лабиринты на полсотни этажей были бы просто непроходимы.

Главный вопрос к создателям Chocobo's Dungeon: для кого они делали игру? До безумия хардкорный «рогалик» окажется не по зубам детям, а матерые геймеры, наделенные хотя бы толикой хорошего вкуса, будут плевать от сопливых баек про амнезию, из которых соткан сценарий игры. Дизайн персонажей, их реплики, их проблемы, устройство их мира – все здесь создано для любителей воскресных мультиков. Попав в волшебный город, жители которого забыли все, что только можно забыть, чокобо путешествует по подземельям воспоминаний горожан, воз-

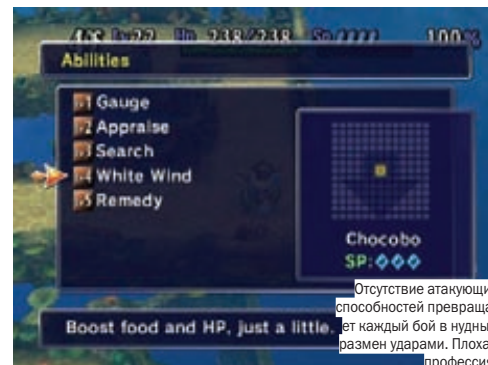
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role-playing,roguelike
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
<http://na.square-enix.com/ffcd>
Страна происхождения:
Япония



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

Справа: Дизайн персонажей, их реплики, их проблемы, устройство их мира – все здесь создано для любителей воскресных мультиков.



Отсутствие атакующих способностей превращает каждый бой в нудный размен ударами. Плохая профессия.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Классический dungeon-crawler в наши дни – редкость, и все полтора любителя этого жанра безусловно останутся довольны. Музыка Нобуо Уэмацу не стареет.

НЕДОСТАТКИ До неприличия архаичный, заунывный, однообразный геймплей. Плохая озвучка, ужаснейшая постановка сцен, под завязку набитый штампами сюжет.

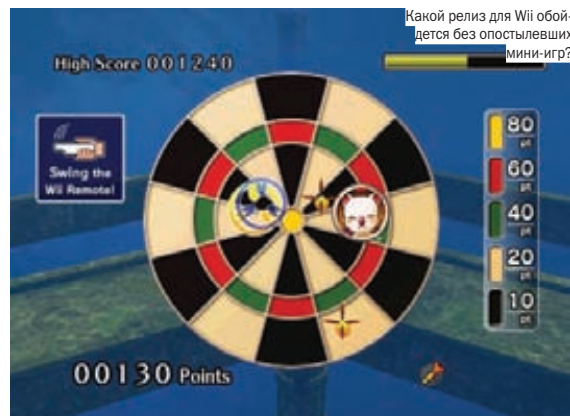
РЕЗЮМЕ Линейке Mystery Dungeon, к которой относится эта игра, давно пора развиваться, да она все не торопится. В итоге выходит посмешище, ходячий анахронизм, который смотрелся бы пристойно разве что лет десять назад – но даже тогда не игрался бы с удовольствием. Chocobo's Dungeon плох практически во всем. Главный вопрос – хватит ли терпения на эти сотни лабиринтов или все-таки нет. Притом, что сложность диктуется не столько решениями игрока, сколько волею случая.

Мечтали полетать на воздушном корабле? А вот как бы не так.



вращая им память. Парад безвкусных сюжетных клише сопровождают халтурные сценки (правда, Square Enix уже превзошла самое себя, сделав заставки Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time еще хуже, но об этом – в другой раз). Вообще, удивительно, что разработчики не пожалели денег на длинный вступительный CG-ролик да на озвучку всех персонажей (пусть убогую, но все же озвучку!), но при этом не озаботились ни соответствием реплик мимике героев (иногда их рты промахиваются мимо речи аж на пару секунд), ни подобающей анимацией персонажей. Складывается впечатление, что создатели игры застряли в эпохе PS one, когда такое еще было прощительно.

И пара завершающих штрихов к портрету Chocobo's Dungeon. Хотя никакие функции пульта не используются (кроме встряхивания его для сортировки инвентаря), играть при помощи более удобного GC-контроллера не позволено. Вместо этого предложено держать пульт горизонтально либо вертикально (сложно представить, кем нужно быть, чтобы выбрать последний вариант) – или же исполь-



зовать никому не нужный Classic Controller. Наконец, Chocobo's Dungeon – кажется, единственная игра, которая после финальных титров не покажет главное меню, а попросит нажать на кнопку Reset. Задержитесь, пожалуйста, на пару секунд на этом факте и осознайте всю глубину лени разработчиков.

В Японии уже вышла дополненная версия Chocobo's Dungeon для DS – но о ее переводе Square Enix почему-то даже не заикается. Хотя и заунывные подземелья, и устаревшее лет на десять оформление уместнее смотрелись бы в портативном формате. По крайней мере, терпеть это все было бы проще. **СИ**

Как повелось еще с Chocobo's Dungeon 2 на PS one, пернатого героя сопровождают изобретатель Сид, мугл Мог и белый маг Ширма (в Chocobo Tales к ним добавились черный маг Крома и проказница Ирма с ее вечным спутником – матерым одноглазым черным чокобо Волгом). В отличие от прародителя, в Chocobo's Dungeon для Wii персонажи не просятся в напарники к герою, а валяют дурака в городке, который, как водится в «рогаликах», является единственным местом, где можно отдохнуть от битв, снять проклятия, закупиться полезными предметами и с кем-нибудь поболтать. Помимо всего этого в Chocobo's Dungeon есть и набор мини-игр, самая заметная из которых – карточная дуэль – переехала сюда напрямую из Chocobo Tales. Вот только карты в колоду теперь приходится добывать в подземельях, что куда сложнее. Да и сами карточные баталии тоже не ахти: графика чуть ли не с DS, анимация медленная и особых причин разложить партейку толком и нет. Можно состязаться с другими энтузиастами в онлайн, да только найдутся ли такие?



Визу: Доказательством того, что Chocobo Tales и Chocobo's Dungeon не связаны сюжетом, является хотя бы черный маг Крома, оказавшийся тут... девушкой.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Namco Museum DS
2 Retro Atari Classics
3 Activision Anthology (GBA)

9.0



Компанию в игре вам составляет юный Арино. Обычно он несет всякую околесицу, но иногда изрекает мудрые вещи.

Голова виртуального Арино напоминает не то Mario 64, не то истикана Doh, босса из Arkanoid, не то профессора Кавасиму из Brain Training.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
special.compilation
Зарубежный издатель:
Xseed/Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Indies 0
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.retrogamechallenge.com
Страна происхождения:
Япония



ИГРЫ RGC, КАК И ВСЯКИЕ ИСКУСНО СДЕЛАННЫЕ ФАЛЬШИВКИ, МОГУТ СБИТЬ С ТОЛКУ, И ИХ МОЖНО ПРИНЯТЬ ЗА ЧИСТУЮ МОНЕТУ.

» Retro Game Challenge



ТЕКСТ
Алексей Беспалько

Все десятилетие прогрессивная общественность хотела куда-нибудь из него смотаться. И вот, такая возможность появилась. Если вы мечтаете снова попасть в эпоху приставки Dendy, то картридж с Retro Game Challenge – лучшее, что может предложить наука до тех пор, пока не будет изобретена машина времени.

Тут все работает в нужном направлении. В самом начале полигональная башка гейм-мастера Арино (см. врезку) отправляет вас в 1984 год, чтобы вы играли в видеоигры с тем же самым Арино, но в отрочестве. Чтобы вернуться в свое время (больно надо!) вы должны выполнять в этих играх задания (собственно challenge) вышеупомянутого трехмерного черепа: скажем, дойти до определенного уровня, не пользуясь оружием, или просто набрать 250 000 очков. Как только выполните все четыре задания одной игры, наступит время (заставка покажет конкретный год и дату) выхода нового картриджа. И так до тех пор, пока 80-е не кончатся – тогда можете проходить скопившиеся хиты былых лет сколько угодно во freerplay mode.

Какие-то задания, притянутый за уши сюжет – могут показаться только мешающими игре препятствиями, но это совсем не так. Как раз в сюжете и заданиях кроется самый интерес.

Вместе с маленьким Арино вы проживаете жизнь типичного геймера восьмидесятилетней эпохи. В Японии это были 80-е, а отечественные геймеры могут смело накинуть к упомянуемым датам с десяток лет и получат примерно ту же самую картину (как ни крути, а те, чье детство пришлось на 90-е, были и детьми 80-х – вспомните,

что показывали по телевизору в то время и на каких приставках играли). Продувание контактов, купленный с приставкой картридж с одноэкранными играми – все это должно быть особенно знакомо и дорого поколению, выросшему с девизом «Dendy – играют все!».

А в Японии 80-х все играли на Nintendo Famicom, и в соответствии с этим разработчики придумали восемь игр. Восемь новых игр, выглядящих как Famicom, звучащих как Famicom и играющихся – почти как Famicom, но об этом дальше. К играм прилагаются виртуальные буклеты с инструкциями. Но это еще не все – через каждые два челленджа Арино приносит с собой новый выпуск журнала GameFan. Журнал тоже выдуманный (хотя когда-то и выходило издание с таким же названием), что не мешает нам его полистать и узнать, например, о том, как идет разработка новой RPG.

Такая атмосфера способствует тому, что и сам начинаешь проникать в текущие события, а к каждой игре относиться серьезнее и понимаешь ее глубже, чем если бы все их сразу навалили в кучу.

А вот, собственно, и они.

Игры Retro Game Challenge

Игры RGC, как и всякие искусно сделанные фальшивки, могут сбить с толку, и по первости можно принять их за чистую монету, настолько они соответствуют духу восьмидесятилетия. Что интересно, пародируемые оригиналы они даже в чем-то превосходят. Все же двадцать лет не прошли зря, и разработчики теперь лучше знают, что по настоящему бесит (и поэтому могут бесить профессионально).

GameCenter CX

В оригинале Retro Game Challenge называлась GameCenter CX. Шоу с таким названием с конца 2003 года идет на канале Fuji TV. Суть его заключается в том, что ведущий, комик Шинья Арино, играет в видеоигры, в основном восьмидесятилетние. При этом он ставит перед собой кучу задач: пройти игру до конца либо найти в ней какие-то секретные бонусы или набрать определенное число очков. Игры для этого он выбирает чаще всего малоизвестные, а иногда и вовсе откровенно плохие. Практически всегда – до ужаса сложные. В особо тяжелых случаях он прибегает к сторонней помощи – приходит в компанию, выпустившую игру (а с тех пор прошло лет двадцать!), а то и просто слушает советы съемочной группы. Вроде ничего эдакого, но получается настолько весело, что передача смотрится на одном дыхании. Большой ребенок Арино спокойно и настойчиво пытается разобраться в каждой игре, невзирая на то, была она хитом или нет. Это подкупает, и зритель сам начинает видеть красоту восьмидесятилетней диковины, которой иначе не посвятил бы и пяти минут. Несколько эпизодов фанаты перевели на английский (официальный перевод пока находится на уровне слухов). Стоит глянуть – после Angry Video Game Nerd смотрится очень свежо.



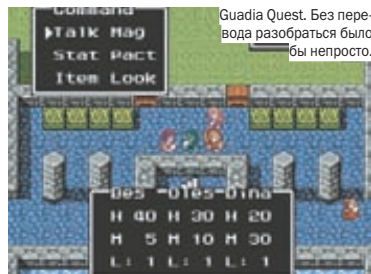
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Хорошая идея; верно подмечены главные признаки эпохи; точность симуляции восьмибитных игр; высокая реиграбельность.

НЕДОСТАТКИ Обложки «картриджей» – явный новодел; неточная поддержка стилиста (нельзя пнуть надоедливую напарника); пару чит-кодов GameFan переврал.

РЕЗЮМЕ Эксперимент по возвращению восьмидесятых удался. И через сто лет RGC можно будет использовать как пособие по субкультуре древних геймеров – иногда слишком прямолинейное, но все важные вещи тут есть. Встроенные игры разработаны удивительно компетентно, что в части оформления, что в части геймплея. С такими проектами, как RGC, у десятилетия «нулевых» остается все меньше шансов на самоидентичность, но RGC исследует период, который стоит того, чтобы его осознали заново – и извлекает из него сокровища.

Обложка Guadia Quest выглядит излишне современно.



Guadia Quest. Без перевода разобраться было бы непросто.

Вот что натворила команда, костяк которой прежде работал над Mario Party-е для GBA и над музыкальной игрой Electroplankton для Nintendo DS (если вы собираетесь играть в RGC в ближайшем будущем, то лучше не читайте этот блок):

Cosmic Gate (TOMATO, 8 ноября 1984 года). Одноэкранный шутер в стиле Galaga. В подобных играх и во время оно были свои секреты, а здесь нас ждут черные дыры, трансформация корабля и бонусные раунды с астероидами, разнообразящие геймплей.

Robot Ninja Haggles Man (GEARS, 13 сентября 1985). Игра основана на практически неизвестной на Западе, но очень популярной в Японии игре Ninja JaJaMaru-kun. Отличный платформер с массой секретов. За такой игрой хочется бежать на Петровку, 12 или в переход метро Театральная-ГУМ, но вряд ли теперь там найдется хотя бы один картридж для восьмибитки.

Rally King (SimpleSoft, 21 ноября 1985) выполнена в духе гонок фирмы Konami – Road Fighter и F-1 Hero. Вполне добротная игра, когда разберетесь с управлением и особенностями местного дрифта.

Star Prince (TOMATO, 3 июня 1986). Название звучит как продолжение ряда Star Force, Star Soldier... Так оно и есть! Космический шутер с вертикальным скроллингом.



Rally King SP (SimpleSoft, распространялась во время рекламной акции лапши Inokichi Noodles). Рекламная версия старой игры.

Robot Ninja Haggles Man 2 (GEARS, 10 декабря 1986). Сиквел мало чем отличается от оригинала. Уровни побольше, да и все. **Guadia Quest (Coelacanth, 11 сентября 1987).** JRPG. Лишь бы не перепутать и случайно не поставить в журнал скриншот из Dragon Quest! Настолько похоже. Те же горы, реки, леса и поля, тот же DQшный грайнд... Прохождение четырех простых заданий Guadia Quest занимает времени больше, чем все прочие челленджи вместе взятые.

Robot Ninja Haggles Man 3 (GEARS, 21 июля 1989). Третья часть «Рубящего ниндзи» – уже совсем не то, что первая, и больше похожа на знакомую каждому школьнику 90-х Ninja Ryukenden.

И на этом все. Восемь игр – только шесть уникальных, но этого достаточно. Как хорошую песню хочется заводить снова, так и в игры RGC хочется переигрывать, когда уже все задания выполнены. У сборника, конечно, есть недостатки (см. плашку), но в ретро-силе его не побьют даже традиционно сильные по части ностальгии indie-игры. Лучшие рекомендации. **СИ**

О сложностях ретроадаптации (мини-интервью с Xseed)

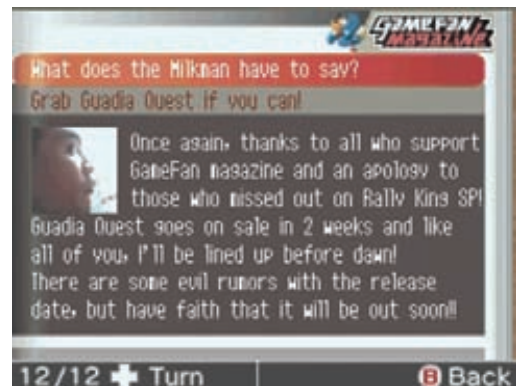
? Кто изображен на фото в виртуальном журнале GameFan? И имеет ли перевод названия с японского какое-то отношение к американскому журналу GameFan, который выходил в 90-е?

Скотт Фрай (PR-представитель XSeed): На фото в японской версии – герои телешоу GameCenter CX, по которому сделана игра. Хорошая идея, но большая часть американской аудитории этого не заметила бы, так что мы решили использовать реальных игровых журналистов – все фото в игре принадлежат настоящим редакторам различных видеоигровых журналов и сайтов.

Что же до названия журнала, то оно так звучит и в японской версии. Хотя временной период не совсем тот, мы решили, что было бы здорово оставить все как есть, так что мы связались с прежним владельцем GameFan и получили разрешение использовать название.

? Часто ли вы переводили не слово в слово (например, один из диалогов намекает на фильм The Wizard, который вряд ли известен в Японии)?

С. Ф.: Мы переводили так, чтобы игра была понятна в США. В ней было много чисто японских геймерских шуток из 80-х, так что некоторые при буквальном переводе теряли смысл. В нашей студии большинство выросло на тогдашних играх, так что мы встали в перевод множество ретро-отсылок уже для американской аудитории. Было здорово снова посетить игровой мир 80-х.



ВМЕСТЕ С МАЛЕНЬКИМ АРИНО ВЫ ПРОЖИВАЕТЕ ЖИЗНЬ ТИПИЧНОГО ГЕЙМЕРА ВОСЬМИБИТНОЙ ЭПОХИ.

GameCenter CX: Arino's Challenge 2

Вторая часть GameCenter CX для DS вышла в Японии в конце февраля. Издатель RGC в Америке Xseed Games в майском интервью заявил, что пока продажи первой части не настолько хороши, чтобы подумывать о новом переводе. Так что придется надеяться на знающих иероглифы геймеров – чтобы те растолковали, в чем суть новых челленджей. Концепция игры не изменилась (начинаем все с того же 1984 года), но число симулируемых платформ увеличилось: так, есть на новом картридже некая игра с черно-белой графикой про падающие в стакан квадраты...

Также в комплекте: Guadia Quest Saga – продолжение знаменитой RPG выходит на GBC (здесь прозванном Game Computer Color); GunDuel – шутер в духе GunHed для PC-Engine; Какая-то Драка (иероглифы, ни черта не поймешь) от фирмы Narakiri и еще несколько экземпляров в том же духе. Отдельным бонусом разработчики включили пять слегка переделанных игр из первой части RGC. Все это выглядит очень заманчиво, и будет жаль, если англоязычный релиз не состоится.



ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

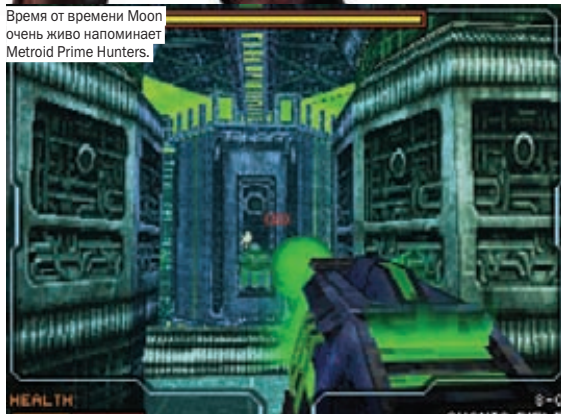
- 1 Metroid Prime Hunters
- 2 Dementium: The Ward
- 3 Doom 3

7.0



DS

Время от времени Moon очень живо напоминает Metroid Prime Hunters.



Колонизация луны

Вот мы тут с вами посмеялись над сюжетом, а NASA между тем и впрямь планирует начать колонизацию Луны уже в 2015 году. Через какие-то жалкие шесть лет на несчастный спутник вновь высадятся американские астронавты, причем на этот раз – всерьез и надолго: их ждут шесть месяцев изучения лунной поверхности на предмет пригодности к жизни и возможности постройки поселений. Ведь хотя программа «Аполлон» и продемонстрировала практическую осуществимость полета на Луну, она в то же время и охладила энтузиазм относительно создания колонии: анализ образцов лунных ископаемых показал их полную непригодность для строительства и жизнеобеспечения. Но ученые не теряют оптимизма – еще в 2006 году президент отечественной ракетно-космической корпорации «Энергия» заявил, что главная цель российской космической программы – промышленная добыча на Луне редкого изотопа гелия-3, нужного для проведения экспериментов с получением термоядерной энергии.



ТЕКСТ

Кирилл
Перевозчиков

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
first-person shooter /
adventure
Зарубежный издатель:
Mastiff Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Renegade Kid
Количество игроков:
до 1
Онлайн:
www.moon-game.com
Страна происхождения:
США

» Moon

Когда речь заходит о шутерах на Nintendo DS, в бой сразу бросается обидное противоречие: удобное управление с одной стороны и слабая «железная» начинка консоли с другой. И вот уже второй раз подряд студия Renegade Kid пытается исправить положение.

После предыдущей попытки (а задано и дебютом) коллектива из Техаса стал хоррор от первого лица Dementium: The Ward. Там, помимо зомби, динамического освещения и красивейших скриптовых сцен, было полно недостатков и странностей – к тому же, игра оказалась возмутительно короткой. Но за поразительную схожесть с первой Silent Hill и невероятную по меркам DS графику прощали многое. Ныне сотрудники Renegade Kid вооружились улучшенной версией «того самого» движка и сваяли Moon (в девичестве – Project M). Шутер, полный искренней любви к играм со словами «Doom» и «Metroid Prime» в названиях.

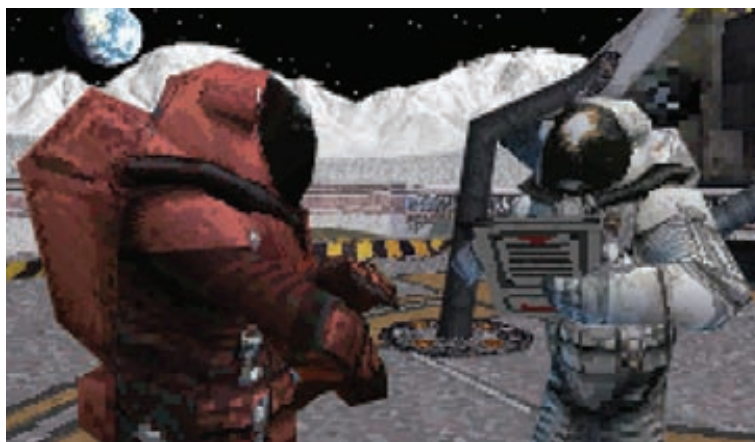
Космические космонавты в космосе

Получилось... странно. Взять хотя бы сюжет. Завязка банальна и скучна: brave американские военные в разноцветных спецкафандрах нашли на Луне какой-то древний артефакт. Артефакт, впрочем, оказался люком, ведущим вглубь спутника Земли, – а там, понятное дело, скрываются мрачные тайны и инопланетные цивилизации. Дальше, как обычно, «начинаются чудеса»: аварийная ситуация, что-то вышло из-под контроля, спецотряд погиб, и мы – последняя надежда человечества, прогрессивной демократии и целевой аудитории газеты «Жизнь». Зовут нас Эдвард Александрович Кейн, и есть у нас большая футуристическая пушка. Оружие исправно пумкает по охраняемым роботам и мелкой инопланетной фауне, патроны бесконечны – в общем, пока все хорошо. Правда, еще на спуске в таинственный люк американского военного ждет легкое разочарование: разработчики отказались от сцен

на движке и заменили их пережатыми видеороликами, которые по качеству от игровой графики отличаются очень слабо и почти никак не оправдывают занимаемого на картридже места. Другое дело, что сама графика уверенно берет планку, установленную Dementium: The Ward. Тут очень большие уровни (пусть и с легкими подзагрузками у дверей), вмещаемые спецэффекты и текстуры, на которые можно смотреть без слез, – очень редкая и ценная особенность для «настоящему трехмерных» DS-игр.

Сделайте мне красиво

К сожалению, кроме графики удивляться в Moon больше и нечему. Первоначальный отстрел охранных дронов (летающие шарики, пытающиеся задержать нас на пути к торжеству демократии) нагоняет только тоску и уныние. Дальше появляются силовые поля, которые нужно отключать, взяв на себя управление маленьким роботом на колесиках, – нечто подобное вы точно уже видели в Metroid Prime Hunters, с той лишь разницей, что здешний герой не умеет сворачиваться в шарик, а отправляет блуждать по узким тоннелям радиоуправляемую штурковину с видеокамерой и бластером. Очень медленно действие набирает обороты: новые противники, боссы (которые премило повторяются по несколько раз) и покатушки на «боевом луноходе», низкополигональном брате-близнеце транспорта из Mass Effect и Gears of War. Но ужасное начало может отпугнуть любого неподготовленного человека, а последующие уровни все так же однообразны на вид. Вообще, ориентироваться в подземном (пардон, подлунном) лабиринте без встроенной карты весьма сложно – все коридоры очень схожи, и заблудиться раз плюнуть.



**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Отличные звук и графика, безупречное управление, занятые эпизоды с поездками на луноходе.

НЕДОСТАТКИ Угнетающее однообразие окружения, убогой и игровых ситуаций. Игру никак не назовешь динамичной.

РЕЗЮМЕ Неспешная научно-фантастическая прогулка по красивым, но пустым и однообразным декорациям. Авторы изо всех сил стараются сделать игру ярче, при этом так до конца и не определившись, что же в итоге делают – шутер или адвенчуру от первого лица. Получился этаким Dementium: The Ward с новыми текстурами и восемью видами вооружения, которые никому не нужны, ведь главный враг – скучные теньи подземной станции. А бедные стрелковые роботы и неубедительные монстры здесь вовсе ни к чему.

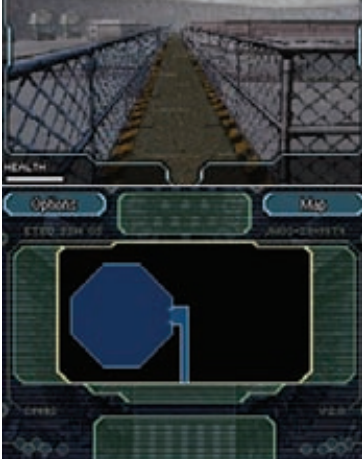


MOON – ГЛАВНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ТОГО, ЧТО 3D-ШУТЕРЫ – И КРАСИВЫЕ 3D-ШУТЕРЫ! – ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНЫ НА NINTENDO DS.

Бесплезная точность

Зато хваленое управление с помощью стилиуса и впрямь удобно – тонко настраивается и работает замечательно, разве что исходная чувствительность немного выше, чем следует. Прицел, как и в Metroid Prime Hunters, не зафиксирован в центре экрана – это удобно, но поначалу может показаться непривычным. Ничего, заниженная сложность на Normal даст хорошую фору, хватит, чтобы освоиться: погибнуть на первых порах очень сложно. Единственный шанс – найти какого-нибудь гнусного треножника, распяляющего кислоту, и отложить DS на пару минут. Вот тогда и пригодится один из редких Save-терминалов. Говорить о какой-то динамике и ожесточенных перестрелках в данном случае просто нельзя. И если в Dementium: Ward редкие (что обусловлено особенностями жанра) встречи с врагами происходили в темноте и сопровождалась действительно пугающими звуками, то Moon нечего предложить кроме пустых коридоров и жужжания инопланетных приборов. Которые, по распространенной сюжетной традиции, обязательно окажутся... А впрочем сохраним хотя какую-то интригу.

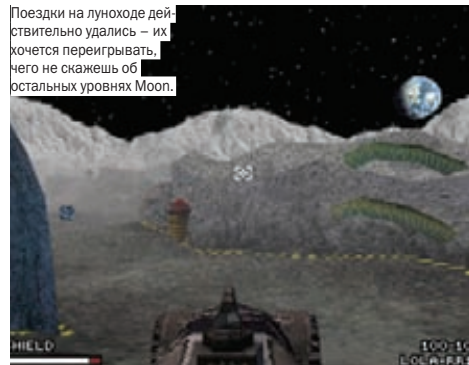
Кажется, точно такая же решетчатая ограда была в Dementium: The Ward. И это не единственное дежавю.



Белой луны нищета и блеск

Moon имеет смысл «посмотреть», хотя бы для обретения уверенности, что 3D-шутеры – причем красивые 3D-шутеры! – вполне возможны на Nintendo DS. Другое дело, что к самому этому жанру она имеет лишь косвенное отношение: большую часть времени мы глупо слоняемся по коридорам, читаем редкие текстовые послания и чересчур уж быстро избавляемся от вялых противников. Если бы акцент в игре был смещен на хоррор, это вызвало бы меньше вопросов, но пугать нас здесь никто и не собирался. Авторы отмахиваются: мол, посмотрите на Metroid Prime, а ведь у нас тоже First Person Adventure. Что ж, если это и впрямь оправдывает скуку, тогда вопросов нет. Революция отменяется. Разбудите меня, когда выйдет C.O.R.E. **CM**

Поездки на луноходе действительно удалась – их хочется переигрывать, чего не скажешь об остальных уровнях Moon.



Приказы отдает нетипичный представитель вооруженных сил США – афроамериканского происхождения женщина по фамилии Ламберт.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Gothic
2 Hellgate: London
3 Diablo

6.0

Стрелять из ружья всегда весело – дыма много, грохот адский, враги падают замертво.



Такая вот борода в полотноце (Да это Ктулху в парандже! – Ред.) неожиданно окажется великим духом-предсказателем.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

» Бельтион: Свод Равновесия

В прошлом году, если помните, мы посетили студию Rostok-Games, где впервые посмотрели «Бельтион». Разработчики тогда честно признались, что не собираются создавать шедевры, а хотят всего лишь сделать простую, ненапрягающую RPG. Как оказалось, они вовсе не скромничали: «Бельтион» настолько не напрягает, что, запустив игру, часто не понимаешь, зачем это сделал.

Игра «Бельтион» – это никоим образом не «Готика», да и вообще на привычную компьютерную RPG она не очень похожа. Разве что на экшн от третьего лица с ролевыми элементами. Мы не любители ворчать, но в нашем случае единственное достоинство игры – увлекательный сюжет. Еще за год до выхода «Бельтиона» разработчики, потупив глаза, объясняли недоумевающим журналистам, что, дескать, геймплей у них может, и незамысловатый, но зато это больше интерактивная повесть, чем игра. В Rostok-Games не лукавили: слушать голос рассказчика куда интереснее, чем сражаться.

Действие «Бельтиона» происходит в мире «Круга Земель». Его выдумали не Rostok-Games, а писатели Яна Боцман и Дмитрий Гордевский, больше известные под псевдонимом Александр Зорич. Они создали трилогию «Свод Равновесия», а потом подготовили и сценарий для игры.

Итак, наш подопечный – юный курсант, только что окончивший обучение и поступивший на службу в «Свод Равновесия». Для тех, кто не в курсе, поясним, что это такой суровый орден, чьи адепты всячески борются с любым проявлением магии. Они ловят колдунов, стараются приручить нежить, разыскивают контрабандный магический товар. Чтобы более эффективно вести расследования, агенты «Свода» скрывают свое членство в ордене – один официально работает министром, другой занят торговлей... При этом каждому вменяется в обязанность следить за соседями и своевременно обезвреживать, тех, кто преступает закон.

История получилась интересная и не без сюрпризов. Игроку придется выяснять, что

же такое этот таинственный «Бельтион», и понять: «Свод Равновесия» совсем не идеальное местечко, как казалось в начале. Все диалоги написаны хорошим русским языком, а между миссиями поставленный голос рассказчика зачитывает историю в духе «и отправился наш герой по морю...».

