№19 | 292 | 2009
ПЕРВЫЙ ОКТЯБРЬСКИЙ

ВРЕМЯ ASSASSIN'S CREED II стр. 12

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 09019

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
230 ₽

NEED FOR SPEED: SHIFT

ЗУМ-ЗУМ!



ВЫСТАВКА GAMESCOM стр. 30
DRAGON AGE: ORIGINS стр. 24
FINAL FANTASY XIII стр. 18
THE LAST GUARDIAN стр. 42
ИСТОРИЯ BIOWARE стр. 66

FIFA 10
ТЕПЕРЬ С РУССКОЙ ПРЕМЬЕР-ЛИГОЙ
СМОТРИТЕ НА DVD

КОМПЛЕКТАЦИЯ: ПОСТЕРЫ: **NEED FOR SPEED И FINAL FANTASY XIII** | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **144** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ

Слово редактора

Октябрь 2009 #19(292)





НА ОБЛОЖКЕ
Need for Speed: Shift

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Electronic Arts

За рубежом финансовый кризис почти и не затронул игровую индустрию. Пара-тройка банкротств и без того дышавших на ладан издательств и студий – не в счет, это произошло бы в любом случае. Новинки анонсируются, поступают в продажу, расходятся миллионными тиражами – все как обычно.

В России положение дел куда сложнее. Уже весной и без того недешевые консольные игры подорожали почти в полтора раза. Ведь если в Европе и США все цены надежно зафиксированы в местной валюте (как было 49 евро, так и осталось 49 евро), то у нас сильно зависят от колебания курсов. Летом рубль укрепился, вслед за этим должны подешеветь и игры, но пока эффект не очень заметен. Неповоротливые отечественные продавцы очень хорошо умеют повышать цены, а вот снижать их или предоставлять скидки – нет. Остается только разводить руками и делать заказы в британских интернет-магазинах – падение фунта стерлингов сделало таможние прайс-листы самыми привлекательными. Впрочем, бывают и приятные исключения: иногда в московских сетях попадаются «платиновые» релизы для PlayStation 2 по 300 рублей или комплекты «три крутые игры для Nintendo Wii» по цене одной.

Судьба отечественных игр еще более печальна. Вопрос о том, движется ли та или иная разработка к финалу, или же приостановлена на неопределенный срок, – из числа неприличных. Все по-настоящему перспективные проекты, вроде «Дальнобойщиков 3», будут завершены, но общее число приличных игр окажется гораздо меньше, чем могло бы.

И все же на суровом посткризисном ландшафте можно найти ростки надежды. Один из них – локализация файтинга Dissidia: Final Fantasy для PSP. Это первая игра цикла, официально переведенная на русский. Другой хороший сигнал – релиз «Ил-2 Штурмовик» для консолей нового поколения и Majesty 2: A Fantasy Kingdom Sim. Настоящие хиты мирового уровня, без всяких скидок на родное болото. Чем больше их выйдет и чем активнее российские геймеры будут вовлекаться в мировую индустрию (в том числе и голосуя рублем за локализации), тем сильнее окажется отдача с той стороны. И я очень надеюсь, что когда-нибудь уже англичане и немцы освоят интерфейс магазина gamepost.ru, чтобы подешевле купить здесь Tekken 11. Или Tekken 7, если повезет.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
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, ООО «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
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
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
Андей 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
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@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

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

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

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

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

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

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:
Point Blank, Just Cause 2...
Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Assassin's Creed II
Продолжение нашумевшей Assassin's Creed: новый герой, десятки различных способов расправы с врагами.



18 Final Fantasy XIII
Самая ожидаемая консольная RPG: венец многолетних усилий сотрудников Square Enix.

62 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. 62.



66 История студии BioWare
Из подземелий – к звездам! Как канадские доктора ролевой жанр лечили.



74 Wadjet Eye Games: Дэйв Гилберт
Интервью с известным разработчиком, а теперь уже и издателем игр.

76 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:
«Черные бушлаты», Phantasy Star Portable... **Подробный список материалов раздела – на стр. 76.**



86 Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники
Не просто отличный симулятор, но и лучшая отечественная игра для консолей нового поколения.



88 Battlefield Heroes
Эксперимент по пересадке FPS массивно-многопользовательской компоненты прошел удачно.

Список рекламодателей

Universal 2 обл. | **Журнал Total DVD** 3 обл. | **CP** 4 обл. | **Beeline** 5 | **Samsung** 11 | **Xbox** 17 | **МТС** 34-35 | **Eelectronic Arts** 37, 59 | **Garnier** 50-51 | **Soft Club** 55, 57 | **GamePost** 61, 103 | **К-системс** 65 | **Сбарро** 61, 93 | **gameland.ru** 99 | **Журнал Total Football** 111 | **Редакционная подписка** 131 | **gameland.tv** 137 | **Хитзона** 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:
Batman: Arkham Asylum, Трейлер Call of Duty: Modern Warfare 2, Army of Two: The 40th Day...
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:
Cities XL, Half-Life 2, rFactor, Unreal Tournament 2004...
Подробное содержание – на стр. 138.



30 Самые примечательные игры Gamescom
Наш репортаж с игровой выставки Gamescom. Мы рассказываем о самых интересных играх.



78 Need for Speed: Shift
Третья попытка превратить знаменитую аркадную гонку NFS в породистый симулятор.



94 FIFA 10
«Главная версия» FIFA 10 – настоящий подарок всем любителям футбола.

104
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, 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. 104.





110 Казуальные игры
В этот раз рассказываем об играх «Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага» и «Минигольф. Чемпионат».



106 Бесконечный холст
Из нашего сегодняшнего выпуска вы узнаете о том, как подготовиться к любой жизненной ситуации.

134
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:
Комикс
Подробный список материалов раздела – на стр. 134.



136 Обратная связь
Дорогие читатели пишут дорогой редакции, а дорогая редация дорогим читателям с удовольствием отвечает.

Комплектация

Постеры: Need for Speed: Shift и Final Fantasy XIII



Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?»

на стр. 76

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.



Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)
Мы долго ждали, когда игра попадет на полки магазинов. Теперь же сотрудники редакции готовы поделиться альтернативными мнениями о Batman: Arkham Asylum.



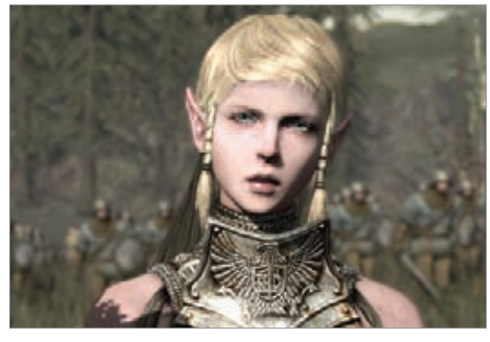
Need for Speed Shift (PC, PS3, Xbox 360)
Сериал Need for Speed начал медленно, но верно выбираться из болота самокопирования. Однако не отпугнет ли «перерождение» преданных фанатов сериала?

Видеопревью

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



Трейлер Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
Новый трейлер посвящен режиму Capture the Flag, но те, кто немало часов наиграл в первый Modern Warfare, увидят множество нововведений.



Kingdom Under Fire II (PC, Xbox 360)
После Diablo-образной Circle of Doom сериал Kingdom Under Fire получает полноценное, номерное продолжение. Ждать его выхода еще долго, но наше превью вы можете посмотреть уже сейчас.

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».



Army of Two: The 40th Day (интервью)
На прошедшей выставке Gamescom мы пообщались с Сарой Стюарт, помощником продюсера второй части Army of Two. Интервью смотрите на диске этого номера.



Gamescom за пять минут (репортаж)
Представляем вашему вниманию репортаж о прошедшей выставке Gamescom, из которого вы узнаете о самом интересном из того, что происходило в Кельне.

Билайн®
живи на яркой стороне



Каждый может стать избранным

Только подключившись к **Домашнему Интернету** от «**Билайн**»
с 1 сентября по 31 декабря 2009 г., ты получишь в подарок бесплатные
артефакты в популярных онлайн-играх. Выбери один из трех
высокоскоростных тарифов и стань сильнее в своей игре.

Оформи свою заявку прямо сейчас! 8 800 700 8000 круглосуточно | **provod.beeline.ru**

Участвовать в акции могут только абоненты, пользующиеся услугой «Домашний Интернет» от «Билайн». Воспользоваться виртуальным бонусом (артефактом) возможно только один раз в каждой игре в течение срока проведения акции. Подробная информация об акции, правилах ее проведения, список игр, в которых можно получить артефакты, сведения о порядке получения артефактов, а также подробности об условиях подключения, тарифах и о доступности услуги уточняйте на сайте provod.beeline.ru. Услуга предоставляется: ООО «СЦС Совинтел», ЗАО «Инвестэлектросвязь», ООО «Кубтелеком», ООО «Агентство деловой связи», ЗАО «Сочителеком». На правах рекламы.

На горизонте

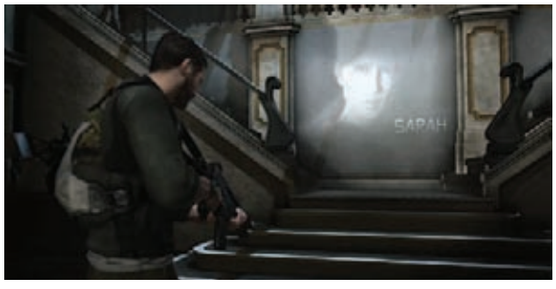
Все об играх завтрашнего дня



Илья Ченцов

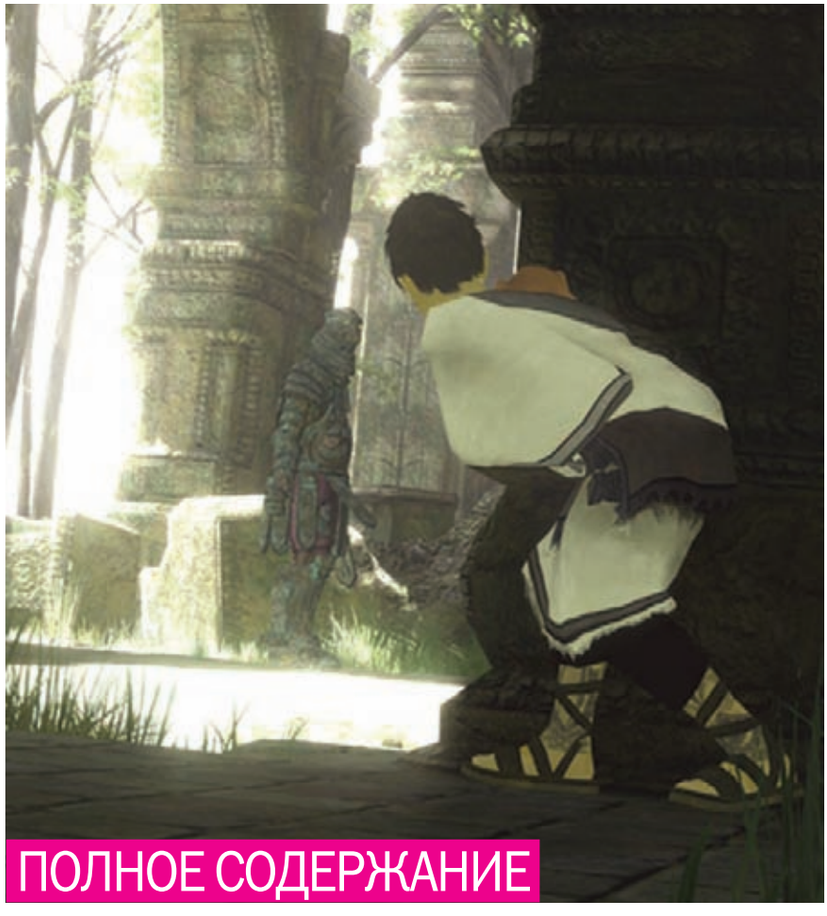
Читая журнал Elle Girl (в номере, кстати, была неплохо освещена геймерская тема), наткнулся на упоминание «Аллодов Онлайн» в небычном контексте. Рекламная полоса гласила, что Федеральное агентство по делам молодежи и одна телекоммуникационная компания подготовили подарок тем, кто в этом году получает паспорт, – DVD «Энциклопедия молодого гражданина», Помимо основ финансовой грамотности, юридического ликбеза и нового софта от Microsoft и других производителей, на диске обещаны новый рассказ Лукьяненко, новые хиты «Мумий Тролль», новые шутки от Comedy Club и скромненько так: «главная игра года – Аллоды Онлайн и еще двадцать лучших игр». Мы, к сожалению, свой шанс словить халяву уже упустили, так что если кому-то из вас этот чудо-диск все-таки достанется, ждем рассказов.

Самые ожидаемые игры редакции



Assassin's Creed II **(PC, PS3, Xbox 360)**	20 ноября 2009
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	январь 2010
BioShock 2 **(PC, PS3, Xbox 360)**	30 октября 2009
Brutal Legend **(PS3, Xbox 360)**	13 октября 2009
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	II квартал 2010
God of War III **(PS3)**	I квартал 2010
Heavy Rain **(PS3)**	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
Uncharted 2: Among Thieves **(PS3)**	октябрь 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Осенний пересчет цен в Microsoft	8
Как стать разработчиком игр для DS и PSP	9
Вести от Blizzard	9
Бессонные ночи сотрудников Infinity Ward	10
EA увольняет, Ubisoft зазывает	10

Хит?!

Assassin's Creed II	12
Final Fantasy XIII	18
Dragon Age: Origins	24

Спец

Самые примечательные игры Gamescom	30

В разработке

Point Blank	38
Queen's Blade: Spiral Chaos	40
The Last Guardian	42
Just Cause 2	46
Monster Hunter Tri	48
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	52

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



Ninety Nine Nights II (Xbox 360)



Colin McRae: DiRT 2 (PC, PS3, PSP, Wii, Xbox 360, DS)

моментальная
Подписка
www.nafmedia.ru через платежные терминалы QIWI (КИВИ)



Чтобы воспользоваться услугой «Моментальной Подписки»:
1. Найдите платежный терминал QIWI (КИВИ).
2. На главной странице перейдите в раздел «Оплата услуг».
3. Далее в подразделе «Другие услуги» найдите кнопку «Моментальная Подписка».
4. Выберете печатное издание, период и стоимость подписки.
5. Введите номер Вашего мобильного телефона*.
6. Внесите оплату согласно тарифу.
7. Сохраните квитанцию об оплате.

В течение нескольких дней с Вами свяжется оператор издательства для уточнения адреса. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Доставка по России - бандеролью в почтовый ящик, по Москве в пределах МКАД – с курьером.

* Внимание! Сдача от операции или возврат денежных средств неуспешного платежа будет перечислена на Ваш Личный кабинет с указанным номером телефона.

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Снижение цен на консоли – естественный процесс. Не думаю, что таких событий на Западе кто-то всерьез очень уж долго ждет. Да, минус 50 долларов – возможность купить к приставке на одну игру больше. Но в масштабах жизненного цикла консоли это не так уж и много. Для многих новость – хороший повод зайти в магазин, но все эти же самые люди рано или поздно купили бы Xbox 360.

И все равно очень приятно. Я люблю, когда хорошие вещи начинают стоить дешевле и при этом не оказываются хуже.

Осенний пересчет цен в Microsoft

Слухи подтвердились: Microsoft заявила, что снижает цены на Elite-комплектацию Xbox 360 до 249.99 евро в Европе и $299.99 в Штатах. Напомним, в числе главных особенностей «элитной» консоли – жесткий диск на 120 Гбайт. А вот Premium-версию (она же Pro) с диском на 60 Гбайт сняли с производства. Как пояснил один из руководителей европейского подразделения Microsoft Крис Льюис, решение оставить на рынке лишь две модификации вызвано желанием более четко позиционировать каждую из моделей. Мол, Arcade – для бедных или сомневающихся, а Elite – полноценный вариант, в котором все есть. Правда, чтобы удешевить его, пришлось отказаться от HDMI-кабеля, но Льюис уверен, что репутации устройства это нисколько не повредит, и потребителям даже выгодней приобретать провода отдельно: вдруг у кого-то до сих пор нет телевизора с HDMI-выходом? Одновременно в Европе подорожала Arcade (в Штатах цена осталась прежней - $199.99) – до 199.99 евро. Причиной тому, как утверждает Льюис, скачки валютного курса; комплектацию не изменили. Рост стоимости базовой консоли, по его мнению, не запугает потенциальных покупателей Xbox 360, ведь люкс-вариант теперь стал гораздо доступней.

Льюис также отрицает, что снижение цен – ответ на решение Sony удешевить PlayStation 3. «Мы живем по собственному расписанию, и менять это не собираемся. Время для акции было выбрано недаром, ведь подобные вещи всегда очень тщательно планируются загодя. Но мы считаем, что в любом случае все сложилось очень удачно». Он не забыл подчеркнуть, что даже самый дорогой вариант Xbox 360 стоит на 50 евро дешевле, чем PS3 Slim, и заверил: в Microsoft приложат все усилия, чтобы и дальше обеспечивать геймеров как первоклассными сервисами, так и отличной продукцией.



Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
23.43 млн	31.67 млн	51.15 млн	52.9 млн	109.48 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Странно, что все эти меры по поддержке инди-разработчиков, призванные пополнить библиотеку игр для обеих карманных консолей, принимаются только сейчас. Давно пора!

Как стать разработчиком игр для DS и PSP

Еще на выставке Gamescom Sony анонсировала серию PSP Minis – скачиваемых игр, не превышающих размером 100 Мбайт. Не прошло и пары недель, как Nintendo выступила с похожей инициативой: дескать, пора поддержать независимых издателей и вольных разработчиков, а заодно пополнить библиотеку недорогих скачиваемых новинок для «двухэкранника» (напомним, не так давно консоль обзавелась собственным онлайновым магазином – Dsiware). План таков: чем меньше игра, тем скромней обязательные отчисления в пользу «большой N», которые придется уплатить автору, и, соответственно, внушительней доход. Например, для продукции за 500 пойнтов ($5) предел – 20 Мбайт. Как надеются в компании, такой ход мотивирует студии не завышать цены на дешевые игры и упростит жизнь геймдизайнерам-одиночкам.

Sony, в свою очередь, поспешила более подробно описать преимущества создания Minis: мол, наказаний за продажи ниже установленного минимума не будет (в отличие от WiiWare). Также авторы вольны сами выбирать день релиза, а получить одобрение на игру-крошку удастся быстрей, чем на полноценную новинку. И главное, стоимость девкита снизят на 80% - до $1718 (правда, не уточняется, дадут ли скидку только участникам программы, или же она распространится на всех).

И напоследок: Sony готова в октябре выложить на виртуальные полки первые полтора десятка «миников». Nintendo только ищет таланты: когда DSiware начнет ломиться от инди-новинок, пока неизвестно. Перед глазами же – пример Apple с iPhone: ассортимент богатый, стоящих игр – единицы.

Вести от Blizzard

На ежегодном конвенте BlizzCon компания Blizzard (ныне подразделение гиганта Activision Blizzard) анонсировала Cataclysm, свежее дополнение к World of Warcraft, которое, как гласит пресс-релиз, «в буквальном смысле изменит знакомый геймерам мир Азерота». Дата релиза не называется, да и подробностей обнародовано мало: известно лишь, что появятся две новые расы. Также Blizzard обещает расширить возможности онлайновой службы battle.net к тому времени, когда выйдет первая часть StarCraft II. Появятся списки друзей, чат и таблицы ачивментов в духе Xbox Live. Кроме того, пользователям не потребуется физически переносить сейвы с одного компьютера на другой, если они установят StarCraft II на нескольких машинах: эти данные будут храниться в онлайне, равно как и информация о проведенных матчах. Дополнительно обещают ввести систему подбора соперников для турниров.

Вдобавок Роб Пардо, исполнительный вице-президент геймдизайнерского подразделения Blizzard, сообщил, что спустя некоторое время после запуска StarCraft II откроется онлайновый магазин-форум, цель которого – содействовать распространению любительских модификаций к игре. Посетители смогут бесплатно либо за деньги скачивать созданные другими фанатами карты (в последнем случае часть прибыли достанется автору мода). Как надеются в Blizzard, такая мера поможет улучшить качество фэнских работ и заодно отвлечет внимание начинающих геймдизайнеров от сервисов вроде Steam.



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



На выставке Gamescom Blizzard показывала одиночную кампанию StarCraft II: Wings of Liberty, и независимое жюри присудило игре титул лучшей из всех представленных. Я, правда, не знаю, говорит ли этот факт больше о «Старкрафте», выставке или загадочной немецкой душе.

Sony пощадит геймерские кошельки

Еще на E3 выяснилось: Sony готовит очередной контроллер для PS3, который, во-первых (и мы назовем вам наиболее благопристойную версию), похож на гимнастическую булаву с лампочкой, а во-вторых, выполняет ту же функцию, что и Wiimote: считывает движения пользователя. Дата релиза пока не называется, но президент Sony Сюхей Ёсида уже поспешил заверить публику: приобретать два устройства необязательно. Комбинации из одного контроллера и стандартной камеры PlayStation Eye вполне хватит, чтобы справиться с управлением во всех играх.

Мяч для Wii

В Nintendo будто задались целью патентовать каждые две недели по новому контроллеру для Wii. В прошлом выпуске «СИ» мы рассказали о надувном седле, теперь же пришел черед мягкого мяча, весьма похожего на тот, который используется в американском футболе. Обе конструкции служат чехлом: непосредственно за управление по-прежнему отвечает Wiimote. В случае с мячом учитываются как взмахи руками (в игре персонаж совершает броски), так и наклоны всем корпусом вправо или влево (герой увертывается от соперников). Скорость бега будут определять по соответствующим движениям геймера, каким образом задавать направление – пока неясно.

Рождественское преображение Кратоса

Sony выпустит на PS3 God of War Collection, в которую войдут графически улучшенные версии первых двух выпусков God of War. Увеличено разрешение картинки, частота кадров в секунду повышена до стандартных сейчас 60 фреймов, включено сглаживание контуров. Новинка будет стоить $40, т.е. на $20 дешевле, чем любой высокобюджетный продукт для домашней консоли Sony, и появится на прилавках к зимним праздникам. Переносом занималась студия Bluepoint Games (создатели сериала, по-видимому, слишком заняты God of War III).

Цифры и факты

Ryuga Gotoku 4 от Sega
будет показана на Tokyo Game Show 2009

Killzone 2, Metal Gear Solid 4,
вошли в список платиновых игр для PS3

THQ выпустит в Корее
онлайновую стратегию Company of Heroes: Online.

Ninety Nine Nights II сменила
издателя с Microsoft на Konami.

Свидание с ведьмой
Sega объявила, что экшн от третьего лица Bayonetta переберется за океан только в следующем году; в конце октября свет увидит исключительно японская версия. Тем, кто не захочет или не сможет импортировать новинку (вариант для Xbox 360, как обычно, снабжен региональной защитой), Platinum Games предложит пусть и скромное, но утешение: демоверсию, которая, по словам продюсера Юске Хасимото, полностью оригинальна и не проспойлерит уровни из готовой игры.

Ямаути обещает, геймеры надеются
Кадзунори Ямаути, создатель сериала Gran Turismo, подтвердил, что в Gran Turismo 5 будет внушительный автопарк из тысячи машин, а ролики с записью повторов особо выдающихся гоночных эпизодов позволят напрямую закачивать на youtube.com. Вдобавок Ямаути заявил, что релиз пятой части не за горами и состоится вскоре после выхода Gran Turismo для PSP. И наконец, самое приятное: не исключено, что американцы и европейцы получат игру в один день с японцами.

Sony не обеднеет из-за заниженной цены PS3 Slim
Президент Sony Каз Хираи подтвердил, что себестоимость PS3 по-прежнему превышает ее отпускную цену и ситуация не изменится с выходом Slim-версии. Тем не менее, он не видит причин для беспокойства: «Я считаю, куда более показателен другой результат – успешность бизнеса в целом, т.е. величина прибыли от суммарных продаж «железа», софта и периферийных устройств. И в этом отношении у нас все отлично, начиная с прошлого финансового года». Также Хираи не преминул лишний раз подчеркнуть, что хоть Nintendo и хвалят за расширение геймерской аудитории, лед растопила именно Sony. «Самая успешная консоль – до сих пор PS2, и она все еще весьма востребована. Я уверен, что именно благодаря ей изменилось восприятие игр: они перестали считаться чем-то, интересным только заядлым геймерам, - заявил он.


ЧЕГО ПИШУТ НОВОГО?
ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ, В COD: MODERN WARFARE 2 ПОЯВЯТСЯ МЕТАТЕЛЬНЫЕ НОЖИ!
ТЫК!
НУ НАДО ЖЕ... ИНТЕРЕСНО, ПОСЛЕ КАКОГО ПАТЧА ВВЕДУТ МЕТАТЕЛЬНЫЙ ТОСТЕР ДЛЯ ТИХОГО УБИЙСТВА КЕМПЕРА В ПРУДУ?
БЗЗЗ

The BEAT Edition



Твоя музыка. Твои правила.

BEAT DJ

Технология ICEpower от Bang & Olufsen.

Samsung Music Store – уникальный музыкальный магазин. В его огромной фонотеке (600 000 композиций) ты легко найдешь нужный трек. Загружай музыку сразу на свой телефон. Samsung Music Store. Просто, быстро, удобно!

Уникальный пользовательский интерфейс DISC

Сенсорный AMOLED-дисплей (2,8")

Приложение Beat DJ

Функция распознавания МУЗЫКИ

Камера 3 Мпикс

HSDPA 7,2

5.1-канальная система SRS

DNSe

DivX

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

SAMSUNG

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО

А ЧТО С ДЖЕЙД РЭЙМОНД? Джейд Рэймонд по-прежнему является продюсером AC, на сей раз, правда, еще и исполнительным. Однако важные анонсы теперь делают другие, – в частности, Патрис Десилетс, выступающий в роли креативного директора. Музыку к игре пишет Джеспер Кид, а сценарием занимается Кори Мэй. Разработка возложена на плечи Ubisoft Montreal – сильной и опытной канадской команды, знающей, как добиться выдающихся результатов.

ХИТ?!





ТЕКСТ
Евгений Закиров

Assassin's Creed II

Эпоха Возрождения подарила нам множество великолепных произведений искусства, но никогда не воссоздавалась в полигональном мире видеоигры так досконально, как в Assassin's Creed II. Кажется, что если столько внимания уделяется декорациям, то тайны ордена ассасинов отходят на второй план, но это не так. Просто в Ubisoft Montreal верят: один из лучших способов привлечь внимание покупателей – усладить их взор роскошными видами.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Дата выхода:
20 ноября 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.assassinscreed.com
Страна происхождения:
Канада

В Assassin's Creed каждый находил свой повод для восхищения: кто-то дивился красотам древней архитектуры и блестяще переданным духом того времени, кому-то больше пришлись по вкусу выдающиеся акробатические способности главного героя, Альтаира, третьи же были без ума от игровой механики в целом. Дескать, и по крышам попрыгать дают, и со стражей подраться время находится, и сюжет интригует до самого финала. Чем плохо? Вроде и придраться не к чему. Однако нашлись те, кому перебежки по Иерусалиму встали поперек горла, и понять, почему так произошло, достаточно просто. Разве можно рассуждать о близкой к совершенству графике, если в девяти случаях из десяти действие происходит на неприглядного цвета локациях, отличить которые друг от друга сможет разве что очень уж ярый поклонник Джейд Рэймонд? Как назвать геймплей увлекательным, интересным, революционным, если раз за разом в игре повторяется одно и то же – пришел, послушал, убил, убежал? Еще один камень в огород Ubisoft бросают люди, прославившиеся на YouTube видеороликами о том, как игра повисла и после этого Xbox 360 перестал включаться. Не отстают и те, кто обрел популярность, проанализировав причины, по которым после зависания Assassin's Creed до этого момента без нареканий работавшая PlayStation 3 вдруг забыла о существовании Blu-ray привода. В общем, первая часть трилогии оказалась весьма неоднозначной, хотя разработчиков сразу простили. Ведь если предполагается сделать три выпуска, то каждый последующий будет исправлять ошибки предыдущего, т.е. еще на один шаг приблизится к идеалу. После изучения всех доступных на сегодняшний день материалов о сиквеле можно предположить, что именно так все и произойдет. В Ubisoft приняли к сведению все замечания и поспешили их учесть. Не поручимся, что зависаний на консолях станет меньше (а ведь находились пользователи, вообще с ними не сталкивавшиеся), но с полной уверенностью заявляем: тусклая кладбищенская палитра сменится яркими огнями ночного города.

Кто тут Медичи?

Джейд Рэймонд, в одночасье ставшая кумиром миллионов и «лицом» Assassin's Creed, как говорится, потерпела фиаско: обещания сыпались как из рога изобилия, но когда дошло до дела, выяснилось, что выполнены лишь некоторые из них. Теперь слово берут другие представители компании, в числе которых и Патрис Десилетс, первым

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Продолжение нашумевшей Assassin's Creed: новый герой, десятки различных способов расправы с венецианскими воротилами, хитроумные изобретения Леонардо да Винчи и мрачные тайны ордена ассасинов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что драк окажется слишком уж много, а для новых заданий используют надоевший еще в первой игре шаблон.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть скрупулезно воссозданные памятники архитектуры, обширную энциклопедию, удобное управление, интуитивно понятную боевую систему.



В магазинах сети GAME будет продаваться «белое» издание сиквела (так и называется – White Edition). В комплект войдет двадцатисантиметровая фигурка Эцио и код, позволяющий скачать дополнительное игровое задание, для выполнения которого герою придется посетить собор Санта-Мария Глориоза деи Фрари. Хотя точки продаж GAME были недавно открыты и в России, рассчитывать, что такое издание доберется до наших краев, не стоит. Альтернатива «белому» изданию Assassin's Creed II, что логично, – «черное», в которое тоже войдет фигурка Эцио, а также целых три дополнительных квеста, артбук и саундтрек. Купить Black Edition можно будет только через Play.com.



ЕСЛИ ВЕРИТЬ АВТОРАМ, ДАЖЕ ИСКУССТВОВЕДЫ, СПЕЦИАЛИЗИРУЮЩИЕСЯ НА ИТАЛЬЯНСКОМ ВОЗРОЖДЕНИИ, НЕ НАЙДУТ ЛЯПОВ В ДИЗАЙНЕ ЛОКАЦИЙ.

раскрывший захватывающие подробности второй части. Насчет появления нового героя догадаться можно было сразу. Хотя Альтаир и оказался «фантомом сознания» Дезмонда, простого человека, чьи воспоминания о былом составили сюжетную канву первой главы истории, ему вряд ли удалось бы прожить еще три сотни лет. Однако и отказываться от понравившегося всем образа хладнокровного убийцы из прошлого, ассасина, было бы глупо. Поэтому новый протагонист – Эцио Аудиторе де Фиренцо – соответствует всем нужным параметрам: высокий крепкий молодой человек. Одежды свободные, лицо скрыто капюшоном. Ни дать ни взять Альтаир – с поправкой на то, что речь идет об итальянском Возрождении и костюм дополняют соответствующие времени аксессуары.

Разработчики могут сколько угодно рассуждать, как им удалось разнообразить боевую систему, что за хитроумные приспособления есть в арсенале главного героя и какие задания ему предстоит выполнить, но в действительности первоочередное и самое важное отличие сиквела от первой части кроется в простой смене сеттинга. Иерусалим в буквальном смысле слова остался в прошлом. Выходец из богатого рода, по воле судьбы вступивший в ряды ассасинов Эцио орудует в Италии. В список обязательных для посещения мест входят Флоренция, Венеция, Тоскана – города, вовсе не похожие на те, в которых мы побывали в прошлый раз. Здесь

Вверху: Эцио явно не ищет легких путей. Каждая подобная локация – услада для фанатов Prince of Persia.

Внизу: Сбрасывать лучников не назовешь удачной идеей. Фокус, впрочем, может удасться. Ведь у героя получилось незаметно вскарабкаться на дом. Так что ему мешает так же тихонько «уронить» вниз стражника-другого?





Вверху: Преимущество ассасина в том, что враги не знают, какое оружие у него припасено. Кинжалы, смазанные ядом клинки, наконец, спрятанный в рукаве «предок» пистолета – все это делает его смертельно опасным противником.

кипит совсем иная жизнь: чуть ли не ежедневно устраиваются пышные празднества, люди по-другому одеваются и иначе себя ведут. Наконец, городской ландшафт принципиально изменился. Дома стали выше, исторических памятников заметно прибавилось (многие, заметим, сохранились и до наших дней), между районами разрешено перемещаться даже вплавь – разветвленная сеть водных каналов как раз для того и существует. При этом создатели недвусмысленно намекают: мол, даже искусствоведы, специализирующиеся на итальянском Возрождении, не найдут ляпов в дизайне локаций - настолько скрупулезно трехмерные модели воссоздают памятники культуры. Да и повода придраться к внутриигровым справкам и описаниям не будет. Когда бы Эцио ни подошел к очередному памятнику, собору, картине, наконец, просто колонне, он получит исчерпывающую



Внизу: Вооружившись топорами, герои прорубаются к очередному «клиенту». Ну разве скажешь, что речь идет о скрытных убийцах? Теперь их лица знает весь город!



Бои в Assassin's Creed II, как подчеркивают авторы, окажутся прежде всего зрелищными. Но это не исчерпывающее описание: разработчики делают ставку на доступность. По их мнению, сражения должны быть максимально понятными. Что происходит, каковы шансы на победу – все эти сведения должны быть в распоряжении играющего. Анализируя их, он быстрее поймет, что у него получается хорошо, а что хуже. Если сложно все время прятаться, то никто не запрещает убивать каждого встреченного на пути стражника – пусть только Эцио прячет трупы и не дерется на городской площади. Если, напротив, бои с превосходящими силами противника вызывают трудности, то лучше использовать одно из хитроумных приспособлений и бежать.

Эцио – выходец из богатой семьи. Когда его родителей предали и убили, юноша не растерялся и нашел способ отомстить. Так он попал в ряды ассасинов. Но орден со времен первой Assassin's Creed сильно изменился: строгие требования к одежде исчезли, рассуждения о правильности поступков отступили на второй план. Если раньше, пускай и условно, частые драки не поощрялись, то сейчас сложно найти скриншот или видеоролик без сцены убийства. Главный герой волен устраивать потасовки на улицах и косить стражников направо и налево. Оружие и броню он покупает на свои деньги – что-то полагается за выполнение заданий, а что-то Эцио уворовывает. Естественно, далеко не каждая схватка заканчивается славной победой. Напротив, очень часто нашему подопечному придется убегать и прятаться, оставляя после себя следы крови. В этом случае необходимо добраться до так называемых уличных докторов, которые за умеренную плату залатают раны. А чтобы в следующий раз оказаться чуть выносливее, рекомендуется вовремя проводить апгрейд брони. Как это будет выглядеть, пока не ясно, но звучит интригующе.



Задание выполнено, пора отступать. Можно задержаться, чтобы сразиться с противниками, но лучше сразу делать ноги.

информацию об увиденном. При этом путешествия по виртуальной Венеции, возможно, убедят заняться самообразованием даже тех, кому только драки да прыжки по крышам домов и подавай. Согласитесь, трудно пройти мимо произведения искусства, мастерски и до мельчайших деталях воспроизведенного в 3D. Уж в чем-чем, а в способности разработчиков выдать самые на сегодняшний день совершенные модели сомнений быть не должно. Мы видели скриншоты, видеоролики, демоверсии и каждый раз убеждались, что в Ubisoft знают, как сдержать слово. Сказали, что будет безупречно красиво, – значит, будет. И никак иначе.

Зрелищ!

Но отложим дифирамбы графическому движку до финальной версии. Тем более, еще не известно, чем за него придется расплачиваться: пятиминутными загрузками, завышенными системными требованиями (в случае с версией для PC) или все теми же зависаниями. Не менее важны нововведения в игровом процессе. Чем Эцио будет отличаться от Альтаира? Рискнем предположить, что дружбой с такими историческими личностями, как Леонардо да Винчи. Выдающийся ученый, гений своего времени, обожаемый нынешними писателями, будет снабжать главного героя удивительными изобретениями. Какими? Скажем, дельтапланом. Как уже упоминалось, здания в итальянских городах существенно выше, чем в том же Иерусалиме (впрочем, еще древние римляне строили «солдатские многоэтажки» чуть не каждый день). Каменные стены, окружающие палацо потенциальных «клиентов» Эцио, иной раз стоят почти что вровень с господским домом. Перемахнуть через такую с разбега по понятным причинам нельзя, подорвать тоже не удастся – попросту нечем. Воспользоваться крюком и канатом? Не исключено, но что делать, если караул наворачивает круги по периметру с интервалом в полторы минуты? Перебить всю стражу по одному? Нет, вряд ли такой план действий хорош для ассасина. Остается только один путь – по воздуху. Конечно, и его не назовешь самым безопасным: во время полета на дельтаплане Эцио необходимо искать восходящие потоки воздуха (например, их создают горящие костры) – так он наберет достаточную высоту, чтобы продолжить движение к цели. Но там, где костры, там и люди, причем чем их меньше, тем они бдительнее. Рискнем предположить, что не каждый венецианский купец или сторож зевком и взмахом руки встретит парящего в вышине Икара с искусственными крыльями. Следовательно, надо либо выбирать многолюдные места, либо точно рассчитывать время перелета от одного костра к другому, а еще лучше – искать дымовые трубы. Так-то уж точно герой останется незамеченным.

Но вот Эцио добрался до «клиента» и, быть может, сразу же его убил. Все-таки когда говорят о людях, заказанных герою для умерщвления, речь идет либо о богачах, либо о представителях духовенства, что почти всегда подразумевает следующее: противник часто безоружен и никак не способен оказать сопротивление натренированному бойцу. То есть, смерть наступит моментально. Тем более, если убийца притаился где-то на крыше и оказался возле предполагаемой жертвы через долю секунды, просто спрыгнув вниз. В общем, выполнить заказ не очень сложно, однако на этом миссия не заканчивается – надо еще удрать восвояси, пока не настигла погоня. Да только вот не-



Вверху: Невероятно комично выглядят такие ситуации: Эцио сначала прячется в стоге сена, затем незаметно высовывается из него и перерезает солдату горло, а после бесшумно затаскивает труп в телегу. Уж очень проворно герой зарывается!



Внизу: Метко пущенная стрела лучника, додумавшегося ее поджечь, моментально прервет красивый полет – крылья загорятся и Эцио камнем упадет вниз. Главное – успеть зацепиться за крышу!





задача: едва очередной священник издаст предсмертный крик, как на площадь высыпает отряд тяжело вооруженных молодцев, готовых наброситься на преступника с выставленными вперед алебардами.

Реализм – не наш выбор

С этого момента Чарльз Рэндал, координирующий работу в команде Ubisoft Montreal, ответственной за Assassin's Creed II, обычно заводит разговор о невозможности сделать реалистичную боевую механику приемлемой для геймеров. Так, если бы кто-то из существовавших в действительности коллег Эцио столкнулся с толпой стражников, жаждущих покарать убийцу, то наверняка умер бы, не успев даже подумать: «Э? Ну дела». По словам Чарльза, все эти кажущиеся правдоподобными сцены драк, которые мы видим в фильмах и видеоиграх, – условность. Да, приемы могут быть позаимствованы у тех или иных школ боевых искусств, и отрицать их «реалистичность» бессмысленно. Но на деле всегда используется только один прием из богатого набора показанных на экране. Тем более, если речь идет о кинжале. Молниеносное движение, один-единственный рывок – и ты либо труп, либо победитель. Важен момент, даже, наверное, мгновение. Секунда! А что в Assassin's Creed II? Да, мы можем смазать клинок ядом, всадить его в спину какому-нибудь важному человеку, затерявшемуся в толпе, и уйти с чувством выполненного долга. С интересом проделаем такое раз или два, но на третий всякое удовольствие превратится в рутину, как в первой части. Значит, чтобы геймер не заскучал, к более-менее реалистичным способам расправы надо добавить нарочито зрелищные, вроде сражений на той же площади в окружении превосходящих сил противника. У врагов есть копье? Надо выждать момент, уклониться от выпада, отнять оружие и проткнуть бывшего владельца насквозь. Меч? К черту неудобное копье, лучше метнуть его в собравшегося было напасть бойца (или оставить в теле убитого ранее),



ЕСЛИ БЫ ПРОТОТИПУ ЭЦИО ПРИШЛОСЬ СХВАТИТЬСЯ С ТОЛПОЙ СТРАЖНИКОВ,ТО ОН НАВЕРНЯКА УМЕР БЫ, НЕ УСПЕВ ДАЖЕ ПОДУМАТЬ: «Э? НУ ДЕЛА».

повторить маневр и на сей раз отобрать клинок. И тут уж начинаются чудеса боевой хореографии! Эцио грациозно отражает один удар, блокирует следующий, в ту же минуту вонзает спрятанный в рукаве кинжал в глотку противника и проводит удар мечом наотмашь, создавая таким образом пространство для отступления. Вот он, шанс! Сломя голову ассасин несется к воротам, за которыми его поджидает еще один отряд закованной в броню стражи. Но герой не теряется и разбивает о землю дымовую шашку, благодаря которой, сам же кашляя и с трудом различая дорогу, выбирается на улицу и спасается бегством. Реалистично? Вряд ли. Увлекательно? Не то слово! Разумеется, этим дело не ограничится. Идеи, доставшиеся второй части в наследство от первой Assassin's Creed, дополнили, улучшили, доработали и не без гордости показывают результат на игровых выставках. Даже самый далекий от жанра геймер хоть краем уха, но слышал о творчестве Ubisoft Montreal и, быть может, даже видел один из представленных публике видеороликов. Они внушают уверенность: кажется, что этой осенью с покупкой по-настоящему стоящей новинки ошибиться невозможно. Да и потом, каким бы спорным ни был оригинал, оценить его по достоинству смогли самые разные люди. И те, для кого консоль не больше чем развлечение после тяжелого рабочего дня, и те, кто жить не может без частых походов в ближайший магазин за самыми интересными новинками. Иными словами, широкую известность Assassin's Creed получила, и задача разработчиков на сегодняшний день – поднять планку качества чуть выше. Пока все к тому идет! **СИ**

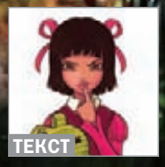




Jump in.

XBOX 360.

PS3
XBOX 360



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
17 декабря 2009 года (Япония), II квартал 2010 года (США, Европа)
Онлайн:
www.finalfantasy13game.com
Страна происхождения:
Япония

Final Fantasy XIII

Давно прошли те времена, когда в ответ на почти любой вопрос о Final Fantasy XIII представители Square Enix отвечали, что еще не готовы поделиться информацией. Работа над самой ожидаемой RPG от именитой компании близится к завершению: PS3-версия, как сообщают авторы, уже готова на 90% и до конца нынешнего года японцам представится возможность выложить за нее кровные йены. Мы больше не награждаем действующих лиц прозвищами вроде «парень-в-бандане» или «девочка-с-хвостиками»: еще до апрельской демки, приложенной к Blu-ray с режиссерской версией CG-фильма Advent Children, знакомые по ранним иллюстрациям и скриншотам герои обрели имена. Отдельные достопримечательности гигантского летающего острова Кокон уже успели примелькаться: нам показали и футуристические поезда, и лабиринт из полуразрушенных мостов, и озеро, в котором когда-то была вода, а теперь остались лишь кристаллы. Интересная подробность: в резервации (или искусственном рае, кому как нравится) сохранились вполне живые леса и поля. «Открыточные» пейзажи мира Пульс также удалось разглядеть поближе: немногословная Лайтнинг вопреки бытующим в Коконе предрассудкам пробежалась по зеленым равнинам, истребляя слаймов-переростков и пингвинов-магов в белых рясах. Хотя и сейчас известные о главной героине факты можно пересчитать по пальцам, мы чуть больше знаем о подобных ей – Л'си, воинах, которые получили особое задание от загадочных Фал'си. Избранники богов отличаются от прочих людей клеймом в форме скопления кристаллов – свидетельством, что высшие силы одарили их сверхъестественным помощником-саммоном. Ложка дегтя: поручение Фал'си (по терминологии FF XIII, «фокус») можно истолковать по-разному (это серия видений, а не четко сформулированный приказ). Но если работодатели сочтут, что миссия провалена, то превратят неудачника в монстра, и всю оставшуюся жизнь тот проведет в бесконечных муках. Судя по тому, что простые смертные вовсе не горят желанием оказаться в числе Л'си, а те, которым эта честь таки выпадает, превращаются чуть ли не во врагов правительства, успешно с заданиями справляются единицы.



Вверху: Англоязычная озвучка уже записана; осталось доработать анимацию, чтобы не возникало диссонанса между репликами актеров и движениями губ героев.

Постепенно становится понятней, что имели в виду продюсер Ёсинори Китасе и руководитель проекта Мотому Торияма, характеризуя бои как традиционные для сериала и вместе с тем более динамичные. Апрельское демо подтвердило, что за основу взята привычная, пусть и несколько видоизмененная, система ATB (active time battle). Битвы разворачиваются на отдельной арене и проходят в реальном времени, но молниеносно пустить в ход оружие или воспользоваться магией не могут ни подопечные игрока, ни их соперники. Все участники схватки получают право хода в зависимости от того, с какой скоростью заполняется их личная линейка энергии. В отличие от похожей шкалы из Final Fantasy XII она имеет несколько делений. Набрано одно деление – персонаж готов выполнить рядовой прием, будь то незатейливый удар мечом или заклинание с минимальной убойной силой. Набрано несколько – можно объединить в цепочку ряд простых навыков или же ошарашить врага сложным трюком. По мере того, как герои оттачивают мастерство, накапливая очки опыта, к счетчику добавляются новые сегменты – открывается путь к еще более замысловатым комбинациям приемов. Правда, выстроить цепочку из четырех или пяти действий в демо не удавалось: как выяснилось буквально через неделю после начала продаж, потомкам самураев предложили не самый свежий на тот момент билд, а более ранний, декабрьский, и поэтому многие аспекты боев в нем попросту остались за кадром. К июньской E3 в издательстве подготовили англоязычную демоверсию: список команд,



Внизу: Наказание для тех, кто не справился с заданием от Фал'си: утрата человеческого облика и вечные страдания.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПО СВИДЕТЕЛЬСТВУ ЁСИНОРЕ КИТАСЕ, продюсера FF XIII, теперь работа над проектом продвигается куда быстрей, чем в самом начале. Например, на то, чтобы отмоделировать персонажа или монстра, уходит втрое меньше времени. Китасе сообщил, что сейчас идет активный обмен опытом между командами FF XIII и FF XIII Versus, и, благодаря этому сотрудничеству, Versus выйдет раньше, чем изначально предполагали в издательстве.

ХИТ?!





Вверху: Список озверевших продуктов растет: чудовища, окружившие героев, – вылитые такояки (колобки с осьминогами), любимое лакомство суровых осакских парней!

доступных красавцу Сноу Вильерсу, пополнился свежим навыком, и на примере Шивы нам показали, чего ждать от духов-помощников. Едва ли не самый первый ролик с участием широкоплечего блондина свидетельствовал: Шива отныне едина в двух лицах и способна превращаться в мотоцикл. Демо же проиллюстрировало, что трансформация саммона не сводится к готовой сцене. Появляясь на арене по приказу заклинателя, сестры-Шивы занимают место его соратников (так же обстояли дела в FF XII). Тут же включается таймер:



начинают убывать «очки материализации» красоток. Если нажать «квадрат» до того, как счетчик обнулится, дамы объединятся в байк, Сноу усядется за руль и битва пойдет на манер схваток в экшнах от третьего лица. За разнообразные приемы отвечают комбинации из клавиши «x» и кнопок на D-pad, сам режим окрестили «гештальтом» (не иначе, в честь немецкого Gestalt – «образ»). Создатели поспешили подчеркнуть, что полноценная action-RPG в сборнике Fabula Nova Crystallis – по-прежнему только Final Fantasy XIII Versus, и даже с приятным дополнением в виде «гештальта» FF XIII ближе к классическим пошаговым RPG, чем к Kingdom Hearts.
Мини-интервью с Китасе и Ториямой, которое наш корреспондент Али Альмаси взял на gamescom, пополняет копилку сведений о тринадцатом выпуске. На сей раз на очереди – правила получения навыков и проверка свежих слухов: поговаривают, что сотрудников XIII Versus снимают с проекта и отправляют заниматься FF XIII. **СИ**



Слева: Ботинки Ваниль пугают: такими темпами она догонит Сноу, которого в свое время окрестили «Мистер тридцать три сантиметра» за внушительный размер стопы. Морковка-убийца возмущена не меньше нас!

Создатели FF XIII утверждают, что следят за происходящим на рынке консольных RPG, но при этом вдохновение в играх коллег и конкурентов черпать не пытаются. Путеводная звезда для них – предыдущие Final Fantasy. «Мы не заимствуем идеи, а скорее присматриваемся к старым выпускам, и прикидываем, что могли бы сейчас сделать по-другому», – поясняет Китасе.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Самая ожидаемая консольная RPG: венец многолетних усилий сотрудников Square Enix по освоению next-gen железа и первая Final Fantasy, которая выйдет не только на консоли Sony, но и на платформе Microsoft.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия и мелких технических недочетов, способных подпортить впечатление от прохождения.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательное эпическое приключение в компании запоминающихся героев и злодеев.

Интервью:

ЁСИНОРИ КИТАСЕ И МОТОМУ ТОРИЯМА

О чем не молчат главные вдохновители FF XIII



Хасан Али Альмаси

? Большинство выпусков сериала Final Fantasy изначально предназначались только для одной платформы, но FF XIII вы решили сделать мультиплатформенной. Это как-то отразилось на решениях, принимаемых геймдизайнерами?

Китасе: Нет, никоим образом. Речь не шла о том, чтобы чем-то пожертвовать или от чего-то избавиться, ведь движок у версий для PS3 и Xbox 360 единый, и его можно настроить индивидуально под каждую консоль.

? Уточните, пожалуйста, – вы ведь говорите о Crystal Tools?

Китасе: Да, именно о нем. Визуально версии также не будут различаться: движок позволяет использовать общие графические материалы. Сейчас все усилия направлены на то, чтобы сделать оба варианта максимально похожими. Нам не пришлось ничего менять или убирать из-за того, что FF XIII не предназначается только для одной платформы.

? Какие возможности открылись перед вами благодаря переходу на консоли нового поколения?

Китасе: Самое очевидное улучшение, разумеется, – в области графики. Теперь, например, мы в состоянии сделать лица персонажей более выразительными, с помощью мимики передавать оттенки эмоций. Повествование сразу же становится более убедительным, сильнее захватывает.

? К слову об эмоциях: липсинк для англоязычной версии по-прежнему делается вручную или в Crystal Tools встроены программы вроде VMagic?

Китасе: На самом деле мы используем дополнительный инструментарий для липсинка. Он подходит как для английской, так и для японской озвучки, но очень приблизительно позволяет соотнести движения губ с произносимыми репликами. Чтобы добиться более точного соответствия, геймдизайнеры дорабатывают мимику персонажей вручную.

? Так все-таки вы используете VMagic?

Китасе: Мы рассматривали такую возможность, но в итоге остановились на японском продукте.

? Расскажите побольше о системе парадигм (Paradigm Shift). Как герои получают новые навыки, например?

Тория: Paradigm Shift позволяет менять боевые амплуа персонажей – причем столько раз, сколько захочется геймеру, и очки на каждое перевоплощение тратить не потребуется. Но именно поэтому вам придется планировать, как развивать героев. Наборы навыков выдаются вместе с ролью, и по мере того как ваш персонаж совершенствуется на избранном поприще, он получает новые умения.

? Необходимо отдельно прокачивать каждую специальность?

Тория: Пока мы не можем раскрыть все подробности, но суть такова: восьми героям предлагаются варианты ролей, и игрок волен выбирать, в каких из них совершенствоваться. Среди навыков, которые соответствуют каждому амплуа, есть как традиционные для сериала Final Fantasy, так и совершенно новые.

? Недавно до нас дошли слухи, что сотрудников FF XIII Versus снимают с проекта и отправляют заниматься FF XIII, потому что все сроки сдачи игры сорваны. Можете подтвердить или опровергнуть эти сведения?

Тория: Если говорить по сути – а именно, принимают ли те, кто создает Versus, участие в работе над FF XIII – то это никогда не было секретом. В нашей компании подобное вполне в порядке вещей – разные команды помогают друг другу. А FF XIII и Versus – две RPG, которые изначально разрабатывались для PS3. То есть, тем, кто ими занят, есть чем поделиться: у всех свой опыт, накопленные знания. И в случае с FF XIII для создания графики требовался такой штат, что нам пришлось задействовать и кое-кого из команды Versus. Но теперь, когда игра близка к завершению, наши временные помощники вернулись обратно к Versus.

? FF XIII вот-вот будет готова. Знает ли уже Китасе-сан, какой следующий проект возглавит и когда выйдет римейк FF VII?

Китасе: Сейчас тружусь над несколькими вещами, поэтому сложно сказать, за что возьмусь после них и FF XIII, но я также участвую в работе над Versus. Что касается римейка, то пока могу предложить вам скачать оригинальную игру в PSN. Хотя не исключено, что в будущем мы действительно опубликуем полноценный римейк.



PS3
XBOX 360

КТО ЕСТЬ КТО В FINAL FANTASY XIII



Джилл Набат и Яаг Рош

Есинори Китасе поясняет: главное требование к претендентам на роль злодея в Final Fantasy XIII – убедительные мотивы. Противники, преследующие главных героев просто из злобности, отметались сразу же; требовались персонажи, которые вроде бы следуют своим убеждениям, но эти убеждения идут вразрез с тем, что считают правильным подопечные игрока. Так родились Джилл и Яаг. Джилл – умная и вместе с тем бессердечная, надменная отличница, когда-то лучшая в своем классе, а ныне глава PSICOM, элитного подразделения армии Кокона. У нее, говорят разработчики, есть и политические, и личные поводы преследовать Лайтнинг (по слухам, она считает Л'си низшей расой). Яаг – правая рука Джилл – бывший командир главной героини и в общем-то вполне достойная личность: сражается на передовой, не прячась за спины солдат. Нао Икеда, занимавшаяся дизайном как бойцов из отряда Нора, так и негодяев, заметила в интервью, что главная цель Роша – обеспечить безопасность Кокона и поэтому он расценивает Сноу и Лайтнинг как опасных типов, от которых нужно непременно избавиться.

Саж Кацрой

Второй после Баррета Уоллесса (FF VII) темнокожий герой Final Fantasy. Саж, как и Лайтнинг, служил в армии Кокона и отмечен Фал'си. Еще он очень любит ездовых чокобо – его пышная прическа служит гнездом крошечному птенцу. Шутки над суровой воительницей сходят благодушному афроамериканцу с рук: то ли девушка знает, что у Сажа есть малолетний сын (недавно в одном из интервью создатели упомянули, что он тоже примет участие в событиях), то ли не хочет оставить без жилья чокобиного отпрыска, то ли ее навыкам самоконтроля могли бы позавидовать и буддийские монахи.
Продюсер Китасе недавно признался, что Сажа срисовывали с певца Лайонела Ричи.

Оэрба Диа Ваниль

Изгнана из Кокона, хоть и непонятно, за какую провинность. Это объясняет, почему в ранних трейлерах девушку показывали исключительно на горных утесах Пульса. Вдобавок в одном из эпизодов военные конвоируют кого-то в плаще: лицо толком не разглядеть, но, судя по характерной прическе, незнакомка вполне может оказаться Ванилью. В то же время героиня оказывается в числе беженцев, спасенных Сноу, так что остается лишь гадать, как хронологически выстроятся сцены в финальной версии. Характер Ваниль, как клянется Торияма, нисколько не противоречит ее облику на официальной иллюстрации – это добрая, веселая, заботливая девушка. И еще храбрая – сама убила медведя, шкура которого теперь красуется на ее бедре. Но и она обречена превратиться в монстра, если не выполнит поручение Фал'си. Ее оружие – нечто вроде удочки, а в саммоны ей прочат то Карбункула, то Ифрита (официального подтверждения от создателей пока нет).

Хоуп Эстхайм

Тот самый мститель-подросток, который рвется отплатить Сноу за смерть матери и исключительно ради этого прибился к отряду Нора. В отличие от остальных участников истории, ему действительно четырнадцать, и поэтому врагам время от времени удается напугать парнишку до смерти: бедняга удирает с поля боя, бросая товарищей. Тоже избран Фал'си, бьет неприятелей бумерангом, причем умудряется разом попасть по нескольким противникам.



Лайтнинг

Стоило Мотому Торияме обмолвиться, что он охарактеризовал главную героиню как женскую версию Клауда, выдавая задание дизайнеру персонажей, Тецуе Номуре, и бедной Лайтнинг (да и ее создателям) тут же досталось на орехи – мол, совсем плохо с фантазией у сотрудников Square Enix. Поэтому, встретившись на E3 с Ториямой, мы не удержались и спросили, зачем потребовалось клонировать едва ли не самого узнаваемого блондина за всю историю японских RPG. Оказалось, главный идеолог тринадцатого выпуска всего-навсего имел в виду, что у Клауда и Лайтнинг похожие характеры: обоих не пугают трудности. Дрогнуть есть перед чем – с того момента, как Фал'си обратили внимание на воительницу и превратили ее в Л'си, она больше не хозяйка своей судьбы. Когда-то Лайтнинг служила в армии, но теперь вынуждена скрываться от бывших товарищей. Какое задание боги придумали для нынешних соратников девушки, пока неизвестно, а вот ей якобы предложено уничтожить Кокон. «Люди – просто инструменты для Фал'си!» – раздраженно бросает Лайтнинг в одной из сцен; не сомневаемся, что всю игру она будет искать способ положить конец выходкам богов.

Саммон героини – Один, в «гештальт»-режиме он перевоплощается в коня, оставляя гигантский меч героине. Кстати, Лайтнинг – это прозвище. Настоящее имя девушки держат в секрете.

И еще один любопытный факт – Тецуя Номура хотел включить Лайтнинг в ростер Dissidia, но потом передумал: появись героиня в файтинге, какие-то из ее навыков непременно стали бы «фирменными», а на тот момент полный список умений Лайтнинг еще не был утвержден.

Отряд Нора

До появления Лайтнинг, Сажа, Хоупа и Ваниль, у Сноу Вильерса было трое соратников. Самый юный, Макви, – радист и одновременно механик команды – когда-то якобы не выходил за пределы собственного дома, пока на пороге не появился Вильерс и не поведал затворнику, что запираться в четырех стенах – не лучший выбор. С тех пор Макви стремится подражать командиру: копирует его манеру одеваться, но выбирает более мешковатые вещи, маскируя худобу. Штаб-квартира отряда располагается в прибрежном городе; поэтому красотке Лебро, по-матерински заботящейся о соратниках, из одежды достались блузка, шорты и купальник. Все – ярких цветов, с намеком на пестрые крылья бабочек. Гадо по замыслу авторов должен был оказаться ниже Сноу и одновременно более мужественным, «не старым и не таким здоровым, как Баррет в FF VII». Художница Нао Икеда (в ее послужном списке – Dawn of Mana) изрядно намучилась, пытаясь следовать таким указаниям, и в итоге получилось и впрямь что-то среднее между двумя упомянутыми персонажами. Лейтмотив образа Гадо – огонь (отсюда и татуировка в виде языков пламени, и ярко-красные волосы), но вспыльчивостью Сноу не уступает подчиненному, хотя, по замыслу, ключевое слово в облике Вильерса – «лед».

Сноу Вильерс

Порывистый и самоуверенный лидер команды Нора. Название, по словам Ториямы, – сокращение от японского «норайну» (в переводе – уличная собака). Обязательства перед Фал'си его не слишком пугают: во-первых, когда бы еще довелось прокатиться на мотоцикле-Шиве, а во-вторых, он верит, что быстро разберется с поручением и убережет от беды всех, с кем может что-то приключиться. Одним словом, будь Сноу четырнадцать лет, – вышел бы классический герой ролевой саги, энергичный и готовый спасти хоть целую планету. Но дела у бравого бойца быстро идут наперекосяк. По его вине гибнет женщина, ее осиротевший сын рвется наказать убийцу, на хвосте висят правительственные ищейки, и вдобавок выясняется, насколько печально сложились судьбы тех, кто ослушался Фал'си. Перепалки между Сноу и Лайтнинг вряд ли сведутся к совсем уж комичным сценам, но героям окажется нелегко найти общий язык.

Сера

Девочка в школьной форме и одновременно «самый симпатичный персонаж FF XIII», как ее успел охарактеризовать Китасе. Что связывает девочку с Лайтнинг и отрядом Нора – пока секрет, но в одном из роликов главная героиня ругает Сноу за то, что тот якобы не смог уберечь Серу.

ТЕЦУЯ НОМУРА ЗАЯВИЛ, ЧТО НА ВЫСТАВКЕ TOKYO GAME SHOW МЫ НЕ УВИДИМ НИ ДЕМОВЕРСИЙ FINAL FANTASY XIII VERSUS И FINAL FANTASY AGITO, НИ ДАЖЕ СВЕЖИХ ТРЕЙЛЕРОВ К ЭТИМ ДВУМ ИГРАМ. ВСЕ СИЛЫ БРОШЕНЫ НА РЕКЛАМУ FF XIII!

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КЕМ БЫТЬ? В Dragon Age три играбельных расы. Люди интригуют, делят землю и насаждают вокруг единобожие, основанное на пророчествах некоей Андрасте. Эльфы расколоты на две фракции: городские живут в резервациях на манер индейцев и только формально освобождены из рабства. Долийские скитаются по лесам, пытаясь восстановить утраченные за века плена «знания предков». Религия политеистическая. Гномы обитают под землей и поклоняются предкам. Общество крайне замкнутое, кастовое, имеются отверженные.

«ХИТ?!»

Dragon Age: Origins

Традиционные компьютерные ролевые игры подобны ядерной бомбе в несколько мегатонн. Шарахают по голове сотнями часов геймплея и уносят мозг по закоулкам сюжета. Игрожурналисты принимают удар первыми. Dragon Age формально еще не вышла, но выглядит и играется как готовая на 95%. Начинаем погружение.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Над средневековым миром, похожим на обросший графическими технологиями Невервинтер, нависла очередная смертельная угроза. Кровь, любовь и религиозные войны в комплекте.

ЧЕГО БОИМСЯ? А вдруг создатели не дотянут? Не пробьет ли геймеров на «ха-ха» от глубины предлагаемой философии, не уснут ли они после сто первой драки, не дождавшись очередной порции сюжета?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть баланс между драками и сюжетом, между серьезностью и иронией, между слепой «любовью» спутников и их же попытками выглядеть реальными героями, а не надувными куклами.



Смерть однопартийцам по-прежнему не страшна. Если не перебили всех, погибшие восстанут через какое-то время. А может, их и сразу целитель воскресит.



Вверху: Демон праздности искушает героя. Игрок ему уже поддался.



