

СТРАНА ИГР

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

(game)land
hi-tun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

230₽

ВСПОМИНАЕМ КЛАССИКУ,
НАДЕЕМСЯ НА ЛУЧШЕЕ

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

стр. 24

ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ
ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

стр. 28

А ВАС БЕСПОКОЯТ
ПРОБЛЕМЫ В ГОНДУРАСЕ?

TALES OF MONKEY ISLAND

стр. 76

КВЕСТ ПОРЦИОННЫЙ,
ПО СТАРИННОМУ РЕЦЕПТУ

ANNO 1404

стр. 66

НАШИ ДЕТИ БУДУТ ЖИТЬ
ПРИ РАЗВИТОМ ФЕОДАЛИЗМЕ!

STARCRRAFT II
ПРОТОССЫ VS ЗЕРГИ
СМЕРТЕЛЬНАЯ
БИТВА

СМОТРИТЕ
НА DVD



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

реклама

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор

Константин Говорун
wren@gameland.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

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

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнер

Анна Старостина

Дизайнер-верстальщик

Олеся Дмитриева

Верстальщик

Динара Шаймарданова

Корректор

Юлия Соболева

DVD

disk@gameland.ru

Александр Устинов,

Денис Никишин, Александр

Солярский, Александр Антонов,
Юрий Пашолок, Дмитрий
Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей
Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции

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

Генеральный издатель

Денис Калинин

kalinin@gameland.ru

Зам. генерального издателя

Евгения Цой

tsov@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

govacheva@gameland.ru

Менеджеры

Ольга Емельянцева

Мария Нестерова

Мария Николаенко

Марина Румянцова

Максим Соболев

Администратор

Мария Бушева

Директор корпоративной

группы (работа с рекламны-

ми агентствами)

Лидия Стрекнева

strekneva@gameland.ru

Старший менеджер

Светлана Пинчук

Менеджеры

Надежда Гончарова

Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер

Марья Алексеева

alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции

Андрей Степанов

andrey@gameland.ru

Руководитель

московского направления

Ольга Девальд

Devald@gameland.ru

Руководитель

регионального направления

Татьяна Кошелева

kosheleva@gameland.ru

Руководитель

отдела подписки

Марина Гончарова

gancharova@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:

8-495-780-88-29 (для москвичей)

8-800-200-3-999 (для читателей

из регионов РФ и абонентов

сетей МТС, Биллайн, Мегафон)

info@gic.ru

Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.gic.ru

Претензии и дополнитель-

ная информация

Тел.: +7(495)935-7034

8(800)200-3-999 – бесплатно

для регионов РФ и абонентов

МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»

Факс: +7 (495) 780-882

info@gic.ru,

podpiska@gameland.ru

Типография

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

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

За содержание рекламных объявлений
редакция ответственности не несет.
Категорически воспрещается воспро-
изводить любым способом полностью
или частично статьи и фотографии,
опубликованные в журнале. Рукописи,
не принятые к публикации, не воз-
вращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Слово редактора

Август 2009 #15(288)



НА ОБЛОЖКЕ

Silent Hill: Shattered Memories

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Алексей Самохин

В предыдущем номере я сокрушался, что самые популярные жанры времен первой PlayStation оказались на грани попадания в Красную книгу. Открываем редакционную почту – и там тоже полно писем в духе: «Ну когда же, когда же появятся нормальные консольные RPG?». В каком-то смысле жанр попал в ловушку платформенных войн: его поклонники дружно отправились в магазины за PlayStation 3 и PSP, а разработчики таких игр перешли на приставки от Nintendo и Microsoft. В итоге и те, и другие – в полете.

Катастрофы не произошло. В середине июля в Японии поступила в продажу девятая часть Dragon Quest и за несколько дней разошлась тиражом в 3 млн копий. Square Enix намерена продать по всему миру аж 10 млн – возможно, это будет самая успешная игра 2009 года. Смотрю на фотографии очередей в магазины и вспоминаю, как несколько лет назад точно так же стартовали Dragon Quest VIII и Final Fantasy XII. Хорошо, когда в мире есть что-то постоянное, неизменяемое. И ведь это не какая-то там игра для маленьких девочек. Даже наши редакционные поклонники Fallout и Baldur's Gate – и те прониклись недавно вышедшими DS-римейками Dragon Quest IV и V и с нетерпением ждут свежую часть. RPG не выходят из моды.

Константин Говорун, главный редактор

КАЛЕНДАРЬ ЗДОРОВЬЯ

Солнце за окном или даже дождик – неважно, всё равно сейчас погода гораздо лучше, чем будет уже через пару месяцев. А это значит, что игры иногда можно ставить на паузу – чтобы прогуляться, позагорать или просто проветрить мозг свежим летним воздухом. Это всё безумно полезно для нашего организма – и поможет немного прокачать его к очередной долгой и холодной зиме. Ну а чтобы ты делал это не абы как, а с умом – мы подготовили очередные 5 советов Календаря Здоровья. Считай, что это руководство к прохождению игры «ВОЯ ЖИЗНЬ» – можно его не читать и попробовать пройти самостоятельно, но тогда не исключены ошибки и очень даже фатальные, а можно пойти по советам. Будет не менее интересно – обещаем. А GAME OVER удастся избежать или, по крайней мере, существенно отодвинуть.

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:

Metal Gear Solid: Peace Walker...

Подробный список материалов раздела – на стр. 6.



12 Silent Hill: Shattered Memories

Стараемся верить, что игра окажется по-настоящему страшным и умным психологическим триллером.



18 Mass Effect 2

Западный ответ Star Ocean уже на подходе. «Стране Игр» стали известны новые детали проекта.

44

Аналитика

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

Также в номере:

Авторские колонки

Подробный список материалов раздела – на стр. 44.



46 История Silent Hill

Наш эксперт по «Тихому холму» расскажет, как все началось и почему все так закончилось.



54 iPhone: будущее игровой индустрии или всего лишь телефон?

Мы готовы ответить на этот каверзный вопрос.

64

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:

Tales of Monkey Island...

Подробный список материалов раздела – на стр. 64.



68 Anno 1404

Игра сделана настолько красиво и аккуратно, что и через пару лет будет выглядеть бодрячком.



84 Arma II

Бескомпромиссный военный симулятор с сотней багов и глюков. Встречу с ним выдержит не каждый геймер.

Список рекламодателей

gameland.ru 2 обл. | gameland.tv 3 обл. | Beeline 4 обл. | Nikon 5 | Blade 11 | Гемени 17 | Soft Club 31 | Сбарро 35 | Кант 61 | Хитзона 63 | Настроение 69 | журнал Total Football 83 | Velle 98-99 | Интернет магазин gamepost.ru 93, 103 | Редакционная подписка 131 | Общая подписка 141 | РМ-телеком 133

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:

Brutal Legend, StarCraft II, Magna Carta II...

Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.**Страна Игр: PC DVD**

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

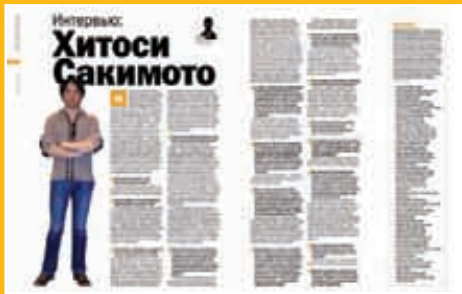
Также на диске:

Trine, rFactor, Unreal Tournament 2004...

Подробное содержание – на стр. 138.

**24 Batman: Arkham Asylum**

Разговор по душам с геймдизайнером игры Мэгли Стреттон.

**58 Интервью: Хитоси Сакимото**

Беседуем с настоящим мэтром игровой музыки, за плечами которого сотни композиций.

**70 Shin Megami Tensei: Devil Survivor**

От этой игры у кого угодно кругом голова пойдет, но нам именно это в ней и нравится.

88**Другие игры**

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

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 88.

**106 Овощной беспредел**

Все думали, что мир сгинет от глобального потепления, а на самом деле бояться нужно помидоров-убийц!

**94 Chaos Code**

Chaos Code – это, пожалуй, самый интересный из грядущих любительских файтингов для автоматов.

132**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, Блогосфера

Подробный список материалов раздела – на стр. 132.

**136 Обратная связь**

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

Комплектация

Постеры: Mass Effect 2, Anno 1404



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 64

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.



Shin Megami Tensei: Devil Survivor (DS)

Японские школьники, косплееры и рок-звезды с Nintendo DS наперевес против демонов. Смотрите на диске видеобзор новой части Shin Megami Tensei.



Arma II (PC)

Кровь, грязь, реалистичность и глюки. Bohemia Interactive осталась верна себе и преподнесла нам сложный и достоверный, но сыроватый симулятор военных действий.

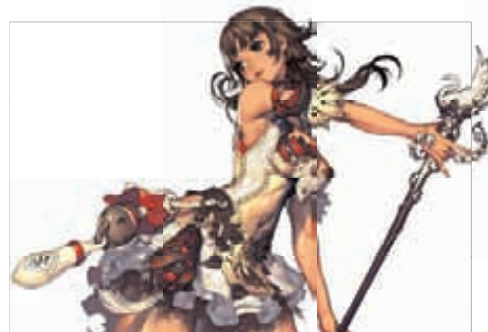
Видеопreview

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



Скорость Онлайн (PC)

Пусть название вас не обманывает. Перед нами очень качественная онлайн-гонка от компании Invictus Games. Мы поучаствовали в бета-тестировании и готовы рассказать об игре.



Magna Carta II (Xbox 360)

Владельцев Xbox 360 просто-таки бомбардируют новыми JRPG из самых разных сериалов. Что ожидать от сиквела Magna Carta, вы узнаете из нашего preview.

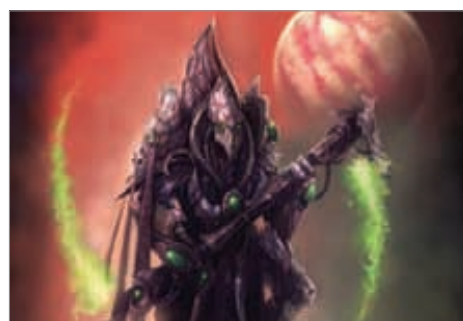
Видеоспецы

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



Brutal Legend (демонстрация)

Семнадцатиминутная демонстрация самого начала игры с комментариями от Тима Шефера. Непременно стоит посмотреть!