И ничего более

Но сюжет, каким бы интересным он ни был, понравится лишь тем, кто любит, так сказать, готовые истории. Он совершенно линейен, а квесты к нему пришиты белыми нитками. Дополнительные миссии есть, но, во-первых, награда за их выполнение смешотворна, во-вторых, они жутко тоскливые. Обычно нас посылают на соседнюю улицу что-нибудь принести: одному подавай пирожные, другой требует эликсир, третий... снова просит пирожные. Чтобы не одуреть от однообразных пробежек туда-сюда, рекомендуем особо не отвлекаться от основной сюжетной линии.

Правда, и обязательные задания производят удручающее впечатление. Практически все

игру мы тресим по каким-то мрачным катакомбам и разрушенным городам, кроша в муку многочисленных врагов. Геймплей отчасти напоминает о бессмертной Diablo: герой обучен лишь одному удару, умеет стрелять из луков, арбалетов, ружей да плести заклинания.

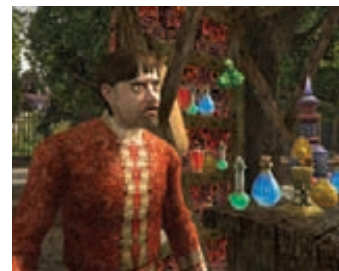
К сожалению, бои вечно превращаются в какую-то неразумную беготню и заполошное размахивание клинком. Стрелять, в любом случае, невыгодно, так как враги не дураки и от смертельных зарядов чаще всего ловко увертываются. При этом попотеть (и неоднократно умереть) заставляют только первые стычки, потом жизнь налаживается, причем по двум причинам. Во-первых, чем больше денег, тем более мощные доспехи и оружие можно купить. А от них, на самом деле, и зависит живучесть и сила персонажа. Во-вторых, постепенно герой разучивает все новые и новые способности. В «Бельтионе» схема развития персонажа очень похожа на систему из «Готики». Мы набираем в бою и за выполнение квестов очки опыта, а потом у тренера на них

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Rostok-Games
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
до 1
Онлайн:
www.beldion-game.com
Страна происхождения:
Украина

Железное правило

Настоящих любителей войны в «Бельтионе» ждет приличный выбор оружия и доспехов. Правда, не надейтесь на то, что вам придется примерять перчатки или подбирать сапоги по вкусу. Броня в игре выдается комплектом, причем вариантов не то чтобы много. Оружие же представлено одноручными мечами, двуручными топорами и дубинами, луками, арбалетами и даже ружьями. В общем, какое-никакое, а разнообразие.



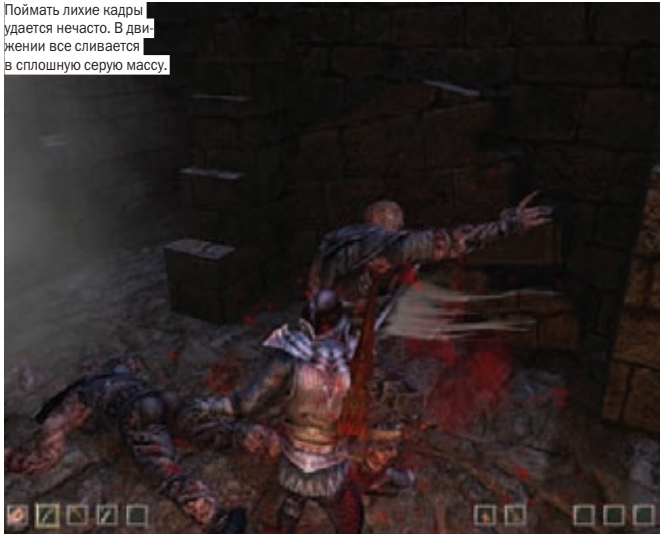
**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Запутанный сюжет, неплохая озвучка, до определенного момента веселые сражения.

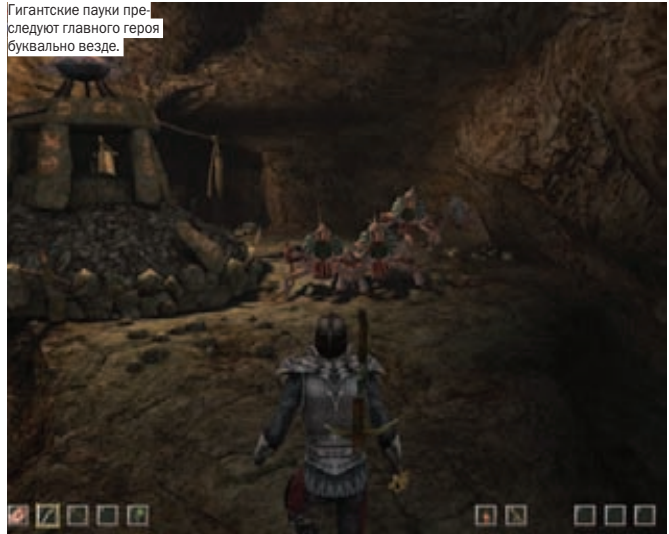
НЕДОСТАТКИ Удручающее однообразие. Квестов немного, и все они одинаковые, видов противников мало, к середине игры битвы начинают откровенно утомлять.

РЕЗЮМЕ Заранее настройтесь на то, что эта игра больше озвученная повесть, чем привычная RPG. Сюжет – единственно сильная сторона этого произведения, тогда как все остальное сделано через пень-колоду. Шут бы с графикой, которая – пламенный привет из девяностых. Беда в том, что разработчики не позаботились о разнообразии, а огромный, интересный мир так и остался на бумаге: восемь небольших локаций и практически одинаковые враги – как-то, знаете, маловато для семи лет разработки.

Поймать лихие кадры удастся нечасто. В движении все сливается в сплошную серую массу.



Гигантские пауки преследуют главного героя буквально везде.



покупаем разнообразные улучшения. Можно увеличить здоровье, прокачать силу, научиться метче стрелять, освоить новые заклятия. Все умения ощутимо влияют на персонажа, так что уже к середине игры глушить монстров становится совсем просто.

Выглядит новинка, как вы видите на иллюстрациях, мягко говоря, устаревшей. Но, к сожалению, убогость движка – лишь одна сторона медали, на которую, в принципе, можно было бы закрыть глаза. По-настоящему разочаровывает однообразие. Мы готовы понять и простить разработчиков за то, что не смогли сделать исполинских размеров RPG, с замысловатой боевой системой и тонким развитием персонажа, но смириться с нудятиной – невозможно. Создатели потратили на «Бельтион» несколько лет, а в итоге выдали всего восемь небольших и унылых локаций, причем каждую из них нам предлагается посетить по несколь-

К СОЖАЛЕНИЮ, БОИ ВСЕГДА ПРЕВРАЩАЮТСЯ В КАКУЮ-ТО НЕРАЗУМНУЮ БЕГОТНЮ И ЗАПОЛОШНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ КЛИНКОМ.

ку раз. Неужели так сложно было придумать чуть больше вариантов? Или возьмем тех же монстров. Их ведь лишь восемь видов на всю игру: сначала мы выбиваем пыль из скелетов, потом препарлируем гигантских скорпионов и пауков, затем убиваем всех вместе. Иногда появляются и живые, так сказать, люди: то безумные горцы, то гюргы-бунтовщики.

А был ли мальчик?

Откровенно говоря, непонятно, на что было потрачено все то время, которое создавался «Бельтион». Итогом творческих исканий стала не слишком веселая игра, в которой главный минус отнюдь не графика, а однообразие

и какое-то безразличие к игроку. Нас заставляют по несколько раз возвращаться в одни и те же локации, выполнять как две капли воды похожие квесты и биться с одинаковыми противниками. И это, извините, проблема уже не технологий. Кто мешал Rostok-Games нарисовать больше уровней и выдумать задания поизящней – только богу известно. «Бельтион» действительно может заинтересовать лишь поклонников творчества Зорича. Все-таки повесть, как ни крути, получилась увлекательной. **СИ**

Скорпионы – чертовски опасные противники, пока не поймешь, что для победы всего-то и нужно постоянно бегать вокруг них, нанося удары.



Вся правда

Один из интересных трюков игры – использование «Зрака истины». Волшебный камень (активируется кнопкой Tab) позволяет смотреть сквозь стены, а также находить скрытые объекты. Если вы вдруг не можете куда-то забраться – примените «Зрак истины», тогда, вероятно, где-то неподалеку найдутся невидимые ступеньки. Кроме того, с его помощью можно находить сокровища. С этим камнем даже связано интересное задание, когда нужно искать лазутчиков, проникших в город. Это один из немногих действительно оригинальных квестов.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Boogie
2 SingStar Pop
3 Dance Dance
Revolution
4 Hottest
Party

6.0

Под некоторые песни можно только плясать. Эдешние танцы выглядят очень забавно и... нелепо.



При должной сноровке выступления получаются красивыми. Но, опять же, цель явно не оправдывает средства.



ТЕКСТ

Евгений Закиров

Boogie SuperStar

В выходные хочется собраться вместе с друзьями и устроить хорошую вечеринку? Последние годы такое веселье не обходится без игр для Wii. Лучше если с танцами и караоке!

Для увлеченного видеоиграми человека не существует причин, вынуждающих пойти и купить набор Boogie SuperStar. Главным образом потому, что до конца так и не понятно, чем пытается быть игра: или это танцевальный симулятор, или это караоке. Поскольку то и другое выполнено из рук вон плохо, найти золотую середину не получается. Так кому же нужно такое развлечение? Вероятно, тому, кто никогда не видел SingStar или DDR и не знает, что в обоих жанрах есть несравненно лучшие образцы.

Пускай Boogie SuperStar и является сиквелом, в котором многое, по сравнению с первой частью, было исправлено и доработано, она все еще значительно отстает от соперников даже на одной только родной платформе – Nintendo Wii. Здесь все сделано «так себе» и нет ничего, что можно было бы назвать выдающимся достижением. Прежде всего обращаешь внимание на немного изменившуюся стилистику, из-за которой все эдешние герои как две капли воды похожи друг на друга. К сожалению, даже концепция эдешней пародии на американских поп-музыкантов не выдерживает никакой критики. Либо вы сможете терпеть этих кукольных тинейджеров, либо нет – надеяться на то, что «дальше будет лучше», не стоит. Палочкой-выручалочкой на первых порах оказывается возможность изменять внешность персонажа и самостоятельно выбирать ему наряд, но так как на игровой процесс это не влияет и даже самые изощренные эксперименты все равно не позволяют сотворить подходящего героя, то и она вскоре теряет всякую привлекательность.

По мере ознакомления с игрой впечатление не улучшится. Первое серьезное ра-

зочарование касается караоке – того, ради чего все, похоже, и задумывалось. Не стоит обольщаться, прочитав на обороте коробки надпись, гласящую, что в игру включено «более сорока замечательных песен» – это не такой уж большой плюс. В действительности все эти композиции являются кавер-версиями, перепевками, к тому же еще и поруганными. Например, в некоторых песнях изменен текст – убраны упоминания секса, алкоголя, а также бранные слова. Далее, фонограмма тоже была переписана заново, поэтому не удивляйтесь, что многие мелодии вы узнаете в лучшем случае с третьей попытки. Для чего все это, ясно без лишних слов: игра задумывалась как семейная, и потому излишние фривольности из современных песен пришлось убрать. В то же время, непонятно, зачем относиться к подростковой музыке уж настолько строго.

Последний пункт в приговоре караоке – это непонятная система выставления оценок. Для того чтобы добиться более-менее удовлетворительных результатов, не требуется напрягать связки, достаточно бубнить в микрофон, сообразуясь не с выводимым на экран текстом, а лишь ориентируясь на специальные полоски, указывающие, как вытягивать ту или иную строчку. Очевидно, специально для любителей спеть «для себя», не заботясь о том, что нет ни голоса, ни малейшего представления, почему та самая линия бывает расположена выше или ниже относительно центра, в Boogie SuperStar совершенно не учитывается тональность. В то же время, подражающие своим кумирам игроки будут разочарованы тем, что любое их старание расценивается как фальшивая нота, за которую полагается штраф.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

special.rhythm.dancing

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский дистрибьютор:

Electronic Arts

Разработчик:

EA Montreal

Количество игроков:

до 4

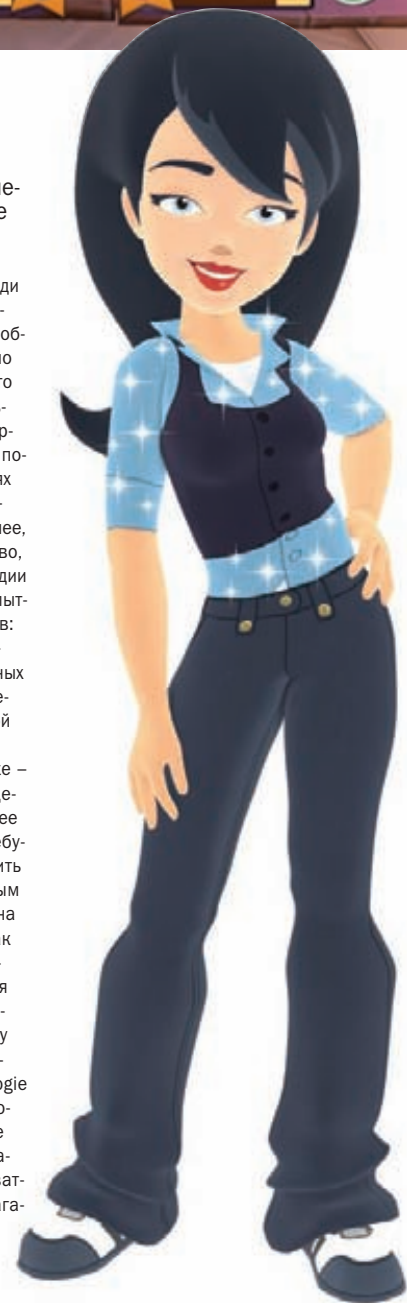
Онлайн:

<http://boogiesuperstar.ea.com>

ea.com

Страна происхождения:

Канада



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сравнительно симпатичная графика и анимация. Микрофон в комплекте не слишком увеличивает цену игры. Совмещает танцы и караоке, экономя деньги нетребовательным геймерам.

НЕДОСТАТКИ Открывать новые песни долго и утомительно, сами музыкальные композиции недолжного качества, караоке и танцевальная система примитивные, но все равно неудобны.

РЕЗЮМЕ Странная, непривлекательная и неинтересная игра. Ни одну ее составляющую нельзя назвать сколько-нибудь понятной, занимательной или оригинальной. Несмотря на то что Boogie SuperStar рассчитана на мультиплеер, никаких бонусов за командное исполнение популярных песен вокалисты и танцоры не получают, а чтобы открыть новые композиции, требуется проходить одиночный режим. Все эдакие треки – кавер-версии знаменитых хитов с измененными текстами, и это тоже не радует.

Абсурд: если держать микрофон дальше положенного и не петь, а бубнить, то вероятность попадания в такт будет раза в два выше, чем если стараться и напрягать голос.



Далеко не самое благоприятное впечатление произведет и знакомство с танцевальной частью Boogie SuperStar. О том, что контроллеры Wii неточно считывают многие движения, известно давно. В оригинальной Boogie танцы тоже были, и уже тогда авторы столкнулись с этой проблемой, благодаря чему в сиквеле непонятный «фристайл» («делай что хочешь, у тебя все равно получится неправильно») был заменен простыми движениями в два маха. Чтобы научиться им, предлагается пройти обучающий режим, который, откровенно говоря, больше сбивает с толку, чем действительно помогает. Сначала приходится самому догадываться, что хочет виртуальный аватар: понятно, что он пляшет хорошо и вроде бы в такт, но как заставить танцевать так же своего персонажа? После нескольких неудачных попыток игра гуманно предложит пропустить проблемные па, чтобы освоиться с ними уже во время прохождения одиночного режима. Не соглашайтесь!

Тренируйтесь до тех пор, пока не получится, иначе дело труба. Хорошим подспорьем для начинающего танцора послужит небольшой постер с Наташей Бедингфилд, на обороте которого по шагам разобраны все необходимые действия: от простого «развести руки в стороны, изобразить колесо, скрестить руки на груди и снова развести» до прыжков с пультом и вращения вокруг своей оси. Несомненно, переосмысленная танцевальная система является самой интересной частью Boogie SuperStar, однако на ее освоение уйдет немало времени. И нельзя сказать, что все усилия будут по достоинству вознаграждены. Скорее, наоборот. Прохождение Boogie SuperStar, как говорится, наполняет слово «тщетность» новым смыслом. С ней лучше встречаться у друзей или на шумных вечеринках, когда самое главное – размахивать пультами, а вопросы «зачем» и «почему» никого не волнуют. Увы, именно такие игры отчего-то принято дарить детям. **СИ**

Добровольно или принудительно?

Разумеется, не все сорок песен доступны изначально. На первых порах предлагается совсем уж скромный набор, состоящий из музыкальных композиций трех жанров. По мере прохождения игрок зарабатывает специальные очки, которые повышают «уровень мастерства» в том или ином направлении. Всего таких ступеней пять, и чтобы подняться на любую из них, требуется по два раза, а то и больше, исполнить одни и те же песни. Следует также заметить, что за каждое повышение уровня открывается только две новые композиции. И ничего больше. Всего лишь два плохо перепетых трека с ужасной фонограммой. При таком раскладе резонно предположить, что игрока подталкивают к коллективным выступлениям в компании друзей, дабы заработать побольше очков и поскорее добраться до бонусов. Но это не так. Чем больше людей играет в Boogie SuperStar, тем меньше очков получает каждый из них. Удивительное решение для забавы, которая, по идее, должна быть командной.



Слева: До конца не понятно, для чего вообще разработчики включили в игру такой редактор. От него не горячо, не холодно. Какой смысл менять кофты, если их можно пересчитать по пальцам, и обязательно какой-нибудь другой персонаж хоть раз да выступит в точно такой же?



9.0



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Command & Conquer: Red Alert 2
- 2 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 3 Halo Wars

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Los Angeles
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.commandandconquer.com/portal/site/redalert/redalert3
Страна происхождения:
США

Верху: Кто-то считает, что вода в PS3-версии стала красивее. Не заметно.

Внизу: Такие вот башенные игры нынче в дефиците. Бал правит реализм.



Command & Conquer: Red Alert 3 Ultimate Edition

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С Command & Conquer: Red Alert 3 все вы, наверное, знакомы. Тем, кто пропустил: это такая замечательная стратегия с идотским (в хорошем смысле) сюжетом, смешными роликами и геймплеем, про который в обзорах не принято даже говорить – Command & Conquer и с медвежим десантом остается умным и интересным. PS3-версия игры долго откладывалась и замораживалась, но наконец все-таки вышла. Как обещает обложка, именно для этой консоли игра поставляется в «ультимативной» форме. Как же еще – места на Blu-ray много, сам бог велел забить его новым контентом. Из обещанного эксклюзива на диске обнаружено: ролики о создании игры и советы по прохождению, энциклопедия юнитов, официальный саундтрек и пять дополнительных карт для мультиплеера. Ходят слухи, что игра от мощностей PS3 стала красивей.

Допускаем такой вариант, хотя мы сами никакой разницы в графике не заметили, разве что отражения на воде стали чуть более детальными. Можете винить в этом редакционный телевизор (вполне приличный, кстати), можете назвать разработчиков лентяями. По крайней мере, с частотой кадров у PS3-версии все в порядке – на Xbox 360 игра, бывало, подтормаживала, а на консоли Sony работает стабильно.

НЕДОСТАТКИ «Ультимативная версия» лишь немногим ультимативнее обычной: дополнительного контента негусто, картинка, кажется, не изменилась вовсе.

ДОСТОИНСТВА Все та же Red Alert 3 – с отличными видеороликами и абсурдным юмором. Полюбившийся игровой процесс не испортит даже неудобным управлением.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Ikaruga
- 2 Gradius
- 3 Chaos Field



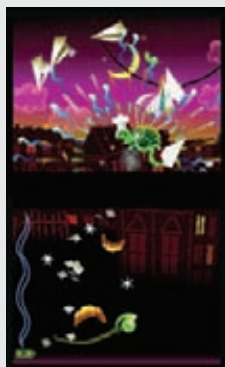
9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
shooter, scrolling, 3D
Зарубежный издатель:
SouthPeak
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Arkedo
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.arkedo.com
Страна происхождения:
Франция

Слева: На ранних этапах враги практически не оказывают сопротивления, позволяя привыкнуть к управлению.

Справа: Бумажные самолетики и черепашка на парашюте куда опаснее, чем кажутся...



Big Bang Mini

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В отличие от других игр подобного жанра в Big Bang Mini, благодаря управлению стилусом, стрелять можно из любой точки экрана, что в корне меняет игровую механику. Стилусом мы перемещаем «персонажа», им же запускаем во врагов фейерверки, просто проводя линию по экрану. В случае промаха фейерверк взрывается, удравшись о границу экрана, и уже не врагам, а игроку приходится уворачиваться от его осколков. Каждый поверженный противник роняет звезду. Их необходимо ловить, чтобы закончить уровень, так что владельцу стилуса приходится постоянно разрываться между маневрированием, расстрелом врагов и сборианием звезд. Коротко, просто, гениально.

Игра состоит из девяти тематических зон, в каждой из них – девять уровней и сражение с боссом. Всякая новая зона вносит свою лепту и в механику игры: в Антарктике можно создавать поглощающий снаряды смерч, а в Нью-Йорке –

присваивать оружие противников. И декорации, и враги, и спецэффекты прорисованы тщательно и со вкусом, особенно запоминаются «пикселизованный», выполненный в Египетской тематике а-ля Luxor и Нью-Йорк, нарисованный в стиле американских комиксов. Музыка тоже на высоте – от рока и электроники до латиноамериканских барабанных ритмов. После прохождения основного режима открываются дополнительные миссии, ну а с другом можно попробовать посоревноваться в пускании фейерверков в режиме Versus.

НЕДОСТАТКИ Чрезмерная сложность дополнительных миссий. Прицеливание стилусом требует кое-какой сноровки.

ДОСТОИНСТВА Великолепные дизайн и музыка, увлекательный игровой процесс, удобное интуитивное управление и один из самых оригинальных боссов за всю историю видеоигр.

**СТРАНА
ИГР**

КУПОН

10%

СКИДКА НА ЛЮБОЙ
ТОВАР В ЛЮБОМ
МАГАЗИНЕ «КАНТ»



СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ
ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» И «КАНТ»

**ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК
В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»**

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ



70
горных
велосипедов



20
годовых карт
Orange Fitness



400
ОЧКОВ



40
часов
Suunto



6000
фляжек

**А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!**

подробности акции на сайте gameland.kant.ru

партнеры акции



**В ЛЮБОЙ
ДЕНЬ
С 10 МАЯ ПО
16 АВГУСТА**



ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!



www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)

8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.

М Нагорная Электrolитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01

М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.

М Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91

М Ломоносовская ул. Ивановская д. 7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.

Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

Дайджест

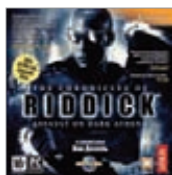
Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

The Chronicles of Riddick Gold



Оригинальное название:
The Chronicles of Riddick Gold
Страна происхождения:
Швеция



PC (1 DVD)

Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Starbreeze/Tigon
Количество игроков:
до 12
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2225

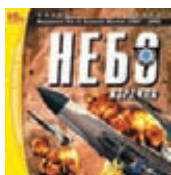
Игру прихорашивали так долго, что картина побега уловника Ричарда Б. Риддика из тюрьмы особого режима «Бухта мясника» позабылась. Чтобы заполнить пробелы в воспоминаниях, «Акелла» выпустила сразу три издания, но, толком не рассказав о них в пресс-релизах, попала впросак. Теперь на форуме русского издателя шумиха, вызванная путаницей с возрастными рейтингами и дезинформацией в аннотациях. Прежде чем пойти в магазин за диском, рекомендуем прочитать отзывы, иначе рискуете переплатить вдвое. Вызывает серьезные нарекания и адаптация Escape From Butcher Bay и Assault on Dark Athena. Особенно умиляют сцены, где brutальные мужики, матерясь и чертыхаясь, бьются в кровь, а в субтитрах – сплошь безобидные выражения вроде «козел» и «засранец»; текстовки на других языках зачем-то вырезали. Есть ляпы, например непереверенные фразы и слова. Также некоторые игроки недовольны шрифтами, но нам они понравились – гораздо лучше нечитаемых английских символов.

РЕЗЮМЕ Раздражают ограничение по активации, цензура в субтитрах, проблемы с мультимедиа и установочной патчей. Ну, хоть английскую озвучку не тронули.

Небо Израиля



Оригинальное название:
Wings over Israel
Страна происхождения:
США



PC (1 CD)

Жанр:
simulation.flight.modern_jet
Зарубежный издатель:
Third Wire
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Third Wire
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/israel_sky

В целом «Небо Израиля» – хрестоматийный, сделанный по учебнику проект, по части реализма способный дать фору многим более известным авиасимам. Архаичный внешний вид (слабая детализация, спрайтовые облака) и чудовищно примитивная рок-музыка в качестве звукового оформления не могут затмить отточенную механику, правильное моделирование самолетов (по традиции, разработчики консультировались со специалистами) и исторически достоверную систему коммуникации. Действие охватывает период с 1967 по 1982 годы, разгар военных конфликтов на Ближнем Востоке. Брифинги между миссиями изложены просто и доступно, в текстах мало профессиональных терминов. Загружать геймера странными словами и сокращениями авторы не стали, единственное, о чем стоит знать, – это о РУД (рычаге управления двигателем). Тут даже управление, вопреки претензии на хардкорность, простое в освоении, а приборная панель любой из 20 доступных моделей самолетов не перегружена бесполезными механизмами и кнопками.

РЕЗЮМЕ Логичное развитие механики, знакомой по Wings over Vietnam и Wings over Europe: Cold War Gone Hot.

Поселенцы. Заколдованные земли



Оригинальное название:
Wonderburg
Страна происхождения:
Россия



PC (1 CD)

Жанр:
strategy.city_building.modern
Зарубежный издатель:
Big Fish
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Shiny Tales
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 256 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.snowball.ru/settlers

Как стратегия игра рудиментарна, а по форме и по содержанию напоминает бюджетные подделки того же жанра, в частности, Build-a-lot. На маленьких картах требуется выполнять следующие приказы: соорудить заданное количество домов и нанять рабочих, разблокировать чертежи (без них ничего не построишь) и заработать много золота. Здания возводятся в строго отведенных местах, которые игрок волен занимать и отдавать за деньги. Так, казалось бы, детская и сказочная стратегия учит получать прибыль на купле-продаже недвижимости. Осуществляются махинации по заурядному плану: приобретаем землю, по необходимости освобождаем ее от гнилых досок, или, если дом прежних хозяев держится на честном слове, чиним. Затем постепенно улучшаем владения с целью получения большей прибыли, а когда скоплено достаточно средств для расширения бизнеса, продаем собственность. Данной схемы приходится придерживаться вплоть до финала. Впрочем, от «казуалки» разнообразия ждать в последнюю очередь.

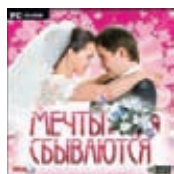
РЕЗЮМЕ Неприятная стратегия для занятых людей. Вечер нахождение и хорошее настроение на весь следующий день.

Мечты сбываются



Оригинальное название:
Dream Day Wedding
Страна происхождения:
США

Жанр:
special.mini-games
Зарубежный издатель:
Oberon
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Oberon
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 800 МГц, 128 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
[www.nd.ru/
catalog/products/
dreamdaywedding](http://www.nd.ru/catalog/products/dreamdaywedding)



PC (1 CD)

В «Мечты сбываются» вам предлагается роль организатора свадьбы Джинни и Роберта. За отведенное время надо посетить магазины и отыскать там предметы из списка невесты. Перечень, прямо скажем, забавный: зачем покупать сыр с плесенью, черепашку, телефонную будку, трость, камни? В «Плане», где подготовка торжества расписана по пунктам, трудно прочесть фразы, выделенные красным цветом. Отчасти это вина «Нового Диска», решившего, к тому же, отметить предложения курсивом, отчасти – разработчиков, использовавших доисторическое фиксированное разрешение 800x600 и статичные изображения низкого качества. При таком оформлении не то что буквы не разобрать – долго смотреть на экран тяжело. Страдает и сам процесс: некоторые объекты превратились в скопление пестрых пикселей, вдобавок предметы весьма хитро спрятаны, а их названия обманчивы. Уложиться в график помогут подсказки от Купидона, который своими стрелами указывает области со скрытыми вещами. Кроме того, на локациях водятся синие птицы счастья, добавляющие «волшебные штрихи к свадьбе».

РЕЗЮМЕ В качестве интерактивного пособия по подготовке к свадьбе «Мечты сбываются» не годится по ряду причин. Чего только стоят глупые требования невесты!



Мегагонки



Оригинальное название:
Top Speeder
Страна происхождения:
Германия

Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Intenium
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Intenium
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 128 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/megagonki



PC (1 CD)

Помните гонки на 8-битных приставках? Творение Intenium отсылает к этой эпохе. Камера на высоте птичьего полета, препятствия в виде шипов, замедляющих движение, масляных луж и мин (в престижном-то чемпионате!), ограниченное количество жизней (три сердечка позволяют именно столько раз резаться в ограждения), управление на «стрелках» плюс ручной тормоз на «пробеле», четыре характеристики (скорость, ускорение, вес, маневренность). Режим всего один, да и тот – невнятный. Черда траасс без сложных связок поворотов и сюрпризов; накапливаем очки, едем дальше. Тем не менее, поскольку дальность обзора сильно ограничена и карта предназначена для показа местонахождения болидов, а не для ориентирования на дороге, каждый поворот способен испортить настроение; надо обладать реакцией кошки, чтобы за секунду свернуть в нужную сторону. Можно, конечно, сбавить скорость, но тогда о лидерстве в общем зачете не мечтайте. Соперники поблажек не дают, ловко объезжают помехи, бонусами (нитро-баллоны, ремонт на ходу, деньги) не пользуются – их практический смысл остается загадкой.

РЕЗЮМЕ Игра-ностальгия, увы, слишком сложная и бессодержательная, пустая. Развлечение на полчасика максимум.