ТЕКСТ

Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Дата выхода:
3 ноября 2009 года
Онлайн:
dragonage.bioware.com
Страна происхождения:
Канада

Просыпаетесь утром, а вы – герой RPG. Есть у вас сила физическая и сила воли, ловкость, магия, хитрость да телосложение. Если вас не угораздило стать магом, значит, вы воин или вор. В каждом классе – четыре специализации. Для чародеев это, разумеется, виды магии. Воины могут стать «храмовниками» – местным вариантом тамплиеров. Из разбойников происходят барды, равно как и профессиональные убийцы.

Распределение очков по шести основным характеристикам дает шанс прокачать «навыки». Изготовление ловушек, зелий и ядов, выживание, боевая подготовка начального уровня (всего степеней освоения четыре) доступны любому, приобретение остальных навыков зависит от личных качеств, скажем, чтобы стать расхитителем чужого имущества, требуется хитрости хотя бы на 10 очков. Странно, что обучиться воровству способен любой персонаж, а не только представитель соответствующего класса.

Помимо навыков есть умения. Среди них некоторые привязаны к классу (воины могут податься в «богатыри») и специализации (скажем, храмовники способны наносить «праведный удар»), другие относятся к типу оружия (двуручное или два клинка сразу, обращение со щитом или с луком) либо магии. Есть также расовые способности. Например, на гномов чары действуют слабей, чем на прочих. Навыки и умения делятся на активные и пассивные. Пассивные «работают» сами по себе, активные нужно периодически вызывать, а после ждать, когда они перезарядятся.

Очень радует, что в Dragon Age, в отличие от многих предшественниц, чародеем быть так же выгодно, как и воином. Отсутствие магической поддержки в партии очень ощущается, умелый колдун может не только воскресить или полечить соратника, но и так огреть противника «каменным кулаком», что тот отлетит метров на пять и потеряет львиную долю боевого запала.

Как в Temple of Elemental Evil, история сгенерированного вами персонажа (предустановленных нет) начинается в зависимости от вашего выбора. Гном (аристократ или парий), человек благородного происхождения, эльф лесной или городской, маг (человек или эльф, гномам колдовать заказано) в ходе небольшого пролога неизбежно



САМОЕ ПОЛЕЗНОЕ НОВОВВЕДЕНИЕ, КОТОРОЕ ПРИНЕС С СОБОЙ ЖАНР DARK FANTASY, – ОБНОВЛЕНИЕ АССОРТИМЕНТА БОРДЕЛЯ.



По сюжету нам встретятся аж два персонажа, разговаривающих стихами. Диалоги с Морриган заставляют думать, что вместо азбуки она обучалась по томику Шекспира в пересказе магистра Йоды. А Великий Дуб, в отличие от нее, еще и в рифму умеет!

вступает в ряды Серой Стражи, затем выбивается в спасители мира, хочет он того или нет, и всю оставшуюся игру спасает, спасает, спасает, как брутальный Чип-и-Дейл.

Все это в целом, хотя формально не имеет никакого отношения к Dungeons & Dragons, вызывает совершенно те же ощущения, что и Neverwinter Nights. Все плюсы и минусы игры в этом. Немного отдает консолью, опирается вроде бы на другую механику, но для конечного пользователя это практически незаметно. Часто ли, скажем, вы задумываетесь, из какого вида пластика сделаны подметки ваших ботинок, и не все ли вам равно, если одинаково удобная обувь оснащена подошвами разного химического состава? Если выглядят обе пары одинаково, думаю, 99,9% потребителей тоже их не различат.

Тут все еще интереснее – вроде бы и отличия имеются, а Neverwinter все равно, хоть тресни. Ну, местами Neverwinter 2: Mask of The Betrayer.

Эпический герой, огнем и мечом спасающий мир – налицо. Сюжет, мотающий отряд туда-обратно по фэнтезийной карте, присутствует. «Единого мира» по-прежнему нет. Ферелден представляет собой зелено-бурую картинку с разбросанными точками – локациями или цепочками локаций. Несмотря на то что некоторые пройденные внутри игровых районов участки, судя по карте, куда длинней расстояний «для путешествия», в большинстве случаев из пункта А в пункт Б можно перебраться, только превратившись в кровавые брызги (ими отмечается наш путь на плане местности). Зачастую в середине пути поджидают полуслучайные (зависящие от того, далеко ли мы убрели по сюжету) драки – вот, пожалуй, и все отличие карты Ферелдена от карты Фаэруна. Остальное...

Средневековые города, полные порока, интриг, борьбы воровских гильдий, наемные убийцы, коварные предатели, таинственный орден не то магов, не то рыцарей... есть. Подземелья, овеянные тайнами забытых цивилизаций, загадочный Мир Снов, куда каждую ночь уходят души всех живых существ, кроме патологически неромантичных гномов... наблюдаем. Все такое до боли знакомое и родное, аж слезы наворачиваются и сердце щемит. И вместе с тем... Сколько уж лет скармливают нам эти щи? Совершенно непонятно: то ли радоваться, что поклонникам наконец выкатили новую бочку привычного удовольствия, то ли обвинять авторов в плагиате и самоповторах.

Первый раз мозг закипает еще до начала титров. Вот гаснет рабочий стол Windows, по экрану летит красный дракон, звучат первые аккорды и в голове автоматом проносится: «Haritsumeta yumi no...» Ой. Кажется, это слова из другой песни. Пока темные облака в заставке медленно затягивают небо, серое вещество постепенно собирается в кучку: как это так? Хорошо ли, что первая строчка, пусть и не до последней ноты, но слишком явно позаимствована у «принцессы Мононоке», или, может, гораздо лучше то, что остальные музыкальные фразы вроде бы уникальны?

В темном-темном фэнтези

Зная о повторах, авторы старательно напирают на то, какая взрослая у них получится игра. Сначала кажется, что нас ждет как минимум краткий курс истории философии и религиоведения вместо сюжета. На деле расставленные BioWare акценты скорее напоминают детсадовца из старшей группы, с важным видом заявляющего девочкам: «А у меня в штанах не то, что у вас».

Есть какое-то неявное противоречие между стремлением разработчиков «не плавить геймеру мозги» и их желанием воссоздать атмосферу «темных веков», пронизанных фанатичной верой и туманной философией. Зато вполне очевидно другое. Буквально с первых минут понятно, что геймер стоит на рельсах, и свернуть с них ему не дадут. Ах, вы не хотите становиться Серым Стражем? Но... в нашей игре больше совершенно нечего делать! Это

Русская локализация (разумеется, еще не финальная) пока страдает обычными недугами: персонажи периодически путаются в обращениях «ты» и «вы» и забывают, какого пола наш герой. Стандартный промах и в подборе актеров – на роль начальника Серых Стражей Дункана взяли Алексея Борзунова, который, конечно, и раньше играл умудренных опытом мужей (в Alone in the Dark, например), однако обычно эти «мужи» были персонажами комическими – например, Адольфо из сериала «Дежурная аптека», Скрудж Макдак из «Утиных историй» или, извините, дядя Бублик из малоизвестной детской игры про дракончика Гошу. Так что, когда Дункан начинает толкать очередную пафосную речь, она производит совсем не тот эффект, которого ожидали авторы. Хотя есть в игре один эпизод, где эта неестественность очень уместна. Впрочем, в остальном перевод сделан неплохо, и если какие-то диалоги и звучат ненатурально, то чувствуется, что так же было в оригинале.

Еще одна претензия к голосам касается и оригинальной версии. Как-то так получилось, что реплики нашего персонажа в диалогах не озвучены, зато в бою он то и дело тараторит галиматью вроде «За честь!» или «Слушаюсь». Кого слушаюсь-то? Разве он не главный в отряде? Так или иначе, этот диссонанс еще более углубляет наше мнение, что игра собрана из двух малосвязанных частей – боевой и сюжетной.

Внизу: Отыщите на скриншоте главную героиню.





Некоторые удары, в основном, магические, наносят повреждения всем без разбору. Другие, как, например, этот, хоть и анимированы подозрительно, для своих безвредны.

МНЕНИЕ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Встроенная пафосность Dragon Age все-таки проигрывает нечаянному (ну, или форсированному игроком) юмору. Старая забава «выманивание противников на живца» приобретает неожиданно беннихилловский оттенок, если «живца»– кряжистую гномиху – раздеть до имеющего неожиданно современный вид нижнего белья. Демонстрация трусов в любой момент – это, пожалуй, единственное преимущество Dragon Age перед Mass Effect. Дожидаться трепетного мига, когда перед финальной битвой герой отзовет в кусты боевую подругу, теперь необязательно – любая сюжетная сцена окрашивается в комически-эротические тона, если отряд разоблачить до исподнего. Еще одна комедийно-тактическая уловка – закрывание дверей. Припереть их изнутри, к сожалению, нельзя, но иногда работает следующий простой способ: отсеять одного-двух противников себе на расправу, поставить соратника у входа в комнату, и каждый раз, как только арьергард распахнет дверь, захлопывать ее обратно, не теряя ни секунды. Иногда злодеи все-таки просачиваются, но сам процесс, хоть и монотонный, радует своей мирной направленностью посреди кровавой битвы – руками рубимся, а ногой все дверку прикрываем.





Подробный редактор внешности позволяет вылепить альтер эго по своему вкусу. Почти The Sims 3!





Несмотря ни на какие графические улучшения, мечи традиционно держатся за спиной героев ни на чем.

история про то, как вы стали Серым Стражем, и вы им станете, хоть тушкой, хоть чучелом! Обстановку подогревают волшебные диалоги, в которых зачастую, какой вариант ни выбери, собеседник ответит вам (скорее себе в несколько сомнамбулической манере) то же самое, что сказал бы, выбери вы другую реплику. Очень напоминает разговор с пифией: человек вроде бы говорит что-то в ответ, но как будто не вам. Самый частый вариант высказывания: «Нет, все было не так!» И это обесценивает диалоги чуть не вполовину.

Главная же проблема сценария кроется в том, что вы обязательно должны постоянно «делать нелегкий выбор». Разработчики, видимо, надеются, что он дается геймеру с трудом благодаря усилиям сценаристов, но я бы сказала, что это происходит из-за их головотяпства. Выбор действительно нелегок, но только потому, что совершенно не хочется ничего выбирать.

Всякое решение, в том числе в реальном мире, подстегивается целью. Вам нужно «вон то», потому что награда слаще. Да, это похоже на поведение собаки Павлова, но это работает. А создатели Dragon Age, кажется, думают, что в силах плыть против течения. Мало того что цели не слишком привлекательны все вместе, они еще и выглядят с точки зрения игрока совершенно одинаково: как ты не изворачивайся, а быть тебе Серым Стражем, говорит нам вступление. После такого облома решать дальнейшую судьбу героя уже как-то не хочется.

Брызги кетчУпа

Разве что поболтаться по округе, посмотреть на темноту местного фэнтези. Видней всего она в драке. После любой атаки герои обязательно покрываются густой сетью мелких красных пятен, изображающих брызги крови. Больше похоже на крапивницу, за вычетом того, что крапивницы не бывает у доспехов...



Панель умений можно расширять, увеличивая количество ячеек, и задвигать обратно. С первыми десятью ячейками, как обычно, связаны еще и цифровые клавиши.

ЕСЛИ ВЫ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА ЗАБЕЖИТЕ ЗА УГОЛ, СТРЕЛА, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ФАЕРБОЛЕ, ВАС ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТ. ОНА БУДЕТ ЛЕТЕТЬ ЗА ВАМИ ПО ДУГЕ И ВСЕ-ТАКИ НАСТИГНЕТ.





В остальном, как уже было сказано, здесь невервинтерский дух, и точка. Скриптовая обязательность кровавых сцен прямиком перекочевала оттуда же, став только заметней. Представьте себе картину: на доске возле местного храма висит объявление, что в лесах вокруг деревни (три дерева в поле) завелись разбойники. Герой ставит свою печать под обещанием награды и принимает задание. Зачищает окрестности вплоть до границ локации. Больше никого. Получаем награду и новое задание: найти в полях тело селянки, бежавшей от разбойников, но не добежавшей. Привычная дорога ведет за околицу... где специально для вас по велению скрипта появляются не только трупик, которого раньше не было, но и две волчьих стаи, чтоб не расслабляться. На пустом месте монстры будут возникать и дальше. Кто-то заметит, что именно это и есть «классический, десятилетиями используемый геймплей».

Но ведь можно сказать и иначе: прошло уже лет десять с тех пор как были преодолены технические ограничения, заставлявшие дизайнеров подгружать орды монстров по кусочкам, и во многих играх давно было реализовано сложное поведение врагов. Но не здесь. ИИ противников – пока, естественно, – на удивление скромен и не блещет никакими талантами. Ожидающие вас по углам недруги даже минимума разумной деятельности не симулируют. Впрочем, то же самое можно сказать и о нейтральных персонажах. Большинство стоят столбом, хотя некоторые позволяют себе роскошь изображать, например, тренировки по стрельбе из лука. Под удар при этом попасть невозможно. Хотя в сражениях «дальнобойщики» поражают меткостью – если вы после их выстрела забежите за угол, стрела, не говоря уже о фаерболе, вас обязательно найдет. Она будет весьма художественно, оставляя четкий след, лететь за вами по дуге и все-таки настигнет. Может быть, причина в том, что версия далеко не финальная, но пока это выглядит глупо и нелогично. Еще больше раздражает, что и в ближнем бою можно схлопотать такой же «отложенный пинок». Вот герой пробегает мимо противника в то время, как тот ме-е-едленно замахивается. Ваш бравый воитель уже ускакал метров на двадцать, а злодей только еще начинает со свистом рассекать воздух. И тем не менее травма засчитывается. Может быть, дело в сложно-пошаговой системе расчета боев. Сначала это забавляет, но довольно быстро начинает утомлять. В конце концов, здесь слишком много драк. Как ругали в свое время Temple of Elemental Evil и Beyond Divinity за лишенные мотива и цели бесконечные свары, так и в Dragon Age, хотя слабая нить повествования и не обрывается, но переизбыток орд всевозможных монстров доконает кого угодно. Что еще хуже, многие драки построены по принципу «а когда ваша четверка расправится с десятью врагами, мы из ниоткуда – магия же – подгрузим еще десять, и так три раза». Вне боев мир откровенно мертв, да и пропускать их опасно для здоровья. Не можете одолеть очередную толпу чудищ? Плохо, значит, качались. Решили, что вы круты и хитры, раз сумели избежать пятисотой потасовки? Пятьсот первая отрезвит вас своей непроходимостью. Придя в какое-то место, будьте готовы выкосить окрестности, прежде чем идти дальше.

Есть еще одна деталь, отчетливо напоминающая о громких играх прошлого: своеобразный «кубизм» повествования. Углы скриптов и последствий геймерского выбора образуют отчетливый «узор» на сюжете. Вот здесь мы зарезали одного персонажа и помиловали другого (Морриган не одобряет первого, а Стэн – второго). Поэтому вон там нам покажут сцену с выжившим, а здесь не дадут квеста по причине смерти казненного. Все очень блочно, как панельные дома советской архитектуры.

Но нужно сказать краткое слово и о приятном. Самое полезное нововведение, которое принес с собой жанр dark fantasy – обновление ассортимента борделя. Наконец, на выбор предлагают не только дам, но и кавалеров, причем любому персонажу, независимо от пола.

Приходи вечером на сеновал!

Хотя зачем нам бордель? У нас партия под боком! Неестественно быстро наш герой начинает обрастать сподвижниками. Первый из них, Алистер, даром что в Серой Страже служит дольше нашего, моментально смиряется с ролью мальчика на побегушках и идет за героем. Ведьмочка Морриган, которую мама отправила вывести нас из болота, по окончании топких мест возвращаться домой не собирается, да и идти своей дорогой «смотреть большой мир», как завещала мамаша, тоже не спешит. Вызволенный из клетки агрессивный кунари Стэн по крайней мере может быть обязан герою за то, что его освободили... но вот за какой харизмой прилипают к нам остальные? Буквально в каждом кирпичике сюжета есть риск наткнуться на потенциаль-





Сверху: Приключения мага начинаются с проверочного задания в Мире Снов, населенном в основном демонами. Там все настолько буро и уныло, что вряд ли гномам стоит жалеть, что они не могут туда попасть.

ного спутника. Иногда на двух сразу. Окосеть от такого изобилия не позволяет только установленный лимит, согласно которому в каждый момент непосредственно за героем могут бегать не больше трех сопровождающих, остальные скрываются где-то в темпоральном кармане. Консольное наследие? Чем бы ни было это ограничение, оно делает развитие спутников чем-то вроде формирования человека-винтика в бюрократической системе. Вместо универсальных помощников качаем «функцию», а потом в зависимости от нужд и монстров собираем комбинацию. А чтобы мы не забывали, что имеем дело с «живыми людьми», и желая, вероятно, как-то оправдать их слепую покорность, сопровождающих буквально заставляют влюбляться в главгероя, не различая возраста, пола и видовой принадлежности.

«Социальная мини-игра» включается всякий раз, когда мы принимаем важное решение на глазах у спутников, беседуем с кем-то из партийцев, дарим им специально заготовленные разработчиками подарки.

Если обращаться с поклонниками аккуратно, они в основном будут находиться в одном из двух состояний. В отрицательно-нейтральном у них ничего путного не выспросишь. В положительно-нейтральном, переходящем в расположение, они готовы заученно признаться нам в любви (готовность тем выше, чем больше положительных очков), и почему-то все как один желают поговорить о маме.

В пространственно-временной карман под названием «лагерь», отмеченный отдельным квадратиком на карте, собираются не только найденные тут и там боевые спутники, но и торговцы, а также представители всех фракций, завербованных в процессе поиска союзников для спасения мира. Только в лагере гарантированно можно поменять текущий состав (в остальных местах это не всегда позволяется), здесь спутники делятся с главным героем своими мыслями и просьбами, отсюда не хочется уходить порой в скучные «блоки» сюжета.

Алмаз нераненый

Впрочем, не все блоки скучные. Чтоб испортить Neverwinter окончательно, особый талант нужен, которого у BioWare, отцов-основателей, попросту нет. Зато есть некоторые интересные задумки. Dragon Age покуда – удивительный пример разнокачественных моделей геймплея в рамках одной игровой механики. Иногда у главного героя отбирают партию или же на задание под нашим управлением посылают одного из второстепенных персонажей. В принудительно одиночных забегах игра выглядит гораздо лучше. Жаль, что это лишь краткие моменты в череде бесконечных боев. **СИ**



У игры два «лица»: можно смотреть на происходящее из-за плеча ведущего партию героя, либо, проворачивая колесико мыши, загнать камеру в небо (промежуточного положения нет). «Заплечную» камеру позволено слегка отодвигать-придвигать и крутить во все стороны. При виде сверху – только поворачивать туда-сюда.



САМЫЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ GAMESCOM

Пришедшая на смену лейпцигской Games Convention выставка Gamescom в Кельне собрала 245 тысяч посетителей. Большинство – рядовые геймеры (в отличие от E3, на Gamescom их пускали свободно), которые пришли опробовать демоверсии грядущих хитов. Три долгих августовских дня – вернее, четыре, если учитывать несколько пресс-конференций, прошедших до открытия экспозиционной части, – корреспонденты «Страны Игр» провели, путешествуя от стендов к комнатам для закрытых презентаций и обратно, и вернулись обратно с отчетом о наиболее запомнившихся им играх.







Хасан Али Альмаси

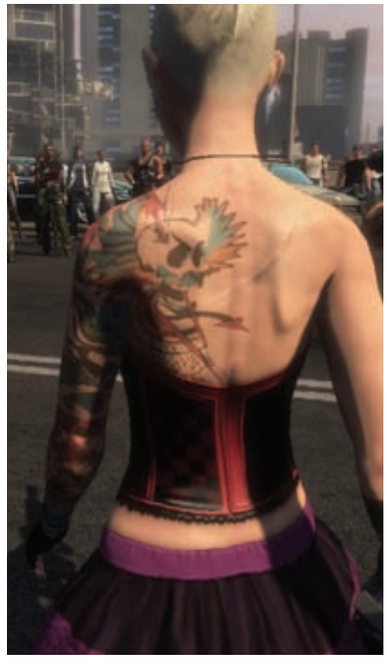


Александр Логинов

APB

Игру анонсировали на E3 2009, но впервые показали на европейской Gamescom. Не самая известная – из трех опрошенных на выставке коллег о ней почему-то ничего не слышал ни один, – но довольно перспективная. По очень простой причине: это MMO в стиле GTA. Два тренда в одном флаконе. Плюс третий – построение социальных отношений между геймерами, производство пользовательского контента (привет, LittleBigPlanet). Очень модно.

Две доступные стороны конфликта – полиция и бандиты. Огромный город, тридцать моделей автомобилей – все, что мы привыкли видеть в GTA-клонах. Разве что опции по кастомизации всего и вся куда более совершенны – все-таки это MMO. Каждая тачка в игре выглядит по-особенному, а бандит – украшен татушками в меру собственного художественного вкуса. Уточню: можно не только выбирать один из доступных вариантов, но и создавать новые. И если они понравятся другим участникам – продавать их за внутриигровые деньги в специальном магазине. Действовать, разумеется, нужно в группе и тоже по правилам MMORPG. Демонстратор игры на Gamecom собрал команду из четырех человек, съездил на рандеву к информатору – получил «квест», отправился с друзьями в «рейд». Сюжет и мир, впрочем, накладывают свой отпечаток. Например, бандитов можно не убивать, а лишь обездвиживать и только потом арестовывать. Так они… дольше респаунятся. А среди объектов для кастомизации – музыкальная мелодия на случай, если вы совершили убийство. Ну, например, попали вы случайно преступнику в голову – и тут марш Мендельсона. Что-то в этом есть, правда? Квесты, естественно, не сводятся к перестрелкам и арестам – даже полиции иногда приходится поработать посыльными, перевозя чемодан с одного места в другое. Не обойдется и без обысков, штурмов «воровских малин» и прочих прелестей жизни копов. Что характерно, угонять можно только нейтральные тачки, а не принадлежащие другим игрокам (представьте себе, что будет, если украдут ваш личный автомобиль, который вы любовно раскрашивали несколько часов кряду!).



При этом в APB нет таких традиционных элементов MMORPG, как очки опыта, прокачка, характеристики. В этом плане она ближе к обычным экшнам. «Прокачивать» нужно, скорее, экипировку – собирать арсенал крутых пушек, добывать детали для автомобиля. При этом переносимый вес ограничат, поэтому полагаться в основном придется все же на личное мастерство, скорость реакции, умение работать в команде. Игра отслеживает вашу эффективность – количество арестованных преступников или ограбленных банков – и начисляет очки престижа. Накопите пять звезд (опять же, привет GTA!) – станете лакомой мишенью для всей противостоящей фракции. Эдакое шоу «бегущий человек» с вами в главной роли.

APB по своей задумке – не просто «песочница» для геймера, а эдакая ультимативная песочница. Город а-ля GTA, где почти все люди на улицах – живые игроки. NPC раздают задания в духе «сходить в такой-то район и дать по голове копам», автоматически подбирают вам напарников и противников, а потом наблюдают за происходящим. В идеале, впрочем, игроки должны сами выдумывать себе развлечения – турниры на звание лучшего угонщика, например. А заранее продуманные квесты – так, для затравки. Прямо-таки утопическая картина настоящей MMORPG будущего. Вспоминается, правда, другая подобная игра с совершенно аналогичной презентацией (еще с E3 2007) – The Agency от Sony Online. Точно такая же одна показательная реально играбельная миссия – и обещания большого и волшебного MMO-мира, не похожего на шаблонные MMORPG. Но The Agency до сих пор находится в разработке, а APB должна поступить в продажу чуть ли не через полгода. Что ж, если срок будет выдержан, а обещания исполнены, нас ждет настоящая бомба.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
role-playing.MMO/
action-adventure
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Realtime Worlds
Количество игроков:
не ограничено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.apb.com
Страна происхождения:
Великобритания



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
racing
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Polyphony Digital
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.gran-turismo.com
Страна происхождения:
Япония





Gran Turismo 5

Gran Turismo 5, наверное, самая ожидаемая гонка последних лет. Ее уже не раз откладывали и поэтому слабо верилось, что она появится в магазинах еще в этом году. Но Polyphony Digital умеет удивлять: показав на E3 всего лишь видеоролик, студия привезла в Германию полноценную демоверсию. Более того, воплощены в жизнь повреждения автомобилей и интерактивные объекты на трассе. С одной стороны, сейчас этим никого не удивишь, а с другой – разработчики таки сдержали слово: мы просили, они сделали. Графика почти не изменилась: пятая часть – по-прежнему одна из самых красивых игр для Playstation 3, да и всех консолей в принципе. В демоверсии была доступна токийская трасса прямиком из четвертой части (более того, все в той же конфигурации), а бессменный продюсер сериала, Кадзунори Ямаути, заверил, что в полной версии нас ждут двадцать трасс в шестидесяти разных вариациях. Машин в полной версии, как и заявляли ранее, будет тысяча, но в интервью Ямаути признался, что только сто семьдесят из них сделаны с нуля и детально проработаны (у каждой – свой трехмерный кокпит и модель повреждения). Остальные восемьсот тридцать будут или прямиком портированы из четвертой части, или смоделированы с упрощениями. Также главный идеолог Gran Turismo заметил, что повреждения повлияют на поведение автомобиля и будут просчитываться в реальном времени, но те, кому такая достоверность не нравится, смогут их отключить. Кроме того, машины теперь способны переворачиваться через крышу, чего раньше в сериале не было. Новшество объясняется просто: WRC и NASCAR в полном объеме представят в пятой части, а в этих состязаниях без повреждений и летящих кубарем машин просто никак. Еще один сюрприз – игра научилась отслеживать при помощи PlayStation Eye движения геймера, и для того, чтобы смотреть по сторонам в кокпите, потребуется всего лишь повернуть голову в реальности. Менее сенсационные, но все же приятные мелочи – разрешено заменить саундтрек на собственный, залив композиции на жесткий диск PS3, и вдобавок появятся долгожданные приватные комнаты в онлайн режиме. Но самое главное – Gran Turismo 5 выйдет в этом году, вскоре после релиза Gran Turismo для PSP, причем во всех странах одновременно.







James Cameron’s Avatar

Четырнадцать лет назад режиссер Джеймс Кэмерон придумал Пандору – место действия фильма «Аватар». Эта планета, населенная синекожими гигантами На’ви, должна была стать образцом по-настоящему чужого, нечеловеческого мира. Увы, тогдашние графические технологии не позволяли воссоздать на экране облик Пандоры во всех деталях, а использовать для фона малоизвестные земные пейзажи – значило испортить всю идею. Уже в наши дни Кэмерон вернулся к «Аватару», и не один. Ubisoft воспользовалась поводом, чтобы стать новым трендсеттером в игровой индустрии, опередив и Electronic Arts, и даже платформодержателей. Руководство компании уже несколько лет продвигает две идеи. Первая: игровая и киноиндустрия должны трудиться над контентом сообща, делясь мыслями, материалами, экспертами. Вторая: будущее – за 3D-телевизорами. James Cameron’s Avatar – пилотный проект, создающийся в рамках вот этого видения компании. В данном абзаце не зря так много умных слов: до недавнего времени Ubisoft лишь рассказывала об игре примерно в таком же формате, а не показывала его.

Впрочем, судя по увиденному нами на Gamescom, стесняться нечего. James Cameron’s Avatar логичнее всего сравнить с Peter Jackson’s King Kong – приключенческий экшн, довольно тесно связанный с фильмом (впрочем, действие происходит за два года до событий киноленты, что дает геймдизайнерам большую свободу действий), но при этом сделанный на совесть. Главный герой – землянин, работник корпорации, желающей добывать на Пандоре ценное сырье. Дышать инопланетным воздухом люди не могут, поэтому для работы внизу их сознание переселяют в искусственные тела гибридов На’ви и человека. Возникает конфликт с аборигенами – и тут уже герой волен выбрать, на чьей стороне сражаться. В фильме, понятное дело, итог предрешен, а вот в игре злобные капиталисты-эксплуататоры могут одержать временную победу. С помощью всей мощи земного оружия – пулеметов, ракетных установок, истребителей и даже шагающих роботов. На’ви сражаются по старинке (топоры и луки со стрелами), но, как водится, вполне успешно. А если еще и взять верховое животное – эдакого инопланетного летающего динозавра, удастся и истребитель сбить. Выглядит происходящее здорово (используется модифицированный движок FarCry 2). И, разумеется, доступен как 3D-режим, так и обычный. В первом случае понадобятся либо стереоскопические очки (как для просмотра 3D-фильмов в кинотеатрах), либо специальные 3D-телевизоры, прототипы которых Sony и другие производители возят по выставкам. Остается один лишь вопрос: насколько удобно будет проводить за 3D десятки часов и не окажется ли технология новым Virtual Boy? Время покажет.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC, Wii, DS, PSP
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft
Количество игроков:
1
Дата выхода:
18 декабря 2009 года (Европа)
Онлайн:
www.avatarmoviegame.com
Страна происхождения:
Канада









Command and Conquer 4: Tiberian Twilight

Пятнадцатилетие легендарного стратегического сериала Command and Conquer компания Electronic Arts решила отметить четвертой и, как заявлено, заключительной частью тибериумной саги. Вкратце ее предыстория такова: к 2062 году человечество оказалось на грани исчезновения, и не только из-за постоянных войн между GDI и Nod. Кристаллический тиберий расползся по поверхности Земли с угрожающей скоростью; по прогнозам, через шесть лет планета станет полностью непригодна для жизни. И тогда Кейн, мистический лидер братства Nod, отправляется в штаб GDI, чтобы сделать самое неожиданное предложение в своей жизни – прекратить вражду и создать единую сеть по контролю и переработке тибериума. Перемирие длится недолго: между старыми врагами вновь вспыхивает война. Но оставим в покое предсказуемый сюжет: нам обещают совершенно не похожую на предшественниц игру. По словам продюсера проекта Майка Глозеки (Mike Glosecki), он и его команда постарались изменить знакомую вселенную до неузнаваемости, следуя основным тенденциям на игровом рынке. Теперь в Command & Conquer 4 появились классы. Их всего три: Offensive, Defensive и Support. Выбор класса можно сделать перед началом миссии или чуть позже. У каждого – уникальный набор юнитов (всего в игре их около восьмидесяти, и только бойцы-инженеры вольны присоединяться к любым типам армий) и свои преимущества на поле боя. Offensive предсказуемо снабдили широким набором наступательной техники, зато полностью лишили авиации и навыков строительства. Плюсы Defensive: оборонительные сооружения, заграждения и пушки. В распоряжении Support авиация и мобильная база, которая перемещается по воздуху, а также специальное супероружие, вроде missile strike и ion cannon. Мобильные базы или Crawler – еще одно нововведение. Мало того, что их можно десантировать куда угодно, нанося урон облюбовавшим тот же участок противникам! В зависимости от класса «кроулеры» могут трансформироваться в гигантского шагающего робота или ремонтный корабль. После гибели первой базы существует возможность сбросить на землю новую, при этом сменив ей профпринадлежность. Иными словами, начав агрессивную кампанию с наступательных юнитов, в случае гибели базы можно повторить операцию в классе защиты или поддержки. Тибериум перестал быть основным источником энергии, а деньги потеряли цену. Теперь основная задача – набрать стратегические очки, которые главным образом выдают за качественное выполнение заданий и захват точек в Сети по контролю тибериума. Глозеки считает, что игроки хотят большей динамичности и скрупулезный менеджмент только мешает получать удовольствие от сражений. Поэтому, например, теперь юниты разрешают строить мгновенно, даже во время движения «кроулера». Заметим, что в основе C&C4 лежит переработанная версия все той же технологии SAGE из Command & Conquer Generals. Теперь к модификациям от Red Alert 3 добавилась новая модель освещения, а декорации отличаются высокой детализацией окружающих объектов. Напоследок мы спросили у Джо Кукана, исполнителя роли Кейна, действительно ли Command and Conquer 4 – последняя часть тибериумной саги и его персонаж таки уйдет на покой. Кукан помолчал, а потом спросил, не испугают ли нас серьезные спойлеры. И узнав, что нет, мгновенно ответил: «Посмотрите на меня! Разве Кейн может умереть?» И то верно – у этой истории не будет конца.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA LA
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.commandandconquer.com
Страна происхождения:
США













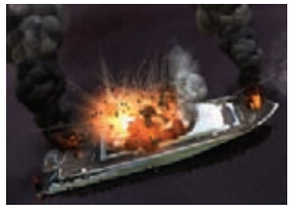


GTA IV: The Ballad of Gay Tony

Rockstar умеет провоцировать. Сразу после анонса GTA IV: The Ballad of Gay Tony российские (и, что тут скрывать, западные) форумы запестрели гневными тирадами в адрес разработчиков: дескать, совсем распоясались и чего доброго сейчас сочиняют свою версию «Горбатой горы» – с гангстерским антуражем? Плевок в сторону мачо Нико! Постепенно страсти улеглись, но в Rockstar не спешили делиться подробностями. И вот на кёльнской Gamescom издательство устраивает закрытую презентацию – избранной прессе (как вы уже догадываетесь, представители «СИ» попали в их число) показывают два коротких отрывка из игры. Названием, как выясняется, она обязана ключевому персонажу – Энтони «Gay Tony» Принсу, к слову, одному из знакомых крепыша Белика. Во времена оригинальной GTA4 у Тони были проблемы с законом и собственными клубами. В нынешнем выпуске он смело шагает к славе и величию, а помогает ему в этом нелегком деле телохранитель и по совместительству доминиканский бандит Луис Фернандо Лопес (он, к слову, также отличился в первой игре – засветился в сцене ограбления банка). От лица Луиса нам и придется развлекаться полтора десятка миссий. Если на GTA IV: Lost and Damned создателей вдохновила киноклассика вроде «Беспечного ездока» и «Харлея Дэвидсона и ковбоя Мальборо» с сериальным привкусом Sons of Anarchy, то в основе The Ballad of Gay Tony – странная смесь из гей-атрибутики и комедий про гангстеров. С первых кадров вас радостно встречают: розовая карта-компас, специально раскрашенное во все цвета радуги меню (радуга, если вы вдруг не знаете, – международный символ гей-движения) и, конечно, неугомонное диско с приправой сладкого попа. Но не спешите делать стойку на провокационные краски – за ярким фасадом The Ballad of Gay Tony скрывается еще больше ураганного экшна. Если в Lost and Damned главным средством передвижения были мотоциклы-чопперы, то в «Балладе» предстоит покорять небеса: вертолеты разного типа и калибра здесь командуют парадом. Представитель Rockstar запускает первую миссию: Луис и Тони на боевом вертолете с ракетами и турельным пулеметом должны уничтожить яхту (заодно с кораблями-охраной). Сражение напоминает сцену из свежей Prototype: красивые взрывы, объемные клубы дыма и прочие приятные глазу спецэффекты. Едва напряженный поединок с личным флотом одного из подпольных боссов Liberty City завершается победой сурового дуэта, наш провожатый плавно переходит ко второй миссии. Поцапавшись с Луисом, Тони пытается высадить телохранителя, а потом просто выбрасывает из кабины. Шок сменяется одобрительным киванием – в GTA вернулся парашют (последний выпуск, в котором он был замечен, – GTA: San Andreas). Плавно спланировав на крышу нужного здания, Луис пробирается внутрь. Стоит отметить, что декорации не скопированы один-в-один из оригинала – например, двери открываются по-разному в зависимости от того, пнет их герой плечом или обстреляет из автомата. Кроме того, если прицелиться, камера повисает прямо за плечом персонажа, что весьма удобно. Череда коридоров пройдена, наступает звездный час нового арсенала – автоматической винтовки и радиоуправляемых взрыв-пакетов. Взрыв-чатку наш гид раскладывает по коридорам, а затем бежит к триггеру. После небольшой видеовставки (откуда ни возьмись, налетает с десяток гангстеров) Луис жмет кнопку, динамит взрывается, щепки летят во все стороны и некогда уютный офис превращается в груду металлолома. А герой целехонек – планирует на вовремя захваченном парашюте. Все. Конец демонстрации. Остается добавить, что The Ballad of Gay Tony появится в двух вариантах – 29 октября в виде DLC для Xbox Live по цене в 1600 пойнтов и в составе Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City, сборника дополнений к оригинальной игре.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Rockstar North
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
29 октября 2009 года (онлайн; в США)
Онлайн:
www.rockstargames.com/theballadofgaytony
Страна происхождения:
США





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Rockstar
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена (Европа)
Онлайн:
www.rockstargames.com/reddeadredemption
Страна происхождения:
США



Red Dead Redemption

Red Dead Redemption – один из самых амбициозных проектов подразделения Rockstar в Сан-Диего. После достаточно скромных продаж оригинальной Red Dead Revolver (порядка 500 тысяч экземпляров во всем мире) студия подправила концепцию и приступила к созданию «игры о Диком Западе». Первый трейлер был показан на конференции Sony в 2005 году, а официальный анонс подоспел только 4 февраля 2009 года. Как выяснилось из беседы с сотрудниками компании, у Red Dead Redemption несколько раз менялся творческий состав и, как следствие, ключевые элементы геймплея. На Gamescom 2009 Rockstar привезла рабочую, но очень сырую версию. События разворачиваются в начале прошлого века (а если точнее, в 1908-м): главный герой и по совместительству бывший преступник Джон Марстон путешествует по Америке, пытаясь навести порядок. Игра построена по принципу открытого мира (он же sandbox): вам предоставляют (почти) полную свободу действий и позволяют самостоятельно решать, в какие передряги ввязываться и с кем сотрудничать. Представители Rockstar продемонстрировали нам небольшой фрагмент геймплея. Джону поручают отконвоировать неназванного персонажа, и все предсказуемо идет наперекосяк. Налетают недружелюбные личности, завязывается перестрелка. Как и в случае с оригинальной игрой, герой обучен использовать декорации как укрытия. Первое, что бросается в глаза во время обмена любезностями, – даже не разрекламированная технология Euphoria, а просто нереально огромное количество крови. Что-то подобное можно наблюдать в фильмах Такаси Миике или Тарантино. Плюс ко всему у Джона есть небольшой туз в рукаве – всем знакомая по «Матрице» и Max Payne способность замедлять время. Здесь ей еще не придумали название и поэтому характеризуют как «концентрацию». Но вот с негодяями покончено; нам демонстрируют динамическую смену дня и ночи. Погода также будет меняться: насколько ясным окажется небо, решит случай. По словам разработчиков, игрок волен двигаться в любом направлении, но путешествие из одного угла карты в другой, пусть и на лошади, займет более десяти часов реального времени. Для анимации скакунов также используется программный пакет Euphoria: натуралистичные сцены гибели животных даже отталкивают. Ландшафт сильно меняется в зависимости от того, куда заносят Джона странствия: за время виртуальной экскурсии нам удалось увидеть растрескавшуюся от солнца землю, иззубренные ветрами каньоны и холмы с редкими кустиками травы. Передвигаясь по дороге на север, герой натыкается на трех ковбоев, между которыми того и гляди начнется драка, небольшой караван торговцев, нескольких ребятишек из соседнего города, а также быстро скрывшихся за горизонтом койотов (в финальной версии нас обещают порадовать более чем четырьмя десятками видов животных и птиц). Солнце вошло в полдень, и презентация подошла к концу. Общее впечатление, оставшееся после пятнадцатиминутного знакомства с Red Dead Redemption, сводится к следующему: нам показали очень сырой и от этого еще более непонятный продукт, который вопреки слухам вряд ли выйдет весной 2010 года.

Свободно включайся в любой процесс

Тариф Red Energy

- Безлимитные звонки
- Безлимитные SMS
- Безлимитный Ночной Интернет

Звони 8 800 333 0890
red.mts.ru

МТС
оператор свободы

Red Energy

* Red Energy = Ред Энерджи. Подключив опции «Безлимитные звонки» и «Безлимитные SMS», можно без ограничений звонить и отправлять SMS-сообщения абонентам МТС «домашнего» региона по цене 0 руб. за минуту или сообщение. При подключении услуги «Безлимитный Ночной Интернет» с 01:00 ночи до 08:00 утра трафик GPRS-Интернет не тарифицируется. При подключении безлимитных опций и услуги оплачивается подключение и ежесуточная абонентская плата. Опции и услуга действуют, если абонент находится в «домашнем» регионе.

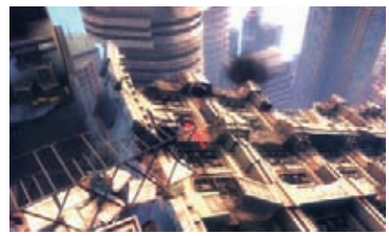
Реклама



Army of Two: The 40th Day

Судьба на этот раз забрасывает Салема и Риоса в захваченный террористами Шанхай. Сумасбродная задумка сценаристов (давно вы слышали о террористах в Шанхае? Все они лежат на глубине пять метров под землей) сказывается на игровом процессе. На Gamsecom 2009 был представлен исключительно кооперативный режим на двух человек. Как выяснилось, действия бойцов теперь требуют еще большей слаженности, а укрытия стали частично разрушаемыми. Поведение противников также на высоте – герои гибли чуть ли каждые 30 секунд. Среди нововведений стоит отметить возможность поднимать маски для улучшения обзора, обманные маневры вроде «ты иди сдаваться, а я буду снайпером» и систему морального выбора. Продюсер проекта Сара Стюарт приводила следующий пример: Салем и Риос находят склад с оружием, который охраняет сторож, не ведающий, что ему, собственно, доверили. Можно убить бедолагу и пополнить арсенал, но тогда вам покажут запись будущих событий: погибшего оплакивает его дочь. Готовы ли вы заставить страдать бедную китайскую девушку? Прочие моральные дилеммы обставлены в похожем стиле. Вдобавок Стюарт пообещала, что мы увидим гигантские взрывы, здоровенных роботов и просто-таки замечательную систему модернизации оружия. И если «бадабумы» и боевые машины остались за кадром, то апгрейд вооружения был продемонстрирован во всех подробностях: предлагалось собрать автомат из запчастей (интересно, в финальной версии предложат позолоту и бриллианты?) Вместе с тем прямо-таки революционных изменений, от которых перехватывает горло, замечено не было, но так ли уж их ждут поклонники оригинальной Army of Two? **СИ**





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PSP
Жанр:
shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
8 января 2010 года (Европа)
Онлайн:
games.ea.com/armyoftwo
Страна происхождения:
Канада







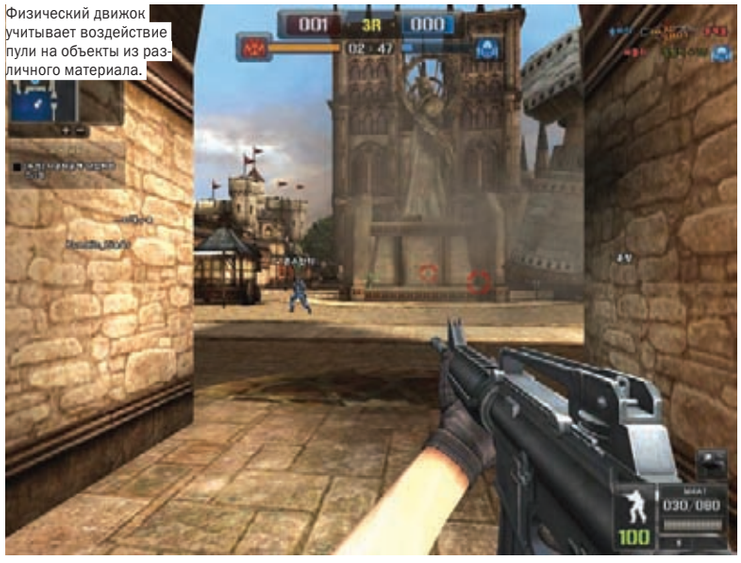
© Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Продукт обладает официальной лицензией FIFA. © Логотип FIFA OLP является интеллектуальной собственностью и товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. "PS", PlayStation", "PLAYSTATION", и "PSP" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПОРТАТИВНЫЙ ВУЛКАН Дебютный проект Zepetto под названием Vulcanus вышел в 2005 году на PSP. Этот заурядный экшн, повествующий об альтернативных событиях Второй мировой войны, по геймплею схож с Armored Core: управляя механическим роботом, мы выполняем скучные миссии и сражаемся с мехами нацистов. По мере прохождения открываются новые запчасти и детали. За пределами Кореи игра малоизвестна, да и у себя на родине особым спросом не пользуется. Совсем недавно, 12 марта, состоялся релиз японской версии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Физический движок учитывает воздействие пули на объекты из различного материала.



Вверху: Регистрация на тайваньских серверах – испытание для сильных духом. Мало того что приходится устанавливать кучу глючных приложений, так еще и иероглифы везде.



ТЕКСТ

Алексей Меркухин

› Point Blank

За последние пять лет индустрия интерактивных развлечений Кореи сильно изменилась. Инвесторы наконец-то заинтересовались MMOFPS, стали вкладывать в их продвижение деньги. На смену дефициту пришел избыток: Sudden Attack, Operation7, Huxley. Список пополняется с завидным постоянством.

ИНФОРМАЦИЯ

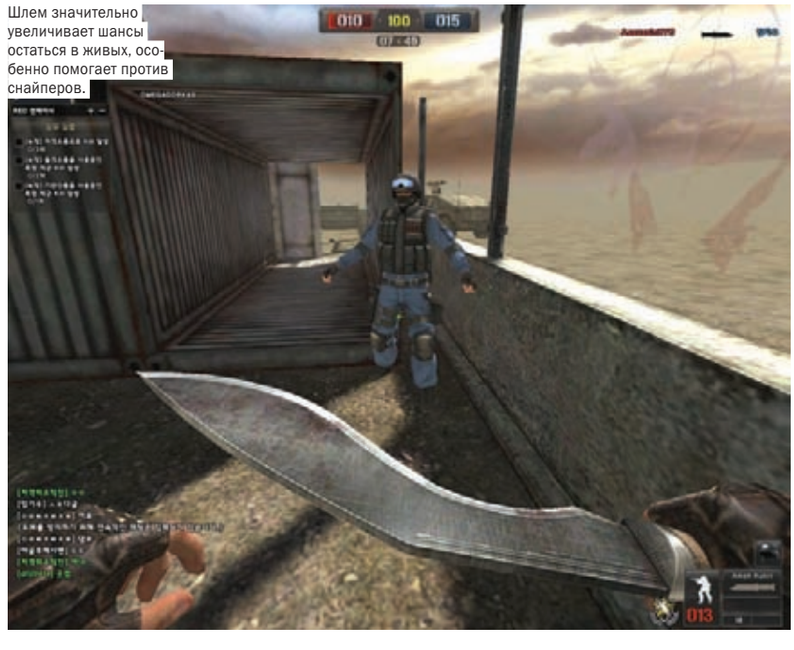
Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.tactical.modern
Зарубежный издатель:
NCsoft
Российский дистрибьютор:
Innova
Разработчик:
Zepetto
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
осень 2009 года (Россия)
Онлайн:
pb.plaync.co.kr
Страна происхождения:
Корея

19 марта 2008 года стартовало бета-тестирование глобального многопользовательского шутера Point Blank. Серверы открылись для жителей Индонезии и Таиланда, в накладе остались США и Европа, за исключением России – компания Innova вовремя подсуетилась, заключив договор с издательством NCsoft. В преддверии релиза мы ознакомились с рабочей версией и спешим поделиться впечатлениями.

В декорациях Lineage II

Игровой мир поначалу кажется целостным, но на самом деле представляет собой набор карт, сшитых на живую нитку. Иллюзия плавного перехода отсутствует, ну и ладно. Зато откровенно радует разнообразие локаций: заводы, склады, бары, рестораны, музеи, галереи, китайские кварталы наподобие Чайнатауна, деревеньки с милыми домиками прямиком из средневековой Англии, неблагоприятные районы, где процветает криминальный бизнес. Под землей – извилистые туннели и переходы метро, поезда, проносящиеся по рельсам с сумасшедшей скоростью, – а еще гражданские не мешаются под ногами. Каплю здорового идиотизма добавляет опция подключения карт из… Lineage II. Устроить охоту на гоблинов, посоревноваться в ловкости с эльфами, взорвать к чертовой матери Castle Town? Мечты сбываются.

Выражаем отдельную благодарность художникам и дизайнерам, проявившим прямотаки маниакальное внимание к мелочам. Количество предметов в библиотеке не поддается счету, при этом прорисована каждая деталь, будь то стол или шкаф. Любо-дорого смотреть на книжную полку, а уж разнести ее в щепки… Благо физический движок позволяет, просчитывая повреждения в реальном времени. Царапины на заборах, вмятины на автомобилях, следы от пуль на стенах выглядят пугающе правдоподобно. В узких помещениях звонко бьются стекла, с потолка осыпается штукатурка, взлетают на воздух бочки с горючим, видимость ухудшают поднявшиеся клубы пыли. Тем не менее, разрушить дом до основания не получится, в лучшем случае – взорвать стену комнаты, в которой укрылись враги. EA DICE с Battlefield: Bad Company может спать спокойно.



Шлем значительно увеличивает шансы остаться в живых, особенно помогает против снайперов.

ТЕХНИЧЕСКИЙ СПЕЦИАЛИСТ ВЗЛАМЫВАЕТ ЗАМКИ, В ТОМ ЧИСЛЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ, МИНИРУЕТ МОСТЫ, ВИРТУОЗНО ОБРАЩАЕТСЯ С НОЖАМИ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Бесплатный многопользовательский боевик про конфликт властей с иммигрантами в декорациях Lineage II. Изумительное зрелище.

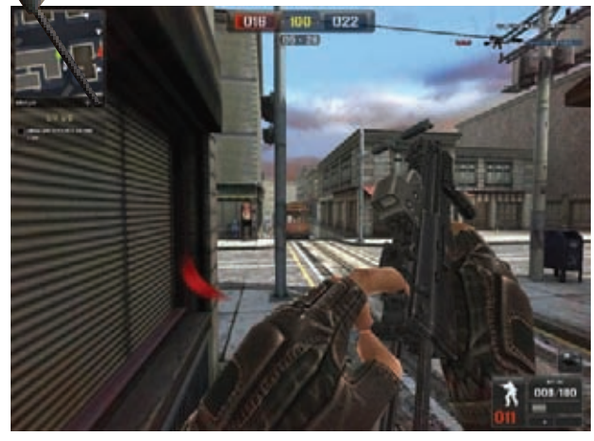
ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра пройдет незамеченной в нашей стране, хотя при всех «за» и «против» она все-таки достойна внимания.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что запуск серверов пройдет без эксцессов, что от пользователей не станут требовать денег за бонусы и комплекты амуниции из магазина.

22 июля нынешнего года компании Innova и NCsoft объявили о заключении договора на локализацию и издание на территории России и стран СНГ шутера Point Blank, разработанного студией Zepetto. «Игроки в нашей стране обожают и экшны, и интеллектуальные проекты, – прокомментировал событие генеральный директор Innova Геворк Саркисян. – Неудивительно, что тактические шутеры пользуются у нас огромной популярностью. Достаточно сказать, что российские киберспортсмены не первый год успешно выступают на международных соревнованиях по Counter-Strike. Point Blank – новый уровень развития подобных игр. Динамичный геймплей в сочетании с современной графикой, разрушаемостью объектов и хитрыми тактическими приемами, несомненно, придется по душе всем российским поклонникам этого жанра».
А уже 29 июля состоялся запуск промосайта, расположенного по адресу http://www.pointblank.ru. На страницах ресурса вы найдете галерею скриншотов, обои для рабочего стола и видеоролики. Там же можно оставить заявку на участие в закрытом бета-тестировании.



Девушки в коротких шортах. Куда ж без них?


Вверху: Физический движок учитывает воздействие пули на объекты из различного материала.

Не дает встать игре в один ряд с громкими хитами и графический «моторчик» I-Cube, на скромные возможности которого прозрачно намекает его название. Тусклые текстуры, невзрачные спецэффекты, грязные цвета сводят усилия даровитых дизайнеров почти на нет. Предельно упрощенная анимация напоминает о роботах – они примерно так же двигаются. Не спасает положение добротная оптимизация, хотя владельцы слабых систем наверняка довольны скромными требованиями к компьютеру.

Разработчики продолжают совершенствовать свое творение, ориентируясь на советы и пожелания игровых сообществ. Здешний мир, наделенный богатой историей и живущий по строгим законам, меняется исключительно по требованиям пользователей, и его границы регулярно расширяются с новыми обновлениями. Когда-то областей было двенадцать, сейчас их двадцать, и это еще не предел.

Гламурный автомат Калашникова

В основу игрового процесса положено классическое противостояние между повстанцами, отстаивающими права иммигрантов, и миротворцами, бойцами правительственных спецподразделений. Особая роль отводится тактическому планированию операций, распределению обязанностей в команде и составлению цепочек ловушек.

Несмотря на ограничение в 16 участников и внушительные территории, схватки проходят стремительно благодаря интерактивной окружающей среде, позволяющей уничтожить любое укрытие. Как следствие – исчезли проходы для засад, безопасные зоны канули в лету. В условиях быстро меняющейся обстановки стоит полагаться на реакцию и скорость, а не на оборонительные сооружения.

Режимов всего пять. Командный deathmatch преподнесен без сюрпризов: для победы нужно минимум 100 фрагов, максимум – 160; в вариации «дефматча», Annihilation, убитые не оживают. В Explosion одна сторона закладывает бомбу, другая пытается ее найти и обезвредить. Матчи в Destroy зиждутся на борьбе за контрольные точки (электростанции, вертолеты), каждая из которых является стратегически важным объектом. Challenge подходит для проверки тактического плана, ведь противостоят нам солдаты под управлением компьютера.

Магазин открывается между раундами. В нем представлено порядка 40 видов оружия (карабин K1, штурмовые винтовки SG 550 и MP5K, пистолет Desert Eagle, пистолеты-пулеметы Spectre и Kriss S.V, снайперские винтовки PSG-1, L115A1, позолоченный АК-47), встречаются редкие образцы китайского и российского производства. Также предусмотрена гибкая система модификации: к единице разрешается подключить несколько апгрейдов (лазерный либо оптический прицел, глушитель, ствол), но, в отличие от Operation7, фантастические комбинации запрещены.

Три класса образования

Независимо от того, к кому вы примкнете, доступны три класса персонажей. Штурмовик оснащен современными гаджетами, отличная физическая подготовка позволяет носить килограммы «железяк» в рюкзаке, атаки в лоб – его конек, пусть подобные поступки и попахивают безрассудством. Снайпер, напротив, по-тихому ликвидирует свои жертвы. Засев на крыше здания, он получает указания от командира и методично устраняет неугодных начальству вояк. Технический специалист взламывает замки, в том числе электронные, минирует мосты, виртуозно обращается с ножами. Перечень профессий планируется пополнять за счет дополнений.

Интересно реализована «прокачка». За успешно выполненные задания нас щедро вознаграждают деньгами и медалями. Как и очки опыта, ордена способствуют продвижению по карьерной лестнице. Начав стажером, мы дослуживаемся до сержанта, старшего сержанта, капитана, майора и, наконец, генерала армии. Чем выше звание, тем больше власти и способностей, дающих преимущество в перестрелках.

По ГОСТу

Свежих идей, которые выделяли бы Point Blank из общей серой массы, создатели, увы, не предложили. Они явно боялись оплошать, не оправдать ожидания публики, и потому сверялись с учебником и поглядывали на конкурентов. В результате получился типичный онлайновый боевик, не хуже и не лучше остальных. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПЕРВОИСТОЧНИК Купить книжки Queen's Blade можно в любом онлайн-магазине, торгующем анимешными вещицами, – хоть на Amazon.co.jp, хоть на Jbox.com. Следует учитывать, что каждая книжка – большая и увесистая, поэтому заказывать сразу и много накладно, больно дорого возьмут за доставку. И, кстати, если вдруг надумаете записываться в фанаты, знайте: на самом деле Queen's Blade является ответвлением от общей серии геймбуков Lost Worlds. И вот они за пределами Японии весьма популярны.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

PSP



Справа: Интерфейс уже сейчас понятен каждому, кто играл в тактические игры или знаком с творчеством Banpresto. Последним не требуется даже знание японского языка – настолько все привычно.

НА ГОРИЗОНТЕ

Queen's Blade: Spiral Chaos

Популярная настольная игра сначала получила манга-адаптацию, затем многосерийное аниме, ККИ, а теперь фанаты ждут выхода одноименной видеоигры на PSP! Что же привлекает японцев в «Клинке Королевы»?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Banpresto
Количество игроков:
1
Дата выхода:
17 декабря 2009 года (Япония)
Онлайн:
www.psp-queensblade.com
Страна происхождения:
Япония

Еще три года назад о Queen's Blade не было известно буквально ничего – настольная игра для любителей аниме, с виду почти неотличимая от книжки с иллюстрациями. Книжка, надо сказать, оформлена хорошо: суперобложка, твердый переплет, плотные страницы и высочайшего качества полиграфия – отличное приобретение за смешные деньги! Купил одну, поставил на полку, и рассказываешь друзьям, что это такой артбук с десятками иллюстраций одной и той же героини, в разных позах отражающей атаки невидимого противника. Собственно, какая-то часть обожателей Queen's Blade так и поступала, благодаря чему настольная по задумке своей игра превратилась скорее в фетиш для коллекционеров и любителей вложить деньги в красивый альбом с цветными картинками. Популярность росла, создавались новые героини, менялись художники, наконец, были созданы барышни, придуманные знаменитыми иллюстраторами из мира аниме и манги, книжки с работами которых, конечно, никто не хотел выносить из дома и таскать по городу.

Боевое настроение на какое-то время ушло из мира Queen's Blade, что послужило причиной, во-первых, пересмотреть глубинную идею бренда и начать выпускать другую серию альбомов (они получили название Queen's Gate), во-вторых, не мешать оригиналу вливаться в поп-культуру. Drama CD, комиксы, коллекционная карточная игра, наконец, Spiral Chaos на PSP – это не так чтобы долгий, но очень значимый процесс эволюции, в котором именно игра выступает своего рода вершиной. Анонс полноценной TRPG, включающей практически всех существующих на сегодняшний день героинь Queen's Blade, произвел эффект разорвавшейся бомбы на Западе (где новость прошла с подзаголовком «PSP раздевается») и встретил бурю оваций на родине. И вполне заслуженно!

Понятно, чему радуются японцы – у них появится возможность заполучить наиболее полный сборник иллюстраций в цифровом виде, предназначенный исключительно ради сражений. Артбуки отныне могут вполне законно покоиться на полках! Но что же привлекло западных блоггеров? Ответ на этот вопрос может вызывать недоумение, но тем не менее дело обстоит именно так. Каждая книжка Queen's Blade – это одна героиня, представленная в самых разных ситуациях. Рыжеволосая воительница отбивает удар, прикрывается щитом, падает, не выдержав сильного толчка, лупит невидимого противника по щекам пяткой… Вариантов «развития событий» около пятидесяти. При этом каждый раз, когда ей засчитывают урон, какая-то часть одежды рвется. В конечном итоге, т.е. ближе к последним страницам, фигуристая мадемуазель оказывается едва ли не в чем мать родила, но, конечно, прикрывает руками, мечом или чем придется наиболее пикантные места. На PSP ожидается все то же самое, но… в самом непредсказуемом оформлении.

Наверное, одним из самых важных «нововведений» в этом случае станет сюжет:

По мере продвижения по сюжету героини лучше узнают своих подруг и заводят знакомства с другими девушками, что повышает их боевые навыки и открывает доступ к разного рода бонусам. Вести беседы у костра придется часто, потому что только так можно выудить у попутчиц ценную информацию. Обещается, что сам процесс посиделок будет намного веселее, чем может показаться по описанию, но особой уверенности в этом нет. Каждую героиню снабдят набором навыков, причем не все из них предстоит использовать в бою. Так, например, одна девушка зашьет порванную одежду, другая подлечит, третья временно повысит силу атаки… Конечно, хорошо иметь таких соратниц, но вряд ли оказываемая ими поддержка окажется очень уж востребованной. В конце концов, здоровье восстановить можно и с помощью зелья, а вот в битве с закованным в броню противником волшебная палочка вряд ли поможет. Меч – всему голова.
Вместе с обычной версией игры в продажу поступит и подарочное издание, которое будет включать в себя фигурку одной из героинь.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Тактическая RPG с героинями популярных в Японии одноименных «геймбуков». Первый видеоигровой проект «по мотивам» при поддержке Banpresto обещает стать одним из самых интересных событий этой зимы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Не вызывающей доверия графики, скромного числа озвученных диалогов, засилья неинтересных бесед в перерывах между сюжетными главами.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На интересную боевую систему, на присутствие всех популярных и не очень героинь Queen's Blade, наличие отдельного меню для просмотра иллюстраций и анимационных вставок.

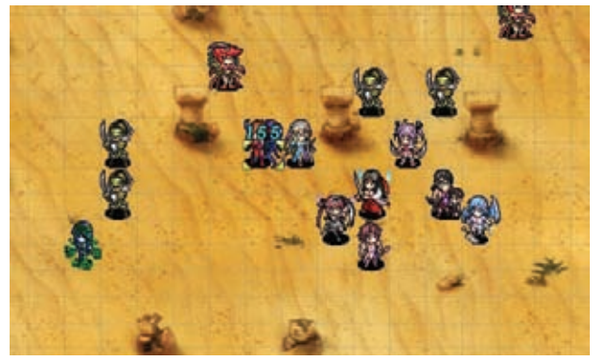


По мере заполнения «шкалы храбрости» героини могут наносить все больше и больше ударов.



АНОНС QUEEN'S BLADE ПРОИЗВЕЛ ЭФФЕКТ РАЗОРВАВШЕЙСЯ БОМБЫ НА ЗАПАДЕ (ГДЕ НОВОСТЬ ПРОШЛА С ПОДЗАГОЛОВКОМ «PSP РАЗДЕВАЕТСЯ») И ВСТРЕТИЛ БУРЮ ОВАЦИЙ В ЯПОНИИ.

теперь он просто-напросто есть, и обещание разработчиков придумать побольше забавных диалогов само по себе говорит о многом. Скажем, о том, что история будет поувлекательней, чем в аниме- или манга-адаптации, где все без исключений внимание уделялось сценам быстрого и безболезненного разрушения брони соперниц. В игре у девушек появятся противники – чудовищные монстры, огры, тролли и гоблины, убивая которых, воительницы будут зарабатывать опыт и деньги, а заодно и полезные трофеи. Собранные с убитых врагов предметы с удовольствием обменяют в ближайших магазинах, взамен предложат целебные зелья, травы, укрепление доспехов и магические улучшения оружия. Конечно, это лишь одна сторона игрового процесса, причем далеко не самая увлекательная. Прокачка хороша в более-менее «серьезных» тактических RPG, здесь же ставка сделана на симпатичных девушек, поэтому все самое интересное начинается тогда, когда на сцену выходят боссы – все те же «книжные воительницы», волею сценаристов занесенные в список плохишей. Сражения проходят на отдельном экране и с виду напоминают неторопливый плоский файтинг (в действительности с жанром его мало что роднит: тактика нападения задается заранее), где две барышни, надо заметить, в не самом удачном chibi-воплощении, разыгрывают драку. Можно биться честно и использовать только положенное по задумке оружие, но быстрее будет расправиться с боссом, прибегнув к помощи вспомогательных заклинаний. Так или иначе, пока на противнице полный набор брони, всяческие ухищрения бессмысленны и справиться с ней не удастся. Из-за этого первую половину схватки предстоит вести от обороны и работать над тем, чтобы избавить негодницу от доспехов или выбить из ее рук оружие, что вызовет замешательство и станет наилучшим моментом для нанесения решающего удара. В качестве дополнительного поощрения после наиболее сильных атак предложено насладиться зрелищем беспомощности побежденной героини – этакой «анимированной иллюстрацией» из книжки. Единственное, что не до конца понятно на данный момент, это как будет работать система «поломки» одежды. Известно, что игрокам предстоит самим выбирать, в какую деталь туалета целиться, но при этом разработчики умалчивают, от чего зависит успех той или иной атаки и можно ли будет после битвы надевать запасные платья, если соперница успела-таки подпортить вам гардероб.