StarCraft II (демонстрация)

Очередной Battle Report прямо из недр компании Blizzard. В этот раз в кровопролитной схватке сошлись протоссы и зерги.



Основа изображения

Яркий след твоей индивидуальности

COOLPIX S220



От страстного красного к задумчивому светло-синему, мы делаем ярким мир вокруг, а он освещает наш внутренний мир. Но, независимо от того, какой ты видишь жизнь, важно фотографировать ее через правильно выбранный объектив. Профессионалы всего мира доверяют объективам Nikon, и именно эти объективы используются во всех фотокамерах COOLPIX.

Реклама. Фото: грегориан



Требуйте наличие голографической наклейки на гарантийном талоне!

www.nikon.ru

Телефон горячей линии: (495) 733-9170

Nikon
COOLPIX

Это не просто фотокамера. Это Nikon.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Евгений Закиров

После анонса Kingdom Under Fire II для PC разработчики из Blueside заговорили про консольные релизы, не называя конкретных игровых платформ и ничего определенного не обещая. Но недавно подтвердили: версии для Xbox 360 – быть, а в магазинах она появится во второй половине 2010 года. От глобального мультиплеера (то есть единого для консолей и PC) пришлось отказаться – перебравшись на консоль Microsoft, новинка даже сменила жанр. Теперь KUF II не MMORTS, а просто action-RTS с многопользовательским режимом для подписчиков Xbox Live. При этом отмечается, что основными станут однопользовательские квесты, рассчитанные на одного игрока, а для совместного прохождения авторы обещают придумать дополнительные задания, либо предложить упрощенные варианты миссий из PC-версии. Масштабы сражений уменьшились несильно, да и визуально KUFII по-прежнему на высоте. Остается один вопрос – а как же обстоят дела с обещанным вариантом для PS3? «Будет анонсирован дополнительно», – пишут нам из Blueside. И тут же делают оговорку: «Если будет анонсирован вообще». Примечательно, кстати, что Blueside так и не нашла издателя для консольных версий KUFII ни у себя на родине, ни за рубежом.

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC)	25 августа 2009
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	III квартал 2009
Brutal Legend (PS3, Xbox 360)	13 октября 2009
Diablo III (PC)	не объявлено
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	не объявлено
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



Новости

Fallout и Doom отныне под одной крышей	8
The Pirate Bay выходит из тени	9
Warner Bros. приобрела Midway	9
Никакого LAN-мультиплеера в StarCraft II	10
Хидео Кодзима про Castlevania: Lords of Shadow	10

Хит?!

Silent Hill: Shattered Memories (PS2, PSP, Wii)	12
Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)	18

Интервью

Batman: Arkham Asylum (PC, Xbox 360, PS3)	24
---	----

В разработке

Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)	28
Tony Hawk: Ride (Xbox 360, PS3, Wii)	32
Samurai Shodown: Edge of Destiny (Xbox 360)	36
Blur (PC, Xbox 360, PS3)	38
Nostalgia (DS)	40
Скорость Онлайн (PC)	42

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



Uncharted 2: Among Thieves (PS3)



Samurai Shodown: Edge of Destiny (Xbox 360)



Kingdom Under Fire II (Xbox 360, PC)



Magna Carta II (Xbox 360)



Monster Hunter 3 (Wii)



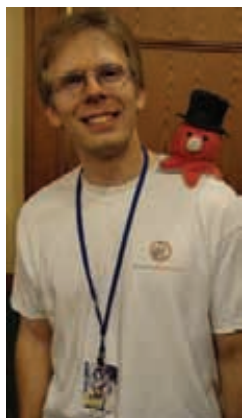
Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3)

ВЕДУТСЯ РАБОТЫ НАД КИНОАДАПТАЦИЕЙ UNCHARTED. СЦЕНАРИЙ ПИШЕТ КАЙЛ УОРД, АВТОР КИНОВЕРСИИ «КЕЙНА И ЛИНЧА».

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Забавное вышло совпадение. Ортодоксы, из всех сил критикующие Fallout 3, до сих пор величают его «Обливионом с пушками», намекая одновременно и на «неуместную схожесть» нынешнего Fallout с предыдущим детищем Bethesda, и на «превращение культовой RPG в какой-то недошутер». Теперь у злопыхателей есть отличный повод позубоскалить на тему «Oblivion + Quake = Fallout 4», а у аналитиков – основание для прогнозов и сравнений. В конце концов, id избежала судьбы Black Isle, студия будет жить и процветать.

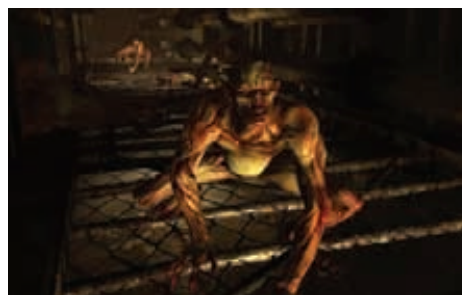
Fallout и Doom отныне под одной крышей

Компания ZeniMax Media, владелец Bethesda Softworks, приобрела id Software. id продолжит существовать, как и прежде, в виде независимой студии под началом Джона Кармака, но теперь у нее будет сильная поддержка со стороны издательства. «Надоела грызня с партнерами насчет того, как представлять наши игры, – говорит сам Кармак, единственный из основателей id, кто по сей день в ней работает. – И вообще сотрудничать с другими компаниями получалось далеко не так хорошо, как хотелось бы. Поэтому слияние с Bethesda для нас идеально. Сложно представить более удачного компаньона: их RPG – сплошь передовые дорогостоящие проекты, и при этом никак не пересекаются с тем, что мы делаем в наших шутерах». Также Кармак добавил: дескать, решение нельзя назвать спонтанным, ведь переговоры велись больше года. ZeniMax была выбрана потому, что id не хотелось оставаться лишь одной из множества сту-

дий под крылом Activision или EA, сражаться за ресурсы и внимание боссов или, того хуже, подвергаться реорганизации, как это недавно произошло с Mythic и BioWare.

Зато Джон Ромеро, еще один отец-основатель id, воспринял поначалу переход легендарной студии в руки ZeniMax в штыки. «Грустно видеть, что старая id Software навсегда изменится», – написал он в своем микроблоге. Правда, потом извинился.

Не прошло и недели с анонса о слиянии двух компаний, как id объявила о наборе третьей команды разработчиков (первая сейчас трудится над Rage, вторая – над Doom 4). Подробности нового проекта пока не разглашаются, но Пит Хайнс, глава PR-отдела Bethesda, сказал, что от id ждут именно того, чем она славна – очередной высокотехнологичный FPS. Публикацией Rage, к слову, по-прежнему занимается EA, а Wolfenstein все так же находится на попечении Activision. Но права на следующие части обоих шутеров (если такие, конечно, последуют) будут принадлежать ZeniMax.



Продажи консолей

PS3 22.45 млн

Xbox 360 31.24 млн

PSP 48.50 млн

Wii 51.01 млн

DS 106.01 млн



The Pirate Bay выходит из тени

Скандал с известным торрент-трекером The Pirate Bay разрешился самым неожиданным образом: трекер за смехотворные \$7.8 млн выкупила компания Global Gaming Factory, которая планирует перевести «Пиратскую бухту» на легитимные рельсы. Создатели сайта слишком погрязли в судебных тяжбах, кампаниях за свободу слова и информации, так что с радостью передали TPB в (как они сами заявляют) хорошие руки – мол, новые владельцы будут совершенствовать их детище. Добиваться цели Global Gaming Factory собирается с помощью новой технологии по обмену файлами, которую приобрела у ком-

пании Peerialism. Правообладателям позволят контролировать распространяемый контент и получать за него деньги. И не только им. «Чтобы все делалось по закону, нужно, чтобы у нас были оплачиваемые поставщики продукции», – говорит босс GGF Ганс Пандея. Он считает, что конкурировать со свободным распространением файлов в Интернете просто – достаточно лишь предложить нечто большее: «Что лучше, чем ничего? Ну, например, доллар». То есть, надо полагать, GGF намерена доплачивать пользователям, которые будут создавать и раздавать торренты? Интересно, чем дело кончится.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Не стоит вестись на чужие речи и думать, что торренты – зло. Это не так. Сама по себе технология (и сервис!) – добра, удачна и удобна донельзя; даже Sony со своей PS3 не брезгает ею. В тоже время, торренты ничуть не безобидны, пока позволяют бесконтрольно распространять все что угодно – хоть детский снафф, хоть видеоуроки терроризма, хоть сканы «Фамилицу». Торрент-трекеры – лишь инструмент в чьих-то руках.

О том, как технологии влияют на дизайн

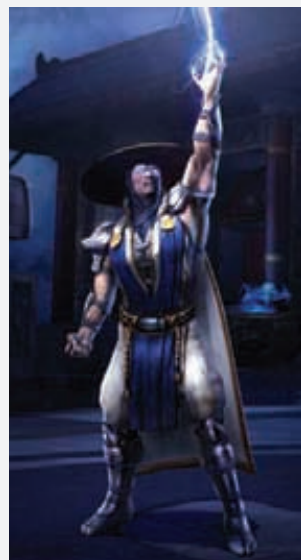
Клифф Блехински из Epic считает, что винить за однообразие дизайнов персонажей (особенно заметное в экшнах последнего времени) нужно... графические движки. «Технология этого поколения позволяет очень качественно рендерить металлы, камни и освещение, и поэтому в играх много всевозможных строений и разных сцен разрушения – бамп-мэппинг с этим отлично справляется. Но в то же время сейчас сложно реализовать эффект прозрачности. Геймеры удивляются, откуда взялось столько чертовых космических морпехов. Так, технология хорошо справляется с броней и плохо – с волосами. Поэтому у нас повсюду бритые солдаты».