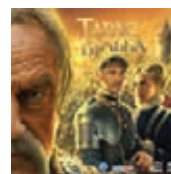


Тарас Бульба



Оригинальное название:
Тарас Бульба
Страна происхождения:
Россия

Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
GFI/«Руссобит-M»
Разработчик:
Burut ST
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512RAM,
256 VRAM
Онлайн:
[www.russobit-m.
ru/catalogue/item/taras_
bulba/](http://www.russobit-m.ru/catalogue/item/taras_bulba/)



PC (1 DVD)

Едва фильм «Тарас Бульба» вышел на экраны, как вокруг него закипели страсти. А тем временем ловкие издатели, готовившие сани летом, стали наперебой предлагать игры с тем же названием. И ведь везде у них горит земля, орки-татары совершают набеги, а некроманты-поляки приманивают своими красотками добрых казаков. «Тарас» от Burut ST – классическая RPG, на сей раз на восточноевропейский лад. По геймплею все более или менее обычно: за убийство врагов и квесты дают экспу, за получение уровня – одачивают очками, которые можно распределить по пяти умениям: сила, защита, выносливость, ближний бой, огнестрельное оружие. А вот боевая система, думаю, порадует многих. Все-таки Mount and Blade внесла свежую струю в затхлые подземелья жанра.левой клавишей мыши наносим обычные удары. Правой – выбранные заранее, до схватки, специальные. С помощью пробела встаем в блок, и благополучно отражаем атаки. Мало того, если свалить противника с ног, его можно добить специальным ударом. Есть в игре и модный ныне конный бой, и удар с лошади.

РЕЗЮМЕ Неплохая игра без заумных классов и дерева спецспособностей, где состаришься, пока поймешь, что к чему. Особенно хороша боевка.



Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



96 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Shining Force Cross



98 Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:
Ticket to Ride
Runebound

100 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:
Transmetropolitan

Смотрите
также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



108 Банзай

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

В этом номере:

Королевская битва
Hetalia: Axis Powers. Volume 1
Прованс
Mahou Sensei Negima



120 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:

Новости
Большой тест
Мини-тесты

102 Казуальные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:

«Гурмания»
«Куриная атака 2»
«Посох фараона»

104 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

Trine
Plants vs. Zombies
Space Invaders Extreme
Arkanoid Live

116 Кросс- формат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:

Sonic the Hedgehog

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Shining Force Cross

Население больших городов, если вы не знаете, без притока иногородних авантюристов постоянно бы уменьшалось. Такая уж тут обстановка – рождаемость в Москве, Лондоне или Токио куда ниже, чем в Рязани, Белфасте или Саппоро.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Соинин

Как ни странно, именно таким огромным городам жизненно необходима помощь со стороны. И чем крупнее мегаполис, тем больше влиятельных и талантливых людей он привлекает. Так вот, к чему мы это – в игровом бизнесе все точно так же. Чем сильнее разросся сериал, чем дольше он живет, тем сложнее его поддерживать одной группе людей. Shining Force – это один из мегаполисов игровой индустрии, в который должны прибывать все новые таланты. Нужна свежая кровь, эксперименты и, конечно, неудачи – на них учатся. Sega, как мы знаем, на неудачах учится особенно долго, потому что Shining Force – не единственный их древний цикл, ныне вогнанный в могилу. Когда-то давно это была новаторская тактическая игра, потом она стала RPG с видом от первого лица, потом клоном Diablo, теперь пробует аркадное направление. С задумкой в этот раз не прогадали: решили прокатиться на успехе Monster Hunter. Есть и другие, более очевидные родственники со стороны разработчиков: игру делает Sega AM-2, авторы не только Virtua Fighter и Outrun, но еще и аркадной

экшн-RPG Quest of D. У нас вы эту игру видеть не могли, потому что там использовались онлайнные возможности и выдача карт.

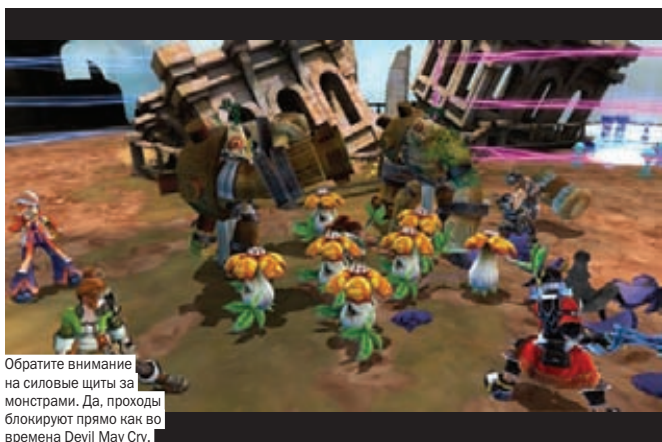
Определимся сразу: с другими играми Shining Force эта часть не имеет ничего общего. Все, включая сюжет, делается с нуля. Хотя сценарий тут особый и не нужен: есть какое-то фэнтезийное королевство, в нем есть монстры, сокровища и загадочные девочки-волшебницы, главный герой не заблудится. Протагониста как такового нет: каждый игрок создает своего персонажа, а потом не отправляется с ним в долгое и линейное путешествие, а лишь выполняет вольном порядке миссии. Вставили один жетон – играйте одну миссию. Либо в уединении, либо в компании трех незнакомцев из Интернета.

На заданиях вы выходите в зону с монстрами, лупите их в реальном времени и получаете опыт. Есть кнопки «бить», «бить сильно», «прыгать» – с ними можно воевать прямо как в экшнах. Даже от вражеских ударов герои умеют резво отскакивать, будто Кратос из God of War. К стандартным атакам прилагаются навыки и магия – это, в конце концов, RPG, а не beat'em up. Нуж-

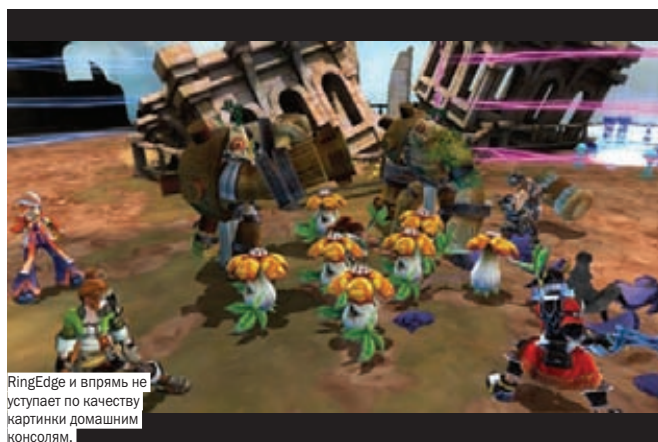


Персонажа вы создаете сами, но каноничного главного героя для Cross все равно нарисовали. Не зря дизайнеру деньги платят.

ВСТАВИЛИ ОДИН ЖЕТОН – ИГРАЙТЕ ОДНУ МИССИЮ. ЛИБО В УЕДИНЕНИИ, ЛИБО В КОМПАНИИ ТРЕХ НЕЗНАКОМЦЕВ ИЗ ИНТЕРНЕТА.



Обратите внимание на силовые щиты за монстрами. Да, проходы блокируют прямо как во времена Devil May Cry.



RingEdge и впрямь не уступает по качеству картинке домашним консолям.

Скорее в номер!

Смотрели кино King of Kong? Если нет – посмотрите срочно, это документальный фильм о борьбе двух американцев за титул лучшего игрока на аркадном Donkey Kong. Главный герой, Стив Уйби, теперь готовится к новой попытке поставить мировой рекорд.

Она окажется особо амбициозной – Уйби будет играть под пристальным взором сотен журналистов на E3 2009. Мы будем следить, Уйби, не жульничай.

**Хочу!**

В мае прошло открытое тестирование Shining Force Cross в японских аркадах. Говорят, некоторые стояли в очереди по несколько часов – спрос большой. Тут и сериал попался известный, и разработчики признанные, и железо хорошее – что еще можно пожелать? Окончательно выйти автомат должен к концу года. В Россию гарантированно не придет.



Место действия Cross – небесный континент Идэн. Отсюда и такой задник для постера.



ные умения выбираются перед миссией и складываются в меню на экране, а во время боя их остается только вызвать, ткнув пальцем в соответствующую иконку (экран-то сенсорный). Заклинания бывают и атакующие, активные, и поддерживающие, пассивные. Первые дают запустить во врагов каким-нибудь файерболом, со вторыми можно ненадолго ускориться или, если пожелаете, усилиться. И, конечно, подлечить приятелей по команде.

Чувствительный к нажатию экран используется еще и для сбора бонусов – сундуки можно открывать, просто ткнув в них пальцем. Если из босса повалилась куча полезных предметов, не обязательно бегать за ними по всей арене: только проведите по экрану рукой – и призы перелетят в копилку к персонажу.

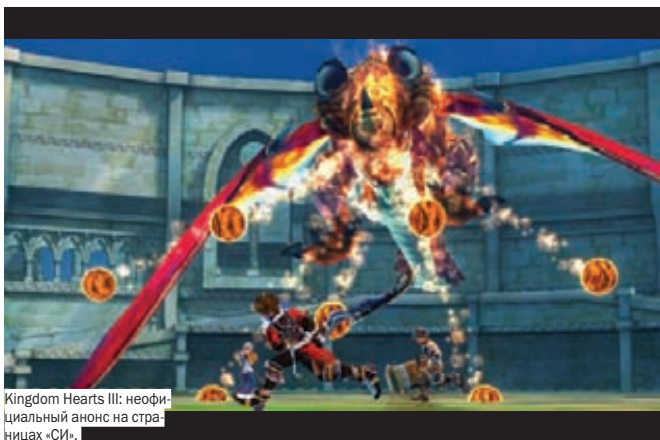
Наконец, через тачскрин вызывается чат: напрямую переговариваться нельзя, можно только выбирать реплики из меню. Кстати, точно такую же систему хотят использовать и в Border Break, другой игре на новом железе RingEdge. Это, если вы забыли, самая современная платформа для аркад Sega, о которой отзывы поступают все больше положительные. Сами посмотрите: графика, как на современных консолях.

После того как вы разбираетесь с мелкими монстрами на карте, подхо-

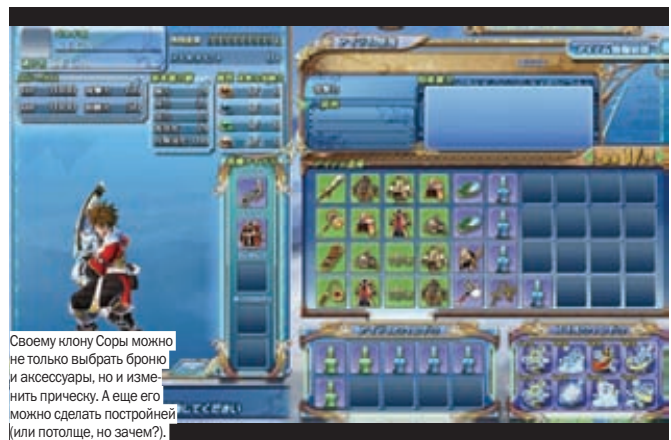
дит время для больших боссов. Причем действительно больших – не понятно даже, возможно ли победить таких гигантов без трех напарников. Когда вы работаете в команде, все становится чуть проще: пока партия бьет колосса, на экране заполняется общая шкала Cross Gauge. Она доходит доверху, четыре игрока тыкают во всплывающие иконки на экранах, и герои исполняют кооперативный суперудар. А до тех пор босса нужно бить в особые точки на теле, которые помечаются как мишени. Вы на них кликаете, и герой сам «наводит» на цель.

Прокачать уровни и рассмотреть предметы, набранные в поле, можно только теперь, после завершения миссии. Мечи, кувалды, арбалеты – все это можно найти на задании и вручить герою после него. А самые необычные предметы нужно выковать самостоятельно – в ход идут материалы, выпадающие из монстров. Тут же вы распределяете очки навыков, разучиваете новые умения и заклинания, выбираете для персонажа прическу. Затем все это добро сохраняется на карточку памяти, вы вынимаете ее из автомата, кладете в карман и идете в магазин за плюшками. Вернуться можно когда угодно, и партия незнакомых товарищей по оружию всегда будет вас ждать. **СИ**

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ НУЖНО КОВАТЬ САМОМУ – В ХОД ИДУТ МАТЕРИАЛЫ, ВЫПАДАЮЩИЕ ИЗ МОНСТРОВ.



Kingdom Hearts III: неофициальный анонс на страницах «СИ».



Своему клону Соры можно не только выбрать броню и аксессуары, но и изменить прическу. А еще его можно сделать постройней (или потолще, но зачем?).

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним помещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.



ТЕКСТ
Александр «Slide»
Тишковский

Ticket to Ride

Ticket to Ride – игра, признанная во всем мире, переведенная чуть ли не на все языки (естественно, кроме русского). Она может похвастаться таким количеством наград, что сам товарищ Брежнев позавидовал бы. Так в чем секрет успеха? Казалось бы, ничего особенного, несложная механика, основанная на очевидном выборе, но попробуем разобраться, так ли все просто.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Алан Р. Мун (Alan R. Moon)
Фирма-изготовитель:
Days of Wonder
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
45 минут
Количество игроков:
2-5
Награды:
2006 Japan Boardgame Prize победитель, Best Japanese Game
2006 Hra roku (Czech Republic) победитель, Game of the Year
2006 Golden Ace (France) победитель, Game of the Year
2005 Arets Spel (Sweden) победитель, Best Family Game
2005 Arets Familiespill (Norway) номинант, Family Game of the Year
2005 Vuoden Perhepeli (Finland) победитель, Game of the Year
2005 Juego del Año (Spain) победитель, Game of the Year
2005 The Diana Jones Award победитель.
2004 Origins Awards победитель, Best Board Game
2004 Spiel des Jahres (Germany) победитель, Game of the Year
2004 Meeple's Choice Award победитель
2004 Schweizer Spielepreis Family Game 2nd Place.
2004 Boardgamersratings.com Best Family Game.
2004 International Gamers Award Best Strategy Game Nominee.
2004 Nederlandse Spellenprijs (Netherlands) номинант, Game of the Year
2004 Japan Boardgame Prize победитель, The Best Advanced Game
Для кого игра:
для отважных железнодорожников

TTR – шедевр, созданный американцем Аланом Муном. В предыдущих номерах я упоминал о направлениях, существующих в мире настольных игр. Напомню, старейшая – это еврошкола, активно начала развиваться после Второй мировой войны, когда Германия подписала безоговорочную капитуляцию. На фоне этих событий немцам было запрещено играть и создавать игры военной тематики. Поэтому ближайшие лет сорок они совершенствовались на мирном поприще экономических, семейных, аукционных и прочих пацифистских форм досуга. Само собой, что за это время Германия достигла невиданного мастерства именно в этой сфере развлечений. В свою очередь Англия всегда тяготела к военным играм, неудивительно, что один из самых известных варгеймов появился именно там, имя ему Warhammer. А вот США, как всегда, шли другим путем. Культура настольных игр сформировалась там относительно недавно, примерно в 80-х годах. Американская школа называется америтреш (ameritrash). Обычно, это мешанина жанров и механик, практически всегда с военными действиями и возможностью напрямую вредить оппонентам. К чему все это? Я уже говорил о неимоверном количестве регалий, собранных TTR. В этом списке есть все мало-мальски значимые в индустрии номинации, в том числе и главная – Игра Года на вручении премии Spiel des Jahres 2004 (Оскар мира настолок), присуждается в Германии. Хотя это не первая награда, которой удостоился Мун (шестью годами ранее Алану уже вручали ее за игру Elfland, но об этой вещи мы расскажем как-нибудь в другой раз). Знаковым событием стал триумф именно американского геймдизайнера. Так в чем же секрет Ticket to Ride?

Эта игра о начале эры железных дорог в США. Каждый из участников становится главой абстрактной строительной компании и стремится отхватить кусок по жирнее. Как и во многих других играх, цель – заработать больше победных очков. Они приобретаются двумя способами. Первый, самый простой, но не основной. Прокладывать железную дорогу и запускать поезда от одного населен-

ного пункта к другому. Проблема в том, что обычно между двумя соседними городами можно разместить всего одну ветку путей, только на очень востребованных направлениях есть место для двух. Значит, если конкурент опередил вас, то придется пробираться к месту назначения в обход, теряя драгоценное время. Прокладываются дороги так. Между городами нарисованы прямоугольники определенного цвета. Чтобы появилась трасса, надо собрать столько карт данного цвета, сколько прямоугольников там изображено. Помимо этого, у каждого из игроков есть скрытые цели – проложить маршрут от одного конкретного города к другому. Именно их достижение (или не достижение) в конце концов и ведет к победе. Цели эти обозначены на карточках, которые называются ticket – билет. Соперники получают билетики в начале игры, но могут добирать их и по ходу дела. Поскольку карточки нужно брать в закрытую, противники не знают, кто и куда ведет свои пути. В финале игры к очкам, заработанным за прокладку железных дорог, прибавляются очки за выполненные задания или наоборот отнимаются, если они провалены. Вот собственно и все! В этом коротком абзаце уместились почти полные правила Ticket to Ride.

Вот какую страну нам надо ожелезнодорожить.



А теперь о феномене ее популярности. TTR очень простая для понимания игра. Здесь можно навредить оппоненту, заняв выгодный маршрут, но так как у всех цели разные, обычно это происходит не преднамеренно. Отсюда вытекает следующее: не прямое вредительство гораздо меньше обижает партнеров. Это важно, ведь люди склонны досадовать на всевозможные пакости соперников по игре, особенно это свойственно новичкам. Также за ход можно выполнить только одно действие, а выбрать надо из трех, вот и кажется, что принимаешь решение. Не говоря уж о том, что большинство людей с огромным удовольствием продумывают планы строительства собственной трассы. Наконец, это игра про паровозики. Очень многим в детстве нравилось играть в железную дорогу, да еще древние паровые монстры, стоящие на станциях в качестве памятников, вызвали непреодолимое желание по ним ползать, а еще лучше прокатиться.

Вот мы и назвали слагаемые успеха отличной, одинаково увлекательной для людей всех возрастов игры. А если все это помножить на небольшую продолжительность партии и шикарные компоненты, мы получим Ticket to Ride – одну из лучших настолок в своем жанре. **СИ**

Хороши паровозики?



ЕСЛИ Сомневаетесь, стоит ли разыскивать Ticket to Ride, посмотрите ее онлайн-версии на <http://www.daysofwonder.com/tickettoride/en> и Xbox Live Arcade. А вот с Runebound вам придется поверить нам на слово.

» Runebound

Слышали выражение «забот полон рот»? Слова эти в полной мере относятся к Runebound. Здесь ведь только поспевай: то квест выполнить, то забраться в логово раненого чудовища, то прикупить хорошую вещичку или завербовать спутника в одном из семи городов. Так вот весело и бегаем по всей карте! Правда, под конец партии нам придется напасть на кого-то из игроков, но тут уж ничего не поделаешь – таковы законы жанра.



ТЕКСТ ?

Серпова Вера

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:

Харди Даррелл,
Мартин Уоллес

Фирма-изготовитель:
Fantasy Flight Games

Фирма-локализатор:
не локализовывалась

Время игры:

4-6 часов

Количество игроков:

2-4

Награды:

нет

Для кого игра:

для тех, кто одинаково устал и от D&D, и от «Манчкина», а приключений в веселой компании хочет.

Итак, наш герой (вместе с персонажами других игроков) появляется в одном из семи городов, изображенных на карте, и начинает бродить по стране, очищая ее, как и положено, от монстров. Чтобы узнать, куда он направит стопы на сей раз, надо бросить кубики (на них нарисованы разные типы местности). Какие виды ландшафта выпали, через те он и может пройти во время этого хода. Вот такое изящное решение без всяких там очков движения и стоимостей территорий. Странствует наш подопечный, кстати, не абы как: на карте лежат жетоны (желтый, зеленый, фиолетовый, красный) показывающие, чужды-юды какого типа могут сейчас встретиться. Чем дальше по порядку цвет, тем сильнее противник. Добравшись до клетки с жетоном, тянем карту из колоды монстров соответствующего цвета. Дальше все как обычно – за убитого врага одаривают опытом (опять-таки, согласно цвету), из тушки высыпаются монетки, а иногда труп может еще для чего-то пригодиться. Бывает, что перед началом требуется дополнительная проверка какого-то навыка.

Обычно она происходит по одному из показателей персонажа, а если наш вояка в чем-то особенно хорош, это обозначено на его карточке как бонус. Скажем, «Дипломатия +2».

После того как со стархолодиной покончено, настает пора делить шкуру убитого медведя, а проще говоря, тратить добытые денюжки на покупку спутников и шмоток. Хотя и тут все не совсем уж просто, ведь самые нужные вещички и любимейшие соратники вполне могут оказаться за тридевять земель, а то и в далеком тридесятном царстве. Вот и лишние квесты!

Согласитесь, вовсе даже неплохо прерваться на прогулку до другого края карты за какой-нибудь особо ценной шмоточкой, особенно когда проходишь игру далеко не в первый раз и душа уже просит какого-то разнообразия.

Хотелось бы и дальше продолжать в столь же оптимистичном тоне, но справедливости ради надо рассказать и о боевке, а она в Runebound очень, очень затянута и неизменно скучна. Обычно, чтобы убить монстра, надо три-пять раз бросить кубик. Вроде ерунда, несколько секунд – и дело сделано. Но это только так кажется – каждая партия предполагает изничтожение целой толпы всевозможных чудовищ, да еще всякий раз приходится ждать, пока остальные участники вдоволь накладывают кубиков. В результате игра неизменно замедляется, а это смер-



ти подобно для настолки, рассчитанной не на упертых хардкорщиков, способных бросать горсть разнокалиберных кубиков часов по десять кряду, а на обычных людей, желающих весело провести время.

Зато здешний мир действительно хорош, да-да, мир. Слово это мы использовали вовсе не из желания блеснуть. И дело не только в довольно искусно выполненных фигурках героев или красивых карточках да поле, хотя, конечно, они совсем не лишние – кашу маслом не испортишь. Дело в сюжете и атмосфере. Нет особой беды в том, что рано или поздно (хотя, скорее, рано) все квесты запоминаются, а лихие повороты сюжета превращаются в давно знакомые события – мы же способны по сто раз перечитать книги, пересматривать фильмы, возвращаться к давно пройденным играм. Вот и здесь то же самое, тем более кое-какие сюрпризы игра подбрасывает, даже когда вновь и вновь бродишь по вдоль и поперек истоптанным дорожкам. Мирок Runebound ну очень интерактивен. В городах (тьфу-тьфу через левое плечо) случаются эпидемии чумы, выкашивающие все население полностью, реки иногда разливаются, делая земли непроходимыми, а леса вдруг оказываются отравленными. И пусть подобные казусы случаются в самый неподходящий момент, все же они предают здешнему миру цельность и объем. **СИ**



Самое начало игры, и столько всего еще впереди – полная коробка сюрпризов.



Вот они кубики, указывающие, куда нам можно податься, а куда – ни-ни.



Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы

Transmetropolitan



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

TRANSMETRO-
POLITAN

Формат:
60 глав
Время публикации:
09.1997 – 10.2002
Сценарист:
Уоррен Эллис
Художник:
Дэрик Робертсон
Издатель:
DC Comics

Люди бывают двух типов, простите мой максимализм. Одних заряжает любовь к миру, счастье и благодать вокруг. Птички запели – и такому человеку уже легче работать. Другие, наоборот, живут за счет ненависти – к себе, к окружающим, к родному городу. Нашел один из этих людей новую несправедливость, и он уже готов из кожи вон лезть, чтобы изменить себя, своих знакомых или даже нацию в зависимости от уровня амбиций.

У Спайдера Иерусалима, главного героя Transmetropolitan, амбиции здоровые. Он ненавидит весь свой мир, но хочет изменить его к лучшему.

Он оптимист, хоть и готов придушить любого встречного. В трудные времена каждый второй, кто прочитал этот комикс, задает себе вопрос: «А что бы на моем месте сделал Спайдер?». Он из таких персонажей. Мерзавец, любого доведет до ручки, но всегда добьется своего, да еще и удовольствие получит. Одним словом, образец для подражания, хотя ему такая формулировка и не нравилась.

Больше всего на свете Спайдер ненавидит свой город будущего, где самые дикие идеи фантастов стали реальностью. Тут уже нет киборгов и мутантов, извращенцев и наркоманов. Каждый немножко мутант, каждый немножко извращенец. У Спайдера в квартире даже бытовая техника принимает электронные наркотики, что уж говорить о простых людях. Искушений так много, что разврат стал нормой: транссексуалы – дело обычное, теперь в моде транс-виды. Наполовину человек, наполовину пришелец – вот где острые ощущения. А те, кому собственное тело даже в модифицированном виде не мило, могут загрузить разум в облако дыма и принять любую желанную форму. И это доступно всякому.

Спайдер такой мир ненавидит. У него, к счастью, есть власть над городом – он раскрученный журналист в газете The Word. Пишет колонки о жизни мегаполиса, высмеивает своих читателей и все равно остается популярным. Его слова имеют вес: когда, говорят, Спайдер с помощью парочки телефонных звонков заставил сразу шестерых политиков покончить с собой. Но в мире Transmetropolitan даже такие радикальные меры не действуют: город безумный, как и главный герой истории. Сколько ни снимай грязных чиновников с постов, а им на смену сразу придут новые мерзавцы.

Поэтому на протяжении всех шестидесяти глав Transmetropolitan Спайдер не столько меняет свой город, сколько помогает его жителям, а заодно и себе, принять новую, головокругительную реальность.

При всем этом наш правдоруб – человек взбалмошный и эксцентричный, списанный с Хантера С. Томпсона, ныне покойного отца

гонзо-журналистики. Он, если не помните, написал наполовину автобиографическую книгу «Страх и ненависть в Лас-Вегасе». Перенесите действие на пару веков вперед, дайте главному герою светлую миссию, и вот вам Transmetropolitan.

Для комикса выбрали неожиданный формат – все пять лет в нем шел один сквозной сюжет о борьбе Спайдера с властями. Причем идеи для здешних политических интриг взяты из реального мира: есть отсылки и к карьере Никсона, и к скандалу с Моникой Левински, и даже к приходу к власти Буша-младшего.

Из главы в главу развиваются и побочные ветки истории: о двух ассистентах Спайдера, его редакторе и домашнем котемутанте, о представителях самых разных меньшинств – от религиозных фанатиков до людей из прошлого, очнувшихся от криогенного сна.

Чувствуется, что в эти сюжеты Уоррен Эллис всю душу вкладывает – устами Спайдера он пытается рассказать о том, что сам считает важным. В Transmetropolitan вся идеология автора выложена как на ладони, и оттого читать комикс так интересно. Хорошие персонажи и необычный мир – это здорово. Но главное, что сценарист сам горит своими идеями. И это сразу видишь.

Комикс стал своего рода визитной карточкой Уоррена Эллиса – в дальнейшем он не раз возвращался к идеям, заложенным в «трансмете». Почерк сценариста заметен и в цикле Extremis из Iron Man, и даже в новых главах Astonishing X-Men. Эллис не сторонится супергеройских сериалов, но работает он с ними уникальным образом. Если вы



На ковер!

Уоррен Эллис – удивительно плодовитый британский автор. Сейчас он пишет сюжеты Astonishing X-Man, Ignition City, FreakAngels, Doktor Sleepless, No Hero, Gravel и много чего еще. Работал почти со всеми крупными издателями, рассказывал истории про Росомаху, Железного Человека, Супермена, Тора, Прозрачного гонщика, Сорвиголову. Но ничего монументальной Transmetropolitan до сих пор не создал.





думаете, что Росомаха – плоский персонаж, почитайте, что рассказывает о нем Элис.

С творчеством художника, рисовавшего Transmetropolitan, некоторые из вас знакомы по The Boys, такому же жесткому и сатиричному, но чуть более банальному комиксу. Вместе с Эллисом Дарик Робертсон создал удивительно проработанный мир: только посмотрите на эти страницы – на каждой панели полно деталей, город прорисован вплоть до мелочей. Широкие развороты как в книж-

ках «Где Уолли?»: разглядывая их хоть по полчаса, всегда найдется что-нибудь интересное.

Transmetropolitan приобрел немало поклонников и остается одним из самых известных сериалов Vertigo. Издательство не удержалось и даже выпустило по комиксу кое-какой мерчандайз: очки как у Спайдера, фигурки героя с подвижными конечностями, статуэтку и майку с надписью «Spider Jerusalem. Cheap. But not as cheap as your girlfriend». Узнаем фирменный стиль. **СИ**



НОВИНКИ



LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN CENTURY #01
Начался третий цикл сериала «Лига выдающихся джентльменов». Сюжет Century за три главы (каждая по 72 страницы) покажет, какой «Лига» была в 1910-х и 1960-х и какой она стала в 2009-м. Сценарий, как и раньше, пишет Алан Мур.



POWER GIRL #01
Пауэр Герл всегда считалась важным персонажем вселенной DC, но только теперь она получает собственный сериал. Задача у авторов непростая: им нужно продумать личную жизнь героини, подобрать ей напарников, проработать характер. Первая глава подает надежду, что все это сделать сумеют.



FINAL CRISIS AFTERMATH: RUN! #01
События Final Crisis породили короткий цикл, где рассказывают о попытке злодея Хьюман Флэйм убежать от правосудия. Комикс напоминает по ритму повествования фильм «Адреналин»: динамика бешеная, герой постоянно куда-то несется, оторваться до самого конца невозможно.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело

НА ДИСКЕ
ЕСТЬ ПОЛНАЯ
ВЕРСИЯ ИГРЫ
«ВЕСЕЛАЯ
ФЕРМА»



ТЕКСТ
Алексей Копцев

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



Отличная тренировка перед трудоустройством в «Макдональдсе».

» Перец, соль да сахар

Вспоминается древний анекдот: «Милая, а где у нас сахар? – Ну, дорогой, неужели трудно догадаться – в баночке из-под кофе с надписью “соль”». Нет, правда – умение женщин ориентироваться на кухне и находить давно потерянные предметы завораживает. Наверное, это качество передается с молоком матери, от первых еще собирательниц корней и диетической петрушки.

Этим кулинарным изысканиям посвящена казуальная игра «Гурмания», изданная компанией Alawar Entertainment. Хочется попробовать себя в роли повара-следопыта? Заняться поиском предметов на время? Всегда пожалуйста! Играть будем находчивой дамочкой, устроившейся на работу в буржуазный фаст-фуд. Там все как положено – две мясных котлеты гриль, специальный соус-сыр, огурцы, салат и лук. Все это продовольствие хаотично разложено по тумбочкам и буфетам, ваша задача – найти все ингредиенты, нарезать продукты ломтиками и соорудить из них бутерброд. Сделать это максимально быстро, поскольку голодающие клиенты ждать не будут и уйдут к конкурентам.

Если вы уложитесь в срок и сумеете сделать комбо (накормить нескольких человек сразу), то получите чаевые и почтовый поварской колпак с золотой ленточкой. Деньги пригодятся на более сложных уровнях, где будет нужно приобрести особую сковородку с тефлоновым покрытием или чудо-ножик, прямо как в телемагазине. С такой утварью дела пойдут гораздо быстрее, и вы сможете дослужиться до шеф-повара. Bon Appetite!

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ



В любом случае, российские курицы – самые куриные курицы в мире.

» Какое все зеленое!

Немецкие игры – самые куриные в мире! Популяция пернатых постоянно растет. Не успели мы расправиться с очередным «Морхухном» от Phenomedia, и на тебе – опять цыплята, петушки, наседки, пух да перья. Одна радость, что отстреливать никого не надо, наоборот, нам придется заниматься спасением куриного молодняка из индейских застенков.