Внизу слева: Графику сложно назвать впечатляющей. Единственное, что внушает уверенность, так это «анимированные иллюстрации» во время суператак.

Внизу: Судя по всему, героини Queen's Blade любят поговорить. А вот в одноименном аниме разговорам они предпочитали драки.

В общем, несмотря на очевидную фансервисную направленность игры, боевая система наверняка заинтересует многих владельцев PSP, а ценителям японской анимации, вполне вероятно, захочется ознакомиться с одноименным аниме, так кстати выпущенным совсем недавно на Blu-ray. К слову, подглядеть, что и как, удастся и в Spiral Chaos, благо все важные сюжетные сцены предстанут в виде красивых, пусть и непродолжительных роликов. Ожидается, что на каждую бой-девушку придется по меньшей мере две заставки, что существенно поднимет ценность игры.

И последний вопрос: велика ли вероятность релиза на Западе? Увы, даже если звезды будут благосклонны, случится это не в ближайшем будущем: сначала Namco Bandai придется заняться общей популяризацией бренда Queen's Blade в США и Европе и уж только потом – изданием видеоигры по мотивам. **СИ**





ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТВОРЦЫ Team Ico – небольшая команда разработчиков, сформированная в 1997 году, когда Sony понадобились настоящие «авторские» игры под своим лейблом. Основные сотрудники: дизайнер Фумито Уэда, продюсер Кендзи Кайдо, аниматор Ацуко Фукуяма, программист Хадзиме Сугияма и планировщик Дзюнъити Хосоно. Более чем за 10 лет команда разработала всего две игры – Ico (2001) и Shadow of the Colossus (2005) для PlayStation 2. Всего две – но какие!

ХИТ?



ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

Картинка, отсылающая сразу к двум совершенно разным фильмам Хаяо Миядзаки – «Моему соседу Тоторо» и «Принцессе Мононоке».



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.adventure.puzzle.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Team Ico
Ведущий дизайнер:
Фумито Уэда
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год (Австралия)
Онлайн:
www.scei.co.jp
Страна происхождения:
Япония



› The Last Guardian

Один из главных творцов Sony рассказывает притчу об отчуждении, разрушении, одиночестве, смерти, упорстве и познании, обретшую форму игры с участием химеры. «СИ» собрала и представляет всю имеющуюся на данный момент информацию о нынешней работе Team Ico.

Дизайнер Фумито Уэда, претендующий на звание Борхеса игровой индустрии, заявляет, что игровая механика для него первична, а история – достойный повод плотно заняться проектом. Утверждение может показаться спорным, однако здесь важно понимать, что у Уэды просто необычные представления о наполнении видеоигры. Его не интересует моделирование фантастических вселенных или плетение масштабных интриг, создание оригинальной расы монстров или странного вида оружия – он любит рассуждать на занимающие его темы, используя систему видеоигровых символов, которая знакома каждому, кто провел за Super Mario Bros. или Pac-Man хотя бы десять минут.

С выходом Shadow of the Colossus появились люди, упрекавшие Уэду в самокопировании, хотя он всего лишь попытался иначе ответить на поднятые в Ico вопросы – если в дебютном проекте пристально изучались одержимость и природа зла, то историю с колоссами следовало воспринимать через призму любви. В The Last Guardian, третьем потенциальном шедевре козырного разработчика Sony, внимание сместится на дружбу – может ли она оставаться единственной нерушимой вещью в зоне повышенной энтропии?

Великое чувство будет рассматриваться на примере сложных взаимоотношений безымянного мальчика, с которым будем отождествлять себя мы, игроки, и крупного, опасного животного по имени Трико, словно рожденного в мастерской какого-нибудь сумасшедшего ученого. В ветхом – и, как всегда, играющем по жестоким правилам – мире существо явно приняли холодно: до встречи с мальчиком ему пришлось посидеть на цепи, затем в его спине оказалась тьма-тьмущая стрел и копий. Даже встретившись с протагонистом, который внешне радикально отличается от стражей, похожих на ожившие статуэтки древнеегипетских божеств, Трико поначалу будет относиться к нему враждебно, но после того как герой поможет ему залечить раны, мы станем свидетелями начала большой и светлой дружбы.

Как и раньше, Уэда оставляет место так называемой работе игрока и старается максимально задействовать наше воображение. Скиталец из Shadow of the Colossus был движим желанием воскресить любимую, а парочка из The Last Guardian, скорее всего, будет вынуждена изучать аскетическую местность из необходимости оторваться от преследователей

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Что с момента выхода Ico прошло восемь лет, а с появления Shadow of the Colossus – четыре года, так что пришло время для еще одной подобной игры – несомненно, спорной, но способной украсить любую коллекцию.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скуки. В своих прошлых работах Уэда балансировал на грани, после которой игра, формально являющаяся экшном от третьего лица, могла утомить и усыпить. Надеемся, автор не перегнет палку и в этот раз.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На удивительную и поразительную игру, которая в дуэте с Heavy Rain: The Origami Killer убедит нас, что путь к инновациям лежит не только через изобретение альтернативных средств ввода.

Фумито Уэда родился в 1970 году в городе Тацуно (префектура Хиого). С детства любил птиц, рыб и животных, обожал смотреть анимационные фильмы и сериалы, после чего стал сам учиться и экспериментировать; ни дать ни взять Ингмар Бергман в юности. Души не чаял в искусстве во всех проявлениях. В 1993 году закончил Осакский университет искусств. Изначально податься в игровую индустрию не планировал, однако неудавшаяся карьера художника заставила пересмотреть намерения. Первая работа в выбранной области – аниматор хоррора Enemy Zero (WARP, 1997) для Saturn и PC. Сразу же после «пробного шара» благополучно нанимается в Sony; дальнейшее – у всех на слуху.



ТВОРЕНИЯ ФУМИТО УЭДЫ ДОСТАВЛЯЮТ УДОВОЛЬСТВИЕ ДАЖЕ ТОГДА, КОГДА В НИХ НЕ ПРОИСХОДИТ, ПО СУТИ, НИЧЕГО.

Трико. Сразу же открываются богатейшие возможности развития заданной темы – ведь для того чтобы продвигаться в прохождении, мальчик должен угадывать повадки Трико и делать все необходимое, чтобы животное помогало ему – добраться до труднодоступных закоулков, одолеть противников, да что угодно. Уэда справедливо решил, что в предыдущих играх взаимодействие персонажей оказалось не таким изощренным, каким ему стоит быть, и теперь пытается восполнить пробел. Спутник героя в его работах – нечто большее, чем просто какая-нибудь мельтешащая рядом фея, время от времени восполняющую «жизненную энергию»; несмотря на то что управляем мы мальчиком, настоящий главный герой этой истории – Трико. Именно он – гвоздь трейлера, в котором звучит старая ирландская мелодия из «Перекрестка Миллера» братьев Коэнов; именно он – ключевой элемент сюжета, и он же – тот самый «последний страж», заявленный в названии, и всем своим видом блестяще соответствующий этому суровому определению: Уэда специально распорядился, чтобы в нем не было ни черт монстров, ни отличительных признаков милых зверушек. Мальчик на его фоне практически безлик, он здесь лишь потому, что предоставить прямой контроль над Трико – слишком примитивное, недостойное дизайнера с большой буквы решение. Кто-то в конце концов должен кормить зверя, вытаскивать из него остроконечные предметы, толкать бочки, за которыми тот готов бежать хоть на край света, или говорить, когда и где надо сесть смирно. К тому же, парочке не раз понадобится незаметно проскользнуть мимо охранников, а проморгать Трико, наверное, очень нелегко.

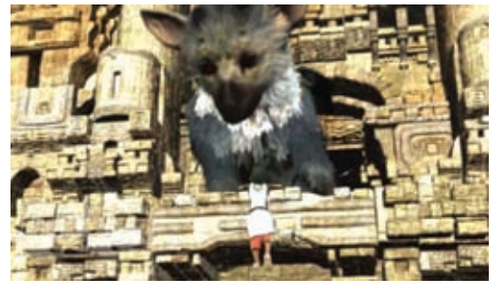
Вверху: Уэда считает, что слова в любой коммуникации излишни – хватит прочного зрительного контакта. Подход характерен для всей игры в целом.

Внизу: Готовы биться об заклад, что просто так Трико под воду не заманить.



«Если бы рынок ломился от игр, исполненных в минималистской манере, то я бы занимался только вещами, чей визуальный ряд поражает воображение», – говорит Уэда, но, право же, мало кто в такое поверит. Автор Ico и Shadow of the Colossus – легчайших для восприятия игр современности – вряд ли смог бы сделать что-то иное, и это неописуемо прекрасно. Миллионам деталей он предпочитает сплошные линии, буйству красок – строгую гамму, а музыке – дуновение ветра, пение птиц, стрекотание цикад – и все это словно по волшебству наделяется страшной поэтической силой. Творения Уэды доставляют удовольствие даже тогда, когда в них не происходит, по сути, ничего – можно просто бегать по вымышленным краям, любоваться пейзажами и пытаться понять, как все устроено. Это было незабываемо даже на PlayStation 2; что получится на PlayStation 3, дружащей с HD-телевизором посредством хорошего-хорошего кабеля, мы и думать боимся.

Возможно, именно после The Last Guardian Уэде наконец нельзя будет поставить в вину то, что он вопреки своему первому утверждению рассказчик, скрывающий за простотой и минимализмом неумение делать *игры*. В теории его новое решение не должно обесценить эмоциональную сторону проекта, одновременно делая акцент на пазлы и схватки, – за обсчетом инстинктов и поведения Трико разработчики провели столько времени, что взаимодействие с животным вряд ли окажется малозначимой или «дежурной» особенностью. Наверняка все это стоило пяти лет ожидания. **СИ**



PS3
XBOX 360
WII
DS

ЭТО ИНТЕРЕСНО

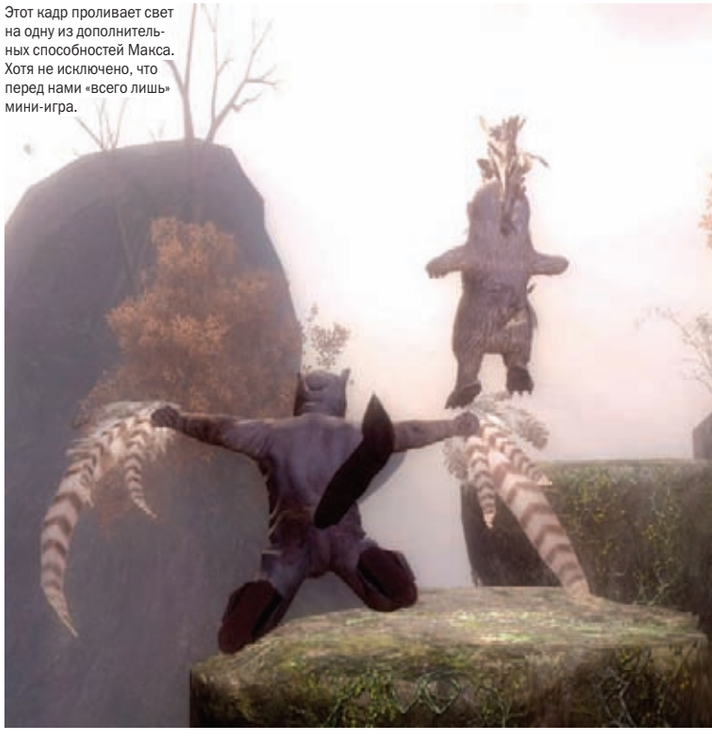


УКРОТИТЕЛЬ ЧУДОВИЩ История Where the Wild Things Are начинается с иллюстрированной книги Мориса Сендака, увидевшей свет в 1963 году. Для американских детей она примерно то же, что для нас сказка о колобке. Сама история состоит всего-то из десяти предложений и посвящена мальчику по имени Макс, который оказался на таинственном острове, населенном монстрами. «Без страха глядя в желтые глаза», он заставил их покориться и провозгласил себя королем чудовищ, но вскоре заскучал и вернулся домой.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Те, кому посчастливилось сыграть в демоверсию Where the Wild Things Are, говорят о самом удачном управлении камерой в истории платформеров.



Этот кадр проливает свет на одну из дополнительных способностей Макса. Хотя не исключено, что перед нами «всего лишь» мини-игра.

Where the Wild Things Are

К играм с пометкой «для детей» мы обычно относимся с легким пренебрежением – забывая, что в графе «главное достоинство» может быть не только «ураганный геймплей», но и, допустим, «стилистика» и «оригинальность». Where the Wild Things Are как раз из тех игр, которые не стоит сбрасывать со счетов только по причине заявленной «детскости».



ТЕКСТ
Дмитрий Карасев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, DS
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Amaze Entertainment, WayForward Technologies
Количество игроков:
1
Дата выхода:
13 октября 2009 года (США)
Онлайн:
www.amazeent.com/games/detail/?game=557
Страна происхождения:
США

И даже то, что Where the Wild Things Are выходит как приложение к одноименному фильму студии Warner Bros. (в российском прокате он значится как «Там, где живут чудовища»), не дает поводов недооценивать игру. Как ни странно, проекты по мотивам детских произведений разработчикам удаются несколько лучше, чем стрелялки, посвященные очередным похождениям Терминатора. Видимо, дело в том, что ничего особенного в этом случае от них не требуется, главное – передать настроение оригинала. Ради чего (мульт)фильмы для детей смотрят взрослые? Правильно, ради возможности вернуться в детство хотя бы на часок, вновь поверить в чудеса и в то, что правда и добро побеждают не только с помощью 45-го калибра.

И с этим у фильма Спайка Джонза полный порядок. Главное достоинство грядущей картины (и, хочется надеяться, игры от Amaze Entertainment) – необычная стилистика, благодаря которой происходящее на экране всерьез завораживает, будто бы напоминая чей-то сон с отголосками детских страхов и фантазий. Признайтесь – часто ли вы задумывались над тем, какие существа могут водиться под кроватью? И кто это там шебуршит по ночам в шкафу? Добро пожаловать назад, в детство.

Правда, разработчики из Amaze утверждают, будто бы расскажут собственную историю, пускай завязка их повести и совпадает с фильмом. А вот, кстати, и она: маленький Макс, пытавшийся привлечь внимание вечно занятой матери различными проказами, добился противоположного эффекта – его отправили под домашний арест в собственную комнату. Обиженный, он выдумывает, как рядом с домом появился океан, и отправляется по нему в плавание. Так начинается Приключение.

Вскоре мы (пролог завершен, и к этому моменту управление над героем уже переходит в руки геймера) прибываем на причудливый, сплошь покрытый лесом остров. Здесь нам в руки попадает некий скипетр – символ, отмечающий короля этих мест и по совместительству – оружие ближнего боя. Что ж, с таким увесистым аргументом можно приступать к изучению острова. Поскольку Where the Wild Things Are все же рассчитана на широкую аудиторию, чего-то из ряда вон ждать не приходится: одна кнопка – чтобы перепрыгивать через ямы, канавы и другие препятствия, другая – чтобы предъявлять указанный выше

ЧАСТО ЛИ ВЫ ЗАДУМЫВАЛИСЬ НАД ТЕМ, КАКИЕ СУЩЕСТВА МОГУТ ВОДИТЬСЯ ПОД КРОВАТЬЮ? И КТО ЭТО ТАМ ШЕБУРШИТ ПО НОЧАМ В ШКАФУ?

аргумент кусачим пчелам и другим недружелюбным обитателям леса (не убивая, а лишь отгоняя – это ведь не GTA какая-нибудь). В финальной версии у героя должно появиться несколько дополнительных навыков (например, возможность посылать скипетром волшебные стрелы), но подробности пока скрыты за дверьми Amaze.

Уровни выстроены по линейной схеме и не требуют проявления каких-то особых талантов. Правда, иногда встречаются серьезные препятствия и головоломки, которые заставляют подумать над тем, как продвинуться дальше. «Несмотря на детский статус игры,

Фильм, фильм, фильм

Экранизация Where the Wild Things Are на Западе считается одной из самых ожидаемых и одновременно самых нестандартных картин года. Сценарий несколько раз менял студии и режиссеров, пока не попал к Warner Bros. и Спайку Джонзу. Он-то и заявил, что хочет снять фильм в духе старых сказок, развлекавших кинозрителей еще до наступления эпохи цифровых технологий. Поэтому, например, в картине почти не используется компьютерная графика, а роль чудовищ исполняют актеры в нарочито простецких костюмах. Большинство сцен снято при помощи ручных камер – по мнению Джонза, это придает изображению налет «нереальности» и в то же время до минимума ограничивает набор операторских приемов (именно в таких условиях работали кинематографисты 30-40 лет назад). Музыку обеспечивают инди-рокеры Arcade Fire и Карен О, вокалистка Yeah Yeah Yeahs. В итоге вырисовывается весьма своеобразный проект на стыке детского кино и арт-хауса – оригинальный, но с сомнительными финансовыми перспективами. Тем не менее, Warner Bros. уже несколько раз заявляла, что полностью доверяет творческому чутью Джонза.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Amaze Entertainment делает игру по мотивам детского фильма, которая должна быть интересна не только детям. Главные козыри – уникальный визуальный стиль и возможность ненадолго вернуться в детство.

ЧЕГО БОИМСЯ? «Формального» отношения разработчиков к своему делу. Они ведь могут и не напрягаться: наскоро скопировать дизайн из фильма, наскоро отштамповать несколько уровней, наскоро прицепить пару стандартных мини-игр...

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хороший фильм-сказку и в дополнение к нему – на хорошую игру-сказку. Волшебную, ни на что не похожую, с красивыми декорациями и увлекательным сюжетом – такую, которая действительно станет билетом в детство.









мы не собираемся играть в поддавки, выставляя на дороге банальные преграды или давать пространные подсказки, – заявляют разработчики. – Игроку придется пораскинуть мозгами и побродить по окрестностям в поисках решения».

Собственно, окрестности – это отдельная тема. Игра дотошно копирует визуальный стиль картины, о котором кинокритики без устали говорят вот уже полгода. А говорить и смысла нет – можно только посоветовать взглянуть на скриншоты и помолиться о том, чтобы в действии Where the Wild Things Are выглядела не хуже, чем на этих картинках.

Не успеете вы с Максом углубиться в эти самые окрестности, как на сцену выскочит лохматый монстр, с которым следует… расправиться? А вот и нет. С чудовищем надо подружиться. После этого – увлекательная поездка на загривке страшилища, так что следует быть готовым к быстрой смене темпа игры. Поездка, в свою очередь, закончится в деревне, где обитает чудище и ему подобные – общим числом семь штук.

Именно так (ну или примерно так) и протекает вся игра. Исследование фантастических миров, соединенных с островом, перемежается разнообразными мини-играми, не дающими заскучать, а в промежутках мы налаживаем отношения с чудовищами. Чтобы заслужить симпатии того или иного страшилища, нужно одержать верх в определенном соревновании. «Прирученный» монстр потом сможет сопровождать Макса в его походах, открывая дополнительные возможности (так, с помощью пернатого существа мы научимся летать). Между миссиями стоит побродить по деревне – здесь можно поболтать с уже знакомыми чудищами или отыскать один из многочисленных тайников.

Само собой, долго гулять по острову в свое удовольствие не дадут – вскоре выяснится, что над его обитателями нависла смертельная угроза, и единственный, кто имеет шанс исправить ситуацию, – это наш герой, обладатель волшебного скипетра. И так далее по всем сказочным законам.

А что в итоге? В итоге вот уже совсем скоро мы получим игру, которая запросто может оказаться чем-то чрезвычайно интересным. А может и не оказаться – это уж как повезет. Сами разработчики клянутся, что Where the Wild Things Are все возрасты покорны. «Простая – не значит примитивная. Конечно, более взрослая аудитория потратит на игру куда меньше времени, чем дети 10-14 лет, но в любом случае это будет время, потраченное с удовольствием», – обещают они в интервью.

Опыта работы над играми «по мотивам» Amaze не занимать – тут и «Звездные войны», и «Гарри Поттер», и «Шрек». Правда, большинство из них не поднимались выше оценки «и так сойдет»… Быть может, и Where the Wild Things Are не станет чем-то большим, нежели просто «удачным платформером». Но если у вас все еще есть желание отправиться в сказку, именно она вполне может оказаться наилучшим проводником в волшебный, полный загадок, причудливый и странный мир детства. Так ли это, мы узнаем уже совсем скоро – игра должна появиться на прилавках за два дня до кинопремьеры, 13 октября. **СИ**

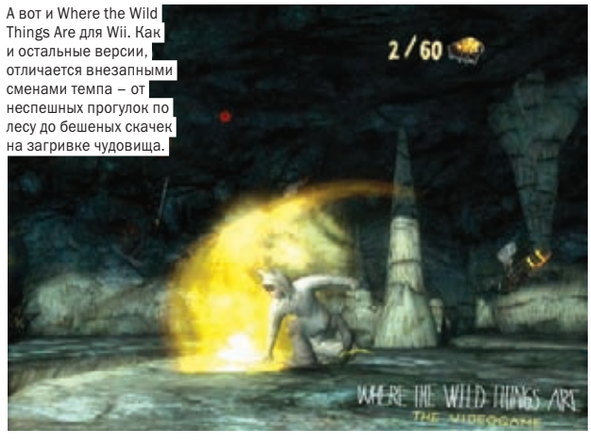
Вверху: Так выглядит версия игры для DS – вот где разработчикам придется попотеть, чтобы достоверно передать дух фильма.

Чудища бывают разные

Не все версии Where The Wild Things Are будут одинаковыми. На DS выйдет двухмерный платформер, за который отвечает WayForward Studios – здесь будет другой набор уровней, а также другие дополнительные способности, которые Макс получает от чудовищ. Версия для Wii также имеет несколько отличий. В частности, можно будет «фехтовать» скипетром (а также целиться, когда дело дойдет до стрельбы магической энергией) при помощи пульта-контроллера.



Если вам скучно – попробуйте догадаться, что за костюм носит Макс. Правильный ответ: «страшный серый волк». Тот самый, из сказок.



А вот и Where the Wild Things Are для Wii. Как и остальные версии, отличается внезапными сменами темпа – от неспешных прогулок по лесу до бешеных скачек на загривке чудовища.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

AVALANCHE STUDIOS Швейцарская команда была собрана в 2003 году и дебютировала в 2006 – на консолях и старого, и нового поколения разом. Их первой работой стала оригинальная Just Cause, второй – симулятор охоты The Hunter. Пока все игры студии строятся на базе одного и того же движка; именно Avalanche Engine нужно благодарить за небывалую дальность прорисовки Just Cause 2.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Анатолий Сонин

PC
PS3
XBOX 360



Справа: За рулем этого авто представить можно только Индиану Джонса…

Внизу: Ювелирная точность! Наверни Рико на автомат глушитель, кувыркаться бы ему вдоль обочины.



Just Cause 2

Первая часть Just Cause была не ахти какой классной игрой, но она появилась в нужном месте в нужное время, и уже за одно это получила хорошие отзывы. Тогда, в 2006 году, у нее не было конкурентов: первая Saints Row уж больно заглядывалась на GTA, а остальные сериалы с открытым миром еще не успели перейти на новое поколение консолей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure/ shooter.third-person. freeplay
Зарубежный издатель:
Eidos
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Avalanche Studios
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
www.justcause.com
Страна происхождения:
Швеция

Вторая часть родится совсем в другом мире – на полках давно лежат и безупречная GTA IV, и смешная Saints Row 2, и взрывная Mercenaries 2, и супергеройские Prototype и inFamous. Теперь, если разработчики и впрямь хотят добиться безоговорочного успеха, им предстоит обойти всех конкурентов. Ну или почти всех: догнать GTA IV едва ли возможно, а вот Mercenaries 2: World in Flames переплюнуть просто необходимо. И судя по демоверсии, которую прошли на наших глазах представители Avalanche, Just Cause 2 сможет существовать на нынешнем забитом хитами рынке.

Итак, секретный агент Рико Родригес, главный герой прошлой игры, возвращается к своим секретным делам. На этот раз он отправился на тихоокеанский остров Панау. Там диктатура, недовольный народ, базы с солдатами, море, пляжи и тепло. Но тепло или холодно, а герой наш приехал не отдыхать. Рико противостоит здешнему тирану, а заодно разыскивает своего бывшего начальника, который сбежал с большой суммой денег и теперь укрывается на острове под защитой местных властей.

Весь этот сюжет подается по ходу выполнения миссий за три фракции, сражающиеся на острове. Это если не считать побочных заданий – а их обещают не одну сотню. Новая локация не больше старой, но первая игра и по нынешним меркам отличалась почти невероятной масштабностью. Чего оригинальной Just Cause не хватало, так это внимания к деталям. В сиквеле мир одинаково хорошо смотрится как из кабины самолета, так и с земли. Особо живописные картины открываются, когда герой падает с большой высоты: дальность прорисовки огромная, вдалеке всегда виднеются горы и водопады. И хотя большая часть острова покрыта густой тропической листвой, побывает Рико и на заснеженных вершинах, и в болотах, и даже в пустыне.

Значительную часть времени вы опять проведете в небе – Родригес не расстается с полюбившимся парашютом, который может поднять его в небо откуда угодно и когда захотите. Даже если вы за рулем машины, стоит только выбраться на крышу, прыгнуть повыше – и вот вы уже парите под облаками. Дополняет сей полезный аксессуар незаменимый крюк-кошка – на этот раз цепляться им можно за любую поверхность. Хотите – подтянитесь к вражескому авто,

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ НА ДЖИПЕ – И ВОВСЕ НЕ БЕДА. ОДИН КРЮК ИМ В КАПОТ, ВТОРОЙ – В АСФАЛЬТ, ПУСТЬ КУВЫРКАЮТСЯ.

Хотя пресса первую часть Just Cause приняла тепло, ее недостатки не остались незамеченными. В рецензии из 21-го номера «СИ» за 2006 год Александр Каныгин, например, критикует кампанию: «Увы, сюжетная ветка слишком коротка, чтобы увлечь нас надолго или тем более заставить переигрывать Just Cause, а бесчисленные освободительные восстания однообразны и непосредственно ни на что не влияют». Но и без похвалы рецензент не обошелся: «Привлекательное графическое исполнение, дизайн островов и модели проплывающих мимо лодок сливаются в единое целое – то, ради чего стоит установить и пройти игру».

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Все тот же разудалый экшн в открытом мире, теперь – с хорошей графикой и без багов. Новые умения и аксессуары Рико должны сделать игру еще более веселой и еще менее правдоподобной.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что кампания будет коротка, что без мультиплеера игра быстро надоест, что мир снова окажется большим, но пустым, что баги все-таки останутся, а управление техникой не улучшится.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что крюк-кошка будет удобен в использовании, на хорошую физику и большой красивый мир, на головокружительные прыжки с самолетов и интересные трюки на крышах машин.



Вверху: Добро пожаловать на настоящее новое поколение консолей, Рико. Ты теперь куда симпатичнее!

СЦЕПИТЕ НАЗОЙЛИВЫЙ ВЕРТОЛЕТ С ВОДОНАПОРНОЙ БАШНЕЙ И ПОЛЮБУЙТЕСЬ, КАК ЗАБАВНО ВРАЖЕСКИЕ ПИЛОТЫ ПЫТАЮТСЯ СЛАДИТЬ С УПРАВЛЕНИЕМ.

хотите – сигайте с одного дерева на другое, как в какой-нибудь Bionic Commando (только без неуместных перегрузок управления). Подлетать можно как к крышам домов, так и к вертолетам в небе – герой умеет угонять на ходу не только наземные и водные, но и воздушные виды транспорта.

Крюк цепляется действительно за все на свете: можете даже пальнуть во врага, раскрутить, подбросить неприятеля в небо и расстрелять. При этом кошку не нужно выбирать как отдельный вид оружия: она у Рико всегда наготове и отлично сочетается, скажем, с автоматом.

Но самая интересное умение – возможность выпускать веревку, оснащенную крюками с обеих сторон. Одним концом зацепите солдата, другим –бочку с горючим, и когда они вскоре сблизятся, одним метким выстрелом устройте им горячую встречу с ослепительным фейерверком. Надоело стрекотание в небе? «Соедините» назойливый вертолет с водонапорной башней и полюбуйтесь, как забавно вражеские пилоты пытаются сладить с управлением. А уж преследователи на джипе – и вовсе не беда. Один крюк им в капот, второй – в асфальт, пусть кувыркаются. На такие аварии смотреть всегда приятно. Разработчики предлагают и совсем невероятные варианты: например, зацепить вертолетом авто, подняться в небо и крушить подвешенной машиной дома. Если физика и геймдизайнерский талант не подкачают, такие эксперименты могут оказаться не скучней головоломок с порталами от Valve!

Но основное внимание в Just Cause 2 уделяется, как и раньше, большим пушкам и красочным взрывам. Герой освоит ракетницу и C4, найдут целую кучу автоматов и пистолетов, а целиться во врагов наконец позволят «вручную» – обязательную систему автонаведения можно забыть. Чтобы продвинуться по сценарию, Рико придется разносить мир игры на релые щепки: пока вы подрываете вражеские строения, заполняется шкала «хаоса», которая и определяет ваш карьерный рост.

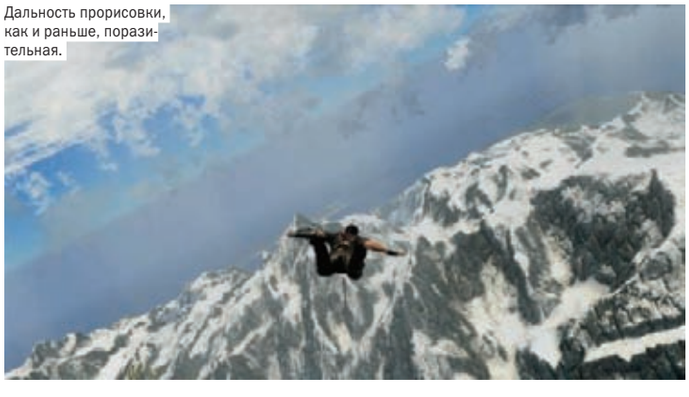
Just Cause, как видите, осталась верна своим идеалам: новая игра все еще намного ближе к «карикатурно-приукрашенной» Mercenaries 2, чем к «реалистичной» GTA IV. Лишнее тому доказательство – система укрытий… на движущихся машинах. Представьте: погоня, за вами пяток джипов, в каждом по стрелку с автоматом. Что прикажете делать? Рико Родригес не растеряется: сначала постреляет во врагов с крыши авто (жаль, без напарника-водителя таких трюков не провернешь), а потом укроется от ответного огня, повиснув перед бампером или, например, сбоку, у двери. По машинам Рико карабкается не хуже Человека-Паука, и перестрелки на огромных скоростях выдаются на диво напряженными. И не забывайте про чудесный крюк, с помощью которого можно в момент перескочить с джипа на джип, сея смерть и разрушения...

Но за таким разудалым геймплеем, как это частенько бывает, теряется сюжет: ролики ужасно поставлены, диалоги странные, а персонажи глупые. Кто их знает, может, так все и задумано. Главное, что повсеместно встречавшихся багов из первой части на показе сиквела мы не заметили – а это уже дает игре большие шансы на успех.

Пусть первая Just Cause вышла вскоре после запуска Xbox 360 и была слегка недопечена – тогда это восприняли как норму. Но теперь планка поднята, стандарты уже другие. И вторая часть этим стандартам, похоже, соответствует. Хит или нет – вопрос открытый, но не затеряется разудалый боевик среди прочих игр с открытым миром совершенно точно. **СИ**

Внизу: Хмм… Раньше солнце было более круглым.





Дальность прорисовки, как и раньше, поразительная.



Джунгли столь сказочно-цветасты, что даже появление какого-нибудь птеродактиля в небе нас бы не удивило.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

РОДОМ С PS2 Monster Hunter вместе с Resident Evil: Outbreak позволили Capcom застолбить нишу в области онлайн-мультиплеера. Впрочем, ни то ни другое не было популярно за пределами Японии, да и там геймеры жаловались на постоянные лаги и технические недоработки. Серверы обеих игр были отключены 31 декабря 2007 года, и особенного негодования это ни у кого не вызвало.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Евгений Закиров

Большущий меч вовсе не сделает охоту проще. Напротив: с ним герой становится неповоротливым и неуклюжим. Пользоваться таким клинком лучше тогда, когда играешь в компании друзей – чтобы кто-то отвлекал чудище, пока игрок замахивается и наносит удар.



Wii

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action-adventure.fantasy.co-op
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
весна 2010 года (Европа)
Онлайн:
www.capcom.co.jp/monsterhunter/3
Страна происхождения:
Япония

Monster Hunter Tri

Всего за несколько лет Monster Hunter превратился из мало кому нужного эксперимента Capcom с онлайн-возможностями PS2 в одну из самых популярных игр в мире на PSP. Этим летом компании удалось добиться тех же успехов на новой для сериала платформе – Nintendo Wii.

Чему Monster Hunter обязан своей популярностью? Вопросом этим задаются многие, особенно сегодня, когда каждый второй европейский или американский владелец PSP делится с друзьями восторженными впечатлениями о последнем выпуске. Друзья переспрашивают, мол, а почему интересно играть? Чем охота на монстров отличается от какого-нибудь рейда в Lineage 2? Тут обычно разводят руками: «Поиграйте сами, поймете». Играет вся Япония: начиная с тех, кто никак не хочется расставаться с PS2, и заканчивая завсегдатаями компьютерных клубов, просаживающими последние деньги на час выслеживания гигантской ящерицы в Monster Hunter Frontier на PC. Но на вопрос, чем этот экшн от третьего лица отличается от миллиона других, ответ все равно ускользает – другой он, и все тут.

«Другим» его делает и необъяснимое стремление оставаться самим собой и развиваться исключительно по экстенсивному пути, то есть по мере выхода каждой новой части наращивая содержание, но не перестраивая и не внося какие-то радикальные изменения в уже имеющееся. Сам же геймплей каждого выпуска составляет одна простая идея: охота на монстров. Это здесь поставлено во главу угла и именно за это Monster Hunter любят все-все-все. Стоит один раз отправиться на охоту, в компании ли друзей или в гордом одиночестве, как появляется азарт, желание выяснить, какие еще чудища бродят по здешним лесам и какие еще доспехи можно приобрести или смастерить самому. Невозможно оторваться!

Полноценный третий выпуск Monster Hunter не отказывается от предыдущих достижений, напротив – весь накопленный опыт портативного ответвления MH Freedom был принят за основу, нерушимую традицию. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы заметить сходство.





Справа: Несомненно, Monster Hunter Tri – самый красивый выпуск сериала. Даже онлайновый Frontier уступает ему по качеству моделей и детализации.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Потенциальный хит, одна из самых ожидаемых игр в мире, самый красивый и наиболее полный Monster Hunter на сегодняшний день. Нововведений не так много, но миллиону счастливых покупателей в Японии хватило с лихвой.

ЧЕГО БОИМСЯ? Без WiiSpeak общение во время охоты крайне затруднительно, набор жестов стандартный и на деле мало помогает, работа камеры, судя по отзывам японских геймеров, оставляет желать лучшего.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, множество гигантских монстров, красивые клинки, новый тип оружия и охоту на подводных чудищ. А заодно – на возможность подключить контроллер от GameCube, не разоряясь на спецконтроллер.

Когда Monster Hunter Tri только-только анонсировали, мы писали, что это станет главным испытанием онлайн-возможностей Wii – все же именно мультиплеер способствовал развитию интереса к сериалу и без него невозможно представить его полноценную третью часть. Не ошиблись. Играть, конечно, можно и в гордом одиночестве (в этом случае в качестве напарника будет предложен управляемый AI охотник Ча-Ча), но так больших успехов не добиться. Предусмотрена возможность поохотиться с одной консоли через split-screen, но удобным такое путешествие не назовешь. Наконец, при наличии подключения к Интернету позволяется выводить игру в онлайн и набирать там команду из четырех человек. При этом совсем не обязательно предварительно обмениваться френд-кодами, как это заведено в других играх на Wii: в новом Monster Hunter предусмотрен собственный список друзей, пополнять который можно непосредственно в процессе прохождения. Но неудобства у третьей части все-таки есть, а именно – отсутствие нормального чата. Можно общаться с помощью стандартных «жестов», но разве этого достаточно?



Появление дракона – большая неудача на ранних стадиях игры. Убить его еще не представляется возможным, да и убежать сразу не получится.





Это касается и типов оружия, и наборов брони, наконец, просто оформления. Интерфейс так и вовсе скопирован почти полностью, но вряд ли у кого-нибудь возникнет желание поставить это разработчикам в укор: время доказало, что он функционален и удобен. Зачем менять то, что и так отлично работает? Смешно, конечно, но то же можно сказать почти обо всем в Moster Hunter Tri, будь то редактор персонажей или необходимость на разных этапах прохождения попробовать все виды оружия, лишь только ближе к финальным квестам решив для себя, какой клинок является наиболее подходящим.

Чем же тогда отличается Monster Hunter Tri от предыдущих выпусков? Управлением? На самом деле нет. Японские блоггеры дружно выразили протест, едва завидев иллюстрации с детальным описанием предлагаемых действий с пультом и нунчаком. В Capcom не растерялись и тут же ответили анонсом специального издания игры с классическим контроллером (также продается отдельно), который почти в точности дублирует стандартную раскладку для PSP. Приобретение строго обязательно для тех, кто не хочет чертыхаться перед каждым взмахом громадного орудия и бесславно погибать от удара когтистой лапы только потому, что глупые гироскопы засчитали горизонтальный взмах за вертикальный.

Главные нововведения расширяют содержание игры, добавляют много новых предметов, монстров – так сказать, достраивают этажи, но не рушат фундамент на века воздвигнутого здания. Например, многие фанаты склонны считать наиболее значимым дополнением новинки возможность охотиться не только на суше, но и в море, под водой. И действительно, раньше водная гладь была недоступной для виртуального охотника и любая попытка узнать, плавают ли в здешних морях вкусные рыбины, встречала простое препятствие – невидимую стену, ограждающую все побережье. Теперь игроку разрешили шагнуть дальше и заняться исследованием доселе неизведанных глубин, что существенно расширило мир игры и добавило приличествующее сиквелу количество новых локаций. Следом – другое нововведение, вполне логично предлагающее новый тип монстров, живущих под водой: требуется сноровка, чтобы выследить их, и компания хороших друзей, чтобы победить чудище морское и быстро его разделать. Необходим и специальный набор полезных в хозяйстве предметов, а также приманок, ловушек и прочего. В совокупности все эти дополнения дают достаточно нового содержания, но в Capcom на этом не остановились и добавили новых чудовищ, обитающих на суше – в пещерах, в степях, в горах. Например, Курупеко, гибрид птицы и ящерицы, они умеют в разгаре сражения призывать на помощь мелких особей своего вида, но не для того, чтобы те атаковали противника и помогли зверю бежать на другой участок локации… Сожрав куропаток-рептилий, монстр восполнит здоровье и продолжит бой.

Специально для третьей части в Capcom придумали совершенно новых боссов, оставив из уже знакомых лишь трех самых популярных. В рядах мелких особей тоже ожидается пополнение, хотя и не столь значимое, – в конце концов, здесь высоко ценится убитый гигант, а не то, сколько безобидных зверушек игрок разделал, чтобы продать их кости и купить самый лучший щит. Для знающих людей подобное утверждение станет нехорошим сигналом, ведь это значит, что все боевое снаряжение придется собирать заново! Разработчики решили проблему очень просто: раз игроки будут вынуждены заново копить деньги на оружие, скажем так, не лучшего качества, то нужно придумать новые предметы, огромные мечи, красивые латы и крепкие сапоги. Нет повторения – геймеры довольны! Расчет верный на 100%, восторженные отзывы японских фанатов – убедительное доказательство.

Но окажется ли этого достаточно, чтобы завоевать сердца западных геймеров? Покажет лишь время. Предсказать это невозможно: до появления недавней Monster Hunter Freedom Unite попытки Capcom разжечь интерес к охоте на виртуальных чудовищ за рубежом находили отклик лишь в других азиатских странах, в Европе же их игры удостаивались восторженных отзывов в прессе и не более. В этом свете выбор платформы для нового выпуска кажется наиболее удачным. Миллион проданных копий в одной только Японии – это сильно, так что у нас нет особых причин сомневаться в том, что европейцы останутся довольны. **СИ**

Вверху слева: К счастью, это не Demon's Souls – такая рыбина может покусать, но с потрохами не сожрет. Хотя покусает все равно больно…

Вверху справа: Дизайнеры Capcom открыли неисчерпаемый источник вдохновения: каждый новый монстр непохож на предыдущего и вызывает у фанатов один только неизменный восторг.

Камера – проклятье всех Monster Hunter. Либо к ней привыкаешь, либо ее ненавидишь. Третья часть исправляет это в сражениях на суше (хотя кнопки захвата цели по-прежнему нет)… и только. Во время охоты под водой виртуальный оператор берет совершенно неожиданные ракурсы, что, впрочем, не всегда так уж плохо.

ГЛАВНЫЕ НОВОВВЕДЕНИЯ РАСШИРЯЮТ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ, ДОБАВЛЯЮТ МНОГО НОВЫХ ПРЕДМЕТОВ, МОНСТРОВ – ТАК СКАЗАТЬ, ДОСТРАИВАЮТ ЭТАЖИ, НО НЕ РУШАТ ФУНДАМЕНТ НА ВЕКА ВОЗДВИГНУТОГО ЗДАНИЯ.


ЧЕРТ! А ВЕДЬ ЗАВТРА В УНИВЕР К ПЕРВОЙ ПАРЕ...
УТРОМ...
ОП-ПА, А ЭТО ОТКУДА...
НА ВЕЧЕРИНКУ С НАМИ ИДЕШЬ?
НЕ, Я НЕ В ФОРМЕ СЕЙЧАС.
ВРОДЕ БЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ЛИЦО С МЫЛОМ МОЮ, А ВСЕ РАВНО ПОЯВЛЯЮТСЯ.
ТЫ БЫ ЕЩЕ ЭКРАН НОУТБУКА С МЫЛОМ ВЫМЫЛ! НУЖЕН КОМПЛЕКСНЫЙ УХОД СОВРЕМЕННЫМИ СРЕДСТВАМИ. В ИНТЕРНЕТЕ ПОСМОТРИ – ТАМ ВСЕ НАПИСАНО.

На правах рекламы















ЭТО ИНТЕРЕСНО

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ РОДСТВЕННИК для видеоигрового персонажа – это, конечно, разработчик. Traveller's Tales – одна из тех студий-ветеранов, что делают игры (много-много игр!) уже долгие годы, но большой известности так и не добиваются. Она была основана девятнадцать лет назад и поначалу занималась играми для Disney, также успела помочь Sega, разработав Sonic 3D, приложила руку к остывающему телу бандикута (Wrath of Cortex и Twinsanity) и наконец-то прославилась благодаря LEGO Star Wars. С тех пор немолодая уже студия, кажется, навеки стала «разработчиком одной игры».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: Волшебный хлыст: и узелком завяжется, и ватрушкой свернется.



Генри Джонс Младший осваивает новые профессии. Учиться никогда не поздно!



Вячеслав Мостицкий

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

Пластмассовые ножки коричневого цвета, на них – туловище с нарисованной курткой, потом голову с щетинистым лицом и ухмылкой, поверх нее – ковбойскую шляпу, в руки – кнут, на задний фон – древние руины. Поздравляем, вы только что собрали Индиану Джонса! Несложно, правда? Теперь сделайте все уровни для этой игры.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable, DS, Wii, PC
Жанр:
action-adventure. platform
Зарубежный издатель:
LucasArts
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Traveller's Tales
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
ноябрь 2009 года
Онлайн:
www.lucasarts.com/games/legoindianajones2
Страна происхождения:
Великобритания

LEGO – замечательный конструктор. Разнообразный, интересный, качественный – даже взрослому иногда не грех побаловаться с набором по мотивам любимых фильмов юности, нахлобучивая голову Йоды на тело принцессы Леи или усаживая Лорда Вейдера на белоснежного пони. Видеоигры про датскую фабрику счастья выходили не слишком удачными до тех пор, пока в 2005 году Traveller's Tales не выстрелила с LEGO Star Wars – оригинальной, веселой и с тоннами фансервиса для фанатов вселенной «Звездных войн». С тех пор минуло уже пять LEGO-игр, а концепция все та же. Как и игровой процесс. Как и графический движок. Как и мультиплеер. Меняются только декорации да действующие лица. Многим взрослым геймерам было интересно смотреть, как кривляется Хан Соло вместе с Люком, но к тому времени как пришел черед Робина подшутить над Бэтменом, пластмассовое шапито уже изрядно приелось. Из феномена всей индустрии LEGO-адаптации превратились в нишевый сериал исключительно «для своих» – людей, которым нравятся ужимки любимых героев, произносимая ими тарабарщина, легкий налет бредовости и наизусть выученные эпизоды. Исхлестал руки, подражая доктору Джонсу (кстати, почему никто не стремился подражать Инди, изучая и преподавая археологию в университете)? Вот тебе LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Кроил костюм Бэтмена на Новый год? Покупай LEGO Batman. Каждому по потребностям, всем одно и то же. Концепция оставалась неизменной не потому, что у разработчиков не было новых идей, а потому что это работало, и работало правильно. А покупателям всего-то и оставалось – выбрать игру согласно своим пристрастиям. Некоторым – дважды.

«Индиана Джонс в LEGO? Так ведь было уже». – «Да, но без Хрустального черепа!» Вы уже догадались, какую особенность новой игры разработчики выставляют главной новостью? Недавний фильм о стареющем Харрисоне Форде и инопланетянах не избежал участи быть перестроенным с помощью кубиков LEGO. Учитывая, сколь щедро кино напичкано экшн-сценами, этому стоит даже порадоваться: нам предстоит побег из плена русских солдат, исследование перуанских джунглей, населенных враждебными аборигенами, поиск самого хрустального черепа и парочка головокружительных погонь – с пальбой и акробатикой. А вакансию на место вступительного ролика заняла сцена с Инди и Генри Уильямсом, устроившими знатную потасовку в баре.

Естественно, включение событий четвертого фильма является недостаточным поводом, чтобы выпустить сиквел. А вот что все три оригинальных фильма будут заново «пересняты» – вполне. Представители Traveller's Tales клянутся на своих любимых детских конструкторах, что под «пересъемкой» они подразумевают полностью переработанную с нуля постановку, последовательность игровых сцен и дизайн уровней. Ключевые моменты фильмов вроде побега из Храма Судьбы или открытия Ковчега Откровения никуда не денутся и будут разбавлены новыми эпизодами, вроде погони с Коротышкой по шанхайским улицам из второй части саги. Сам игровой процесс при этом обойдется без существенных изменений (вне зависимости от того, хорошая это для вас новость или плохая): все тот же платформер с элементарной боевой системой, где внимание сосредоточено на исследовании уровней, маниакальном собирательстве монеток и решении головоломок с деталями конструктора.

Пора упомянуть главное, на наш взгляд, достоинство грядущего продолжения. Фанаты LEGO-игр наконец дождались редактора уровней и теперь могут строить не только наяву, но и во сне, то есть виртуально. Запас деталей, правда, будет ограничен тематически: только «Индиана Джонс» и никаких

Тем временем в Хогвартсе

На следующий год у Traveller's Tales запланирован еще один релиз: LEGO Harry Potter. Припозднились что-то, честно говоря. Игра перескажет на свой дурашливый лад события первых четырех фильмов – последующие, видимо, приберегли для сиквела. Заниматься в LEGO-Хогвартсе предстоит тем же, чем и в официальных видеоиграх: ходить на уроки, готовить зелья, изучать новые заклинания, летать на метле, участвовать в матчах по квиддичу и собирать-собирать-собирать сыплющиеся отовсюду монетки. Впрочем, все это (кроме монеток и слова «ходить») уже само по себе в новинку для LEGO-сериала. Быть может, нас ждет долгожданный прорыв?

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? У нас появится шанс поучаствовать в увлекательных приключениях нестареющего (виртуально) археолога Генри Джонса! Опять. Только теперь мы можем строить новые уровни, изменять старые и, как и прежде, наслаждаться почти идеальным кооперативным режимом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Пересказ всех похождений Индианы может не дотянуть до уровня прошлой части. LEGO-эстетика давно растеряла всю новизну, и примитивную графику за ней уже не спрячешь. Да и игровому процессу необходима модернизация.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Памятуя о LEGO Batman, надеемся, что юмора не убавится, игровых возможностей, наоборот, прибудет, совместное прохождение окажется все таким же веселым, а встроенный редактор позволит строить достойные оригинала уровни.



Вот так экран разделится, если игроки разбегутся кто куда. «Линия разлома», кстати, может двигаться в зависимости от положения камеры, отводя одному из игроков чуть большую часть экрана.



ФАНАТЫ LEGO-ИГР НАКОНЕЦ ДОЖДАЛИСЬ РЕДАКТОРА УРОВНЕЙ И ТЕПЕРЬ МОГУТ СТРОИТЬ НЕ ТОЛЬКО НАЯВУ, НО И ВО СНЕ, ТО ЕСТЬ ВИРТУАЛЬНО.



вам Чуббак и Тай-файтеров, но – черт возьми, у Traveller's Tales и без того ушло четыре года, чтобы заметить витавшую в воздухе идею и реализовать конструктор в игре по мотивам конструктора! Увлеченно собирать монструозные агрегаты неправильных пропорций, как вы это делали в детстве, все же не разрешат, но хоть позволят обустроить пустынные этапы-заготовки заранее смоделированными объектами и даже объявить капитальный ремонт на уже готовых уровнях в особом Build You Own Adventure Mode. Сам процесс создания обещает быть увлекательным благодаря необычному, хм, «интерфейсу». Строить предстоит не каким-то абстрактным курсором, а настоящим человечком из LEGO-набора: если стену надо передвинуть или увеличить, он ухватится за нее и сделает все, что нужно. А инструмент «терраморфинг» выполнен в виде летающей тарелки, поднимающей и вминающей землю своим лучом.

LEGO-игры не зря считаются одними из лучших для совместного прохождения, и в этом The Adventure Continues продвинется еще на шаг. На созданный вашими силами уровень можно пригласить друга, вдвоем его протестировать, а затем совместно внести изменения прямо «по горячим следам». Для прохождения сюжетной кампании также можно кого-нибудь пригласить, и если этот кто-нибудь вдруг убежал на другой конец уровня собирать монетки, теперь не обязательно ругаться на ломанном английском: экран деликатно разделится пополам, не сковывая игроков границами. Сущая мелочь, но как она облегчит совместное существование! Такой прием стоит взять на вооружение всем разработчикам, задумавшим кооператив в играх с фиксированной камерой.

Разработчики не забывают бомбардировать нас заявлениями с обязательным словом «новое». В сиквеле будут, естественно, новые персонажи, вроде Ирины Спалько и Гарольда Оксли, новые виды транспорта (все помнят поразительно крепкую и якобы советскую «амфибию» из последнего фильма?), новые сокровища для коллекционирования, новые текстуры, новые строчки программного когда и так далее и тому подобное. Даже сам Инди обучился кое-каким новым трюкам с кнутом – например, цеплять им предметы и врагов, чтобы взгромоздить на плечо и отправить в затяжной полет с водопада, чреватый множественными переломами кубиков.

Внизу: Памятная сцена. Женские вопли в LEGO-комплект не включены.

И все же The Adventure Continues уже сейчас собирает нелестные отзывы – в основном от тех, кто в свое время потратился на The Original Adventures. Новые уровни из «Королевства...» и редактор уровней – дело, конечно, хорошее, но достаточно ли одного лишь этого для выпуска целого сиквела? Будет ли «пересъемка оригинальной трилогии» настолько масштабной, чтобы оправдать новую покупку? Сегодня на эти вопросы ответить сложно. Не торопитесь, дождитесь рецензии «СИ». **СИ**



Прежде чем браться за очередную главу похождений Инди, можно развлечься, исследуя «хабы» – тематические зоны, откуда любая дверь ведет на новый уровень. Каждый из таких хабов соответствует определенной киноленте и в отличие от «Бара» в «Звездных Войнах» куда просторнее. Они находятся на некотором удалении друг от друга, поэтому чтобы добраться до каждого, нужно воспользоваться самолетом, а потом спланировать на парашюте куда захочется.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



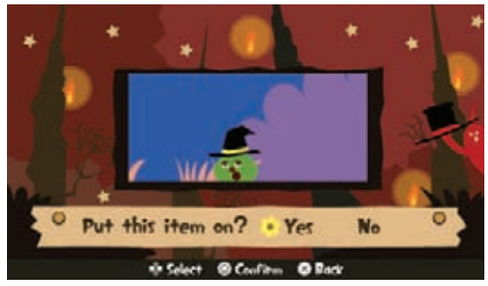
НАШИ ПРОГНОЗЫ Японское подразделение Sony Computer Entertainment не первый год делает необычные игры для PlayStation Portable. Помимо LocoRoco, в ее багаже основанная на оптических иллюзиях головоломка echochrome, пиксельная вариация на тему Dungeon Keeper под названием «Не нагловат ли ты для героя?», а также две части ритм-стратегии Patapon. Кстати, механику последней тоже вполне можно было бы сократить до двух кнопок, так что выпуск специальной версии Patapon для PSP Go кажется нам довольно логичным решением.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

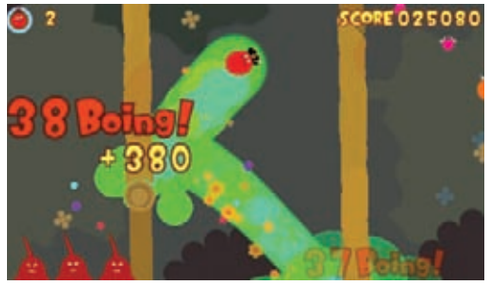
LocoRoco Midnight Carnival

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
SCE
Российский дистрибьютор:
SCE
Разработчик:
SCE Japan
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
1 ноября 2009 года (Япония)
Онлайн:
ru.playstation.com/games-media/games/detail/item229828
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Теперь ваших подопечных можно наряжать в маски и шляпы. Только как локороко будет кататься в цилиндре?



Вверху: Графическое оформление заставляет подозревать, что под словом boing подразумевается... испускание газов.

ЧТО ЗНАЕМ? Для простых игроков LocoRoco была оригинальным платформером с необычными графикой, управлением и звуковым оформлением, а для компании Sony – средством подхлестнуть вялые продажи PlayStation Portable. Немудрено, что теперь, несколько модификаций PSP спустя, японский электронный гигант собирается заставить желеобразных героев толкать в массы новую PSP Go – которая, как вы помните, складывается так, что большинство кнопок прячется за экраном. Фишка Midnight Carnival в том, что в нее можно играть, не раздвигая консоль. Кнопка «круг», ранее отвечавшая за распад толстого локороко на отдельных мини-локо, видимо, осталась не у дел, ныне болтливые пузырики управляются только шифтами. Как и прежде, левая кнопка наклоняет мир влево, правая – вправо, а вот если, зажав одну, быстро ткнуть вторую, локороко выполнит реактивный прыжок – так называемый boing. Умело выстраивая цепочки таких «боингов» – например, отскакивая от стенок, одновременно поднимаясь все выше, – можно, во-первых, забираться в недоступные иным способом места, а во-вторых, зарабатывать очки и хвастаться ими в онлайне. Игра, кстати, тоже будет распространяться исключительно по Интернету – ведь UMD-привода у PSP Go нет.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что возросшая сложность отпугнет фанатов старой LocoRoco. Подумать только, за использование чекпойнтов надо будет платить честно собранными муходеньгами-pickory!

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что новая схема управления окажется достаточно удобной для изменившейся динамики игры; что саундтрек и дизайн уровней будут принципиально обновлены.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



МЕЧТАЮТ ЛИ ПОЛЯКИ ОБ ЭЛЕКТРОЛЮДЯХ? Автор игры Ярослав Кучек (Jaroslaw Kuczek) всегда хотел создать футуристический квест с андроидами. Он с детства увлекается рисованием, читает фантастику, изучает графические программы. В последние годы Кучек перебрался в Аньян (что в провинции Хэнань в Китае), проштудировал фолианты с древними письменами, выучил японский и китайский языки, овладел боевыми искусствами и уже год посвящает свободное время разработке игры Butterfly. И все ради большой мечты — возродить популярный в прошлом жанр киберпанка.

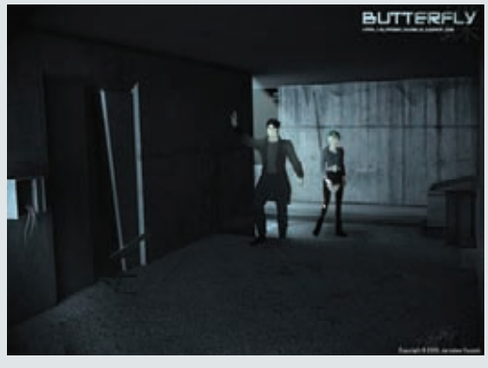
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Butterfly

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Jaroslaw Kuczek
Количество игроков:
1
Дата выхода:
зима 2009 года
Онлайн:
butterflygame.blogspot.com
Страна происхождения:
Китай





Вверху: Почувствуйте себя героем «Призрака в доспехах» Мамору Осии.

Внизу: О настроении персонажей будем узнавать по жестам.

ЧТО ЗНАЕМ? Не знаю, как вы, а мы после Blade Runner хороших киберпанковых квестов не встречали. Польский энтузиаст Ярослав Кучек предлагает отправиться почти на век вперед, в 2099 год. Итак, в будущем миром правят всемогущие корпорации. Когда пропадает дорогой микрочип с ценным образцом искусственного интеллекта, шанхайская компания ZEN не находит лучшего решения, чем доверить поиски бывшей стриптизерше андроиду Хирари и отставному сыщику, а ныне бездомному наркоману Джону Кеннеру. У детектива от наркотиков поехала крыша, теперь, чтобы оставаться в здравом уме, он горстями глотает таблетки. Кеннер будет исследовать районы города, беседовать с жителями, и порой вам придется действовать очень быстро, чтобы вытащить его из неприятностей. Хирари составит Джону компанию, и вы сможете сформировать ее личность, отвечая на бесконечные расспросы девушки-робота об окружающем мире. Постепенно расследование даст результаты, мы узнаем подробности, и реальность превратится в коктейль из яви и виртуальных кошмаров. Оформление игры напоминает минимализмом платформер Another World, с поправкой на то, что события происходят в Китае, и каменные своды другой планеты уступят место небоскребам ночного города. Кучек обещает демоверсию этой осенью.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся, что не будет привычных автоматического дневника и подсказок, опасаемся завышенной сложности и «нечестных» головоломок.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что воспитывать напарницу будет интересно. На увлекательную историю и выход игры в срок. Что автор не передумает делать Butterfly бесплатной.

БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ТВОЙ ЦИФРОВОЙ МАГАЗИН

www.motorstorm.com

PlayStation Network

12
www.pegi.info

"PlayStation", "PSP", and "DOXO" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "UMD" is a registered trademark of Sony Corporation. MotorStorm® Arctic Edge ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet connection required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

ТВОЯ ГОНКА. ТВОИ СОПЕРНИКИ. ТВОЯ ПОБЕДА.

ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ

Почувствуй жар гонки в арктическом холоде! Motorstorm® возвращается... 12 смертельно опасных трасс среди ледяных просторов Аляски, брутальный коллективный режим, новые виды средств передвижения, - и агрессивная внешняя среда. Лишь вспышка адреналина спасет тебя от ледяного кошмара.



PlayStation Portable

РЕКЛАМА

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОДСТВО The Tower of Shadow – одна из шести игр, запланированных Hudson Soft на этот год, и, судя по всему, самая необычная среди них. Похоже, вдохновение авторы черпали из игр Фумито Уэды – особенно это заметно по наброскам, показывающим нутро башни: живописные, пустынные, спокойные, умиротворяющие картины; таких было немало в Ico и Shadow of the Colossus, таких будет в избытке в The Last Guardian. Впрочем, признайтесь: вы давно засыпаете и просыпаетесь, мечтая об игре, которую действительно можно было бы сравнить с шедеврами.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform.puzzle
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Hudson Soft
Количество игроков:
1
Дата выхода:
II квартал 2010 года (США)
Онлайн:
www.hudson.co.jp/kagenotou
Страна происхождения:
Япония





Вверху: Тени объектов привязаны к своим «хозяевам»: потянули тень рычага – пожалуйте, сам рычаг тоже двинулся.

Внизу: Когда что-нибудь, до чего очень нужно добраться, не отбрасывает тени, на помощь приходит Спэнгл – «более материальная», чем ее друг.

The Tower of Shadow

ЧТО ЗНАЕМ? Почему Пакмен поедал точки и удирал от разноцветных осьминожек? Что за инопланетяне нападали в Space Invaders? Никто не знал, и никого это не волновало. Так и в грядущем пазл-платформере для Wii: есть тень мальчика, есть башня, чья вершина тянется к небесам, – тень силится покорить башню – точка. Никто не расскажет нам, как тень стала тенью и что зовет ее в это могучее строение – мы просто поможем герою и сопровождающей его фее Спэнгл достичь цели.
Тень мальчика бродит по теням, которые отбрасывают на стену ящики и трубы, заводское оборудование и железные перекладины. В The Tower of Shadow будут переписаны практически все привычные для нас законы платформеров (в том числе и физические). К примеру, тень без особого труда передвигается и лазит, но ей всегда необходимо, чтобы под ногами пролегала другая тень, а поверхность, на которую она проецируется из ниоткуда, была должным образом освещена. Когда угол падения света постоянно меняется, в мирке теней начинается бог знает что – все движется, заставляя героя активнее пробираться вперед, чтобы не стать достоянием сплошной тьмы или сплошного же света, которые для него в равной степени губительны.
Звучит… концептуально. Если звезды выстроятся как надо, у Nintendo появится собственная Ico или Shadow of the Colossus.