Wii теряет эксклюзивы

Marvelous Interactive, более чем активно поддерживавшая Wii эксклюзивами (Little King's Story, Arc Rise Fantasia, Muramasa: The Demon Blade, No More Heroes), заявила, что не прочь портировать свои Wii-проекты на консоли конкурентов. Вот и глава студии Grasshopper Manufacture Гоити Суда говорит, что Desperate Struggle – последний выпуск No More Heroes для Wii: «Чтобы развивать сериал, нам нужна новая платформа. Wii – отличная консоль, но на сегодняшний день мы уже сделали для нее все, что могли».

Каз Хирази получил нового зама

Sony сообщает, что на должность представительного директора и вице-президента Sony Computer Entertainment назначен Кунимаса Судзуки, ранее заведовавший производством и распространением ноутбуков Vaio. «Я планирую приложить все усилия, чтобы поддержать развитие бизнеса PlayStation – одного из ключевых направлений Sony – и одновременно активно участвовать в интеграции команд, занимающихся PlayStation и потребительской электроникой», – говорит Судзуки.



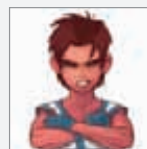
Warner Bros. приобрела Midway

Warner Bros. оказалась единственной компанией, желавшей выкупить Midway. Разорившееся издательство – без учета студий в Сан-Диего (TNA) и Ньюкасле (Wheelman) – оценено в \$33 млн, и суд признал законность сделки. Впрочем, Лоуренс Касанофф, глава Threshold Entertainment, пытался возразить. Он заявил, что, поскольку права на все неигровые ипостаси Mortal Kombat (два фильма, телесериал, мультсериал, саундтреки и прочее) принадлежат ему, на сегодняшний день это гораздо больше его творение, чем Эда Буна. Вообще, мол, в играх были сплошь скучные предыстории и никчемные персонажи, и именно Касанофф и его компания сделали Лю Канга, Саб-Зиро и Сою Блейд такими прекрасными. Суд протест отклонил, и сделка все-таки состоялась.

По ее итогам, к слову, загадочный инвестор Марк Томас, в прошлом году выкупивший контрольный пакет Midway за \$100 тыс., получил \$5 млн. Повезло же.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЕМ ШОРОХОВ



Цирк. Одно дело – имущественные права и тяжбы насчет IP, и совсем другое – меряться толщиной вклада во вселенную с создателем этой самой вселенной. В конце концов, за последние 14 лет (со времен картины Андерсона) ничего путного для нее Касанофф не сделал. Ну... ничего такого, где появлялись бы Лю Канг и Соня Блейд.

Цифры и факты

1 млн подписчиков:
таков первый рекорд Battlefield Heroes.

В Sony считают, что
приложениям для PSP Go! необязательно быть играми.

Анонсирован четвертый выпуск
Command & Conquer.

Сиквел Valkyria Chronicles
выйдет на PSP.

Новая Final Fantasy для DS

Square Enix анонсировала очередной выпуск все разрастающегося сериала Final Fantasy под названием Hikari no Yon Senshi, что переводится как «Четверо воинов света». Игра не будет относиться ни к основной линейке FF, ни к какому-либо из известных ответвлений: ее подзаголовков – Final Fantasy Gaiden. Впрочем, как раз «Гайден», судя по всему, похож на классические FF: в начале игры четырнадцатилетний герой вызволяет похищенную ведьмой принцессу, а в конце, ставим десять против одного, – спасает мир. За дизайн персонажей отвечает Акихико Ёсида, известный по Final Fantasy Tactics и Final Fantasy XII.

Чемпионат России в FIFA 10

Electronic Arts объявила, что в версиях FIFA 10 для PS, PS2 и PSP можно будет поучаствовать в Чемпионате России по футболу. Он станет двадцать четвертым национальным турниром, представленным в сериале. В новой версии популярного симулятора нас ждут шестнадцать клубов Премьер-Лиги, а также все известные игроки (Акинфеев, Березуцкие, Дини, Малафеев, Семак и прочие).

Aliens RPG отменена

RPG по вселенной «Чужие» от Sega и Obsidian Entertainment не увидит свет. Подтверждение нашлось на официальном форуме разработчиков: «Увы, это правда – мы действительно поставили крест на этой игре, и нам хотелось бы окончательно объявить об этом всем, кто следил за разработкой». «Чужие», впрочем, остаются во власти «Сеги»: так, для нее Rebellion готовит Aliens versus Predator, а Gearbox – Aliens: Colonial Marines.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Сразу вспоминается история с DRM в Spore: драконовские меры по защите игры не сумели уберечь ее от пиратских посягательств. Увы, страдают в итоге исключительно честные геймеры.

Никакого LAN-мультиплеера в StarCraft II

Пресс-служба Blizzard заявила, что в StarCraft II вообще не будет поддержки баталий через LAN, а единственным способом сразиться с другими игроками станет Battle.net. «Battle.net обеспечит прекрасные условия для мультиплеера, – говорят представители компании. – А еще такое решение защитит нас от пиратства».

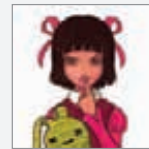
Российским геймерам вряд ли нужно напоминать, насколько популярны у игроков в StarCraft битвы по локальной сети. И Blizzard, дабы оградить вторую часть от незаконного

тиражирования, вырезает из нее едва ли не самую важную составляющую! Наверное, ни одна другая антипиратская мера не могла отпугнуть такое количество потенциальных покупателей от новинки. Под петицией в адрес разработчиков с просьбой вернуть в StarCraft II поддержку LAN подписались уже порядка 50 тыс. человек – не столь большая цифра по сравнению со всей аудиторией игры, конечно, но и не столь малая, чтобы ею можно было пренебрегать. Первая часть трилогии StarCraft II выйдет не раньше конца этого года.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



В трейлере Lords of Shadow есть сцены боя, а вот с платформенными элементами как-то туго. Нет, удачный клон Devil May Cry – это тоже здорово, но все же пусть у сериала будет свое лицо.

Хидео Кодзима про Castlevania: Lords of Shadow

Упоминание Kojima Productions в показанном на E3 ролике Castlevania: Lords of Shadow наделало немало шума. Сам Хидео Кодзима проясняет ситуацию: мол, его компания в данном случае играет второстепенную роль, а основную работу проделывают испанцы из MercurySteam под началом Дэйва Кокса из Konami Digital Entertainment Europe. «Castlevania – один из важнейших для Konami брендов. Вслед за оригинальной игрой появилось еще множество выпусков, и все они были тепло встречены (очевидно, Кодзима не знает про продажи Castlevania Judgment, которые за первую неделю после японского релиза

составили всего 3.5 тыс. копий. – Прим. ред.), но до сих пор никто не создавал Castlevania, рассчитанную на западных геймеров, – говорит Кодзима. – Нам захотелось исправить этот недочет, и поэтому Kojima Productions пришла на помощь. Мы преподнесем вам не просто прекрасную «Касльванию», а еще и замечательный экшн. У новинки отличный геймплей, а графика хороша даже с точки зрения японцев!» Насчет последнего не поспоришь – но мэтру хорошо бы обратить самое пристальное внимание на игровую механику, ведь до сих пор ни одна трехмерная Castlevania фанатам сериала не угодила.

WWW.KOSS.RU

KOSS PORTA PRO



KOSS®

Юбилейное издание. Уникальная коллекционная монета в комплекте

К СВЕДЕНИЮ

НЕ ЛЫКОМ ШИТЫ Студия Climax долгие годы специализировалась на портировании пишущих хитов на консоли, начав с Warcraft II и Diablo. Были в ее дискографии и PC-порты (Viva Pinata), и PSP-ответвления успешных сериалов (ATV Offroad Fury: Blazin' Trails), и игры по кинолицензии. Крепкие ремесленники, умеющие хорошо работать, но, увы, не гениальные творцы. Релиз Shattered Memories может стать переломным моментом в истории студии.

ХИТ?!



Silent Hill: Shattered Memories

Несколько месяцев назад британская студия Climax, породившая довольно спорную Silent Hill: Origins, анонсировала вольное переложение старейшей части Silent Hill. Фанаты взвыли: казалось, что самое святое непременно будет изгажено, испорчено и выброшено на помойку. На E3 2009 издательство Konami привезло демоверсию – и, знаете, едва теплившийся огонек надежды вдруг запылал.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, PS2, PSP
Жанр:
action-adventure-horror
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Climax
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
(США)
Онлайн:
[www.konami.com/
games/shsm](http://www.konami.com/games/shsm)
Страна происхождения:
Великобритания



родюсер Томм Хюлетт не устал объяснять прессе, что его задача – не создать римейк Silent Hill для новой платформы и даже не воспроизвести еще раз формулу, придуманную десять лет назад, а найти другой подход к созданию survival horror. Нет, серьезно – представьте, что вам принесли черновик, где изложен замысел Silent Hill, но при этом вы ничего об оригинале не слышали. И начинаете проект с чистого листа.

Демоверсия позволяет предположить, что разработчики как раз попали в яблочко. Ведь после выхода четвертой и пятой Resident Evil многие поклонники жанра заняли – дескать, в Саргот подменили survival horror обыкновенным боевиком о зомби. Да и взять ту же классическую Silent Hill: даже самого страшного монстра можно до смерти забить обрезком стальной трубы. Или затыкать ножиком. Если взять в руки автомат – так вообще мама не горюй. А ведь игры вроде Fatal Frame и Forbidden Siren показали: ужасики запросто обходятся без экшна. Новая концепция

Silent Hill – как раз в том же ключе. Враги – быстрые и разумные существа, умеющие действовать сообща. Они ловко открывают двери, карабкаются по лестницам, перепрыгивают через ямы. И никакого оружия! Если во сне на вас нападают зомби, вы что, расстреливаете их из автомата? Нет, стараетесь закричать – но голос подводит. Убегаете – и вас догоняют, хватают, расчленяют... вы истощно орете во сне, пока кто-то из домочадцев не прибежит и не растолкает.