Итак, знакомьтесь – «Куриная атака 2», новый германский арканоид, изданный и локализованный силами компании Alawar Entertainment. Первое, на что обращаешь внимание, это графика. Солнечный и радостный cel-shading с мультяшными персонажами. Глаз радуется, когда видишь такое буйство красок. Руки, тем временем, хватают мышь и начинают атаку вражеских бастионов. Выглядит это так: по игровому полю носится взъерошенный «петя» с огромной алюминиевой ракеткой: отбивает мячи, ловит бонусы и собирает цыплята.

В отличие от стандартных арканоидов, в «Куриной атаке 2» есть дополнительная степень свободы. Наш «теннисист» двигается не только слева-направо, но и вперед-назад. Это безусловно добавляет веселья и без того не скучному игровому процессу. Приходится не только думать о том, чтобы поймать мячик, но и активировать различные кнопки, рычаги и переключатели. И не забудьте похохотать над очередной сюрреалистической шуткой, вроде стрельбы белыми мышами и пугливых статуй с острова Пасхи. Удачи!

ЭТА ИГРА
ЕСТЬ НА
ДИСКЕ

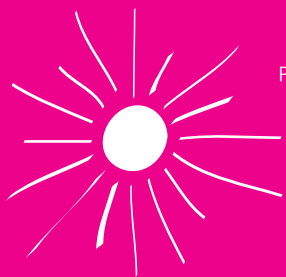


» На посошок!

Почему разработчики так любят Древний Египет, всех эти фараонов и собакоголовых небожителей? Не знаю. Но факт остается фактом, львиная доля казуальных сюжетов – вариации на тему египетской мифологии. Вот и теперь под нашим микроскопом материализовалась очередная игра а-ля уважаемый и всемирнопродаваемый «Луксор».

Не торопитесь расстраиваться. «Посох фараона» – это «вещь в себе», сочетающая лучшие качества классической головоломки «Сокобан» и аркады в стиле «три в ряд». Каждый игровой уровень представляет идеально гладкую каменную площадку с расположенными по ее краям амбразурами. Нарисованные на них стрелки указывают, в каком направлении будут скользить выпущенные вами снаряды. В первых заданиях направление можно не принимать во внимание, но потом траектория станет нелинейной и труднопредсказуемой.

Сам игровой процесс напоминает традиционные головоломки «три в ряд». Выстреливая из амбразур цветными камнями, вы должны собирать комбинации из трех и более элементов, чтобы освободить спрятанные на уровне иероглифы. Стрельба может вестись с четырех сторон сразу, а не с одной, как в других подобных играх. Это и прикольно. На самых первых уровнях головоломки будут совсем простенькими, но потом... потом очень трудно не запутаться и не заблудиться в этих игровых лабиринтах. Так что действуйте осторожно.



Реклама

Настроение!

кино · игры · музыка

www.nastroy.com



**ОГРОМНЫЙ ВЫБОР
ТОВАРОВ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ**

Отдыхай с Настроением!

call-центр: **8-800-5555-888**

- М **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- М **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- М **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- М **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- М **Алтуфьево.** ТЦ «Перекресток», ул. Череповецкая, д. 17.
- М **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- М **Бауманская.** Ул. Ладужская, д. 4/6, стр. 5.
- М **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- М **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- М **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- М **Владыкино.** ТЦ «Реал Владыкино», Сигнальный проезд, д. 17.
- М **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- М **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- М **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 15.
- М **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- М **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- М **Коломенская.** Пр-т Андропова, вл., 28 А.
- М **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- М **Коньково.** Ул. Профсоюзная д.109.
- М **Красногвардейская.** Ореховый бульвар, вл., 24.
- М **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- М **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- М **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80.
- М **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- М **Марьино.** Ул. Проектируемый проезд № 5396 вл.15.
- М **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- М **Октябрьское поле.** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр.1.
- М **Отрадное.** Алтуфьевское шоссе, д. 40.
- М **Партизанская.** Измайловское шоссе, д. 69 Д.
- М **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- М **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- М **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- М **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- М **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- М **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- М **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- М **Савеловская.** Ул. 1-я Квесиская, д. 18.
- М **Савеловская.** Ул. Суцшевский вал, д. 5, стр. 1а.
- М **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- М **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус 2.
- М **Тёплый Стан.** Ул. Генерала Тюленева, д. 2.
- М **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- М **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- М **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- М **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- М **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- М **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- М **Щелковская.** Щёлковское шоссе, вл. 73 А, стр. 1.
- М **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- М **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- М **Юго-Западная.** 47 км МКАД, стр. 20.
- М **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.
- Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
- Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
- Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- Моск. обл. г. Ногинск, ул. 3-го Интернационала д.66.
- Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:

- Puzzle Quest: Galactrix, 562 Мбайт, \$19.99
- Bejeweled 2, 23 Мбайт, 275 руб.
- Buzz! Junior: RoboJam, 170 руб.
- Texas Cheat 'Em, 90 Мбайт, £9.99
- Zen Pinball, 319 Мбайт, £6.29

Демонверсии:

- X-Men Origins: Wolverine, 636 Мбайт

Дополнения:

- Tom Clancy's HAWX – US Eagles Pack, 2 Мбайт, £3.99
- Wheelman – Premium Street Showdown Pack, 16 Мбайт, £3.99
- Wheelman – Free Street Showdown Pack, 12 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet – Norse Mythology Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- Trivial Pursuit – TV Pack, 21 Мбайт, бесплатно
- Disgaea 3: Absence of Justice – Soul Nomad Set (Gig, Revya), 1 Мбайт, \$3.99 или \$1.99/шт.
- Disgaea 3: Absence of Justice – Raspberyl Chap.1-4, 1 Мбайт, \$11.99 или \$2.99/шт.
- BUZZ! Quiz TV – Rock Legends, 55 Мбайт, \$7.99
- PAIN – Sore Spots, 100 Кбайт, 170 руб.
- PAIN – Dexter, 100 Кбайт, бесплатно
- Street Fighter IV – Complete Alternate Costume Pack, 128 Кбайт, 445 руб.
- Sonic Unleashed – Holoska Adventure Pack, 236 Мбайт, £2.39
- Sonic Unleashed – Mazuri Adventure Pack, 678 Мбайт, \$2.99
- MotorStorm: Pacific Rift – Lunar-Tec Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Dynasty Warriors: Gundam 2 – 3x Additional Mission Packs, 100 Кбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour – Ferret/Metal Blade Track Pack (Chimaira «On Broken Glass», Devil Wears Prada «Dez Moines», Uneath «Grave Of Opportunity»), 127 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour – Pop Rock Track Pack (Pink «So What», One Republic «Stop And Stare», Angels And Airwaves «Everything's Magic»), 124 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band – Social Distortion Track Pack 01 («Bad Luck», «Ring Of Fire», «Story Of My Life»), 122 Мбайт, £0.99/шт.
- Rock Band – Franz Ferdinand Track Pack 01 («Do You Want To», «Lucid Dreams», «Take Me Out»), 93 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Alien Ant Farm «Smooth Criminal», Allman Brothers «Blue Sky», Allman Brothers «Midnight Rider», Distillers «Drain the Blood» и пр., 22-48 Мбайт, £0.99/шт.

Trine

PSN/PC АНОНС

Жанр: action-adventure.fantasy.platform | Издатель: Nobilis | Разработчик: Frozenbyte | Дата выхода: лето 2009 года



Помните The Lost Vikings? «Умный» платформер от той самой Blizzard (в девичестве Silicon & Sympase) наделал в свое время много шума за счет новаторской системы взаимодействия – каждый из трех персонажей обладал уникальными особенностями, так что для прохождения уровней приходилось искать применение каждому. Семнадцать лет спустя финская студия Frozenbyte собирается проделать тот же трюк. Только подбор персонажей теперь больше напоминает другой Blizzard-хит – Diablo. Волею случая воин, воровка и маг оказываются заключены в таинственном замке, переполненном нежитью, из которого у них получится выбраться только сообща. К счастью, на лавры Castlevania игра не претендует, поэтому, помимо, собственно, замка, нас ждет еще много разнообразных локаций. Разработчики изрядно потрудились над героями, причем очень похоже, что вдохновение они черпали в творчестве Терри Пратчетта (чего стоит хотя бы волшебник

как «вечный студент» преклонных лет). В бою скучать тоже не придется: воин силен, умеет ломать стены и крошить черепахи врагов, разбойница-ловкачка стреляет из лука и раскачивается на веревке, а недотепа волшебник швыряется фаерболлами и (это самое интересное!) умеет создавать прямо из воздуха блоки прямоугольной формы. Попробуем описать типичную ситуацию в игре: чтобы забраться на недоступную высоту, маг наколдовывает «ступеньку», на которую взбирается воровка, и всю эту конструкцию зашвыривает куда подальше воин-силач. Давно знакомо, но все равно интересно, не правда ли? Ну а если играть в кооперативе не с кем, нет причин для беспокойства: Trine можно проходить и одному, переключаясь по мере надобности между персонажами. По-видимому, нас ожидает весьма интересный платформер – своего рода Crayon Physics Deluxe с человеческим лицом.

Алексей Косожикин

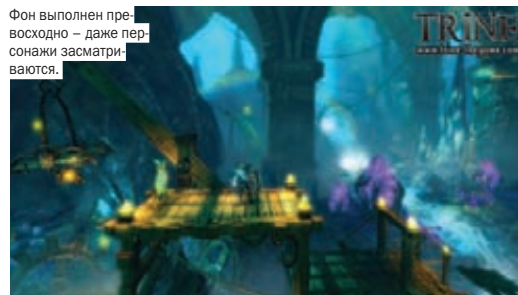
Непонятно, на что рассчитывает уважаемый скелет – места на балконе мало, и оно уже все занято.



С PC все понятно, но вот на PS3 быстро рисовать блоки нужной формы должно быть трудновато.



Фон выполнен превосходно – даже персонажи засматриваются.



Plants vs. Zombies ★★★★★

Steam **НОВИНКА**

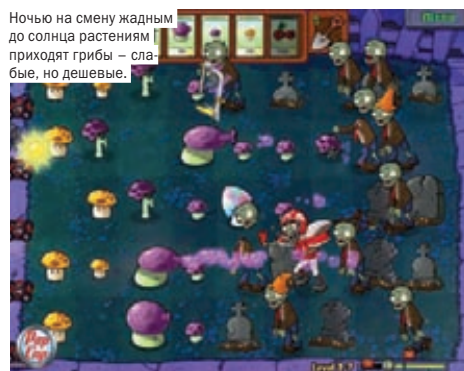
Жанр: strategy, real-time | Издатель: PopCap | Разработчик: PopCap | Размер: 65 Мбайт | Зона: | Цена: \$9.99

РосCap на примере Plants vs. Zombies успешно показала, что отделять хардкор от кэжуала нет смысла: хорошая игра вполне может сочетать в себе лучшие качества обеих сторон. Plants vs. Zombies, например, помещает геймера в слегка непривычную вариацию зомби-сюжета: мертвецы-то все те же, но вот единственный на всю игру человеческий персонаж, мягко говоря, недееспособен, и остановить кровавый пир может только... газонная поросль. Plants vs. Zombies – представитель мини-жанра tower defense, но не простой: вместо запутанных лабиринтов зомби наступают на игровую доску всегда с одной стороны, по нескольким параллельным тропкам, а «башни» приходится ставить прямо на их пути. Каждое растение помогает по-своему: горошек стреляет, кокосы работают стенами, а подсолнухи помогают добывать основной ресурс – солнечный свет (днем он, как ни странно, еще и с неба падает). Мертвецы тоже не лыком шиты – жрут все на своем пути. Сложности придает то, что, хоть ассортимент защитных сооружений и растет без остановки, но на каждый уровень можно взять толь-

ко ограниченный набор (напоминает «руку» в карточной игре). Дополнительные слоты и иные приятные апгрейды покупаются на монетки, которые изредка падают с упокоенных зомби. Пройти игру до конца с одной и той же «рукой» едва ли получится – особенности уровней диктуют свои условия. Играть становится все сложнее за счет введения новых прелестей: легко справляетесь с подводной нежитью в бассейне – как насчет тумана, скрывающего полкарты? Обычный для жанра игровой процесс время от времени разбавляется мини-играми вроде зомби-боулинга. Еще один интересный режим – Puzzle, в нем игроку доведется взглянуть на ситуацию с другой стороны баррикад: против боевых цветочных порядков предстоит отправлять разных мертвецов, а ресурсы на них выгрызать из подсолнухов. К сожалению, правило «одно новое растение на уровень» изрядно замедляет игру, так что уровню к тридцатому Plants vs. Zombies имеет все шансы наскучить, но даже в таком случае игра свои десять баксов отработает с лихвой.

Алексей Косожихин

КАЖДОЕ РАСТЕНИЕ ПОМОГАЕТ ПО-СВОЕМУ: ГОРОШЕК СТРЕЛЯЕТ, КОКОСЫ РАБОТАЮТ СТЕНАМИ, А ПОДСОЛНУХИ ДОБЫВАЮТ РЕСУРС.



Даже если ресурсов полно, выращивать кучу всего за раз никто не позволит – у каждого цветка есть свое время кулдауна.



Новости

Алексей Косожихин

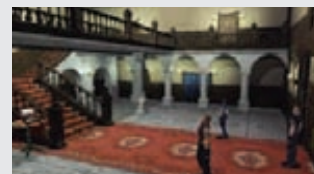
Говард Стрингер, глава Sony, в одном из последних интервью поделился планами корпорации на будущее сервиса PlayStation Network. По его словам, в скором времени PSN ожидает экспансия на другие платформы – сейчас сервис слишком ограничен малым количеством консолей PS3. Вероятно, он намекает на PSP (в принципе, некоторые функции на ней доступны уже сейчас) и, возможно, другие бытовые видеоплееры Sony – особенно если вспомнить об их планах на открытие собственного VOD-сервиса.



Broken Steel, третье дополнение для Fallout 3, «продлевающее жизнь» игре за счет отказа от обязательной концовки и увеличения левелкапа до 30, наконец-то вышло на Xbox Live Marketplace и PC. Правда, владельцы компьютерной версии игры, по традиции, получили собрание багов, отключающее игроку в установке, но Bethesda быстро исправила это недоразумение. Не все спокойно и в XBLA-стане: заработанные ачивменты не вполне корректно влияют на общий счет gamerscore. Тем не менее, разработчики из Bethesda уже признаются, что не против выпустить еще пару аддончиков...



Capcom собирается выпустить на PlayStation Network, ни много ни мало, от двадцати до сорока своих старых игр. Как это обычно бывает с PS-релизами, игры можно будет запустить как на PS3, так и на PSP. Какие именно игры будут переизданы в цифровом формате – пока не решили даже в самой Capcom. Предполагается, что компания будет следить за геймерским сообществом и отслеживать его желания, но, скорее всего, мы увидим там что-нибудь из сериалов Street Fighter и Resident Evil.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр:

- ★ Star Trek: D+A+C, 105 Мбайт, 800 MP
- ★ Texas Cheat 'Em, 57 Мбайт, 800 MP
- ★ Zombie Wranglers, 116 Мбайт, 800 MP
- ★ ARKANOID Live!, 128 Мбайт, 800 MP
- ★ Space Invaders Extreme, 75 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:

- SBK-09 Superbike World Championship, 485 Мбайт

Дополнения:

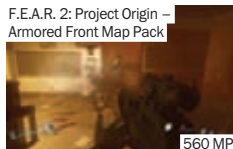
- ★ Command & Conquer: Red Alert 3 – Decimation Map Pack, 312 Мбайт, 400 MP
- ★ F.E.A.R. 2: Project Origin – Armored Front Map Pack, 139 Мбайт, 560 MP
- ★ Fable II – See the Future, 484 Мбайт, 560 MP
- ★ Dynasty Warriors: Gundam 2 – 3x Additional Mission Packs, 140 Кбайт, бесплатно
- ★ Tom Clancy's HAWX – US Eagles Pack, 124 Кбайт, 400 MP
- ★ Fallout 3 – Broken Steel, 620 Мбайт, 800 MP
- ★ Trivial Pursuit – TV Pack, 23 Мбайт, 400 MP
- ★ Street Fighter IV – Complete Alternate Costume Pack, 204 Кбайт, 1000 MP
- ★ Guitar Hero World Tour – Ferret/Metal Blade Track Pack, 116 Мбайт, бесплатно
- ★ Guitar Hero World Tour – Pop Rock Track Pack, 119 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- ★ Rock Band – Franz Ferdinand Track Pack 01, 93 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- ★ Rock Band – Social Distortion Track Pack 01, 123 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- ★ Rock Band – Downloadable Tracks (Alien Ant Farm «Smooth Criminal», Allman Brothers «Blue Sky», Allman Brothers «Midnight Rider», Distillers «Drain the Blood», Luscious Jackson «Naked Eye», Prong «Idealistic Types», Prong «The Banishment», Steely Dan «Story Of My Life», Steely Dan «My Old School», Disturbed «Stricken», Disturbed «Stupify», Elvis Costello «Radio Radio», The Replacements «Kids Don't Follow»), 22-45 Мбайт, 160 MP/шт.
- ★ Lips: Downloadable Tracks (The New Radicals «You Get What You Give», Coldplay «Clocks», The Vapors «Turning Japanese», John Denver «Take Me Home, Country Roads»), 6-118 Мбайт, 160 MP/шт.
- ★ Lips: New Edition Song Pack («Cool It Now», «Mr. Telephone Man», «If It Isn't Love», John Denver «Take Me Home, Country Roads»), 319 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.

Fable II – See the Future



560 MP

F.E.A.R. 2: Project Origin – Armored Front Map Pack



560 MP

Space Invaders Extreme ★★★★★

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: shooter.vertical.2D | Издатель: TAITO | Разработчик: Backbone Entertainment | Размер: 75 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Space Invaders в очередной раз перерождается – теперь, чтобы завоевать поклонников в сетевом сервисе XBLA. Впрочем, «перерождение» можно понять как «римейк», а применительно к Extreme это не совсем правильно: просто все здесь, начиная со стилистики и заканчивая каждой деталью геймплея, выдержано с оглядкой на ретро. Музыкальное сопровождение, спецэффекты, все эти пришельцы, о которых новое поколение геймеров знает только, что «это из классики», – все выглядит замечательно, если не сказать «безупречно». Основным режимом по-прежнему является «аркадный». Маленькому кораблю, который стреляет строго вверх, приходится отбиваться от выстроенных в ряд и «марширующих» влево-вправо пришельцев. Пришельцы медленно приближаются к кораблю, а иногда их наступление прикрывает пролетающий по верхнему краю экрана космический корабль. Сами они тоже время от времени открывают ответный огонь. В то же время, подконтрольный корабль, уничтожая противников, может получить разного рода улучшения, вроде нового режима стрельбы. Игра состоит из нескольких уровней, и на каждом новом этапе наступление продвигается все быстрее и быстрее. Вместе с рядовыми пришельцами иногда попадают особенно крупные и опасные, а также боссы, сражения с которыми тоже

легкими назвать никак нельзя. Как дополнительный стимул к прохождению всех уровней – таблица рекордов, однако геймеры наверняка обратят внимание на другую особенность Extreme – мультиплеер, локальный и онлайн, в котором разрешается вести войну вместе с другом или против него. За чем предусмотрена возможность скачивать дополнительный контент, непонятно, ведь в отличие от Arkanoid Live! эта игра вышла «полной», т.е. в ней изначально имеются все уровни. Если попробовать зайти в меню Download Content, выскочит ошибка Xbox Live. Корпорация Taito никаких анонсов касательно DLC пока не делала и, судя по всему, в ближайшее время не собирается. Ходят слухи, что подразумевается будущая выкладка содержания сиквела, вышедшего на Nintendo DS в марте этого года. Очень может быть.

Евгений Закиров

ВСЕ ЗДЕСЬ, ОТ СТИЛИСТИКИ ДО САМОГО ГЕЙМПЛЕЯ, ВЫДЕРЖАНО С ОГЛЯДКОЙ НА РЕТРО.



Ретроклассика

PS one Classics:

- Bowling, 18 Мбайт, \$5.99
- R-Type Delta, 219 Мбайт, \$5.99
- Spyro 2: Ripto's Rage!, 351 Мбайт, \$5.99
- The King of Fighters '99, 157 Мбайт, \$5.99

- Spyro: Year of the Dragon, 345 Мбайт, \$5.99

Xbox Originals:

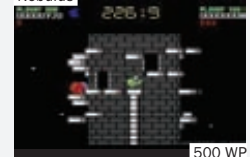
нет

Virtual Console:

- Nebulus, C64, 500 WP

- Pitfall: The Mayan Adventure, SMD, 800 WP
- Fantasy Zone II, SMS, 500 WP
- Galaxy Force II, SMD, 800 WP

Nebulus



500 WP

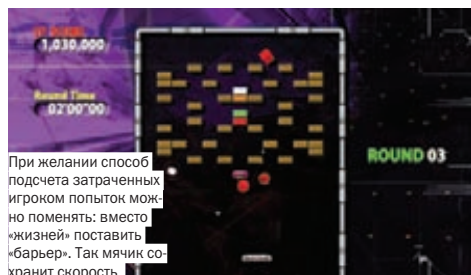
Жанр: special,puzzle | Издатель: TAITO | Разработчик: TAITO | Размер: 128 Мбайт | Зона: | Цена: 800 MP

Новая версия Arkanoid появилась в архиве британского XBLA на день позже Space Invaders Extreme. Как и в случае SIE, очередная вариация игры о завораживающих рикошетах энергетического мяча создавалась с расчетом на самых разных геймеров. Те, кто никогда не играл в оригинал, будут рады познакомиться с классическим однопользовательским режимом, другим придется по вкусу многочисленные дополнения к нему, третьим же на растерзание отдан мультиплеер. Изначально в игру входят 62 уровня – каждый представляет собой какую-нибудь картинку или узор, созданный из разноцветных кирпичиков. Они разрушаются, если попасть по ним мячом; при этом необходимо следить, чтобы он не упал за нижнюю границу экрана, по которой влево-вправо и ездит управляемая игроком платформа, главный после мячика здешний «персонаж». По некоторым кирпичикам требуется ударить дважды, иные вообще нельзя уничтожить, даже если получить проламывающее все навсвоез улучшение. Прохождение уровней можно усложнить, включив так называемых «противников»: в этом случае по экрану будут летать разные объекты, мешающие управляться с платформой-ракеткой. В конце каждого эпизода (т.е. примерно тридцати

уровней) игрока ожидает босс – сначала это уже знакомый DON, затем новичок – SKULL. С этого – деления на эпизоды – и начинаются жалобы игроков, скачавших игру сразу после выхода. Дело в том, что за 800 MP продают только первые два, в то время как в главном меню значатся четыре. Никаких пояснений на момент релиза сделано не было, зато внимательные геймеры обнаружили меню Download Content, выбор которого открывает дополнительное меню с описанием на японском языке. Спустя какое-то время в Сети появился слух, что новые эпизоды предлагают скачать за дополнительные 400 MP после того, как игрок завершит два первых. Слух вскоре опровергли: дополнения действительно придется скачать (за дополнительную плату или нет – не уточняется), но «когда-нибудь потом», и проходить до конца первый и второй эпизоды для этого не обязательно. Когда именно появится обновка – вопрос к Taito.

Евгений Закиров

РАКЕТКА – ГЛАВНЫЙ ПОСЛЕ МЯЧИКА «ПЕРСОНАЖ» ИГРЫ.



При желании способ подсчета затраченных игроком попыток можно поменять: вместо «жизней» поставить «барьер». Так мячик сохраняет скорость.



Мультиплеерных режимов в игре очень много. Очевидно, именно из-за них игра и стоит 800MP – прочие ее достоинства тянут разве что на 400MP.

Одним из непривычных моментов в Arkanoid Live! является излишне чувствительное управление: стоит чуть-чуть подвинуть аналог, и «каретка» уже упирается в край уровня. Чтобы избежать неудобств, надо не удерживать рукоятку в наклоне, но наклонять ее несколько раз, «примеяться» к траектории полета мяча. Еще придется привыкнуть к тому, что на широкоэкранных телевизорах игровая область кажется меньше, чем обычно. И это иногда сбивает с толку.

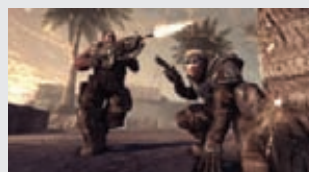


НОВОСТИ

От Sarcasm стараются не отстать и PopCap – объявлено, что на PlayStation Network выйдут пять самых популярных казуальных игр этого разработчика. В их числе Zuma, Heavy Weapon, Peggle и Feeding Frenzy, а Bejeweled 2 доступна европейским геймерам уже сейчас. Игры будут поддерживать разрешение 1080p, систему трофеев, а также Remote Play с использованием PSP. Самое время для PSN наверстать упущенное – ведь на XBLA все указанные тайтлы уже давно есть, включая сиквел Feeding Frenzy.



Microsoft собирается выпустить сборник аддонов для Gears of War 2 под названием All Fronts. В него войдут как карты из предыдущих дополнений (Flashback, Snowblind и Combustible), так и совершенно новый набор – Dark Corners, состоящий из семи мультиплеерных карт и одного сингл-уровня. 28 июля All Fronts можно будет скачать с Xbox Live Arcade за 1600 MP или же купить на диске по цене в \$19.99.

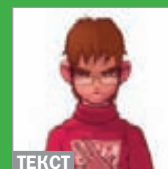


Распространившиеся слухи о релизе легендарного Wolfenstein 3D на Xbox Live Arcade наконец-то были официально подтверждены, и страничка, посвященная игре, появилась на сайте xbox.com. Никакой конкретной информации по дате релиза пока нет – лишь предположение, что игра выйдет во время E3, как это было в свое время с XBLA-портом Doom. Существует также вероятность, что Wolfenstein 3D будет заблокирована по региону, как и вышеупомянутый Doom. Если так – российские геймеры опять окажутся в пролете.

Закончим на короткой, но радостной новости: Rockstar Games отписались в Twitter на тему того, что скоро будут разглашены подробности второго дополнения к Grand Theft Auto IV. Первое, The Lost and Damned, вышло в феврале нынешнего года с ценой 1600 MP и получило довольно высокие оценки прессы, а значит, геймеры требуют добавки!

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ДРУГИЕ ИГРЫ

ИНФОРМАЦИЯ

Манга:
Королевская битва
Формат:
манга-сериял, 15 томов
Художник:
Масаюки Тагути
Сценарист:
Косюн Такама
Первая публикация:
2000
Журнал:
Young Champion Magazine
Издатель:
Сакура-пресс
Наша оценка:
нужно читать



Внизу: Обложка русского издания манги «Королевская битва».



Королевская битва

В современных «мультимедийных вселенных» разбираться становится все сложнее и сложнее, и «Королевская битва» – превосходный тому пример. В романе Косюна Такама сюжет свой, особенный (кстати, это произведение – привычная нам книга, а не популярные «легкие новеллы»). По книге был создан, во-первых, фильм, где изменили завязку, поправили концовку и подредактировали персонажей, и, во-вторых, манга, которую по сценарию Такама рисовал художник Масаюки Тагути. Тут сюжет расширили на 15 томов, а героев превратили из «обычных школьников» в ярких и запоминающихся личностей. В довершение всех бед, существует американизированная адаптация манги, где происходящее представлено как кровавое телешоу а-ля «Бегающий человек». И это даже не вспоминать о продолжениях. У человека, не знакомого с темой, от такого разнообразия голова кругом идет. Но мы сейчас все разложим по полочкам.

В 1999-м, когда Косюн Такама только опубликовал свою книгу, шум из-за нее поднялся невероятный. Будь это сколь угодно остро-социальная сатира или неочевидная аллегория – никто не захочет публиковать книгу о том, как школьники убивают друг друга. Об одних только скандалах, связанных с «Королевской битвой», можно написать диссертацию: как только в классах по любую сторону Тихого океана случалась трагедия (а это происходит, к сожалению, не так редко), власти дальновидно возлагали вину не на себя и не на общество, а, скажем, на поп-культуру. Ведь это так удобно: достаточно запретить что-нибудь и сделать вид, что проблема решена. Фильм «Королевская битва» вышел на экраны в 2000 году и имел широкий резонанс по всему миру. Параллельно с показом фильма (а если быть точным, за месяц до премьеры) началась публикация манги, которая со временем превратилась в самостоятельное произведение. Косюн Такама гово-

рил, что в его романе персонажи – обычные школьники, у которых нет каких-то особых примет, ярких увлечений или способностей. Ну, школьники как школьники. Даже в фильме режиссера Киндзи Фукасаку самый запоминающийся персонаж – учитель Китано (роль исполняет актер Такеси Китано). К манге авторы подошли совсем по-другому.

Итак: обычный класс обычной японской средней школы оказывается на заброшенном острове. На всех них – ошейники со взрывчаткой, учитель-садист раздаст оружие. Правила игры просты: в живых останется кто-то один; если в течение 24 часов никто не погибает, взрослые взрывают все ошейники. Дети по одному покидают зал, и история готова принять крутой оборот... Но вместо того чтобы крутить человеческий фарш в ручной мясорубке, как это смачно делали киношники, манга жмет на «паузу». Отлично, говорит он, но кем были эти дети вчера? Неделю, месяц назад? Чем они интересовались, к чему стремились? Что происходит у них в головах, почему один из них вдруг стреляет из арбалета в башку соседу? Нет, в манге предостаточно кишок наружу, мозгов навыворот и, чтобы мало не казалось, грубого и грязного секса – она явно рассчитана на читателя старше восемнадцати лет. Но во всей этой вакханалии главные герои остаются нормальными, обычными людьми, которых мы вполне могли бы встретить сегодня на улице. В экстремальных ситуациях испытанию подвергаются их самые святые ценности и убеждения, и интересно узнать, не «кто кого», а как поведут себя вот эти люди в непредсказуемых обстоятельствах «королевской битвы». Что бы вы ни думали, эта манга на самом деле об отношениях между людьми: она показывает, какие из них построены на глупости, лени и вранье, а какие – на настоящих ценностях, способных выдержать серьезные испытания. Первые пару томов это еще не очень заметно – такое ощущение, что авторы хотят побыстрее отправить в расход побольше статистов. Но начиная с потрясающей истории Синдзи Мимурэ в шестом-седьмом томах и дальше вплоть до самого финала «Королевская битва» – одна из наиболее серьезных манга-историй, которые вы когда-либо увидите. А необычный стиль рисования Масаюки Тагучи к последним томам становится гораздо более профессиональным и впечатляющим, что еще сильнее накаляет атмосферу.

В России «Королевскую битву» издает неторопливая компания «Сакура-пресс». Недавно вышел первый том, и если работа над мангой пойдет так же медленно, как над «Ранмой 1/2», то вся публикация может занять года этак четыре. Манга напечатана зеркально и читается как нормальная российская книга, слева направо. Надо отдать компании должное: российское издание сохраняет верность духу японского оригинала и полностью игнорирует самодетельность американских переводчиков. В издании от «Сакуры-пресс» вы увидите «Королевскую битву» именно такой, какой ее задумывали авторы-японцы, без малейшего намека на цензуру (не зря все-таки возрастное ограничение напечатано крупным шрифтом на обеих сторонах обложки). На фоне всяких нарут и бличей, «Королевская битва» – редкая, по-взрослому серьезная и драматичная манга, которая не боится говорить о жизни и в самых прекрасных, и в самых отвратительных ее проявлениях. Совершенно точно, это один из лучших манга-сериалов, когда-либо вышедших на русском языке. **СИ**



По «Королевской битве» никогда не делали аниме-сериала, а жаль: замечательная манга послужила бы отличным исходным материалом.