ЧЕГО БОИМСЯ? Чего угодно, только не недостатка свежих идей. Все прочее: управление, продолжительность, сложность и т.п. – может и подвести.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что эта странная, немного жуткая и безумно привлекательная игра не разделит участь Sadness – другого «концептуального» приключения для Wii, которое, похоже, так и умерло в попытках появиться на свет.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



КРОВНЫЕ УЗЫ Ubisoft справедливо сочла, что многие купившие Assassin's Creed 2 для PS3, купят и Bloodlines, и потому приготовила различные бонусы для тех, кто обзаведется обеими играми. Играя на своей PS3, вы сможете увеличивать линейку здоровья и улучшить клинки Эцио. Подключите PSP – и все апгрейды перекочуют к Альтаиру. В то же время, играя на PSP, вы находите монеты тамплиеров и новые виды оружия, которые потом можно будет… правильно, перебросить на несколько веков вперед. Мелочь, глупость, а приятно.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Griptonite Games/Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Дата выхода:
20 ноября 2009 года
Онлайн:
www.assassinscreed.com
Страна происхождения:
США, Канада



Вверху: Один из боссов аж вдвое крупнее главного героя. По сравнению с его оружием клинок Альтаира выглядит игрушечным. Без всяких сравнений, впрочем, тоже.



Вверху: Модели, конечно, попроще, чем на PlayStation 3, но «эффект похожести» просто потрясающий!

Assassin's Creed: Bloodlines

ЧТО ЗНАЕМ? Assassin's Creed, хоть и был неоднозначно принят, постепенно завоевывает умы геймеров и их консоли по всему земному шару. Альтаир посетил чуть ли не все возможные платформы, а вот про PSP отчего-то позабыл. Уже этой зимой, одновременно с выходом многообещающей второй части, досадная оплошность будет исправлена при помощи Assassin's Creed: Bloodlines. На этот раз Альтаир, уже без покровительства Аль Муалима, отправится на Кипр, чтобы помочь тамошним хашашинам прикончить оставшихся тамплиеров. Свободный от чужих приказов и с Частицей Эдема за пазухой, главный герой будет менее доверчивым и «более любопытным» – то есть, количество stealth-миссий и способов спрятаться от чужих глаз возрастет. Сам же геймплей, в отличие от Altair's Chronicles для DS, будет точь-в-точь как на старших консолях. Боевая система облагорожена новыми трюками, появятся битвы с боссами достойные Кратоса и прочие мелкие «доработки». И даже графика не много потеряет!
Все это сюжетное ответвление должно аккуратно уложиться во временном промежутке между первой и второй частями и объяснить, наконец, как связаны Альтаир, Дезмонд Майлз и Эцио.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что маленькая PSP не потянет внушительные красоты Кипра, что игра повторит все ошибки оригинальной Assassin's Creed да так и останется чересчур монотонной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На потрясающую графику со стабильным фреймрейтом, приличных размеров город, разнообразные миссии и вразумительные ответы на все сюжетные вопросы.

Реклама



КРИ 2009
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

крылатые хищники

НЕБО БУДЕТ НАШИМ! СЕНТЯБРЬ 2009

7 www.pegi.info

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 NINTENDO DS Gaijin entertainment 1С ФИРМА «1С» 505 GAMES

© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены. Игра для PLAYSTATIONR3 and Xbox 360 разработана компанией Gaijin Entertainment. Игра для PSP™ (PlayStation®Portable) разработана SME Dynamic Systems Ltd. Игра для DS разработана DiP Interactive. Published by 505 Games under license by 1C Company. В компонентах данного программного обеспечения используется сетевое программное обеспечение RakNet 3.0 (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet является товарным знаком Jenkins Software LLC, все права защищены.Представлены материалы © 2003, European Space Imaging GmbH, all rights reserved. This product is not endorsed, sponsored or affiliated in any way to the United States Air Force, the Royal Air Force, the Luftwaffe, the Russian or Italian Air forces or any of the manufacturers of the airplanes depicted, including the Boeing Company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PS", "PLAYSTATION" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ОЛИМПИЙЦЫ Какие герои обеих вселенных примут участие в зимних Олимпийских играх, пока не сообщается. Известно, что не обойдется без самых популярных, таких как Данки Конг, принцесса Пич, Йоши, Наклз. Металлического робота Соника тоже можно увидеть на иллюстрациях. Как и раньше, у каждого спортсмена есть особые умения. Кто-то быстро бегает, кто-то сильно бьет по шайбе, а кто-то хорошо держится на коньках. В первом выпуске персональные характеристики почти не учитывались, в сиквеле это обещают исправить.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, DS
Жанр:
sports.olympic_sports
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Nintendo
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
16 октября 2009 (Европа)
Онлайн:
www.sega.com/marioandsonicwinter
Страна происхождения:
Япония



Внизу: Альтернатива сюжетному режиму будет только в DS-версии. Впрочем, потеря небольшая: «миссии» ожидаются и там, и там.





Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

ЧТО ЗНАЕМ? Прошлогодние спортивные соревнования Марио и Соника удостоились не самой удачной реализации. Однако, несмотря на неотзывчивое управление, малоинтересные задания и отсутствие стимула добиваться каких-то серьезных результатов, игра разошлась по миру тиражом в 10 миллионов копий, что испокон веку являлось достаточным основанием для создания сиквела. На сей раз два героя детства в компании друзей отправятся на зимние Олимпийские игры в Ванкувер. Вновь – «под присмотром Сигеру Миямото». И хотя неизвестно, какой вклад он сделал (в прошлый раз его участие было совершенно незаметно) – утвердил мини-игры или попросил добавить поддержку Wii Balance Board, – одно лишь упоминание его имени должно внушать уверенность. Как и раньше, игра будет представлена в двух версиях: для Wii с поддержкой кооперативного прохождения некоторых дисциплин и возможностью играть за своего Mii, и для DS, где мультиплеер ограничен соревновательным режимом, зато есть возможность играть вдвоем с одного картриджа – посредством DS Download Play. Полный список дисциплин еще не опубликован, и опыт предшествующей части дает лишний повод насторожиться: очень может быть, что многие зимние виды спорта заменят простенькими мини-играми, не тронув только конькобежный спорт и спуск на лыжах.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неудобного управления, отсутствия онлайн-мультиплеера, плохо продуманных или попросту скучных мини-игр.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Хоккей с Данки Конгом скучным быть не может, а уж фигурное катание и подавно. Мы лишь надеемся, что советы Сигеру Миямото помогут разработчикам избежать прошлых ошибок.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БЕСТСЕЛЛЕР В России такое явление, как игры-книги, прижилось довольно плохо, чего совершенно нельзя сказать о западном мире. В 1980 году британские писатели Стив Джексон и Ян Ливингстон, основатели компании Games Workshop, решили несколько модифицировать популярную забаву, внедрив боевую систему с кубиком – так и родилась Fighting Fantasy. За почти тридцатилетнюю историю серии было издано 59 выпусков, общий тираж которых превысил 15 млн копий.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.action-RPG.first-person
Зарубежный издатель:
Aspyr Media
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Big Blue Bubble
Количество игроков:
1
Дата выхода:
26 октября 2009 года (США)
Онлайн:
http://bigbluebubble.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: На удивление приятная по меркам DS графика.



Вверху: Во время драки тут явно будет не до бросков кубика…



Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain

ЧТО ЗНАЕМ? Попытки перенести Fighting Fantasy, одну из наиболее успешных серий «игр-книг», с бумаги на экран, предпринимались неоднократно, но каждый раз безуспешно. И вот в конце 2006 года канадцы из Big Blue Bubble (авторы I Spy: Fun House – игры по мотивам популярной серии книжек для детей, где читатель выступал в роли детектива) вознамерились перенести в виртуальность первый роман саги – The Warlock of Firetop Mountain. Конкретно – на DS и PSP, причем в виде action-RPG. Правда, потом было принято решение ограничиться лишь платформой от Nintendo, но это вовсе не означает, что от игры не стоит ждать красивой графики. The Warlock of Firetop Mountain тяготеет к типичным CRPG: привычный фэнтези-мир, вид от первого лица, простенькая линейная история с ворохом побочных квестов, три класса персонажей на выбор. Полем битвы окажется цитадель гномов, где затаился злой колдун, которого герою и предстоит искоренить (хотя жаждет протагонист, как полагается, не справедливости, а злата). Боевая система демократична: для убиения супостатов можно с равным успехом использовать как кнопки, так и стилус. В целом игра очень похожа на типичный dungeon crawler, что само по себе несколько странно для DS, с ее-то возможностями управления. Даже «книжное» наследие оказывается практически незаметным, и все отсылки к оригиналу нужны, кажется, лишь для проформы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что «книжная» боевая система будет неуместна в action-RPG. Того, что связи с оригиналом не будет практически никакой. Того, что игра выйдет пресной и банальной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На сбалансированную RPG, сделанную по всем канонам классических игр-книг. На то, что она станет одной из самых красивых игр на DS.

ИГРЫ ELECTRONIC ARTS
НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМИР 2009
ВВЦ, пав.57, 2-й этаж, 6-8 ноября

MEET THE BEATLES ROCK THE WORLD!*



Вокальные партии для трех исполнителей – The Beatles: Rock Band поддерживает до трех микрофонов



THE BEATLES ROCKBAND

16•09•09

45 композиций The Beatles

СОВМЕСТИМОСТЬ С ИНСТРУМЕНТАМИ
Для игры требуется гитара, барабаны или микрофон. Игра совместима с контроллерами Rock Band™, с большинством контроллеров Guitar Hero®, а также с контроллерами и микрофонами других производителей

www.thebeatlesrockband.com

*Знакомьтесь с The Beatles, покоряйте мир!

HARMONIX · MTV GAMES · EA · XBOX 360 · PLAYSTATION 3 · Wii

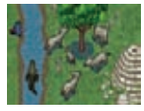
12
www.pegi.info

Apple Corps

Реклама

© 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Все права сохранены. The Beatles: Rock Band разработана Harmonix Music Systems, Inc. Охраняется патентом США № EP1257996. Заявки на прочие местные и иностранные патенты рассматриваются. The Beatles является товарным знаком Apple Corps Ltd. Все права на название и логотип Apple принадлежат исключительно Apple Corps Ltd. Harmonix, Rock Band и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Harmonix Music Systems, Inc., компании MTV Networks. MTV: Music Television, MTV Games и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками MTV Networks, подразделения Viacom International Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. ® Gibson Guitar Corp. Guitar Hero является зарегистрированным товарным знаком Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PLAYSTATION" and "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Wii является товарным знаком Nintendo. Фотография из частной коллекции BRUCE A. KARSH. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.*

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ВЕРСИЯ ДЛЯ NINTENDO DS Она появится и будет заметно отличаться от Wii-собрата. Во-первых, двухмерной графикой, что странно, учитывая отнюдь не выдающиеся визуальные качества старшей версии. Во-вторых, в игре будет предусмотрен кооператив на несколько человек, чтобы обмениваться найденными вещами. В-третьих, будут задействованы возможности DS: животных можно будет гладить стилусом и учить, гм, речи при помощи микрофона. И наконец, в DS-версии появятся попугаи, гепарды и другое зверье, которого недосчитаются владельцы Wii.

SimAnimals Africa

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, DS
Жанр:
special
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Софт Клаб
Разработчик:
Sims Studio
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
26 октября 2009 года
Онлайн:
www.simanimalsafrica.ea.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Графика здесь не самая выдающаяся даже для Wii.

Внизу: Мы честно старались, но не смогли придумать действительно остроумный комментарий к этому скриншоту.

ЧТО ЗНАЕМ? EA мало власти над людьми – подавай уже весь животный мир! В начале этого года вышла SimAnimals, теперь пришел черед обитателей африканских саванн быть истыканными стилусом и затасканными указателем пульта от Wii. Зебр, горилл, крокодилов, слонов, антилоп предлагается кормить, приручать, брать за шкирку и кидать в озеро, исследовать их специальные способности (зебры лягаются, носороги сносят преграды), играть с ними (вращать обручи на хоботе слона, бить в барабаны с зеброй) и с ними же исследовать мир дикой природы в поисках новых мест, существ и уникальных предметов для коллекционирования. Если наскучит, можно самолично влезть в любовно текстурированную шкурку любой зверушки и, например, поохотиться или заняться сбором подножного корма. Но цель игры – не прогулка по сюжетной линии, а, как и во всех The Sims, «созерцание с минимумом вмешательства». Если в первой части животные старались всеми своими немногочисленными полигонами походить на реальных сородичей, то теперь они стали от копыт до кончиков ушей «мультяшно-стилизованными». Матерому геймеру такая перемена едва ли приглянется, а вот его младшей сестренке или дочке – очень даже.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что SimAnimals Africa получится слишком беззубой и пустой, лишенной всякого смысла. А многие миниатюрные забавы в подобных играх нередко умудряются быть крайне раздражающими.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На большое количество фауны, на разное поведение всех животных, на интересные мини-игры и не слишком занудное собирательство.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

СЭКОНОМИТЬ НА КАРТИНКЕ Разработчики Half-Minute Hero вовсе не считают, что упрощенная графика делает их проект второстепенным. «Когда создатели какого-нибудь боевика решают сэкономить на сюжете, им это прощается. А мы вот решили сэкономить на графике», – говорят они. Зато Half-Minute Hero расскажет сразу четыре независимые истории (по одной на каждый режим). По словам разработчиков, это «лирические сюжеты, которые в то же время высмеивают популярные штампы кино, литературы и компьютерных игр».

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Half-Minute Hero

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
rrole-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
XSEED Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Marvelous Entertainment
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
20 октября 2009 года (США)
Онлайн:
www.mmvus.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: На деле «правило тридцати секунд» – профанация: каждый режим оставляет возможности для манипуляций с таймером (в Hero mode дополнительные секунды и вовсе покупаются за деньги).



Вверху: Поединки в Hero mode проходят на отдельном экране, как в обычных jRPG, однако бой идет без вашего участия – герой и монстр просто лупят друг друга, пока один из них не испустит дух.

ЧТО ЗНАЕМ? Все-таки не зря японцев считают главными специалистами по всяким странностям – кому еще придет в голову делать игру на полминуты? Впрочем, если быть точным, то Half-Minute Hero – это четыре мини-игры, которые объединяет общее правило: каждый уровень ограничен тридцатью секундами. Так, Hero mode – это настоящая JRPG: за полминуты нужно успеть взять квест, промчаться по карте, участвуя в случайных битвах с монстрами, выполнить задание и вернуться назад. В Knight and Wizard mode вы должны ровно тридцать секунд защищать волшебника от наседающих монстров. В Princess mode требуется найти выход из лабиринта, отстреливаясь из лука от все тех же монстров. В Demon King mode, наоборот, монстров нужно призывать, чтобы разгромить армию противника. На каждый из этих игр-режимов приходится по три десятка уровней, причем лишь первые миссии можно выполнить с ходу – потом придется подключать голову. Благо Half-Minute Hero гораздо глубже, чем кажется: в каждом из режимов есть масса нюансов и всегда можно сэкономить несколько секунд, грамотно выбрав герою экипировку или отыскав обходной путь. Прибавьте вызывающую ностальгию графику в стиле «прямиком из 80-х», уморительные (если верить знатокам японского) диалоги и возможность прохождения наперегонки с товарищем – и станет понятно, почему эта игра завоевала в Японии большую популярность.

ЧЕГО БОИМСЯ? Стандартной для многих подобных проектов судьбы: удивит оригинальной задумкой, но желания продолжать играть не вызовет.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На оригинальный сплав RPG, экшна и головоломки – в Half-Minute Hero нужно не только истреблять монстров, но еще и думать, как сделать это рекордно быстро.

Since 1956

Spirito dell' Italia!

КОНКУРС
СО ВКУСОМ

Хороший художник должен быть ~~голодным~~ сытым!

Если вкуснейшая ароматная пицца способна не только принести тебе огромное удовольствие, но и вдохновить - этот конкурс для тебя.
Приходи в любой ресторан "Сбарро", возьми у официанта коробку из под пиццы (твой мольберт), маркеры (твои кисти) - и начинай творить!
Если именно твоя работа будет признана лучшей – Пикассо не знал такой популярности – она появится на сотнях коробок с пиццей!

ТВОЙ ПРИЗ – 10 регулярных (на тонком тесте) пицц*

Служба доставки: (495) 741-77-55



**Наслаждайся вкусом,
черпай вдохновение,
дари красоту!**

*Победитель может заказать себе 10 любых регулярных пицц до 31.12.09. Ассортимент уточняйте у оператора. Заказать можно как одну, так и более пицц за одну доставку.

Подробности акции
на sbarro.ru

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Наталья Одинцова

Sony учла ошибки, допущенные во время запуска PlayStation 3. Когда начались продажи «похудевшей» версии, PS3 Slim, нехватки консолей не наблюдалось: в Японии за первые три дня покупатели расхватали 150 тыс. экземпляров. Еще бы – обновленный вариант и стоит дешевле, и энергии потребляет меньше, а на отсутствие HDMI-кабеля потомки самураев благополучно закрыли глаза. Не случайно за пару недель до появления PS3 Slim число распроданных приставок Sony снизилось до рекордно низких показателей – геймеры благоразумно придерживали йены в ожидании сентября.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Фрэнк Гибо

глава EA

Опечален низкими продажами аксессуаров к Rock Band, но не теряет оптимизма.



Юдзи Хории

создатель Dragon Quest

Вслед за Сигеру Миямото отмечен особой наградой японской ассоциации CESA.



Питер Мур

глава EA Sports

Объявил, что новых выпусков гонок NASCAR в планах компании нет.



Дзюн Такеути

продюсер Resident Evil 5

Выступил на конференции CESA и рассказал, что он против игр-клонов.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

История студии BioWare 66

Wadjet Eye Games: Дэйв Гилберт 74

Авторская колонка

Алексей Савченко 64

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	Batman: Arkham Asylum	Eidos
2	Wii Sports Resort	Nintendo
3	Ashes Cricket 2009	Codemasters
4	Wolfenstein	Activision Blizzard
5	Wii Fit	Nintendo
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
7	Mario Kart Wii	Nintendo
8	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts
9	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard

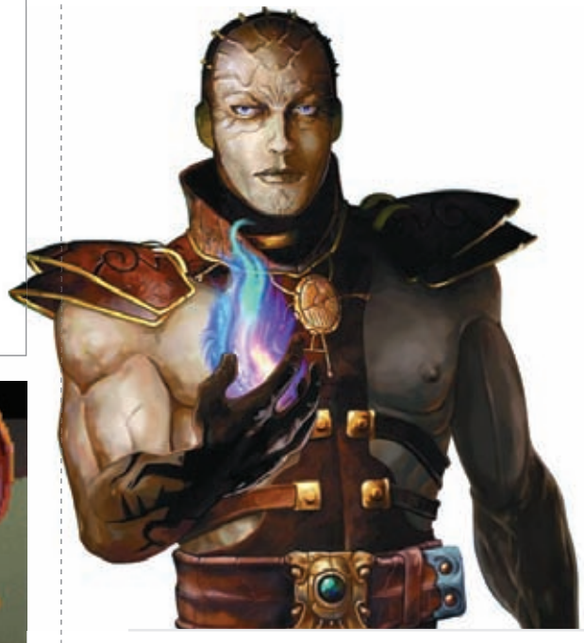
Хит-парад Японии

1	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
2	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DS
3	Dream C Club	D3	X360
4	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
5	Monster Hunter Tri	Capcom	Wii
6	Soul Calibur: Broken Destiny	Namco Bandai	PSP
7	Super Robot Gakuen	Namco Bandai	DS
8	Nihon Keizai Shinbunsha Kanshuu	Nintendo	DS
9	Hakuoki: Zuisouroku	Idea Factory	PS2
10	Hakuoki Portable	Idea Factory	PSP



Новые темы

История студии BioWare
История студии BioWare, которая уже десять лет по праву считается законодательницей мод в жанре RPG, началась в подвале дома Грега Зещука, студента медицинского факультета университета Альберты.
Читайте на странице 66





Wadjet Eye Games: Дэйв Гилберт
Дэйв Гилберт – не из тех людей, которые считают, что все лучше делать самому. Над его играми трудится множество художников, программистов, актеров озвучания и музыкантов. И тем не менее, команда разработчиков меняется от проекта к проекту, а в постоянном штате Wadjet Eye Games – только сам Дэйв.
Читайте на странице 74

События прошлых лет

Два года назад
Шутер HAZE объявляется эксклюзивом для PS3, компания NPD рассказывает, что рынок игр все больше, а в Европе выходит серебристая DS Lite.



Пять лет назад
The Sims 2 расходится миллионным тиражом всего за десять дней после релиза, а Nintendo объявляет цену на портативную консоль DS – $149.



Семь лет назад
Square раскрывает подробности Final Fantasy X-2, а GTA: Vice City бьет все рекорды продаж, разошедшись в день выхода тиражом более полумиллиона.







АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО

Дивный новый мир

Если вы думаете, что компьютеры избавили человечество от рутины, вы глубоко ошибаетесь.

Если бы Олдос Хаксли был жив, он бы точно написал что-то про онлайновые игры. Просто не смог бы упустить сюжет, в котором люди проводят день на любимой или не очень работе и, получив средства на обеспечение своих физиологических потребностей, тратят их на возможность добывать руду в виртуальных мирах ради фана.

Мысли, кстати говоря, не о том, что «онлайновые игры – это зло, пыщ пыщ», а скорее про то, что информационная эпоха оказалась очень интересной штукой. Вышло так, что она не надвигается на нас откуда-то там из темного неизведанного будущего, а успешно сидит себе внутри каждого маленького юзера, предпочитающего виртуальный лов рыбы настоящему. И еще является вещью сугубо опциональной. Ну, то есть, хочешь – бери, хочешь – оставайся в рамках постиндустриального общества. Можно и так и эдак, но крайне не рекомендуется пробовать подсаживаться на информационное общество, а потом спрыгивать обратно в реальность. Потому как, первая доза массива новой и захватывающей информации бесплатна, спрыгнуть можно на первый взгляд без проблем, но, хм, при попытке как-то накрывает странное чувство апатии, непонятная тревога внутри и желание срочно выйти в Интернет. Вот такие вот две параллельные реальности. Хорошо это или плохо? Да ни то и ни другое. Это просто данность. Шарик стал маленьким, все белые пятна на карте закрашены прочими инициативными гражданами до нас, космос все также далеко, а до дна океанов из-за монитора не дотянуться. И если возможности для чудес и приключений не осталось, то стоило создать иллюзию. С другой стороны, кто же мог подумать, что ее воспримут настолько серьезно и все это возымеет те последствия, которые мы имеем сейчас.

Какие? Ну, как-то вот, например, так. Крепкие социальные связи, вплоть до браков, отсутствие расстояний, упрощение языковых барьеров. И самое интересное из всего – виртуальная экономика, которая не подвержена всякого рода рецессиям и растет сумасшедшими темпами, естественно влияя на экономику реальную. Потребности переходят из одного поля в другое. Управление одними рычагами переходит из государственных рук, в руки частные и вообще весь этот неизбежный круговорот вещей в природе оперирует очень немаленькими суммами.

Как так выходит? Ну, на самом деле, наиболее важен тот факт, что, инвестировав какие-то усилия в получение игровой валюты, вы идете в виртуальный магазин или аукцион, и проявляете спрос на выставленное предложение. И вот тут происходит магия. Строчки кода превращаются в товар с реальной ценностью в настоящем мире. И в первую очередь, самый главный из всех товаров – только что потраченные виртуальные деньги. Которые уже теперь не просто голда, адена или иски, но обеспеченный товаром и услугами эквивалент, на который работают миллионы людей, оставаясь при мнении, что они просто развлекаются, причем за это даже ежемесячно платят. Платят за иллюзорный престиж или возможность выделяться, при этом опять же, обеспечивая экономическую систему теперь уже своими собственными финансами. Также беспокоит непреложная истина, что, когда есть спрос на что-то, появляется конкуренция в предоставлении предложений на самых что ни на есть разнообразных уровнях. Ну, то есть, я вот все задаюсь вопросом в последнее время, когда же сломается очередной маленький барьер и появится биржа виртуальных валют с привязкой ну, например, к доллару.

Это будет идеологически крайне интересная точка отчета во взаимоотношениях каждого из нас с Большим Огромным и Глобальным миром иллюзий, создаваемым на данный момент человечеством. Это будет момент финальной консолидации настоящего и выдуманного. И еще поставит хороший вопрос: «Что дороже, настоящее или выдуманное?». И мое личное мнение состоит в том, что выдуманное победит по целому множеству причин. И это уже неизбежность.

И дальше каждый клик в рамках этой системы будет создавать новый дивный мир, в котором с каждым годом все большая часть потребностей человека становится виртуальной. Мир без границ и расстояний, влияния внешности и обмана, потому как игровая механика не обманывает, разве что иногда ошибается. Мир, о котором нам много раз говорили Уильям Гибсон и Нил Стивенсон. Информационный рай. Мир, в котором у нас наконец-то есть полная свобода выбрать для себя все те виды ограничений, рабства и иллюзий, о которых мы так давно мечтали.

для УЧЕБЫ и РАЗВЛЕЧЕНИЙ

IRBIS - каждому БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ!





На правах рекламы.

Товар сертифицирован.

Компьютер IRBIS® A75n

- Двухъядерный процессор AMD Athlon 64X2
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 9400 GT 512 Мб
- Объем жесткого диска: 250 Гб
- Оперативная память: 3072 Мб

16 290* руб.

в магазинах ТЕХНОСИЛА

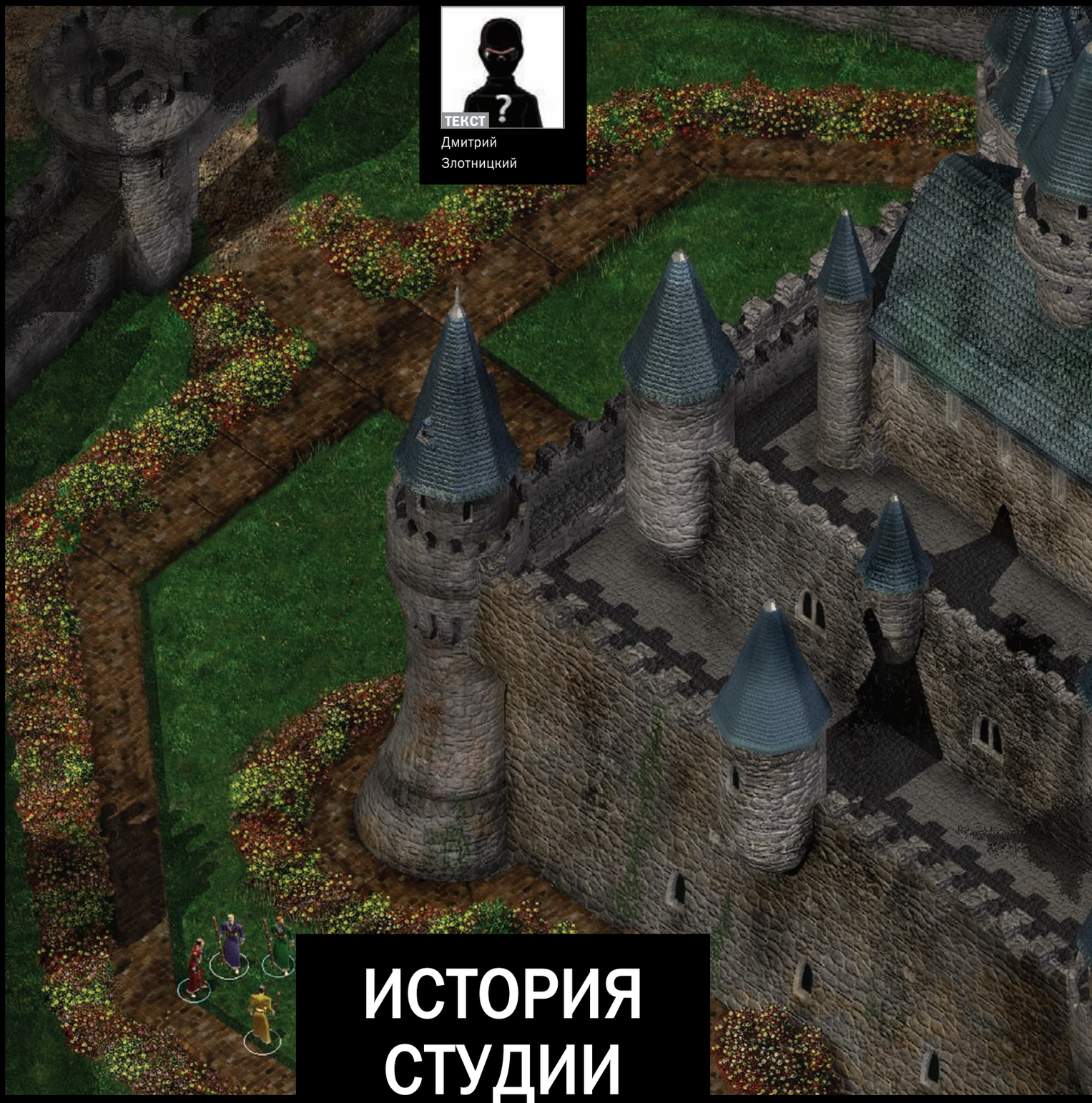
*цену уточняйте в магазинах

Успех - дело техники!

www.irbisPC.ru

IRBIS®

ТЕХНИКА УСПЕХА



ТЕКСТ
Дмитрий Злотницкий

ИСТОРИЯ СТУДИИ BIOWARE

Говорят, если хочешь решить сложную проблему, следует найти профессионала, а вот чтобы справиться с неразрешимой задачей, придется обратиться к любителю. Двенадцать лет назад революция в жанре фэнтезийных ролевых игр казалась чем-то невозможным, и все-таки группа канадских энтузиастов смогла совершить ее, с ходу обойдя маститых корифеев.



Открывающая иллюстрация: Baldur's Gate. Коллаж Майкла Мэдсена.

Халаты прочь!

История студии BioWare, которая уже десять лет по праву считается законодательницей мод в жанре RPG, началась в подвале дома Грега Зещука, студента медицинского факультета университета Альберты. Он и его друзья – Рэй Музыка и Августин Йип увлекались компьютерными играми и мечтали сказать новое слово в индустрии. Проработав три года по специальности, друзья, наконец, решили превратить свое увлечение в профессию. Собрав в общую копилку все сбережения, они основали студию BioWare и забросили медицину.

На дворе был 1995 год, а уже спустя двенадцать месяцев свет увидела новая игра. Геймерам, знакомым со студией по ее последним работам, будет непросто поверить, но первым творением канадцев стала вовсе не RPG, а симулятор боевых роботов Shattered Steel.

К несчастью для наших дебютантов, в этом специфическом жанре безраздельно правил сериал MechWarrior со своей многомиллионной армией поклонников. Shattered Steel нельзя назвать плохой игрой, и в ней даже было несколько оригинальных задумок (например, полностью деформируемый рельеф), и, тем не менее, ее попросту не заметили на фоне блестящего MechWarrior 2: Mercenaries. Что, впрочем, не заставило молодых разработчиков опустить руки – по крайней мере, Зещука и Музыку, а вот третий «отец-основатель» покинул студию. По-видимому, Августин Йип решил, что пришла пора взрослеть, и потому предпочел вернуться к меди-





ИЗОМЕТРИЧЕСКИЙ РАКУРС, БОИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, АКЦЕНТ НА СЮЖЕТ И ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ – ВОТ ЧТО ОБЕЩАЛИ КАНАДЦЫ. ДЕМОВЕРСИЯ BATTLEGROUND: INFINITY ПРИГЛЯНУЛАСЬ ИЗДАТЕЛЬСТВУ INTERPLAY.

Вверху: Shattered Steel

Внизу: Первая часть сериала Baldur's Gate разошлась в мире тиражом, превышающим 2 млн экземпляров.





цинской практике. Интересно, сколько раз с тех пор Йип кусал локти? Ведь уже следующий проект BioWare стал настоящим хитом и новым словом в жанре RPG.

Работа над Shattered Steel еще вовсю кипела, когда канадцы, задумавшись, как им жить дальше, обратили взоры на жанр фэнтезийных ролевых игр, находившийся тогда в глубоком застое.

Вид от первого лица, где герои изображаются миниатюрными иконками на панели интерфейса, пошаговые сражения, незамысловатые истории, служащие лишь предлогом для бесконечных зачисток подземелий – так до 1998 года выглядела обычная фэнтези-RPG. Игра BioWare под рабочим названием Battleground: Infinity разрабатывалась с расчетом на принципиально иной геймплей: изометрический ракурс «сбоку и сверху», бои в реальном времени, акцент на сюжет и характеры персонажей – вот что обещали канадцы.

Демоверсия Battleground: Infinity приглянулась издательству Interplay – в середине девяностых оно было одним из сильнейших игроков на рынке компьютерных игр. Компания как раз обзавелась лицензией на использование правил и миров легендарной настольной системы Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) и предложила BioWare заняться RPG по ее мотивам. Для молодой канадской студии это был счастливый билетик в высшую лигу – естественно, они согласились. Так Battleground: Infinity превратилась в Baldur's Gate.

События игры, увидевшей свет в конце 1998 года, разворачивались в популярной вселенной «Забытых королевств», сюжет повествовал о злоключениях отпрыска бога смерти Баала, а в роли приглашенных звезд выступали такие известные персонажи, как темный эльф Дзирт До'Урден и волшебник Эльминстр. Но главные козыри Baldur's Gate были в другом. Во-первых, разработчики придумали, как сделать сражения динамичными, не пожертвовав при этом присущей системе AD&D тактической глубиной. Активная пауза позволяла в любой момент приостановить игру, проанализировать ситуацию и раздать приказы членам партии – сейчас такая возможность кажется тривиальной, но в свое время она революционизировала боевую механику ролевого жанра. Сложность, а подчас и занудность пошаговых сражений остались в прошлом, и в то же время управление партией из шести персонажей не превратилось в суматошное закликивание всего, что движется на экране.

Во-вторых, хотя недостатка в сражениях не наблюдалось, ставка в основном делалась на изучение мира и выполнение многочисленных заданий, а сотни страниц диалогов было не менее интересно читать, чем лучшие фэнтезийные романы.

Наконец, в-третьих, компаньоны из нарисованных болванчиков с цифровыми характеристиками превратились в яркие личности с собственными достоинствами, слабостями и тараканами в голове (впрочем, численные параметры, умения и навыки тоже никуда не делись). Вряд ли кто-нибудь из игравших в Baldur's Gate сумеет забыть добродушного варвара Минска с его неизменным спутником хомяком Бу или циничную и язвительную темную эльфийку Виконию…

Впоследствии канадцы лишь единожды изменили принесшему им славу жанру – в 2000 году увидел свет сюрреалистичный экшн MDK 2. Прорывом в жанре он не стал, но и уже сложившуюся репутацию разработчиков из BioWare как мастеров своего дела не подмочил. К тому же, благодаря MDK 2 студия впервые познакомилась с консольным рынком – помимо PC игра вышла на Dreamcast и Sony PlayStation 2 – и, как показало будущее, вошла во вкус.

Трудно стать богом

Успех Baldur's Gate был настолько неоспоримым, что выход сиквела стал лишь вопросом



От любви до скандала



Канадские разработчики всегда старались делать серьезные, взрослые игры, которые позволяли бы максимально полно вжиться в роль героя. Уже в Baldur's Gate II появилась возможность закрутить роман с персонажем противоположного пола и даже завести ребенка, правда несовершенство движка (а возможно, цензурные или художественные соображения) не позволяло продемонстрировать акт любви, и в самый интересный момент персонажей просто скрывала пелена тьмы. Разработчики в полной мере наверстали упущенное в Mass Effect, где отношения со «второй половинкой» получали логическое завершение в постельной сцене, поставленной в лучших традициях Голливуда. То есть красиво и практически невинно.

Однако в американской прессе по этому поводу разразился настоящий скандал. В эфире Fox News приглашенные эксперты, большинство из которых игру и в глаза не видели, чуть ли не приравняли Mass Effect к порнографии, а психолог Купер Лоуренс постановила, что детище BioWare воспитывает в геймерах мужского пола потребительское отношение к женщинам.

Масла в огонь подлило и то, что пассией главного героя – вне зависимости от того, мужчина он или женщина, – могла стать синекожая инопланетянка. Канадских разработчиков только что в пропаганде зоофилии не обвиняли. Естественно, у геймерского сообщества подобные инсинуации не вызвали ничего, кроме смеха и волны пародий.

А BioWare, несмотря ни на какие скандалы, продолжает гнуть свою линию, и в Dragon Age: Origins место сексу найдется.

времени. Спустя всего полгода появилось дополнение Tales of the Sword Coast, добавившее в игру несколько локаций и порядка двадцати часов геймплея, а осенью 2000 года публика получила полноценное продолжение – Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

Если в первой части сериала BioWare обкатала технологию и игровую механику, то в сиквеле раскрыла весь их потенциал. Объем игрового мира увеличился в разы, сюжет стал более драматичным и нелинейным, появилось множество дополнительных квестов и такие классические монстры, как драконы, повествование достигло поистине эпического размаха, а персонажи стали вести себя еще естественнее. В Shadows of Amn вполне обыденной была ситуация, когда герои, не согласные с генеральной линией партии или друг с другом, начинали ругаться, и порой доходило даже до поножовщины. С другой стороны, многих проблем можно было избежать благодаря хорошо подвешенному языку – читай «прокачанным социальным навыкам».

Именно после Baldur's Gate II окончательно сложился уникальный творческий почерк студии. Лихо закрученный сюжет, захватывающее повествование, яркие персонажи, запоминающиеся диалоги, реиграбельность – вот тот фундамент, на котором уже более десяти лет строит все свои игры BioWare. Shadows of Amn походит на великолепный роман, к которому не устаешь возвращаться вновь и вновь, всякий раз открывая для себя новые глубины.

Как ни странно, вместо того чтобы завершить историю сына Баала эпической третьей частью, канадцы решили ограничиться дополнением, пусть и масштабным – Baldur's Gate II: Throne of Bhaal. Очевидно, к тому времени головы разработчиков уже были заняты новыми проектами и заключительную



В SHADOWS OF AMN ВПОЛНЕ ОБЫДЕННОЙ БЫЛА СИТУАЦИЯ, КОГДА ГЕРОИ, НЕ СОГЛАСНЫЕ С ГЕНЕРАЛЬНОЙ ЛИНИЕЙ ПАРТИИ ИЛИ ДРУГ С ДРУГОМ, НАЧИНАЛИ РУГАТЬСЯ, И ПОРОЙ ДОХОДИЛО ДАЖЕ ДО ПОНОЖОВЩИНЫ.

Вверху: В играх BioWare зло редко бывает абсолютным. Скажем, Айреникус из Shadows of Amn – по-своему трагический персонаж: изгнанный эльф-чародей, который из-за безнадежной любви решился на убийства и подлости.



Справа: Минск – самый «русский» из персонажей BioWare. Он родом из страны Рашемен, которую создатели «Забытых королевств» придумали, основываясь на славянских мифах и легендах.



Слева: Ближе к финалу Throne of Bhaal персонажи превращались практически в полубогов, которые походя расправлялись с драконами, древними демонами и личами.

NEVERWINTER NIGHTS И НЕ ИГРА ВОВСЕ, А КОНСТРУКТОР БЕСКОНЕЧНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ...

часть саги они сварганили на чистом профессионализме – сюжет внезапно стал прямым, как линейка, а вместо огромного мира для изучения и зачистки нам предоставили одну шестиуровневую башню и с десяток небольших локаций. Впрочем, даже средняя по меркам BioWare игра устанавливает планку качества, недостижимую для большинства конкурентов.

Дополнение Throne of Bhaal стало последней игрой BioWare на движке Infinity, за три с лишним года успевшем порядком устареть. Впрочем, на рубеже веков не было более подходящей базы для создания фэнтезийных RPG, и Black Isle, дочерняя студия Interplay, разработала на нем несколько своих игр. И если обе части Icewind Dale вместе с дополнениями отличались от Baldur's Gate лишь слабым сюжетом и переизбытком сражений, то о гениальной Planescape: Torment можно рассказывать часами. А если коротко, то это одна из самых красивых, трагичных и самобытных историй, которую порождала на свет игровая индустрия. Как ни печально, культовый статус Planescape: Torment приобрела лишь в сравнительно узком кругу истинных ценителей ролевых игр.

Именно Black Isle Studios должна была заняться разработкой полноценной третьей части Baldur's Gate, но финансовые проблемы поставили крест на этих планах, как, впрочем, и на судьбе самой студии.

Набор «сделай сам»

Что до канадцев, то они уже вовсю трудились над Neverwinter Nights, которую поначалу позиционировали как сиквел сериала Baldur's Gate. Геймеры не без оснований ждали «еще больше того же самого», только на трехмерном движке, с другим сюжетом и иной ролевой механикой – к тому времени увидела свет третья редакция правил Dungeons & Dragons, а права на ее игровые адаптации перешли к издательству Atari. Но, как оказалось, в BioWare отнюдь не собирались штамповать клоны своего первого хита. Однопользовательская кампания Neverwinter Nights, ориентированная на уничтожение толп монстров и решение незамысловатых квестов, вызывала стойкие ассоциации с Diablo 2. Сходство дополняло и фактическое отсутствие партии – нам позволяли взять лишь одного напарника, да и тот управлялся компьютером, а не игроком. Это, разумеется, вызвало у хардкорных поклонников BioWare некоторое разочарование. Оно, впрочем, вскоре прошло, когда геймеры разобрались, что Neverwinter Nights и не игра вовсе, а конструктор бесконечных приключений, создавать которые теперь мог любой желающий, благо встроенный редактор оказался крайне прост в освоении.

Ищите демоверсии классических игр BioWare на нашем DVD.

И фанаты оправдали ожидания канадских разработчиков – всего за несколько месяцев появились десятки приключенческих модулей, созданных силами энтузиастов. Впрочем, и в BioWare не сидели сложа руки: до конца 2003 года вышли сразу два масштабных дополнения, в которых и с сюжетом все было в порядке, и возможность набирать полноценную партию вернулась.

Внизу: Любители создали более пяти тысяч приключенческих модулей для Neverwinter Nights.

Рыцари далекой галактики

Уже после успеха первой части Baldur's Gate канадской студией заинтересовалась компания LucasArts. На рубеже веков Джордж Лукас готовил триумфальное возвращение «Звездных войн» на большой экран и, конечно же, намеревался продолжить экспансию в мир электронных развлечений. За двадцать с лишним лет существования «далекой галактики» были созданы десятки игр самых разных жанров, действие которых разворачивалось в этом мире: космические симуляторы, стратегии, экшны и даже квесты. Некоторые из них заслуженно вошли в золотой фонд индустрии, другие были забыты на следующий день после релиза даже самыми преданными

Портативные горизонты

Долгое время в BioWare словно бы не замечали существования портативных игровых платформ. Что, в общем-то, и не удивительно – они не слишком хорошо подходят для создания излюбленных канадцами глубоких, многогранных ролевых игр. Однако в последнее время эта тенденция была нарушена. Сначала компания выпустила RPG для Nintendo DS про самого знаменитого ежа индустрии Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (поверьте, это не так глупо, как звучит), а затем на iPhone незамысловатую стрелялку Mass Effect Galaxy.







поклонниками Саги. Но, как ни странно, за все эти годы не появилось ни одной RPG по «Звездным войнам», хотя, казалось бы, столь масштабная вселенная идеально подходит для создания игр именно этого жанра.

В LucasArts решили исправить оплошность, прибегнув к помощи отлично зарекомендовавшей себя студии из Альберты. Единственной серьезной проблемой, стоявшей на пути разработчиков, стала насыщенность сюжета «Звездных войн». Если фильмы оставляли простор для фантазии, то в романах и комиксах жизнь центральных героев Саги была расписана буквально по минутам.

К счастью, история далекой галактики насчитывает не одно тысячелетие и в ней всегда найдется место для новых героев и приключений. Так что канадцы, не мудрствуя лукаво, перенесли действие игры в далекое прошлое – за четыре тысячи лет до событий фильмов Лукаса джедаи с ситхами все так же самозабвенно боролись друг с дружкой.

В итоге Knights of the Old Republic унаследовала у кинокартин множество узнаваемых образов: искалеченный ситх, гигантская боевая станция, мудрый джедай-отшельник, кровожадный охотник за головами и так далее, даже корабль главного героя неуловимо напоминал «Тысячелетний сокол» Хана Соло. Довольны остались все: и поклонники «Звездных войн», которые получили одну из лучших игр в истории франчайза, и любители ролевого жанра, признавшие в Knights of the Old Republic достойную альтернативу таким шедеврам, как Fallout и Baldur's Gate.

В Knights of the Old Republic технологии наконец позволили разработчикам отказаться от диалоговой системы, где герои уныло мнутся на заднем плане, а мы вынуждены погружаться в чтение километров текста. Здесь все было иначе: стоило вам завести беседу с NPC, как камера наезжала на лица персонажей и те старательно изображали переполняющие их эмоции. Конечно, о естественной мимике речь еще не шла, но первый шаг к кинематографичности был сделан.

Другое нововведение, которое впоследствии стало фирменной фишкой игр BioWare, – шкала «морального облика» главного героя. Помогая страждущим, он получал очки светлой стороны Силы; поддаваясь эгоистическим побуждениям – соответственно, темной. От выбора пути зависело количество опыта и награда за выполнение квестов, отношение к вам окружающих и даже внешность главного героя. Разумеется, львиную долю заданий позволялось пройти двумя различными способами.



Вверху: Наличие штампов вовсе не испортило Knights of the Old Republic, а иные из них были обыграны просто гениально: к примеру, говорливый дроид-переводчик HK-47 оказался по совместительству великолепным убийцей, испытывающим патологическое стремление истреблять живые организмы.

Слева: В Knights of the Old Republic возможна как «темная», так и «светлая» концовка, но канонической считается та, в которой Реван вновь стал джедаем и спас Республику от ситхов.

Внизу: Развитие персонажа в Jade Empire по большей части состоит из освоения новых стилей единоборств, а сражения напоминают упрощенный файтинг.

Впрочем, в Knights of the Old Republic систему еще не довели до идеала: например, очки темной стороны в основном давали за хамство и немотивированное насилие – стать хитрым подлецом было очень и очень непросто. И ничто не мешало на протяжении всей игры сеять вокруг себя смерть, а под конец спасти Республику, а заодно и всю галактику. Со временем эта схема была доработана и использовалась в последующих играх от BioWare – конечно, с поправкой на особенности миров.

Свой путь

Набив руку на чужих системах и вселенных, к концу 2003 года в BioWare решили, что пришла пора творить собственные миры, и принялись за работу, плодом которой стала ролевая игра Jade Empire. Она вышла весной 2005 года эксклюзивно для приставки Xbox и лишь спустя два года была портирована на персональные компьютеры.

Внешне Jade Empire походила на Knights of the Old Republic, с тем лишь отличием, что события разворачивались в фэнтезийном ми-

Братья по разуму

После вынужденного закрытия Black Isle Studios большинство ее бывших сотрудников тут же организовали новую компанию – Obsidian Entertainment, специализирующуюся, понятное дело, на ролевых играх. Свою творческую деятельность молодая студия начала с разработки сиквелов Knights of the Old Republic и Neverwinter Nights. И если первый блин вышел комом – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords получилась сыроватой и во многом уступала оригиналу – то вторая Neverwinter Nights, наоборот, стала достойной наследницей славных традиций Baldur's Gate. Выпустив два масштабных аддона к Neverwinter Nights 2, компания вплотную занялась разработкой своей интеллектуальной собственности – шпионской RPG Alpha Protocol. Любопытно, что внешне да и по геймплею она подозрительно напоминает Mass Effect, действие которой перенесено в современный мир. Очевидно, в Obsidian Entertainment никак не избавятся от привычки идти по проторенной коллегами дорожке, хотя игры у студии все равно получаются отменные.





В Mass Effect соратники не только выглядят, но и ведут себя как живые. Эпизоды, в которых приходится нацелить оружие на собственного напарника или решить, кем из команды пожертвовать ради победы – незабываемы.

ДРАТЬСЯ В JADE EMPIRE ПРИХОДИЛОСЬ МНОГО – ОВЛАДЕВШИЙ МАГИЧЕСКИМИ ЕДИНОБОРСТВАМИ ГЕРОЙ РАЗДАВАЛ НЕДРУГАМ ТУМАКИ НЕ ХУЖЕ МАСТЕРА КУНГ-ФУ.

ре, напоминающем древний Китай, а на смену темной и светлой сторонам Силы пришли «путь Сжатого Кулака» и «путь Открытой Ладони». Некоторые моменты были упрощены или «оконсолены» – ролевая система позволяла развивать менее десятка характеристик, вместо команды нам полагался единственный напарник, управляемый искусственным интеллектом (его, правда, можно было менять, выбирая из довольно большого списка традиционно колоритных персонажей), а львиную долю времени занимали бои.

Драться в Jade Empire приходилось много и со вкусом – овладевший различными стилями магических единоборств герой раздавал недругам тумаки столь же лихо, как мастера кунг-фу из гонконгских боевиков. Однако увлекательный сюжет, проработанный мир и нетривиальные квесты не давали забыть, что Jade Empire вышла из чутких рук создателей Baldur's Gate.

Mass Effect в наследство от Jade Empire достались практически все недостатки. Эта космическая RPG так же норовила притвориться экшном, а развитие персонажа превратилось едва ли не в формальность, что пришлось по вкусу многим неофитам, но вызвало осуждение со стороны хардкорных ролевиков. Впрочем, если взглянуть на ситуацию беспристрастно, на этот раз очевидные достоинства затмили все спорные моменты.

То, что разработчики только пытались сделать в Knights of the Old Republic, они воплотили в жизнь в Mass Effect. Благодаря движку Unreal Engine 3, блестящей работе операторов и актеров, герои по-настоящему ожили на экране. На лицах персонажей – даже инопланетян! – отражается каждая эмоция, а ключевые эпизоды поставлены на уровне голливудских блокбастеров.

Прежде BioWare удавалось заставить нас сочувствовать героям, переживать вместе с ними поражения и победы с помощью одних лишь текстовых диалогов; теперь, когда к ним прибавились потрясающие воображение видеоряд и звук, эффект погружения усилился многократно. А проработанная вселенная, захватывающая история и интересные персонажи сделали триумф Mass Effect неизбежным. Если сериал Baldur's Gate вызывал ассоциации с фэнтезийным романом, то Mass Effect напоминает фантастический боевик, события которого зависят лишь от действий игрока. Как и четвертая часть сериала Metal Gear Solid, Mass Effect не вписывается в привычные рамки жанров, будучи предвестником нового вида развлечений – интерактивного кино.

Назад в будущее

Незадолго до появления на прилавках магазинов Mass Effect произошло еще одно важное для BioWare событие – студию приобрела корпорация Electronic Arts, что значительно увеличило возможности канадцев, но, к счастью, практически не повлияло на их политику.





Сверху: В Mass Effect 2 вернутся все наши старые знакомые, но появится и много новых лиц – в частности, убийца по имени Тэйн и неукротимый кроган Грюнт.



Когда-то BioWare создавала компьютерные игры на основе настольных. Теперь все переменилось.

Структурные изменения ускорили и без того достаточно динамичный рост компании – поначалу в ней числилось тридцать человек, а сейчас в BioWare работает более пяти сотен сотрудников. Пропорционально возросли и амбиции канадцев – сейчас они трудятся над тремя RPG, каждая из которых претендует на звание законодательницы мод в жанре. Символично, что эти три проекта словно бы олицетворяют все возможные варианты будущего компьютерных ролевых игр.

Первой ожидается Dragon Age: Origins, которая была анонсирована аж в 2004 году. Если на секундочку забыть о трехмерном движке и современных технологиях, то окажется, что геймплей новинки почти полностью скопирован с Baldur's Gate II. Лучшей рекомендации для фэнтезийной RPG нельзя и придумать.

Сиквел Mass Effect – пожалуй, наиболее предсказуемый из грядущих проектов BioWare. От него мы ждем всего того, что было в первой части, только помноженного на два: больше драматизма, серьезности, сюрпризов, планет, квестов… Любимая компанией концепция «выбора и последствий» означает, что решения, принятые нами в конце предыдущей игры, обязательно возымеют эффект в продолжении – так что берегите сейвы первой Mass Effect!

Наконец, канадцы, вновь заручившись поддержкой LucasArts, готовятся открыть для себя неизведанный доселе мир MMORPG. В Star Wars: The Old Republic разработчики обещают обогатить многопользовательскую ролевую игру мощным сюжетом и необходимостью совершать тяжелый моральный выбор при выполнении каждого второго квеста. Впрочем, в последние годы BioWare уже не ограничивается лидерством в жанре компьютерных RPG и активно осваивает смежные форматы. Так Mass Effect послужила основой для двух романов, а незадолго до выхода второй части стартует серия комиксов, которая станет ее прологом. Dragon Age: Origins еще не вышла в свет, а уже опубликована первая книга по ее мотивам, вскоре последует продолжение, и не за горами релиз одноименной настольной ролевой игры.

Вкупе с бесспорным талантом канадских разработчиков и надежным тылом, роль которого исполняет EA, разумное использование своей и чужой интеллектуальной собственности практически гарантирует BioWare дальнейшее процветание, а всем любителям ролевого жанра – регулярное появление новых шедевров. **СИ**

Музыка и Зещук сохранили свои кресла и вдобавок получили солидные посты в структуре EA. Более того, минувшим летом BioWare вместе со студией Mythic Entertainment образовали RPG/MMO-подразделение EA, а возглавили его, разумеется, все те же Музыка и Зещук.

И Малак такой молодой

Популярность Knights of the Old Republic побудила издательство Dark Horse, уже более пятнадцати лет выпускающее комиксы по мотивам «Звездных войн», начать работу над одноименной серией. События в ней разворачиваются за восемь лет до начала игры – в самый разгар мандалорских войн, когда ни Реван, ни Малак еще не перешли на темную сторону Силы. Они оба, как и некоторые другие наши старые знакомые, стали частыми гостями на страницах цикла «Рыцари Старой Республики». Примечательно, что именно сценарист этой серии – Джон Джексон Миллер занимается комиксами по Mass Effect.

Талант в своих рядах



Среди многочисленных сотрудников BioWare особняком стоит Дрю Карпишин. Нет, дело вовсе не в том, что он успел поработать над всеми RPG компании, начиная с Baldur's Gate II – таких работников в BioWare немало. Для Дрю должность дизайнера стала ступенькой к писательской карьере, которая началась с новелизации Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (романы по первой и второй частям игры написал другой автор). К сожалению, книжное воплощение приключений сына Баала заметно уступало качеством игровому первоисточнику. Карпишин, однако, не стал вешать нос и спустя несколько лет вновь попытал свои силы на литературном поприще – к этому времени он уже дорос до должности ведущего сценариста Knights of the Old Republic. Его творчеством заинтересовались в LucasArts и тут же предложили написать роман о далекой галактике, который был очень тепло встречен поклонниками «Звездных войн». Поэтому вряд ли стоит удивляться, что, когда в BioWare решили выпускать книги по мотивам Mass Effect, именно Карпишину поручили их создание.

WADJET EYE GAMES

Дэйв Гилберт





ТЕКСТ

Илья Ченцов



ТЕКСТ

Марина Петрашко

Дэйв Гилберт – не из тех людей, которые считают, что все лучше делать самому. Над его играми трудится множество художников, программистов, актеров озвучания и музыкантов. И тем не менее команда разработчиков меняется от проекта к проекту, а в постоянном штате Wadjet Eye Games – только сам Дэйв. Действие большинства его игр происходит в Нью-Йорке, автор знает и любит этот город, и даже местные призраки в сериале Blackwell у него выходят как живые.

Однако с недавнего времени Дэйв не только разработчик, но и издатель. На сайте компании появился раздел Recommended Games, в котором пока всего лишь две игры: старенькая The Adventures of Fatman и недавняя Downfall (см. нашу рецензию в «СИ» №13 за этот год), однако Гилберт обещает, что список будет пополняться. А осенью выйдет еще одна новая адвенчура от Wadjet Eye Games – Puzzle Bots Эрин Робинсон. Мы расспросили Дэйва Гилберта о его творческом методе, источниках вдохновения и новом амплуа.

? У ваших игр солидная литературная основа, увлекательный сюжет и интересные персонажи – хоть книгу пиши. Почему же вы все-таки решили делать игры, а не, скажем, писать романы?

Я всегда любил писать, но перспектива долгое время корпеть над одной книгой меня несколько страшит. Закончив роман, можно потом целый год искать издателя, а на прилавках книга появится еще позже. А игру я могу «вывести в свет», как только она будет готова, и сразу же начну получать отклики. Это гораздо приятнее и полезнее. Возможно, когда-нибудь я и возьмусь за роман, пока же предпочитаю делать игры.

? Сериал Blackwell сделан в пиксельной графике, в Emerald City Confidential спрайты более детальные. Какой стиль вам больше нравится, и почему? Стали бы вы делать игру в 3D, если бы у вас были для этого ресурсы?

Многие думают, что я сознательно выбрал пиксель-арт, что в этом есть какой-то глубинный художественный смысл. На самом деле, я просто не могу себе позволить что-нибудь получше! Emerald City Confidential делалась на деньги издателя, поэтому там гораздо более красивая графика. 3D я бы тоже занялся, если бы была возможность.

? В Convergence вы избавились от комбинирования заметок. Нам кажется, это был хороший элемент механики, позволявший игроку более глубоко анализировать факты. Зачем же было убирать его?

Мне эта фича очень нравится, и критики ее хвалили, называя по-настоящему оригинальной. Однако на деле она оказалась более сбивающей с толку, чем интересной, и многих игроков весьма раздражала. В какой-то момент они раньше персонажа догадывались, что связь между двумя фактами существует, и им очень не нравилось, что герой не может сам этого понять. Открыть блокнот и совместить записи – не самое интуитивное действие, и люди пребывали в растерянности, забыв, что такая возможность вообще есть. Я пытался упростить ее, сделать более доступной, но ничего не придумал. Так что пришлось от нее избавиться. Игра стала немного проще, но и приятнее. Однако в следующей серии я собираюсь переработать интерфейс блокнота.

? Как и почему вы придумали семейство Блэкуэлл?

Мне хотелось поведать длинную историю, со множеством деталей и секретов, которую нельзя было вместить в одну игру. Я всегда любил рассказы о призраках. В 2002 году я смотрел фильм Хичкока*, в котором фигурировала женщина-медиум. Она говорила со своим «духом-хранителем»,

* Family Plot (1976), русское название «Семейный заговор» – последний фильм режиссера.



Справа: The Shivah (2006) рассказывала о похождениях нью-йоркского раввина, пытавшегося выяснить обстоятельства смерти одного из своих прихожан.



The Blackwell Legacy (2006)





задавала ему множество вопросов, и мне стало жаль этого призрака – каково ему все время находиться при ней? Так я придумал Джоуи, а вскоре и все остальное.

А героиня Emerald City Confidential? Она ведь тоже нестандартный персонаж, даже для сказки.

Я старался сделать Петру не просто штампованным детективом. У ее поступков должны были быть какие-то причины, и одной из них стало отчаяние, связанное с исчезновением брата. Я не разбираюсь в психологии, но мне хотелось, чтобы у Петры была мотивация, выходящая за рамки желания раскрыть дело или спасти Оз. В конце концов, игра-то в основном не о спасении Оза, а о противоборстве героини со своими внутренними демонами.

Игры, как и любые развлечения, предлагают нам некую форму эскапизма. Их особенность в том, что мы получаем новый опыт не как сторонние наблюдатели, а изнутри. Социальные нормы заставляют нас все время быть «хорошими», однако иногда весело оказаться в роли плохого парня. Игры вроде Grand Theft Auto позволяют делать многое, что не сошло бы нам с рук в реальной жизни: угонять машины, убивать людей и т.д. В Emerald City Confidential до такого не доходит, но я всегда считал «неправильных» персонажей более интересными. Обожаю морально неустойчивых типов! На мой взгляд, герои, добродетельные ради самой добродетели, весьма скучны. В игре это особо не акцентируется, но все, что делает Петра, она делает из эгоистических побуждений, а не потому, что это правильно.

Персонажи (особенно в адвенчурах) сейчас гораздо глубже и многограннее, чем раньше. В этом жанре главное – сюжет, и чем лучше проработаны личности героев, тем сильнее вас может увлечь история.

Откуда вы берете свои сюжеты? Человек, который тридцать лет приходил в свой офис, но не написал ни строчки — это какая-то городская легенда?

Да, сюжеты сериала Blackwell всегда основываются на нью-йоркских историях. Приведенный вами пример – из биографии Джозефа Митчелла, он работал в журнале «Нью Йоркер», но внезапно перестал писать, хотя каждый день на протяжении тридцати лет приходил на работу. Такое правда было! Когда я прочитал о нем, мне стало очень интересно, почему это случилось. Мне показалось, что эта история – отличная канва для рассказа о сверхъестественном. В Blackwell Unbound и Blackwell Convergence я пытаюсь по-своему объяснить эту загадку.

Способ, которым герои попадают в иной мир, весьма необычен. Почему он именно такой – тоже из какого-то современного мифа?

Честно говоря, я его просто придумал. Джоуи отдает Розе часть себя (свой галстук) и таким образом формирует «мост» между медиумом и призраком. Они настоящие партнеры!

Не думаете ли вы, что местные власти должны поддерживать вас как хранителя городского фольклора? Возможно, ваши игры могут стать частью образовательной программы или музейной экспозиции?

Нет, не думал. Однако приятно было бы, если бы люди, приезжая в Нью-Йорк, интересовались достопримечательностями, фигурирующими в моих играх.

Что ждет дальше семью Блэкуэлл? Одна сюжетная «арка» как будто закончена, однако есть и прозрачные намеки, что это еще не все.

Да, сериал Blackwell ни в коем случае не завершен, многое пока осталось недосказанным. Я предполагаю сделать еще три игры, хотя планы могут и поменяться.

В последнее время Wadjet Eye также публикует игры других авторов. Что нам ждать на этом фронте?

Самые неприятные моменты, связанные с Emerald City Confidential, состояли в том, что я не мог распространяться об этом проекте и не успевал работать над другими, поэтому сайт Wadjet Eye Games не обновлялся и посетителей стало меньше. Я не хочу, чтобы такое повторилось, поэтому решил заняться издательским бизнесом и дистрибьюцией.

Первая игра, для которой Wadjet Eye выступает в роли издателя – Puzzle Bots Эрин Робинсон. Кратко ее можно описать как более симпатичную, продолжительную и детализированную версию бесплатной адвенчуры Nanobots, тоже сделанной Эрин.

Что же касается Recommended Games, моя основная цель – постоянно обновлять сайт, чтобы не терять посетителей, а также привлечь внимание к тем играм, которые были не очень популярны в свое время или забыты сейчас.

Собираетесь ли вы делать или издавать игры в других жанрах помимо адвенчур?

Безусловно! Всегда хотел сделать RPG в духе Planescape: Torment или Baldur's Gate. Сейчас у меня есть несколько незавершенных проектов, но когда закончу с ними, обязательно займусь этим. **СИ**

Вверху слева: Bestowers of Eternity, первая игра о Розанжеле Блэкуэлл и ее фамильном призраке Джоуи Маллоне. Фактически, Blackwell Legacy стала римейком этого бесплатного квеста, сделанного Дэйвом в 2003 году.