Основная версия готовится для Wii. Выбор платформы не случаен: Wiimote легко отождествляется то с фонариком, а то и с мобильным телефоном (снабженным встроенной фотокамерой), – незаменимыми инструментами героя хорроров. Не раз они позволят ударить от монстров или найти какую-нибудь загадочную штуку в таинственном подвале (куда, к слову, лучше бы вообще не заходить). Вот и авторы Alan Wake (тоже вполне себе ужасика), показывая новинку на E3, много внимания уделили как раз фонарику. Нельзя, правда, сказать, что в



ТЕКСТ
Константин
Говорун

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Полное переосмысление цикла Silent Hill. За основу взята завязка первой части, но и сюжет, и концепция игры – новые. Например, совсем не будет оружия. Управление и геймплей максимально адаптированы под Wii.

ЧЕГО БОИМСЯ? Climax может повторить ошибки, сделанные в Silent Hill: Origins, не сумев создать новый вид ужасиков и в очередной раз опозорить славное имя Silent Hill. По демоверсии, увы, нельзя оценить сюжет и составить полное представление о локациях, монстрах и многом-многом другом.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Стараемся верить, что Shattered Memories окажется по-настоящему страшным и умным психологическим триллером, умело играющим на нервах геймера. Демоверсия показала, что пугать британцы научились хорошо.

«На вас напали монстры, гражданин? Мне кажется, вам просто нужно слегка протрезветь»



НЕ УСПЕВАЕШЬ ПОХВАЛИТЬ СЕБЯ ЗА ВЕРНОЕ РЕШЕНИЕ, КАК ЧУДОВИЩЕ ПОДБЕГАЕТ К КРОВАТИ, ВЫТАСКИВАЕТ ГЕРОЯ ИЗ-ПОД НЕЕ И НАЧИНАЕТ ГРЫЗТЬ.

Shattered Memories погони выглядят так же красиво, как в вышеупомянутой игре, – все-таки, здесь у нас Wii, а не Xbox 360. Оледеневшие стены особняка (а также припаркованных машин, закрытых дверей и прочего), которым восхищались многие на выставке, – лишь довольно неизящный способ избавиться от лишних интерактивных объектов и комнат, а заодно сэкономить на количестве полигонов. Примерно с той же целью использовали туман в оригинальной Silent Hill. Но что удалось на славу – так это погрузить геймера в выдуманый мир и заставить его отождествлять себя с персонажем.

Например, отрываешься от монстра и отправляешься спокойно изучать особняк (из-за льда он превратился в запутанный лабиринт). За одной из дверей вдруг возникает тот самый гад, от которого пришлось улепетывать пять минут назад! Несешься прочь, открывая пинком двери и обрушивая за собой шкафы. В очередной комнате обнаруживается кровать, и контекстно-зависимая кнопка предлагает спрятаться под ней. Толь-

ко успеваешь схорониться, как появляется монстр. Он озирается по сторонам – совсем как солдаты в Metal Gear Solid в режиме тревоги. Не успеваешь похвалить себя за верное решение, как чудовище подбегает к кровати, вытаскивает героя из-под нее и начинает грызть. От неожиданности вздрагиваешь, даже руками машешь (знаете, как в детстве – наивно дергаешь джойпадом, чтобы герой быстрее побежал или уклонился). Так вот, в Silent Hill: Shattered Memories такое движение Wiimote распознается игрой, как команда «стряхнуть монстра». В итоге в центре уровня мы отыскали пустой бассейн, где обнаружили осветительную шашку. Кидаешь ее под ноги чудовищу – оно закрывает лапами глаза и воет от боли. Насколько долго – неизвестно, потому что мы рванули вперед, отыскали выход на улицу, и тут закончилась демоверсия.

Запускаем ее снова, изучаем более вдумчиво, – и понимаем, что Shattered Memories отличается от предыдущих игр, как минимум, эстетически. Всемирная борьба с игровым интерфейсом не осталась незамеченной со-



Телефон главного героя многие журналисты уже успели сравнить с айфоном. А что, и вправду похоже.



ОДНО ИЗ НОВШЕСТВ SHATTERED MEMORIES – СИСТЕМА, ПОДСТРАИВАЮЩАЯ МИР ИГРЫ ПОД УНИКАЛЬНЫЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОФИЛЬ КОНКРЕТНОГО ГЕЙМЕРА.

трудниками Climax. Так что сопроводительный текст без особой нужды на экран не выводится. Все интересные записки, постеры и карты можно рассмотреть лично, просто подойдя к ним поближе и подсветив лучом фонарика. Естественно, надписи намеренно сделаны крупнее: например, важный телефонный номер намалюют на заборе. Так вы всегда находите внутри «потока» и потихоньку забываете, что все происходит «понарошку». Когда без обращения к инвентарю и разного рода меню никак не обойтись, герой вытаскивает мобильный телефон. С его помощью можно общаться с NPC, ориентироваться на местности, делать фотографии, сохранять игру. Никакого меню на паузе – пока вы возитесь с GPS-картой в реальном времени, злые враги не дремлют и готовы кусать и бить зазевавшегося персонажа без устали. Как и в предыдущих частях Silent Hill, о приближающихся монстрах предупреждают треском; только теперь его издает не сломанное радио, а все тот же мобильник. Непосредственно

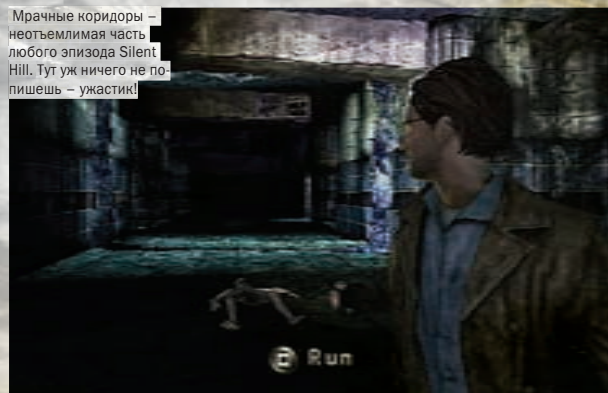
звук идет из Wiimote (если помните, в нем есть специальный маленький динамик). Новая подробность – телефон умеет определять, откуда исходит угроза (раньше мы знали только о расстоянии). На смену разбросанным по уровню запискам (одному из основных способов поведать историю) пришла возможность фотографировать интересные места (например, комнату, где явно кого-то убили, изнасиловали и съели). Сделали снимок – узнаете, что же случилось раньше. Сцену восстановят по эмоциональному отпечатку, если вас волнуют технические детали. Кроме того, через видоискатель фотокамеры вы можете узреть нечто не заметное невооруженным взглядом.

Одно из новшеств Shattered Memories – система, подстраивающая мир игры под уникальный психологический профиль геймера. На бумаге это выглядит красиво и... непонятно. Поначалу складывалось впечатление, что речь идет лишь об условной нелинейности в духе RPG: поведение героя в диалогах и принимаемые решения влияют не только на концовку, но

Страхнуть монстра можно резким движением Wiimote.



Мрачные коридоры – неотъемлемая часть любого эпизода Silent Hill. Тут уж ничего не попишешь – ужастик!





Слева: Неуверенный в себе мужчина средних лет в очках – настоящий американский интеллигент. Не чета Нико из GTA IV, правда?

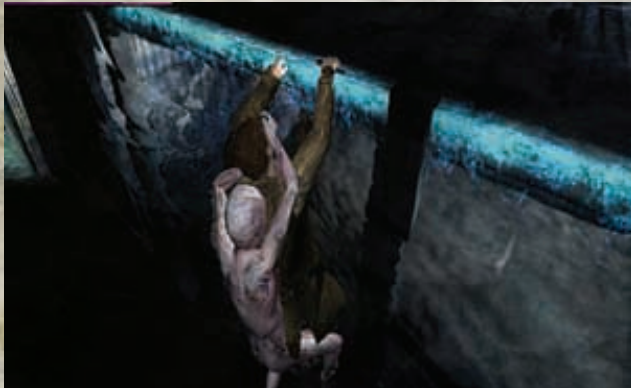
Снизу: Неспешное исследование коридоров и разного рода головоломки напоминают о классических квестах, не survival horror.



и на геймплей. Еще до E3 продюсер говорил: «Shattered Memories будет следить за вашим поведением». Звучит угрожающе. Или вот еще: «Представьте себе фильм, который снимают специально для вас – выбирают соответствующий реквизит, освещение, диалоги, ракурсы камеры, и даже персонажей». Когда слова о «психологическом профиле» повторили в двадцатый раз, стало ясно, что за ними кроется нечто действительно серьезное. В выпусках цикла Silent Hill мы всегда оказывались внутри чьего-то кошмара, и в Shattered Memories им окажется... ваш личный кошмар. Вспомните, как в старых выпусках герой метался между «темным» и «светлым» вариантами города (фактически просто два разных уровня). Теперь такие трансформации происходят в реальном времени и тогда, когда игра сочтет вас (лично вас, а не просто «геймера») готовым к ним.

Уже на E3 мы узнали, как работает «профиль»: вступление к демоверсии устроено как визит к психоаналитику. Вам задают вопросы – вполне себе личного характера. И никаких хиханьки-хаханьки, как в Fallout 3, все серьезно. Разумеется, ответы не уйдут в стол. Например, у вас поинтересуются, что вы делаете, когда вам плохо и грустно. Если ответите, что любите пропустить стаканчик виски, будьте уверены: где-нибудь встретите добродушного бармена, готового налить в кредит. Многие ответы не столь очевидно влияют на геймплей – например, готовность верить в абстрактные идеи. И все же фраза «генерировать личный кошмар на лету» кажется громким обещанием, которое вряд ли будет выполнено. Да, возможно, из общего перечня монстров вам выдадут тех, которые (согласно

Монстры поистине неутомимы и готовы преследовать вас где угодно!



И опять уникальные возможности Wii-контроллера. Предметы можно «брать» и «перетаскивать» для решения головолом в духе великолепного квеста Zak & Wiki. Непонятно, что с этим станет на PlayStation 2 и PSP.

A B Grab
- + Back



психологическому профилю) больше вас напугают. Где-то откроются или, наоборот, будут закрыты целые куски уровней. Но, боюсь, если заранее не знать о «личном кошмаре», никто из геймеров и не догадается, что Shattered Memories как-то подстраивается под него.