Компания Aniplex очень хочет, чтобы японцы даже в кризис покупали диски с новым «Стальным алхимиком». К первому тому коллекционного издания телесериала будет приложена OVA под названием **Moutoku no Renkinjutsushi** («Слепой алхимик»), а также экранизация комедийной ён-комы (манги в четырех кадрах). И то, и другое основано на работах Хирому Аракавы – автора оригинальной манги.



Прекрасная манга о волшебных почтальонах **Tegami Bachi** (она же **Letter Bee**) превратится в телесериал в ближайшем октябре. **Tegami Bachi** уже была экранизирована (и весьма недурно) в виде коротенькой односерийной OVA, которая, похоже, всем пришлась по вкусу.



В Японии начала работу служба поиска друзей для отаку – **Otaku Match**, сокращенно «Отакума» (www.otakuma.net). Здесь энтузиасты могут очень точно указать свои интересы – например, «косплей Харухи Судзумии», «фигурки по Ультрамену», «оружие времен Первой мировой» или «игрушечные железные дороги», а сервис потом найдет единомышленников. Сайт работает, разумеется, только на японском языке.



Пузырь надулся и лопнул

Индустрия аниме достигла точки максимального развития и начинает сокращаться – в том числе, под влиянием экономического кризиса. Эту точку зрения убедительно, с графиками и цифрами, доказывает статья в одном из недавних номеров японской газеты **Asahi Shimbun**. Количество создаваемых в Японии сериалов достигло исторического максимума в 2006 году: тогда было показано 306 ТВ-аниме (для сравнения: в 2000 году их было всего 124). Однако на трех сотнях индустрия встала намертво и даже начала сбавлять обороты – в прошлом году транслировалось уже 288 аниме. Рынок DVD (и других дисков) был основным источником дохода издателей, многие даже рассматривали телетрансляции как всего лишь рекламу DVD-релизов. За последние три года объем этого рынка снизился с 97 до 78 миллиардов иен – а это значит, что авторы аниме недосчитались где-то 20% своих доходов! В нынешнем году ситуация наверняка будет еще хуже. Можно назвать сложившееся положение кризисом перепроизводства: страна создает слишком много аниме, и зритель быстро устает от однообразных, шаблонных сериалов. Чтобы выжить, компании вынуждены активно внедрять новые модели производства и распространения (в первую очередь, через Интернет). Японское правительство, понимая серьезность ситуации и важность индустрии развлечений, планирует создать специальный фонд, чтобы поддержать авторов аниме и стимулировать их к покорению международного рынка. По данным правительства, японская аниме-индустрия получает всего 2 процента выручки из-за рубежа, в то время как для американской мульт-индустрии этот показатель составляет более 15 процентов. «Чтобы выжить, наша индустрия развлечений должна захватить мир», – как бы говорит нынешний японский премьер-министр Таро Асо.



Антикризисный «Гандам»

Из Японии передают, что в нынешнем году все-таки стартует новый «Гандам» (до сих пор последним аниме по этой вселенной был второй сезон **Mobile Suit Gundam 00**, закончившийся в этом марте). Новое аниме будет называться **Mobile Suit Gundam Unicorn** из-за необычного «рога» на лбу исполняющегося в нем робота. **Gundam Unicorn** будет основан на популярных в Японии новеллах и, к тому же, продолжит сюжетную линию оригинального, самого первого **Mobile Suit Gundam**. Но важно не это. **Bandai Namco** (издатель) на этом аниме намеревается обкатывать новую, антикризисную модель распространения аниме. Премьера **Gundam Unicorn**, запланированная на конец текущего года, должна состояться одновременно во всем мире, сразу на десяти языках. Разве не об этом столько лет просили зрители аниме? Что ж, если финансовый кризис заставляет японцев выглянуть за пределы своих островов и подумать об иностранных зрителях – ура такому финансовому кризису!



«Евангелион 2.0»: найди нового персонажа!

Премьера второй новой полнометражки по «Евангелиону» состоится в Японии, напомним, в конце июня. Фильма до сих пор никто не видел, зато уже можно полюбоваться на картинке с изображениями девушек-пилотов. Две из них нам прекрасно знакомы, а третья – Мари, в зеленом костюме, появляется в «Евангелионе» впервые. Не кажется ли вам дизайн ее костюма чересчур броским и неуместным?



Мини-обзоры

新・北斗の拳

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Кулак полярной звезды:
Новая эра. Двухдисковое издание
Режиссер:
Такаси Ватанабэ
Год производства:
2003
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



› Кулак полярной звезды: Новая эра. Двухдисковое издание

«Кулак полярной звезды» в Японии подобен Dragon Ball – это древняя и очень хорошо известная всей стране вселенная. Манга публиковалась в 1983-1988 годах... но сегодня выглядит сущим курьезом. Видите ли, в постапокалиптическом будущем благородный воин Кэнсиро путешествует по разрушенным городам и уничтожает бандитов. Кэнсиро протыкает врагов пальцем, и от этого у них взрывается мозг. Это считалось очень крутым в восьмидесятых, и с тех пор для многочисленных, но уже повзрослевших поклонников манги периодически снимают что-нибудь новенькое. Например, OVA-сериал «Кулак полярной звезды: Новая эра». В нем приличные анимация и рисовка, а песни исполняет известнейший рокер Факт. Что, впрочем, ничего не меняет: если его и смотреть, то только в образовательных целях.



Вверху: Во-о-о-тя-тя-тя-тя-тя-тя-тя-тя-тя!

無責任艦長タイラー

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
The Irresponsible Captain Tylor. Complete Edition
Режиссер:
Коити Масимо
Год производства:
1993
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



› The Irresponsible Captain Tylor

Читали новости кризиса на соседней странице и в предыдущих номерах? Так вот: в США рынок аниме не то чтобы умер, скорее – впал в летаргический сон. Издатели (которые еще не закрылись) затянули пояс, подняли пыльные архивы и выптащили на свет божий свои самые экзотические лицензии, которые теперь и переиздают в виде коллекционных, лимитированных, полных, подарочных и иных (как правило, недорогих) изданий. The Irresponsible Captain Tylor – аниме старое, появившееся еще в то время, когда Коити Масимо снимал не «Нуар», а нормальные сериалы. Главный герой, безответственный капитан Тайлор вместе со своим кораблем и его командой путешествует в космосе, переживает невероятные приключения и остается цел только благодаря собственной находчивости, бесшабашности и отваге. Сериал, конечно, староват, но зато сделан от души.



Вверху: Дизайн космических кораблей в то время еще сильно напоминал дизайн кораблей обычных.

へタリア Axis Powers

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Hetalia: Axis Powers. Volume 1
Режиссер:
Боб Сирохата
Год производства:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



› Hetalia: Axis Powers. Volume 1

Если уж переводить название Hetalia на русский язык, то получится что-то вроде «Хреналия». Сериал подшучивает над Италией – страной, которая некогда была домом Священной Римской империи, а во время Первой и Второй мировых войн оказалась абсолютно бесполезной «Хреналией». Hetalia – юмористическое аниме, в котором не только Италия, но и другие страны Европы (а также Япония и Китай) представлены колоритными юношами. За их отношениями, действиями и шуточками нетрудно увидеть известные события. Сериал проводит параллели настолько остро, свежо и искрометно, что рассмешит любого, кто хоть отдаленно знаком с мировой историей. Есть в «Хреналии» и Россия-кун: полный, неторопливый парень, главная забота которого – «дружески» издеваться над странами Восточной Европы. Заставляет, знаете ли, задуматься.



Вверху: Беларусь-кун, Латвия-кун... а давайте я вам газ отключу?

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Прованс
Создатель:
Никки Ли
Первая публикация:
2004
Журнал:
нет
Наша оценка:
можно читать

Прованс

普羅旺斯

На обложке российского издания манги «Прованс» изображены прекрасный юноша и его дружелюбный пес, что невольно наводит на крамольную мысль: перед нами комикс о трогательной любви мальчика и собаки! Это, конечно, глупости. На самом деле «Прованс» (новый релиз российского издательства «Истари комикс») – настоящая, кондовая манга для девочек со всеми положенными атрибутами: порывистой и неуверенной в себе главной героиней, сильными красавцами, изящными интерьерами и витиеватой любовной линией. В «Провансе» всего

два тома, и очевидно, что для «Истари комикс» этот релиз – проба пера перед более серьезными работами. Манга художницы Никки Ли сделана настолько грамотно, что если не знать заранее, можно никогда и не догадаться, что ее автор не из Японии, а с Тайваня. Вот еще один пример того, что в наши дни граница между настоящей мангой и комиксами «под мангу» практически исчезла. Запасись терпением, талантливый автор из любой точки мира может рисовать комиксы, совершенно неотличимые от японских.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Mahou Sensei Negima
Создатель:
Кэн Акамацу
Первая публикация:
2003
Журнал:
Weekly Shounen Magazine
Наша оценка:
можно читать

Mahou Sensei Negima

魔法先生 ネギま!

Мангака Кэн Акамацу закончил рисовать Love Nina в октябре 2001 года. Это был его первый крупный успех, именно Love Nina (и одноименный анимационный телесериал) принесла Акамацу международную известность. Следующий большой проект автор запустил через полтора года. По первым главам Mahou Sensei Negima («Учитель магии Негима») казалось, что перед нами результат порочной связи той же Love Nina и «Гарри Поттера»: юный учитель магии в женской школе командует целым классом девочек-припевочек. Даже просто запо-

нить всех героинь удастся лишь через несколько томов, а шутки про трусы следуют в каждой главе в обязательном порядке. Со временем, однако, Mahou Sensei Negima находит свой стиль. В сериале появляются магические приключения и серьезные интриги, а превосходный стиль рисования Акамацу обеспечивает манге постоянный приток новых поклонников. Нельзя сказать, чтобы «Негима» был клоном Love Nina. Скорее, перед нами логичное развитие старых идей: девочек стало больше, а приключения – интереснее.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dream Club
Платформа:
Xbox 360
Авторы:
D3 Publisher
Дата релиза:
август 2009 года

Dream Club

ドリームクラブ

В Японии всем очень понравился The Idolmaster. В этой игре, если коротко, нужно быть продюсером группы симпатичных девочек: организовывать их выступления и поддерживать морально. В прошлом году вышел сиквел The Idolmaster: Live For You!, который занял четвертую строчку в списке самых продаваемых игр для Xbox 360 в Японии (само собой, за пределами страны все эти сюси-пуси никому не нужны и никогда не публиковались). Компания D3 Publisher развивает идею: в Dream Club вы становитесь посетителем хост-клуба, который, заплатив умеренную сумму, проводит время с симпатичными девочками. Если вы сейчас подумали о проституции, то знайте: в Японии хост-клубы – это огромный, популярный, всем известный, социально приемлемый и очень приличный бизнес. Так вот, в Dream Club в роли посетителя можно болтать с девочками, распивать игристое вино, любоваться на поющих и танцующих красавиц и принимать участие в различных клубных мероприятиях. Что характерно, девочки-хостессы как две капли воды похожи на «айдолов» из The Idolmaster.



Популярные вопросы об аниме

Случай 1: В 2000 году вышла игра Phantom of Inferno. В 2004 (4 года спустя) вышла OVA. В 2009 (ещё 5 лет спустя) запускается аниме-телесериал. Случай 2: В 1998 выходит игра White Album. 10 лет спустя выходит одноименная манга. Ещё год спустя запускается телесериал. Вопрос: Почему аниме и мангу делают по таким старым играм?

Интрига здесь вот в чем: Phantom of Inferno была создана компанией Nitroplus, которая недавно выпустила Chaos;Head. Ну а White Album – ранняя работа студии Leaf (To Heart 2, Tears to Tiara, Utawarerumono). Короче говоря, в обоих случаях были экранизированы древние релизы компаний, которые стали известными лишь недавно. Видимо, расчет на то, что этими аниме заинтересуются поклонники-неофиты.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Hobby Search - PVC Фигурка Магазин
Адрес:
<http://www.1999.co.jp/ru>
Язык:
японский, английский, русский и другие

Hobby Search – PVC Фигурка Магазин

Как мы уже не раз писали, большинство японских интернет-магазинов считает, что весь мир за пределами страны населен нищелюдами и террористами. Но все-таки можно найти нормальные заведения, которые с удовольствием отправят вам анимешные фигурки, скажем, в Россию. Одно из них – Hobby Search. Компания эта ориентирована на международную аудиторию, ее сайт работает аж на девяти языках (хотя русский перевод оставляет желать лучшего). В основе Hobby Search лежит отличнейший японский магазин. Благодаря этому компания сегодня предлагает всем желающим огромный выбор фигурок на любой вкус. Без сомнений, это самый большой магазин такого рода, поддерживающий русский язык. Искренне рекомендуем!



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.



ФОТО
Дмитрий Верещагин
клуб Usa-Ко, г. Киров
animefunkirov.ucoz.ru

ДЕСЯТЫЙ ЮБИЛЕЙНЫЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

в Воронеже

Самый крупный, самый зрелый, самый известный – короче, просто лучший аниме-фестиваль страны вновь собрал в Воронеже сотни необычно одетых людей.





БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ



Hedgehog, делалась по диснеевскому шаблону. Каждая серия – нарезка из смешных сценок с Соником и Тэйлзом, кое-как связанная путаным сюжетом. Эггмен (будем называть его Эггменом, чтобы не возиться с терминами) ведет себя как дурак и придумывает все новые планы по захвату мира, которые всякий раз, конечно, проваливаются. Злодею служит триоца глупых роботов – они то и дело гоняются за Соником с Тэйлзом. Прямо как в «Том и Джерри». Да, это действительно смотрится ужасно. Персонажи кривляются, делают глупости и шутят так, что взрослому человеку смотреть стыдно. А в конце серии идет обязательная рубрика «Советы Соника», где детей учат не звонить по 911 и не играть с огнем.

Sonic the Hedgehog (1993–1994)

Продолжительность: 26 эпизодов

Вот это уже другой разговор. Второй сериал ближе скорее к «Чипу и Дэйлу», чем к «Тому и Джерри». Мультфильм все еще детский, но хотя бы смотреть его можно без отвращения. Вселенная сериала оказалась на редкость живучей – к ней не раз обращались комиксисты издательства Archie. Меж тем на мир из видеоигр здешний сеттинг не похож: злой доктор Эггмен (тут он и вправду злой, словно кто-нибудь из врагов Джеймса Бонда) захватил со своей армией роботов планету Мебиус и устроил на ней тиранию. Противостоит ему группа повстанцев под названием «борцы за свободу». В их рядах и числится Соник, а помогают герою как старые знакомые, так и кое-кто совершенно новый. Важнейшая роль отведена, например, принцессе Салли – именно она, а вовсе не голубой еж, руководит революционерами. Что, впрочем, не мешает ей ходить без штанов. Хм. Смотреть сам по себе сериал в сознательном возрасте, конечно, неинтересно, но в нем создан занятный мир, впоследствии неплохо раскрытый в комиксах. О них чуть ниже.

Sonic the Hedgehog: The Movie (1996)

Продолжительность: 53 минуты

После того как американцы вдоволь поиздевались над сериалом, за дело принялись японцы. Как ни странно, получилось у них чуть ли не хуже, чем на Западе – качество анимации ужасное, юмор то ли теряется в переводе, то ли вообще отсутствует. А все, что изначально было сделано хорошо, угробили при локализации – герои говорят не своими голосами, музыка не соответствует обстановке. Зато радует, что хотя бы сюжет вменяемый: Соник, Тэйлз и Наклз отправляются спасать мир, борются с доктором Эггменом, а по ходу дела побеждают Металлического Соника – больше он ни в одном мультфильме не появится. Это аниме ближе по духу к видеоиграм, чем американские мультики, но смотреть его мы бы все равно не рекомендовали.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

➤ Sonic the Hedgehog

Соник, который вовсе не испортился

Я люблю Соника, поэтому мне, как и другим фанатам голубого и колючего, обидно смотреть на современные части сериала. С годами он, кажется, становится все более детским и бессмысленным. Соник с мечом? Соник-оборотень? Соник и живая девушка? На повестке дня откровение: Соник всегда был детским и бессмысленным, просто раньше нам это нравилось. Не верите – посмотрите на мультфильмы и комиксы про супер-ежа. Все время своего существования сериал работал на одну и ту же аудиторию. Просто раньше первоклашкам хватало голубого

неба и зеленых лугов, а теперь им подавай мечи, доспехи и рэперов с автоматами (и RPG от Bioware). А Соник подстраивается под нужды.

Мультфильмы

Adventures of Sonic the Hedgehog (1993)

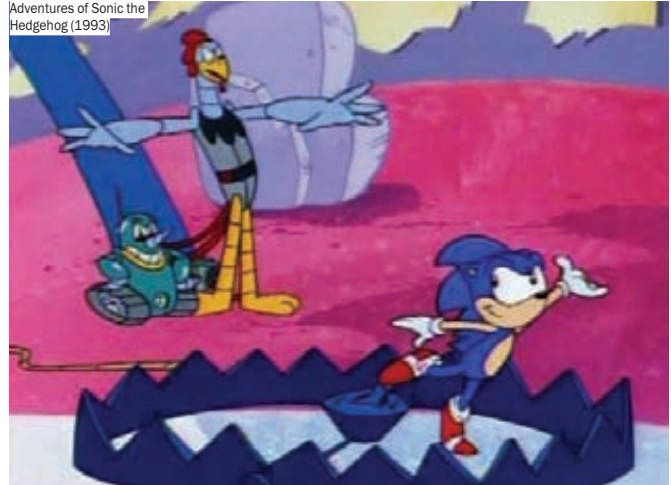
Продолжительность: 65 эпизодов

В начале 90-х на Sega Mega Drive появились те самые первые две части Sonic the Hedgehog, которые сейчас геймеры превозносят до небес. Только еж вышел на сцену, как тут же завоевал популярность. Преимущественно среди детей. Поэтому не удивительно, что первая адаптация сериала, Adventures of Sonic the

Adventures of Sonic the Hedgehog (1993)



Adventures of Sonic the Hedgehog (1993)



Sonic Underground (1999)

Продолжительность: 40 эпизодов

Третий мультсериал с участием Соника вышел на экраны, когда о первых, самых громких играх начали уже забывать. В те времена к релизу готовился Sonic Adventures для Dreamcast и нужно было срочно напомнить публике о забытых героях. Такую задачу и взвалили на Sonic Underground. В очередной раз вселенная создается с нуля: на планете опять тирания Эггмена, но сражаются со злодеем не повстанцы, а группа из трех полноправных наследников престола. Их мать и сверг Эггмен, когда совершил переворот. Теперь два юнца принца и одна принцесса пытаются отыскать законную королеву и вернуть ей власть. Соник, не поверите, один из этих принцев. В родственники ему записали новых персонажей – выглядят они ужасно, но, к счастью, мгновенно забываются. И самое главное: Соник и его друзья дерутся, используя силу рок-музыки. Серьезно: у ежа магическая электрогитара, у его брата – барабанная установка, у сестры – клавишные. Герои, бывает, посреди серии достают инструменты, начинают играть и петь. Зрителям остается только терпеть – на ужасные песнопения накладывают не менее отвратительный видеоряд. Вдобавок выглядят новые герои как члены панк-группы: только посмотрите на их прически.

Sonic X (2003)

Продолжительность: 78 эпизодов

Единственный и, конечно, самый лучший аниме-сериал про Соника. Он и вправду хо-

рош – ежик тут задорный и отчаянный, но ведет он себя не как пятнадцатилетний мальчишка, а словно какой-нибудь Наруто. Собственно, и аудитория у сериала прежняя, обожающая аниме про драки и способная с удовольствием посмеяться над немного детскими шутками. Фанатам ежа понравится обязательно: тут мелькают все известные герои, а сюжет хоть и не каноничен, но с событиями из игр пересекается постоянно. Но уж если смотреть Sonic X, то только японскую версию. Иначе в качестве вступительной песни будете слушать не «S-O-N-I-C Go!», а американизированную «Gotta Go Fast». Да и цензура 4kids на пользу сериалу не пошла – в адаптированной для детишек янки версии, например, принципиально не убивают героев. Опять же, музыку 4kids написали новую, а об актерском мастерстве и речи нет – такое ощущение, что приглашены были случайные прохожие. Другое дело у японцев – там и Соника, и Тэйлза озвучивают те же исполнители, что работали и для игр. Коротко о сюжете: в первом сезоне Соник и его приятели попадают в альтернативный мир, отдаленно похожий на нашу реальность. Там герои знакомятся с людьми, а сам Соник становится... питомцем и другом мальчика по имени Крис. Но о главном персонаже не забывают – они постоянно ищут способ вернуться в родной мир. По ходу дела в сериале пересказывают события двух частей Sonic Adventure и Sonic Battle, а под конец даже отправляют героев в космическое путешествие. Пожалуй, един-



Вверху: Adventures of Sonic the Hedgehog (1993)

ственный мультфильм про Соника, который и сейчас можно смотреть с удовольствием.

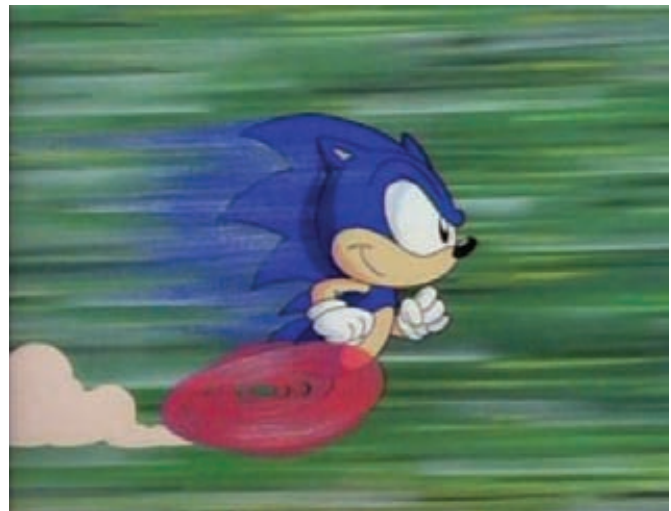
Sonic: Night of the Werehog (2008)

Продолжительность: 11 минут

Самый-самый интересный мультфильм про Соника. Короткий, красивый, совершенно бесплатный, он выложен в Сеть для рекламы Sonic Unleashed. Предупреждаем: в Night of the Werehog Соник уже ежоборотень. И не надо делать такое лицо, фильм хороший. Сюжет пересказывать смысла нет – только быстро там все заканчивается. Но поверьте на слово: шутки там забавные, а компьютерная графика высшего класса. Надо смотреть.

Внизу: Sonic the Hedgehog (1993)

Sonic the Hedgehog (1993)



Sonic the Hedgehog: The Movie (1996)



Sonic the Hedgehog: The Movie (1996)



Комиксы издательства Archie

Если по Street Fighter лучшие комиксы рисуют в Udon, то на Сонике специализируется издательство Archie. Во всех циклах события разворачиваются в одной и той же вселенной, созданной еще для мультсериала Sonic the Hedgehog 93-го года. Мало кто ожидал, что комиксы окажутся привлекательнее, чем первоисточник, и будут более десяти лет радовать публику.

Sonic the Hedgehog (начало в 1993-м)

Продолжительность: 201 глава, выход продолжается

Основная линейка комиксов от издательства Archie, которая была запущена вместе с одноименным мультсериалом. Когда по телевизору приключения «борцов за свободу» показывать перестали, герои все еще продолжали совершать свои подвиги на страницах комиксов. Выходят эти истории до сих пор, так что в США членов сопротивления вроде Салли и Антуана знают не хуже, чем каких-нибудь Крим и Бига. Несмотря на популярность вселенной Archie, ни одной игры по ней так и не выпустили. К слову, комикс этот на удивление интересный и совсем не такой детский, как мультфильм. Нарисован отлично, повествование развивается неспешно, охват событий поистине эпический, герои неплохие – к ним нужно просто привыкнуть. Как и в случае со Street Fighter, самые интересные сюжеты можно найти именно в комиксах.

Knuckles the Echidna (1997-2000)

Продолжительность: 32 главы

В 1997 году от линейки Sonic the Hedgehog отпочковался сериал про Наклза. Но позже историю вновь вплели в основное повествование, благо сюжет этого комикса не противоречил канонам. На протяжении 32 глав Наклз защищает Изумруды Хаоса от разных нападений, а заодно помогает своим приятелям из шайки Хаотикс.

Sonic X (2005-2008)

Продолжительность: 40 глав

Удивительный случай – комикс по мотивам аниме рисуют не японцы, а американцы! В бумажной версии Sonic X не спешат воссоздавать сюжет мультсериала: в каждой главе тут показывают короткие и довольно best-of-топовые истории из жизни героев. Например, про чемпионат по реслингу, в котором решил участвовать сам доктор Эггмен.

Sonic Universe (начало в 2009-м)

Продолжительность: 1 глава, выход продолжается

Самая свежая линейка комиксов про Соника, в которой пытаются увязать все параллельные реальности из вселенной Archie. Пока вышла только первая глава – в ней Шэдоу попал в мир кошки Блэйз (помните, из Sonic Rush) и убил там Металлического Соника. Как будет развиваться повествование, пока не ясно, но связь с сюжетом Sonic the Hedgehog заметна уже сейчас. Шэдоу,

Sonic Underground (1999)



Sonic Underground (1999)



Sonic X (2003)



Sonic X (2003)



Sonic the Hedgehog (1993-)



Sonic Universe (2009-)



как и все прочие персонажи, вполне милый – на рэпера не похож.

Прочие комиксы и манга

Sonic the Comic (1993-2002)

Продолжительность: 223 главы

Пока американцы читали комиксы от Archie, в Британии выходила совсем другая линейка рисованных историй про Соника. Sonic the Comic рассчитан скорее на маленьких детей – сюжет тут почти не развивается,

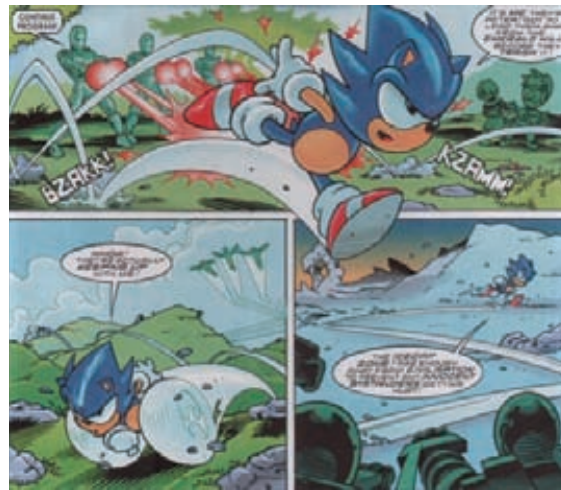
а в каждый выпуск втиснуты несколько коротких рассказов о разных героях. Причем вселенная здесь своя – в Sonic the Comic нет группы повстанцев из американской версии, но и сюжет игр в точности не повторяется. Жаль, что собственные герои-ежики у британцев на редкость убогие – даже у «борцов за свободу» состав интереснее. Зато отвлечения от основного повествования в английском комиксе бывают весьма любопытными: тут, например, дается необычная версия происхождения Соника. Его из обычного ежика вывел в результате экспериментов доктор Эгмен. Только тогда ученый был добряком и работал исключительно на благо науки. Теперь он, конечно, сошел с ума и начал, как водится, захватывать мир. Sonic the Comic перестал выходить в 2002-м, но фанаты до сих пор рисуют продолжения. Их творения можно прочесть на сайте www.stconline.co.uk.



Dash & Spin: Chousoku Sonic (2003–2005)

Продолжительность: 2 тома

Замечательный образец жанра «гэг-манга». Шутки не просто на каждой странице – в каждой панели! И все пусть глупые, но удачные. Сюжета нет вообще никакого, на мир и дизайн персонажей плюют, но смешно получается до колик. Кто-то может пожаловаться на некачественную прорисовку, но это, скорее, особенности стиля: авторы специально не обращают внимания на детали и даже задники часто не прорисовывают. Издавалась манга только на японском, но силами фанатов частично переведена на английский.



Видите, истории про Соника всегда были рассчитаны на детей. В 93-м он с экранов телевизоров учил мальчиков и девочек не разговаривать с незнакомцами, в 99-м играл в панк-группе, в 2003-м дружил с людьми, в 2008-м стал оборотнем. Качество сюжетов осталось на прежнем уровне. Конечно, игры с Соником в последнее время стали скучноваты. Но виноваты в этом не те, кто вручил героям мечи или поставил их на летающие скейтборды: проблема не в идеях, а в их плохой реализации. Поэтому мы продолжаем верить, что у Соника все будет хорошо. **СИ**

Вверху: Sonic the Comic (1993-2002)

Железные новости

Современная компьютерная техника



Новый тонкий

Ноутбуки ASUS U/UX серий

Совсем скоро в продажу поступят ноутбуки из серии ASUS U/UX, которые отличаются ультратонким дизайном и различными интересными особенностями. В первую очередь хочется отметить, конечно же, минимальную толщину корпуса – всего 29 мм, что совсем немного для современного мультимедиа лэптопа. Экран обещает быть максимально ярким и четким, а также сообщается, что в нем применяется светодиодная подсветка. За качество звука отвечает многоканальная система Altec Lansing. Классная «фишка» – датчик света, который автоматически регулирует яркость подсветки дисплея, клавиш и тачпада, в зависимости от освещения окружающей среды. Конечно же, для экономии энергии можно и вовсе отключать эту функцию, а также включать отдельно, например, только подсветку клавиш, когда работаете в полной темноте. Высокую скорость в играх обеспечат видеоадаптеры NVIDIA GeForce G105M и ATI Radeon HD 4570, в зависимости от выбранной модели. Список процессоров представлен современными моделями Intel Core 2 Duo, Core 2 Solo и Pentium M. Приятно, что ASUS не только предлагает множество интересных решений в новом ноутбуке, но и все больше расширяет доступные конфигурации, каждый может выбрать модель для себя.

Поддерживается официально

Материнская плата ASRock P45XE поддерживает Windows 7

Ажиотаж вокруг операционной системы Windows 7 достиг такой точки, что производители заявляют о полной ее поддержке, еще когда не определена точная дата релиза. Речь идет о компании ASRock, заявившей, что ее новая материнская плата P45XE полностью поддерживает пре-релизную версию Windows 7, о чем свидетельствует представленный компанией скриншот, где в свойствах полностью корректно определяется название платы и ее технические характеристики. Что касается самой ASRock P45XE, то она построена на старом добром чипсете Intel P45, имеет два разъема PCI-Express X16, стоит около 3400 рублей. Вряд ли кто-то станет покупать эту плату только из-за поддержки Windows 7, скорее всего, ближе к официальному релизу операционной системы, множество компаний производителей заявят о полном соответствии своего железа требованиям и сертификатам этой ОС. Однако то, что компания ASRock угадывает желания пользователей поскорее перейти на новую операционную систему, заслуживает внимания.