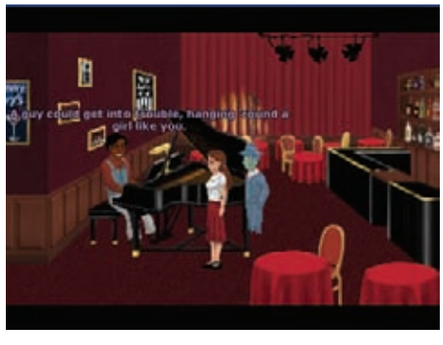
Вверху: Two of a Kind (2004) – еще одна детективная история, связанная с паранормальными явлениями, однако выдержанная в гораздо более легкомысленном тоне. Ее герои, близнецы, обладающие сверхъестественными способностями, расследовали кражу ценного артефакта из музея.

Ищите игры Дэйва Гилберта на нашем DVD.

Внизу: Blackwell Unbound (2007) была посвящена Лорен Блэкуэлл, тете Розанжелы. Хронологически игра стала предысторией Blackwell Legacy.


The Blackwell Convergence (2009)


Emerald City Confidential (2009)



На полках

Лучшие игры в продаже



Константин Говорун

Hearts of Iron III грузится, по-моему, минут семь, потом еще три. Что там может грузиться? Как такое может быть в XXI веке? И я, конечно, могу что-то не понимать, но она еще и работает медленно. Я ставлю скорость на максимум, и все равно один виртуальный день длится у меня около минуты. Или больше. Отдал два-три приказа, а потом идешь на кухню пить чай – что-то интересное произойдет в лучшем случае через час. Непосредственно во время войны это еще нормально (есть чем заниматься), а вот перед ней – просто ужасно. И это максимальная скорость, есть еще медленнее. В Victoria и Europa Universalis III все было куда удобнее.

«Страна Игр» рекомендует

Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC) strategy.real-time.management	9.5
Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS3) action-adventure	9.0
FIFA 10 (Xbox 360, PS3) strategy.turn-based.fantasy	9.0
Spore: Galactic Adventures (PC) role-playing.action-RPG/other.construction	9.0
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3) shooter.first-person.historic	9.0
Anno 1404 (PC) strategy.city_building.historic	9.0
Wii Sports Resort (Wii) sports	8.0
Ил-2 Штурмовик: Хищные птицы (Xbox 360, PS3) simulation.flight.ww2	8.0
Need for Speed: Shift (Xbox 360, PS3, PC) racing.simulation	8.0
Черные бушлаты (PC) strategy.wargame.real-time	8.0

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.





ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Need for Speed: Shift **(Xbox 360, PS3, PC)** 78
Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники **(Xbox 360, PS3)** 86
Battlefield Heroes **(PC)** 88
Черные бушлаты **(PC)** 90
FIFA 10 **(Xbox 360, PS3)** 94

Мини-обзоры

Phantasy Star Portable **(PSP)** 102
The Bigs 2 **(Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii)** 102

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх

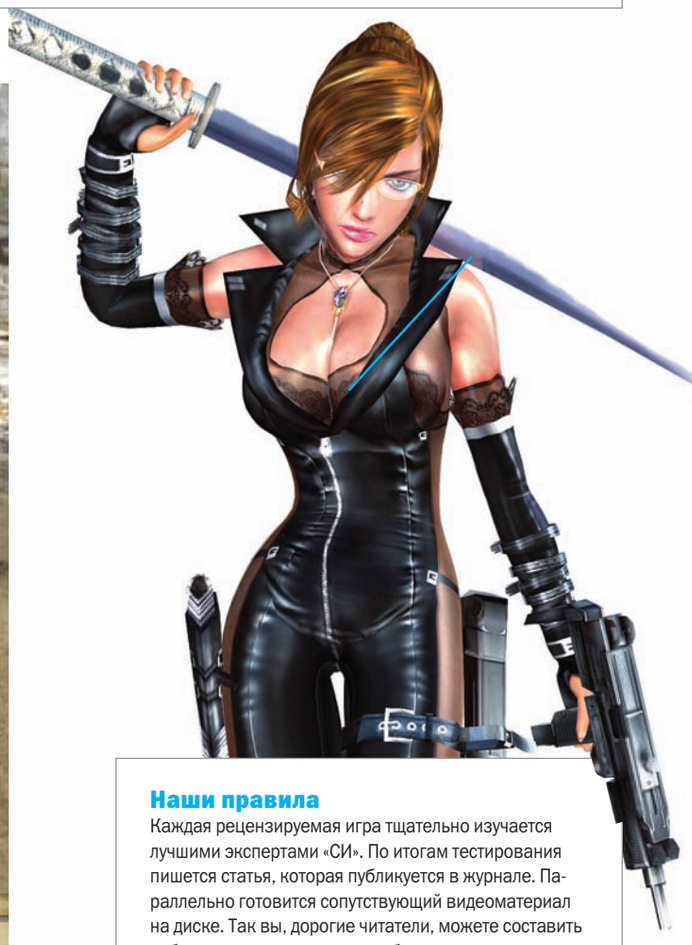


Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV









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

Operation Flashpoint: Dragon Rising
(PC, PS3, Xbox 360, 9 октября 2009 года)
Продолжение Operation Flashpoint, правда, от других разработчиков. Но игра продолжит славную традицию реалистичного отображения боевых действий.

Cities XL
(PC, 8 октября 2009 года)
Создатели City Life обещают геймерам-градостроителям возможность обмениваться друг с другом ресурсами, участвовать в совместных проектах и посещать созданные другими игроками города.

Magna Carta 2
(Xbox 360, 2 октября 2009 года)
Сиквел корейской RPG, которая вышла на PS2 и PC. Вторая часть задействует Unreal Engine 3 и появится исключительно на Xbox 360. Сюжет – набор клише про мальчика с амнезией, борющегося на стороне повстанцев.

Dead Space Extraction
(Wii, 2 октября 2009 года)
Приквел Dead Space хотя и сменил жанр, став шутером от первого лица, но сохранил-таки «стратегическую расчлененку».

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



Need for Speed: Shift
Третья попытка превратить до последнего байта аркадный сериал NFS в симулятор удалась.
Читайте на странице 78



Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники
Хороший способ впервые познакомиться с миром по-настоящему правдоподобных игр о военной авиации.
Читайте на странице 86



FIFA 10
FIFA 10 – настоящий подарок всем любителям футбола и, без оговорок, лучший футбольный симулятор на планете.
Читайте на странице 94

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Need for Speed: ProStreet
2 Gran Turismo 5: Prologue
3 GTR 2: FIA GT Racing Game

8.0



PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

NEED FOR SPEED: SHIFT



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, Playstation 3, PC
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Slightly Mad Studios/EA Black Box
Количество игроков:
до 8 (онлайн)
Обозреваемая версия:
Xbox 360, Playstation 3
Онлайн:
http://shift.nfs.ru
Страна происхождения:
Великобритания

Ежегодные осенние дебюты новых выпусков сериала Need For Speed уже давно стали делом привычным. Наступает дождливая пора – время доставать зонтики. А еще – спешить в магазин, чтобы узнать, чем же в этот раз умельцы из Electronic Arts собрались развлекать любителей виртуальных заездов.

Не спорим, задать жару они умеют, ведь любая новая часть – это множество дорогих видеороликов, сюжет про стритрейсеров, копов, погони и неоновая подсветка днища у машины. В общем-то, Need for Speed всегда была и будет оставаться в умах всех геймеров главной игрой про уличные гонки и крутые тачки. Наверное, поэтому каждый выпуск, который не соответствует канону, воспринимают в штыки и всячески поносят. Пример тому – Need for Speed: ProStreet. Ее создатели попытались сменить городской лабиринт на закрытые трассы, отказаться от полицейских и придать происходящему чуть большую реалистичность. Итог – непонимание, низкие оценки журналистов и жалобы миллионов недовольных: мол, где стражи порядка и почему перед поворотом нужно тормозить?! Кошмар!

И тут сюрприз: новая Need for Speed: Shift не укладывается в знакомую схему. Более того – полностью ей противоречит! Исчез город, пропали копы, отсутствуют погони, главный герой и строго заданная сюжетная линия. Да что там – в утиль отправлена даже пресловутая подсветка днища! Просто представьте себе, что Electronic Arts каким-то образом купила сериал Forza или Gran Turismo и стала продавать эти гонки под брендом Need for Speed. Совершенно немыслимо, правда? Но Shift – именно такая невообразимая игра.

ЕСЛИ ВЫБРАТЬ РЕЖИМ PRO, ОБЕЩАЮЩИЙ МАКСИМАЛЬНУЮ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО, И ПОДКЛЮЧИТЬ ХОРОШИЙ РУЛЬ, ТО УДОВОЛЬСТВИЯ ОТ ВОЖДЕНИЯ – МОРЕ!

Уже со вступительного ролика авторы дают понять: нам предстоит участвовать в серьезных соревнованиях, управлять дорогими суперкарами и ездить по реально существующим трассам. Впрочем, этого никто и не скрывал – напротив, разработчики щедро раздавали обещания, распаляя фантазию тех, кому по душе не только «классические» выпуски NFS, но и симуляторы. Заполучив финальную версию за несколько недель до релиза, мы немедленно приступили к испытаниям и вскоре выяснили: даже у поклонников автоспорта, не причисляющих себя к заядлым геймерам, найдется множество причин просидеть за игрой не один час. Главная из них – это, конечно же, физическая модель поведения автомобилей на трассе.

Физика в Shift просто шикарная. Не побоимся сказать, что в Slightly Mad подготовили один из лучших автосимуляторов на сегодняшний день. Если выбрать режим Pro, обещающий максимальную реалистичность происходящего, и подключить хороший руль, то удовольствия от вождения – море, а заставить себя прервать состязание –

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная физика, великолепный набор трасс и автомобилей, потрясающий вид из кабины.

НЕДОСТАТКИ Довольно скучный режим карьеры, никуда не годная схема повреждений, обилие досадных недоработок.

РЕЗЮМЕ Третья попытка превратить до последнего байта аркадный сериал NFS в симулятор удалась. Все же люди, занимавшиеся GT Legends и GTR, не сплоховали! В итоге мы получили добротный, красивый симулятор с отменной физической моделью, отличным набором трасс и шикарными кокпитами. Ощущение скорости передано просто великолепно! Да, режим карьеры может утомить еще до того, как вы пройдете хотя бы треть игры, а повреждения выглядят вовсе не так, как сперва обещали разработчики, но все равно в заездах хочется участвовать вновь и вновь.



Слева: Приятно, что русский язык включен в европейскую версию игры и, в отличие от польского или венгерского, перевод не ограничивается субтитрами, а еще и может похвастаться хорошей озвучкой.

Если во время гонок в Shift вы вдруг расслышите русские слова в песне, не спешите списывать все на плохое знание английского. А если предпочитаете кататься под аккомпанемент собственных подборок в плеере, попробуйте дать шанс официальной дорожке. Ведь впервые за всю историю Need for Speed в саундтреке появилась композиция из России. Исполнители – группа Tokio, песня «Догоним» написана ими специально для именитого сериала.





Игровые меню не отличаются особой красотой и изысками, но при этом радуют функциональностью и понятностью.


В зависимости от освещения на треке включается очень реалистичная подсветка приборов.



Вверху: Знаменитый McLaren F1, дебютировавший во второй части сериала и появляющийся теперь с завидным постоянством. Впервые можно в полной мере оценить удобства четырех зеркал и водительского места посередине салона.

самый настоящий подвиг. Всех ощущений словами не передашь, но физика действительно великолепна. Очень реалистично передан срыв заднего моста, потрясающе чувствуется полный привод и то, как тебя вытягивают передние колеса. Каждая машина старается показать характер – у какой-то недостаточная, у какой-то избыточная поворачиваемость. Скажем, Honda S2000 в стоковом варианте так и норовит сорваться в занос по поводу и без, сигнализируя о недостаточной прижимной силе на задних колесах и избыточной мощности под капотом. А сев за руль Nissan Skyline GTR R35, понимаешь, что попал в автомобильный рай: настолько хорошо она держит трассу и потрясающе проскальзывает в поворотах , когда настойчиво удерживаешь обороты у красной зоны. Но поражает Shift прежде всего тем, что по здешним трекам на удивление приятно просто кататься. Ведь авторам удалось не только убедительно смоделировать поведение машин, но и воссоздать ощущение скорости, которое в автосимуляторе всегда сложно передать. Shift – первая гонка, в которой, приближаясь к повороту со скоростью сто семьдесят километров в час, чувствуешь, что нервы начинают сдавать, и пытаешься тормозить задолго до положенного срока. Все обставлено так, что веришь, будто постоянно мчишься на пределе собственных возможностей, а не

АВТОРАМ УДАЛОСЬ НЕ ТОЛЬКО УБЕДИТЕЛЬНО СМОДЕЛИРОВАТЬ ПОВЕДЕНИЕ МАШИН, НО И ВОССОЗДАТЬ ОЩУЩЕНИЕ СКОРОСТИ, КОТОРОЕ В АВТОСИМУЛЯТОРЕ ВСЕГДА СЛОЖНО ПЕРЕДАТЬ.

Если вы никогда не слышали о Slightly Mad Studios, то это не удивительно, Shift – их первая игра. Но не надо думать, что команда состоит сплошь из амбициозных новичков. Напротив, в ней одни лишь матерые волки автосимуляторов. Большинство – выходцы из небезызвестной компании Simbin, которые принимали участие в создании как GT Legends, так и обеих частей GTR. И знаете, наверное, переход под крыло EA им пошел даже на пользу, так как все игры от Simbin – отличные и классные симуляторы, но сделаны как под копирку, без фантазии и на одном и том же графическом движке. Shift же позволила разработчикам шагнуть дальше, дала им шанс проявить себя и как дизайнерам. Например, сразу же в глаза бросается графическое оформление всех заставок и интерфейса. Очень интересная находка – подвижный HUD, который качается в такт с головой гонщика и поэтому создается впечатление, что цифры и буквы проецируются прямо на забрало шлема. Да, авторам есть еще над чем работать: можно сказать, что аварии и столкновения, которые так ужасают в Shift, достались новинке по наследству от GTR, ведь в той они тоже были не ахти как воплощены. Зато и управление машиной, и отличная физика – также старые наработки из прошлых игр – то, что делает заезды на заводских автомобилях в Shift такими приятными в отличие от гонок на сумасшедших суперкарах, участвующих в чемпионате FIA GT.





Вверху: Количество мест в гараже, как это ни удивительно, ограничено, и скупить все машины не выйдет не только от недостатка средств, но и от недостатка свободных мест.

Шестьдесят семь реально существующих машин – таков гараж Need For Speed: Shift. На радость всем автомобильным маньякам здесь есть и «Мерседесы», и «Порше», и «Ауди» – не хватает разве что «Феррари». На обложке красуется BMW M3 GT2, а в игре вы найдете как давних любимцев (вроде спорткара Bugatti Veyron 16.4), так и совсем новые модели (Lamborghini Reventon)

возможностей машины, которая попросту не способна ехать быстрее. А уж попав за руль суперкара вроде Bugatti Veyron или Pagani Zonda R, наверное, впервые осознаешь, что ездить на обычном Ford Focus RS даже интереснее, чем на этих космических кораблях, так как после моментального разгона до двухсот пятидесяти каждое неловкое движение влечет за собой неминуемую аварию.

Прочтя все это, вы, возможно, подумаете, что Shift – какой-то невообразимо сложный и недоступный простым смертным автосимулятор, который нужно обходить стороной. Спешим успокоить: для тех, кто не знает, что такое ручная коробка передач и педаль сцепления, и входит в ступор, заслышав словосочетание «недостаточная поворачиваемость», в новой NFS предусмотрено множество помощников, упрощающих вождение. Даже если вы никогда не сидели за рулем, игра простит ошибки и поможет вжиться в роль профессионального гонщика. Но истинное



Говорить, что кокпиты в Shift просто божественны, можно вечно. Отдельное спасибо разработчикам за возможность отключать целиком весь HUD, нарушающий гармонию единения с машиной.



Интерфейс будто проецируют прямо на забрало шлема.



Справа: Новый Nissan GT-R - одна из самых приятных машин в игре. Конечно, кому-то понравится ездить на старом Ford GT40, не прощающем ошибок, но сев за Nissan GT-R V-Spec единожды, не хочется переходить ни на какой другой автомобиль.



АВТОМОБИЛЕЙ В ИГРЕ – ОКОЛО СЕМИДЕСЯТИ: ОТ САМЫХ ОБЫЧНЫХ, КАК VOLKSWAGEN GOLF GTI ИЛИ MAZDA RX7, ДО СОВЕРШЕННО ФАНТАСТИЧЕСКИХ, ВРОДЕ MASERATI MC12.

удовольствие Shift доставляет только в режиме полной симуляции.

Впрочем, отойдем от восхваления геймплея и все же расскажем о других достоинствах: например, великолепных кокпитах. Впервые за долгие годы в Need for Speed снова есть вид из кабины, да какой! Каждый автомобиль воспроизведен с огромным вниманием к деталям: покрутив камерой внутри салона, практически безоговорочно соглашаешься, что лучше сделать весьма сложно. Раньше такое хотелось сказать о Gran Turismo 5: Prologue, но Shift смогла шагнуть дальше. Во-первых, здесь можно заменять детали интерьера, купив спортивный руль, сиденья, новую приборную панель и поставив каркас безопасности в салон. Во-вторых, разработчики сумели воссоздать совершенно потрясающие блики и отражения на лобовом стекле. Зачастую, проезжая в солнечный день по какой-нибудь трассе, ловишь себя на том, что думаешь не о приближающемся повороте, а о пробежавшей только что по стеклу тени от дерева. Или замечаешь, что рассматриваешь грязь, скопившуюся за гонку в верхнем левом углу. А уж как трясет камеру на кочках да поребриках, особенно при высоких скоростях, – просто сказка!

Автомобилей в игре – около семидесяти: от самых обычных, как Volkswagen Golf GTI или Mazda RX7, до совершенно фантастических, вроде Maserati MC12. Все они поделены на классы, словно в агентстве автопроката. Замена различных частей, т.е. тюнинг, меняет рейтинг машины, способствуя ее переходу из низшей категории в более высокую. Чем круче класс кара, тем, конечно же, меньше доступных «примочек». Но удивляет, что даже для Nissan GTR (R35) предлагают дополнительный обвес, который превращает авто в настоящего гоночного монстра, готового выступать хоть в 24 часах Ле-Мана. Помимо покупки запчастей разрешено также лично отлаживать машину. Доступны все настройки: от передаточных чисел в коробке, до регулировки жесткости пружин в подвеске и коэффициентов блокировки дифференциалов.

Трасс чуть больше пятнадцати. С одной стороны, ужасно мало, если вспомнить обещания конкурентов наштамповать пятьдесят, а то и сотню. А с другой, почти все треки в Shift – реально существующие и именитые. Только вслушайтесь в музыку этих названий: Spa Francorchamps, Brands Hatch, Laguna Seca, Nurburgring Nordschleife! Каждая и без того заслуживает отдельной игры, а здесь они воссозданы до последней ямки и выбоины на дороге. Езда по «северной петле» доставляет просто незабываемое удовольствие, причем новая NFS, наверное, впервые в жанре настолько хорошо отражает ее неровность и







Слева: В статике игра зачастую просто поражает качеством картинки, чего нельзя сказать о повторах заездов. Но если сделаете скриншот в фоторежиме, сможете в полной мере насладиться проработкой фар на, скажем, Aston Martin DB9.





узость, а заодно безумную скорость, которую здесь можно развить. И несомненно, все это благодаря потрясающей работе с обратной отдачей на руль. Она, как и кабины автомобилей, – лучшая на сегодняшний день на рынке.

Пока что мы перечисляли лишь несомненные и огромные плюсы игры. Увы, Need for Speed: Shift далеко не идеальна (как бы нам ни хотелось обратного). После того как проходит эйфория от первых поездок, начинаешь обращать внимание на бесконечные странности и несообразности.

А непонятного здесь происходит много. Во-первых, неприятно удивляет система повреждений. Ведь разработчики обещали нам: аварии и столкновения скажутся как на внешнем виде машины, так и на ее гоночных качествах. В опциях доступен пункт Full Car Damage, но на деле он ничем почти не отличается от Visual Only. Как сильно бы вы ни колошматили автомобиль о бетонные стены, покрышки и железные отбойники, он будет ехать как ни в чем не бывало, даже не потеряв мощности. Да и графически все поломки отображаются очень плохо. Разогнав Lamborghini Gallardo до двухсот семидесяти и врезавшись в стену, обнаруживаешь, что отвалился передний бампер и облупилась краска, и, кажется, вот-вот треснет лобовое стекло. Заодно темнеет и жутко трясется экран, изображая, что пилоту очень плохо после аварии, и это как раз очень приятный реалистичный штрих. Но все же машина, врезавшись в бетонную стену на скорости свыше двухсот, вряд ли отделается парой трещин да сколами краски, которые еще и выглядят не лучшим образом. То ли дело Race Diver: Grid: в аварии успеваешь и колес лишиться, и корпус помять. А уж если вспомнить Forza Motorsport 2, в которой даже при резкой



Салон совершенно новой Pagani Zonda R с тахометром прямо на руле. Жаль, что в кабине нельзя потрогать и понажимать все тумблеры, которые там имеются.





смене передачи вниз рискуешь повредить машину, то и вовсе дивишься сказочной живучести болидов в новой NFS, да недоуменно вопрошаешь: «Как так?»

Второй повод для недоумений – столкновения. Пока участники гонок едут сами по себе, все отлично и здорово смотрится. Как только автомобили притираются друг к другу, начинаются чудеса. Задеваешь кого-нибудь крылом: того и гляди, соперник перевернется на бок. Поддеваешь несущийся впереди болид на передний спойлер – тот подлетает и описывает дугу над твоим капотом. Машины легко переворачиваются на бок оттого, что их задело чье-то крыло. Но это еще цветочки – от бокового удара о стену местные авто умудряются подпрыгивать на полметра в воздух, будто ты ехал не на двухтонном Aston Martin DB9, а нажал кнопку прыжка на Mach 5, перепутав ее с радио. И чем выше класс машин, тем больше подобных чудес творится. А когда в очередной раз Audi R8 взмывает в воздух как спичечный коробок, хочется закрыть глаза и сделать вид, что ничего не было и разработчики просто забыли поставить галочку против пункта «учитывать массу машин при столкновениях».

В итоге мы получили очень странный, но при этом все равно многообещающий проект. Жаль, что пока не было возможности попробовать онлайн: как уже говорилось, финальную версию нам предоставили за несколько недель до релиза и серверы просто еще не запущены. Но, испытав и довольно однообразный одиночный режим карьеры (требуется принять участие в различных соревнованиях, которые открываются друг за другом), и обычные заезды по два круга, и дрифт-режим, и гонки на выносливость, длящиеся по тридцать минут, мы убедились, что общая черта у них одна: о недостатках и коленцах, которые временами выкидывает игра, забываешь и просто получаешь удовольствие от самого процесса управления различными автомобилями. Вдобавок во многих соревнованиях выдают лишь определенную машину и, даже не покупая десятки автомобилей, все равно успеваешь прокатиться на большинстве. Главное, что еще раз хочется отметить, Shift, даже при всех хворях, – отличная игра и для имеющего нездоровое пристрастие к самокопированию NFS – настоящий глоток свежего воздуха. Может быть, она не станет такой популярной и продаваемой, как «классические» NFS, но в Slightly Mad действительно попытались привнести в сериал что-то совершенно новое. Их эксперимент по праву войдет в историю наряду с гениальной для своего времени Porsche Unleashed. **СИ**

О НЕДОСТАТКАХ И КОЛЕНЦАХ, КОТОРЫЕ ВРЕМЕНАМИ ВЫКИДЫВАЕТ ИГРА, ЗАБЫВАЕШЬ И ПРОСТО ПОЛУЧАЕШЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ УПРАВЛЕНИЯ РАЗЛИЧНЫМИ АВТОМОБИЛЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ВЫПУСКИ СЕРИАЛА NEED FOR SPEED

The Need for Speed
(PC, 3DO; 1994)



Need for Speed II
(PC, PS one; 1997)



Need for Speed III: Hot Pursuit
(PC, PS one; 1999)



Need for Speed: High Stakes
(PC, PS one; 1999)



Need for Speed: Porsche Unleashed
(PC, PS one; 2000, GBA; 2004)



Need for Speed: Hot Pursuit 2
(PC, PS2, Xbox, GC; 2002)



Need for Speed: Underground
(PC, PS2, Xbox, GC, GBA; 2003)



Need for Speed: Underground 2
(PC, PS2, Xbox, GC, GBA, DS; 2004)



Need for Speed: Most Wanted
(PC, Xbox 360, PS2, Xbox, GC, GBA, DS; 2005)



Need for Speed: Carbon
(PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, GC; 2006)



Need for Speed: ProStreet
(PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, PSP, DS; 2007)



Need for Speed: Undercover
(PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, PSP, DS; 2008)



Need for Speed: Nitro
(Wii, DS; 2009)

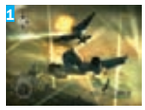
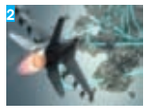


Need for Speed: Shift
(Xbox 360, PS3, PC; 2009)



ПЕРВОНАЧАЛЬНО РАЗРАБОТКОЙ NEED FOR SPEED ЗАНИМАЛАСЬ СТУДИЯ DISTINCTIVE SOFTWARE, КОТОРУЮ EA ПРИОБРЕЛА В 1991 ГОДУ И ПЕРЕИМЕНОВАЛА В ELECTRONIC ARTS CANADA.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Blazing Angels II
2 Tom Clancy's HAWX
3 IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles

8.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР





Константин Говорун

Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

Название «Ил-2 Штурмовик» знакомо, наверное, всем отечественным геймерам. Даже тем, кто на дух не переносит жанр игры или платформу PC. Успех нишевого авиасимулятора российского производства на Западе, наверное, самое большое достижение нашей индустрии за все эти годы. Повод одновременно и для гордости, и для беспокойства – подспудно возникает мысль: а вдруг мы только так и умеем работать? Истребители и танки – пожалуйста, а легковые автомобили и пассажирские лайнеры – ни-ни? Что ж, новая часть цикла, перебравшаяся на консоли, даст ответ на вопрос века. Ведь «Крылатые хищники» – эдакий продукт конверсионного производства. Игра для широкой аудитории, за пластиковой обивкой которой виднеются так и не демонтированные до конца стволы пулеметов. Продукт, идущий на экспорт и максимально замаскированный под плод «общеевропейской» культуры. Можно ли гордиться таким «Ил-2»?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
simulation.flight.ww2
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Gaijin Entertainment
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
http://www.il2game.com
Страна происхождения:
Россия

Игра строилась вокруг физической модели той самой легендарной игры, хоть и по западным лекалам. Сюжет, понятное дело, подсказала Вторая мировая, миссии политкорректно размазаны между союзниками и СССР. Битва за Британию, Сталинград, высадка в Сицилии, Арденны, Берлин... Ценитель исторических стратегий вряд ли откроет для себя что-то новое. Помимо кампании, есть еще несколько десятков отдельных миссий – вдруг вам нравится патрулировать побережье у Дувра в надежде наткнуться на беззащитное звено бомбардировщиков? Что ж, тема отработана по полной – не придерешься. Сценарий проиллюстрирован кинохроникой и занудными монологами пилотов – наверное, самое плохое, что только есть в игре. Обычно консольные авиабоевики стараются мотивировать геймера на подвиги, построить эмоциональную связь между ним и его персонажем; здесь ничего подобного не получается. Может, оно и к лучшему – истории о магических экспериментах Третьего рейха и американских суперасах тут не пришлись бы ко двору. Война – она и есть война.

«СИМУЛЯТОР» ПОКАЗЫВАЕТ ПРАВДУ ЖИЗНИ, «РЕАЛИЗМ» УПРОЩАЕТ ЕЕ ДО СОСТОЯНИЯ НОРМАЛЬНОЙ ИГРЫ, А «АРКАДА» ПРЕВРАЩАЕТ В БАЛАГАН

У реалистичных симуляторов (помимо сложностей с управлением, о которых – позже) есть еще одна проблема. Миссии в них обязаны быть зубодробительно скучными. Взлетели, встретили звено вражеских истребителей, сбили три машины, потеряли две, вернулись на базу. Вот и все. Недавно я осваивал пошаговый симулятор воздушного боя – Ahtung Spitfire. Там такого добра – на сотни часов чистого времени. И игра популярна в узких кругах уже десять с лишним лет! Но «Крылатые хищники» претендуют на звание доступного авиасимулятора, то бишь конкурента Ace Combat и Blazing Angels, поэтому здесь так нельзя. В отдельных миссиях – та самая реалистичная скука, а вот в кампании встречаются сложные задания с цепочкой заскриптованных событий. Немного охоты на бомбардировщиков, чуть-чуть штурмовки, потом два звена истребителей на закуску, а в финале – длительный бреющий полет над лесами и полями (чтобы фрицы не засекли, где находится аэродром). Разнообразия все равно меньше, чем даже в Tom Clancy's HAWX (никогда не думал, что скажу это), но иначе это была бы совсем другая игра.

Те, кто следил за разработкой «Крылатых хищников» с самого начала, знают, что в игре есть три режима: «аркада», «реализм» и «симулятор». В типичном консольном авиабоевике это равнялось бы easy, normal и hard (в первом случае, дескать, у вас есть 100 ракет, а во втором – 25, и врагов на уровне втрое больше). Здесь задача была другая. «Симулятор» показывает правду жизни, «реализм» упрощает ее до состояния нормальной игры, а «аркада» отключает самые противные явления, вроде отдачи от выстрелов и штопора. Знаете, как в автомобиле – гидроусилитель руля, автоматическая коробка передач, система помощи при заносах. Вроде бы все то же самое, а ездить проще. Но если освоить ту же «механику» - можно прекрасно совершать те же самые маневры; даже быстрее. Так и здесь: в режиме «реализм» некоторые вещи делать сильно сложнее, некоторые (если приноровиться) – даже проще. Но с точки зрения баланса – как будто три разные игры.

Миссии одинаковы для всех режимов, причем по умолчанию доступен один – «аркада». Дойдя до середины игры и безнадежно застряв, я вернулся в «обучалку», получил допуск к «реализму» и попробовал пройти заново заковыристый уровень уже совсем по-честному. И это оказалось даже легче! Дело в том, что на «аркаде» компьютер выпускает самолетов в два-три раза больше обычного (чтобы вам жизнь медом не казалась), а на «реализме» количество необходимых целей куда разумнее. На миссиях с заданием «не пропустить ни одного гада к аэродрому» это сильно упрощает жизнь. Сбить один самолет ведь куда легче, чем три! Пусть и «на механике»! Продолжил прохождение – было уже сложнее, но все в пределах сил обычного геймера. Обидно было за зря потраченные в веселом тире первые несколько часов. Все-таки здешняя «аркада», скажем так, аркаднее, чем классические авиабоевики а-ля Ace Combat. А «реализм» – реалистичнее, но не настолько, чтобы отпугнуть массовую аудиторию.

Другие настройки миссий тоже стоят того, чтобы с ними повозиться. Например, если на «аркаде» отключить бесконечный боезапас, прохождение становится ультра-сложным. Целей-то много, патронов на всех не хватит – не возвращаться же на аэродром каждый раз. А вот на «реализме» из пулемета можно палить сколько угодно, а ракет и бомб выдается немного, но на миссию хватает. Самый разумный вариант. Счетчик жизней по умолчанию тоже бесконечен. Даже на «реализме». Оживает пилот ровно на том же месте, где его

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Идеальная летная модель, симпатичная графика, удобный режим обучения, доступность для широкого круга геймеров, продолжительная кампания и богатый набор дополнительных миссий.

НЕДОСТАТКИ Неубедительные герои и сюжетные диалоги, скучные, по меркам большинства обычных геймеров, миссии, странно скачущий уровень сложности.

РЕЗЮМЕ Реалистичный авиасимулятор, которым можно наслаждаться как в «честном», так и в «облегченном» режимах. Отличный выбор для милитари-маньяков, хороший способ впервые познакомиться с миром по-настоящему правдоподобных игр о военной авиации. Хорошая графика, достойная консолей нового поколения. Никаких глюков и багов. Все работает как надо.





сбили, что мотивирует, например, идти на таран. Вы-то оживете, а вражеский пилот – нет! Еще классная вещь – заманивать гада поближе к поверхности земли, чтобы тот разбился вместе с вами. Вот он, героизм нашего времени. Опять же, понятно, откуда взялась такие настройки – чтобы гарантировать геймеру возможность пройти любую миссию в любом из режимов. И одновременно позволить ему сочинять себе разные искусственные сложности. Все-таки непросто в одном корпусе совместить танк, внедорожник и спортивный автомобиль так, чтобы они плавно трансформировались друг в друга.

Чего больше всего не хватает игре – так это именно плавности, предсказуемости и какой-то цельности. В обычном блокбастере о самолетах четко знаешь, что следующая миссия будет сложнее, чем предыдущая, и в ней появится что-то новое. Там чувствуешь, как штаб контролирует ситуацию на поле боя и не дает тебе потеряться. Врагов несложно отранжировать по степени опасности, а если уж наткнулся на группу равных по силам – лучше делать ноги. А здесь в 90% случаев причина гибели – ошибка в управлении, а не вражеский огонь. Иногда кружат вокруг тебя десятка полтора истребителей – и ноль внимания. Самое сложное в дуэли – не уклониться от пуль противника (если уж он вдруг начал стрелять), а навести прицел самому и вовремя нажать гашетку. Не очень хорошо срабатывает управление звеном. В Ace Combat можно было указать своим на цель – и уж один-то истребитель они точно сбивали, пока вы разбирались с остальными. На напарников можно было рассчитывать. А тут они могут как проснуться и перестрелять половину фрицев, так и до бесконечности охотиться за одним самолетом. И опять возвращаемся к реализму – ведь в настоящем бою и вправду не идет все как нотам, и не всегда спину вам прикрывают лучшие пилоты.

Зато внутри у «КХ» – настоящий «Ил-2». Даже на «аркаде» можно получить незабываемые ощущения от точной модели повреждений. Смотришь на продырявленные крылья – душа радуется. Зашел в хвост к врагу, расстрелял его... и получил обломком крыла себе в кабину. Минус одна жизнь, а радуешься – о как оно вышло! Красиво. По-настоящему игра раскрывается, конечно, на «реализме». Рычажки джойпада внезапно превращаются во всамделишные рули управления самолетом. Буквально чувствуешь, как ускоряется и тормозит, поворачивает и выравнивается. А если свалится в штопор и упадет – в этот момент сердце натурально екает. Когда я садился на свой первый аэродром, то разбился семь раз. На восьмой раз коснулся полосы и начал судорожно маневрировать между семью горящими грудами обломков. Незабываемо. В этот самый момент и понимаешь, почему Ace Combat бьет по эмоциям видеороликами, сюжетными диалогами и видами на битвы эпических масштабов. Так японская игра компенсирует недостаток ощущений от собственно полета.

Вверху: Одна из наиболее непонятных вещей в игре – так называемая прицельная камера. Она позволяет фиксировать обзор на выбранном вражеском объекте – дескать, чтобы удобнее найти его и атаковать с выгодной позиции. Часто это полезно. Но если цель сильно выше вас, эта камера сводит с ума и дезориентирует Честно. Но ей можно и не пользоваться, так что все нормально.

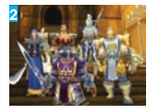
Есть еще уровень сложности «симулятор» – чтобы геймер мог осознать собственную ущербность и понять, что почти все другие компьютерные игры – это так, развлечение для детишек. Здесь нет вида сзади самолета – только очень неудобный вид из кабины. Никакого интерфейса – за всеми показателями следим по аккуратно смоделированным приборам, а вражеские самолеты ищем в небе... невооруженным глазом. А если цель – на земле, пикируем вниз и смотрим, стог сена это или вражеский танк. Немного помогает лишь карта, но не слишком сильно. Нам повезло, что пилоты Второй мировой не управляли каждым из шести пулеметов отдельно, и стреляли из всех одновременно. Иначе на джойпаде Xbox 360 просто не хватило бы кнопок.

Я намеренно почти избегал оценок в духе «хорошо или плохо сделано». Физическую модель и качество моделей самолетов одобрят даже те, кто собирается играть на «аркаде». С остальным – сложнее. Представьте себе человека, который не пропускает авиашоу МАКС, а по ночам сидит не на сайтах знакомств, а на военно-исторических форумах. В шкафу – футболка с символикой межконтинентальной баллистической ракеты «Тополь», на столе – моделька танка Т-34. Его игра легко доведет до оргазма. Десять баллов, дайте две. В отдельных случаях – если об истребителях он знает больше, чем конструкторы, – прохождение будет сопровождаться беззлобным нытьем о казуальщине. А вот обычный геймер найдет игру скучноватой, даже в чем-то обыденной. Ну, еще одна вариация на тему Secret Weapons over Normandy и Blazing Angels. Самолеты Второй мировой, ко всему прочему, еще ведь и менее интересны просто потому, что вооружение у них попроще, чем у современных. Отсюда – меньше возможных типов миссий, менее разнообразный геймплей, чем в Ace Combat. Но при всем этом новая часть «Ил-2» точно не уступает никому из прямых конкурентов и не смотрится на Xbox 360 и PlayStation 3 гадким утенком. Настоящая качественная консольная игра мирового уровня. А за счет фирменной летной модели – и вовсе вырывается вперед и дарит геймерам всего мира что-то новое. Что ж, спасибо «Ил-2». Миссия выполнена. **СИ**

Внизу: Домики смоделированы примерно так же, как в Ace Combat 6. Более-менее нормально, но ничего сверхъестественного.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Team Fortress 2
2 World of Warcraft
3 Battlefield 1943

7.5





Слева: Справа на экране – данные по текущей миссии. Эти задания выбираются перед матчем, а по выполнении приносят вам Valor Points.

Battlefield Heroes создала шведская команда DICE, офис которой расположен в Стокгольме. Эта студия разработала весь сериал Battlefield, начиная с первой части, вышедшей в 2002 году. В начале девяностых, когда DICE только была основана, офис компании представлял собой комнату в общежитии – студенты собирали простенькие Pinball Dreams, Pinball Fantasies и другие игры для компьютеров Amiga. Затем команда выпустила гонки Motorhead и STCC, шутер Codename Eagle... и однажды наконец придумала Battlefield. В 2006 году студию купило издательство Electronic Arts, под руководством которого и начались эксперименты в сериале. И не будем забывать про прошлогодний акробатический экшн от первого лица Mirror's Edge – им тоже занималась DICE.



Анатолий Сонин

› Battlefield Heroes

Сериал Battlefield стал, кажется, площадкой для экспериментов EA. Раньше в линейку входили только масштабные онлайновые FPS, теперь же в ней нашлось место для, например, Bad Company – яркого консольного экшна, где все бабахает, а думать совсем не надо, для Battlefield 1943 с ее необычной системой распространения и даже для Battlefield Heroes, гибрида MMORPG и шутера.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.online
Российский издатель:
Electronic Arts
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
DICE
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
www.battlefieldheroes.com
Страна происхождения:
Швеция

Для начала: игра бесплатная. Поэтому если денег у вас нет, но есть Интернет и пара свободных часов – качайте и не забивайте себе голову. Мы пока предположим, что ваше время дороже всего на свете и будем судить Battlefield Heroes наравне с платными шутерами.

Хотя сравнить игру с собратьями по жанру не так-то просто: в родню ей можно записать разве что Team Fortress 2, да и то лишь из-за мультяшной стилистики. Heroes, как и уже не новый, но все еще актуальный хит Valve, выглядит превосходно, а работает даже на самых маломощных компьютерах.

На этом сходство заканчивается: перед нами не просто онлайновый шутер, но еще и RPG. Уровень персонажа здесь так же важен, как и ловкость самого игрока. С одной стороны, эта особенность – корень всех бед Battlefield Heroes, а с другой, именно она долго не дает геймерам забросить игру. Как же уйти, если у вас там солдат 10-го уровня остался? Надо хотя бы до конца прокачаться.

Начинается игра как классическая MMORPG: вы заходите на сайт, регистрируетесь, загружаете клиент и создаете персонажа. Выбираете сторону (добрые королевские войска или злая национальная армия), настраиваете внешность и задаете класс. Герои бывают трех типов: солдаты вооружены автоматами и дробовиками, стрелки носят пулеметы и базуки, у коммандос есть ножи и снайперские винтовки. Обратите внимание: класс задается один раз и никогда уже не меняется. Это необходимый элемент RPG-части Battlefield Heroes, который больно бьет по балансу. Если, например, карта попалась открытая, а у врага снайперов много больше – приготовьтесь умирать, сделать вы ничего не сможете. И если в Team Fortress 2 на любого снайпера найдется свой шпион, а на любого шпиона – пиро, то здесь в некоторых матчах одной из команд не оставляют шансов выиграть. Если вы играете за тех, кому повезло с составом, будет интересно. Если за тех, кому не повезло, – не очень.

Но зачем вам побеждать? Это ведь MMORPG! Проиграли – получили опыт, прокачались, идете дальше. Этим Battlefield Heroes и заманивает: даже если команду разгромили, разработчики все равно хлопают вас по плечу и помогают двигаться вперед. И устоять невозможно, потому что сам геймплей прекрасен.

Перестрелки не требуют от вас особой точности, но широкие карты открывают простор для интересных тактических операций. А транспорт, в больших количествах расставленный на каждом уровне, помогает эти



Такие картины притеснения в Battlefield Heroes встречаются повсеместно. Редкий бой получается равным.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасная мультяшная графика при низких системных требованиях, бесплатное распространение, интересные классы и неординарная схема прокачки.

НЕДОСТАТКИ Маленький выбор карт, транспорта и оружия, вызывать умения неудобно. Сбалансирована игра плохо: слишком часто одной из команд не оставляют шансов на успех.

РЕЗЮМЕ Эксперимент по пересадке FPS массивно-многопользовательской компоненты прошел удачно, но проблемы у игры есть. Прокачка героев оказалась интересной составляющей геймплея, но из-за появления элементов RPG в Battlefield Heroes пострадал баланс. Хотя уровень персонажа не менее важен, чем навыки геймера, простор для тактических маневров в игре остался, а в команде все еще можно работать. Печально только, что карт мало да арсенал скромный. Но стоит ли жаловаться? Игра-то бесплатная. Скачивайте и пробуйте сами.



Противники одеваются похоже, поэтому отличать врагов приходится только по красной надписи над их головой.



операции реализовать. На зеленеющих лугах и в залитых солнцем деревушках (а других локаций тут не бывает) вы найдете джипы, танки и самолеты. Все они отлично управляются, и все очень важны для геймплея: один танк может переломить ход целого сражения.

Только с самолетами у новичков возникнут проблемы: летать сложно, а оружие на них установлено не такое уж и мощное. Зато как весело усесться на крыло, подняться с товарищем по оружию в воздух и сигануть с парашютом в самое сердце вражеской базы.

Транспорт разнообразит игру, но поводы заскучать остаются: в Battlefield Heroes пока лишь четыре карты, на каждой из которых нужно с боем захватывать ключевые точки.

Оружия в игре немного, но арсенал героев дополняют умения, которые вы открываете по мере набора уровней. У каждого класса свои навыки: солдат, например, стреляет воспламеняющимися пулями и восстанавливает здоровье, коммандос способен делаться невидимым и ускоряться, а стрелки, помимо прочего, прикрываются энергетическим щитом и бросаются бочками с зажигательной смесью. Все эти способности активные – их нужно вызывать прямо во время боя, цифровыми кнопками. Получается не слишком удобно: иногда вместо того чтобы, например, выле-



Вверху: В такие моменты чувствуешь единение со своей командой: ты полагаешься на пилота, он полагается на тебя. Это прекрасно. А потом в чате выяснится, что вся команда состояла из двенадцатилетних школьников.

Слева: Шпиону-невидимке прокрасться на базу врага не сложней, чем его коллеге из Team Fortress 2.

читься, вы случайно переключаете оружие. А вообще причудливая магия вписалась в геймплей очень неплохо, она даже помогла выправить сломанный баланс. Да и система автоподбора матчей хорошо работает: она следит за тем, чтобы на поле боя всегда сходились герои одного уровня.

По мере прокачки набираются Valor Points – на эти очки вы покупаете снаряжение (аптечки, например), оружие и одежду. А есть еще BattleFunds – это единственное, что можно купить в игре за деньги. Они расходуются лишь на декоративные улучшения: самые оригинальные и яркие наряды доступны только тем, кто готов расстаться с кровно заработанными. Получается, у тех, кто платит, преимущество перед остальными исключительно моральное.

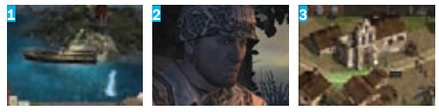
Хотя проблемы с балансом норовят испортить настроение, оторваться от Battlefield Heroes сложно: ведь даже когда вы проигрываете, опыт-то набирается. А если побеждаете или – о чудо! – бой вышел равный, то удовольствие от игры ничуть не меньше, чем от матча в Team Fortress 2. Надеемся только, что разработчики из DICE не забросят шутер после удачного старта и выпустят-таки новые карты. **СИ**



Коммандос оказываются на удивление сбалансированным классом. Они и в защите хороши (со снайперской винтовкой-то) и в нападении (с невидимостью и ножом в руке).

ПРОБЛЕМЫ С БАЛАНСОМ НОРОВЯТ ИСПОРТИТЬ НАСТРОЕНИЕ, НО ОТОРВАТЬСЯ ОТ BATTLEFIELD HEROES СЛОЖНО: ВЕДЬ ДАЖЕ КОГДА ВЫ ПРОИГРЫВАЕТЕ, ОПЫТ-ТО НАБИРАЕТСЯ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 «В тылу врага»
2 Company of Heroes
3 Commandos: Beyond the Call of Duty

8.0

ЗА СЮЖЕТ
СТРАНА ИГР



Даже гады-фашисты радуются первому снегу и лепят снеговиков.



Диверсионная миссия. Немцы у костра. Наш разведчик ползет брать их «на нож». Любопытно, что в игре нет стелс-режима, но если приказать бойцам «не стрелять» – враг заметит их гораздо позже.



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

Черные бушлаты

Игры сериала «В тылу врага» выходят уже не первый год, и за это время чего только мы не повидали – от напоминающего голливудский боевик прохождения целой миссии на захваченном немецком танке до страшных критско-африканских мясорубок, по грандиозной бессмысленности действа сопоставимых с «Блицкригом» или «Противостоянием».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
1C Publishing
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С»
Системные требования:
CPU 2.33 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
redtide.games.1c.ru
Страна происхождения:
Россия

Стратегии не часто радуют нас захватывающим повествованием, а уж сделать так, чтобы игрок, привыкший без тени сомнения отправлять на смерть десятки и даже сотни виртуальных бойцов, всей душой сопереживал героям исторической стратегии, и вовсе непросто. Авторы «Черных бушлатов» этого добились. Трудно, конечно, назвать сюжетом описание, почти хронику событий семидесятилетней давности, но другого слова тут и не подберешь. С самого начала, с первых слов песни Высоцкого что-то отзывается в душе и заставляет, нет, не поверить в реальность происходящего, а почувствовать – прошлое становится ближе и понятнее. Странный получился эпос – без героев (персонажи все время меняются), без личностных или житейских перипетий, заставляющих сочувствовать действующим лицам. Точнее, здесь есть герой, за которым мы напряженно следим и которому сопереживаем, это, простите за высокопарность, та самая морская пехота.

В каждом бою, в любой миссии накал страстей столь велик, что автор этих строк, в очередной раз удерживая клочок чуть более угловатого, чем хотелось бы, берега под ураганным огнем врага, вдруг поймал себя на том, что злобно бормочет: «Дави фашистскую гадину!» И это варгеймер со стажем, за немцев игравший много, привыкший достаточно спокойно относиться к виртуальному противнику.

Две большие разницы, как говорят в Одессе...

Если приглядеться, то становится очевидно: перед нами старый добрый движок «В тылу врага». Он позволяет делать почти все: ползти, перебегать, стрелять в трех разных режимах, минировать и еще много чего. Основной его слабостью всегда было управление. Реально мы способны командовать в лучшем случае пятью боевыми единицами. Это потому что у нас пять пальцев на руке, устроены мы так. Чтобы эффективно управлять бОльшим количеством единиц, надо из них формировать группы. Конечно, в «Бушлатах» есть стандартные подразделения, которые держатся вместе и сражаются вместе. Но тут всплывает проблема идеологии самих разработчиков: чтобы получилась интересная диверсионная игра, надо управлять каждым солдатом. Ползать на брюхе, резать часовых и так далее. А чтобы вышла массовая война, достаточно просто командовать юнитами, причем совершенно по-иному. Да еще желательно, чтобы эти

Бои за историю

Всласть похвалив «Черные бушлаты», можно и немного побрюзжать. Поскольку есть повод. В игре, которая позиционируется как исторически точная, наличествуют ляпы, и довольно крупные. Речь не о количестве клепок на башне танка, речь о промахах, которые коренным образом ломают баланс родов войск.

Совершенно фантастично сделана полевая артиллерия. Это такие короткоствольные маленькие пушечки, придававшиеся пехотным частям для поражения вражеских пулеметов и поддержки пехоты. Так вот, они просто звери! Пушка умеет наводиться по бегущей цели вопреки ТТХ и здравому смыслу. Поэтому подскочить к не прикрытому пехотой орудию и уничтожить его почти нереально. Так случилось еще и потому, что разработчики забыли о таком важном для артиллерии понятии, как мертвая зона! С гаубицами, кстати, та же история. Я однажды нарвался на гаубицу, положившую мой отряд с полутора десятка метров прямой наводкой.

Мало того – это оружие вдруг почему-то стало замечательным средством против танков. В итоге пехотные орудия – универсальный и, наверное, самый страшный в игре род войск.

Второй момент связан со станковыми пулеметами. Конечно же, безумно радует, что их можно носить туда-сюда – менять позицию. Такое, увы, не часто встречается. Беда в том, что старый добрый MG-38 почему-то снабжен здоровенным щитком от пулемета Максим. В результате убить пулеметчика почти невозможно.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Захватывающий, бередящий душу сюжет. Прекрасно поданный исторический материал, разнообразные и многовариантные тактические задачи – от массового наступления до диверсий.

НЕДОСТАТКИ Есть недоработки в балансе оружия. Некоторые миссии непроходимы, пока не разгадан секрет. Не в меру патетические тексты и такая же декламация актеров убивают настроение.

РЕЗЮМЕ Качественная игра, поддерживающая все добрые традиции прежних частей. Множество диверсионных миссий, целые карты, проходимые, а точнее, проползаемые на брюхе советскими парашютистами. Масштабные бои, сделанные, впрочем, весьма разумно – с таким количеством войск, с которым под силу управиться нормальному человеку. Восстановлена и одна из старых фишек сериала – бойцы, хоть и воюющие рядом, но не управляемые нами.

ПОЛЕ БОЯ, ЗАВАЛЕННОЕ ТРУПАМИ, НЕДОПОДБИТЫМИ ТАНКАМИ И ПРОЧИМ БАРАХЛОМ, – ЭТО НАШ ГИГАНТСКИЙ СКЛАД.

боевые единицы функционально отличались, проще говоря, разлюбезная схема «камень-ножницы-бумага». Понимаете? Вот и выходит, что, когда нам достается много войск – подразделения три-четыре, да еще с танками, мы обычно чертыхаемся, берем один отряд, в нем бойца, от силы двух и начинаем в разгар самого страшного боя действовать индивидуально и по-диверсантски. Потому что игра под это заточена. Если же воевать всеми сразу – гибнут бравые морпехи бездарно, ни за понюшку табаку. Самое грустное, что лекарство от этой беды было найдено давно. Решение красивое и оригинальное: бойцы из соседних взводов и рот, которые нам не подчиняются, а воюют себе с немецко-фашистскими гадами рядом с нами. Вполне убедительно! Пулеметы захватывают, танки жгут, то залегают, то атакуют. Ну а мы находимся в самой гуще боя. И с одним отделением чувствуем себя ужасно полезным – там пулеметом прикрыли, здесь расчет артиллерийский гранатами забросали – и прут наши, прут вперед! Так зачем тогда сдались эти четыре десятка подразделений, если мы все равно эффективно можем управлять одним? А массовка – она и так есть, и действует.

Поле боя

Да и как ни крути, эпизоды, в которых наш отрядик выполняет боевую задачу в гуще битвы, кажется, лучшие в игре. Все-таки чисто диверсионные миссии отличаются некоторой условностью… Вот тихая деревня, вдоль околицы уныло вышагивают немецкие или румынские патрули, а мы ползаем у них под носом. Забросали гранатами пулемет – никто не сбежался ловить коварных партизан. Словом, рядовой случай из жизни роты вермахта. Да у них там каждый обеденный перерыв парочку пулеметных расчетов, расположенных в сотне километров от фронта, гранатами забрасывают! Натяжечка.

Вот и получается, что наиболее реалистичен большой бой с маленькими задачками или диверсионные миссии, где пункты, подлежащие уничтожению, отстоят достаточно далеко друг от друга, а прежде чем покончить с каждым из них, нужно, как правило, решить отличную тактическую головоломку. Сначала хорошенько разведать, потом рассчитать, в каком порядке что делать, а уж затем воплощать свой гениальный план в жизнь, злодейски прихохатывая или жалобно поскуливая, мол,



Мы лихо высадились с захваченных немецких самолетов прямо перед их штабом. Сейчас прибегут восхищенные встречающие!

Справа: Очень красиво. Ночь, звезды, березка… Вот с верной винтовочкой ползет снайпер, уничтоживший немецкий пулеметный расчет. Стрелковое оружие в игре сделано изумительно. У автомата, винтовки, гранаты и пулемета – у всех свое место в рисунке боя. И все нужны. Мне так полюбились винтовки, что к середине игры я старался снабдить ими дополнительно всех автоматчиков.

не заметил вон ту самоходочку – лень было за сарай ползти.

Задачки еще более интересны тем, что враги всякий раз реагируют по-иному и события при переигрывании развиваются по новому сценарию.

«Диабло» под свист пуль

Возможностей в ходе боевых действий у нас превеликое множество: солдаты могут управлять любой техникой (конечно, не выходя за рамки здравого смысла), подбирать какое угодно оружие и снаряжение, стрелять из станковых пулеметов и минометов. По сути, прохождение миссии напоминает странствия по подземельям великой Diablo. Мы ползаем под пулями и снарядами, обшариваем трупы и вынюхиваем, где лежит Меч Чудовищного Удара, то есть бесхозный танчик или минометик. Потом минометиком истребляем расчет какой-нибудь гаубицы и садимся за нее. С помощью трофейной гаубицы организуем своим прорыв на определенном участке фронта, за что получаем подмогу – и так далее.

Обычно вариантов решения боевой задачи очень много. Засевшего в кустах пулеметчика можно снять метким выстрелом из винтовки или подползти и забросать гранатами. Еще способ – захватить пушку





Тайное оружие Рейха – раскладные пулеметные вышки. Преследуют нас на фронте еще с первых частей «Противостояния». Увы, и «Черные бушлаты» не избежали этого кошмарного анахронизма. На вышке пулеметчик еще сильнее, чем на земле – из винтовки снять его крайне трудно.



Слева: Техника в игре, в отличие от артиллерии, сделана весьма грамотно. Бронемашины, попавшие в засаду хорошо замаскированной пехоты, просто обречены.

Внизу: Ночная высадка с надувных лодок – ну как же без этого! Жаль, что пока не с аквалангом. Но все равно – опасное мероприятие!



и расстрелять этого врага из орудия. Поле боя, заваленное трупами, недоподбитыми танками и прочим барахлом – это наш гигантский склад. Особенно приятно, что как возникающие проблемы, так и способы их решения фактически «генерятся» внутри миссии. Поскольку воюют враги и наши соратники всерьез – не всегда точно знаешь, где именно на сей раз удастся разжиться, скажем, противотанковым ружьем. По ходу сражения задача постоянно усложняется: то кто-то из бойцов получает рану и для него приходится добывать индивидуальный пакет, то винтовочные патроны или противотанковые гранаты кончаются в самый неподходящий момент.

Все это в целом превращает каждый бой в последовательность цепляющихся друг за друга заданий, эдаких саморазвивающихся квестов. Например, немецкий пулемет строчит не прекращая, не дает солдатам продвинуться дальше. У нас под рукой несколько автоматчиков, только гранаты у них закончились. Однако неподалеку лежит убитый боец с винтовкой. Мы ползем туда, подбираем винтовку. Пристраиваемся и снимаем одного пулеметчика. Второй номер заступает на место павшего товарища и начинает прижимать стрелка к земле. Наш – ранен. К тому же у него кончились патроны – у мертвого красноармейца их оказалось всего три, а так как наш боец – автоматчик, то не бог весть как стреляет из винтовки. Приказать бойцу отползти? Но страшно потерять хорошего солдата. Однако, обстреливая его, враг повернулся боком к остальным.

Поднимаем другого своего морпеха, тот пробегает десяток метров и расстреливает пулеметчика из автомата. К оставшемуся бесхозным оружию устремляются новые немцы. Но наш храбрец в три прыжка оказывается у пулемета – сейчас они наедятся свинца!

Вот из таких мелких эпизодов и складывается каждая миссия. Это, конечно, не считая постоянных «указивок» командования, требующего от наших бойцов то того, то другого, иногда приводящего своими приказами в отчаяние – ну как удержать этот берег с двумя ранеными и одним пулеметом? Ничего, удерживаем.

Словом, «Черные бушлаты» – игра, способная дать пищу и уму и сердцу, да еще и напоминающая о том, кто нам позволил «беспошлинно видеть восход». **СИ**



Бойцы ловко пользуются захваченной техникой – любо-дорого посмотреть.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ НАПОМИНАЕТ СТРАНСТВИЯ ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ ВЕЛИКОЙ DIABLO.



Бешеная контратака немцев в Феодосии. Враги не всегда так яростно лезут на наши пулеметы, иногда они действуют очень коварно. Но с какой жуткой реалистичностью показана работа станкового пулемета, бьющего в упор!



1/8 Жизни

Если жизнь, как и пиццу, разделить на 8 частей, то мы увидим, что 1/8 часть человек тратит на еду. Чтобы ваша 1/8 жизни была такой же яркой и вкусной, как 1/8 нашей пиццы, вы можете воспользоваться этим купоном в любом ресторане Сбарро.



реклама

купон
действителен
до 15.10.2009

*Минимальная сумма заказа – 350 руб.
1 купон действителен при одном заказе.
В акции не участвуют блюда, комбо-обеды
и спец-предложения, предлагаемые по особой цене.

50

50

сбарро рубли

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Лицензированный чемпионат России по футболу, комментарии Василия Уткина, ладный мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ Архаичный геймплей, доисторический физический движок, отсутствие интересных игровых режимов, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ Играть, разумеется, можно и в PC-версию, в основном благодаря Российской премьер-лиге. Но хочется надеяться, что в следующем году разработчики все же расщедрятся на полноценный продукт взамен морально устаревшего порта с PlayStation 2.

7.5

PS3
XBOX 360
PC
PS2
PSP

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS2, PSP
Жанр:
sport.simulation.soccer
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 2
Требования к компьютеру:
CPU 2,4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.FIFA.easports.com
Страна происхождения:
США

Текст и звук на русском языке



ТЕКСТ
Андрей Загудаев





FIFA 10

Мировой финансовый кризис, как оказалось, больнее всего ударил по владельцам персональных компьютеров и по совместительству поклонников спортивных симуляторов. Еще в прошлом году EA Sports заявила о прекращении разработки версий NBA Live для PS2 и PC, минувшим летом такая же участь постигла сериал NHL. Таким образом, FIFA 10 остается единственной игрой для PC из линейки EA Sports (не считая хардкорной FIFA Manager 10), которая доберется до прилавков магазинов грядущей осенью.

В преддверии выхода новой части любимого футсима, «писишники» жадно потирали руки. Во-первых, в начале лета разработчики объявили, что в FIFA 10 появится лицензированная российская лига. А во-вторых, данная опция будет доступна только владельцам PC, PS2 и PSP. Какой шанс щелкнуть по носу зазнавшегося владельца PS3! Включение в FIFA желаемого для отечественных геймеров обновления обсуждалась представителями Electronic Arts и РФС уже несколько лет, но обе стороны долго не могли прийти к консенсусу. Вполне вероятно, что именно поэтому российская лига отсутствует в «основной» версии игры – той, что для PS3 и Xbox 360. Впрочем, это как раз уже не особенно заботит владельцев персональных компьютеров, каждый раз получавших под маркой FIFA морально устаревший порт со второй «Соньки». Забегая вперед, скажем, что и в этом году версии PC и PS2 полностью идентичны. И потому наличие российского чемпионата – едва ли не единственный стимул к покупке PC-версии FIFA 10.

Итак, «Росгосстрах Чемпионат России» стал двадцать четвертой лицензированной лигой в FIFA 10. Поклонники PES нервничают и завидуют. Однако наше знакомство с PC-версией игры мы начали не на футбольном

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Режим Virtual Pro, великолепная графика и анимация футболистов. Богатый и работающий как швейцарские часы мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие российской лиги, недочеты в AI соперника и арбитров, слабоват режим Be-A-Pro.

РЕЗЮМЕ «Главная версия» FIFA 10 – настоящий подарок всем любителям футбола и, без оговорок, лучший футбольный симулятор на планете. Таким и останется, по крайней мере до выхода PES 2010.

9.0



Мы так привыкли к полной локализации в FIFA, что уже забыли скупую заморскую речь английских комментаторов. FIFA 10 не стала в этом смысле исключением, и мы снова слышим голоса ведущих российских комментаторов. Юрий Розанов и Василий Соловьев встречают обладателей версии для Xbox 360, PS3 и Wii, а Василий Уткин покорит своим гроссмейстерским слогом владельцев персональных компьютеров, PS2 и PSP. Версия для Nintendo DS единственная лишена локализации, но хоть снабжена инструкцией на русском языке.



Вверху: В главном меню мультиплеера игрок в любую секунду может получить свежую статистическую информацию о своем клубе.



Внизу: В PC-версии FIFA 10 можно управлять футболистами при помощи клавиатуры и мыши.



поле, а в Manager Mode. Всему виной непомерное профессиональное любопытство – уж очень хотелось взглянуть на российскую лигу живьем. Причем не только непосредственно на поле, но и за его пределами. Впрочем, и после дюжины сыгранных матчей испытываешь смешанные чувства. На первый взгляд все сделано отлично: составы и символика всех шестнадцати клубов премьер-лиги воссозданы в FIFA 10 с каллиграфической точностью. Исключения составляют лишь трансферы, которые состоялись в последние дни дозаявочной кампании. Поэтому в составе «Зенита» отсутствует Владимир Быстров, а Эльдар Низамутдинов, перешедший за несколько часов до закрытия летнего трансферного окна в «Спартак», в FIFA 10 числится в составе «Химок». В остальном к «ростерам» претензий нет. Более того, поковырявшись в командных настройках, мы убедились, что стартовые составы и тактика всех клубов премьер-лиги полностью соответствуют реальности.