На оптимистичный лад настраивает то, что Climax не пытается копировать или «воссоздавать» старую Silent Hill, а действует на свой страх и риск. И в послужном списке студии есть проект, очень похожий на Shattered Memories: создавая ролевую игру Sudeki (PC, Xbox), разработчики пытались переосмыслить жанр JRPG, не опираясь при этом ни на какие готовые формулы. И получилось неплохо. Выбор платформы также стоит похвалить; честное слово, лучше по максимуму использовать возможности Nintendo Wii, чем по минимуму – Xbox 360 и PlayStation 3. Геймдизайнеры признаются, что настоящая next-gen Silent Hill

обошлась бы слишком дорого, да и не факт, что они бы справились. Сейчас же у них есть шанс сосредоточиться на идейном наполнении, а не графическом движке и моделях монстров. И когда новая формула Silent Hill будет найдена – тогда в Climax и сделают следующий шаг. Разработчики выглядят более подготовленными (чем во времена Silent Hill: Origins), легко цитируют Лавкрафта и Фрейда, вспоминают о фильмах Линча да Кубрика и осмысленно объясняют, почему поступили так, а не иначе. И игра выходит действительно страшная и вполне себе кинематографичная.

Смушает, с другой стороны, само наличие версий для PlayStation 2 и PSP. Без «фонарика-Wiimote» (а на PSP – даже и без второго аналогового стика) ощущения будут совсем не те. Хорошо, если основным сочтут Wii-вариант, а на требования других платформ наплюют с большой колокольни. Но

попытавшись создать какую-то усредненную поделку, годящуюся для всех, могут похоронить немало хороших именно Wii-идей. А еще бесконечные разговоры о личном кошмаре и психологическом профиле кажутся обещаниями из разряда «живой мир в S.T.A.L.K.E.R.» и «полностью нелинейное прохождение» в какой-нибудь RPG. Все это возможно, в лучшем случае, в проектах уровня Heavy Rain, да и то с очень большими оговорками. А Climax, увы, пока такие игры не потянет.

Вряд ли Shattered Memories перезапустит сериал так, как это сделала Resident Evil 4. Но мы изо всех сил надеемся, что новинка повторит судьбу Fatal Frame – станет глотком свежего воздуха для всех любителей жанра survival horror, «спящим хитом» (каким поначалу была и самая первая часть Silent Hill), за которым последует уже настоящая революция. **СИ**

Неизвестно, помогут ли коробка и женские шмотки обмануть преследователей. Все же это не MGS.



РОЛИ ОЗВУЧИВАЮТ:

АНТОН
КОМОЛОВ

ОЛЬГА
ШЕЛЕСТ

ВАДИМ
ГАЛЫГИН



**ЛЕДНИКОВЫЙ
ПЕРИОД 3**
ЭРА ДИНОЗАВРОВ

НА DVD С 13 АВГУСТА



© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ.

ТРИ ФАКТА О СОЗДАТЕЛЯХ Перейдя под крыло Electronic Arts, BioWare начала стремительно расти. Во-первых, завершилось формирование новой команды, которой поручили разработку MMO-игр. Далее, в марте 2009 года открылась еще одна студия, в Остине, сотрудники которой должны, в случае необходимости подключаться к уже существующим проектам. Наконец, в июне было официально объявлено о слиянии BioWare и принадлежащей EA Mythic Entertainment, которая отвечает, в частности, за Warhammer Online: Age of Reckoning.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, Xbox 360

Жанр:

role-playing, action, sci-fi

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский дистрибьютор:

Electronic Arts

Разработчик:

BioWare

Количество игроков:

не объявлено

Дата выхода:

I квартал 2010 года

Онлайн:<http://masseffect.bioware.com>**Страна происхождения:**

Канада

Визу: Внешне игра изменилась мало. Но, разработчики уверяют, что так кажется только на первый взгляд, и в финальной версии отличия будут видны невооруженным глазом.

Mass Effect 2

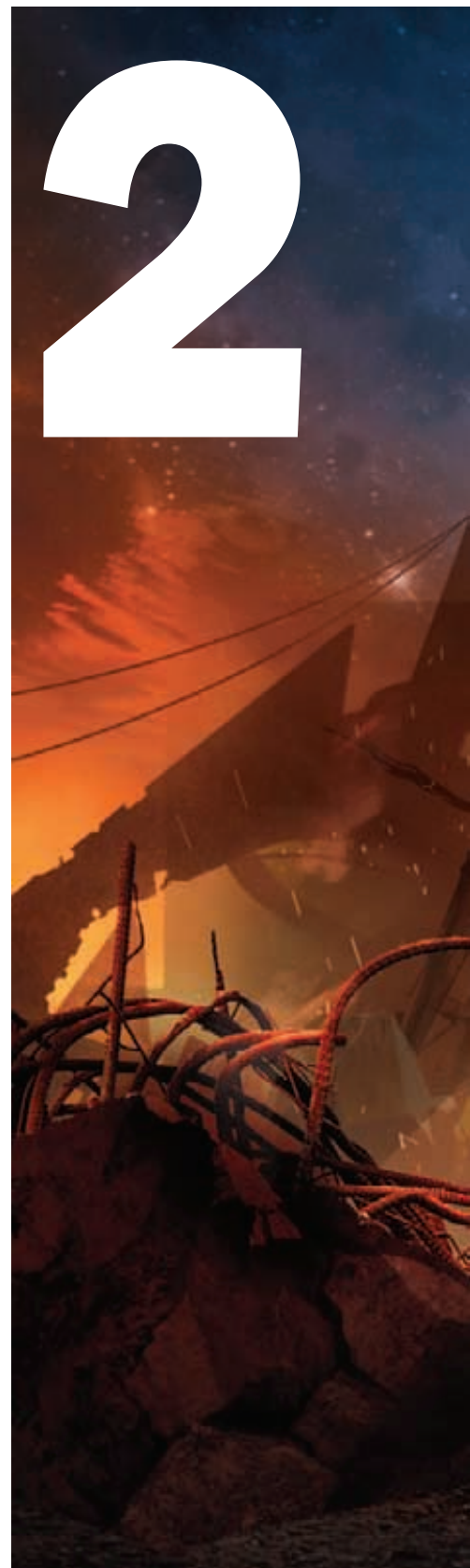
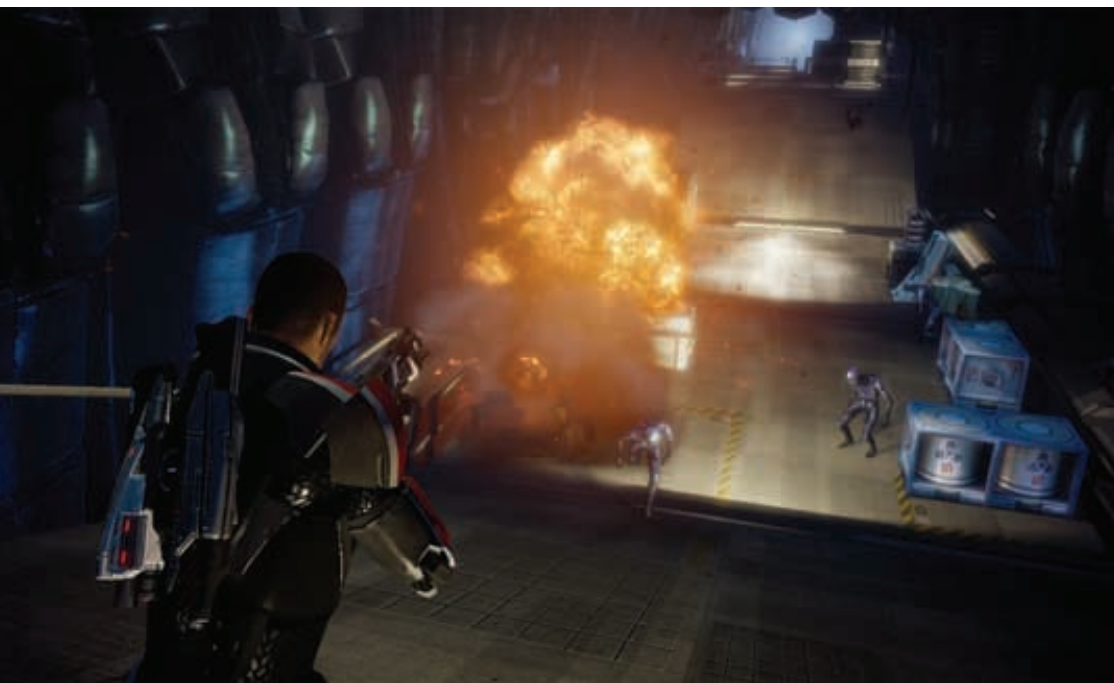
Он – самоубийца. Не из тех, кто режет себе вены от осознания собственной слабости или, лишившись рассудка, бросается с моста в мутные воды задушенной мегаполисом реки. Он умрет потому, что смерть будет единственным возможным проявлением силы. Смерть – это только начало.

Не для него, но для целой галактики, десятков миров, которые еще можно спасти. Мрачно, вы не находите? Но в стенах студии BioWare невозмутимо пожимают плечами – смертный приговор командору Шепарду сценаристы подписали уже много месяцев назад. А мы с вами остаемся единственным, пусть и довольно хрупким, шансом героя на спасение. Война с Сареном оказалась легкой разминкой перед настоящим испытанием – тренировкой, и только. В новой миссии ставки куда выше, и, кажется, победу теперь в любом случае подпортит горечь поражения. Так,

во всяком случае, утверждают авторы Mass Effect 2 – типичного продолжения популярной игры с одной стороны, и одного из самых загадочных проектов среди запланированных на ближайшее полугодие – с другой.