Универсальная мышь

Манипулятор Microsoft Sidewinder X3

Microsoft, судя по всему, активно взялась за рынок аксессуаров для геймеров – совсем скоро увидит свет новая мышка Sidewinder X3. Отличительные особенности – уникальная форма корпуса, которая будет удобна как правшам, так и левшам.

Мышь оснащена пятью программируемыми кнопками, колесом прокрутки. Основные клавиши спроектированы так, чтобы выдержать до 10 миллионов нажатий. Ради интереса мы посчитали: этого хватит на 10 лет, если нажимать 2 раза в минуту. Скорее всего, ресурс этих кнопок значительно больше, но цифры и так слишком красивые.

Разрешение лазерного сенсора составляет 2000 точек на дюйм, его также можно будет регулировать в программе, которая идет в комплекте с мышкой. В этой же программе можно записывать игровые макросы, сохранять настройки и легко переносить их на другой компьютер. Обещается, что цена будет невысокой, и Sidewinder X3 станет одним из наиболее недорогих игровых решений.

Бизнес-накопитель

Внешний бокс ICY BOX IB-224StU

Оригинальным подарком деловому человеку может стать новый внешний бокс для 2.5-дюймового жесткого диска ICY BOX IB-224StU. Он выполнен из сплава алюминия, а также украшен вставкой из искусственной кожи. Это выполняет двойную функцию – чисто декоративную и практическую. Ведь если накопитель упадет на пол или любую другую жесткую поверхность, вставка значительно смягчит удар и, возможно, спасет этим накопитель. В остальном это вполне обычный бокс, который поддерживает множество современных 2.5-дюймовых винчестеров. В качестве питания ему достаточно одного USB-кабеля. Новинка должна появиться в продаже уже очень скоро, возможно, будут варианты в других цветах – было бы интересно взглянуть на аналогичные модели, скажем, в кремовом и бордовом цветах. Пока же доступна версия в черном цвете.



Телефон для экстремалов

Выдержит прыжок с водопада

В Интернете часто появляются смешные видеоролики о геймерах, разбивающих вдребезги игровую консоль PlayStation 3 и Xbox 360. Вскоре в продаже поступит новый телефон Samsung Xplorer, с которым проверить такой фокус будет не так-то просто. «Samsung Xplorer – отличный спутник для людей, ведущих активный образ жизни и занимающихся спортом, – говорит вице-президент и глава мобильного подразделения компании Samsung Д. К. Шин.

Благодаря защищенному корпусу из полиуретана, Samsung Xplorer выдерживает удары, падения, стоек к царапинам, а также в достаточной мере может противостоять влаге и пыли. Этот аппарат сертифицирован по стандарту IP57, он станет лучшим спутником для спортсменов и туристов благодаря тому, что его защищенность от воды и пыли соответствует самым строгим требованиям. Samsung Xplorer способен работать в условиях проливного дождя, тумана, при экстремально низких и высоких температурах. Благодаря этому он соответствует еще одному стандарту – военному, под кодом 810F (MIL-STD-810F).

Samsung Xplorer отличается такими полезными особенностями, как мощный динамик, шумоподавление и наличие фонарика. Благодаря самому тонкому в своем классе корпусу и широкому выбору цветовых решений, этот аппарат будет уместен не только в походе, но и в повседневной жизни.

Упрощенный Xbox

Microsoft планирует новую систему управления консолью

С целью привлечения к своей консоли Xbox 360 еще большего числа пользователей Microsoft намерена внедрить новую систему управления игрой. Звучит это жутко, но на деле планирует нечто подобное тому, что предлагает Nintendo в своем Wii. Microsoft собирается использовать собственную камеру, которая значительно более точно захватывает движения пользователя. Разрабатывается эта технология совместно с израильской компанией 3DV Systems. Пока нет никаких данных, предложит ли компания какие-то новые контроллеры или ограничится «ловлей» движений пользователя, но звучит это интересно. Было бы неплохо получить два-в-одном: мощную консоль с известными хитами и приставку с забавными игрушками, которые могут понравиться всей семье. Скорее всего, Microsoft не хватает массовых пользователей, именно тех, кому нужны все функции приставки сразу, и поэтому она решила немного упростить свою консоль, сделав ее более полезной для широкого круга пользователей.



Быстрее всех

Подтверждается наличие особо скоростных Radeon HD 4890

Первые экземпляры ATI Radeon HD 4890, что приходили на тесты, отличались очень разными способностями к разгону. Некоторые из них не могли прибавить и 20-30 МГц к частоте чипа, а многие легко перепрыгивали заветный гигагерц. Было обидно, когда у коллег-конкурентов плата легко работала на значительно больших частотах, чем у тебя, и сделать было нечего. Сейчас AMD подтверждает, что часть плат будет поставляться с заводским разгоном. Практически все известные производители видеоплат на базе ATI представили свои варианты разогнанных Radeon HD 4890 – Sapphire, ASUS, XFX, в скором времени ожидают платы других компаний. Многие из них применяют оригинальную систему и до кучи разгоняют оперативную память графического адаптера. Почти все из них тактированы на 1000 МГц для графического процессора и 1050 (4200 МГц) для оперативной памяти. Это на 150 МГц больше для процессора и на 75 МГц для памяти. Странно, что разработчики не могут «выжать» больше из GDDR5, но в наших тестах плата крайне негативно вела себя при разгоне памяти. Дело тут уже явно не в системах охлаждения, а непосредственно в тех чипах, что устанавливаются на плату.

1 гигагерц – это не только психологический барьер, но и реально мощный удар по позициям NVIDIA, в частности ее самого мощного однопроцессорного решения GeForce GTX 285. Учитывая скромную стоимость стандартного Radeon HD 4890 на уровне 9 тысяч рублей, сейчас это может оказаться решающим фактором в пользу продукции ATI для многих поклонников быстрого железа. По первоначальным данным, цена разогнанных версий обещает быть не слишком большой, а также есть все шансы, что быстрая модификация достанется вам в коробке от простого ATI Radeon HD 4890.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

ASRock X58
SuperComputer
ASUS Rampage II Extreme
ASUS P6T Deluxe
Biostar TPOWER X58A
DFI LANParty UT X58-
T3eH8
ECS X58B-A rev1.0
EVGA X58 SLI Classified
GigaByte GA-EX58-UD5

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core i7 920
Память:
DDR3: 6 Гбайт Corsair
Dominator
Графический адаптер:
ATI Radeon HD 4890
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung
80 Гбайт SATA II
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE
850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista
Ultimate

Платформа для энтузиаста

Обзор материнских плат на Intel X58

Мы уже публиковали тесты новой платформы Intel Core i7, но сводный тест материнских плат проводим впервые. Надо сказать, это не самый интересный тест, и другим он быть не может. Дело в том, что на сегодняшний день, несмотря на то, что прошло немало времени, существует лишь один набор системной логики – Intel X58. И ситуация вряд ли поменяется в ближайшем будущем – эта платформа рассчитана на high-end решения и дешеветь не собирается. Для недорогих систем в скором времени будет представлена альтернатива Intel, с другими наборами системной логики, другой линейкой процессоров.

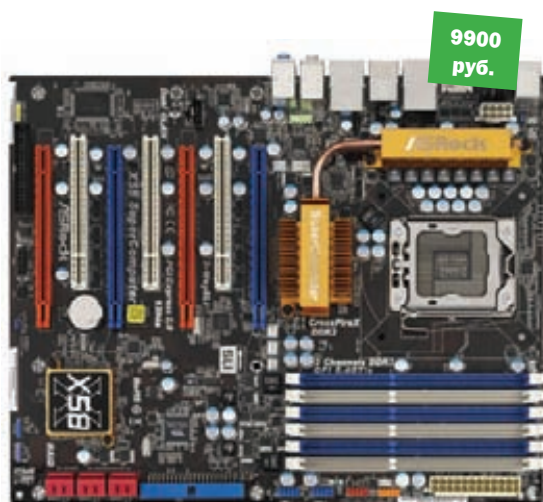
Именно поэтому тест не слишком интересен – скрывать не будем, все платы, за минимальным исключением, показали примерно равный уровень производительности, что свидетельствует лишь о том, что протестированные нами модели не имеют провалов в скорости, работают стабильно и без проблем. Поэтому наше тестирование скорее можно назвать обзором, так как большую часть времени мы занимались исследованием компоновки материнских плат, идущих в комплекте аксессуаров и дополнительных функций.

Методика тестирования

Как мы уже упоминали выше, выявить самую быструю плату в подобных условиях было невозможно. Все материнские платы построены на одном и том же чипсете, имеют схожую компоновку. Стоимость же формируется исходя из набора дополнительных аксессуаров, возможностей и бренда компании-производителя. Тем не менее, мы для проверки провели стандартные тесты. После сборки стенда мы исследовали платы на производительность, запустив традиционные 3DMark 2006, Crysis CPU test, а также встроенный в архиватор WinRAR 3.80 бенчмарк, который достаточно хорошо демонстрирует пропускную способность шины памяти. Также

оценивались функциональные возможности самой платы: количество слотов и портов расширения, поддержка тех или иных частот системной шины и памяти, а также многое другое. По нашему мнению, возможность расширения намного важнее разницы в производительности. Если взять две хорошие материнские платы на одном и том же наборе системной логики, трудно будет добиться разницы в скорости хотя бы выше 1-2%, что легко помещается в рамки погрешности измерений. Зато возможность установить больше плат расширения, памяти или разгонный функционал – куда актуальнее, особенно для продвинутых пользователей.

	3DMark'06, marks	Crysis CPU Test, FPS	WinRAR 3.80, Kbit
ASRock X58 SuperComputer	19872	87.5	1577
ASUS Rampage II Extreme	19876	87.6	1564
ASUS P6T Deluxe	19982	87.6	1344
Biostar TPOWER X58A	19864	88.0	1456
DFI LANParty UT X58-T3eH8	19811	87.6	1478
ECS X58B-A rev1.0	19833	87.4	1511
EVGA X58 SLI Classified	19982	87.3	1487
GigaByte GA-EX58-UD5	19888	87.4	1523



ASRock X58 SuperComputer

Вы совершенно не правы, если думаете что ASRock – производитель лишь недорогих материнских плат. На самом деле компания засветилась и выпуском мощных решений на базе Intel X58, ни в чем не уступив при этом своим конкурентам! Можно похвалить ее за скромную комплектацию (в которой, однако, есть все необходимое), но больше придаться не к чему. Система охлаждения выглядит скромной, но, тем не менее, производитель установил пару мощных радиаторов, соединив их теплопроводными трубками. Не самое продвинутое решение, но для ежедневной работы этого более чем достаточно. В остальном – вполне удачная плата. Отдельного внимания заслуживает полное отсутствие слотов PCI-Express X1. ASRock решили, что пользователям более важны PCI-Express X16 (вполне логично), а вот маленькие PCI-Express не нужны вовсе (спорно, учитывая что понемногу начали появляться платы расширения, рассчитанные на этот интерфейс). Итог – отличная «рабочая лошадка», которая подойдет всем, кто не намерен заниматься серьезным разгоном системы и согласен работать лишь в штатных режимах.

4

- + отличный набор слотов расширения
- скромная комплектация для платы такого уровня

ASUS Rampage II Extreme

Плата, в которой в первую очередь обращаешь внимание на цену. Это неправильно. К примеру, в комплекте поставляется отличная дискретная звуковая плата, которая устанавливается в первый, специально зарезервированный разъем PCI-Express X1. Качества ее звука, как показали тесты, вполне достаточно для большинства задач, выше уровнем будет только профессиональная внешняя плата, функционал которой нужен ограниченному кругу пользователей. Таким образом, пара тысяч рублей легко экономится на покупке отдельной аудиоплаты. Во-вторых, здесь есть все для успешного разгона – мощная система охлаждения, продвинутые настройки BIOS и даже собственная утилита настройки и мониторинга системы! Даже если вы не являетесь знатоком компьютерной техники, то сможете без проблем выжать из своей системы 10-20 дополнительных процентов производительности. Вроде бы неплохо, да? Также в комплекте идет выносной дисплей, на который выводятся рабочие параметры системы, на плате расположены кнопки ее перезагрузки и моментального разгона.

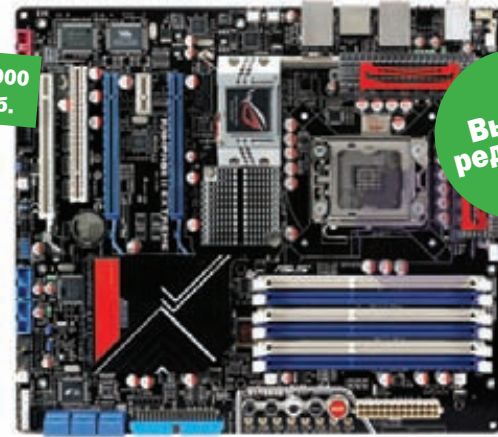


3

- + мощное решение «среднего класса»
- не самая удобная конфигурация

Biostar TPOWER X58A

Интересно, что эта сверкающая всеми цветами радуги плата не является мощным оверклокерским решением, а нацелена, наоборот, на экономных пользователей. Нет, стоит она весьма приличных денег, но, по словам производителя, с учетом применения особо качественных конденсаторов и возможности автоматического отключения некоторых фаз питания, энергоэффективность этой платы можно повысить до 80% по сравнению с аналогами. Интересно только, задумываются ли об экономии электричества покупатели, отдавшие за целую систему больше тысячи долларов (собрать платформу Core i7 дешевле довольно сложно)? Думаю, даже в «правильной» Европе этому пока не уделяется столь много внимания. Оверклокерам же не понравится система охлаждения, в которой все радиаторы, установленные на печатной плате, не соединены между собой теплопроводными трубками. Но так как тесты на разгон не входили в нашу программу, мы не можем точно сказать, насколько это критично. В целом – ничем другим плата не выделяется из общего ряда, зато поддерживает оперативную память DDR3 с частотой до 2000 МГц.

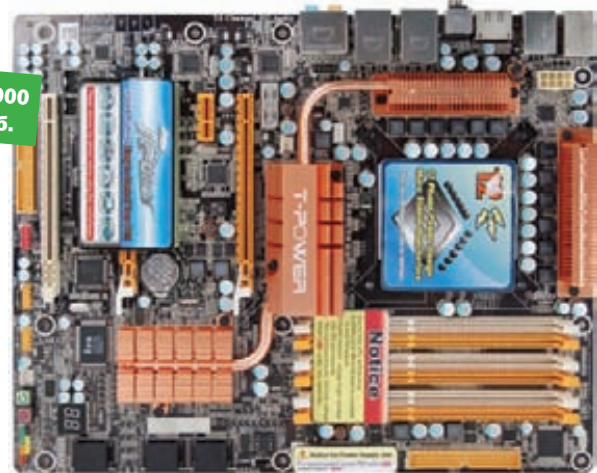


5

- + мощная система охлаждения и комплектация
- внушительные размеры

ASUS P6T Deluxe

Вполне адекватная по своей цене и комплектации материнская плата Asus. Она практически ничем не хуже Rampage, пусть и упакована не в столь пафосную коробку. Но в ней есть один мощный недостаток – в нее невозможно установить три графических адаптера с двухслотовой системой охлаждения. Звучит это вовсе не как пустое хвастовство. Многие производители, в первую очередь NVIDIA, постепенно приходят к тому, что системы охлаждения даже не самых быстрых карточек (например, GeForce 9800 GT) недостаточно, и начинают выпускать новые модификации видеокарт, уже оснащенных двухслотовой турбинной системой выдува горячего воздуха. Разумеется, в более мощных модификациях графических адаптеров эта система ставится уже давно. Обидно, что подобный момент не просчитали разработчики этой платы. Или они специально оставили все как есть, чтобы конструкторы сверхмощных игровых систем непременно выбирали громоздкую Rampage? Некрасиво, поэтому плата получает заслуженный минус и не самую высокую оценку.



4

- + поддержка быстрой памяти
- отсутствие теплопроводных трубок

DFI LANParty UT X58-T3eH8

Очень неплохой вариант от не самой известной компании DFI. Для нас, правда, неизвестной она не является – мы прекрасно помним серию LanParty, с которой стартовала компания на рынке материнских плат. Она выделялась отличной комплектацией и сравнительно невысокой ценой. Очередная новинка LanParty на базе X58 может похвастаться сверхудачной компоновкой: на плате легко уместятся несколько графических адаптеров (как два, так и три), при этом они не будут мешать друг другу, даже если используется двухслотовая система охлаждения на каждом из них.

Также отметим «умный» BIOS, который имеет два режима работы – для начинающих пользователей и оверклокеров. В первом случае все продвинутые настройки скрыты и настройка системы максимально проста. Во втором же открыты все возможности, включая точную настройку параметров работы процессора и оперативной памяти. Отметим еще идущую в комплекте дискретную звуковую плату. Плата практически не имеет недостатков, кроме одного – встретить ее в российской рознице не просто, но если не поленишься и потратишь полчаса в Интернете, проблема будет решена.

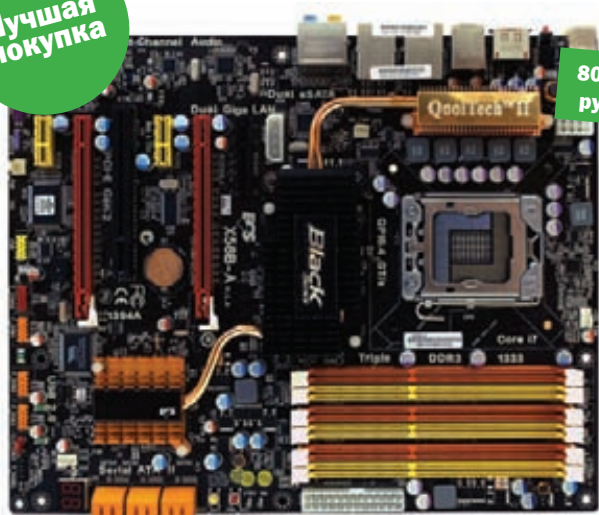


9800 руб.

4

- + ко чень удачная компоновка
- трудно найти в продаже

Лучшая покупка



8000 руб.

ECS X58B-A rev1.0

Конечно, первое важное достоинство этого варианта от ECS – цена. Она минимум на пару тысяч ниже, чем стоимость большинства аналогов. Многие скажут, зачем экономить, собирая столь мощную систему? А почему бы и нет! Здесь есть все необходимое для нормальной работы системы. Сюда легко можно установить любой процессор Core i7, 24 гигабайта памяти, пару графических адаптеров любого класса – чем плохо? И все это будет работать совершенно стабильно, если, конечно, не пытаться заняться разгоном, к которому материнская плата совершенно не готова. Здесь и слабые возможности BIOS, и не слишком продвинутая система охлаждения компонентов материнской платы. Но в стандартном режиме все работает стабильно, что мы и проверили в наших тестах. К явным недостаткам отнесем отсутствие IDE. Если FDD уже давно пора отправить на свалку истории, то возможность подключить IDE-жесткий диск (которые, кстати, до сих пор еще производятся) еще актуальна. Впрочем – кому как, выбирайте сами, главное, что материнская плата никак не урезана в своих возможностях, работает стабильно и быстро.

4

- + доступная цена
- отсутствие IDE

Название	ASRock X58 SuperComputer	ASUS Rampage II Extreme	ASUS P6T Deluxe	Biostar TPOWER X58A	DFI LANParty UT X58-T3eH8	ECS X58B-A rev1.0
Чипсет:	Intel X58	Intel X58	Intel X58	Intel X58	Intel X58	Intel X58
Поддерживаемые процессоры:	Intel Core i7/Core i7 Extreme	Intel Core i7/Core i7 Extreme	Intel Core i7/Core i7 Extreme	Intel Core i7/Core i7 Extreme	Intel Core i7/Core i7 Extreme	Intel Core i7/Core i7 Extreme
Память:	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 2000 МГц, до 24 Гб	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 1800 МГц, до 12 Гб	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 1600 МГц, до 12 Гб	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 2000 МГц, до 24 Гб	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 2000 МГц, до 24 Гб	6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 1600 МГц, до 24 Гб
Слоты расширения:	4xPCI-Express X16, 3xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 1xPCI 32-бит, 1xAudio PCI-Express X1	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 1xPCI-Express X4, 2xPCI 32-бит,	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 2xPCI 32-бит	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X4, 2xPCI 32-бит	2xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X4, 2xPCI 32-бит, 2xPCI-Express X4
Южный мост:	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	7xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	8xSATA II, 1xIDE, 1xFDD	6xSATA II
Выходы на задней панели:	6xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, оптический выход, 1xE-SATA, 2xEthernet, PS/2 (клавиатура), PS/2 (мышь)	6xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, оптический выход, 1xE-SATA, 2xEthernet, PS/2 (клавиатура)	8xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, оптический выход, 1xE-SATA, 2xEthernet, PS/2 (клавиатура)	8xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, оптический выход, 1xE-SATA, 2xEthernet, PS/2 (клавиатура)	6xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), 2xEthernet, PS/2 (клавиатура), PS/2 (мышь)	6xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, 2xE-SATA, Ethernet, PS/2 (клавиатура), PS/2 (мышь)

EVGA X58 SLI Classified

Одна из самых оригинальных плат в нашем тесте. Если все исследованные платы максимально похожи друг на друга, то здесь специалисты EVGA добавили дополнительный чип NVIDIA nForce 200, при помощи которого обеспечили полноценную работу трех каналов PCI-Express X16 на полной скорости. Уточним, что на других платах есть поддержка только конфигураций X16 + X8 + X8 при работе трех видеоплат. Конечно, те энтузиасты, которые используют потенциал железа на 100%, оценят эту возможность. А вот тем, кто не собирается использовать более одного, а тем более двух графических адаптеров, переплачивать абсолютно незачем, так как цена платы заметно выше многих аналогов.

Отдельной похвалы заслуживает конфигурация платы – в нее без проблем можно установить три громоздких графических адаптера, которые не помешают друг другу. Правда, все остальные слоты расширения при этом будут заблокированы. Стоит ли плата своих денег? Для тех, кто знает, как использовать все ее возможности, – да, цена адекватна. Остальным рекомендуем обратить внимание на более доступные модели.



4

- + полноценный 3-Way-SLI
- отсутствие IDE



4

- + достойный баланс между функциональностью и доступной ценой
- насыщенная компоновка, начинающим пользователям будет трудно собрать систему

GigaByte GA-EX58-UD5

Несмотря на то что компоновка платы, действительно, перенасыщена различными слотами, разъемами и выходами, возможности ее чрезвычайно широки. Здесь есть огромное число дополнительных слотов, можно установить не только три графических адаптера одновременно, но и еще пару плат расширения. Если они, конечно, влезут в системный блок, который должен быть достаточного размера. Отдельного внимания заслуживает система охлаждения – на все компоненты материнской платы надеты внушительных размеров радиаторы, а между собой они все соединены теплопроводными трубками. Плата отлично подойдет не только для стандартных систем, но и для оверклокеров, которые смогут выжать из своего железа все соки, добившись еще большей производительности. При всем этом надо отметить более чем адекватную цену платы – Gigabyte, видать, решила совсем не брать денег за свой бренд (который, честно говоря, вполне этого достоин) и предлагает материнскую плату за минимальную стоимость. Если вы не боитесь долгой и аккуратной сборки системы – настоятельно рекомендуем эту модель для системы любого уровня.

EVGA X58 SLI Classified

Intel X58
Intel Core i7/Core i7 Extreme
6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 2000 МГц, до 24 Гб
3xPCI-Express X16, 2xPCI 32-бит, 1xPCI-Express X1

7xSATA II

6xUSB 2.0,
1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход,
2xSATA, Ethernet, PS/2 (клавиатура), PS/2 (мышь)

GigaByte GA-EX58-UD5

Intel X58
Intel Core i7/Core i7 Extreme
6xDIMM DDR2 DIMM, 1066 – 2000 МГц, до 24 Гб
3xPCI-Express X16, 2xPCI 32-бит, 1xPCI-Express X1, 1xPCI-Express X4
10xSATA II, 1xIDE

8xUSB 2.0, 1xFireWire (IEEE1394a), коаксиальный выход, оптический выход,
2xEthernet, PS/2 (клавиатура), PS/2 (мышь)

Выводы

Подробное тестирование показало, что даже материнские платы на базе одного и того же чипсета могут довольно сильно отличаться друг от друга. Одни производители пичкают свои модели дополнительными аксессуарами, другие, наоборот, – урезают плату в возможностях, чтобы она получилась максимально доступной. Победителя у нас традиционно два – самая мощная модель и плата с наилучшим соотношением цена/возможности (с производительностью здесь у всех более-менее равная ситуация). Таким образом, лучшей мы признали ASUS Rampage II Extreme, благодаря ее широким возможностям разгона и тонкой настройке системы, а

также отличному дискретному звуку, который поставляется в комплекте. Экономным пользователям обязательно надо обратить внимание на модель ECS X58B-A rev1.0, которая абсолютно стоит своих денег и обеспечит стабильную работу системе на Core i7. Тем же, кто собирается использовать мощь трех графических адаптеров на полную, рекомендуется обратить внимание на вариант от EVGA – действительно, очень интересная модель. А тем, кто хочет иметь все в одном, и чтобы это стоило относительно недорого – просим в гости к Gigabyte и ее замечательной материнской плате GigaByte GA-EX58-UD5, которая сочетает в себе все эти качества.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Тележка с прицепом

Samsung 2263DX

Казалось бы, что можно придумать нового для обычного ЖК-монитора? Увеличить диагональ, в очередной раз заявить о минимально низком времени отклика, покрасить корпус в ярко-оранжевый цвет? Это уже все было много-много раз. Удивить всех решила Samsung, представив монитор с двумя экранами. Один из них – вполне привычный 22-дюймовый дисплей, второй – небольшой 7-дюймовый экранчик, который может оказаться весьма полезным. Для чего же он нужен?

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ:
22 дюйма
Разрешение:
1680x1050 точек
Яркость:
350 кд/м2
Время отклика:
5 мс
Контрастность:
1000:1
Количество цветов:
16.7 млн
Углы обзора
(горизонтальные/
вертикальные):
170/160
Звук:
нет
Интерфейсы:
VGA, DVI, HDMI, USB-
концентратор
Дополнительно:
веб-камера, дополни-
тельный экран 7 дюймов

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650
(3.0 ГГц, разогнан до
3.4 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA
(Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair
Dominator)
Графический адаптер:
ATI Radeon HD 4890
Жесткий диск:
Seagate Barracuda
7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

Этот монитор стоит немало – 12 тысяч рублей многовато для 22-дюймового дисплея. Правда, особых претензий к нему нет – классический прямоугольный корпус, высокое качество сборки, интерфейс управления, правда, сенсорный. Лично мне подобный стиль управления не по душе, но в данном случае он реализован вполне практично. Освоиться не трудно, внести свои настройки можно достаточно легко и быстро. Монитор построен на базе TN-матрицы. Углы обзора вполне соответствуют заявленным, хотя по горизонтали, мне показалось, реальный угол немного меньше. Цветопередача порадовала вполне живыми, естественными цветами и оттенками, ошибок в выводе гаммы не возникало. Равномерность подсветки неидеальна. Явно видно, что в правой верхней части экран немного пересвечен, а вот низ дисплея темноват. Заметить это все можно только на черном фоне, в обычной работе на это даже не обращаешь внимания.

Со временем отклика проблем также не возникло – протестировали несколько игр, устанавливали в них графические настройки на минимум, и ни разу не заметили каких-либо шлейфов от передвигающихся объектов. То же самое происходило и в большинстве тестов. Иными словами, игроки, купив этот монитор, явно не разочаруются. Но это только начало, самое интересное, разумеется, дополнительный монитор.

Дополнительный экран держится на довольно удобном рычаге, а подсоединяется при помощи интерфейса USB. Его диагональ составляет 7 дюймов, разрешение – 800x480 точек. Время отклика велико – 30 мс, и это заметно. Для чего он вообще нужен? Первое приходящее на ум применение – размещение на нем панелей графических программ. Например, очень удобно разместить там панель Photoshop или какого-либо CAD-редактора, чтобы на основной площади спокойно работать с изображением или моделью. В этом случае маленькое разрешение дополнительного экрана

вовсе не помеха, длительное время отклика также не мешает. Удобно ли работать? Конечно, нужно немного времени, чтобы привыкнуть, но зато потом основной монитор начинаешь использовать более эффективно, так как задействовано практически 100% его рабочей площади для отрисовки конкретного объекта, а не для размещения панелей инструментов. Не скажу за всех профессионалов Photoshop'a, к которым я не отношусь, но в моем любимом редакторе, где я время от времени делаю для игр трехмерные модели, стало работать гораздо удобнее. Четыре окна редактирования трехмерной модели я разместил на основном дисплее, сверху осталась лишь маленькая панелька системного меню, а на дополнительный экран вывел вообще все возможные кнопки и функции программы. Стало удобнее работать с крупными элементами.

На дополнительный экран также можно вывести виджеты Windows Vista, чтобы они не мешали на основном рабочем столе, а также, например, окно ICQ или Skype. Таким образом, можно значительно разгрузить трей Windows, хотя, надо сказать, на большом экране (более 20 дюймов), запущенная «аська» и так не слишком мешает. Больше использовать дополнительный дисплей, практически негде – игры его не поддерживают, хотя было бы удобно вынести туда, скажем, окно чата или что-то еще. Таким образом, дополнительный монитор – это удобное расширение для профессионалов, и ничего более.



12 712 руб.