Однако уже после десяти-пятнадцати минут игры становятся заметны мелкие недочеты разработчиков. Например, в Manager Mode в окошке выбора команды с удивлением узнаешь, что самым богатым российским клубом является столичное «Динамо». А бюджеты зажиточного ЦСКА и самарских «Крыльев Советов», которые в реальной жизни переживают глубокий финансовый кризис, здесь оказываются равны. Также в FIFA 10 отсутствуют российские стадионы, поэтому проводить матчи отечественного первенства приходится на заморских аренах. Лицо невольно расплывается в улыбке, когда пермский «Амкар» принимает своих соперников на знаменитом миланском «Сан-Сиро». Остальные претензии относятся скорее к разряду придирок, однако ничего поделать с собой мы не можем. Например, очень хочется, чтобы каждый матч российского чемпионата начинался знаменитым футбольным маршем Матвея Блантера, а болельщики на трибунах выучили русскую речь. К сожалению, в ближайшем будущем эти мечты едва ли воплотятся в жизнь. Ведь даже ведущие футбольные чемпионаты Старого Света, даже в версиях для Xbox 360 и PS3, и те не могут похвастаться настолько детальной проработкой.

Российская лига – это, конечно, хорошо, но все же стержнем любой игры является

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sport.simulation.soccer
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 4 (Xbox 360),
до 7 (PS3)
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.FIFA.easports.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Силовая борьба в FIFA 10 играет не меньшую роль, чем тактическая выучка.

геймплей. Ну или на худой конец графика. Мы уже сказали, что протестировали обе версии и вынуждены признать, что между ними не просто большая разница, а настоящая пропасть. PC-версия FIFA 10 – это практически привет из прошлого. Куцый геймплей предыдущего поколения превращает футбольное действие на экране монитора в механизированный фарш. Говорить о любых тактических рисунках и физической модели бессмысленно: перед нами архаичный продукт, который в целом ничем, кроме обновленных ростеров, не отличается от прошлогодней FIFA 09 для тех же PC и PS2. Ждать от подобного порта какого-то визуального пиршества, конечно же, не приходится. Игра смотрится вполне симпатично, если выкрутить графические настройки на максимум, но не современно. Однако все познается в сравнении, и надо отметить, что эта самая PC-версия уступает не только консольному варианту, но даже прошлогодней PES 2009.

Напротив, владельцы Xbox 360 и PS3 могут спать спокойно – next-gen вариант FIFA 10 выглядит великолепно. В позапрошлом номере мы уже рассказывали о внешнем облике и физическом движке этой версии, однако не будет лишним вкратце напомнить, что к чему. За прошедший год EA Canada переделала физическую модель поведения мяча. Это изменение всерьез повлияло на геймплей FIFA 10. Вдобавок ко всему разработчики всерьез поколдовали над управлением и анимацией футболистов. Виртуальные спортсмены охотнее слушаются геймера, вследствие чего управлять командной игрой стало намного легче. Особенно изменения придутся по вкусу опытным пользователям, которые проповедуют комбинационный футбол. В их руках такие техничные команды, как испанская «Барселона» или лондонский «Арсенал», станут практически непобедимыми.

Также EA Canada добавила в FIFA 10 элементы силовой борьбы. Отныне (и это действительно здорово выглядит!) футболисты могут толкаться, оттеснять соперника корпусом и вести честную борьбу «плечо в плечо». Причем все силовые приемы обсчитываются физически. Объясним: миниатюрного и техничного Лионеля Месси очень сложно забодать «плечо в плечо» – как раз из-за его скромных габаритов. С другой стороны, мощные, но неповоротливые защитники получают преимущество в силовой борьбе при розыгрыше угловых и стандартных положений.

Особые слова мы припасли для арбитра. С одной стороны, AI вроде как поумнел: рефери охотнее реагирует на грубость, изящным жестом продолжает встречу после фола, если мячом продолжает владеть атакующая команда, – в общем, держит нити игры в своих крепких руках. С другой стороны, «человек со свистком» частенько пропускает явные нарушения. А, например, мелкие фолы, которые приводят к срыву атаки и должны наказываться предупреждением, арбитром и вовсе либо игнорируются, либо караются обычным штрафным ударом.

Также имеются претензии к AI компьютерного соперника. Мы уже писали, что компьютер здорово ориентируется в тактике и командной игре. Однако, когда ситуация требует индивидуальных действий, AI ведет себя очень странно: выходы два в одного в половине случаев заканчиваются нелепыми навесами, также компьютер очень редко бьет из-за пределов штрафной, даже если футболист находится в удобной позиции. Поэтому частенько в ваши ворота мячи залетают не после осмысленных ком-



Вместо серьезного симулятора владельцы Wii этой осенью получат аркадный футбол «с ураганным геймплеем».

ПОХОЖИЕ ИГРЫ






1 FIFA 09
2 PES 2010
3 Libero Grande



бинаций, а вследствие неправдоподобного стечения обстоятельств.

Тестируя превью-версию игры, мы были уверены, что рассказали почти обо всех новых особенностях и режимах FIFA 10. Тогда нам не удалось протестировать мультиплеер, а занятный режим Be-a-Pro ничем не отличался от того, что мы видели в FIFA 09. По иронии судьбы именно эти опции подверглись наименьшим изменениям в финальной версии. В мультиплеере появился раздел под названием Pro Club Championship, который добавляет в онлайновые баталии соревновательный эффект. В FIFA 10 любой пользователь может создать свою собственную команду из десяти игроков. Причем разрешается придумать символику клуба, цвет и структуру формы и даже выбрать домашнюю арену. После нескольких сыгранных матчей ваша команда попадет в турнирную таблицу, в которой будет занимать соответствующее место в зависимости от результатов игр. В мультиплеере присутствует несколько чемпионатов, а все команды поделены между ними по географическому признаку. Собственно, зачем все это нужно? Оказывается, в мультиплеере будут проводиться турниры – разумеется под бдительным присмотром EA Sports, – победители которых получат вполне реальные призы. Причем оповещения о предстоящих соревнованиях игрок получает непосредственно в главном меню. Так мы, например, узнали, что автором первого крупного турнира, вскоре после релиза игры, станет компания Gillette. В целом претензий к мультиплееру нет, он работает стабильно, и во время наших баталий с английскими коллегами, назвавшими свою команду пугающим междометием «аааааа», не приключилось никаких досадных происшествий.

И все же самой сочной новинкой финальной версии, без сомнения, является режим Virtual Pro. По сути это обширный редактор собственного персонажа. Объясним, что к чему: на страничке в Интернете по адресу www.eafootballworld.com любой геймер при помощи встроенной программки для обработки фотографий сможет создать свой собственный компьютерный прототип, а затем импортировать его в FIFA 10. Дальше – больше. Немного поработав над имиджем будущей звезды в редакторе и выбрав подходящий клуб, игрок и его виртуальный подопечный начнут настоящую футбольную карьеру. Virtual Pro оказался до неприличия заразительной штукой. Особенно радует, что этот тамагочи-конструктор не привязан ни к какому конкретному режиму: захотите играть с соседом в офлайне или с виртуальными партнерами в Сети – пожалуйста. От вас лишь требуется выполнять игровые задания, за выполнение которых в копилку игрока начисляются бонусные очки. Чем больше бонусов игрок наберет, тем сильнее станет его виртуальный протеже. Все достижения хранятся в личном кабинете футболиста, который весьма напоминает журнал с наклейками от компании Panini. На каждой страничке располагается по шесть карточек, причем каждая из них соответствует определенному заданию. Заполняя страничку



Вверху: Знаменитый стадион Сантьяго Бернабеу в Мадриде – один из самых горячих лотов в FIFA 10 Store.

Так подробно описав PC и next-gen версии FIFA 10, мы не могли обойти вниманием и вариант для белоснежной Wii. Аудитория казуальной приставки диктует свои правила, поэтому разработчиками было принято решение (весьма, впрочем, спорное) отказаться от любого намека на серьезность в тамошней FIFA 10. Внешний облик футболистов выполнен в карикатурной стилистике а-ля FIFA Street, а от реальной физики не осталось и следа. Сами же разработчики настаивают, что задумывали Wii-версию этаким безостановочным и предельно аркадным футболом – с обилием ударов, подкатов и, самое главное, голов. В этой игре реализована забавная система momentum. Все очень просто: внизу экрана присутствует шкала, на которой отражаются действия ваших футболистов. Совершили удачный подкат или забили гол – шкала потихоньку заполняется, потеряли мяч – и часть накопленных бонусов сгорает. Когда шкала заполнена целиком, ваши футболисты на некоторое время становятся похожими на персонажей фильма «Убойный футбол»: всего-то и нужно – подвести кого-нибудь поближе к воротам и выстрелить по вратарю разящим суперударом нечеловеческой силы.

Внизу: Выполнять задания из Virtual Pro можно не только в официальных матчах, но и на тренировках.

ОТНЫНЕ ФУТБОЛИСТЫ МОГУТ ТОЛКАТЬСЯ И ВЕСТИ ЧЕСТНУЮ БОРЬБУ «ПЛЕЧО В ПЛЕЧО».



полностью, игрок получает в подарок скрытый бонус. Помимо прокачивания характеристик в FIFA 10 встроен внутриигровой магазин, в котором можно приобрести для своего игрока не только модные аксессуары, но даже финты и новые движения. Кроме магазина в Virtual Pro в подвале главного меню приютился и основной FIFA 10 Store (см. врезку), где уже за реальные деньги доступны лакомые обновления для самой игры.

Для тех, кому интересы любимого клуба важнее собственных, в FIFA 10 присутствует обновленный Live Season 2.0. Никаких откровений режим не таит, все нововведения тут скорее косметического характера. Кто не знает, главная прелесть Live Season – в еженедельных обновлениях для ведущих европейских чемпионатов, которые скачиваются напрямую в FIFA 10 с главного сервера. Благодаря им игрок получает самую свежую статистическую информацию из мира современного футбола, включая данные о результатах матчей, травмах и трансферах. По сути, единственной новинкой этого режима стала возможность вести совместную диаграмму клуба, сравнивая свои виртуальные успехи с успехами любимого клуба в реальной жизни.

Все вышеперечисленные лакомства, к сожалению, доступны только в версии для Xbox 360 и PS3. Впрочем, и для владельцев персональных компьютеров у создателей припасено несколько приятных сюрпризов. Правда, Season Mode, который номинально числится новинкой, вряд ли по праву может ею считаться – по сути это все тот же Manager Mode, только без экономической составляющей. А вот о второй новинке поговорим поподробнее. Мы уже с разочарованием отмечали, что в консольной версии режим Be-A-Pro остался без изменений, а вот на PC (PS2 и иже с ними) режим заметно обновили и даже назвали его гордо – Be-A-Pro: Club and Country. Впрочем, на геймплее ни новый формат, ни даже название никак не отразились. Унылое зрелище, приправленное идиотским AI компьютерных коллег, портит все впечатление от новинки. А ведь именно в измененном Be-A-Pro игроку позволяется не только стать ведущим клубным игроком, но и, облачившись в футболку своей сборной, привести команду к победе в грядущем чемпионате мира.



Вверху: Что называется, почувствуйте разницу. Бразилец Роналдинью в «серьезной» next-gen версии…

Все игровые достижения пользователя фиксируются игрой. Причем система «ачивментов» доступна и в PC-версии, вот только «трофейный список» консольного варианта в несколько раз больше. Для того чтобы игрок не запутался, весь перечень доступных лотов можно легко узнать из главного меню в FIFA 10 Store. Разработчики заботливо разбили его на категории, так что даже самый неумелый пользователь быстро разберется, что к чему.

Однако сразу же подбодрим владельцев PC: в варианте для консолей последнего поколения «компьютер» также не отличается интеллектом.

В итоге EA Canada сама с собой сыграла злую шутку. Серьезно обновив «современную» версию FIFA, разработчики настолько обнажили недостатки PC-версии, что мириться с ними, особенно на фоне отшлифованного до блеска next-gen варианта, нет никакого желания. Будем надеяться, что в следующем году EA наконец-то подарит ПК-фанатам полноценную FIFA. Правда, куда больше верится в то, что FIFA 11 и вовсе обойдет персоналки стороной. Если это и впрямь случится, для поклонников сериала и владельцев игровых компьютеров по совместительству наступит момент истины. Либо переходи в стан заклятого врага (PES), либо, что не легче, раскошеливайся на покупку новейшей консоли. Но это, как говорится, уже совсем другая история… **СИ**



Внизу: …и «казуальный» бразилец Роналдинью в версии для Nintendo Wii.











gameland.ru | Игры меняются, gameland.ru остается!

реклама



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Eidos Interactive, Warner Bros.
Российский издатель:
«Новый диск»
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.batman-arkhamasylu.com
Страна происхождения:
Великобритания

Рецензию ищите в №16 (289)



Batman: Arkham Asylum

Пост-ревью

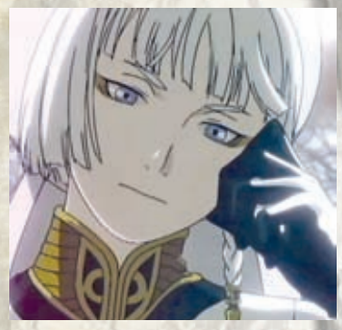
Наконец Batman: Arkham Asylum поступила на полки магазинов и доступна всем-всем, а не только одному лишь рецензенту «Страны Игр». Наконец мы увидели разрекламированное PS3-дополнение с Джокером в главной роли (увы, оно не стоит громких слов), наконец узнали подробности о PC-поддержке PhysX (опять на каждом углу развешаны флаги и валяется по углам бумажный сор), наконец можем сделать подробный видео- и кросс-обзор!

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ BATMAN: ARKHAM ASYLUM ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Сергей Цилюрик



СТАТУС: рецензент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Valkyrie Profile 2, The World Ends with You

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

Геймплей

Правильные пропорции стелса и экшна с небольшой толикой адвенчуры – то что надо. Мордобой смачный, головоломки любопытные, стелс увлекает даже при моей невеликой любви к этому направлению. И при всем этом геймплей на все сто подходит главному герою. Arkham Asylum – это со всех сторон правильный «симулятор Бэтмена».

Графика

Образцовая для нынешнего поколения консолей. Чуть ли не единственное, что нынче получается в играх не особо хорошо, – это лица, а они-то как раз в «экранизации» комикса реалистичными быть и не должны. Есть, правда, некоторые претензии к дизайну: одинаковые решетки и горгульи понатыканы совершенно везде, даже там, где им совсем не место.

Общее впечатление

Не люблю комиксы, не люблю Бэтмена, и все равно получил от игры уйму удовольствия. Особенно порадовали галлюцинации – они выполнены настолько потрясающе, что за их одни только можно назвать Arkham Asylum главным игровым событием лета. Жаль, впрочем, что это лишь игра про Бэтмена, а не нечто большее.

8.5

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. ответственного редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2; Fahrenheit; Fallout 1-2;

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Возьмите основную концепцию BioShock, представьте модель передвижения из Assassin's Creed, добавьте отменные боевую и stealth-системы и получите Batman: Arkham Asylum. Игра практически олицетворяет собой сборник самых лучших геймплейных идей на данный момент – настолько разработчики позаботились об игроке.

Графика

А я вот даже не знаю, к чему здесь можно придраться. Модели персонажей, анимация, локации – все выполнено просто шикарно. Вот пожалуюсь только на уже порядком надоевший ragdoll, заставляющий поверженных качков застывать в глупых позах, да плащ Бэтмена, нередко проходящий сквозь окружение.

Общее впечатление

Отменная игра, в которой настолько мало упущений, что на них вообще не хочется обращать внимание. Тем более ругаться. Но надо. Поэтому игре – девять, а бонусный балл получают разработчики за невиданное внимание к деталям, сохраняющее наше с вами нервы и спокойствие. За подробностями – прошу в раздел «Особое мнение» на диске.

9+1

Степан Чечулин



СТАТУС: редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Assassin's Creed, BioShock, Mass Effect

Любит качественные игры, где есть новые идеи, двигающие индустрию вперед, и которые можно и нужно воспринимать как полноценные произведения искусства.

Геймплей

В игре больше всего захватывает мордобой. На первый взгляд раздавать тумаки легко и просто, да и свихнувшиеся обитатели лечебницы Аркхам охотно подставляются под удары. Но чтобы достичь этой видимой легкости, придется немало попотеть. А в попытках добиться наивысшего результата в «комнатах достижений» можно и геймпад сломать. Поробуй-ка побей десяток психов одной длинной комбинацией ударов. А ведь тут еще и стелс, и отменная акробатика…

Графика

Вполне приличная, однако игре недостает размаха: все локации сравнительно небольшие. С другой стороны, это с лихвой искупается проработкой. Каждая зона отличается уникальным дизайном, благодаря которому создается неповторимая атмосфера. Ну а сам Бэтмен вообще вне конкуренции.

Общее впечатление

Игра восхитительная. Великолепно проработанные образы персонажей, плотная атмосфера, захватывающие драки, шикарная графика и восхитительная озвучка героев. Написать можно еще много, но лучше вам прямо сейчас пойти купить игру и опробовать все лично.

9.0

Артём Шорохов



СТАТУС: Редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Batman: AA

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

Геймплей

Для своей игры-мечты (ничего себе, такое все-таки случается!) разработчики из Rocksteady выстроили такую основу, которую запросто можно использовать едва ли не в любом блокбастере. Здесь есть все. Все сделано на отлично. И при этом геймплей, как и сам Аркхам, на протяжении всей игры постоянно изменяется, вовлекает, утягивает так, как не удавалось и MGS4…

Графика

Если в двух словах: «Unreal Engine 3 в заботливых руках». Есть поводы для придирок, но нет недостатков и дизайнерских просчетов. Задавить количеством полигонов или качеством текстур «Бэтмена» можно. А вот производимым на «зрителя» впечатлением… сильно сомневаюсь.

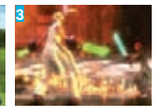
Общее впечатление

Я получил гораздо больше, чем даже мечтал, – эталон не «игры по мотивам» даже, но самой концепции переноса вселенной сквозь медиаизмерения. Маньяки из Лондона поразили меня трижды: как геймера, как критика и как ценителя «готамской вселенной» в целом и Бэтмена в частности. Браво!

11

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





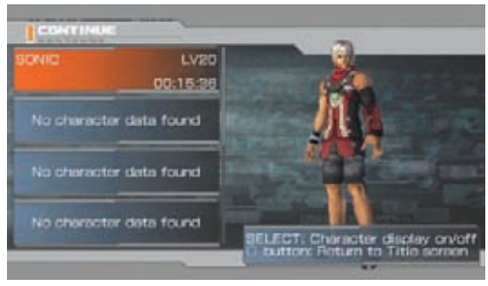
1 Phantasy Star Portable 2
2 Phantasy Star Universe
3 Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus

7.0

Phantasy Star Portable

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
rrole-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Alfa System
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.sega.co.uk/games/phantasy-star-portable
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Слотов для сохранения персонажей предусмотрено достаточно. При этом есть возможность загрузить героя, созданного в демоверсии.



Вверху: Поначалу боевая система кажется несколько суматошной, но вскоре к ней привыкаешь. Проблемы с камерой встречаются не так часто, как можно представить.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С тех пор как создатели Phantasy Star решили стать первопроходцами в жанре «онлайновых консольных JRPG», популярность всего сериала в Европе медленно пошла на спад. Это заметно и сейчас: пусть у себя на родине «обычная» (то есть без слова Online в названии) Phantasy Star Portable и разошлась приличным тиражом, за пределами Японии игру не оценили. Напрасно! Здесь есть все хорошее от старших родственниц: и замечательная графика, и интригующий сюжет, продолжающий историю PS Universe, и необычная боевая система. А мультиплеер (или его отсутствие) не играет никакой роли до тех пор, пока не найдется друг, готовый заново пройти несколько квестов. В остальное время о многопользовательском режиме можно не вспоминать, полностью сосредоточившись на выполнении сюжетных заданий и развитии отношений между персонажами. Ведь в зависимости от действий игрока меняются различные игровые события и даже концовки – их предусмотрено несколько. Однако, чтобы узнать, что же ждет спасителей вселенной в будущем, требуется просмотреть сотню непростительно скучных диалогов, которые к основной истории не имеют отношения и, кажется, нужны только затем, чтобы бесстыдно заягивать игру. Да еще предстоит освоиться с интерфейсом: поначалу непонятно, почему здесь так много разных меню и чем они друг от друга отличаются.

НЕДОСТАТКИ Лаги и сбои в сетевом режиме, обилие скучных диалогов, дизайн некоторых героев совсем уж невзрачен. Сложность скачет от эпизода к эпизоду.

ДОСТОИНСТВА Много самого разного оружия и брони, образцовый конструктор персонажей, возможность приглашать в команду других героев и роботов-горничных.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 MLB 2K9.jpg
2 Pro Yakyuu Spirits 5
3 The Bigs

8.0

The Bigs 2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, PSP, Wii
Жанр:
sports.traditional.baseball.arcade
Зарубежный издатель:
2K Sports
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Blue Castle Games
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.2ksports.com/games/thebigs2
Страна происхождения:
США



Вверху: Мини-игры где только не проводятся – хоть на улицах ночного Токио!



Вверху: В карьерном режиме мы управляем одним игроком, постепенно пробиваясь на вершины бейсбольного Олимпа.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Для большинства из нас слово «бейсбол» означает что-то странное и непонятное. Но у The Bigs 2 есть одна уникальная особенность – она способна увлечь и заставить играть даже человека, который об этом виде спорта имеет не большее представление, чем о жизни на Марсе. Начинается все с мини-игр – простых забав, чтобы скоротать время: кто дальше отобьет мяч или сумеет попасть в рекламную вывеску на крыше небоскреба. Затем поступает приглашение на пробную игру. Соглашаемся и с удивлением обнаруживаем, что все достаточно просто, а сам матч – это набор из тех же мини-игр в стиле «нажми кнопку вовремя». Правда, теперь приходится еще и думать над тактикой – к примеру, четыре типа подач необходимо постоянно комбинировать, иначе игрок с битой начнет угадывать наши намерения. Но неужели мы не обхитрим машину? Один напряженный раунд, другой – а потом вас вдруг поздравляют с победой. При желании так можно пройти весь чемпионат, причем пройти на одном дыхании. The Bigs 2 ухитряется балансировать, не превращаясь ни в дотошный симулятор для поклонников жанра, ни в «сюжетное приложение» к набору мини-игр, – поэтому, наверное, она окажется одинаково интересна всем. Конечно, чтобы обосноваться в The Bigs 2 всерьез и надолго, нужно поставить перед собой цель разобраться в бейсболе. Но… почему бы и нет? The Bigs 2 во всяком случае – первый аргумент «за».

НЕДОСТАТКИ Необходимость хотя бы базового знакомства с бейсболом, партнеры иногда не успевают за происходящим на поле.

ДОСТОИНСТВА Хорошие графика и звук, удобное управление, интересные мини-игры, большой выбор режимов игры.

ЛЮБЫЕ ФИГУРКИ ИЗ ЯПОНИИ ПОД ЗАКАЗ!

Прямая доставка на Ваш адрес почтой или EMS!



1. SABER LILY -DISTANT AVALON- *
2. STREET FIGHTER 4: KEN
3. DEVIL MAY CRY 4 NERO
4. KINGDOM HEARTS VOL.3
5. ALIEN MOVIE CLASSICS MODEL KIT



30 СМ
4490 РУБ.



14 СМ
890 РУБ.



7 СМ
400 РУБ.



27 СМ
3490 РУБ.

Звоните или пишите, подберем!
(495) 780 88 25, sales@gamepost.ru

GAMEPOST
www.gamepost.ru

* Для уточнения цены просим звонить на указанный телефон, доставка возможна на любой адрес на территории РФ. Предоплата 100% включая доставку обязательна.

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».



108
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:
Power Grid
Tikal

110
Казуальные игры

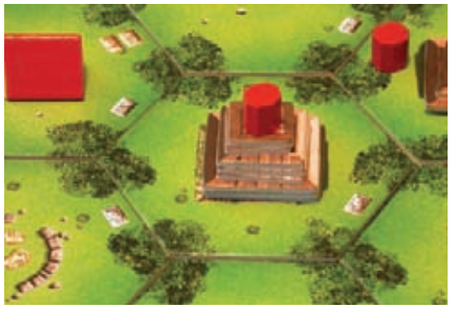
Специальные простые маленькие игры для ваших мам, сестер, девушек и домашних животных. Их ограниченно годные версии есть на нашем DVD, если вам понравятся – можете прямо у нас и приобрести.

В этом номере:
Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага
Минигольф. Чемпионат
Бильбо

106
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

В этом номере:
Basic Instructions
The City Dreams of Tamino the Cat
Nemi







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



122 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

112 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:
Rage of the Gladiator
Osmos
RetroGrade
Time Gentlemen, Please!



116 Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Basquash!
Naruto
Black Lagoon





Бесконечный холст



Иван Костин



Илья Ченцов

Бывало ли с вами такое, дорогие читатели, чтобы, пробудившись поутру, вы обнаружили, что спали не в своей кровати? А может быть, это происходит регулярно? Что ж, из нашего сегодняшнего выпуска вы узнаете о двух своих товарищах по несчастью, а также о том, как подготовиться к любой жизненной ситуации – в том числе и вышеописанной.

› Basic Instructions

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Скотт Мейер
(Scott Meyer)
Онлайн:
basicinstructions.net
Выходит:
с 2006 года,
по понедельникам
и четвергам

«Я бы не стал слушаться советов карикатуриста в финансовых и медицинских вопросах», – сказал как-то Скотт Адамс. Но Скотта Мейера карикатуристом и не назовешь – картинки в его комиксе представляют собой обработанные фотографии самого автора, его родственников, знакомых и кошек, так что медалей за графическое оформление Basic Instructions не снискать. Зато советы здесь – на все случаи жизни: «Как писать письма», «Как звонить родственникам», «Как разобраться с новым гаджетом», «Как читерить в видеоиграх» и даже «Как справиться с неминуемым нашествием жителей Луны». Практическую ценность этих инструкций можно оспаривать, но юмористическую – вряд ли. В отличие от других комиксов, где первые две-три панели лишь подводят к комедийной развязке, здесь есть над чем посмеяться в каждом кадре. Только имейте в виду: Мейер долго работал артистом разговорного жанра в шоу вроде «Камеди Клаба», так что многие его шутки далеко не невинны. Впрочем, их скорее можно назвать просто взрослыми, чем совсем уж похабными.





› Kawaii Not

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Меган Мёрфи
(Meghan Murphy)
Онлайн:
www.kawaiinot.com
Выходит:
с 2005 года,
нерегулярно

Довольно приятный глазу векторный комикс Меган Мёрфи, посвященный «странным и даже невообразимым вещам, о которых могут поведать обычные предметы», на двести процентов соответствует своему названию. Действующие лица – продукты, электроприборы, цветочки и облачка – при всей своей кавайстой наружности говорят, совершают и думают разнообразнейшие непотребства, варьирующиеся от банальных пошлостей до уничтожения друг друга (а порой и самих себя), а заодно и нашего изначального о них представления.

Kawaii Not настоятельно рекомендуется студентам и офисным работникам для поднятия настроения и восстановления душевного равновесия, а слишком уж романтично настроенным анимешникам – для уточнения рамок применения слова-паразита «кавай».

N.B. Многими баннерорезками комиксы на данном сайте из-за своего размера воспринимаются как баннеры и, соответственно, вырезаются. Будьте бдительны.

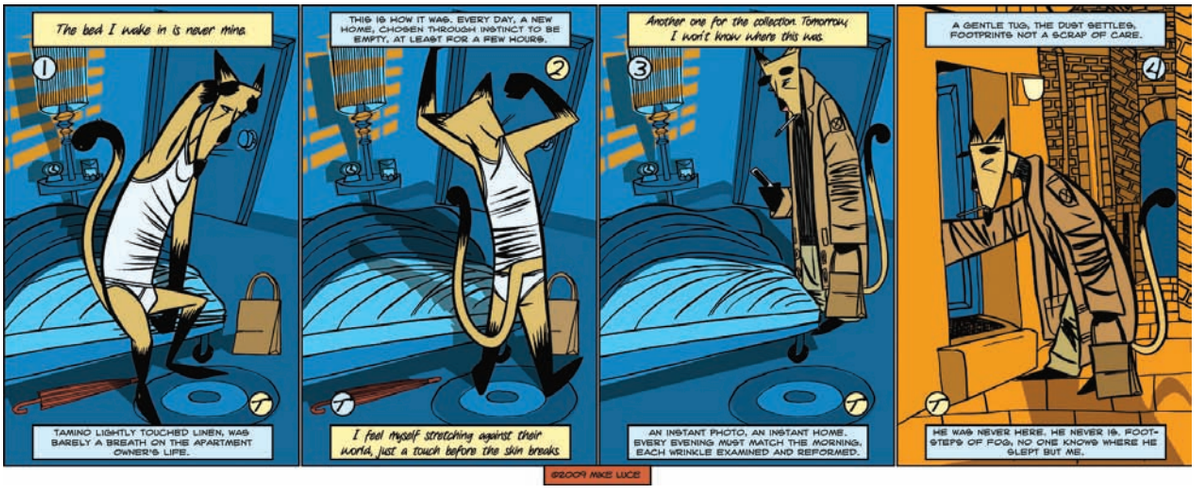
› The City Dreams of Tamino the Cat

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Майк Льюс
(Mike Luce)
Онлайн:
www.webcomicsnation.com/mike_luce/tamino
Выходит:
с 2007 года,
нерегулярно

«1/3 японской гравюры, 1/3 мультфильмов из пятидесятых, 1/3 кубизма» – так пишет сам автор о своем комиксе, и лучше, пожалуй, не скажешь – по крайней мере, если говорить о художественном стиле. Содержание же вызывает в памяти еще и фильмы Дэвида Линча. Тамино, большой кот с треугольной головой, всегда просыпается в чужой кровати, каждый раз новой, и бродит в странных сумерках в поисках вороненка-граффитчика, везде рисующего самого Тамино. Название The City Dreams of Tamino the Cat многозначно: снится ли все происходящее коту? Снится ли сам кот художнику? А может, быть, это город спит и видит во сне кота? Майк Льюс создает в своих рисунках неуютный, но в то же время притягательный мир, где на вопросы нет однозначных ответов, но кажется, что разгадка совсем близка, стоит лишь повернуть на соседнюю улицу.

Увы, пока выход комикса приостановлен, хотя автор обещает, что история Тамино скоро продолжится. Впрочем, многие тайны гораздо интереснее, пока не раскрыты.



ТАМИНО, БОЛЬШОЙ КОТ С ТРЕУГОЛЬНОЙ ГОЛОВОЙ, ВСЕГДА ПРОСЫПАЕТСЯ В ЧУЖОЙ КРОВАТИ, КАЖДЫЙ РАЗ НОВОЙ.



› Nemi

Как и Тамино, Неми Монтойя часто просыпается в чужой постели – в отличие от него, обычно не одна. Девушка нигде не работает, что не мешает ей регулярно напиваться в барах и подцеплять там случайных знакомых. Создавать семью и заводить детей она боится панически – хотя сама готова притвориться ребенком, чтобы получить новую игрушку или попасть на шоколадную фабрику. Короче, совершенно бесполезный член общества, однако многие (и не только ее друзья) были бы рады вести такую жизнь, когда деньги берутся ниоткуда, пиво не вредит печени, а сладости – талии. Да и положительные черты у Неми есть: открытость, преданность в дружбе, любовь к животным и вера в чудеса. Неудивительно, что Nemi – второй по популярности комикс в Норвегии, уступающий только рисованному сериалу про футбольного фаната Пондуса. У нас Неми тоже любима в узких кругах таких же, как она, готичных девиц, которые переводят ее приключения на русский язык (см. http://community.livejournal.com/ru_nemi). Думаем, сама героиня такой подвиг вряд ли бы осилила.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Лисе Мюре
(Lise Myhre)
Онлайн:
www.metro.co.uk/nemi
Выходит:
с 1997 года,
ежедневно

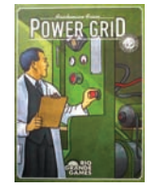
Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются 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.



Александр «Slide» Тишковский

› Power Grid



Лето кончилось, пора отпусков прошла, настала осень, а вместе с ней и новый сезон в игровой индустрии. Геймдизайнеры обрушили на нас поток долгожданных релизов. Издатели и разработчики наперебой расхваливают свои творения, а мы слушаем, на ус мотаем, но и настолочки не забываем.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Friedemann Friese
Зарубежный издатель:
Rio Grande Games
Российский издатель:
не локализовывалась
Время игры:
120 минут
Количество игроков:
2-6
Награды:
2008 BoardGameGeek Geek Madness Tournament – победитель
2008 Lucca Games Best of Show (Italy) – победитель в номинации лучшая игра
2008 Lucca Games Best of Show (Italy) – победитель в номинации лучшая игровая механика
2007 BoardGameGeek Geek Madness Tournament – победитель
2007 Gra Roku – победитель
2006 BoardGameGeek Geek Madness Tournament – победитель
2005 Spiel des Jahres – номинант
2004 Meeples' Choice Award – победитель
2004 Tric Trac d'Argent – победитель
Для кого:
длятокомтюкнутых

И самой собой, зима в наших широтах наступит нежданно-негаданно в декабре, а коммунальщики к холодам как всегда не подготовятся да нехорошим и заморозят тысячу-другую наших мирных сограждан. В преддверии холодов расскажем о Power Grid – симуляторе «энергетического» олигарха, наглядном пособии, позволяющем понять, как же обогревают озябших там, на загнивающем Западе. Надо бы по всем ЖЭКо-ДЕЗам ее распространять бесплатно, чтоб руководство играло и радовалось нашей госмонополии на энергию.

PG была разработана немецким автором Friedemann Friese в 2004 году и за пять лет сумела завоевать сердца миллионов. Она переиздается и допечатывается каждый год, но спрос пока есть, и не удивительно, что Power Grid одна из самых продаваемых в мире настолок! Секрет ее успеха в отлично проработанной игровой механике, представляющей собой органичное сочетание элементов аукциона, строительства, собирательства и экономики. Видимо, поэтому из PG очень любят «заимствовать» идеи. Например, схема работы рынка в Cuba весьма напоминает механизм скупки энергоресурсов из Power Grid. Но бог с ними, с подражателями.

Игроки, представители крупных энергетических компаний, в атмосфере жесткой конкуренции пытаются электрифицировать всю страну. Какую? Выбор за вами, потому что поле двустороннее – тут есть и США, и Германия. Ну а раз у каждой из стран свои особенности, то и стратегия для них будет разная. Выбрав начальную позицию на карте и построив там первую подстанцию, новоиспеченные энергомагнаты начинают развивать свои сети, прокладывая высоковольтные линии от города к городу. Прежде чем тянуть провода, придется платить налоги, размеры которых зависят от удаленности электрифицируемого захолустья, а в самом городишке необходимо выстроить свой офис. Во время первых ходов игры места всем хватает, и будущее представляется безоблачным да светлым. Поскольку в поселении может находиться лишь одна энергетическая компания, то завести там свое представительство стоит недорого. Но все течет и меняется. В скором времени на карте не остается свободных городов. Тогда и наступает вторая фаза – на ваши «делянки» препираются жадные конкуренты, а вы пытаетесь проникнуть в чужие города. Всего в одном населенном пункте может находиться до трех офисов разных компаний. Первый стоит десять монет, второй – пятнадцать, а третий – двадцать. Тут-то и начинается все веселье, поскольку свою стратегию надо выстраивать так, чтобы хватало денег на прокладку проводов, постройку резко подорожавших офисов, скупку и модернизацию электростанций и приобретение сырья, на котором ваши предприятия работают. Я еще не говорил о необходимости прибирать к рукам ГЭС, АЭС, ресурсы? А вы как думали? Ведь ток по проводам просто так не бегает. Электростанции в Power Grid – это специальные карточки, на них указан тип сырья, необходимого данной станции, исходная стоимость и количество городов, которое она сможет обеспечить энергией. Скупка предприятий отрасли проходит в форме аукциона, а это значит, в игре есть место для блефа и прочих психологических пакостей. Мало того, порядок хода зависит от числа «запитанных» городов. У кого их окажется больше, тот и покупает, и строится в последнюю очередь. Соответственно у кого меньше, тот первый на торгах и при скупке ресурсов. Баланс в игре четко выверен, потому необходимо все просчитывать, постоянно наблюдая за состоянием рынка, но не упуская из виду и противников. Ведь рынок энергоресурсов, увы, не бесконечен. И чем меньше остается какого-то сырья, тем дороже оно стоит, так что последний покупатель может оказаться в тяжелом положении.

Но чтобы в полной мере понять и полюбить Power Grid, в нее надо сыграть. Поверьте на слово, PG одна из самых достойных настолок в своем жанре. Строго рекомендуется всем любителям с удовольствием поломать голову и всласть похитрить в хорошей кампании. А что еще остается? Ведь скоро настанут долгие зимние вечера. И дай бог, чтоб они были теплыми и душевными. **СИ**



Вот они какие, электростанции!


«Немецкая» сторона поля.



Все готово к игре, осталось лишь повернуть рубильники и пустить электрический ток.



Алексей Арбатский

Tikal



У любителей настолок разные вкусы: одним по душе сложные многочасовые гиганты с войной, политикой, экономикой, другим – совсем простенькие, динамичные и несколько абстрактные игрушки. Хотя, как нам кажется, вне зависимости от жанра самые лучшие игры – это те, в которых удачно сочетаются простота и изящество правил с интересным сюжетом, а механика все-таки связана с темой.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Фирма-изготовитель:
Rio Grande Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
120 минут
Количество игроков:
2-4
Награды:
2000 International Gamers Award Winner
1999 Spiel des Jahres Winner
1999 Deutscher Spiele Preis Winner
Для кого:
для любителей простых и динамичных правил

К подобным играм в полной мере относится и Tikal. Напомним, Тикаль – это такой заброшенный город индейцев майя. Но игра посвящена не погибшей цивилизации, а археологам, которые этот город раскапывают.

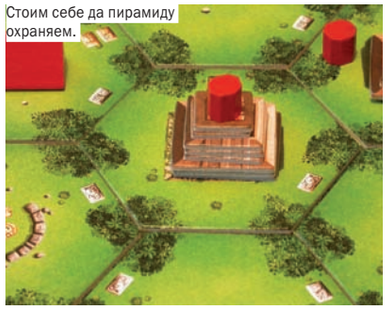
Начинают все участники на небольшом пятачке на краю бескрайних джунглей. У каждого есть несколько рабочих (деревянные чурбачки) и начальник партии (важный и толстый цилиндрик). Задача проста: без мордобоя и жульничества раскопать как можно больше пирамид майя. В нашем распоряжении есть очки действия, которые нужны для перемещения рабочих и начальника партии. Местность в игре разная, и где-то проскочить легко, а где-то, чтобы пройти, придется потратить три, а то и больше очков. Эти же очки уходят и на раскопку древних пирамид, и на ввоз в джунгли новых работяг с лопатами.

Пока все просто? Так, да не совсем. Во-первых, кроме пирамид есть еще и сокровища (жетончики с картинками), надежно укрытые в сундучках. Из них можно собирать коллекции (жетончики с одинаковыми картинками), стоящие дороже, чем разрозненные драгоценности. Причем при составлении коллекций нам позволено без спросу меняться с другими игроками за свои очки действия. Комплекты масок, монеток или статуэток дают весьма много победных очков. К тому же, после того как коллекция собрана полностью эти очки у вас никто и никогда не отберет. В отличие от пирамид.

Потому что с раскопками все не просто. Вот нашли вы в джунглях пирамиду. Почему нашли? Потому что каждый свой ход игрок, прежде чем двигать жадных археологов по полю, тянет картонный гекс из стопки и помещает его на карту. Так вот, нашли вы богатую пирамиду и решили поковыряться в ней как следует. Копнули глубже, еще глубже… И вдруг – бац! Кто-то вытаскивает вулкан! Теперь мы делаем по одному ходу и считаем победные очки. Всего в игре три вулкана, так что очки подсчитываются трижды. Вот эти ходы – самые важные. Поскольку очки за пирамиду получает не тот, кто ее разрыл, а тот, у кого на ней стоит больше рабочих. Кстати, цилиндрик-археолог заменяет троих «копателей». Наверное, из-за объема. Поэтому надо так рассчитать движение всех своих рабочих, чтобы получить как можно больше победных очков.

Вот, собственно, и все правила игры. Мы вам настоятельно советуем раздобыть эту настолочку и сразиться в нее. «Тикаль» очень проста, ходы в ней делаются быстро, нет прямой войны, а значит можно смело предлагать ее женам, сестрам и подругам. Наконец, в отличие от модных в последнее время «Агрикол» да «Куб» это никак не пасьянс с борьбой за нужную карточку/действие. **си**


За такими сокровищами мы и охотимся.


Стоим себе да пирамиду охраняем.


На хорошее местечко претендентов много.

IX Фестиваль настольных игр

Компания «Мир Фэнтези» проводит очередной «настольный» фестиваль, который состоится 26-27 сентября в ТЦ «Горбушкин Двор». Мероприятия проходят с 10.00 до 18.00. Важнейшее событие – предрелизные турниры «Зендикара», самого последнего выпуска Magic: the Gathering. Давним любителям игры и новичкам обязательно предложат опробовать карты, которые лишь через неделю после этого события попадут в продажу. Как полагают организаторы, в состязаниях примут участие более пятисот человек. К услугам гостей и посетителей праздника окажутся демонстрационные площадки, где каждый сможет познакомиться с азами игры да еще и получить подарок.

«Малой сценой» фестиваля станет клуб любителей настольных игр «Единорог», там состоится большой предрелизный чемпионат для начинающих. Если вы никогда не слышали о Magic: the Gathering, призадумайтесь:

MtG – это интеллектуальный спорт. Турниры проводятся более чем в 50 странах мира.

Существует международная система рейтингов, на основании которой по всему миру выбираются претенденты на участие в закрытых профессиональных состязаниях.

В июле нынешнего года состоялся чемпионат России по Magic. Четверо победителей вошли в национальную сборную-2009. Эта команда будет защищать честь нашей страны в ноябре этого года в Риме, на Чемпионате мира.

Призовой фонд чемпионата мира составляет более $300 тыс.



Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



Алексей Копцев

Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



Вот было бы здорово, появись в нашей жизни волшебные магазины, полные чудодейственных снадобий и любовных эликсиров. Не нужно страдать и терзать свое сердце всякой ерундой. Выпил настоечку на жабах, и готово – окружающие тебя любят, а начальство так и норовит поскорее повысить зарплату.

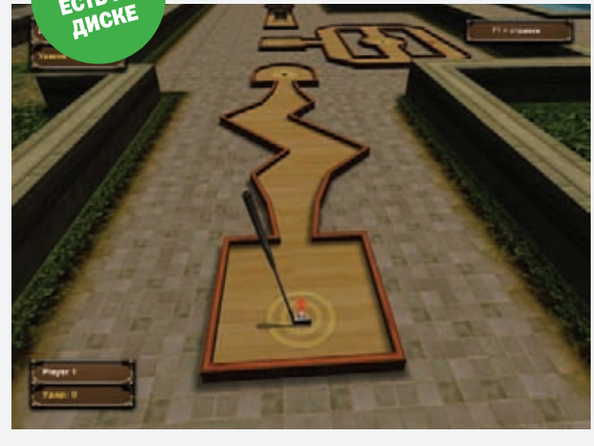
Как все-таки приятно заблуждаться. В реальности у торговца зельями забот полон рот. Новая очень красивая игра «Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага» позволит в этом убедиться на личном опыте. Главная героиня получает в наследство магазин волшебных вещей. Бывший хозяин куда-то делся, и Катя вынуждена управлять этим весьма беспокойным хозяйством. Да и как можно сохранять душевное равновесие, когда твои покупатели – ведьмы, заклинатели и джинны?

Несмотря на сказочный антураж, игра является вполне обычным бизнес-симулятором. Вчера мы торговали мороженым, сегодня продаем зелья. Достаточно выполнить вовремя все заказы, и будет Кате счастье.

Главное, на что обращаешь внимание, – это графика, удивительная и прекрасная, как в любимой с детства книжке. Сам игровой процесс вполне традиционен для данного жанра, и это замечательно. Зачем переучиваться? Тем более проблем и так хватает. Куда запропастились этот злосчастный мухомор и хрустальная склянка со слезами дракона?

Минигольф. Чемпионат

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



Солнце – жаркое, вода – мокрая, гольф – игра для аристократов. Все это аксиомы, доказательства не требуют. Нет, ну правда, где взять денег на приобретение четырнадцати дорогущих клюшек (а в идеале – двадцати девяти), аренду холмов и лужаек? Но не стоит отчаиваться. Существует разновидность игры, специально предназначенная для начинающих и не очень состоятельных гольфсменов. Я о мини-гольфе.

Есть множество его вариантов, в том числе и офисная-корпоративный. Можно резвиться прямо у себя в кабинете, а то и вовсе на экране монитора. Такую замечательную возможность дарит нам новый казуальный симулятор «Минигольф. Чемпионат». Как нетрудно догадаться по названию, вы примете участие в соревнованиях, посостязаетесь с компьютером или друзьями в режиме hot seat. Всего предлагается четыре большие арены по восемнадцать участков в каждой: Водный парк, Клуб, Осенний путь и Путь мастера. Сложность будет увеличиваться постепенно, так что вы успеете приноровиться к клюшке.

Правила компьютерного минигольфа мало чем отличаются от настоящих. Цель – провести шарик к лунке за минимальное количество ударов. Препятствий будет множество. Это и крутые горки, и «ущелья», и крутые виражи. Не тушуйтесь, опыт приходит со временем. Тем более что, вдоволь потренировавшись, вы сможете выйти на большую спортивную арену, а там и до дворянского титула недалеко.

Бильбо

ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА ДИСКЕ



Оказывается, и хомяки способны на высокие чувства. По крайней мере в добром и наивном мире казуальных игр. Сентиментальный и романтичный грызун по имени Бильбо мечтает жениться на дочке богатого ресторатора. Отец, понятное дело, против такого брака и не хочет брать в бизнес какого-то проходимца. Чтобы завоевать авторитет у потенциального тестя, Бильбо решается на авантюру – он откроет собственное кафе, заработает кучу денег и докажет, на что способен.

Несмотря на мелодраматический сюжет, речь идет о стратегии, казуальном бизнес-симуляторе «Бильбо». Большую часть времени ваш мохнатый герой будет сновать между столиками, выполняя заказы крайне нетерпеливых посетителей. У каждого проголодавшегося клиента есть свои кулинарные предпочтения. Если вы отнесетесь к ним с вниманием, то получите дополнительные чаевые. Их потом можно потратить на обстановку, покупку новых пуфиков и кофеварок. Улучшая интерьер, Бильбо повысит звездность своего заведения, привлечет новых клиентов, и как следствие, – получит респект и уважуху от своего будущего родственника.

Игра «Бильбо» - пусть и типичный, но очень милый образец жанра. Не заскучаешь. Обычные пробежки на кухню сочетаются здесь с забавными мини-играми, вроде «Слепи самый вкусный пельмень», а графика игры настраивает на умиротворенный лад. Bon Appetit!


TotalFootball
05 (40) Май 2009
(game)land
publishing for enthusiasts
Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru
НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ ФЕНОМЕН ЮВЕНТУСА
+
МОУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ АНГЛИЮ И ХВАЛИТ АБРАМОВИЧА
РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ ФИРМЕННУЮ МАЙКУ ЗВЕЗДЫ
ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ
БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ ПРОПАДАЕТ АЛЕКСАНДР ГЛЕБ
АРСЕНАЛ
КРАСИВАЯ ИГРА ВЕНГЕРА
МЮ
МАШИНА СЭРА АЛЕКСА
ЛИВЕР
БОЙЦЫ РАФЫ БЕНИТЕСА
ЧЕЛСИ
УДАЧА НАШЕГО ГУСА
10
СЕКСУАЛЬНЫХ ЖЕН И ПОДРУГ ФУТБОЛИСТОВ
РИБЕРИ
Король Баварии
www.totalfootball.ru
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ
ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА
TotalFootball

Реклама

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- NBA 2K10: Draft Combine, 387 Мбайт, $4.99
- Invincible Tiger: The Legend of Han Tao, 263 Мбайт, $14.99
- Buzz! Junior: Monster Rumble, 170 руб.
- Battle Tanks, 95 Мбайт, 345 руб.
- Smash Cars, 342 Мбайт, 535 руб.

Демоверсии
- Colin McRae: DiRT 2, 860 Мбайт
- Wet, 766 Мбайт
- Fight Night Round 4, 791 Мбайт
- NHL 10, 820 Мбайт

Дополнения
- Cross Edge – Add TP, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – Add G, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – Add EP, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – Add PP 1, 111 Кбайт, $1.99
- Cross Edge – Add PP 2, 111 Кбайт, $1.99
- High Velocity Bowling – Back To School Ball Pack, £0.79
- High Velocity Bowling – Graphic Pattern Ball Pack, £0.79
- High Velocity Bowling – Heather Haughtfer Pack, £0.79
- PAIN – Character Packs (Fannie, Le Toot, Ivan Tojakov), 300 Кбайт, 70 руб. или 35 руб./шт.
- F.E.A.R. 2: Project Origin – Reborn Pack, 996 Мбайт, 275 руб.
- LittleBigPlanet – VeraBee Original Sticker Pack, 1 Мбайт, 70 руб.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Wolf Creek Course, 265 Мбайт, 205 руб.
- Star Wars: The Force Unleashed – Tatooine Mission Pack, 906 Мбайт, £7.99
- Transformers: Revenge of the Fallen – Character and Map Pack, 318 Мбайт, 275 руб.
- Disgaea 3: Absence of Justice – Complete DLC Pack, 1 Мбайт, 1795 руб. или 70-389 руб./шт.
- Crash Commando – Combo Pack (Heist Map Pack, Colonel Chaos and Army Chick Pack, Gangsta Rapper and Reggae Rasta Pack, Nukem Ninja and Maid Mayhem Pack), 268 Мбайт, 170 руб. или 50-100 руб./шт.
- Batman: Arkham Asylum – Play As Joker, 107 Мбайт, бесплатно
- Fight Night Round 4 – Champions Pack, 100 Кбайт, £3.99
- Fight Night Round 4 – Content Pack 1, бесплатно
- Guitar Hero 5 – The Rolling Stones Live Track Pack («I'm Free (Live)», «Prodigal Son (Live)», «(I Can't Get No) Satisfaction (Live)», «Under My Thumb (Live)», «You Gotta Move (Live)»), 183 Мбайт, $8.99 или $1.99/шт.

› Rage of the Gladiator

WiiWare АНОНС

Жанр: action.slasher | **Издатель:** Ghostfire Games | **Разработчик:** Ghostfire Games | **Дата выхода:** IV квартал 2009 года

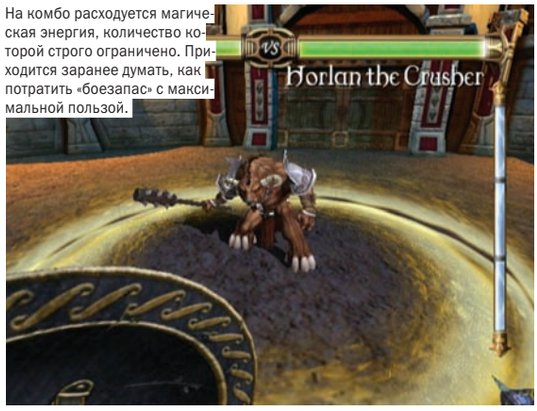
Студия Ghostfire Games представляет маленький, но очень гордый файтинг «по мотивам» гладиаторских поединков – Rage of the Gladiator. Правда, главный герой игры не профессиональный боец, а принц некой волшебной державы, который только благодаря победе на турнире может спасти родное королевство от некой напасти. Поскольку земли вокруг тоже лежат сплошь волшебные, драться придется в основном со всякой нечистью – минотаврами, демонами, бехолдерами…

Сами поединки живо напоминают The Elder Scrolls IV: Oblivion, с той лишь разницей, что проводятся они по всем гладиаторским канонам, включая возможность добить поверженного врага. Победить нужно будет в двадцати схватках, поочередно одолев десять противников и их «двойников», которые обычно оказываются куда более кусачими. Герой, впрочем, тоже постепенно становится сильнее, открывает в себе новые таланты. Наш принц может специализироваться в одном из трех направлений: атака, защита или магия, но никто не мешает черпать умения и из двух других областей. А умений в игре за сотню, выбрать есть из чего. Ключевую роль играют так называемые «комбо» – различные боевые приемы, от особой серии выпадов до огненного шара (как именно мы сможем их исполнять, пока не известно). Ну а когда вы приноровитесь сносить виртуальным оппонентам головы на счет «раз», можно будет попробовать свои силы в онлайновых поединках против живых игроков.

В общем, если все красивые слова Ghostfire Games о динамичных поединках и разнообразии приемов окажутся правдой, мы как минимум получим увлекательный Wii-файтинг, которого, надеемся, хватит больше, чем на пару свободных вечеров.

Дмитрий Карасев

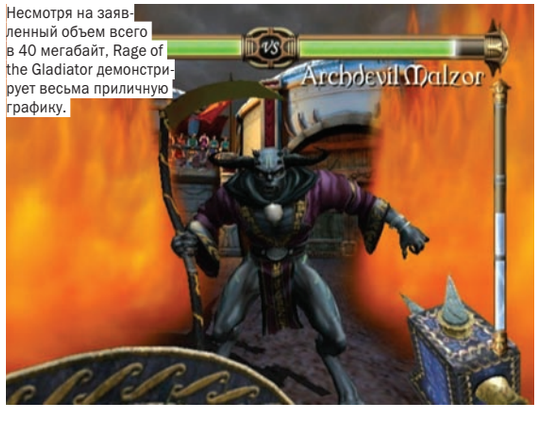
GHOSTFIRE GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ МАЛЕНЬКИЙ, НО ОЧЕНЬ ГОРДЫЙ ФАЙТИНГ «ПО МОТИВАМ» ГЛАДИАТОРСКИХ ПОЕДИНКОВ.



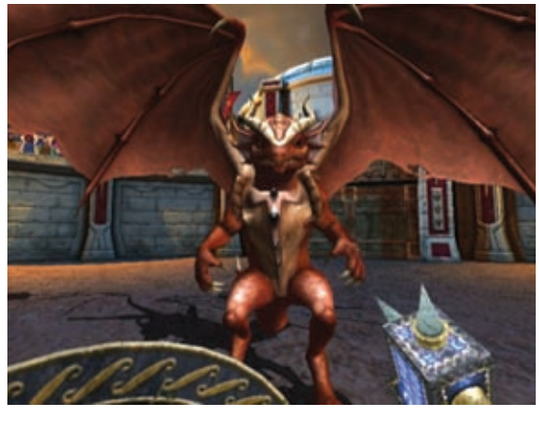
На комбо расходуется магическая энергия, количество которой строго ограничено. Приходится заранее думать, как потратить «боезапас» с максимальной пользой.



Это не минотавр-лилипут, а действие одного из самых сильных магических «комбо», которое вас самого превращает в великана.



Несмотря на заявленный объем всего в 40 мегабайт, Rage of the Gladiator демонстрирует весьма приличную графику.



906 Мбайт, £7.99

Osmos ★★★★☆

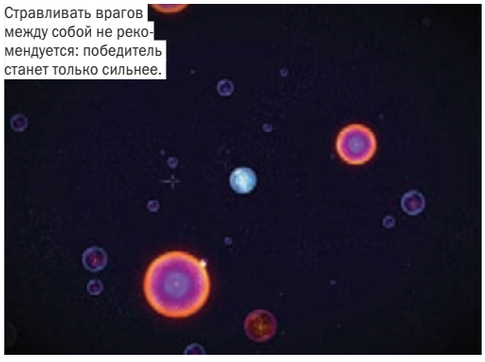
PC STEAM НОВИНКА

Жанр: special.puzzle.action | **Издатель:** Hemisphere Games | **Разработчик:** Hemisphere Games | **Размер:** 31 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** $9.99

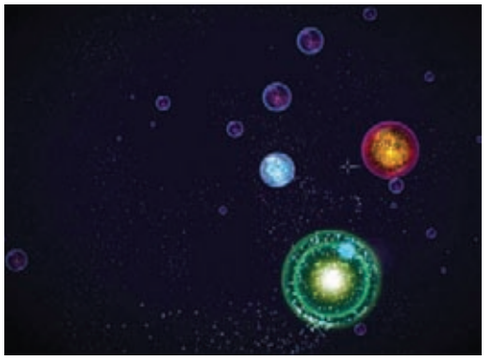
Тема микрожизни завоевывает все большую популярность, и этому могут быть две причины. Прежде всего это ведь необычно красиво: жизнедеятельность микроорганизмов в видеоиграх обычно сопровождается буйством красок и абстрактных форм, создает какое-то внеземное впечатление. При этом концепция геймплея чаще всего проста, ведь гранат у амебы нет, а о существовании разрушаемых укрытий она и не подозревает. Знай только ешь тех, кто послабей, да убегай от тех, кто покрупней. Первыми ласточками стали флэшевая fl0w (позднее перебравшаяся на PSN) и Feeding Frenzy (позднее перебравшаяся на XBLA), а закрепила ее успех многим известная Spore. Osmos эксплуатирует ту же идею «ешь, расти, снова ешь», обладая при этом и своими особенностями. Существа в мире игры исключительно сферические, причем их силы напрямую зависят от их размера. При прямом контакте двух существ большее поглощает меньшее, прибавляя его объем к своему. Чтобы избавить бедного игрока от необходимости использовать линейку, все «возможные жертвы» подсвечиваются голубым. Но для перемещения придется выстреливать кусочком, хм, себя в противоположном направлении. Таким образом, у подконтрольного игроку существа есть все шансы сильно «похудеть» еще на подходах к лакомому кусочку биомассы и самому попасть под раздачу. Впрочем, промедление ведь тоже смерти подобно: на некоторых уровнях противники такие же хищные. К счастью, игра позволяет в любой момент ускорить или замедлить ход времени, так что молниеносная реакция не требуется. Другие уровни предлагают задачки иного плана: расположение шаров биомассы потребует просчитывать каждый шаг, малейший промах – и «пузырь» игрока неминуемо съедят. Некоторые из последних уровней настолько сложны, что переигрывать их придется по многу раз. Выигрыш во многом зависит от удачи, и порой это очень раздражает. Сложность игры возрастает очень быстро – разработчики постарались выжать из нее все возможное. Osmos бросает игроку вызов, на который не каждый сможет достойно ответить: если верить Steam-ачивментам, это лишь два процента из всех, кто купил игру.

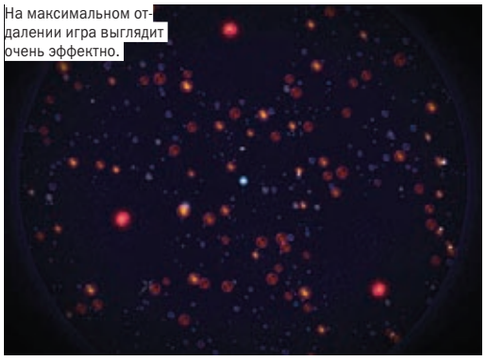
Алексей Косожихин

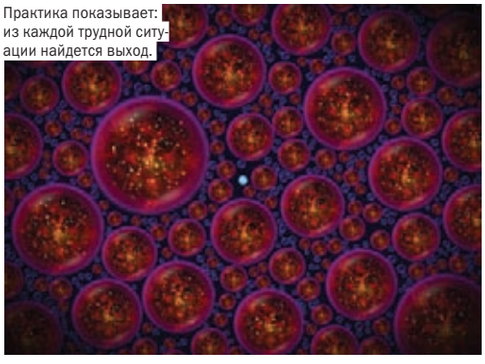
ЗНАЙ ТОЛЬКО ЕШЬ ТЕХ, КТО ПОСЛАБЕЙ, ДА УБЕГАЙ ОТ ТЕХ, КТО ПОКРУПНЕЙ.

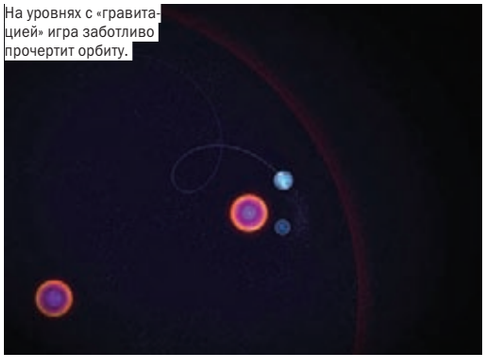

Стравливать врагов между собой не рекомендуется: победитель станет только сильнее.


Другие живые существа очень резвые – без замедления времени подловить их крайне трудно.




На максимальном отдалении игра выглядит очень эффектно.


Практика показывает: из каждой трудной ситуации найдется выход.


На уровнях с «гравитацией» игра заботливо прочертит орбиту.

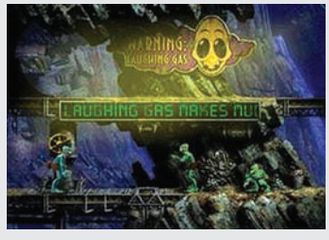
Новости

Алексей Косожихин

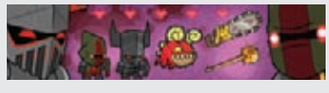
Летний хит – онлайновый шутер Battlefield 1943 еще не скоро порадует PC-геймеров. Разработчики из DICE винят во всем движок Frostbite – игра должна стать его дебютом на персональных компьютерах. На консолях Battlefield 1943 вышла еще в июле, а PC-релиз ожидался в сентябре, однако теперь его передвинули аж на начало следующего года.



Агентство ESRB, как обычно, радует нас незапланированными анонсами. Если ему верить, нас ожидает очередная партия PS one классики в виде переизданий на PlayStation Network. Например, обе игры о приключениях мудокона Эйба: Oddworld: Abe's Exodus и Oddworld: Abe's Oddysee, а также культовая вампирская экшн-адвенчура Blood Omen: Legacy of Kain.



Спустя почти год после анонса The Behemoth наконец-то выпустила ожидаемый скачиваемый контент для суперпопулярного XBLA-слэшера Castle Crashers. Набор под названием Necromantic Pack включает в себя двух новых персонажей, Animal Orb и два новых вида оружия. О, как мы ждали бензопилу!



Набор из двух замечательных квестов Ben There, Dan That и Time Gentlemen, Please! теперь продается на Steam по цене всего лишь $4.99. Самое время – Zombie Cow уже анонсировала их продолжение, которое, кстати, будет выходить по схеме Telltale Games: маленькими эпизодами. Первый уже получил имя Revenge of the Balloon-Headed Mexican и будет существенно отличаться от предыдущих игр сериала, например, Бен и Дэн не всегда будут ходить вместе.



Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр
- Defense Grid: The Awakening, 297 Мбайт, 800 MP
- Yo-Ho Kablammo, 136 Мбайт, 800 MP
- Invincible Tiger: The Legend of Han Tao, 263 Мбайт, 1200 MP
- Watchmen: The End Is Nigh Part 2, 888 Мбайт, 1200 MP
- NBA 2K10: Draft Combine, 362 Мбайт, 400 MP

Демоверсии
- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, 463 Мбайт
- Transformers: Revenge of the Fallen, 835 Мбайт
- Fight Night Round 4, 787 Мбайт
- Mini Ninjas, 968 Мбайт
- Wet, 630 Мбайт

Дополнения
- Darkest Of Days – Weapons Training, 82 Мбайт, бесплатно
- F.E.A.R. 2: Project Origin – Reborn Pack, 1 Гбайт, 800 MP
- Star Wars: The Force Unleashed – Tatooine Mission Pack, 837 Мбайт, 800 MP
- Transformers: Revenge of the Fallen – Character and Map Pack, 331 Мбайт, 800 MP
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Wolf Creek Course, 261 Мбайт, 600 MP
- Fight Night Round 4 – Champions Pack, 938 Мбайт, 400 MP
- Fight Night Round 4 – Boxing Gear Pack, 938 Мбайт, бесплатно
- Castle Crashers – Necromantic Pack, 108 Кбайт, 160 MP
- Mass Effect – Pinnacle Station, 246 Мбайт, 400 MP
- Rock Band – Talking Heads Pack 01, 191 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Fleetwood Mac «Don't Stop», Tom Petty «I Won't Back Down», Billy Idol «Mony Mony», Billy Idol «Rebel Yell», Tom Petty «Runnin' Down A Dream», Jet «She's A Genius», Fleetwood Mac «World Turning», Avenged Sevenfold «Bat Country», The Jam «Going Underground», Rage Against the Machine «Guerilla Radio», Oasis «Supersonic (Live)», The Jam «Town Called Malice»), 23-46 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – The Rolling Stones Live Track Pack, 144 Мбайт, 720 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Creedence Clearwater Revival «Proud Mary», Shaggy «Angel», The Postal Service «We Will Become Silhouettes», Rihanna «Shut Up And Drive»), 5-117 Мбайт, 160 MP/шт.

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes



Демо

Transformers: Revenge of the Fallen



Character and Map Pack

› Retro/Grade

PSN, PC АНОНС

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** 24 Caret Games | **Дата выхода:** 2010 год

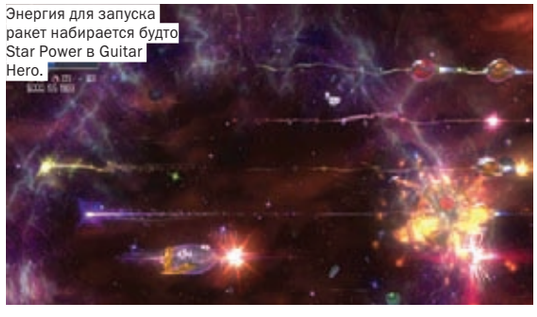
Скролшутеры – один из наиболее устоявшихся в своей эволюции жанров. Из поколения в поколение разработчикам требуется лишь перерисовать спрайты или модели, и все – готова новая замечательная игра. 24 Caret Games пытается выйти из порочного круга, делая игру в Retro/Grade уникальной и непохожей на любого другого представителя жанра. Они буквально переворачивают геймплей с ног на голову: время в их игре движется в обратном направлении. Как выглядят обычные скролшутеры? На экране появляются враги, игрок перемещает корабль, стреляет – противник уничтожен. В Retro/Grade же все эти события возникают в обратном порядке: из обломков появляется вражеский корабль, возвращает игроку его же снаряд, и тот должен вовремя этот снаряд принять. Выстрелы врагов, в свою очередь, вылетают «из-за спины» корабля игрока, и от них следует уворачиваться. В особо сложные моменты не грех использовать специальные ракеты – они пускают время вспять (то есть, получается, в правильном направлении). Любая ошибка вредит, как вы понимаете, пространственно-временному континууму, а следить за его «здоровьем» помогает шкала в углу экрана. Все это изрядно напоминает ритм-игры вроде Guitar Hero, и не зря – как раз таков замысел разработчиков. Звуки выстрелов и взрывов складываются в некую «космическую симфонию», создавая романтическую атмосферу межзвездных путешествий. Более того, управлять кораблем позволят не только геймпадом, но и с помощью гитарного контроллера от все той же Guitar Hero. Кнопки на грифе будут отвечать за перемещения корабля, а «бренчалкой» strum bar предстоит стрелять. К сожалению, сыграть в Retro/Grade доведется не скоро: инди-разработчики славятся своей неторопливостью.

Алексей Косожихин

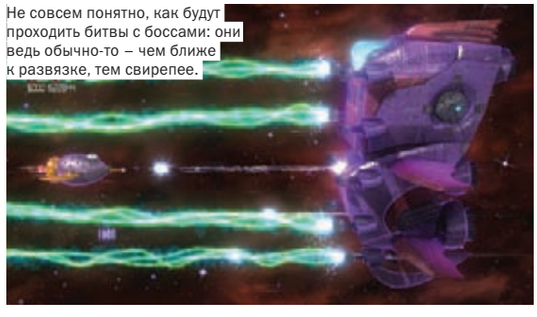
В RETRO/GRADE ВСЕ ЗАДОМ НАПЕРЕД: ИЗ ОБЛОМКОВ ПОЯВЛЯЕТСЯ ВРАЖЕСКИЙ КОРАБЛЬ, ВОЗВРАЩАЕТ ИГРОКУ ЕГО ЖЕ СНАРЯД, И ТОТ ДОЛЖЕН ВОВРЕМЯ ЭТОТ СНАРЯД ПРИНЯТЬ.



Опытным игрокам в данмаку не составит труда уклоняться от всего этого разноцветного безумия.



Энергия для запуска ракет набирается будто Star Power в Guitar Hero.



Не совсем понятно, как будут проходить битвы с боссами: они ведь обычно-то – чем ближе к развязке, тем свирепее.

Ретроклассика

PS one Classics:
- Cool Boarders 2, 136 Мбайт, $5.99
- Cool Boarders 3, 135 Мбайт, $5.99
- Tomb Raider II, 197 Мбайт, $5.99
- SimCity 2000, 36 Мбайт, $5.99

Xbox Originals:
нет

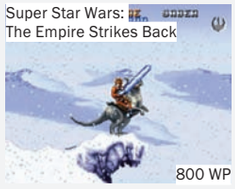
Virtual Console:
- Super Star Wars: The Empire Strikes Back, SNES, 800 WP
- Phantasy Star, SMS, 500 WP

Tomb Raider II



$5.99

Super Star Wars: The Empire Strikes Back



800 WP

› Time Gentlemen, Please! ★★★★½

PC STEAM НОВИНКА

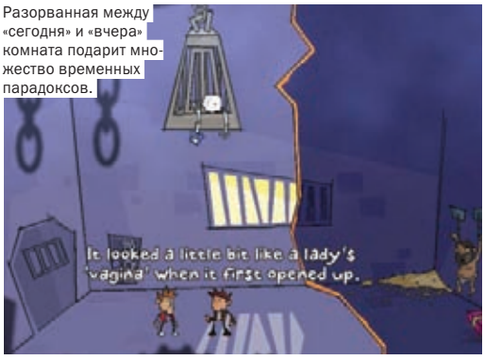
Жанр: adventure | **Издатель:** Zombie Cow Studios | **Разработчик:** Zombie Cow Studios | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** $5

По необъяснимой причине июль 2009 года стал не просто праздником, а прямо каким-то бразильским фестивалем на улице любителей классических адвенчур. Релизы «новой старой» и «совсем новой» игр сериала Monkey Island сопровождались переизданиями шедевров девяностых от LucasArts и Sierra On-Line. Чего еще пожелать? Конечно же, альтернативы. Time Gentlemen, Please! – вот она. Бен Ворд и Дэн Маршалл – британские инди-разработчики и настоящие манья… то есть фанаты LucasArts. Их игра – квинтэссенция фэнской любви и геймдизайнерского таланта. Она больше чем наполовину состоит из отсылок к старым адвенчурам и пародий на жанр в целом. Если вы не понаслышке знакомы с играми вроде The Dig или LOOM – можете не дочитывать даже этот абзац, «Time Gentlemen, Please!» сделана для вас. Но банальным ремиксом старых шуток она, впрочем, не является и обладает собственным крутым сюжетом. После событий Ben There, Dan That (подробнее о ней во врезке) главные герои, Бен и Дэн, отправляются в прошлое, чтобы предотвратить неприятные события предыдущей игры, но в результате дарят Гитлеру армию рободинозавров. Теперь перед ними стоит новая задача – перемещаясь во времени туда-сюда, предотвратить неудачное предотвращение. Временные парадоксы – основная тема игры, так что львиная доля пазлов завязана именно на манипуляциях с четвертым измерением. Найдется место и привычным навыкам комбинаторики внутри инвентаря. Отдельно стоит отметить интерфейс – он не использует контекстное меню (как в Curse of Monkey Island), выбор действия осуществляется по старинке – «пролистыванием» с помощью правой кнопки мыши. Визуальный стиль тоже способствует приливам ностальгии: минималистичные «карандашные наброски» одновременно и напоминают старую «несовершенную» графику, и выглядят весьма современно. Time Gentlemen, Please! заслуживает почетного места в одной категории с Secret of Monkey Island, но стоит вдвое дешевле ее современной инкарнации. Если вы уже купили все переизданные на «Стиме» адвенчуры, от этой тоже не отвертитесь.

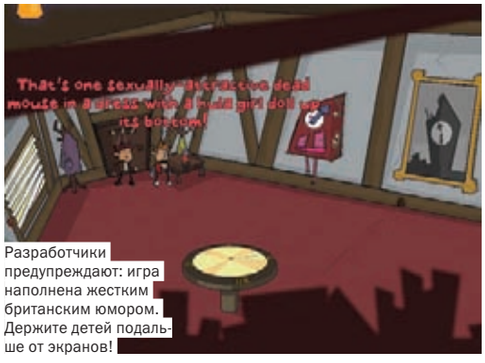
Алексей Косожихин



Гитлер – главный антагонист игры – изображен весьма достоверно.



Разорванная между «сегодня» и «вчера» комната подарит множество временных парадоксов.



Разработчики предупреждают: игра наполнена жестким британским юмором. Держите детей подальше от экранов!




Переход из одного времени в другое сопровождается милым спецэффектом. Впрочем, fast travel с помощью карты никто не отменял.



Пожалуй, самые шикарные пазлы в игре – это мини-игры в виде старинных квестов.

Previously in Ben&Dan

До Time Gentlemen, Please! альтер-эго разработчиков успели отметиться в Ben There, Dan That. Вероятно, имеет смысл представлять ее как демоверсию. Во-первых, она абсолютно бесплатна. Во-вторых, чувствуется, что это лишь проба пера: графика чуть похуже, интерфейс малость неудобнее, да и играется порой скучновато. Однако без Ben There, Dan That не до конца будет понятно, чем же героям так насолили эти проклятые вешалки…

Новости

Нам трудно поверить, что это совпадение, но для Mass Effect также вышло обещанное бог знает когда дополнение Pinnacle Station. В его рамках игроку предстоит посетить звездную станцию и пройти ряд боевых испытаний на космическом варианте гладиаторской арены. Выход аддона не сопровождался особым шумом, что вполне резонно: разрабатывали его не в BioWare, а в той студии, что занималась портом игры на PC. К тому же, как выяснилось опытным путем, у владельцев платинового издания Mass Effect дополнение это вообще работать отказывается. Когда его починят – никто, к сожалению, не знает.



Sony решила не тянуть: прошивка PS3 за номером 3.00 уже доступна для скачивания. Правда, после обновления консоли некоторые пользователи испытывали проблемы с запуском игры Uncharted: Drake's Fortune, но разработчики обещали решить их в ближайшем времени. В PS Store тем временем появились первые «анимированные» PS3-темы. В большинстве своем они платные, однако в японском отделе PS Store лежит и бесплатная, она посвящена игре Afrika.



Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers, как и положено приличной игре по ККИ, в ближайшее время обзаведется нормальным скачиваемым контентом. Дополнение Duel the Dragon привнесет в нее три новые колоды, шесть уровней и одного босса. Кроме того, к моменту выхода аддона игра получит Title Update, исправляющий различные баги и недоработки.

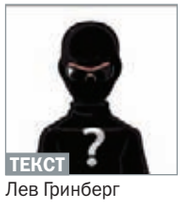
Не успела долгожданная Guitar Hero 5 выйти в США, а для нее уже доступны скачиваемые треки – и не какие-то там, а от знаменитых Rolling Stones! Набор, содержащий пять песен с концертника Get Yer Ya-Ya's Out!, стоит 720 MP на XBLA и $8.99 на PSN. К сожалению, контент для новой игры несовместим со старой Guitar Hero: World Tour, как предполагалось ранее.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг



ТЕКСТ
Лев Гринберг

Basquash!



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Basquash!
Формат:
ТВ, 25 серий
Режиссеры:
Сёдзи Кавамори, Син Итагаки
Год премьеры:
2009
Студия:
Satelight
Наша оценка:
можно смотреть

Сериал, который можно кратко охарактеризовать как «аниме про пилотов гигантских, играющих в баскетбол и носящих кроссовки Nike роботов», не мог не оказаться хоть капельку оригинальным. Но вот что удивительно: главной особенностью «Басквоша» оказался не интересный сеттинг и даже не тот факт, что придуман и воплощен в жизнь он был совместными усилиями французского аниматора Томаса Ромена и кумира всех поклонников меха-жанра Сёдзи Кавамори (работавшего, помимо прочего, практически над каждым «Макроссом»). Куда занимательнее история его взлетов и падений. Когда Кавамори объявил миру о намерении создать сериал про меха-баскетбол, многие предположили, что либо годы беспрестанного робопроизводства наконец-то свели талантливого дизайнера с ума, либо он банально продался Nike. И тизеры, показывающие бегающих по реальным городам стальных CG-гигантов и похожие на что угодно, но только не на рекламу аниме, лишь усиливали подозрения.



Милые бранятся – только тешатся.

Но потом вышла первая серия, и люди в изумлении припали к экранам – настолько хороша она была. Не всякий голливудский блокбастер может похвастаться режиссурой такого уровня. Да и качество анимации вполне достойно дорогой полнометражки. Удивительное внимание к деталям, благодаря которому бредовый по своей сути мир, в котором все вращается вокруг баскетбола, ожил и задышал полной грудью. Тщательная прорисовка декораций, героев, даже всего лишь раз промелькнувших в толпе прохожих. Казалось бы, вот он, лучший сериал не только сезона, но и года. Не K-ON, не «Фантом» и даже не «Эдем», но «Басквош» – история про роботов-баскетболистов, кабины которых созданы из корпусов обычных автомобилей. Да только вот потом…

Потом вышла вторая серия, вновь изумленно припали к экранам – настолько она была убога. Нарисованная безвестными корейцами (вероятнее всего, за еду), от красоты и стройности предыдущего эпизода не осталось и следа, зато обнаружилась уйма недостатков: плоские, непривлекательные герои и отсутствие хоть сколько-нибудь интересного сюжета. «Басквош» лишний раз доказал, что «чем выше взлетишь, тем больнее падать», сперва поднялся на вершину Олимпа, а потом не просто шмякнулся оземь, а проломив пол, устремился прямиком в Тартар. Увидев это, не слишком терпеливые люди махнули рукой на эту историю – мол, умерла, так умерла. Остальные тоже огорчились, рассудив, что одни только деньги Nike сериал не спасут, но все-таки продолжили следить за развитием событий в надежде, что «Басквош» еще возродится. Так и случилось… но лишь к восьмому (!) эпизоду. Конечно, справедливости ради стоит заметить: любая из последующих серий по всем статьям превосходила вторую, но все они оказались не более чем крепкими середнячками. Похоже, авторы сами не до конца представляли, что делать со своим творением, и потому чересчур затянули пролог. На протяжении семи частей наш всего-навсего знакомили с героями, показывали, как они изобрели уличный меха-баскетбол (басквош), как зарабатывали на жизнь, разнося тяжести, и как придумывали обувать роботов в гигантские кроссовки. И беда, как ни печально, вовсе не в рекламе последних. Беда в героях.

Знакомьтесь! Дан Джей Ди – полнейший кретин, ко всему прочему жутко упертый и просто помешанный на своей искалеченной в детстве сестре. Сера Ди Миранда – симпатичная девушка, отличающаяся склонностью к мазохизму, ее «идея фикс» – «добыть гены сильного мужчины». Айсман Хотти – внешне хладнокровный баскетболист, но при ближайшем рассмотрении оказывающийся психически неуравновешенным и невероятно агрессивным. Не так уж плохо звучит, да? Но проблема в том, что это исчерпывающие характеристики действующих лиц. Дан тупит, Сера эротично стонет каждый раз, когда ее мех получает очередной удар, Айсман визжит: «Дестрой!!!» и швыряет мячи направо-налево – вот, собственно, и все. А как рассказать интересную историю, когда


Харука Грация – помешанная на собственных ступнях обладательница «лунного бюста».

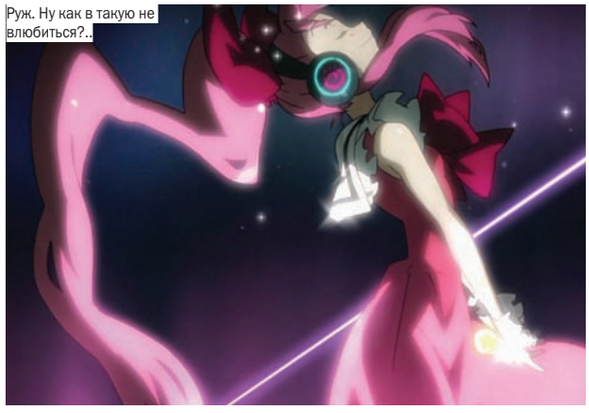
у каждого из трех героев не характер, а по одной отличительной черте, да и то шаржированной? Судя по «Басквошу» – никак. Однако авторы не сдались. Вместо этого они, стиснув зубы, довели вступление до конца, а потом сменили декорации, перебросив героев из надоевшего, исхоженного вдоль и поперек города в суровый внешний мир и коренным образом переосмыслили их характеры, а заодно и сменили стиль повествования.

Дубль два. Знакомьтесь! Дан Джей Ди – простоватый, но добрый и жутко талантливый баскетболист, живая легенда спорта и просто верный товарищ. Несмотря на то что вокруг него постоянно крутится не только Сера, но и пышногрудая подруга детства по имени Миюки (ко всему прочему – умница и талантливый механик), свою единственную он находит уже во внешнем мире. Сера Ди Миранда – несколько меланхоличная красотка, дочка главы Турбинограда, ненавидящая отца за то, что он, предположительно, бросил Серу и ее мать (причем покинутая женщина скончалась). Никакого садо-мазо, да и «поиск генов» приводит к полноценному роману. Айсман Хотти – человек чрезвычайно спокойный в обычной жизни и крайне агрессивный на поле. Однако резкую смену настроения вызывают не внезапные приступы ярости, а желание выложиться по полной и заставить членов команды действовать столь же самоотверженно. Айсман очень требователен к себе и окружающим, а все потому, что когда-то он, как и Дан сейчас, считался кумиром болельщиков, но был жестоко (и не без крови) поставлен на место конкурентами.

Согласитесь, так куда интересней. А ведь это еще не все. Мы лишь в самых общих чертах рассказали о том, что собой представляют главные герои. При этом не словечком не обмолвились о других персонажах, вышедших на сцену в девятой и последующих сериях: о маскирующейся под парня принцессе Флоре, о группе Eclipse и, в частности, любимой Дана – Руж, о лунном гиганте Нави и многих, многих других. Между тем все они необычны, и каждый по-своему интересен. Даже спортсмены-соперники из других команд, появляющиеся лишь в эпизодах, это живые люди со своими характерами и биографиями. Не говоря уж обо всех более или менее важных персонажах, ведь у каждого из них есть собственная история, так что следить за ними – одно удовольствие.

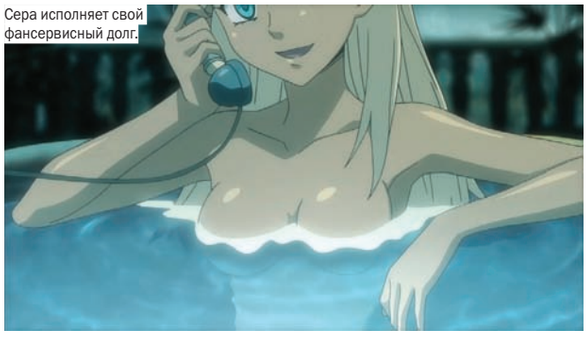
Юмористический сериал, развиваясь, постепенно обретал черты более серьезного, масштабного и даже эпического повествования. Соперничеству, дружбе, предательствам, любви, расставаниям, многочисленным тайнам прошлого и спасению мира от неминуемой гибели – всему этому нашлось место в том истинном «Басквоше», что начался с восьмого эпизода. Но стоит ли ради всего этого терпеть более чем полдюжины откровенно средних серий? Да, стоит. Среди аниме-сериалов полно вещей про спорт и историй про гигантских роботов, а вот необычных (а главное – удачных) комбинаций того и другого практически нет. К тому же жемчужиной коллекции «Басквош» стало одно из самых оригинальных и красивых признаний в любви, а это, согласитесь, дорого стоит. **СИ**


В этом мире даже боги играют в баскетбол.


Руж. Ну как в такую не влюбиться?..


...особенно если она сама делает первый шаг.


А вот так выглядят случайные прохожие в первой серии.


Сера исполняет свой фансервисный долг.


Слева: Да, герои умеют драться. Но мяч в этом мире сильнее меча.

Новости

Недавно вышедшая на PSP игра студии Konami Oukami kakushi («Унесенный волками»), созданная по сценарию 07th Expansion (Higurashi no naku koro ni) и дизайнам Peach-Pit (Rozen Maiden), станет основой для аниме. Пока неизвестно, что за люди будут отвечать за перенос мрачной истории о разделенном на две части горном городке на телеэкраны, но мы обязательно будем держать вас в курсе.



Анонсирован третий цикл Hidamari Sketch, умеренно популярного сериала от Акиюки Симбо и студии Shaft. Видимо, продолжая традицию давать странные названия (второй сезон именовался Hidamari Sketch x 365), третью часть озаглавили Hidamari Sketch x ★★★. А вот когда же именно мы его увидим, пока, увы, не ясно.



Кстати, о «Реанимедии». Похоже, звания лучшего издателя аниме им уже мало, а потому компания решила взяться за перевод романов, связанных с аниме. Для начала на суд публики будет представлен перевод книги Макото Синкая «Пять сантиметров в секунду».



Японцы похитили Чебурашку

Японцы любят Чебурашку. Вернее, нет, не так: они его обожают. Нам он тоже дорог, конечно, как культурное достояние и светлое воспоминание детства, но до искреннего восхищения, испытываемого японцами, нам все-таки далеко. Много лет они пытались получить права на создание аниме про него, и вот наконец-то цель достигнута. С седьмого октября на телеэкранах Японии стартует Cheburashka Arere? – сериал, состоящий из 26 трехминутных эпизодов. И это, судя по всему, лишь начало – по крайней мере уже сейчас поговаривают о выходе в 2010 году нового полнометражного мультфильма про ушастого героя.
Интересно, конечно, что в конце концов получится. Радует, что за дело взялся аниматор, ранее работавший над Baccano!, пугает, что над фильмом трудится режиссер, не снявший ровным счетом ничего, достойного упоминания. Ну а тот факт, что создание сериала доверили молодой студии GoHands, единственным серьезным достижением которой на данный момент остается гаремное аниме Princess Lover, просто-напросто удивляет. Но посмотрим. Оригинальный советский мультфильм японцы дублировали поистине великолепно – может, и с новым сериалом не подкачают.



«Реанимедиа» + «Истари-комикс» = пряности

Ах, какой замечательный союз. Самые ретивые издатели аниме объединили усилия с самыми увлеченными этим направлением искусства издателями манги, чтобы совместно донести до российских анимешников романтически-торговую историю, именуемую «Волчица и пряности».
Для тех, кто не знает: Ookami to Koushinryou повествует о средневековом торговце по имени Крафт Лоурэнс, однажды его попутчицей стала настоящая богиня-волчица по имени Хоро. Среди множества баек о герое, на которого свалилась симпатичная девушка со звериными ушками и хвостиком, «Волчицу и пряности» отличают два элемента: первый – внимательный и вдумчивый подход ко всему, что касается торговли, второй – образ Хоро. И если постоянные разговоры о торговле скорее отпугивают, а не привлекают публику, то найти человека, которому не понравилась бы Хоро, – задача практически невыполнимая, настолько она мила и даже восхитительна. По крайней мере в оригинальной версии.
Хорошо «Истари-комикс» издают мангу, а там озвучивать героев не требуется. «Реанимедиа» же оказалась в ситуации, когда от одного-единственного голоса будет целиком и полностью зависеть качество сериала. Найдут подходящую актрису на роль Хоро – успех обеспечен. Не найдут – увы, пряности без волчицы недорого стоят. Впрочем, если кто и способен справиться с этой задачей, то только «Реа».



Студия GainaX продолжает заигрывать с ностальгирующими фанатами. Мы все еще не видели объявленной OVA по Abenobashi (или хотя бы даты ее выхода), а они уже готовят два бонусных эпизода для другого своего сериала – «Махорроматика», озаглавленных Tadaima Okaeri («Добро пожаловать домой»). Красивое название, словно бы намекающее на полноценный сиквел… Да только в такую удачу както не верится. Ибо, во-первых, сложно продолжать историю после такого финала (кто видел – знает, о чем мы). А во-вторых, постановкой Tadaima Okaeri займется не автор оригинального сериала Хироюки Ямага, а Сёдзи Саеки, режиссер летнего спецвыпуска ко второму сезону. Вероятнее всего, и Tadaima Okaeri окажется лишь небольшой побочной историей, не связанной с основным сюжетом. Но более точные сведения мы получим лишь во второй половине октября.



Мини-обзоры

ナルト › Naruto

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Naruto
Режиссер:
Хаято Датэ
Год премьеры:
2002
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть, но лучше читать



О да, поклонники Наруто в нашей стране дождались-таки лицензионных дисков на родном языке! Уже сейчас есть в продаже два десятка сборников, содержащих аж 81 серию! И кому какое дело, что издания удостоилась отцензуренная и обескровленная версия, созданная американцами, чтобы не травмировать бедных детей! И плевать, что данная версия не содержит ни оригинальной японской, ни даже дублированной американской дорожки! Зачем они нужны, когда у нас есть собранная впопыхах русская озвучка, основанная на вольном переводе вольного перевода? Правильно, незачем!
Ну а если серьезно – данное издание, мягко говоря, не лучший способ познакомиться со знаменитым героем. Хотите анимешного «Наруто» – ищите фанатские переводы. А еще лучше – плюйте на аниме и читайте ман-



Вверху: Не злись, Наруто. Не всем везет с издателями.

ブラック・ラグーン › Black Lagoon (Complete Box Set)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Black Lagoon (Complete Box Set)
Режиссеры:
Сунао Катабути
Год премьеры:
2006
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Насколько же умело подгадано время для релиза! Поклонников сериала раззадорили, сообщив о скором выходе новой OVA по Black Lagoon. Разумеется, истомленные ожиданием, они с радостью купят бокс, содержащий оба сезона, в надежде, что старые приключения Реви и ее команды помогут скоротать время, оставшееся до премьеры. Стоит ли людям, еще не видевшим данный сериал, следовать их примеру? Если вы поклонник красивых, жестоких перестрелок, в обрамлении умеренно интересных, но практически не связанных между собой коротких историй, то ответ вполне однозначен: да, стоит. Да, здесь нет глубины, философских размышлений о смысле жизни и многогранных образов, коими прославился, скажем, Cowboy Bebop, но зато есть большие пушки, харизматичные персонажи и пираты, живущие в современном мире. И этого вполне достаточно.



Вверху: Красотки с большими пушками – что еще нужно для счастья?

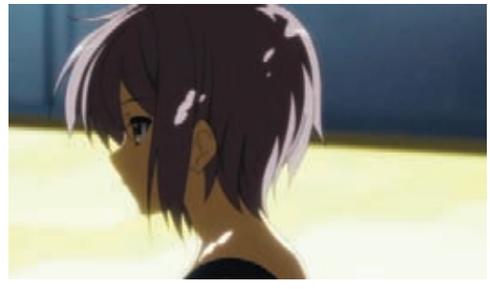
涼宮ハルヒの憂鬱 › Меланхолия Харухи Судзумии: Бесконечная восьмерка

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Меланхолия Харухи Судзумии: Бесконечная восьмерка
Режиссеры:
Тацуя Исихара
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
смотреть вредно



Бесконечная восьмерка – восхитительный, гениальный социальный эксперимент. Заставить фанатов несколько лет ждать продолжения, а потом вместо восьми серий показать одну, но поразному нарисованную – казалось бы, сложно придумать более жестокое испытание для преданных отаку. Но Kadokawa и KyoAni – люди талантливые, а следовательно, им и не такое по плечу: мало того что «Восьмерку» показывали по телевидению целых два месяца. Теперь ее будут полгода издавать на DVD, щедро выпуская по одной-две одинаковых по содержанию серии за раз. Ну не гениально ли? По сути, перед нами идеальный тест, призванный проверить, насколько далеко готовы японские отаку зайти в своей привычке скупать все, что связано с любимым миром, независимо от качества продукта. Готовы ли они купить семь дисков с одной и той же историей?



Вверху: Лишь Юки понимает, как скучна «Бесконечная восьмерка».

Манга

Koe De Oshigoto!

こえでおしごと!

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Koe De Oshigoto!
Создатель:
Конно Адзурэ
Первая публикация:
2008 год
Журнал:
Wani Books
Наша оценка:
можно читать

Для Канны Аёяги шестнадцатилетие оказалось поистине поворотным событием, ибо в этот день ее старшая сестра, которой 28 лет, предложила Канне поработать в своей в фирме. Девушка, не подозревавшая ничего дурного, с радостью согласилась… еще не зная, что сестра работает в компании, создающей хентайные игры, а Канне этих самые игры предстоит озвучивать. И теперь бедной стеснительной девушке, ровным счетом ничего не знающей о сексе (даже в плане теории), предстоит учиться произносить при посторонних такие грязные слова, как @%^#, #$%# или ^&#$%, издавать сопровождающие $%!@# звуки, страстно стонать и вообще вытворять своим голосом крайне неприличные вещи.

Японцы – народ трудолюбивый. Правильное отношение к работе у них, должно быть, в генах. Ну а то, что упускают гены, умело и ненавязчиво восполняет разнообразная манга, посвященная тем или иным профессиям. И хотя передать в тексте все прелести работы сейю невозможно физически, данная манга все равно вышла достаточно увлекательной, веселой и умело затрагивающей самые интимные подробности, но обходящейся при этом без сексуальных сцен.







Kurozakuro

クロザクロ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kurozakuro
Создатель:
Ёсинори Нацумэ
Первая публикация:
2004 год
Журнал:
Shounen Sunday
Наша оценка:
нужно читать

У эпиков типа «Наруто» есть одна серьезная болезнь – жуткая затянутость. Исключений из этого правила до обидного мало, и тем ценнее манга под названием Kurozakuro. Добрый и безобидный парень по имени Микито Сакурай находит таинственный предмет, который дает ему нечеловеческие силы… взамен постепенно превращая юношу в пожирающего людей монстра. Сакураю чудом удается обуздать своих внутренних демонов, но тут на него одни за другими начинают сваливаться враги внешние: людоеды, охотники на людоедов, охотники на охотников на людоедов, монстры, разводящие людоедов, как скот, и прочие участники древнего конфликта. А все потому, что Микито «свезло» стать единственным шансом на спасение для Закуро –здешнего варианта Алукарда.

События в этой истории стремительно развиваются, делая мангу очень увлекательной. Правда, из-за быстрой смены событий многие интересные персонажи исчезают из манги, не успев в полной мере раскрыться перед читателями. И этого уже не исправить, ведь издательство заставило Нацумэ закончить мангу на седьмом томе. Зато у Kurozakuro, в отличие от товарищей по жанру, и вправду есть финал.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Puchi Eva: Evangelion@game
Платформа:
DS
Авторы:
Namco Bandai
Дата релиза:
2008 год

Puchi Eva: Evangelion@game

ぷちえう゛ : Evangelion@game

Не волнуйтесь, мы не собираемся писать про Еву в каждом номере. Рано или поздно настанет тот светлый день, когда студия GainaX перестанет выпускать бесконечные спин-оффы к своему главному творению… Правда для этого, скорее всего, потребуется гигантский метеорит, уничтожающий Землю. Ведь пока мы все живы, плодовитым авторам нет смысла тормозить.

Итак, Evangelion@game. Игровая часть небольшого подцикла, распространившегося на аниме, фигурки и мангу. Героев оригинального сериала превратили в жутко кавайных чибиков, подкорректировали их характеры для пущей комичности и отправили в школу – развлекаться. Конкретно в Evangelion@game это вылилось в пять (вау, целых пять!) элементарных мини-игр, завязанных на использовании стилуса. Симпатичный дизайн, легкость освоения, для не знающих японский – вот, пожалуй, и все плюсы данной игры. Увы – только для фанатов.





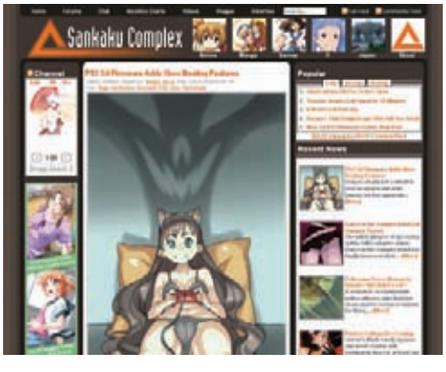
Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Sankaku Complex
Адрес:
http://www.sankakucomplex.com
Язык:
английский

Sankaku Complex

Sankaku Complex – весьма необычный новостной сайт. Посвященный в первую очередь аниме и манге, он не обходит стороной и самые интересные события японской игровой индустрии, а еще здесь можно прочесть необычные истории, собранные по всему миру. В чем же подвох? А в том, что примерно две трети попадающих на «Санкаку» материалов в той или иной степени связаны с эротикой, сексом или насилием. И хотя среди всего этого изобилия информации «только для взрослых» иногда попадаются крайне интересные «обычные» аниме-новости, по той или иной причине проскальзывающие мимо серьезных сайтов типа ANN, людям, сторонящимся эротики, на «Санкаку» делать нечего. Остальным – добро пожаловать!



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Почему каждый DVD с несколькими эпизодами стоит как целый фильм?

Восемь часов видео никак не может стоить столько же, сколько полтора. Бокс-сет стоит дорого, зато его хватает не на один вечер, а на целую неделю.



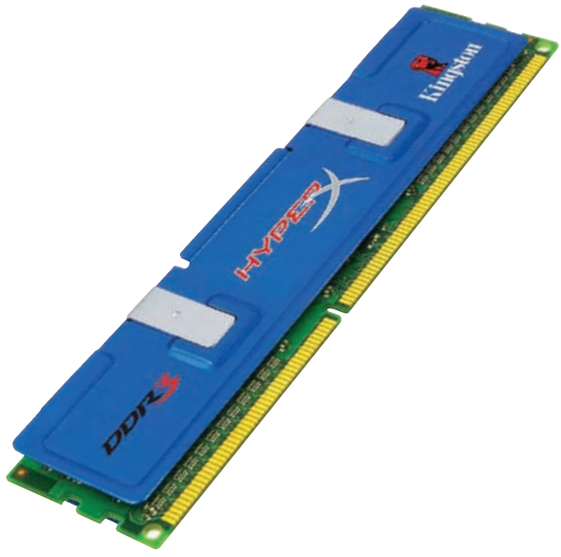
Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

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.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Прошлое поколение

К концу года стоимость ddr2- и ddr3-памяти сравняется

Совсем скоро память DDR2 уйдет в историю. Это неизбежно: производители наращивают выпуск DDR3 и сокращают производство DDR2. Таким образом, цены на старую память начинают активно расти, а на новую, наоборот, быстро снижаться. Например, сейчас стоимость планки старой доброй DDR1 равна стоимости очень неплохого модуля DDR3. Тем не менее, пока есть спрос на такую память (а он еще очень долго будет сохраняться), производство ее продолжится, но его объемы так уменьшатся, что и конечная цена окажется абсолютно невыгодной для использования в новых системах: от недорогих до топовых. Таким образом, подстегиваемая законами рынка, старая память уходит в прошлое. Резкое снижение цен на DDR3 происходит буквально на глазах месяцы, а пик его ожидается в районе Нового года.

Шесть ядер в помощь

Процессор AMD Thuban

Появились слухи, что компания AMD планирует весной следующего года представить новый шестиядерный процессор на базе нового ядра AMD Thuban. Скорее всего, называться он будет все так же: AMD Phenom II, но, вероятно, с приставкой X6. Самое интересное, что ориентирован этот процессор не на серверный рынок, а на пользовательский и предлагается игрокам и тем, кому нужна мощная домашняя машина. Совершенно точно процессор будет совместим с форм-фактором AM3, поэтому для перехода на него пользователям, скорее всего, потребуется лишь обновить BIOS материнской платы, но не менять ее. Напомним, что конкурента этому процессору готовит Intel, шестиядерный чип которой также увидит свет весной 2010 года.





С музыкой повсюду

Недорогой музыкальный телефон Nokia X3

В скором времени компания Nokia выпустит на рынок интересную молодежную модель – X3. Под необычным названием и оригинальным дизайном скрывается музыкальный телефон с кучей интересных особенностей. Обещают новый интерфейс управления плеером, программу для упорядочивания песен и альбомов, а также улучшенный чип воспроизведения аудио. В комплекте будет поставляться фирменная гарнитура, качество воспроизведения звука которой планируется на уровне весьма приличных наушников. Объем встроенной памяти составит 16 Гбайт, диагональ экрана – 2.2 дюйма. А вот стоимость новинки ожидается всего лишь на уровне 115 евро. Причем вполне возможно, что ближе к выходу модели на рынок она ощутимо снизится.

Просто и доступно

Плеер Samsung YP-R0



Экономным пользователям компания Samsung в скором времени представит новый мультимедиаплеер YP-R0. Всего будет выпущено две версии: на 4 и 8 Гбайт памяти. Для увеличения объема памяти доступен слот microSDHC. Плеер поддерживает все актуальные на сегодняшний день форматы видео, музыки и цифровых картинок. Разрешение экрана составляет 320x240 точек, диагональ – 2.6 дюйма. Экран, как это сейчас модно, сенсорный. Интерфейс плеера максимально прост и понятен буквально с первого знакомства. Стоимость 4-гигабайтной версии составит 4 тыс. рублей, 8-гигабайтной немного выше – 5 тыс. рублей. Скорее всего, к моменту появления журнала в продаже плеер можно будет встретить на полках магазинов.



Хватит всем!

Жесткий диск WD Caviar Black 2 GB

Тем, у кого жесткие диски в компьютере трещат по швам от информации, стоит обратить внимание на новинку от Western Digital – винчестер объемом 2 Тбайт. Скорость вращения шпинделя составляет 7200 об/мин, объем кэш-памяти – 64 Мбайт. Новинка позиционируется для высокопроизводительных систем, серверов начального уровня, но, как это часто бывает, винчестеры серии Caviar Black весьма востребованы на рынке мощных компьютеров для домашнего использования. Цена на серию Black обычно выше, чем на те модели, которые компания адресует обычным пользователям. Но, так как производительность этих серверных винчестеров зачастую оказывается ощутимо выше уровня пользовательских, сами пользователи отдают предпочтение этой быстрой и дороговатой серии накопителей. В новом винчестере используется технология dual processor: установлены два интегрированных процессора для ускорения обработки данных, а также dual actuator technology – система позиционирования головок с двумя актуаторами, которая обеспечивает высокую точность позиционирования считывающего механизма. Основной актуатор управляет головками, используя обычный электромагнитный принцип, дополнительный – применяет пьезоэлектрическую технологию. Стоимость новинки установлена на уровне $200, но к тому времени, как модель дойдет до наших магазинов, она может ощутимо подешеветь.

Хром в массы

Sony будет предлагать компьютеры с иным предустановленным браузером

Согласно новому контракту, заключенному между компанией Sony и Google, новые ноутбуки и настольные компьютеры будут поставляться с предустановленным браузером Google Chrome, что может немного повысить популярность этой программы. Несмотря на мощные достоинства и поддержку софтверного и интернет-гиганта Google, браузер Chrome занимает пока лишь четвертое место в мире, уступая Internet Explorer и Mozilla Firefox. Также добавим, что в скором времени значительно увеличится число мобильных устройств, в качестве операционной системы использующих расширенную версию Chrome, которая по сути и является полноценной ОС, взамен мобильной Windows. Впрочем, как и раньше, Google настойчиво и аккуратно продвигает свои разработки, и есть шансы, что после длительной борьбы она выйдет на первые позиции по всем фронтам.



Цифры и алфавит



NVIDIA запуталась в собственных индексах

Или как минимум компания пытается запутать своих покупателей. Сейчас выпускается столько видеокарт, что сохранить простые и понятные названия, как было раньше, невозможно. Простое обозначение моделей также дает слабину – начав с 4000-й серии, компания дошла до 9000-й и перешла на трехзначное обозначение, начав счет с GTX 260. Но, так как многие модели из 9000-й серии еще актуальны, маркетологи «перенесли» 9800-ю модель в новую серию, отдав ей индекс GTS 250. Это, кстати, привело к повышению спроса на данную модель, несмотря на то что она довольно устарела и в последнее время продажи 9800-й шли не так хорошо. Теперь все платы среднего уровня будут «упакованы» в 200-ю серию: модели 250, 260, 285 и т.п. Платы начального уровня добавятся в серию 100, а новые разработки – в 300-ю серию. От буквенных индексов, скорее всего, откажутся совсем. На первый взгляд вроде бы все здорово, особенно если привыкнуть к новым индексам. Но что будут делать маркетологи, когда выйдет следующее поколение? Куда переносить устаревшие, но все еще актуальные платы, а также недорогие новинки? В общем, даже с учетом нововведений выбирать видеокарту становится все сложнее и сложнее.

Игры форматов



Евгений Попов

Тестирование игровых ноутбуков

Геймерские ноутбуки предназначены в первую очередь для тех, кто не способен расстаться с игрой даже во время длительной поездки. Ведь известно, что за деньги которые будут затрачены на игровой ноутбук, можно построить настольную конфигурацию вдвое или даже втрое мощнее. Игровые ноутбуки – это выбор обеспеченных любителей компьютерных игр или вариант, когда некуда поставить полноценную систему. Геймерское решение должно обладать не только свежей платформой и мощным графическим контроллером, в наличии должен быть еще и неплохой экран, а также приличная акустическая система. В нашем обзоре будет несколько мощных моделей ноутбуков, которые мы изучим с позиций настоящего игромана.

Список тестируемого оборудования

- ASUS G50V
- Compaq Pressario CQ60-215ER
- Dell Studio XPS 1640
- Sony VAIO VGN-AW2XRY/Q
- Toshiba Satellite A300-1G4
- Toshiba Satellite A500

Методика тестирования

Для тестирования ноутбуков, представленных в обзоре, мы применяли достаточно обширную методику, которая должна была всесторонне отразить возможности устройств. Использовались не только игровые тесты, но и синтетические бенчмарки. В частности, мы производили измерение температурных параметров после часа высокой нагрузки, а также время автономной работы не только в режиме Reader's Test (или, как его еще называют, «чтение с экрана»), но и в режиме просмотра HD-видео. Что касается самих бенчмарков, то для наибольшей объективности мы взяли классические 3DMark'06 и 3DMark'03, а также не такие популярные среди масс геймеров пакеты Passmark Performance Test версии 6.1 и CrystalMark 2004 R2. Для определения эффективности работы CPU использовалась программа Super PI, а для оценки качества связки процессор + память – встроенный тест в WinRAR. Что касается игр, то мы использовали в качестве тестовых плацдармов BioShock, Half-Life 2 и World in Conflict. Проводились замеры при разрешении 1280x1024 с анизотропной фильтрацией (x16) и антиалайсингом (x4).

ASUS G50V

Наверное, самой эффектной из всех моделей, представленных в нашем обзоре, является ноутбук от компании ASUS. В последнее время ASUS все больше уделяет внимание геймерам – пожалуй, ни у одной компании, занимающейся выпуском портативных компьютеров, нет такого количества ноутбуков для любителей игр. Другая серия игровых мобильных компьютеров от ASUS – G70 – это более дорогие и производительные решения. Мы же остановимся на более доступном варианте – ASUS G50. Он начинает радовать уже с момента знакомства с упаковкой. В наборе, в частности, нашелся качественный рюкзак, а также мышка (Logitech MX518). Внешний вид не отстает от комплектации. Яркий оранжево-черный дизайн не может не приковывать взгляд. Поражает и количество внешней иллюминации: здесь используется множество декоративных светодиодов, которые можно отключить, если они надоедают. В качестве дополнительной фишки следует отметить информационную панель под дисплеем. Она может отображать не только информацию, которую желает постоянно видеть пользователь, но и данные, которые вводятся лично, например имя, приветствие или что-то еще. Программная опция Direct Console 2.0 позволяет осуществлять разгон устройства в операционной системе. Здесь можно настроить панель сообщений, отрегулировать или вовсе отключить декоративные световые индикаторы и, что важно, осуществить разгон ноутбука. Существует три режима работы: нормальный, турбо и экстрим. В нормальном режиме ноутбук работает при стандартных параметрах – в двух других повышается частота системной шины и, как следствие, процессора. Клавиатура в ASUS G50V полноразмерная, с цифровым блоком. Набор WASD специально помечен красными стрелочками. Тачпад достаточно широкий, снабжен металлической каймой с массивными клавишами действия. Кнопки обладают тугим нажатием с характерным щелчком. Из функциональных особенностей можно выделить разве что наличие встроенного ТВ-тюнера, который отличается не слишком хорошим качеством передачи и обработки сигнала, а также присутствием привода Blu-ray. Несмотря на все достоинства устройства, следует отметить не слишком качественное звучание стереоакустики от Altec Lansing – даже сабвуфера и того нет.



5

\+ Производительность, дизайн, обилие функций, привод Blu-ray

\- Маркость корпуса, звучание акустики, слабый ТВ-тюнер, цена



Compaq Presario CQ60-215ER (2300)

Выпуском и разработкой ноутбуков Compaq занимается компания HP (Hewlett-Packard). Под этим брендом выходят на рынок решения бюджетные, к коим можно отнести и Compaq Presario CQ60-215ER, который мы включили в обзор. Данный ноутбук предлагает достаточно простую конфигурацию, которая даст возможность пользователю за небольшие деньги и поработать с комфортом, и в игры поиграть немного, и кино посмотреть. В наборе с ноутбуком поставляется масса полезного и не очень программного обеспечения, среди которого есть набор игр от HP (нужно подключение к Сети для активации) и комплект Cyberlink для работы с оптическими дисками. В качестве центрального процессора использован Intel Core 2 Duo T6400, а в роли интегрированного GPU выступает NVIDIA GeForce 9200M GS с 256 Мбайт заимствуемой памяти. Дизайн ноутбука достаточно простой, без изысков. Черные панели, скучный пластик. Тачпад является частью корпуса ноутбука – классический подход в оформлении мобильных компьютеров от HP. Клавиши большие, удобные. Нажимаются легко, с небольшим щелчком. Клавиатура снабжена цифровым блоком, но при этом производителю пришлось поступиться размерами некоторых кнопок. В частности, пострадали стрелки, сам цифровой блок и шесть клавиш из набора home-end-pgup-pgdn – они и вовсе миниатюрные. Честно говоря, не нужно быть провидцем, чтобы понять, что на NVIDIA GeForce 9200M GS далеко не уедешь. Да, этот графический контроллер лучше встроенного в чипсет GPU от Intel, но он не позволит на достаточно высоких разрешениях играть в современные игры. Зато чип от NVIDIA позволяет реализовать HDMI-разъем, да и конечная цена продукта заставляет считать Compaq Presario CQ60-215ER максимально бюджетным ноутбуком нашего обзора. Проще говоря, если нужна недорогая платформа для игр, этот мобильный компьютер будет отличным выбором. Экран не отличается высокой яркостью и контрастностью, но дисплей неплохой. Огорчает также отсутствие независимой панели управления функциями мультимедиа. Тем не менее стоит похвалить неплохие стереоколонки от Altec Lansing – и громкость выдерживают, и на пике не хрипят.

4

\+ Низкая цена, наличие HDMI, хороший тачпад

– Слабая конфигурация, отсутствие Bluetooth

Dell Studio XPS 1640

Dell Studio XPS – самые мощные модели ноутбуков от данного производителя. Мы включили в обзор 16-дюймовое решение из вышеупомянутой линейки, а именно Dell Studio XPS 1640. В наборе с этим устройством кроме блока питания и клавиатуры поставляется еще и защитный замшевый мешочек для транспортировки. Но мы рекомендуем все-таки купить нормальный кейс или сумку, поскольку прилагаемый чехол играет скорее декоративную роль – у него нет даже защелки или на худой конец липучки. Дизайн ноутбука можно охарактеризовать как свободную вариацию в стиле модерн: плавные линии, ничего лишнего, удачное сочетание серебристого и черного. Нельзя не отметить обилие глянцевых панелей. Даже рабочая область, которая постоянно контактирует с руками пользователя, отполирована до зеркального блеска. Так что придется часто протирать корпус, чтобы он не потерял «товарный вид». Экран ноутбука Dell Studio XPS 1640 является, наверное, основным достоинством устройства. Высокая контрастность и яркость гарантированы, жаль, что бликует сильно. Имеется возможность приобрести модель с диагональю 16 дюймов и матрицей RGB LED. Эта технология была доступна некоторое время назад только в дорогих ТВ-панелях и ЖК-мониторах. Теперь такую прелесть получили и пользователи портативных компьютеров. Dell Studio XPS 1640 отличается очень необычной формой клавиш. Вместо традиционной усеченной пирамиды использована новая конструкция, которая, впрочем, понравится далеко не всем. Площадь контакта с пальцами немного возвышается над основной плоскостью самих клавиш. Ничего оригинального – главное, что клавиатура почти бесшумная и работать с ней удобно. Отдельно хочется отметить подсветку клавиш с регулируемой интенсивностью свечения. Этот факт оценят те, кто любит играть по ночам. Не хватает клавиатуре цифрового блока Num Pad, который просто не поместился – по бокам от клавиш расположены динамики. Здесь речь идет о стандартной звуковой стереосхеме. Динамики достаточно громкие, но на максимуме начинают заметно потрескивать. Над клавиатурой можно найти сенсорные клавиши управления мультимедиа, включения беспроводных функций, а также регулировки громкости звука – к ним тоже никаких претензий. Оптический DVD-привод использует щелевую загрузку, что, без сомнения, удобно, хотя в случае неисправности самому пользователю будет сложно поменять привод.



5

\+ Высокая производительность, превосходный дисплей, регулируемая подсветка

– Высокий нагрев, маркость корпуса



Sony VAIO VGN-AW2XRY/Q

Мы не можем рекомендовать Sony VAIO VGN-AW2XRY/Q в качестве игрового ноутбука, поскольку это скорее DTR-модель – полноценная замена настольному компьютеру. Здесь есть все, о чем можно только мечтать, но цена оставляет желать лучшего. Ведь речь идет о самом дорогом ноутбуке среди представленных в нашем обзоре. Но как бы то ни было нельзя отрицать ту индивидуальность и то изящество, которые смог привнести производитель в свое решение. Этот ноутбук обладает дисплеем с диагональю 18 дюймов. Он просто создан для просмотра фильмов: матрица со светодиодной технологией RGB LED, поддержка Full HD 1080p, наличие оптического привода Blu-ray. Однако конфигурация в данном случае достаточно мощная, чтобы пользователь мог насладиться и самыми свежими играми. Речь идет о графическом контроллере NVIDIA GeForce 9600 GT. Что касается практичности оформления, то глянцевой сделана только крышка ноутбука. Рабочая поверхность представляет собой сочетание металла и декоративного пластика, что выглядит очень даже недурно. Дисплей матовый – при долгой работе за экраном меньше устают глаза. По традиции клавиша включения находится на торце, в месте стыка дисплейной части корпуса и основного массива. С другой стороны оси находится порт для подключения блока питания. Клавиатура выполнена в типичном стиле Sony – раздельные кнопки правильной геометрической формы, пространство между которыми закрыто декоративной пластиной. Из дополнительных функциональных особенностей следует отметить разве что наличие дактилоскопического сканера. Количества разъемов и интерфейсов достаточно для комфортной работы, но портов могло бы быть и больше в ноутбуке такого класса. В принципе, не ясно, зачем в таком ультрасовременном решении присутствует модем, хотя катастрофически не хватает USB-разъемов (их всего три). У нас на тестировании был инженерный образец, так что мы не могли изучить комплектацию устройства. Ноутбук оснащен ТВ-тюнером, и неплохо бы было получить в придачу и пульт дистанционного управления.

4

\+ Шикарный дисплей, хорошая акустика, полноформатная клавиатура

– Высокая цена, мало интерфейсов

Toshiba Satellite A300-1G3

Toshiba Satellite A300 уже несколько раз претерпевала модификацию платформы и замену функциональных блоков. Однако дизайн и внешний вид остаются неизменными с 2008 года. На этот раз мы решили познакомиться с последней реализацией многопрофильного решения под названием Toshiba Satellite A300-1G3. В данном случае в качестве основы была использована платформа с интегрированным графическим контролером Intel GMA X3100. В связи с этим ожидать каких-то прелестей вроде HDMI-порта достаточно сложно. Но при этом ноутбук отличается крайне низкой ценой по сравнению со многими другими моделями в нашем обзоре. Конфигурация устройства может быть весьма разнообразной в зависимости от предпочтений пользователя. А вот превосходный 15,4-дюймовый дисплей с матрицей от Samsung в любом случае остается прежним. Смущает в оформлении обилие глянца. Да, первоначально этот факт заставляет обратить внимание на элегантный дизайн, но рабочая область быстро покрывается пятнами и моментально теряет вид. То же самое можно сказать и о крышке корпуса. Удивительно, но глянцевой сделана даже клавиатура. Из положительных моментов следует отметить присутствие сенсорной панели управления мультимедийными функциями и неплохую акустическую систему от Harman/Kardon. Что касается интерфейсов, то на боковых панелях можно найти четыре порта USB, разъем FireWire (mini), а также S-Video и модемный RJ-11. Клавиатура достаточно тихая, цифрового блока не предусмотрено – для него просто не хватило места. Тачпад шероховатый, приятный на ощупь, однако сенсорную панель можно было бы сделать и побольше. Картридер, расположенный на фронтальной панели, поддерживает пять видов модулей памяти: SD/MMC/MS/MS Pro/xD. Есть разъем Express Card. У более дорогих моделей той же серии в этот слот убирается пульт дистанционного управления. Есть еще механический регулятор громкости, выключатель модуля Wi-Fi, а также аудиоконнекторы. Съемная батарея емкостью 4000 мАч дает возможность ноутбуку работать в общей сложности около трех часов в экономном режиме.



3

\+ Низкая цена, неплохой дисплей и дизайн

– Невысокий уровень производительности, обилие глянца

	ASUS G50V	Compaq Pressario CQ60-215ER	Dell Studio XPS 1640
Дисплей	15,4", 1440x900, глянцевый	15,6", 1366x768, глянцевый	15,6", 1366x768, глянцевый
Процессор	Intel Core 2 Duo T9600, 2,8 ГГц	Intel Core 2 Duo T6400, 2 ГГц	Intel Core 2 Duo T9400, 2,53 ГГц
Чипсет	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45
Память	4096 Мбайт DDR2-800	2048 Мбайт DDR2-800	4096 Мбайт DDR3-1066
Видео	NVIDIA GeForce 9700M GT, 512 Мбайт	NVIDIA GeForce 9200M GS, 256 Мбайт	AMD Mobility Radeon HD 3670, 512 Мбайт
Винчестер	2x 320 Гбайт, WDC WD3200BEVT, 5400 об/мин	250 Гбайт, Toshiba MK2552GSX, 5400 об/мин	500 Гбайт, WDC WD500BEVT, 5400 об/мин
Оптический привод	Optiarc BC-5500S, BD-ROM	Optiarc AD-7591S, DVD-RW	Optiarc AD-7640S, DVD-RW
Порты	4x USB, eSATA, VGA, IEEE 1394 (mini), 2x Audio, Express Card 54, HDMI, кардридер 8-в-1 (SD/MMC/MS/MS Pro, mini SD/MS Duo/MS Pro Duo через адаптер), ТВ-антенна	3x USB, 2x Audio, VGA, HDMI, кардридер 5-в-1 (SD/MMC/MS/MS Pro/xD)	2x USB, USB/eSATA, Display Port, Express Card 54, HDMI, 3x Audio, IEEE 1394 (mini), VGA, кардридер 5-в-1 (SD/MMC/MS/MS Pro/xD)
Коммуникации	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1+EDR, LAN, Modem 56k	Wi-Fi 802.11b/g, LAN, Modem 56k	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.0, LAN
Батарея	4800 мАч, Li-ion	4200 мАч, Li-ion	4600 мАч, Li-ion
Операционная система	Microsoft Windows Vista Ultimate SP1	Microsoft Windows Vista Home Premium SP1	Microsoft Windows Vista Home Premium SP1 x64
Размеры, вес	375x265x40,6 мм, 3,3 кг	378x252x43 мм, 2,75 кг	384x254x34 мм, 2,91 кг



Toshiba Satellite A500

4

+ Достойный уровень производительности, клавиатура с цифровым блоком

– Глянцевый корпус, акустика без сабвуфера

От представленной ранее модели этот ноутбук отличается прежде всего более мощной конфигурацией. Это решение с современной, актуальной конфигурацией, которая подойдет как для DTR-ноутбука, так и для игровой модели. На момент изучения устройства в нашей лаборатории Toshiba Satellite A500 только готовился к выходу на рынок, так что некоторые комплектующие могут быть изменены производителем. Мало того, наверняка мы увидим не одну модификацию. Существует лишь несколько производителей, которые уделяют пристальное внимание клавиатуре. Если первое впечатление визуальное, то второе, безусловно, тактильное. Хорошие средства управления – половина успеха. Ноутбук Toshiba Satellite A500 обладает хорошей раскладкой, удобной как для работы, так и для игр. Размеры корпуса позволили производителю реализовать и цифровой блок Num Pad без изменения размера всех клавиш. Ноутбук предназначен для широкого круга задач. Экран с диагональю 16 дюймов отлично подойдет для просмотра HD-видео, он поддерживает разрешение вплоть до 1366x768 точек и обладает соотношением сторон 16:9. В слот Express Card встроен пульт дистанционного управления (его можно хранить там, если слот не используется по своему прямому назначению). Из недостатков стоит отметить опять обилие глянцевых поверхностей, без которых, по-видимому, маркетологи Toshiba не видят свои продукты. Несмотря на то что, по заявлению производителя, крышка обладает износостойким покрытием, она легко пачкается и на ней видны мелкие царапины. Для управления функциями мультимедиа предусмотрены восемь сенсорных клавиш. Плюс ко всему пользователь имеет возможность выбрать оптимальный режим энергопотребления путем нажатия всего одной клавиши. Акустическая система представлена вариацией 2.0 от Harman/Kardon. Два динамика вынесены на лицевую панель ноутбука – аккурат над клавиатурой. Динамики достаточно громкие, без хрипов, но запаса низких частот явно недостаточно для полномасштабного аудио. Так что остается лишь посетовать на отсутствие в игровом и мультимедийном ноутбуке встроенного сабвуфера.

	ASUS G50V	Compaq Pressario CQ60-215ER	Dell Studio XPS 1640	Sony VAIO VGN-AW2XRY/Q	Toshiba Satellite A300-1G4	Toshiba Satellite A500
Super PI, 1M, с	18.7	26.5	18.2	20.9	31.8	22.6
WinRAR, Multithreading, Кбайт/с	821	719	823	814	846	471
3DMark'06, Default Settings, Overall	5721	1578	4615	5306	438	3695
3DMark'03, Overall	17465	4964	15223	16973	1225	12594
Crystalmark 2004 R2	145221	88868	106657	134159	62574	58002
Passmark Performance Test v.6.1	907	536	729	873	487	303.7
Battery Eater 2.5, Reader's test, мин	144	151	142	104	139	121
Battery Eater 2.5, Classic, мин	115	118	116	89	118	96
Просмотр HD-видео, мин	99	83	90	75	94	79
Температура ЦП, град. Цельсия	46	42	50	38	41	43
Half Life 2, 1280x1024, 4x AA, 16x AF	55.4	34.1	48.1	51.7	22.6	36.8
Bioshock, 1280x1024, 4x AA, 16x AF	28.4	19.4	24	26.5	15.2	18.7
World in Conflict, 1280x1024, 4x AA, 16x AF	9	6	8	9	5	7

Выводы

Все представленные в обзоре ноутбуки найдут своего покупателя. Те из них, что не отличаются высокой производительностью, обладают заманчивой ценой. Следует отметить, что в плане эффективности и функциональности нас порадовал ASUS G50V. Это яркое, неординарное решение, без сомнения, достойно награды «Выбор редакции». Что касается «Лучшей покупки», то среди рассмотренных вариантов наиболее выгодным приобретением, на наш взгляд, с учетом соотношения цена/качество будет Toshiba Satellite A300-1G4.