Междумирье

Интересная деталь – раскрыв нам один (и, судя по всему, наиболее вероятный) из вариантов окончания Mass Effect 2, его создатели, в действительности, почти ничего не сообщили о сюжете, подробности которого поклонникам, очевидно, придется выяснять самостоятельно, едва игра появится на полках магазинов. Зато уже сейчас известно, что те из нас,



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Командор Шепард собирает новый отряд, чтобы выполнить невероятно опасное задание. Игравшие в первую часть получат возможность оценить правильность принятых тогда решений, а заодно и встретит множество хорошо знакомых героев.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком громоздкого и чересчур претенциозно поданного сюжета, однообразных дополнительных заданий, повторения ошибок в боевой системе.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся получить самую убедительную «космическую оперу» из всех, что когда-либо появлялись на игровых консолях и РС. Таланта и опыта BioWare не занимать, поэтому надежды эти более чем обоснованны.





Вверху: Первую Mass Effect язык не поворачивался назвать легкомысленной. Но вторая часть окажется еще более мрачной и жестокой.



кто не поленился пройти оригинальную Mass Effect до конца (каким бы он не оказался), получат определенное преимущество перед новичками. Если, конечно, драгоценные – как теперь выясняется – файлы сохранения уцелели. Прием, в общем-то, достаточно распространенный (и для BioWare не новый), но в Mass Effect 2 взаимосвязь действий в первой части и событий второй – не обычная «приманка» для любопытных, а важнейшая

составляющая всего происходящего на экране. В каком-то смысле, Mass Effect 2 можно назвать эдаким виртуальным спиритическим сеансом – призраки прошлого будут постоянно напоминать о себе, в том числе и в мелочах. Каждый из нас, таким образом, получает шанс начать свое прохождение, ни на чье чужое не похожее. Разумеется, с рядом оговорок. И, вероятно, наиболее существенная из них коснется действующих лиц.

Космос в деталях

Экскурсии по неизученным мирам в оригинальной Mass Effect всегда были развлечением на любителя – однообразные и маловразумительные, они редко хоть что-то добавляли к основной истории, а полученные бонусы едва ли оправдывали потраченное время и усилия. Во второй части ситуацию с исследованием космоса обещают исправить и количественно, и качественно. Пригодных для высадки планет станет больше, их ландшафты, а также флора и фауна окажутся разнообразнее. «Премия» за отклонение от курса тоже должна возрасти. Но главное – очередная безвестная планета вполне может скрывать информацию, полезную и для выполнения вашей основной миссии. А это уже совсем другое дело!

Весенний призыв

Герои Mass Effect представляли собой весьма любопытную галерею характеров, и расставаться с ними было бы, как говаривал персонаж одной советской комедии, «очень и очень жаль». Вместе с тем не стоит забывать, что кое-кто из союзников Шепарда мог до финала и не дожить – война требовала жертв, да и разногласия в отряде, согласно одному из вариантов сценария, также приводили к кровопролитию. Таким образом, часть ветеранов автоматически выпадает из обоймы – позволить им влиять на развитие истории было бы непозволительной роскошью. Но и забыть, раз и навсегда вычеркнув из сценария, тоже нельзя. Как поступить? В BioWare над решением предложенной задачки долго не раздумывали. Вместе с комплектом основных квестов, предопределяющих начало Mass Effect 3, мы получим целую россыпь дополнительных заданий, диалогов и случайных встреч, в том числе и тех, что не позволят оборвать родственную связь между оригиналом и сиквелом. Изрытый шрамами ящероподобный силач Рекс, импульсивная Вильямс, немногословный Аленко – не зная наверняка, кто из них удостоился похоронного марша во время погони за «Совереном», авторы для каждого предусмотрели повод выйти на сцену. Пусть даже речь идет лишь об эпизодическом появлении. К слову, этой привилегии удостоились не только упомянутые выше бойцы. Помните королеву Ракни, молившую Шепарда о снисхождении к ее народу? Если просьбы королевы были услышаны, вы, в определенных обстоятельствах, столкнетесь и с нею, и с ее стремительно размножающимся потомством. Заодно и оцените, верным ли оказался прежний выбор.

Впрочем, мы немного отвлеклись – а вопрос на повестке дня, между тем, достаточно серьезный. Старых товарищей разбресало кого куда, а, воюя в гордом одиночестве, Шепард автоматически обрекает себя, да и не только себя, на поражение. Поэтому бравому командору не останется ничего другого, кроме как обратиться за помощью к новобранцам. В том числе таким, чья биография и послужной список у кого угодно вызовет очень серьезные сомнения. Само собой, точный список тех, кто удостоится иди в бой плечом к плечу с легендарным Спектром, пока держится в тайне, но кое-какие детали уже известны. Так, например, на смену Рекусу – независимо от того, жив он или успел отправиться в лучший мир – придет новый кроган, помоложе, не столь умудренный жизненным опытом и пока безымянный. Драться он, надемся, умеет не хуже соплеменника. Другие расы, из принимающих активное участие в жизни Цитадели, тоже вполне предсказуемо не будут обойдены вниманием.

Но интереснее всего (субъективно, конечно) представители тех рас, что до сих пор оставались в тени, либо воевали по другую сторону фронтальной линии – скажем, некто Тейн (Thane), немного злобещий человек-амфибия из расы дреллов. Тейн – убийца, с которым мало кто сравнится, и, судя по увиденным нами кадрам, щадить противников он не привык. Тем не менее, у Шепарда есть неплохие шансы заполнить Тейна в команду. Главное – убедить ассассина в необходимости исполнять чужие приказы. Еще один любопытный и занятный кандидат – самый настоящий гет, из тех, кто норовил отправить главного героя в расход при любой возможности. Мы с вами привыкли к гетам-марионеткам, бессловесным да не слишком разумным рабам Сарена и его чудовищного повелителя. В Mass



Effect 2, кажется, этот стереотип разрушат до основания – наш новый знакомец не станет, чуть что, открывать по Шепарду огонь. Напротив, с помощью доступных ему нехитрых средств, попытается выразить хоть какие-то эмоции, в том числе и положительные.

Переподготовка

Итак, сюжету в Mass Effect 2 отведена еще более важная роль, чем прежде – это понятно и приветствуется. Но чем порадует нас с вами игровой процесс, оставивший BioWare огромное поле для улучшений и доработок? Что ж, тут обошлось без революционных нововведений, зато по мелочам канадцы попытались исправить и добавить очень многое.



В ОТЛИЧИЕ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, В СИКВЕЛЕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОКАЖУТ ВЛИЯНИЕ НЕ ТОЛЬКО НА РЕПУТАЦИЮ, НО И НА ВНЕШНОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ДАТЬ ЭТОМУ НОВШЕСТВУ ВПОЛНЕ НАУЧНОЕ ОБОСНОВАНИЕ, НО ПОКА ПРЕДЛАГАЮТ ЗАПАСТИСЬ ТЕРПЕНИЕМ.



Слева: Отныне даже лишившись ног, многие противники сохраняют способность атаковать – и передвигаться, подтягиваясь на руках. Придется быть настороже!



Визу: Укрытия по-прежнему позволяют оставаться во время перестрелки в относительной безопасности, но прицельно стрелять из-за ящиков довольно трудно.

В центре внимания оказалась боевая система, и это не удивительно. Схватки с недругами по-прежнему отнимают немало времени. Благо желающих отправить Шепарда в могилу, не дожидаясь финала, как никогда много. Угроза серьезна, и ответ на нее требуется адекватный. Так что Шепард

со товарищи и новое оружие получит, и доселе неведомые биотик-способности. А нам с вами предложат по достоинству оценить переделанный интерфейс и исправленный баланс, благодаря которому Mass Effect 2 сократит расстояние между жанрами action и RPG до предельно допустимого минимума.

Сотрудники BioWare не забыли, как критики сравнивали перестрелки в Mass Effect и Gears of War (заметим, не в пользу творения канадцев) и горят желанием наверстать упущенное. Результаты этих стараний удастся оценить лишь через несколько месяцев. Пока же список предвыборных обещаний выглядит следующим образом. Целиться в оппонентов стало заметно проще и удобнее, чем мы, безусловно, только рады – раньше попытки взять супостата на мушку вызывали с неприятными трудностями и требовали определенной сноровки. Правда, недруги тоже не лыком шиты и, даже лишившись той или иной конечности, а то и половины туловища, нередко продолжают бой, пока не дойдет черед до какой-нибудь совсем уж важной части тела, вроде головы. Авторы собираются покладовать и над искусственным интеллектом – к нему, как многие помнят, претензий хватало. Опять-таки, улучшения должны коснуться и «плохих», и «хороших». Шепарду, скорее всего, уже не придется до посинения повторять приказы, пока их не сообразовал услышать и исполнить. К тому же, в распоряжении командора появятся новые варианты приказов – для более гибкого управления отрядом в кризисной ситуации. Соперники же, как нам обещают, заметно поумнеют. Если раньше противники либо до последнего сидели в укрытии, либо, уподобившись танку,





Слева: В Mass Effect 2 игрок сможет воспользоваться в том числе и тяжёлым вооружением, от которого едва ли спасут укрытия. Артиллерийская дуэль на ракетниках? Почему бы и нет.

Внизу: Авторы собираются основательно доработать физическую модель, чтобы игра была не только зрелищной, но и максимально реалистичной.

Взаимоотношения между персонажами всегда были одним из ключевых элементов произведений от BioWare, и первая Mass Effect не стала исключением. В Mass Effect 2 традицию продолжат: главный герой, как и прежде, волен выбирать, с кем из подчиненных установить более доверительные отношения, а кого держать на почтительном расстоянии. Не забыта романтика: некоторые персонажи проявят к командору – независимо от того, окажется Шепард мужчиной или женщиной – чуть больший интерес, чем остальные, и в вашей власти этот интерес поощрить. Либо, наоборот, дать понять ухажеру, что его или ее заигрывания неуместны. Кстати, симпатию или неприязнь герои могут испытывать не только к лидеру, но и к собратьям по оружию. Мнение участников отряда друг о друге отныне влияет как на развитие сюжета, так и на их поведение во время боевых вылазок. В конце концов, на поле боя нехоти и явная вражда между вашими подопечными, и слишком сильная привязанность (а ну как чувство долга уступит место личным переживаниям). Космическая опера превратится в мыльную? Поживем – увидим.