сильно упрощает работу в CAD системах



невысокое качество дополнительного дисплея

Выводы

Приобретать ли данный монитор? Хороший, но не более того, дисплей Samsung 2263DX стоит достаточно дорого, мне кажется, многие профессионалы предпочтут ему более качественный монитор и небольшой дополнительный экран (например,

недорогой 17-дюймовый монитор, куда можно вывести еще больше функций). Однако, если вы часто работаете в какой-то определенной программе и рабочего места на 20-22-дюймовом экране вам критически не хватает, стоит рассмотреть этот вариант.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Тонкий расчет

ATI Radeon HD 4770

Иногда нам хочется сделать хоть какой-то перерыв в тестировании видеокарт, но главные игроки этого рынка – ATI и NVIDIA – всегда найдут момент, чтобы выпустить очередное интересное решение. В этот раз отказаться от теста было невозможно – к нам попала первая видеокарта, выполненная по 40-нанометровому техническому процессу. Это ATI Radeon HD 4770, недорогое решение стоимостью примерно 3300 рублей. Переход на 40 нм может дать большие тактовые частоты, меньшее энергопотребление, уменьшение размеров самой платы и многое другое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа: RV770LE
 Частота чипа: 750 МГц
 Частота памяти: 800 (3600) МГц
 Объем памяти: 512 Мбайт GDDR3
 Ширина шины памяти: 128 бит
 Интерфейс: PCI-Express 2.0
 Технология производства: 40 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц, разогнан до 3.4 ГГц)
 Материнская плата: Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
 Память: 2 Гбайт (Corsair Dominator)
 Жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
 DVD-привод: LG GSA-H62N
 Корпус: GMC R2 TOAST
 БП: CoolerMaster 1000W
 Операционная система: Microsoft Windows XP SP3

Новинка – ATI Radeon HD 4770 построена на новом чипсете RV740. Главная его особенность, как мы уже упоминали выше, – 40-нанометровый технический процесс, это первая видеокарта, построенная по такой технологии. Удивительно, что ею стало не топовое решение, а, наоборот, одно из самых доступных. Тем интереснее. По своим техническим характеристикам плата максимально близка к ATI Radeon HD 4830. Здесь те же самые 640 потоковых процессоров и 16 блоков ROP. Чипсет напоминает минимально урезанный RV770, на котором уже построен знаменитый ATI Radeon HD 4870. Но это еще не все! Частота процессора ATI Radeon HD 4770 – 750 МГц, против 575 МГц у ATI Radeon HD 4830. Шина памяти, наоборот, уже – 128 против 256 бит, но сама память здесь не GDDR3, а высокоскоростная GDDR5, точно такая же, как на ATI Radeon HD 4870! По этому еще вопрос, к какой модели эта плата ближе по характеристикам. Сравнить с более доступными вариантами, вроде того же ATI Radeon HD 4670, и вовсе смысла нет – это платы разного класса, и очевидно, что в тестах ATI Radeon HD 4770 не оставит им никаких шансов. Поэтому мы даже не стали включать эту модель в тестовую программу, сравним новинку с более мощными конкурентами. При этом цена того же ATI Radeon

HD 4670 – 2600 рублей, ненамного меньше заявленной стоимости новинки.

Мы провели стандартное тестирование в играх и 3DMark, сравнив видео плату с ближайшими конкурентами. Выбрав текущих лидеров в секторе middle-end – ATI Radeon HD 4830 и NVIDIA GeForce 9800 GT, второе пришествие легендарного чипа G92.

Результаты говорят сами за себя. ATI Radeon HD 4770 буквально разгромил своего старшего брата, не дав ему никаких шансов отыграться. Тотальное лидерство наблюдалось как в игровых тестах, так и в 3DMark. В чем причина успеха? Скорее всего, высокая частота процессора и памяти, от этих двух параметров никуда не уйдешь, они значительно влияют на производительность в играх. Также сказалось минимальное отличие от ATI Radeon HD 4830 в других параметрах – например, точно такое же количество процессоров, что не оставило старшей плате никаких преимуществ.

Насколько же она старшая, раз мы ее так называем? Средняя цена ATI Radeon HD 4830 на момент написания этой статьи составляла ровно те же 3300 рублей, что и предполагается брать за Radeon HD 4770. Пожалуй, с таким количеством новинок AMD точ-

но введет своих поклонников в заблуждение. С другой стороны, если вы не поленитесь, то, изучив текущую ситуацию, сможете выбрать наилучшее решение для своего бюджета и для своих задач. Что касается конкуренции со стороны NVIDIA, то наиболее вероятным противником представляется NVIDIA GeForce GTS 250, который, скорее всего, окажется быстрее ATI Radeon HD 4770. Но его средняя цена близка к значению 4400 рублей. А вот NVIDIA GeForce 9800 GT примерно соответствует по цене ATI Radeon HD 4770, но и немного проигрывает по производительности, даже в тех приложениях, где NVIDIA традиционно сильнее ATI. Что выбрать? Мы рекомендуем не становиться приверженцем той или иной компании, а выбирать именно лучшее на сегодняшний день решение. Если вы неделю назад выбрали видеокарту, то сейчас может быть уже совершенно другая расстановка сил.

- + низкая цена, высокая производительность
- серьезных недостатков не обнаружено

РЕЗУЛЬТАТЫ

	GTA IV High 1680x1050	Crysis v1.2 GPU Test 1680x1050	3DMark'06 1680x1050	Unreal Tournament 3 1680x1050
Radeon HD 4830	37.82	53.21	14567	198
Radeon HD 4770	51.26	61.28	16811	224
GeForce 9800 GT	47.26	57.19	15182	168



Выводы

Браво! Не боясь конкуренции со своей собственной продукцией, компания AMD смело выпускает младшее по рангу решение, которое оказывается ощутимо мощнее старшей модели. В своей категории – это определенно лучший выбор на ближайшие месяц-два,

а возможно, и не только, в своей категории. NVIDIA может еще немного подвинуться по ценам, и тогда будет интересно сравнить плату с GeForce GTS 250, но сейчас – разрыв между ними в цене достаточно велик.



АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

О коварной закулисе

Заговор производителей – любимая тема в разделе «Флейм» любого из популярных форумов. В сущности, приводимыми там доказательствами можно полностью перетасовать колоду мировых брендов. Но реальный мир – не книга Филипа Дика, поэтому у всех заговоров находится стабильное объяснение – банальное раздолбайство на глобальном уровне.

Обычное развитие любого мало-мальски заметного тренда в мире железок всегда стандартно. В начале кто-то начинает тренд, выпустив не прототип, мериться которыми можно долго и безрезультатно, а готовое устройство, обладающее совершенно новым сочетанием потребительских качеств. Обычно этот кто-то – Apple, но иногда ее место занимают и японцы, и корейцы, и тайваньцы (последние отлично преуспели с нетбуками). Запущенный в серию продукт моментально попадает в виш-лист большинства гаджет-фриков и техноманьяков, параллельно запуская фазу копияста. Компании, полностью проморгавшие сулящий барыши сегмент рынка, начинают выпускать «убийц» трендсеттера – больше, лучше, функциональнее и дешевле. Обычно за год даже самые консервативные из конкурентов успевают произвести нечто, вполне привязываемое к новому тренду. Наступает фаза насыщения, ведь новая ниша уже поделена и ничего принципиально нового в ней уже не появится. Вялые обновления, заключающиеся в легкой шлифовке и плавном падении цен, не способны оживить переполненный сегмент рынка – тем более что массовость всегда отталкивает покупателей, желающих подогреть его своими вложениями. А дальше будет новый революционный продукт и новая итерация высокотехнологичной лихорадки.

Заговор, о котором упоминалось в начале, в глазах масс выглядит следующим образом. Первая причина ненавидеть компании-производители кроется в том, что они-де

специально запустили недоработанный продукт под одним из брендов, чтобы собрать сливки. То есть, сам факт появления революционного, но не вылизанного до блеска товара свидетельствует о страшных внутренних договоренностях. На самом деле все гораздо безобиднее. В условиях практически свободного доступа к информации, помноженного на промышленный шпионаж, выпустить что-то новое втайне действительно практически нереально. Но проблема в том, что большинство из конкурентов до последнего момента отмахиваются от очевидного, считая новый проект провальным. А специально обученные отделы исследований убеждают в этом топ-менеджмент. К примеру, резвый старт eeePC стал настоящим сюрпризом для большинства производителей – и инженерам-разработчикам пришлось трудиться в авральном темпе под аккомпанемент падающих голов исследователей.

И тут самое время вспомнить о второй причине видеть заговор – обещали одно, а продают совсем другое, хуже и дороже. Значит, сговорились и обирают потребителя. Как бы не так! Проанонсировав вполне достижимые характеристики, все производители скопом ломятся на мировую фабрику всего – в Китай. Но даже работая по восемь смен в сутки, трудолюбивые китайцы не успевают угодить всем. Начинаются отставания от графика, борьба за заводы и неизменное повышение общей стоимости. Сэкономленный дюйм экрана и пара секций батареи уже не могут исправить сбившийся с пути процесс сборки – и в серию идут очень далекие от прототипов девайсы. Разумеется, потом мода чуть поутихнет, на

конвейерах появятся свободные места, а отдел разработки придумает, как приблизить продукт к идеалу. Но и в этих благих намереньях коварному пользователю видится негласный договор мировой закулисы.

Среди купивших устройства первой волны всегда находятся недовольные тем, что поспешили. Еще бы – спустя какие-то месяцы новые модели подросли номером на единичку-другую и стали гораздо более сбалансированными и желанными. Причем у всех брендов без исключения. Как тут не сокрушаться о слишком ранней покупке и не винить во всем сговорившихся вендоров? На самом деле виновато тут исключительно насыщение. Часть компаний ушла с рынка, отказавшись от дальнейшего развития продукта – а значит, освободив места для желающих развитием заняться. В короткие сроки проводятся тысячи улучшений, и все для борьбы за капризного покупателя, не поддавшегося минутному импульсу вместе с толпой других. Паровоз разработки уже мчится на всех парах, раж уже схлынул и не мешает принимать решения – причем как производителям, так и покупателям. И стремительное карате превращается в затяжную волюнную борьбу – суть та же, а динамики никакой.

Примеров таких сценариев – тьма, и нигде на самом деле нет правящей руки иллюминатов или масонов. Для желающих самостоятельно проследить за всеми стадиями есть прекрасный шанс – только ленивый вендор не готовит сейчас убийцу Apple MacBook Air на сверхтонкой платформе Intel CULV. Запасаемся попкорном и – приятно просмотра!

ТВОЕ ЛЕТО С PSP!

ТОЛЬКО ДО 18 ИЮНЯ!
КУПИ ИГРУ ДЛЯ PSP
И ПОЛУЧИ СКИДКУ
-50% НА ВТОРУЮ!



скидка предоставляется на игру
той же или меньшей стоимости
www.hitzona.ru

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru.gameland](http://ru.gameland.livejournal.com/ru_gameland) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

BattleForge



Платформа:
PC
Жанр:
strategy,real-time,fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Phenomic

Игра удачно соединила в себе идеи RTS и коллекционных карточных игр. Тут и сбор карт, и обмен, и апгрейды войск, и великолепные миссии. Да и управлять отрядами в бою – одно удовольствие.

Demigod



Платформа:
PC
Жанр:
strategy,real-time/
role-playing,action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С/Snowball»
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда простые, четки и понятны.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure,freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Rockstar Leeds

Пролетают полчаса знакомства, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют ни на минуту.

132 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества gu_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Самоопределение, с.132

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

Русским – на русском!, с.134

А стоит ли начинать?, с.134

Меж зубной пасты и газет, с.135

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 34:

В поисках истины, с.144

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Недавно зашел в Черемушки в магазин «Время играть» и обнаружил, что у них есть услуга обмена лицензионных игр. Прямо как обмен картриджами в начале девяностых. Стоит это удовольствие 500 рублей (игры, напомним, сейчас стоят 2-3 тыс., так что это все равно выгоднее, чем просто покупать новые). Принимаются любые диски с хорошими играми и не сильно зацарапанные. По-моему, это прекрасно.

СТАТУС: Добрый волшебник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Defcon

Артем «cg» Шорохов



Жили-были комиксоделы в своей Америке, да и придумали как-то занятную штуку – ежегодный Free Comic Book Day. Специальный такой день, практически праздник, когда в магазинах посетителям раздают комиксы нахалюву. Маститые издательства перевыпускают старые истории, давно исчезнувшие из продажи, новички приманивают своего читателя первыми выпусками свежих сериалов. И все счастливы. Хоть и кризис.

СТАТУС: И пусть никто не уйдет обиженным! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider: Underworld

Наталья Одицова



Только что посмотрела трейлер к новому «Шерлоку Холмсу», которого снимает Гай Риччи. Впечатления двойственные: сказывается влияние свежесмотренного британского сериала с неподражаемым Джереми Бреттом в главной роли. «Не такой должен быть Холмс, не такой, – бубнила я по ходу ролика. – Но зато какой Ватсон! Какие драки!» Даже странно, что еще не анонсировали официальную игру «по мотивам».

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Henry Hatsworth

Александр Солярский



Ролики тоже можно тюнинговать. Возьмем, к примеру, узкий жесткий ботинок для фрирайда, поставим его на лучшую в своем роде слаломную раму и запишем в него внутренник от агрессивов. Что получим? Очень симпатичный кастом с маневренностью слаломных роликов и крутой защитой ног. Одна беда: такие ролики столь хорошо гасят все перегрузки, что при обычном беге по городу львиная доля усилий тратится впустую.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Skate 2

Илья Ченцов



Коллеге Арбатскому разонравилась «Принцесса в доспехах». «Понимаешь, – говорит, – все выглядит, как поход героя одного, и задания такие, и ведут себя собеседники так. А герой идет с батальоном пехоты». А вот заведующий сайтом Videogame Lookalikes, ищущий во всех играх двойников Дэвида Боуи, ждет новую King's Bounty с нетерпением, и его нисколько не смущает, что дракончик смахивает на Стича.

СТАТУС: Not a pretty princess day **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Spore: Galactic Adventures

Степан Чечулин



UFC 2009 Undisputed нереально затягивает. За грубым и злым мордобоем провел около девяти часов, вставая с кресла, только чтобы перекусить. Давно такого не было! Кстати, удивительно, но разработчикам удалось реализовать вменяемую возню в партере. В игре, вероятно, все же есть объективные (ааа!) недостатки, но пока на них обращать внимания не хочется. А впереди, меж тем, уже маячит FNR4...

СТАТУС: В поисках **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** UFC 2009 Undisputed

Алексей «Red Cat» Голубев



С приходом лета подумал – почему бы не отвлечься немного от игр новых, и не уделить время чему-то, успевшему пройти проверку временем. Само собой, за долгие годы я успел пропустить немало того, во что сейчас с удовольствием поиграл бы, но начать решил с малого, равномерно распределив нагрузку между Odin Sphere и Final Fantasy VI. Для разминки запускаю Killzone 2. Отличная все-таки вещь, неизмеримо лучше недоделанной первой части.

СТАТУС: Не ждал **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Killzone 2, Odin Sphere, Final Fantasy VI

Евгений Закиров



У Dynasty Warriors Gundam 2 недостатков очень много. Но есть один, который губит всю затею: отсутствие японского озвучания. Кроме того, время от времени встречаются различия в названиях, привычных по старым фэнсубам. Например, операция Odessa Day, один из ключевых эпизодов Gundam 0079, называется «Битва за Одессу». Мелочь, но когда их накапливается слишком много, впечатление остается неприятное.

СТАТУС: red comet **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dynasty Warriors Gundam 2

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

На сей раз мы попытались выяснить у завсегдаев нашего ЖЖ-комьюнити, что они вкладывают в понятие «геймер». Ведь, как известно, многие любители игр чужаются такого определения из-за неприятных ассоциаций, с ним связанных. Насколько это оправдано? Кто может называть себя настоящим геймером? Ответы ищите на страницах «Блогосферы».



Самоопределение

timedevourer

Товарищи, а вот вы себя геймерами-то называете? Не сочтете этот термин за уничижительный? И вообще, что вы вкладываете в этот термин? В смысле, будете ли считать геймером девушек, ничего, кроме Sims, не желающих видеть? Бабушек, проводящих дни за «Косынкой»? ММО-аддиктов, играющих исключительно в свои ММОшки? Как различать геймера и не-геймера, где проводить грань?



hsagdh

По-моему термин «геймер» в наши дни используется или маркетинговыми отделами преимущественно невидеоигровых компаний с целью окуливания гипотетических геймеров в количествах (нереальных), или представителями старшего поколения (по каким-то причинам не вникающим в подробности) как раз в уничижительно-снижительно-снисходительном значении.

Ярлык «геймер» нынче предназначен для идентификации покупателя современных компьютеров, плеysterейшенов, дорогих телефонов и быстрых интернетов, а также требуется фанат Эминема или Тоол каких-нибудь «социопат», «эскапист» или «двачер» себе дороже.

Сами геймеры, если себя как и идентифицируют – точно не этим словом. Не будет же фанат Эминема или Тоол каких-нибудь себя меломаном величать, например.



timedevourer

Подскажи тогда хорошее слово для самоопределения геймеров?)

А аналогия с Тулом и Эминемом просто показывает, что градация на casual/core/hardcore, упоминающаяся ниже, в принципе, применима не только к играм. Я вот лично слушаю тот же Тул и еще десяток групп, и ни-

чего больше мне в принципе не надо, я годами не меняю плейлист. Естественно, я не могу сказать, что интересуюсь музыкой, потому что спектр моих предпочтений довольно ограничен. В противоположность мне можно предоставить человека, который активно слушает широкий спектр различных жанров, знает лирику и интересуется построением самих композиций (что, скорее всего, будет сопряжено с самостоятельными занятиями музыкой). Вот он – меломан, он – хардкорщик. Ну, и про орду казуалов, которые даже не знают, о чем поется в их любимой песне Рамштайна, упоминать и не стоит.

Так вот, с играми-то ситуация схожая – только игры, в отличие от музыки и фильмов, до сих пор довольно нишевое развлечение (поэтому «геймер» и «анимешник» употребляются куда чаще, чем «меломан» или «синефил»). Но так или иначе, определение дается согласно степени вовлечения человека в данное хобби – и об этом, собственно, и вопрос: какого человека можно назвать тру-геймером, а какого – нет?



hsagdh

Одно слово вряд ли найдётся, точно не у меня в лексиконе)

А вот разделение по вовлечённости на примере других развлечений, по-моему, подтверждает мою гипотезу о неприменимости слова «геймер» в качестве самоопределяющего. Среди любителей музыки и кино есть:

Казуалы – те, кто время от времени слушает музыку или смотрит фильмы, жанровые предпочтения у них если и есть то скорее негативного толка - кто-то не слушает рок, кто-то вроде меня не смотрит фильмы ужасов;

Условно core – те, (хочется на это надеяться) на кого нацеливается большинство киношников и музыкантов, – люди, которые имеют более-менее устоявшиеся жанровые предпочтения и потенциально готовы стать наиболее лояльной частью аудитории режис-

сёра или музыканта (купить диск или пойти в кино, только увидев имя своего любимого исполнителя, режиссёра или афишу продолжения своего любимого фильма);

И, наконец, hardcore – люди, для которых музыка или (по-моему гораздо реже) кинематограф – основное хобби, в которое они с готовностью углубляются. И как раз в силу этого углубления круг их интересов даже внутри выбранной индустрии неизбежно сужается – некоторые становятся поклонниками одного направления в музыке, иногда даже одного исполнителя, начинают следить за карьерой своих кумиров, сидеть на специализированных форумах, заучивать тексты песен, подбирать на инструментах мелодии, приобретать мерч, наряжаться в соответствующую одежду и т.п.

Субкатегория хардкорщиков от музыки или кино – меломаны или синефилы – те, кому доставляет разбираться в индустрии целиком, не особо размениваясь на собственные предпочтения. Насколько я могу судить, чаще всего таких людей с большой долей вероятности можно назвать словом критик.

Нишевость видеоигр, кстати, вопрос спорный – думаю, оборот индустрии видеоигр сопоставим с оборотом музыкальной или киноиндустрии, в отличие от анимационной индустрии и тем более её японской части. Именно поэтому, наверное, я считаю корректным употреблять слова «металлист», «рэпер», «поклонник шутеров», «файтер», «мморпгер», «ддрщик» и «анимэшник богомерзкий» в отличие от)

А тру-геймер, по-моему, – ценитель всей индустрии электрических развлечений в целом, т.е. самопровозглашённый или не очень игровой критик – аналог меломана и синефила.

Просто геймер – тот, для кого видеоигры – единственное или одно из немногих серьёзное (15 часов в неделю, лол) хобби вне зависимости от жанровых предпочтений. Но я настаиваю – в таком случае отсутствие жанровых предпочтений практически невозможно, поэтому в 96,5% случаев можно подобрать более корректную замену этому термину (поклонник шутеров, поклонник гонок, сони-бой, боксер и т.п.).



renar

У меня полностью отсутствуют жанровые предпочтения, хотя я и трачу искомые 15 часов в неделю. Критерий – не жанр, а качество.



hsdagh

Насчёт отсутствия жанровых предпочтений – не верю)

Но качество игр, кстати, неплохой способ отличить соге-геймера от казуала даже при одинаковом количестве игрового времени. Довольно субъективный, правда, критерий)

Даже можно от качества абстрагироваться и взять за показатель количество времени, которое субъект тратит на выбор игры или её дополнительное изучение.

В общем – в неделю 15 играть, 3 часа ко-таку читать, раз в два дня метакритик мониторить и часик про игры в асечке спорить. Девиз любителя видеоигр в стихах >_>



live13

А я называю себя геймером. И даже с гордо-стью. Дело все в том, что исторически сложилось, так что для обозначения увлекающихся компьютерными и видеоиграми людей в русском языке нужно новое слово, потому что слово «игрок» крепко связано совсем с другим понятием. Настолько крепко, что многие туповатые представители желтой прессы и даже законодатели зачастую путали и продолжают путать совершенно разные понятия. Я имею в виду то, что в России еще века с 19-го, а то и раньше игрок – это любитель азартных игр. Наверное, в своем городе вы все видели такие будки специальные, в которых есть щелки для монет, а вокруг лампочки. Зачастую внутри таких аппаратов просто стоит ведерко для сбора монет. Игровые аппараты называются. Хотя игровой процесс там на нуле. И вот люди, которых можно назвать игроками добровольно бросают в щели этих аппаратов монеты в надежде что-то выиграть. Имеет ли такое увлечение и связанные с ним темные делишки отношение к нашей любимой игровой индустрии? Думаю, что нет. Поэтому и игроком представляться как-то неудобно. Потому что слово игрок уже связано в массовом сознании с азартными играми и перебороть этот стереотип довольно сложно.

Кстати такое смешение понятий существует, увы, не только в русском языке. Если мне не изменяет память лет, пять назад в Греции был принят закон о запрете азартных игр в публичных местах, и по скудоумию законодателей под раздачу попали даже младенцы с геймбоями.

В английском языке такой проблемы нет. У них есть gambler и gamer – игрок в азартные

игры и игрок в... наверное в игры, в которые играют ради удовольствия, а не для того чтобы отыграть обратно проигранные штаны. И если аналогом gambler в русском языке уже стало слово игрок, то нам ничего не остается, как перенять вместе с нашим увлечением и его иностранное название. Ведь Россия хотя и родина слонов, но, увы, не родина видеоигр.

А теперь, когда у нас есть понятие, можно проводить и разграничение на геймеров и не-геймеров. Как и в любом другом увлечении людей можно делить по степени того какую роль увлечение играет в их жизни. Все хотя бы раз в жизни делали фотоснимки. Хотя бы телефоном или мыльницей. Но это еще не повод называть всех людей фотолюбителями. Все люди хотя бы иногда что-нибудь читают. Но это еще не повод поголовно называть всех книголюбями. Точно также сейчас большинство людей хотя бы раз пробовали играть на PC/консолях/телефонах и т.д. Но это еще не повод называть всех геймерами. Мне вполне по вкусу градация негеймеры/ казуалы/ соге геймеры/ hardcore геймеры. Негеймеры в игры не играют. Хотя попробовать разик другой им никто не мешает и не запрещает.

Случайные (casual) или казуалы играют от случая к случаю. Главное их отличие от геймеров – не в количестве потраченных на игры часов, а в том, что в их жизни и мироощущении игры не имеют никакой значительной роли. Поэтому казуалы обладают узким игровым кругозором и совершенно не стремятся его расширять. Им это просто не нужно.

Core геймеры играют в игры довольно много и увлекаются игровой индустрией в целом.

Hardcore геймеры не только и не обязательно умудряются уделять своему увлечению много времени. Зачастую так можно назвать геймеров, серьезно увлекающихся определенным жанром или конкретными играми. Сюда же можно отнести и серьезных киберспортсменов. Как-то так. Правда, перечитав такую классификацию, понимаю, что многие моменты требуют уточнения и дополнения. Но в целом, я думаю, мысль ясна.

А у неприемлющих слово геймер мне хочется спросить – а какую же альтернативу вы предлагаете? Как предлагате называться?



renar

Для меня понятие «геймер» довольно-таки уничижительное. Но я вообще плохо отношусь к идее сбивания в стада по принципу увлечений. Все-таки, геймер – это нечто не от мира сего, с диким взглядом, вне реального мира и т. д. То есть, фрик, иными словами. Для людей, которые просто любят игры, стоит придумать другое слово. :)

Вот человек, который смотрит ежевечерне по фильму – он кто? Киноман? Глупо как-то звучит. А ели ещо и музыку слушает? Мелокинан? Так можно далеко зайти в конструировании слов.

А что вообще за порыв клеить ярлык? Есть категория людей, которых насковзь пробивает служба в армии. Отслужив свои два года (или сколько там сейчас?) в танковых войсках, они всю жизнь величают себя танкистами. Это от того, что это было самое сильное жизненное впечатление.

И что, игры – это то же самое сильное впечатление? Да, это интересно, но не настолько, чтобы делать себе на лбу татуировку «Я – геймер!»

А еще очень может быть, что необходимость придумывать кличку социальной группе, к которой хочется принадлежать, следует из слабой самоидентификации. Очень часто геймеры – люди, не уделяющие достаточно внимания другим сторонам жизни, отсюда ощущение некоей пустоты. И хочется хоть к кому-то прибиться в компаньоны, ощутить себя частью хоть какой-то общности. Там-то все в порядке – геймтаг рейтинги показывает, то есть, можно в любой момент критерияльно оценить свою относительную значимость. Это легкий путь, почему бы им не воспользоваться.

Нет, слово геймер – уничиительно, это факт.



lexOkreen

Человек, который смотрит ежевечерне по фильму – он, ну, зритель. _-' То же самое можно сказать и про человека, который ежевечерне смотрит любимую передачу; или на ночь любит почитать книжку – таким образом он становится читателем. То есть, все зависит от интереса, или как ты сам же и сказал, от того, что человек просто ЛЮБИТ делать. Простые истины...

В моем понимании «геймер» – это человек, который играет в игры. Вообще. Так что я не считаю его уничижительным. В моем же, как мне показалось, «геймер» – это какой-то задрот без будущего. И вот именно для такого типа и следует придумать «другое слово».



holyholysht

Давайте так. Геймер – это человек, который играет в компьютерные игры. Раз уж мы делим геймеров на casual/ hardcore/ cybersport/ траляля и т.д., отметим, что отношение у различных категорий геймеров к играм разное. Тем не менее, объединяет их в этом отношении одно – они не считают игры уделом детей младшего школьного возраста. Т.е. характерно адекватное отношение, как и к любой другой форме медиа.

Себя считаю геймером условно хардкорным. Могу пройти пару раз DMC, а могу завыснуть на два вечера в Plants vs Zombies от PopSap. Могу не играть месяц (редко случается, если только поеду куда). В основном играю 3-4 раза в неделю, не считая 20-30 минутных побегушек на PSP, DSi или КПК и сетевых сражений в какой-нибудь TF2 :)

В общем, предлагаю определять геймера в первую очередь уровнем восприятия игровой индустрии и игр. Времени играть может быть не так много, жанровые предпочтения совершенно любимы, но термин подразумевает широкую аудиторию. Делить можно, но нужно ли? Это уже словоблудие будет.

ТРУ-ГЕЙМЕР – ЦЕНИТЕЛЬ ВСЕЙ ИНДУСТРИИ ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ В ЦЕЛОМ, Т.Е. САМОПРОВОЗГЛАШЕННЫЙ ИЛИ НЕ ОЧЕНЬ ИГРОВОЙ КРИТИК.

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!

Фотограф:
Мария Пухова



Кризис в стране, напряги в универе, траблы на работе? Если настроение хуже некуда, как быть? Кто-то хмурится, кто-то отмалчивается, кто-то рисует на салфетках босса в слюнявчике и ползунках. Я же включаю приставку и ухожу в иной мир. Туда, где я могу победить, где меня оценивают по достоинству и не скупятся на экспириенс, в мир, который пробуждает фантазию, дарит новые страны, континенты, да что там – вселенные... И настроение повышается! Весело прыгает вверх, и вот я уже готова к новому дню. И новый день этот будет прекрасен!

Калипсо

Русским – на русском!

Уважаемая редакция «Страны Игр», у меня к вам просьба – принять участие в подписании петиции о русификации игр для PS3. Было бы просто чудесно, если бы вы нашли место в вашем замечательном журнале чтобы напечатать маленькую ссылку: <http://ps3planet.ru/localization-petition-for-ps3>

Эту петицию подписали уже 3355 пользователей. Заранее спасибо. Вместе мы сила!

Витёк,
vitek88@ngs.ru

Сергей Цилорик // Извините, конечно, но я вашу инициативу не поддержу.

Во-первых, онлайнные петиции никогда никому не помогли. Трех, пусть даже пяти тысяч голосов (совсем не обязательно потенциальных покупателей, между прочим) мало, чтобы убедить крупную компанию тратить большие деньги на локализацию всех проектов. Уверен, Sony и без петиций понимает, что большая часть потребителей где бы то ни было предпочтет играть на родном языке.

Во-вторых, позволю себе немного педантичности: в большинстве игр английский – оригинальный язык. Если вам действительно интересны игры, отдайте же им дань уважения и выучите английский хотя бы на уровне чтения субтитров. Он легок. Правда.

Артем Шорохов // Снобизм, Серёжа. Так далеко можно зайти. Но вот петиции – и впрямь ненадежный вариант, хотя

другого-то, как будто, и нет. Разве что легальные продажи видеоигр в России вдруг вырастут и у боссов российских отделений (а также тех боссов, кто еще вовсе не обзавелся своим представительством) появится возможность делать больше локализаций. Платить за любимые развлечения, конечно, несоизмеримо затратнее, чем разочек щелкнуть мышью, но таков уж несправедливый мир. Лично я невероятно удивлен нынешним ростом количества локализаций: за какие-то два-три года произошел невиданный скачок, и за это стоит благодарить многих и многих хороших людей. Если в таком темпе дело будет двигаться и дальше (а экономическая ситуация, как вы понимаете, сильно против), то уже к будущему поколению отечественный рынок будет не узнать. Скрещиваю пальцы. Кто со мной?

Константин Говорун // Самая лучшая петиция – голосование рублем. Покупайте русские версии игр для PlayStation 3. Чем больше людей в России их станет покупать – тем больше будет выпускаться локализаций. А на одни лишь обещания Sony реагировать не будет.

А стоит ли начинать?

Здравствуй, уважаемая редакция любимого журнала «Страна Игр». С игровой индустрией я познакомился именно благодаря вашему журналу. Свой первый выпуск (№24 (273)) я купил в конце 2008 года. Мне очень понравилось. Но

Come with
me if you
want to
live.

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Мне стало известно, что Tekken 6 выйдет на PSP. Об этом могла официально заявить Namco Bandai?

И не просто «могла», а «заявила»! То есть, как это принято называть, «официально анонсировала». Выйдет портативный Tekken 6 одновременно со «старшими» версиями (PS3 и Xbox 360) в конце нынеш-

ней осени, а выглядеть будет, судя по всему, точно так же, как позапрошлогодний Tekken: Dark Resurrection. Но даже не это самая горячая новость из стана Namco Bandai. Совсем недавно впридачу к Tekken 6 была анонсирована портативная Soul Calibur: Broken Destiny, PSP-файтинг, который возьмет за основу боевую механику и персонажей «большой» Soul Calibur IV.