Sony VAIO VGN-AW2XRY/Q	**Toshiba Satellite A300-1G4**	**Toshiba Satellite A500**
18,4", 1920x1080, матовый	15,4", 1280x800, глянцевый	16", 1366x768, глянцевый
Intel Core 2 Duo T9800, 2,93 ГГц	Intel Core 2 Duo T5850, 2,16 ГГц	Intel Core 2 Duo T9600, 2,8 ГГц
Intel Cantiga PM45	Intel Crestline GM965	Intel Cantiga GM45
4096 Мбайт DDR2-800	2048 Мбайт DDR2-667	2048 Мбайт DDR2-800
NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 Мбайт	Intel GMA X3100, 512 Мбайт	ATI Mobility Radeon HD 4650, 1026 Мбайт
500 Гбайт, Fujitsu MHZ2500BT, 5400 об/мин	250 Гбайт, Hitachi HTS542525K9SA00, 5400 об/мин	320 Гбайт, Fujitsu MJA2320BH G2, 5400 об/мин
Matshita UJ230AS, BD-ROM	LGE GSA-T40N, DVD-RW	Matshita UJ880ES, DVD-RW
3x USB, VGA, IEEE 1394 (mini), 2x Audio, Express Card 34, HDMI, кардридер 7-в-1 (SD/MMC/CF/MS/MS Duo/MS Pro/MS Pro Duo), ТВ-тюнер	3x USB, USB/eSATA, Express Card, VGA, IEEE 1394 (mini), 2x Audio, HDMI, кардридер 5-в-1 (SD/MMC/MS/MS Pro/xD)	
Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1+EDR, LAN	Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1+EDR, LAN	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1+EDR, LAN
4800 мАч, Li-ion	4200 мАч, Li-ion	4800 мАч, Li-ion
Microsoft Windows Vista Ultimate SP1 x64	Microsoft Windows Vista Home Premium SP1	Microsoft Windows Vista Ultimate SP1
437x289x39 мм, 3,9 кг	362x267x34 мм, 2,72 кг	384x259x41 мм, 2,76

TRENDCLUB



Евгений Попов

Взрослые игры

Игровой ноутбук ASUS G51Vx

Ноутбуки давно уже перестали быть скромными машинками для обеспеченных деловых людей. Сегодня каждый пользователь в зависимости от своих интересов может, соразмерно своим финансовым возможностям, подобрать мобильный компьютер по вкусу. Существует специализированный сектор игровых решений – ноутбуков, которые предназначены для любителей интерактивных развлечений. Такие ноутбуки могут похвалиться не только потрясающим уровнем производительности, современными комплектующими и функционалом, но еще и интересным оформлением, эффектным дизайном. Таким ноутбуком по праву можно считать ASUS G51Vx. Одну из последних модификаций этой модели мы и рассмотрим.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
15.6", 1366x768, глянцевый
Процессорная технология:
Intel® Centrino® 2
Процессор:
Intel® Core™ 2 Duo T9600, 2,8 ГГц
Чипсет:
Intel® Cantiga PM45
Память:
4096 Мб, DDR2-800
Видео:
1024 Мб, NVIDIA GeForce GTX 260M
Накопитель:
620 Гб, SATA-II, 5400 об/мин
Оптический привод:
Matshita UD880AS, DVD-RW
Порты:
4xUSB0, VGA, HDMI, e-SATA, IEEE 1394 (mini), Express Card 34, выход на наушники/SPDIF, линейный вход, микрофонный вход, VGA, кард-ридер 8-в-1
Коммуникации:
Wi-Fi IEEE 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
Дополнительно:
2-мегапиксельная веб-камера, ТВ-тюнер
Батарея:
4800 мАч, Li-ion
Операционная система:
Microsoft Windows 7 Enterprise
Размеры, вес:
375x265x40 мм, 3,3 кг

Внешний вид

Нам достаточно сложно представить вниманию наших читателей информацию о комплектации ноутбука, поскольку рассматриваемое устройство – лишь тестовый образец. Однако доподлинно известно, что в наборе с таким игровым ноутбуком будут поставляться игровая мышка и стильный рюкзак. Интересен и внешний облик устройства. Обычно ASUS предпочитает более агрессивный дизайн, но внешний вид ASUS G51Vx можно окрестить скорее как «благородный». Большая глянцевая крышка белого цвета, плавные линии – все это заставит владельца гордиться своим девайсом. На самой крышке расположен логотип той серии, которой принадлежит рассматриваемая модель. Речь, конечно, идет о линейке Republic of gamers, в которой ASUS представляет все свои игровые решения. Интересно, что белый цвет удачно сочетается с глянцем – практически не видно отпечатков пальцев. А вот поверхность, с которой соприкасаются руки при печати, покрыта специальным материалом, напоминающим на ощупь мягкую резину. В целом ноутбук выглядит очень стильно, и нам не терпится рассказать о его функциональных возможностях.

Платформа

Система построена на современной платформе от компании Intel® Centrino® 2. Набор системной логики представлен моделью Intel Cantiga PM45. Такой чипсет используется в высокопроизводительных мобильных компьютерах. Не последнюю роль в конфигурации играет центральный процессор Intel Core 2 Duo T9600. Это мощнейшее решение разработано на базе ядра Penryn и работает на частоте 2,8 ГГц. Процессор способствует как высокой скорости вычислений, если речь идет о работе, так и игровой производительности.

Особенности

В качестве игрового адаптера был выбран мобильный контроллер NVIDIA GeForce GTX 260M с поддержкой технологий NVIDIA CUDA и PhysX. В дополнение ноутбук получил 4 Гб оперативной памяти DDR2-800, а также SATA-накопитель емкостью 620 Гбайт. Что касается функциональности, то лаптоп оснащен всем необходимым. Есть четыре порта USB, eSATA, FireWire (mini), HDMI и даже цифровой встроенный ТВ-тюнер. Если говорить о коммуникациях, то производитель не за-



intel Centrino 2 inside
Ищи знак Intel Inside®

\+ Высокая производительность
Интересный дизайн и хорошая эргономика

– Высокая цена и небольшое время автономной работы

был про поддержку Wi-Fi стандарта Draft N, а также Bluetooth 2.1 с EDR. Широкоформатный дисплей с диагональю 15,6 дюйма может похвалиться LED-подсветкой, высокой контрастностью, хорошей яркостью и максимально поддерживаемым разрешением 1366x768 точек. Он отлично подойдет как для игр, так и для воспроизведения видео высокого разрешения. Кстати, киноманы останутся довольны и акустической системой от Altec Lansing. Даже при максимальной громкости (у этой системы неплохой запас по данному параметру) динамики не хрипят и сохраняют чистое звучание. Ноутбук оснащен полноформатной клавиатурой в духе последних тенденций. Плоские клавиши правильной геометрической формы разделены декоративной панелью. Причем их модный внешний вид отнюдь не мешает скорости печати. Широкая рабочая панель позволила даже поместить цифровой набор Num Pad. Только эти кнопки вышли чуть меньше по размеру. Кстати, сама клавиатура оснащена подсветкой, что очень полезно, если пользователь предпочитает играть или работать в темное время суток без постоянного света. Интенсивность подсветки можно регулировать вручную ступенчато: всего доступно три режима яркости. Широкий тачпад с шероховатой, но приятной на ощупь поверхностью оснащен окантовкой из металла для красоты. Сама сенсорная панель обладает полосой прокрутки. Под дисплеем расположен ряд сенсорных клавиш (их даже можно не заметить, если только случайно не прикоснуться к ним) для оптимизации работы и выбора необходимого профиля для предпочтительного режима, будь то «экономный» или «высокопроизводительный». Продолжая тему аппаратных возможностей, хочется отметить поддержку ноутбуком фирменного программного обеспечения ASUS под названием Express Gate. С помощью него пользователь может уже через восемь секунд после включения устройства работать с почтой, заниматься интернет-серфингом, получить доступ к мультимедийным библиотекам и интернет-пейджерам. Все это стало возможно благодаря мобильной интегрированной операционной системе, запускаемой отдельно от постоянной ОС.

Методика тестирования

Для тестирования ноутбука мы предусмотрели большое количество разноплановых бенчмарков, среди которых есть как классические пакеты, такие как 3DMark'06 или 3DMark Vantage, так и используемые преимущественно среди зарубежных коллег. Такие как, например, Geekbench, Passmark Performance Test или Crystallmark, направленные преимущественно на определение вычислительной эффективности системы. В список используемых для тестов утилит мы также включили SuperPi (вычисляет число «пи» с заданным количеством знаков после запятой) и WinRAR (архиватор обладает встроенным бенчмарком, который хорошо оценивает связку «процессор + память»). Поскольку ноутбук игровой, нельзя обойтись и без самих игр. Мы испытали ноутбук в таких играх, как Crysis, Devil May Cry 3 и Far Cry 2. Все замеры производились в разрешении 1280x1024 без использования анизотропной фильтрации и антиалиасинга. Замеры температур производились с помощью диагностического пакета Everest Ultimate во время серьезных нагрузок, а именно во время самих тестов.



РЕЗУЛЬТАТЫ

SuperPi mod.1.5 XS, 1M	16,6 с
WinRAR	1218 Кбайт/с
3DMark Vantage, Performance Profile, Overall	4853
3DMark Vantage, Performance Profile, GPU	4067
3DMark Vantage, Performance Profile, CPU	11321
3DMark'06, Overall	10640
3DMark'06, CPU Score	2511
3DMark'06, SM3.0 Score	4770
Crysis, High quality, 1280x1024, No AA, No AF	27,5 FPS
Far Cry 2, High Quality, 1280x1024 No AA, No AF	39,3 FPS
Devil May Cry 4, Scene 3, 1280x1024, No AA, No AF	83,6 FPS
CrystalMark 2004R2	126286
Geekbench	3193
PassMark Performance Test, Overall	907,1
Battery Eater Pro 2.5, Classic Test	1 час 38 мин
Температура процессора	53° C
Температура жесткого диска	41° C
Температура видеочипа	72° C

TRENDCLUB

Подробнее о ноутбуках ASUS и других гаджетах вы можете узнать в новом дискуссионном сообществе на trendclub.ru. Trend Club – дискуссионный клуб для тех, кто интересуется прогрессом и задумывается о будущем. Участники Trend Club обсуждают технические новинки, информационные технологии, футурологию и другие темы завтрашнего дня. Trend Club поддерживается компаниями Intel и ASUS и проводит регулярные конкурсы с ценными призами.

Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на Web-сервере компании Intel http://www.intel.ru, а также на сайте http://blogs.intel.com. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Выводы

Ноутбук порадовал во всех отношениях. Даже вес ASUS G51Vx не настолько велик, чтобы пользователь не мог взять устройство в дальнюю поездку. Единственное, что стоит отметить, – невысокое время автономной работы. Представленный ноутбук обладает крайне мощной конфигурацией, которая, в свою очередь, отличается высоким уровнем энергопотребления. Так что батареи хватает только на полтора часа в режиме с пониженной яркостью дисплея и включенным Wi-Fi. Несмотря на мощность, ноутбук работает достаточно тихо даже в режиме высокой нагрузки – например, в играх. В остальном все просто отлично – высокий уровень производительности, функциональность и, конечно, шикарный дизайн, который не оставит равнодушным ни одного любителя компьютерных игр.



Евгений Попов

Домашний зверь

Системный блок iRu Ergo Home 1298

Компьютерная техника развивается все быстрее и быстрее. Теперь уже производителям игр не удается серьезно нагрузить систему, тогда как ранее, всего лишь десять лет назад возможность наслаждаться компьютерными играми была доступна только самым обеспеченным пользователям. Теперь не нужно опустошать карманы в стремлении получить систему, предназначенную как для рабочих нужд, так и для развлечений. Но как быть, если возиться с подборкой комплектующих и сборкой готового компьютера нет ни желания, ни возможностей? Правильно – обратиться к специалистам, которые это сделают сами. Или просто купить готовую систему. Такую, как iRu Ergo Home.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core 2 Duo E8400, 3 ГГц
Системная плата:
ASUS P5Q Pro (2 PCI, 3 PCI-E x1, 2 PCI-E x16)
Чипсет:
Intel Eaglelake P45
Оперативная память:
4096 Мбайт DDR2-800
Видеокарта:
ASUS EAX4850, 1024 Мбайт GDDR3
Жесткий диск:
750 Гбайт, Seagate ST3750528AS, 7200 об/мин
Звуковая плата:
Creative Audigy SE
Оптический привод:
Optiarc AD-7243S, DVD-RW
Блок питания:
550 Вт, FSP Group FSP550-80GLN
Операционная система:
Microsoft Windows XP Home Edition SP3

Одну из модификаций компьютера серии iRu Ergo Home 1298 мы и решили испытать. Система поставляется в коробке красного цвета. В упаковке нашелся паспорт устройства, краткая инструкция и набор драйверов и переходников. Система собрана на платформе производства ASUS. Системная плата ASUS P5Q Pro использует набор системной логики Intel Eaglelake P35. Устройство допускает подключение до 8 SATA-накопителей, поддерживает технологию ATI CrossFire X (одновременную работу двух видеокарт на чипах ATI), дает возможность вывести до 12 портов USB и обладает отличным оверклокерским движком. Мало того, функция Express Gate дает возможность получить мгновенный доступ к почте, онлайновым сервисам и мультимедийным данным без загрузки основной операционной системы. Конечно, платформа обладает собственным аудиокодеком, но производитель посчитал нужным оснастить конфигурацию дискретной звуковой платой от Creative. Это, конечно, не топовая модель с чипом X-Fi, но гораздо лучше интегрированного варианта. В качестве центрального процессора используется достаточно мощная модель - Intel Core 2 Duo E8400 с частотой работы 3 ГГц. Охлаждается процессор кулером от компании Thermaltake, который являет собой симбиоз алюминиевого массива и тепловых трубок. Видеокарта установленная здесь также представлена брендом ASUS. Это адаптер построен на базе схемы RV770, которая была анонсирована более года назад. В результате мы имеем неплохое решение класса middle-end. Устройство обладает 1024 Мбайт графической памяти GDDR3 и оригинальной системой охлаждения, которая демонстрирует невысокий уровень шума. Что касается остальных особенностей системы, то производитель снабдил компьютер 4 Гбайт оперативной памяти DDR2-800 (две планки по 2 Гбайт) и винчестером производства компании Seeagate емкостью 750 Гбайт, что немало даже по современным меркам. Все это благополучие было заключено в Mid-tower корпус Cooler Master серии Elite. В роли блока питания выступил не слишком свежий продукт от FSP Group мощностью 550 Вт.

Методика тестирования

Компьютер приехал в нашу лабораторию без предустановленной операционной системы. Сегодня вариантов в плане выбора ОС предостаточно: это либо проверенная временем Windows XP, либо Windows Vista, либо новоявленная Windows 7. Скорее всего, в скором времени на прилавках появятся предложения с последней версией системы от Microsoft. Мы же решили установить на компьютер Windows XP Home Edition. Для оценки уровня эффективности отдельных элементов системы и компьютера в целом мы использовали ряд бенчмарков и игровых приложений. В частности мы применили Super PI (подсчет числа пи), WinRAR (встроенный тестер производительности), а также группу комплексных бенчмарков: 3DMark'05, 3DMark'06, Passmark Performance Test, Geekbench и Crystalmark 2004 R2. Для определения производительности оперативной памяти мы использовали пакет RightMark Memory Analyzer. **СИ**



\+ Высокий уровень производительности
Невысокая производительность
Оправданная цена
Дискретная аудиоплата

– Нет кард-ридера
Блок питания мог бы быть и помощнее

Выводы

Компьютер получился на редкость сбалансированным. Однако мы считаем необходимым отметить некоторые детали, которые было бы неплохо исправить для получения более мощной конфигурации, более подходящей для нужд простого геймера. В первую очередь было бы полезно, установить более мощную видеокарту. Конечно, графический адаптер – наиболее дорогой элемент, но жалеть средств на него не стоит. Также не хватает полноценного кард-ридера, однако все эти модификации пользователь при желании может произвести и сам или заказать у сборщика модифицированный вариант.

Результаты тестирования

Super PI mod.1.5, 1M	15.43 с
WinRAR, Multithreading	1288 Мбайт/с
3DMark'05	17746
3DMark'06	10607
Geekbench	3489
Passmark Performance Test, Overall	1124
CrustalIMark 2004R2	157971
RightMark Memory Analyzer, Performance	3507 Мбайт/с
RightMark Memory Analyzer, Latency	66.4 нс
RightMark Memory Analyzer, Read	5813.8 Мбайт/с
RightMark Memory Analyzer, Write	2733.4 Мбайт/с
Call of Duty 4, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	56.5 FPS
Crysis, High detail, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	31.3 FPS
Call of Juarez, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	57 FPS
Need for Speed Carbon, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	90.4 FPS

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

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 «РС ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.



Оформить подписку на ваше любимое издание стало еще проще!

С июля 2009 года это можно сделать в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **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 ( ) код

e-mail

сумма оплаты

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

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
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

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 (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.

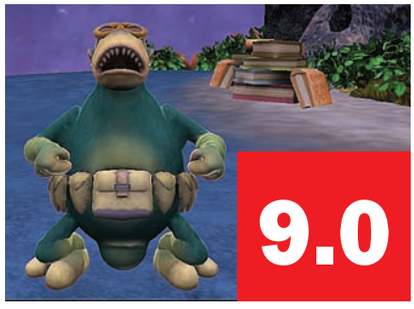
Majesty 2



Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.management
Зарубежный издатель: Paradox Interactive
Российский издатель: «1С»
Разработчик: «1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – у тех своя голова на плечах.

Spore: Galactic Adventures



Платформа: PC
Жанр: action-adventure/other.construction
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis

Все чудики, которых вы создали в оригинальной Spore, теперь могут сыграть именно те роли, в которых вы их себе представляли. Пока мы писали этот текст, в спеpопедии прибавилась еще добрая сотня приключений!

Batman: Arkham Asylum



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Eidos
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Разработчик: Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

«Дурная репутация» (inFamous)



Платформа: PlayStation 3
Жанр: action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Разработчик: Sucker Punch

По улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам... Реалистичным суперменом быть нелегко, но ведь и удовольствие почти гарантировано!

136
Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:
Обидели лаптёжника!, с.135
Где у Тайсона кнопка?, с.135
Геймеры тоже смотрят, с.136

144
Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 42:
Марш геймеров, часть 1, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Тут включил ящик – а там «Васаби» с Жаном Рено показывают. По-моему, лучший западный фильм ever, где показаны видеоигры и современная Япония. По верхам, но зато очень натурально. Врен одобряет! :P Всем читателям рекомендую посмотреть пару раз. Еще очень рассчитываю на фильм «Геймер» и заочно ненавижу «На игре». Это пока впечатления по трейлерам, но они редко обманывают.

СТАТУС: Всех очень любит **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Quest IV (DS)

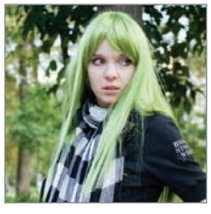
Артём «cg» Шорохов



Несколько номеров назад обаятельная Мэгали Стреттон, одна из геймдизайнеров Arkham Asylum, неосторожно пообщала мне комикс-адаптацию новой истории Пола Дини (пользуясь случаем: отличная история!) от DC Comics. Памятуя о прошлогодней книжке по мотивам Star Wars: The Force Unleashed, я поверил, обрадовался и... до сих пор жду. Мэгали, ты ведь не обманываешь русских журналистов? Мы злопамятные...

СТАТУС: The fanreading's inmate **ВСЕ ЕЩЕ ИГРАЕТ В:** Batman: Arkham Asylum

Наталья Одинцова



Oneechanbara отложена – всему виной севшие батарейки для джойпада Xbox 360. О недостатках игры я уже кому только не пожаловалась (что значит, мотоцикл приклеился к стене?!), но ни одного сообщения от компании D3 теперь не пропускаю (парадокс!). И вот вам свежий анонс: издатель Oneechanbara готовит свой клон Monster Hunter – Exorsister. Разумеется, о четырех вооруженных до зубов красотках.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Devil May Cry, Odin Sphere

Сергей «TD» Цилюрик



«Диссидия» оказалась какой-то слишком противоречивой. Тут, вроде, и фансервиса уйма, а с другой стороны, не так уж его и много. Когда счетчик часов перевалил за 20, боевка даже начала потихоньку нравиться, но потом битвы с неприлично крутыми противниками вмиг разрушили иллюзию баланса. Играю преимущественно за Cloud of Darkness – пожалуй, самого обскурного персонажа из всех представленных.

СТАТУС: Финалочник на свою беду **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Dissidia: Final Fantasy

Илья Ченцов



Рассматривая свой портрет под большим увеличением, обнаружил, что борода на нем все-таки есть. То есть даже не борода, а пятнадцать волосков наперечет. Попросил жену провести апгрейд. Результат вы можете лицезреть слева. По-моему, вышло вполне в тренде всяких максов пейнов и сэмов фишеров. К следующему номеру уговорю всех коллег «прокачаться».

СТАТУС: Бородач **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Spore: Galactic Adventures, Dragon Age: Origins

Степан Чечулин



Неожиданно для себя прошел демоверсию Mini Ninjas. Игра оказалась всесторонне милая, на первый взгляд даже совсем детская. Уровень сложности, впрочем, оказался не таким уж и низким. Когда демка закончилась – подумалось, что разработчики из IO Interactive, сделавшие серию игр про убийцу Хитмена и зверскую Kane and Lynch, вероятно, с помощью Mini Ninjas пытаются искупить грехи. Интересно, поможет ли.

СТАТУС: Неопределенный **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Затишье

Денис «SpaceMan» Никишин



Вот и наступила старость. Прокатился в этом году по местам где в детстве проводил летние каникулы... А вчера раздобыл первую часть WarCraft и даже Heretic, который «фэнтези-клон Doom». В детстве у нас с двоюродным братом были обе: он играл в Doom, а я в знак противоречия – в Heretic, приговаривая, что он даже круче... Надо бы новый выпуск «Картриджей» снять... да?

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts 2

Евгений Закиров



Этой осенью Atlus запускает два проекта: Strange Journey для Nintendo DS и переведенную на английский язык Persona. Переведенную, надо заметить, повторно, благо первая часть на PS one уже выходила в США, но в самом непривлекательном виде: портреты персонажей перерисовали, важные дополнительные квесты убрали, сюжет подкорректировали. С римейком на PSP такого не повторится. Наверное.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dragon Quest V

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!



Присылайте свои вопросы на номер
8-926-878-24-59



Фотограф:
Мария Пухова

Порою жизнь стремительным натиском выбивает почву из-под ног. Хук слева – неудача. Хук справа – беда. Апперкот – и мир окрашивается в серые тона, ты уже в шаге от позорного нокаута. А как хочется научиться держать удар, парировать выпады жизни-злодейки – изящно, легко, непринужденно – словно проходишь любимую игру с удобным джойпадом в руках. И главное – с удовольствием!

Калипсо

Умение не пасовать перед сложностями, искать верный путь, подбирать тактику и выдерживать испытания – то, что, пусть и виртуально, прививают игры. Главное – видеть между пикселей и делать правильные выводы!

Зануда

My family is Gameland

Привет, «Страна»!!! Давно я вам не писал… Наверное, это связано с тем, что качество (и количество) материала просто блещет по сравнению с качеством прошлых лет. Как вы знаете, я пишу письмо, если есть, что критиковать (например, статью или неверную информацию) поэтому – вот, хочу покритиковать: вы в прошлом номере не поставили запятую на 34-й странице второго абзаца. Шутка!

И после этого отступа хочу сказать, что цель письма не в этом и вообще, наверно всей редакции это покажется странным и все уже ржут с меня, но я все-таки начну.

Думаю, вам поступает много писем, и даже моей фантазии не хватит охватить то, о чем вам пишут. Наверное там есть такие заголовки писем: «Рубль умирает, внеси пару долларов в поддержку рубля», «Купите бананы из Антарктиды», «Защитим банановые леса Антарктиды».

Но может быть и такое: «My family is Gameland». О'кей, буду считать себя оригинальным, если такое написал, но не удивлюсь, если узнаю, что сегодня я 1000+ кто прислал такой заголовок.

Дорогая редакция! Вы никогда не думали о том, что в нашей стране живет столько разных людей, с разным мировоззрением, культурой, привычками, религией и к вам в почту от настолько разных людей приходят письма, как мост от одного человека к вам, а от вас к тысячам.

Вы – это как центр, вы объединяете столько разных людей, которые в жизни друг на друга, возможно, не посмотрели бы, а на страницах журнала, в письмах они узнают, что не так-то они и отличаются, есть то, что их объединяет, и это вы, причем не конкретно журнал, а редакция, которая его делает.

Поэтому хочу пожелать вам процветания и поменьше идиотских писем с идиотскими заголовками. ;)

P.S. Совсем забыл! Когда я сел писать это письмо, то я хотел лишь спросить у Дениса (Spaceman), как он красит волосы. Дело в том, что видел его номеров пять назад в передаче про ретроприставки и там у него были темные волосы, а еще раньше видел светлые (blond). Денис, именно тебе я хотел написать и задать вопрос: как ты их красишь и что именно делаешь, чтобы был такой суперский цвет, но, очевидно, «Страна», ты обладаешь какой-то мистической силой, раз, желая только спросить, как Спейс красит волосы, пришлось хвалить всю редакцию :)

P.S. Спэйс очень нужен твой ответ!

P.P.S. Иногда они пишут письма! Goodluck!

space hair, warcraft90@rambler.ru

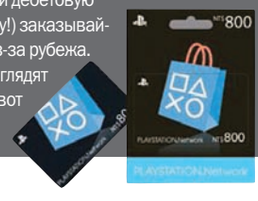
**Константин Говорун ** *На самом деле все это очень приятно. Почему-то люди обычно берутся за письма в редакцию,*

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Где можно купить PlayStation Network Cards? Как они хотя бы выглядят?

На вопрос «Где в России?» сейчас ответить очень тяжело, ведь Sony запустила карточки предоплаты совсем недавно и до наших магазинов они пока не добрались. Тем не менее велика вероятность того, что к моменту поступления этого номера «Страны Игр» в продажу вы уже свободно сможете приобрести такие карты в обычных магазинах видеоигр, если российское отделение Sony как следует постарается. Если нет – спрашивайте у продавцов, заглядывайте в крупнейшие интернет-магазины или на худой конец (а оно вам надо? Лучше завести дебетовую карту!) заказывайте из-за рубежа. А выглядят они вот так:



Привет, «Страна Игр»! Я уже почти два года читаю ваш журнал, и он мне очень нравится! Так держать! И я хотел бы задать пару вопросов. В каком году ваш журнал впервые вышел в свет? И в каких странах вы побывали?

Заранее спасибо, Диман

И вам, Диман, спасибо за теплые слова. Первый номер «Страны

когда им что-то не нравится. А «молчаливое довольное большинство» просто покупает журнал два раза в месяц – и все. А нам, поверьте, очень приятно знать, что наша работа кому-то нравится. Вот так утром проснешься: на улице – дождь, в телевизоре – кризис, рыба – не клюет, игра – виснет. Грустно. А откроешь редакционную почту, прочитаешь доброе письмо – и сразу на душе становится веселей.
Что характерно, довольные и счастливые редакторы и журнал делают куда лучше, чем злые и мрачные (мы такими не бываем, но мало ли). Поэтому вы тоже должны быть заинтересованы в нашем душевном комфорте!

**Денис Никишин ** *Мне неловко об этом говорить. Видите ли, уважаемый space hair... Сам-то я волосы не крашу. Дело в том, что моя сестра – стилист. И я частенько становлюсь мишенью для ее экспериментов... Вот, бывает, предложит: «А давай тебя в серый покрасим!» Соглашаюсь. А потом «смываешься» – опа! Синий... Сестра махнет рукой: «Раза четыре помоешься еще, и все будет как надо», а мне пару дней «Мальвиной» ходить... Такая вот «мистическая сила»...*

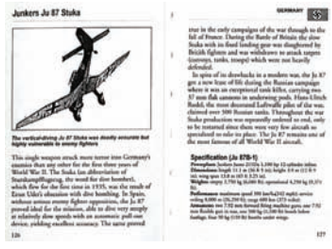
Обидели лаптёжника!

Здравствуйте, уважаемая редакция! Читаю ваш журнал уже много лет с большим интересом, хотя и не могу сказать про себя, что являюсь заядлым геймером. Да и не об этом пойдет речь. Не скрою, особый интерес вызывают у меня игры, основанные на конкретном историческом материале, – вроде «Ил-2 Штурмовик», «В тылу врага» и т.п., поскольку в них в значительной мере присутствует кроме игрового еще и большой познавательный элемент. По поводу одного из них (вернее постера к новой игре) мне хотелось бы сделать одно конкретное фактическое замечание (см. вкладыши). Речь идет о постере к игре «Морской охотник», который мне любезно подарили в нашей городской библиотеке. К сожалению, не помню номер журнала (№277, второй февральский за этот год. – *Прим. Зануды*), к которому он прилагался, но это не так важно. Мне хотелось бы обратить внимание художника этой иллюстрации на одну принципиальную неточность, допущенную им. Я имею в виду немецкий самолет на переднем плане. Судя по ряду признаков («ломаное крыло» типа «обратная чайка», двухместная кабина), имелся в виду немецкий пикирующий бомбардировщик «Ю-87». Изображен он замечательно, как и все прочее, но, как уже было сказано, с одним фактическим изъяном. Дело в том, что реальный «юнкерс» имел неубирающиеся (!) шасси в обтекателях, за что и получил у наших солдат прозвище «лаптёжник». На постере же эта деталь напрочь отсутствует. Хочется надеяться, что только на постере, а не в самой игре.
Вот, пожалуй, и все, на что хотел бы обратить ваше внимание.

С уважением и наилучшими пожеланиями,
Михаил Петрович Колесник
Мурманская область, г.Снежногорск-2







**Артем Шорохов ** *Класс! Нет, серьезно. Как не раз говаривал Константин Говорун (который, как известно, отличается умом и сообразительностью), мы очень рады, что у нас такие продвинутые читатели – увлеченные и эрудированные. И справедливый ваш вопрос мы переадресовали в стан создателей игры. И вот что нам ответили...*

**Роман Цой (продюсер игры) **
Приветствую. На постере «Морского Охотника» (к четвертому номеру «Страны Игр» за этот год), видимо, собирательный образ пикирующего бомбардировщика, отдаленно напоминающий Ю-87, причем такой, каким его видит обычный художник-оформитель, не знакомый с военной техникой тех лет. Художник пожертвовал стойкой шасси в пользу художественности арта.
От лица студии «Морской Охотник» приношу извинение за досадную оплошность смежников по производству, так вольно и невнимательно отнесшихся к представленным нами справочным материалам (фотографии и чертежи реального Ю-87) при рисовании плаката к журналу. Что касается моделей в самой игре «Морской Охотник», то мы (студия разработки) гарантируем внимательнейшее отношение к историко-техническим деталям вооружений того времени. Многие образцы техники приходилось восстанавливать по крупицам, по обрывкам описаний и чертежей, по старым архивным фотографиям, зачастую плохого качества. Мы гордимся проделанной титанической реконструкторской работой по воплощению в трехмерном пространстве игры давно потерянных образцов военной техники ВМВ.

**Алексей Дубинский ** *Вот вам прекрасный пример того, что для действительно качественного продукта каждый должен делать чуть больше, чем должен. В том числе – проверять работу смежников. В интернетах для такого рода креатива давно уже сложился мем-объяснение: «девочка-дизайнер». Вспомните многочисленные скандалы с немецкими танками или американскими самолетами на поздравительных плакатах к празднику Победы или 23 Февраля. Данный случай – того же поля ягода. Как говаривал сатирик Жванецкий, «тщательнее надо».*

Где у Тайсона кнопка?

Привет, «Страна»! И всем жителям ее тоже большой привет! Такая у меня к тебе просьба, «Страна»... Долго я ждал выхода новой части лучшего (и единственного, чего уж) симулятора бокса на планете, а именно Fight Night Round 4. И демотест ваш читал-смотрел, и рецензию ждал с нетерпением. И в обоих случаях вы писали, что можно, можно как-то вручную настроить игру, настроить так, чтобы любимый Fight Night вновь стал похож на бокс, а не на киношную пародию. А то за Тайсона, признаться, порой даже обидно: такой хороший боксер, а в этаком Шапито сколько противника ни бьет, все как об стену горох... Долго я искал «волшебные ползунки» в меню опций, потом по-разному их крутил, но до конца так и не разобрался, что там к чему. Вот решил взять да и испросить рецепта. Помоги, «Страна», растолкуй да научи. И спасибо тебе сразу авансом. А Левандовскому, тезке, привет сибирский, молоток он у вас!

Юрий Молотов, г.Красноярск

**Юрий Левандовский ** *И вам привет тоже. Вот, делюсь проверенным рецептом.*
Итак, если вам надоело смотреть на аркадный бокс, в котором боксеры могут десять раундов дубасить друг друга, как мешок для отработки ударов, да так и не послать соперника в нокаут, советуем сделать следующее. Выкрутите полоску Boxer Toughness в минимум, а полоску Boxer Power – на две трети от максимума (или даже чуть больше, вот только до конца не советуем). После этого каждый удар становится на вес золота и безрассудно пропускать по три-четыре апперкота уже никто не захочет, да и не сможет. Более того, любой контрвыпад или попавший на движении сильный удар заставят соперника поплыть, дав вам хороший шанс досрочно закончить бой. Для еще большей реалистичности советуем выкрутить ползунок Boxer Physical Damage в максимум, а Boxer Stamina убрать до одной трети от максимума. Это позволит сильным ударам, по-

Игр» вышел уже двенадцать лет назад (серьезно? Уже тринадцать лет прошло? Кошма-а-ар!), в 1996-м. С тех пор наши корреспонденты побывали в таком количестве стран, что просто перечислить их все здесь не хватило бы места. Но чаще всего приходится летать, конечно, в Великобританию, Германию, США и Японию.

Моему мужу 32 года, а он до сих пор играет в игры про Марио. Это нормально?

Это отлично! Вот если бы взрослый состоявшийся мужчина до сих пор играл в Grand Theft Auto, мы бы уже задумались. А Марио – это классика. Примерно как «Война и мир». Казалось бы, старье старьем, а ведь живо, актуально и все еще интересно – как и сто сорок лет назад. А если кто и скажет, мол, скучно, длинно и вообще устарело, вы ему не верьте.

Дорогая «Страна», только не отправляйте письмо на рассмотрение Зануды! Итак, как геймер я не очень, деньжат нету, играю в основном на ПК да у друга на PS2. На Xbox тоже довелось – разок! Вопрос в том, обязательно ли иметь все приставки – и старые, и новые? Я играл в DMC4, TR Anniversary, SF IV, Wolverine и еще пару новых игр, якобы выходивших только на Xbox 360 и PS3. Второй вопрос или скорее просьба: не могли бы вы на PC-диске вставить хоть одну хентайную игру?

Ну уж нет! У нас занудный FAQ? Занудный. Значит, без вариантов. Но не пугайтесь, мы, зануды, добрые. Да и геймер вы вполне ничего, раз DMC4 прошли, это вам и Наталья Одинцова подтвердит. Вот только вопрос ваш – с подвохом, ответить на него мы можем только так: «Если хотите еще больше игр и еще больше удовольствия, то да, нужно». А если и так хватает, то все нормально, не переживайте. А насчет хентайной игры мы еще подумаем...

Без комментариев

Карманный гейминг vs. домашний гейминг



darthkim_sensei
Сейчас тенденция наметилась на все большую популяризацию карманного гейминга. DS крайне продаваемая платформа, PSP тоже весьма неплохо продалась. Времени у многих людей дома немного на игры, особенно если игры – хобби важное, но делит досуг человека на пару с каким-нибудь другим.
А что думают форумчане по этому поводу? Есть ли такие, что больше играют сейчас в DS/PSP, нежели в PC/Wii/PS3/Xbox 360? А то и вообще отказавшиеся от игры на домашних платформах...
P.S. Сразу предупреждаю, что любители похоливарить (если они вдруг они могут появиться даже в такой теме) сразу идут лесом.



Rewrite
Думаю, карманный гейминг – это хорошо (сам приобрел недавно DS), но большой… это немного другое. Приятно после учебного дня плюхнуться на диван и поиграть во что-нибудь на PS2.



aden_99
Конечно, «домашний» гейминг превалирует. У меня PSP, и хорошие игры на ней выходят только по праздникам (сейчас ситуация, вроде, меняется в лучшую сторону), так что на «больших» консолях я играю несравнимо чаще.



Koupo
Конечно, домашний превалирует, хотя я положительно отношусь к карманным консолям. Другое дело, что популяризация карманного гейминга, как мне кажется, это не совсем про нашу страну. Никакой рекламы, эвентов, посвященных карманным консолям (будь то PSP или DS), у нас нет.



gesava
Я вот что-то не припомню рекламу о «старших братьях», а ты о портативках... А так у меня нет ни PSP, ни DS... Так что домашний гейминг – и только он!))

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

павшим по лицу соперника, оставлять там весьма заметные припухлости, а затем и рассечения, в то время как показатель стамины не позволит боксерам бездумно размахивать кулаками в надежде на чудо. Если хочется еще больше приблизить игру к реальности, то чуть-чуть прибавьте боксерам скорости, тогда сделать идеальный блок или увернуться от удара станет еще труднее. А теперь включайте игру и наслаждайтесь настоящим боксом! Никаких больше тысяч выпадов за бой: каждый удар может решить исход боя, особенно хуки и апперкоты Тайсона.
И напоследок, раз уж вы спросили, вот вам полный список тех самых «волшебных ползунков», пользуясь которыми, вы методом проб и ошибок сумеете настроить игру под себя, сделав ее такой, какой она вам больше всего понравится.
Referee Foul Awareness – показатель, влияющий на то, сколько запрещенных ударов можно нанести до того, как вмешается рефери и остановит бой.
Referee Damage Awareness – показатель, влияющий на то, насколько быстро остановят бой при сильном рассечении у одного из боксеров.
Boxer Power – показатель, влияющий на силу боксеоров. Прибавляется (или вычитается) к их изначальным показателям.
Boxer Speed – показатель, влияющий на скорость боксеров. Прибавляется (или вычитается) к их изначальным показателям.
Boxer Physical Damage – показатель, влияющий на появление рассечений и гематом на лицах боксеров. Чем он выше, тем быстрее и чаще появляются ссадины и шишки.
Boxer Toughness – показатель, влияющий на то, сколько ударов может выдержать боксер.
Boxer Accuracy – показатель, влияющий на точность ударов.
Boxer Stamina – показатель, влияющий на количество стамины, расходуемое на удары и отнимаемое при ударах.
Counter Punch Window – показатель, влияющий на количество времени, которое у вас есть на контратаку после удачного ухода с линии удара.
CPU Offensive Awareness – показатель, влияющий на атакующие действия компьютерного противника. Чем он выше, тем чаще и безрассуднее CPU будет кидаться в атаку.
CPU Defensive Awareness – показатель, влияющий на защитные действия компьютера. Чем он выше, тем больше ударов CPU будет блокировать, а также совершать больше удачных эвейдов и идеальных блоков.
CPU Punch Output – показатель, влияющий на то, какие комбинации будет выбрасывать компьютерный оппонент. Чем он выше, тем более длинные и разнообразные комбо делает CPU.

**Артем Шорохов ** *И, раз уж зашел разговор о Fight Night Round 4 и нашей рецензии, спешим сообщить вам, что недовольство наше отсутствием «родных» спортсменов, похоже, было услышано: уже в первом скачиваемом дополнении, помимо прочего, вы найдете обоих братьев Кличко. Вот уж подарок так подарок. Давно ждали! А зарубежных ценителей бокса порадовал сам Оскар Де Ла Хойя, так что никто не в обиде.*

Геймеры тоже плачут

Уважаемая редакция! Ваш журнал пишет о кино, книгах, комиксах, аниме. Но почему он пропускает такое достойное явление, как киносериалы? Я не имею в виду всякую муть, которую показывают по телевизору, а нормальные вещи. Ну, «Лост», «Герои», «Теорию большого взрыва» (тут даже настоящие геймеры есть!). По-моему, это всем интересно. Почему бы не создать новую рубрику? Ну и, пользуясь случаем, спрашиваю, какие телесериалы нравятся редакции «СИ» и персонально Артему Шорохову...

Маша Розанова, г. Химки

**Илья Ченцов ** *А вы, уважаемая Маша, просто поздно к нам присоединились – ведь в рубрике «Кросс-формат» у нас уже была большая статья про Lost (про Heroes и Big Bang Theory, правда, еще нет). Именно для таких вот новичков мы и запустили новую инициативу: повторные показы... то есть римейки старых спецов на вечные темы: «Кто виноват?», «Что делать?», Super Mario Bros., а в следующем номере будет Fallout. Кстати, дорогие читатели, нравится ли вам это начинание? Пишите!*

**Артем Шорохов ** *Почему... Я не знаю. Серьезно! Привилегия главного редактора – открывать и закрывать рубрики, додумывать (и передумывать) концепцию. Думаю, штука в том, что по мотивам Lost взяли да и сделали какую-никакую, а видеоигру, а об адаптации Heroes только разговоры разговаривают, сам же воз и ныне там. В то же время «просто хороших» сериалов – пруд пруди, о них впору отдельный журнал издавать. И, кстати, не стоит вот так запросто отмахиваться от телевещания: в конце концов, и с Lost, и с Friends, и с Coupling – с десятками (не шучу) отличных вещей нашего зрителя в свое время подружило именно телевидение, то самое, «где новости и Петросян». В этом году, например, нежданно-негаднно транслировали свежайший Lie to me. Хотя, конечно, смотреть телесериалы по ТВ в России не круто. Как же так – по одной только серии?*

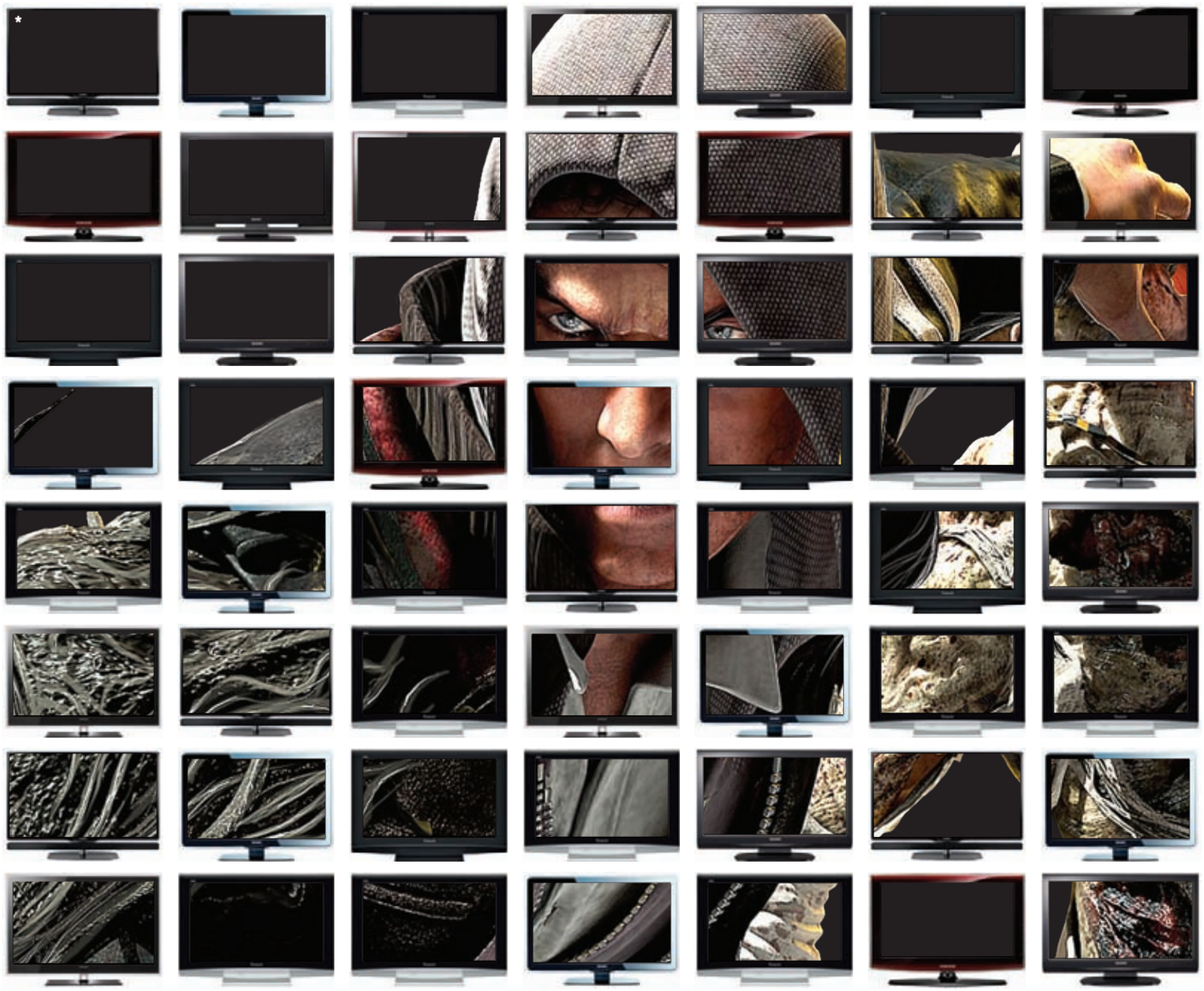


ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

gameland.tv
круглосуточный телеканал об играх



Каждый день, 20:00

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 В БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ

ЭР-ТЕЛЕКОМ · акado · ТРИКОЛОР ТВ · НТВ · СТРИМ ТВ · qwerty · Corbina telecom · ufanet · ТВОЁ ТВ

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-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.

Batman: Arkham Asylum
И снова Бэтмен. Игра о похождениях Темного рыцаря в психушке получилась настолько замечательной, что мы никак не можем перестать говорить о ней. И показывать тоже.



Need for Speed: Shift
Нарезка игрового процесса из полной версии новейшей части сериала Need for Speed. Поклонникам качественных симуляторов настоятельно рекомендуем к просмотру.



Банзай!
Трейлер нового аниме Акиюки Симбо, тизер «русского аниме», вдохновленного работами Макото Синкая, десятый опенинг Bleach и многое другое.

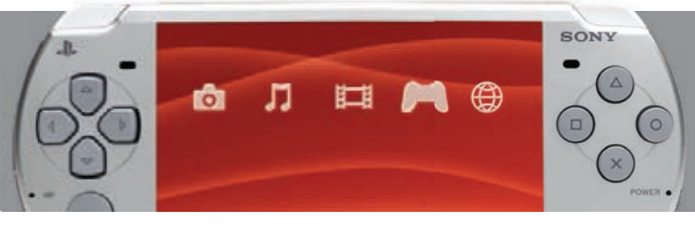


Аватар
После многолетнего затишья Джеймс Кэмерон возвращается с новым научно-фантастическим эпиком, великолепный трейлер которого вы можете посмотреть на нашем диске.



PSP Zone

Прошивка: 5.51
Демоверсия: Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena 2 - Spirits Burst
Трейлеры: Hexyz Force, Jax and Daxter: The Lost Frontier, LittleBigPlanet



Слово редактора

До чего иногда доводит желание поиграть в то, во что возможности играть нет? Кто сказал «до отчаянья»? Вы не правы. До того, что люди берут и воссоздают объект вожделения с помощью подручных средств. Так, двое умельцев взяли да почти сделали «порт» Gran Turismo 5: Prologue, соорудив мод для rFactor. Кроме этого восхитительного творения также очень рекомендуем ознакомиться с трейлером фильма «Аватар» – от Джеймса Кэмерона давно не было ничего слышно, но все знают, что плохих фильмов он снимать попросту не умеет. А также обратите внимание на «Территорию HD» – долгожданное видео с записью игрового процесса из великолепного Batman: Arkham Asylum наконец-то добралось до наших дисков. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана 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:

Пульс

Превью:
- Kingdom Under Fire II (PC, Xbox 360)
- Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)

Обзоры:
- Need For Speed: Shift (PC, PS3, Xbox 360)
- FIFA 10 (PC, PS3, Xbox 360)
- Ил-2: Крылатые хищники (PS3, Xbox 360)

Особое мнение:
- Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
- Halo 3: ODST (Xbox 360)
- Diablo III (PC)
- Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony (Xbox 360)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Assassin's Creed II (PC, PS3, Xbox 360)
- Guitar Hero 5 (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)
- The Secret World (PC, Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Gamescom (репортаж с выставки)
- Fable III (презентация Питера Молине на Gamescom)
- Army of Two: The 40th Day (интервью с Gamescom)
- Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
- Cities XL

Территория HD:
- Batman: Arkham Asylum
- Need For Speed: Shift
- Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

Банзай!:
- Ryukz82 - Luminance (клип)
- Dance In The Vampire Bund (трейлер)
- Я люблю тебя... (трейлер)
- Bleach (десятый опенинг)
- SCANDAL - Shoujo S (клип)

PSP-Zone:
- Прошивка 5.51
- Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena 2 - Spirits Burst (демоверсия)
- Hexyz Force (трейлер)
- Jax and Daxter: The Lost Frontier (трейлер)
- LittleBigPlanet (трейлер)

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
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.8 Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.8 Windows XP
- ForceWare 190.62 WHQL Win 7/Vista
- ForceWare 190.62 WHQL Win XP

Патчи:
- Звездные волки 2: Гражданская война v1.1 RU
- Unreal Tournament 3 - Community Bonus Pack 3: Volume 4 Интернациональный
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.24b RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.24a - v1.24b RU

Софт:
- W32/XPACK Trojan Removal Tool 1.0
- Acala DVD Copy 3.2.1
- DVD-Cloner v6.50
- UltraISO 9.3.5.2716
- KoolMoves 7.2.0
- HiDownload Pro 7.33
- Youtube Downloader HD 1.3
- DriverView 1.16
- Foxit Reader 3.1.1.0901
- PerfectDisk 10.0 build 119
- SpeedFan 4.39
- USBDeview 1.42
- WhatInStartup 1.11
- Windows Vulnerability Scanner 1.37
- WirelessNetView 1.25
- Acoustica MP3 Audio Mixer 2.471b
- DVDFab HD Decrypter 6.0.4.0
- ImTOO DVD Ripper 5.0.50.0731
- Konvertor 3.72.4
- Pianissimo 1.0.12
- Recover My Files 4.0.0.387
- Recuva 1.30.435
- CCleaner 2.23.999
- Fresh UI 8.39
- TweakNow PowerPack 2009 1.6.1

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.90 RU
- Mozilla Firefox 3.5.2
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.1.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.9 build 8088
- HyperSnap-DX 6.61.05
- Miranda IM 0.8.5
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.1

Widescreen:
- Аватар (Avatar)
- Inception
- The Men Who Stare at Goats
- Человек-волк (The Wolf Man)
- Youth in Revolt

Shareware/Freeware:
- Aveyond: Gates of Night
- Mevo and the Grooveriders
- Mr. Jones' Graveyard Shift
- The Village Mage: Spellbinder

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».

Cities XL
Демоверсия нового градостроительного симулятора, в котором нам предлагают создать собственный мегаполис с максимальной численностью населения в 22 тысячи человек. На выбор три стандартные карты, где можно построить город с любой архитектурой, экономикой, инфраструктурой и климатом. Горожан придется обеспечивать всем необходимым, поэтому следует заняться возведением жилых кварталов и парков, созданием рабочих мест и всевозможных магазинов. После чего можно прогуляться по улицам построенного мегаполиса и оценить качество проделанной работы.



rFactor
Нежелание разработчиков популярных консольных игр выпускать свои детища для PC вынуждает людей принимать весьма нестандартные решения. В данном случае два поклонника rFactor общими усилиями выпустили модификацию, которая добавляет в игру машины из Grand Tourismo 5: Prologue. Конечно, набор не полный, да и новых трасс нет, но это все равно намного лучше, чем ничего. Стоит отметить, что получилась работа весьма качественная и масштабная, и это при том, что «весит» Gran Turismo BETA v2.0 всего ничего.



Half-Life 2
Помимо мода для сетевых баталий у нас в подборке дополнений для Half-Life 2 есть кое-что и для любителей обычного (или скорее необычного) сингла. На сей раз мы предлагаем весьма необычную модификацию HMS Defiance 2. Даже в плане графики эта работа достаточно сильно выделяется среди себе подобных, что уж говорить об игровом процессе! Мир HMS Defiance 2 смертельно опасен для игрока. Патронов вечно не хватает, а враги заметно сильнее, чем в базовой версии Half-Life 2.



Unreal Tournament 2004
Создатель замечательной модификации Gunreal представил обновленную версию своего детища. Отличительной особенностью этой модификации является то, что оружие и боеприпасы здесь надо не подбирать, а приобретать за деньги. Набирается презренный метал по ходу убийства оппонентов. Чем больше убил, тем более навороченную пушку можешь приобрести. Впрочем, как показывает практика, далеко не все самое дорогое – лучшее. Даже за вполне скромную плату можно купить ствол, который выведет игрока далеко вперед.



Галерея

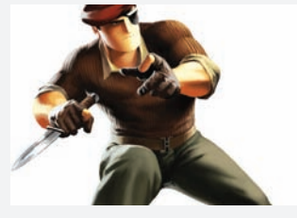
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



Наслаждайтесь **12 видами спорта** на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, уже в продаже в магазинах Хитзона!





Wii Sports Resort

Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus

Wii

Nintendo

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru

реклама

В продаже с 7 октября

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Giana Sisters DS (DS)
Все о римейке клона пиратского порта Super Mario Bros. Как записывался крик умирающей совы и другие секреты сестер Гайана.



В РАЗРАБОТКЕ

Rage (PC, PS3, Xbox 360)
Id Software готовит очередной технологический прорыв: без темных коридоров, с гонками и всего одной текстурой на весь мир.



СПЕЦ

Fallout: откусывая с другой стороны ядерного гриба
Новые вести из мертвой зоны. Что показывает счетчик Гейгера через 200 лет после ядерной войны?



РЕЦЕНЗИЯ

Cursed Mountain (Wii)
«Заснеженный Silent Hill» от безвестных разработчиков? А почему бы и нет? Страшная сказка о призраках, буддистах, Тибете и таинственной горе Чормолонзо.



РЕЦЕНЗИЯ

NHL 10 (Xbox 360, PS3, PC)
Прогресс сериала за последнее десятилетие: Electronic Arts проделала гигантский путь от аркадной забавы с примитивной графикой до... Ответ в следующем номере!



ИНТЕРВЬЮ

Цеват Йерли
Глава Crytek согласился ответить на все вопросы «СИ» при одном условии – его не будут допрашивать о геймплее Crysis 2.



РЕЦЕНЗИЯ

Tales of VS. (PSP)
Лавры Super Smash Bros. не дают покоя конкурентам, вот и Namco Bandai не осталась в стороне и с присущей только ей грацией сооружает новую Tales of...



РЕЦЕНЗИЯ

The King of Fighters XII (Xbox 360, PS3)
Сколько надежд возложено на «совершенно новый» выпуск агонизирующего сериала... Оправдались ли они?



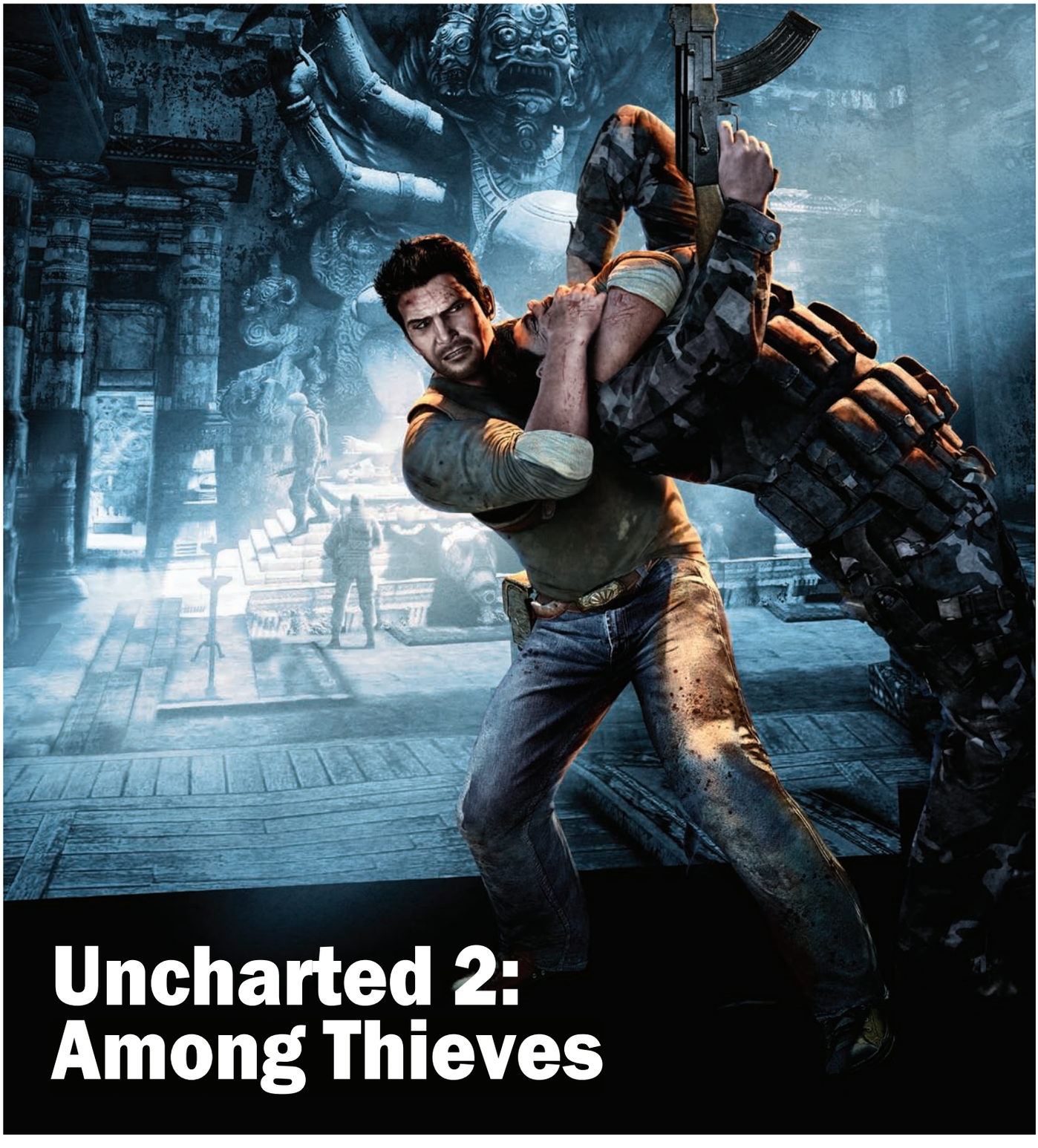
В РАЗРАБОТКЕ

Resonance of Fate (Xbox 360, PS3)
Студия tri-Ace, запомнившаяся нам по сериалам Valkyrie Profile и Star Ocean, готовит новую RPG. Заинтригованы? Мы тоже!



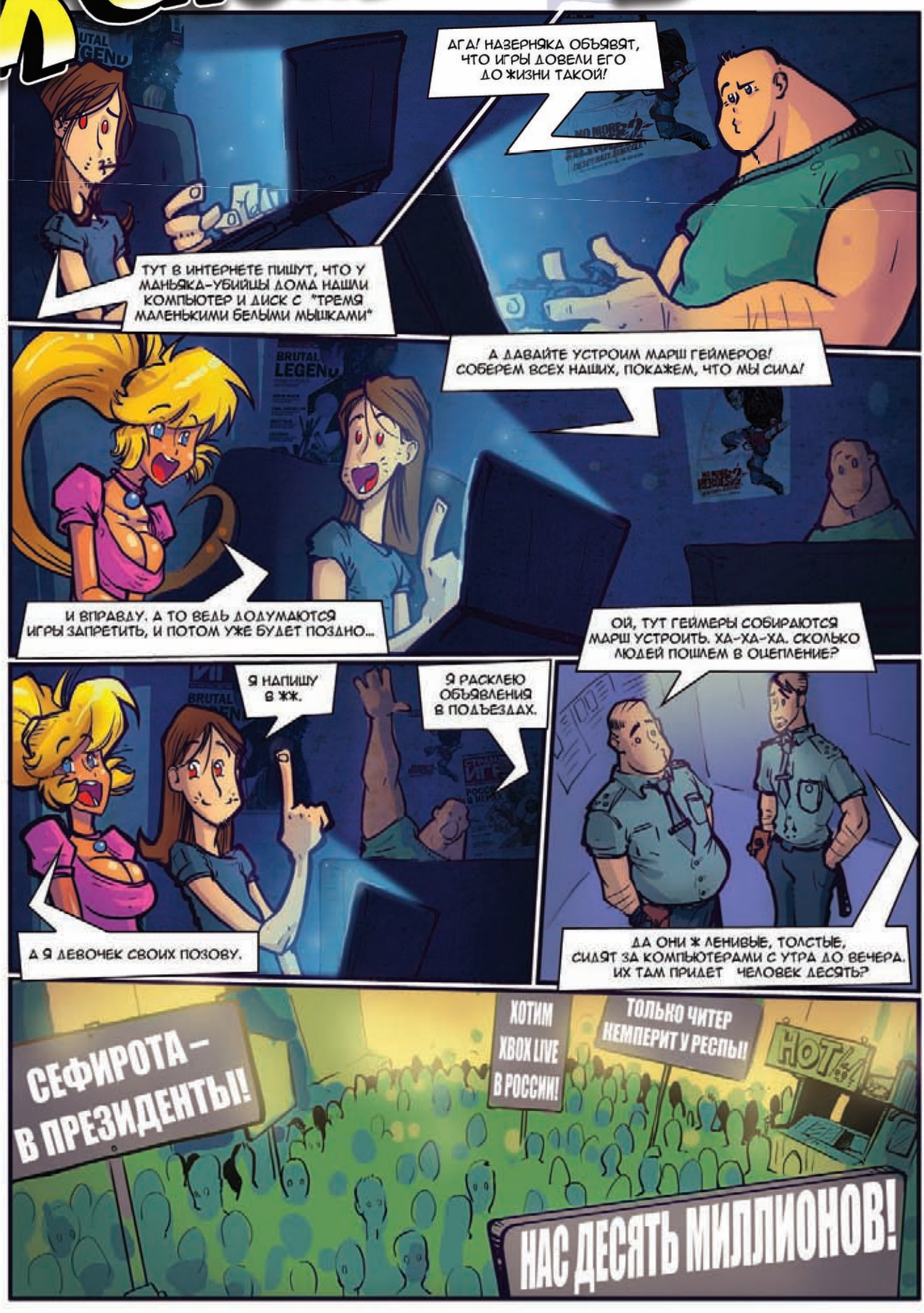
В следующем номере

Очередной громкий эксклюзив для PlayStation 3 – Uncharted 2: Among Thieves. Замечательный приключенческий боевик стал одной из лучших игр E3 2009. Мы успели поиграть в демоверсию и рассказать о ней. Теперь настал черед и полновесной рецензии. Каков будет наш вердикт, вы узнаете из следующего номера «Страны Игр».



Uncharted 2: Among Thieves

Консольные Войны



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

ВЫПУСК 42 Гейм-парад

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

Реклама


ПРЕДСТАВЛЕНИЕ
НАЧИНАЕТСЯ
В ПОЛНОЧЬ
ДАРРЕН ШЭН
1993 - 2009
ИСТОРИЯ ОДНОГО
ВАМПИРА
В кинотеатрах с 22 октября
www.vampirestory.ru
RELATIVITY MEDIA
UNIVERSAL

TOTAL DVD

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НОМЕР!

РЕКЛАМА



- **ОБЪЕМНЫЕ 3D-ФОТО** ИЗ ЛЮБИМЫХ ФИЛЬМОВ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА
- **НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ** 3D-ТРЕЙЛЕРЫ «РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ИСТОРИЯ», «АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС» И «ИСТОРИЯ ИГРУШЕК 3»

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

- ИСТОРИЯ 3D В КИНО И ЕГО ОЧЕРЕДНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ!
- БУДУЩИЕ 3D-БЛОКБАСТЕРЫ ОТ СТУДИИ DISNEY!
- ЗВЕЗДА МЕСЯЦА – МЕРИЛ СТРИП
- БОЛЬШИЕ СТАТЬИ О ГЛАВНЫХ ПРЕМЬЕРАХ МЕСЯЦА – «ОСТРОВ ПРОКЛЯТЫХ» И «ТЕЛО ДЖЕННИФЕР»
- 20 ЛУЧШИХ ФИЛЬМОВ О ПУТЕШЕСТВИЯХ ВО ВРЕМЕНИ
- «КНИГА МАСТЕРОВ» – ВСЕ О ПЕРВОМ ФИЛЬМЕ DISNEY, СНЯТОМ В РОССИИ, ИЗ ПЕРВЫХ РУК!



3D-ОЧКИ
В ПОДАРОК!



Реклама

СТРАНА ИГР

NEED FOR SPEED™

SHIFT

TM

SQUARE ENIX™

FINAL FANTASY® XIII

СТРАНА ИГР