шли напролом, то в Mass Effect 2 арсенал доступных им тактических решений несколько расширится, и стычки с неприятелем уже не будут столь предсказуемыми. Зато динамичность возрастет – авторы продолжают планомерно избавляться от «пошаговости» в угоду скорости и схваткам в реальном времени. До окончательного отказа дело, наверное, не дойдет, но политика партии сомнений не вызывает – взять хотя бы резко сократившееся время перезарядки оружия и биотик-трюков.

Всего, и побольше

Черты блокбастера в Mass Effect 2 угадываются безошибочно, а создатели игры так уверены в успехе, что, не стесняясь, постоянно говорят о третьей части. Эпический сюжет, старые и новые герои, пока неизвестный, но, вне всякого сомнения, очень могущественный враг, стремительно заполняющийся новыми планетами и целыми солнечными системами мир – вот далеко не полный перечень того, чем собираются привлечь наше внимание. Ах да, чуть не забыли. Корабль «Нормандия», успевший стать для Шепарда домом и надежным союзником, имеет неплохие шансы повторить не слишком завидную судьбу своего командора. И самое главное: нас обещают наконец-то избавить от быстро надоедавших долгих поездок на всевозможных лифтах. Неужто пропала необходимость маскировать экраны Loading? **СИ**



ЧЕРТЫ БЛОКБАСТЕРА В MASS EFFECT 2 УГАДЫВАЮТСЯ БЕЗОШИБОЧНО. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ТАК УВЕРЕНЫ В УСПЕХЕ, ЧТО, НЕ СТЕСНЯЯСЬ, ГОВОРЯТ О ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ.



ТЕКСТ

Артём Шорохов

Batman: Arkham Asylum

Долгое время грядущая Batman: Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC) для геймеров и журналистов оставалась темной лошадкой. Шутка ли – малоизвестные лондонские разработчики, заручившись поддержкой Eidos, вдруг замахнулись на создание «главной видеоигры о Бэтмене». Получится ли у них – авторов любопытной, занятой, смелой, но в то же время технически несовершенной и многими непонятой Urban Chaos: Riot Response – сдержать все соблазнительные обещания и оправдать доверие не самого благополучного издателя, весьма многое поставившего на этот проект? Сегодня ответ кажется почти очевидным; пресса поверила в Rocksteady, поверила и публика. Да и в молчанку создатели потенциального хита больше не играют: отрывки Batman: Arkham Asylum демонстрируются на выставках, регулярно появляются дневники разработчиков, созданы коллективный блог (www.batmanarkhamasylum.com/blogs) и официальные группы на Facebook и MySpace, публикуются аудиоподкасты (www.batmanarkhamasylum.com/arkham_podcasts)... Казалось бы, известно уже все. Но не тут-то было. После нескольких презентаций и множества слов освещенная вспышкой фотокамер темная дощадка так и осталась темной.

Мы постарались выведать у геймдизайнера Rocksteady Studios Мэгали Стреттон что-нибудь новенькое об интригующей игре, чтобы попытаться понять, что же такое эта Batman: Arkham Asylum – расфуфыренная пустышка или грядущая сенсация?

? Почему вы вообще задумали игру о похождениях Бэтмена? С одной стороны, все, вроде, просто: уже семьдесят лет выходят комиксы, многочисленные теле- и киноэкранизации, мультфильмы и, опять-таки, видеоигры. Но ведь это еще и колоссальная ответственность перед миллионами поклонников супергероя. Как вы выдерживаете такое давление?

Представители Eidos спросили, будет ли нам интересно взяться за такой проект, и что бы мы хотели создать. У нас в команде все сплошь фэны Бэтмена, так что мы от радости чуть не запрыгали: тут же принялись делать такую игру о любимом герое, какую сами всегда мечтали увидеть. Насчет давления: лучший способ справиться с ним – не думать о нем! Мы на все сто процентов сосредоточились на том, чтобы донести собственное видение этого героя до публики. Надеемся, вам понравится!

? Насколько нам известно, ваша игра никак не связана с лентами Кристофера Нолана (и уж тем более Тима Бёртона). Но анонсировали ее вскоре после оглушительного успеха «Темного рыцаря». Не возникало ли соблазна более тесно связать игру с фильмом? Или, быть может, вы с самого начала в чем-то опирались на кинокартину? Если так, нашим читателям очень интересно было бы знать, в чем именно.
Без комментариев.

? А как насчет комиксов? Кристофер Нолан давно раскрыл свои источники вдохновения, все мы хорошо знаем, чьи истории повлияли на его фильм. В вашем случае все несколько более туманно. Очевидный претендент – A Serious House on Serious Earth Гранта Моррисона и Дэйва МакКина (а также прочие истории, в которых



Rocksteady умело жонглирует тайнами. До сих пор, например, разработчики так и не сказали прямо, что их Бэтмен – именно Брюс Уэйн; невозможно также определить время действия игры: намеков то предостаточно («No, Bane! This time I'll break you!»), но большинство из них несложно при желании буквально вывернуть наизнанку. Главная же мистификация вот в чем: есть мнение, что Arkham Asylum целиком и полностью готова, и не лежит до сих пор на прилавках лишь потому, что лето – не лучший сезон для продажи видеоигр... Или это Джокер шутит?

действие разворачивалось в знаменитой психушке), но ни один пресс-релиз не упоминает о подобной преємственности.

Нам повезло, все семьдесят лет истории Бэтмена – в нашем распоряжении, есть откуда черпать вдохновение. И было бы опрометчиво ограничиться одними лишь книжками, повествующими о лечебнице. Кроме того, что хорошо для комикса – не всегда годится для игры. Нам было чрезвычайно важно, чтобы все элементы идеально подходили друг другу и в результате игра стала именно такой, какой мы ее задумали.

Вы уже вправе раскрывать подробности сценария? Мы пока знаем не слишком много – одну только завязку, во многом совпадающую с сюжетом комикса A Serious House on Serious Earth. Но то завязка, а как действие бу-

дет развиваться дальше? Какие открытия ждут игрока? Подготовили ли вы сюрпризы, которые удивят даже давних поклонников историй о Бэтмене?

Мы пока не готовы открыть вам все, но можем сказать, что когда Бэтмен водворяет Джокера в Аркхам, он уже подозревает – что-то там нечисто. Вскоре его подозрения оправдываются: Джокер бежит из-под стражи и берет контроль над лечебницей. Пока весь дурдом стоит на ушах, Джокер уже обезопасил себя, взяв несколько заложников, и с их помощью вертит Бэтменом как хочет, держит его на коротком поводке. Тут-то наш герой и понимает: все это Джокер спланировал давным-давно. Причем явно не без чьей-то помощи. Помощи откуда, откуда Бэтмену и не снилось.

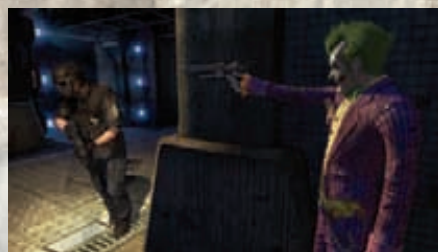
Все, что мы можем сказать помимо этого, – лишь то, что у Джокера грандиозные планы на вечер. И на Бэтмена.

Пожалуйста, расскажите о ваших «версиях» Бэтмена и Джокера. Как много внимания уделено тому, что творится у них в головах? Ну, вы знаете, иногда Джокер – поганец, который делает гадости просто потому, что он плохой. Иногда Бэтмен – всего лишь сор in a sare, хороший парень, от которого только и нужно, чтобы он побил плохого парня. Но порой отношения Бэтмена и Джокера гораздо сложнее. Поделитесь, какими их представит геймерам ваша игра.

Бэтмен – персонаж непростой. Он супергерой, но не имеет при этом никаких суперсил. Он человек с тяжелым прошлым. Его постоянно гонит вперед жажда борьбы с преступностью. В общем, мы стремились создать многопланового игрового персонажа. Геймеры лучше узнают Бэтмена, пока будут исследовать лечебницу и сражаться

На чем играть?

В настоящий момент известно, что сама по себе игра на всех платформах (PC, Xbox 360, PlayStation 3) будет идентичной, но этого нельзя сказать о бонусах! Так, объявлено, что только владельцы PlayStation 3 смогут совершенно бесплатно скачать некую «эксклюзивную кампанию за Джокера». Подробности, к сожалению, по-прежнему неизвестны, несмотря на все соловьиные трели лиц, посвященных в тайны проекта. Тем не менее, никакой настоящий фанат ни за что не упустит шанса сыграть за одного из самых ярких комикс-злодеев. Если вы из таких – вопроса «На чем играть?» для вас не существует.



ИГРЫ МОГУТ БЫТЬ ЧЕМ-ТО БОЛЬШИМ, НЕЖЕЛИ ПРОСТЫМ РАЗВЛЕЧЕНИЕМ. ОНИ – ВОСХИТИТЕЛЬНАЯ РУКОТВОРНАЯ ПЛОЩАДКА ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТОВ С ЭМОЦИЯМИ ВСЕХ МАСТЕЙ, КАКИМИ БЫ «ТЕМНЫМИ» ОНИ НИ БЫЛИ.

с врагами, сживутся с ним, поймут, сколь многогранна эта личность.

Джокер – главнейший враг Бэтмена. И не менее важно для нас было сделать сильного Джокера, чтобы выстроить повествование вокруг его противостояния с героем. Когда злодей захватывает Аркхам, лечебница словно бы обретает черты его извращенной индивидуальности, становясь идеальной пещерой для игры с Бэтменом.

Раз уж мы говорим об этих двоих, нельзя не вспомнить и об остальных действующих лицах. Интернет кишит слухами о том, кто из известных героев и злодеев отметится в игре, а кого вы, так сказать, любите меньше. Мы видели Киллер Крока, Харли Куинн, Джеймса Гордона, Бэйна, Ядовитый Плющ, догадываемся о Рубесе... Но ведь ваши-то планы воистину наполеоновские – персонажей обещано гораздо больше. Увидим ли мы Оракл, или она так и останется «голосом из рации»? Сразится ли Бэтмен с Пугалом или Жасем, придут ли на помощь Найтвинг, Робин или Бэтгёл... Да мало ли громких имен! Кого вы можете назвать? Пожалуйста, скажите, что мы увидим Женщину-кошку!