Есть ли хоть малейшая надежда, что Resident Evil 5 все же выйдет на PC?

Ну конечно же, надежда есть. Даже странно, что вы в этом сомневаетесь. ПК-версия RE5 выйдет точно, и уже совсем скоро – в июле нынешнего года в США и в сентябре в Европе. А от Европы уже и до России рукой подать.

дело в том, что я ни разу в руках не держал ни джойпада, ни клавиатуры с мышкой (Письмо действительно пришло бумажной почтой и написано от руки. – Прим.Ред.). Но, как говорится, в поговорке, в жизни все надо попробовать, и я решил попробовать, что же такое видеоигры. Однако у меня к вам вопрос – а стоит ли начинать?

Первая причина такого вопроса – это мой возраст. Мне 23 года. Не поздно ли? С помощью вашего журнала я хочу узнать мнение людей, которые играют уже год-два и которым сейчас 24 или больше, узнать их ощущения, их опыт. И второе. Хочу спросить у вас, что дают игры, за которыми проводишь бесценное время?

И последнее. Хочу сказать, что ваш журнал очень понравился, он супер! С первого по шестой выпуск я покупал его уже осознанно. Но мне всегда было интересно, а что же было раньше, в самом начале? Поэтому я дал клич «А кто еще в нашем городе читает этот замечательный журнал?» и таким образом собрал в коллекцию все выпуски с №18 (243) 2007-го года и даже тот самый «коллекционный» номер. Кстати, посмотрев спецматериал о консолях прошлого, я и решил начать с самого начала, с PS one.

Час назад я читал №17 (366) и в «Обратной связи» увидел письмо о том, как выбросили коллекцию журналов за 6 лет – это меня поразило! И теперь я хочу бросить с помощью вашего журнала еще один клич. «Если для кого-то стопка журналов является просто кучей макулатуры (с 1 по 242 номера), то я приму ее с большим удовольствием!»

Моя мечта – собрать полную коллекцию и узнать всю вашу историю, потому что осознать колоссальный тринадцатилетний опыт, изучив лишь полтора, совсем непросто. А материалы, выложенные вами на DVD, мне не подходят, нужны именно полные журналы.

P.S. Продолжайте в том же духе, удачи вам и процветания. Я думаю, вы поможете мне советом – как прийти в новый мир

увлечения и вступить в вашу команду, имя которой «геймеры».

P.P.S. Пишу свой абонементный ящик для писем новых друзей: Республика Адыгея, город Майкоп, 385017 а/я №1

Антон Бровкин

Илья Ченцов // Уважаемый Антон! На самом деле, 23 года – вполне подходящий возраст, чтобы начать. В школе на нас часто давит окружение, и приходится играть во всякую ерунду, чтобы «быть в теме», – или наоборот, страдая от запретов родителей, не имея возможности заполучить то, что нам нравится. Иметь единомышленников, конечно, неплохо (на самом деле очень важно, чтобы окружающие разделяли ваши увлечения или хотя бы относились к ним положительно), но я надеюсь, что вы, как взрослый человек, можете сами понять, какие игры интересны лично вам, а на какие не стоит тратить свободное время. Ведь его у нас с возрастом, как правило, становится меньше. На самом деле это главная опасность, подстерегающая начинающего геймера – если взявшись читать книгу или смотреть фильм, мы примерно знаем, сколько времени у нас на это уйдет, то время прохождения игры может варьироваться самым непредсказуемым образом – можно начать в 5 вечера, а закончить в 4 утра, да и то не потому, что добрел до финала, а потому, что спать хочется. В результате и босс остался недобитым, и утром не выспался, на работу злой пришел... А консольные игры (и порты с консолей) ведь еще и сохранениями не балуют – то есть в следующий раз придется бог весть откуда переигрывать. Так что правильно расставляйте приоритеты.

Что игры дают в обмен на бесценное время? Лично мне – уникальный опыт (пусть часто он и кажется бесполезным в реальном мире, но мы-то знаем, что хирурги-геймеры делают на 37% ошибок меньше), впечатления, возможность испытать себя в необычных ситуациях, стать героем интересных историй

и изменить их ход. Хорошие игры (а иногда и плохие) позволяют нам глубже познать мир и себя. Да, некоторые из них могут унять целые сутки ради какого-нибудь тривиального вывода – с другой стороны, в жизни мы иногда тратим и годы, чтобы познать самые простые истины.

Что же касается подборки номеров нашего журнала – удобнее всего, конечно, скачать их с сайта www.gameland.ru (правда, там неполная коллекция, начиная лишь с 2002 года). 250 номеров занимают в квартире немало места – подумайте об этом. Но с тем, что история игр – увлекательнейшая область изысканий, я, без сомнения, соглашусь.

Артем Шорохов // Ох. Не стоит думать, что геймеры и гейминг – это такие инопланетяне с Сатурна. Обычное увлечение, которое для многих становится хобби. Ну, как кино, например: каждый время от времени посматривает что-то там по ящику, но некоторым хочется смотреть не все подряд, а «то, к чему душа лежит». Они

начинают разбираться в жанрах, узнавать по именам любимых режиссеров, обсуждают свежие новости с друзьями по интересам... И неважно, когда в вас прорезалась эта страсть – кому вообще какая разница? 23 года – студенческий возраст, а вы себя уже хороните? Вам разве неинтересно ничто новое? Перечитайте свое письмо, Антон. В нем уже есть ответ. (^~)

Меж зубной пасты и газет

Здравствуй, Страна! Хочу поделиться впечатлениями о новой приставке – DSi. К сожалению, не могу ничего сказать о ее продажах на нашей Родине – привезла из Финляндии. Там она лежала на полке универсама между зубной пастой и стендом с газетами. Всего 199 евро и она моя. В дороге разворачивать коробку не хотелось, и я растянула миг встречи до дома. В тот же день я купила и новый номер «СИ», прочитав я его чуть раньше, и 199 евро не покинули бы кошелек.

Я уже давно играю в DS lite и считаю ее лучше PSP, на которой

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
подключение бесплатно

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского телефонного номера
- Многоканальные телефонные номера
- IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

Есть ли какой-нибудь еще Warhammer 40k на PS2, кроме Warhammer 40,000: Fire Warrior?

Увы, больше для PS2 из «Вахи» ничего не делалось, и не только «сорочка-сычаника», но и вообще. Конечно, всегда можно найти диски для PS one с весьма приличными Dark Omen и Shadow of the Horned Rat. Пусть не совсем то, зато дешевле, чем покупать мощный PC.

А обе части Rock Band тоже требуют наличия каких-нибудь инструментов?

Требуют, а как же. Rock Band как раз и была первой игрой, представляющей целую рок-группу – с двумя гитарами, барабанами и микрофоном, и уже вслед за ней подтянулись разработчики Guitar Hero.

Без комментариев

В какую игру вы играли больше всего времени без перерыва?



Pit.

Для меня это был Warcraft 2 на PS one и Vandal Hearts 2, эти 2е игрыху меня затянули настолько что в них играл только с перерывом на сон наверно неделю подряд, какие у меня были сосуды на глазах, но потом как то интерес поукас. А у вас какие были рекорды?



Roronoa Zoro

Хм, не до такой степени маньячно, но годков 10 тому назад проводил я время за всем подряд на «Денди». играл часов по 10-12 в день, и так месяца 3, пока картриджи не кончились :) А из современных, пожалуй больше всех держал Shadow Hearts 2, часов по 6-8 в день. Больше не получается, работа и все такое.



Хулиган

Ну если больше заняться нечем, то чем бы дитя не тешилось... Я потратил около 1.000 часов на FFX, и примерно столько же на FFX-2. Другие части прошёл не особо парясь.



SHAN one

когда купил PS(95год) с 1ым ТЕККЕН'ом, в продаже небыло MemoryCards.Играли с другом 4 дня не выключая СОНЮ.Спали по очереди=) P.S. Соня ишчо через 3 дня накрылась...=(



Nina Williams

Death by Degrees – прошёл всю игру не выключая приставки за 27 часов, и минигры проходил по 9-11 часов непрерывно. (в 2005)



Ichigo Kurosaki

Помню когда только вышла GTA Vice City мы с пацанами завалились в компьютерный клуб и я там проиграл в неё более двух суток, не хотелось уходить пока не прошёл.

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

я не играю, а иногда достаю, стираю пылинки и задвигаю обратно в нижний ящик стола. От новой версии двухэкранки ждала прежде всего более привлекательный дизайн и увеличение диагонали экранов. Еще мне нравилась обещанная легкость корпуса и малые габариты.

И вот настал момент икс. Я достала долгожданное чудо и... расстроилась. Поверхность маленькой коробочки была матовой и неприятной на ощупь. Белый глянец лайта с логотипом в цене оказался более стильным, чем ровная поверхность с одиночным глазком справа. Корпус стал легче, но незначительно. Толщина на первый взгляд не изменилась, а длина и вовсе увеличилась на пару миллиметров. Внутри действительно ждали два больших экрана. Восемь процентов увеличения пошли малышке на пользу. Сразу понравился рычажок громкости, который не скользил как раньше, а изменял громкость плавно. Посидела в чате, подключив DSi к DS, поиграла с камерой. Слабым местом оказался стык экранов. При сложении раздался неприятный скрип и зафиксировать экран в удобном положении (чуть-чуть меньше полного открытия) не удалось – упрямая приставка «проскакивала» именно этот угол наклона.

Резюмируя, хочу сказать, что если у человека вообще нет хендхеда от Nintendo, и внешние качества его не волнуют, можно смело брать DSi, благо цена не сильно кусается. Ну а если вы уже являетесь счастливым обладателем предыдущей версии, то за свои деньги отказываться от GBA-игр ради сомнительного удовольствия с камерой едва ли стоит.

Таня Ходос

Сергей Цилюрик // Вот и я пришел к тому же выводу,

только не из-за дизайна консоли (который меня устроил), а из-за того, что геймерам DSi толком-то нечего предложить. Только вот насчет цены легко не согласиться: у нас хоть DSi стоит и немногим больше тех же 200 евро, но выглядящий куда более солидно Xbox 360 оказывается гораздо дешевле.

Нелогично.

А надо чтобы логично!

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»! Я давно читаю ваш журнал и он мне очень нравится! И вот наконец отважился написать вам письмо. Меня зовут Павел, я большой любитель сериала Resident Evil. И вот в один хороший день я достал из своего шкафа Resident Evil 4 и Resident Evil: Dead Aim для PS2. Запускаю их и расстраиваюсь: ведь раньше эти две игры были для меня эталонами жанра, я проводил за ними сутки напролет и ни разу даже мысли не было, что в них устареет когда-нибудь графика. Я просто играл и радовался тому, что их купил. А сейчас движок уже устарел и интересность пропадает. Но как я снова хочу в них сыграть! Только не на PS2, а уже на PS3 – с отличной графикой на уровне пятой части. Ведь Dead Aim и RE4 одни из лучших action лучших частей сериала! С удовольствием сыграл бы опять за Леона Кеннеди и того полицейского из Dead Aim на PS3!

Недавно я увидел в магазинах новинку – коробку Resident Evil 4 Wii edition. Но так как у меня нет Wii, покупать не стал. Но если в Сарсоме сделали римейк четвертой части для Wii, им же будет не трудно проверить то же самое, но только для PS3? Я буду им очень признателен. И так же – римейк Dead Aim пусть сделают для третьей «Сони». Ведь многие новички после пятой части захотят поиграть и в предыдущие (именно благо-

даря им появилась RE5, и забывать их не стоит), а самые лучшие из предыдущих – это RE4 и RE: DA. А ведь в России Wii почти не покупают, а PS3 берут. Лучше создать их для нее. И потом, ведь на Wii графика хуже, чем на next-gen консолях. Я надеюсь, вы передадите мое письмо в Сарсоме и они моими идеями заинтересуются и выпустят римейки! Спасибо, «СИ»!

P.S. Расскажите, пожалуйста, о комиксе Resident Evil!

Павел Арутюнян

Сергей Цилюрик // Тут столько всего, что как-то даже и не знаю, с чего начать.

Во-первых, нет, Сарсоме не заинтересуется этим письмом. Вон, выше там энтузиасты собирают тысячи подписей почему зря – а уж одно-то письмо вообще роли не сыграет никакой. Во-вторых, успехи Wii и PS3 в России никого не волнуют: наш рынок не такой уж большой, чтобы на него ориентироваться – а во всем мире Wii впереди. В-третьих, советую не показываться на глаза тем, кто тоже считает себя фанатами Resident Evil: за утверждения, что RE4 и RE: DA – лучшие части, вас сильно неважно (да и я сам сильно недоумеваю, как можно приплести сюда Dead Aim). В-четвертых, на Wii – не столько римейк RE4, сколько порт GC-версии с добавленной новой схемой управления (которая страсть как хороша). В-пятых, вот вам мое «фи»: графика в игре – не главное, RE4 и сейчас смотрится весьма пристойно. Я с удовольствием ее перепрошел после пятой части и получил массу удовольствия – ведь по игровой механике-то RE5 почти идентична предшественнице. Мой совет: перестаньте оглядываться на графику и попробуйте две части «Хроник» на Wii – они интереснее DA будут.





PlayStation 2

Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii

Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3

Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

XBOX 360

Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайн сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP

Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

- ☒ **Доставка в любой уголок России почтой или UPS**
- ☒ **Доставка курьером по Москве от 3-х часов**
- ☒ **Более 1500 игр на сайте на все игровые системы**
- ☒ **Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры**
- ☒ **Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм**
- ☒ **Доставка игр под заказ из-за рубежа**



t

e

i

+7 (495) 780 88 25

sales@gamepost.ru

www.gamepost.ru

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

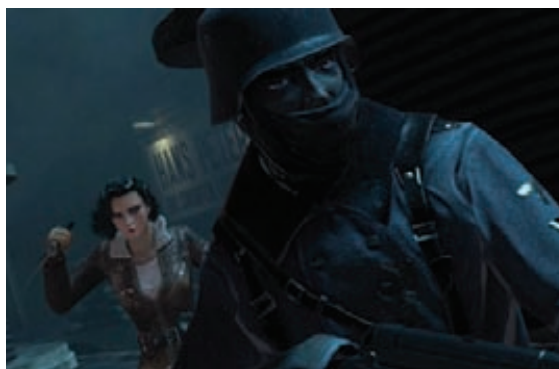
Prototype (PC, PS3, Xbox 360)

Геймплейная нарезка в HD из очередной игры с открытым миром. Полигонов на квадратный метр не так много, зато количество объектов в кадре очень даже высокое.



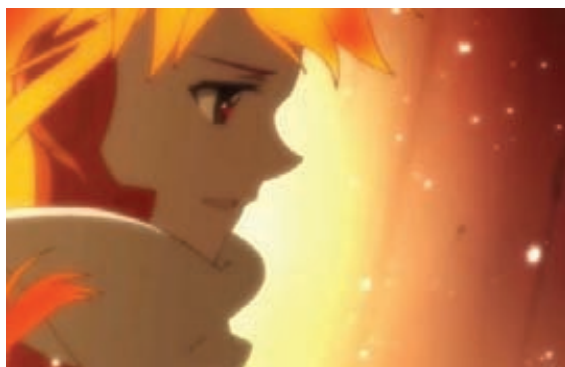
Velvet Assassin (PC, Xbox 360)

Пока Сам Фишер пропадает неизвестно где, мы смотрим геймплейную нарезку из приключений другой любительницы побродить в темноте с ножиком.



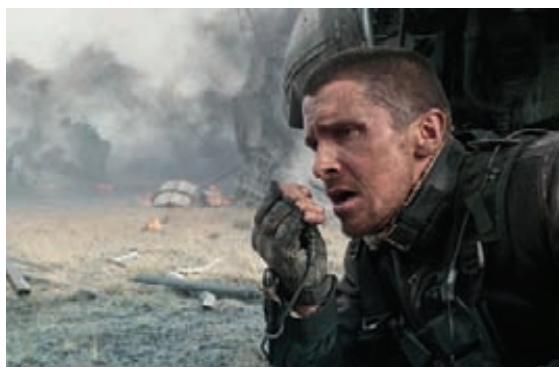
Auriga

Любительский клип Auriga, получивший звание лучшего клипа 2008 года на авторитетнейшем мероприятии Viewers' Choice Awards сайта AnimeMusicVideos.org.



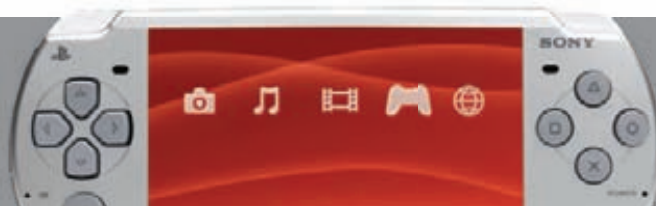
Терминатор: да придет спаситель

Новый четырехминутный трейлер, целиком состоящий из постапокалиптических экшн-сцен и раскрывающий все тонкости сюжетной линии грядущего фильма.



PSP Zone

Пршивка: 5.50
ДемOVERсия: Yuusha 30
Видеоролики: Transformers: Revenge of the Fallen, Soul Calibur: Broken Destiny
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Демоверсию второй части адвенчуры The Secret Files мы уже выкладывали раньше, но тогда она была на немецком языке. В этот раз представляем вашему вниманию более понятную англоязычную демку. Любителям Battlefield 2 рекомендуем посмотреть модификацию Project Reality. Правда, мы выкладываем только клиентскую часть, потому что полная версия мода не влезла бы на диск, даже если бы на нем кроме нее больше ничего не было. В «Территории HD» рекомендуем ознакомиться с геймплейным роликом из Prototype – весьма примечательной игры с обложки этого номера. // **Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обзорваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобится скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Internet Explorer Collection 1.4.0.2
- Orbit Downloader 2.8.10
- Alex.1 v2.0 RC4
- File Navigator 1.7.4.599
- Test Braking CPU v1.01b2
- IconTo v4.61
- Modules File Navigator
- OCCT GPU 0.70
- Test Braking CPU v1.01b2
- WashAndGo 11j
- Free Video to DVD Converter 1.1.2.51
- iTunes 8.1.1.10
- MediaPortal 1.0.2
- VideoCharge 3.18.0.0
- VideoInspector 2.2.1.120
- Final Uninstaller 2.2.0
- Fresh Diagnose 8.06
- Fresh UI 8.30
- Hard Drive Inspector 3.25
- WinLock 5.02

Видеофакты

Видеопрвью:

- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
- Wet (PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:

- Prototype (PC, PS3, Xbox 360)
- Blitz: The League II (PS3, Xbox 360)
- Velvet Assassin (PC, Xbox 360)
- Command & Conquer: Red Alert 3 Ultimate Edition (PS3)

Особое мнение:

- Guitar Hero: Metallica (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Трейлеры:

- Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Red Steel 2 (Wii)
- Prototype (PC, PS3, Xbox 360)
- Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)
- Operation Flashpoint: Dragon Rising (PC, PS3, Xbox 360)

Special:

- Metal Gear Solid 4 (игрофильм)
- Крутятся картриджи (ретро-программа)
- StarCraft II (демонстрация)
- BioShock II (демонстрация)
- Mass Effect 2 (дневник разработчиков)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Secret Files 2: Puritas Cordis

Территория HD:

- Prototype
- Velvet Assassin

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas

PSP-Zone:

- Прошивка 5.50
- Yuusha 30 (демоверсия)
- Transformers: Revenge of the Fallen (трейлер)
- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes (трейлер)
- Soul Calibur: Broken Destiny (трейлер)

Банзай!:

- Nostromo – Auriga (клип)
- Ilea – Never Gonna Stop Me (клип)
- Fullmetal Alchemist (трейлер)
- One Piece (11-й опенинг)
- Tohoshinki – Share The World (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows XP
- GeForce Forceware 185.85 Windows 7
- GeForce Forceware 185.85 Windows Vista
- GeForce Forceware 185.85 Windows XP

Патчи:

- Периметр 2: Новая Земля 1.01 RU
- Tom Clancy's EndWar v1.02 RU, POL
- Two Worlds v1.7b Интернациональная

Софт:

- a-squared Free 4.5.0.1
- The Cleaner 6.1.0.2007
- Trojan Remover 6.7.8 build 2577
- CopyToDVD 4.2.2.23
- Free DVD Decrypter 1.3.4.50

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.10
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.8.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.50.02
- Miranda IM 0.7.19
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:

- Район №9 (District 9)
- Джи Ай Джо: Бросок кобры (G.I. Joe: Rise of Cobra)
- Затерянный мир (Land of the Lost)
- Терминатор: да придет спаситель (Terminator Salvation)
- Трансформеры: Месть паших (Transformers: Revenge of the Fallen)

Shareware/Freeware:

- Flower Paradise
- Plants vs. Zombies
- Wandering Willows

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Secret Files 2: Puritas Cordis

Демоверсия второй части адвенчуры Secret Files. Игра рассказывает нам о пророчестве, предвещающем апокалипсис. Вначале нам предлагают побывать в роли священника, случайно наткнувшегося на пророчество и погибшего от рук неизвестных убийц. После этого мы оказываемся на борту океанского лайнера вместе с рыжеволосой Ниной Каленковой, которая отправилась в кругосветный круиз. Отдохнуть ей, конечно же, не дадут. У девушки сразу же пропадает чемодан, так что ей придется хорошенько все обыскать, решая различные головоломки.



rFactor

По старой традиции, в разделе rFactor нашлось место для монокубовой модификации. На сей раз мы публикуем отличный мод под названием Corvette C6R. Как можно понять по названию, посвящен он гонкам на специально подготовленных купе Chevrolet Corvette шестого поколения. Машины эти являются по-настоящему серьезными аппаратами. Достаточно сказать, что они неоднократно побеждали в своем классе в гонках на выносливость. Одним словом, мод Corvette C6R оказался очень увлекательным.



Battlefield 2

Поклонников Battlefield 2 на этом диске ждет настоящий подарок в виде модификации Project Reality. Мод этот уже давно стал настолько огромным, что даже двухслойный DVD не в состоянии уместить его целиком, поэтому в этот раз вас ждет основная клиентская часть мода, а в следующий раз мы выложим карты. Как обычно, создатели Project Reality добавили очень много интересных вещей. Появилась целая куча нового оружия, добавлены образцы техники, такие, как БТР-60ПБ и Lynx AH-7, а также появилось еще четыре карты.



Quake 4

На нынешнем диске в подборке для Quake 4 нашлось место для по-настоящему большой модификации. Известный по модам для Doom 3 автор Dafama2K7 создал масштабную работу, которая будет интересна как любителям новых спецэффектов (а их в Unpredictable NG Q4 более чем достаточно), так и тем, кто ждет нововведений в игровом процессе. Для начала была усилена мощь оружия, переработаны некоторые стволы. Кроме того, теперь можно подбирать оружие погибших морпехов.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
 «Страна Игр» +2DVD
 и «PC ИГРЫ» + 2DVD
 На 6 месяцев – 3150 руб.
 На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в мае, то журнал будете получать с июля.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц) на 6 месяцев – 2400 руб на 12 месяцев. – 4400 руб.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Биллайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев
 начиная с _____ 200 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

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»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа _____ Сумма _____

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 18 июня

РЕПОРТАЖ

КРИ-2009

Конференция разработчиков игр стала меньше, тише и серьезней. Секреты профессионалов, новые подробности о новых играх и драки девушек в грязи.



В РАЗРАБОТКЕ

Spore: Galactic Adventures (PC)

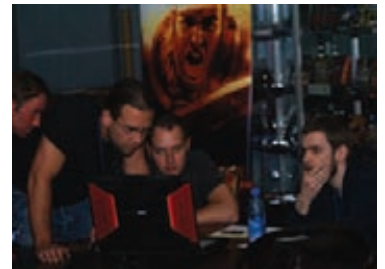
Игроки в Spore уже создали сто миллионов существ. Теперь мы сможем придумать для них сто миллионов приложений.



ИНТЕРВЬЮ

Risen (PC, Xbox 360)

Создатели Gothic не могут назвать свою новую игру Gothic, но все равно делают Gothic. Руководитель проекта Михаэль Хоге — об инквизиции, магах и бандитах.



РЕЦЕНЗИЯ

Bionic Commando (PC, PS3, Xbox 360)

Воскрешение классики от Сарсом по канонам научной блокбастики? Настало время расставить точки над «i».



РЕЦЕНЗИЯ

Terminator Salvation (PC, PS3, Xbox 360)

Последний год доказал: хорошие игры по мотивам кинофильмов возможны. Ждать ли чуда от авторов Wanted?



СПЕЦ

История церемонии Gameland Award

Результаты ежегодной народной премии в области компьютерных и видеоигр, а также итоги ее пятилетней истории.



РЕЦЕНЗИЯ

UFC 2009 Undisputed (PS3, Xbox 360)

В прошлом номере мы делились впечатлениями от демо. В будущем — вынесем окончательный вердикт.



РЕЦЕНЗИЯ

Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)

В нашей редакции горячо любят не только MMA, но и классический бокс. Electronic Arts в курсе: новая Fight Night уже у нас!



РЕПОРТАЖ

Split/Second (PS3, Xbox 360, PC)

Эксклюзивный репортаж о перспективной гонке от создателей Pure, подготовленный экспертом «Страны Игр».



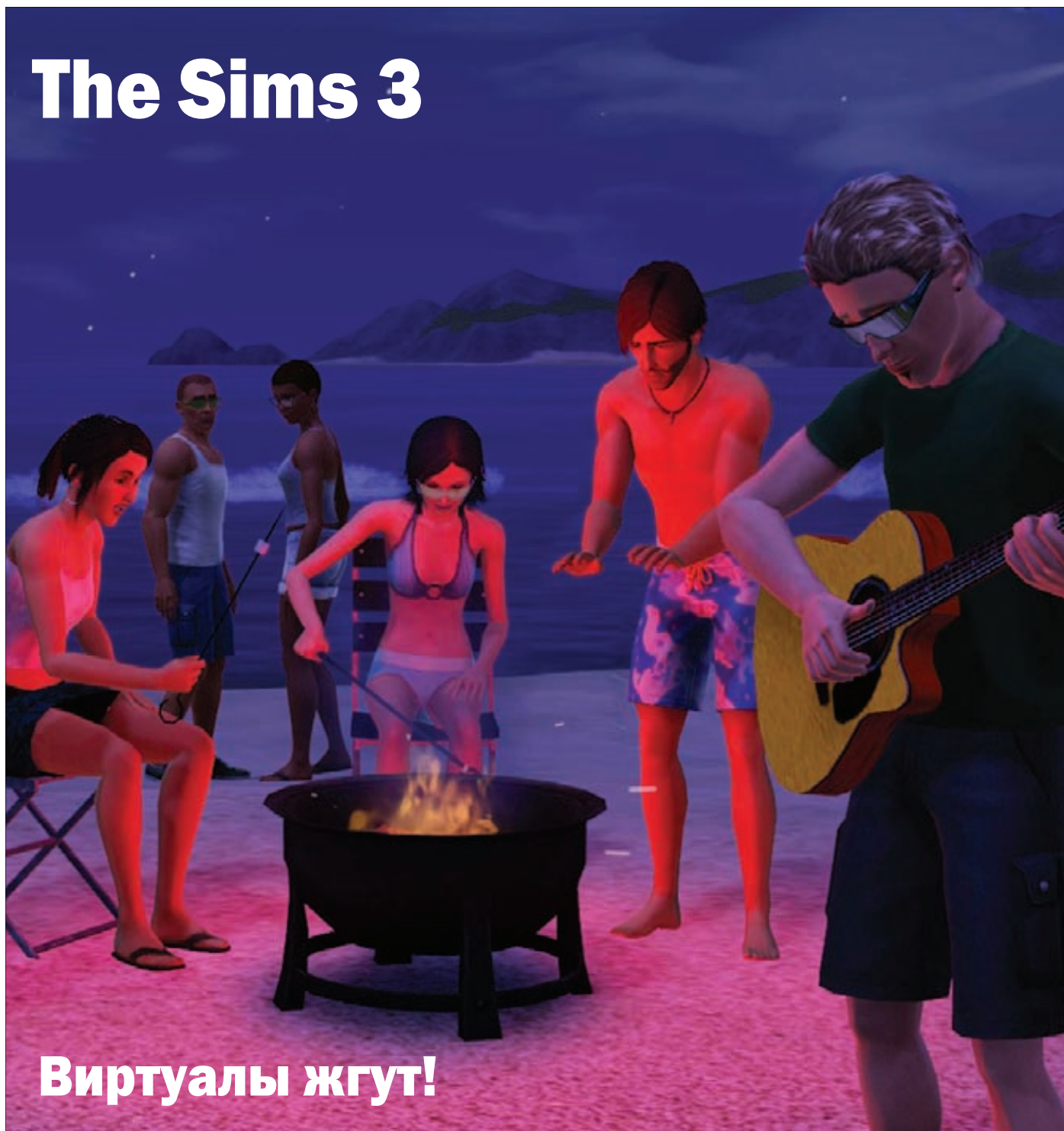
В следующем номере

У любителей виртуальной жизни по третьему кругу отобрали собак, кошек и нажитые непосильным трудом дизайнерские шмотки, зато добавили аппетитных толстяков и тотальную цветовую кастомизацию (синие симы отныне равноправные члены общества). А также единый город, где мы наконец-то сможем с высоты птичьего полета одновременно увидеть, чем там в разных концах занимаются его обитатели.

АНОНС

СТРАНА ИГР

The Sims 3



Виртуалы жгут!



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

реклама



фильм МАЙКЛА БЭЯ

ТРАНСФОРМЕРЫ

МЕЕСТЬ РАДШИХ

PARAMOUNT PICTURES AND DREAMWORKS PICTURES PRESENT IN ASSOCIATION WITH HASBRO & BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION A TOM DESANTO/DON MURPHY PRODUCTION A MICHAEL BAY FILM "TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN"
SHA LEBARF, MEGAN FOX, JOSH DUARTE, TYRESE GIBSON AND JOHN TURTURRO. COSTUME DESIGNER INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC. MUSIC BY STEVE JABLONSKY. EDITOR DEBORAH L. SCOTT. PRODUCTION DESIGNER ROGER BARTON. PAUL RUBELL, JOEL NEESON, A.C.E. & THOMAS MULLOON
PRODUCTION DESIGNER PHILIP J. BROWN. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BEN SEIBEN. EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN SPIELBERG, MICHAEL BAY, BRIAN GOLDBER, MARK IZRAELIAN. PRODUCED BY DON MURPHY & TOM DESANTO. LORENZO & BONAVENTURA. IAN BRITZ. "HASBRO'S TRANSFORMERS" ACTION FIGURES
DREAMWORKS PICTURES PRESENTS A FILM BY MICHAEL BAY TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN WRITTEN BY ERIK KRUEGER & ROBERTO ORCI & ALEX KURTZMAN

Transformery2.ru

В КИНО С 24 ИЮНЯ



FINAL FANTASY[®]

CRYSTAL CHRONICLES

Echoes of Time



[PROTOTYPE]