Пока мы готовы сообщить только следующее: в Arkham Asylum на сцену выйдет самый что ни на есть звездный состав – весь цвет Готэма. Не раскрывая карт, заверяем вас, что фанатов Бэтмена точно не разочаруют герои и злодеи, которые встречаются им в игре, будь то хоть крошечный намек, хоть полнокровная битва.

Будем ждать с нетерпением! Что ж, расскажите тогда об ошейниках на некоторых заключенных. В частности, мы видели один такой на Киллер Кроке. Зачем они?

Это ошейники смертников. Джокер нарядил в них всех своих приспешников, расстроившись, что Бэтмен вырубает его прихвостней незаметно. Благодаря подобному «кольцу», он всегда в курсе, где и кого Бэтмен застал врасплох, и немедленно отправляет туда подмогу, вынуждая вас сменить тактику.

Может быть, немного неожиданный, зато очень простой вопрос: а будет ли Batman: Arkham Asylum новеллизирован? Может быть, Джим Ли выпустит сборник комиксов по мотивам видеоигры?

Когда Batman: Arkham Asylum поступит в продажу, выйдет и эксклюзивный комикс.

Эта книжка расскажет о событиях, предшествующих игре.

И, если позволите, еще один «упреждающий вопрос»: рассчитываете ли вы на сиквел? И если да, то идет ли речь именно о продолжении или о совершенно новой истории про Темного рыцаря?

Эй! Без комментариев!

Обратимся к геймплею. Перво-наперво, расскажите об игре в целом. Что это – боевик, приключение, головоломка? Мы знаем, вы намерены объединить все эти компоненты, но чего все-таки больше: драк, загадок или исследований?

Бэтмен – персонаж разносторонний, он преуспел во многом – от распутывания преступлений до боевых искусств... И, благодаря WayneTech, в его распоряжении всегда самые передовые технологии, помогающие нагонять ужас на преступный мир Готэма. Таким образом, если хочешь создать игру, которая отражала бы множество граней таланта Бэтмена, лучше всего комбинировать несколько жанров. И конечно, мы проследили, чтобы все эти разнородные геймплейные элементы (загадки, экшн, поиск пути и т.д.)

были как следует настроены и сбалансированы. Только так удастся всерьез вовлечь «зацепить» геймера.

С какими известными играми вы бы могли (и хотели бы!) сравнить Batman: Arkham Asylum? Мы увидели черты Condemned и Dead Space, но не имели возможности в полной мере оценить fighting-составляющую...

Мы вдохновлялись многими играми, включая The Legend of Zelda, Metroid и Bioshock.

Враги (как мы поняли, пациенты психушки и беглые заключенные) не гнушаются применять огнестрельное оружие. Сможет ли Бэтмен тоже воспользоваться им?

Нет. Он верит, что человеческая жизнь священна, презирает убийц и саму идею убийства.

Расскажите об умениях Бэтмена. На что он полагается в драке, а что пригодится для взаимодействия с окружающей средой?

Сражения основаны на концепции «самотечности» (FreeFlow) — способности Бэтмена связывать удачные приемы в непрерывную цепь. Когда герой объединяет три или более приема, он переходит в «самотечное» состояние: может наносить удары дальше и сильнее, объединяя их в бесконечные комбо. Кроме этого, в драке Бэтмен пользуется приспособлениями, вроде бэттангов или бэткрюка. Гаджеты также упрощают передвижения по лечебнице. Например, посредством взрывчатого геля удобно разрушать хрупкие участки стен. А обходить ловушки поможет ручная лебедка — грапл-ган. Без подобных устройств Бэтмену не выжить невинных людей из лап садиста-Джокера.

Нас чрезвычайно заинтриговали методы, которыми пользуется «ваш» Бэтмен, восхитила его скрытность. Расскажите, как работает stealth-система? Приведите, если возможно, побольше наглядных примеров.

Возьмем известные вам испытания. Там и сям герой обнаруживает выгодные позиции (скажем, каменных горгулий под потолком широкого зала), заняв которые, можно в подробностях спланировать и подготовить нападение на врага. Взобраться туда ему поможет грапл-ган; затем Бэтмен поскачет с горгульи на горгулью, оставаясь невидимым для патрульных, находящихся внизу. Если, к примеру, вас заметили и открыли стрельбу, скорее цепляйтесь за каменную статую, поднимайтесь вверх и уходите в безопасное место, чтобы пользоваться всеми преимуществами «невидимого хищника».

Давайте поговорим о «расследованиях». Что предстоит делать и, самое главное, как?

В так называемом «детективном режиме» (detective mode) Бэтмен изучает местность, разыскивая интерактивные объекты, которым удастся воспользоваться. Тем же методом (в капюшоне Бэтмена столько техники!) он добывает информацию о поведении и даже психическом состоянии врагов. Очень полезно для борца с преступностью.

Приведу пример: в начале игры Бэтмену понадобится разыскать пропавшего охранника, Фрэнка Боулса. Прибыв туда, где бедолага видели в последний раз, Бэтмен сканирует местность и замечает бесхозную фляжку из-под виски. Изучив ее, наш герой настроит детективный режим таким образом, чтобы улавливать даже крошечные дозы винных паров, и, отправившись по найденному следу, найдет в конечном счете Фрэнка.

Какие испытания, помимо полчищ неприятелей, выдумал Джокер? И чего в конце концов он хочет добиться — неужели просто убить героя? К чему тогда такие сложности?

Как я уже упоминала ранее, у Джокера большие планы на вечер (которые мы пока не вправе разглашать), и он уже держит Бэтмена там, где ему хочется, — запертым в дурдоме. Уверяем вас, Бэтмена испытают на прочность по всем фронтам, ему пригодятся все до единой способности, чтобы принять верные решения, сделать нужный выбор и восстановить порядок в Арххаме, избавить Готэм от страха и боли.

Что вам кажется в этой игре наиболее привлекательным, что зацепит покупателей? Да, в ней главная роль отводится Бэтмену, и одно это дорого стоит, но ведь вы рассчитываете привлечь не только замороченных комикс-гиков, но и «простых» геймеров, которых сегодня, похоже, вообще ничем не удивить.

Бэтмен Бэтменом, но мы постарались создать сбалансированную, динамичную и разнообразную игру, качественную и глубокую. Нам повезло работать с замечательным сценаристом Полом Дини и хочется верить, что проделанная работа настолько хороша, чтобы удовлетворить не только хардкорных фанатов Бэтмена, но и вообще каждого, кто просто хочет получить классную игру. В конце концов, мы стремились сделать такую новинку, в которую самим очень бы хотелось сыграть, и нам посчастливилось получить свободу и заслужить доверие, чтобы претворить эти планы в жизнь. Создание Batman: Arkham Asylum потребовало немало усилий, но в то же время любимая работа доставляла огромное удовольствие — и мы надеемся, это заметно.

И последний вопрос... Why so serious?

Одна из причин, по которым Бэтмен стал столь значимым персонажем, в том, что он принадлежит весьма темному, подчас даже мрачному миру. Чтобы дать геймерам возможность почувствовать себя в шкуре правдивого, настоящего Бэтмена, мы не стали стесняться и добавили в игру кое-какие «темные» аспекты бэтменовской вселенной. Более того, выбрав основным местом действия сумасшедший дом Арххам, мы получили прекрасную возможность поиграть с оттенками серого — исследовать границы между добром и злом, хорошим и плохим, героем и злодеем не только на уровне сюжета, но и в геймплее, и, особенно, в арт-дизайне. Мы уверены, игры могут быть чем-то большим, нежели простым развлечением. Они — восхитительная рукотворная площадка для экспериментов с эмоциями всех мастей, какими бы «темными» они ни были. **СИ**

Пещера бэтфаната

Уже объявлено, что именно войдет в американское коллекционное издание помимо диска с игрой. Загибайте пальцы: бонус-диск с материалами, дневник доктора Арххама на сорок восемь страниц (вероятно, тот самый, что фигурировал в одноименной комиксе Гранта Моррисона) в тисненном кожей пыленепроницаемом переплете и самый настоящий бэттанг на подставочке. Помимо этого счастливые обладатели «коллекционки» получат код для скачивания из Сети эксклюзивного уровня Crime Alley. Увы, насчет Европы пока ничего не слышно. Мы, впрочем, не склонны предполагать, что лондонцы обойдут вниманием «родной» домашний релиз.



У ДЖОКЕРА ГРАНДИОЗНЫЕ ПЛАНЫ НА ВЕЧЕР, И ОН УЖЕ ДЕРЖИТ БЭТМЕНА ТАМ, ГДЕ ЕМУ ХОЧЕТСЯ, — ЗАПЕРТЫМ В ДУРДОМЕ.

В геймерских кругах заочно принято считать «нового Бэтмена» рукопашным боевиком. Разработчики, в свою очередь, не спешат развеять это заблуждение — напротив, подливают его, демонстрируя сплошь экшн-сцены и нахваливая боевую систему. В то же время, сама игра далека от beat'em up и напоминает, скорее, Splinter Cell: наблюдение, выработка тактики, быстрая и четкая реализация намеченного плана. Весь молниеносный экшн — лишь результат успешного планирования. Настоящий Бэтмен — не туповатый командос, его метод — появляться ниоткуда, делать больно и исчезать раньше, чем противник разберется, что к чему.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТУДИЯ Kojima Productions – внутреннее подразделение Konami, выделенное в 2005 году. До этого команда, работавшая над сериалом Metal Gear Solid, не имела собственного имени и считалась частью Konami Computer Entertainment Japan. Первой игрой, выпущенной под названием Kojima Productions, стала Metal Gear Acid 2. На данный момент в студии работает около двух сотен человек. Кроме разнообразных частей сериала команда также выпускала, например, игры про торговлю на бирже (только в Японии), а сейчас работает над Castlevania: Lords of Shadow.

ХИТ?!

► Metal Gear Solid: Peace Walker



ТЕКСТ

Игорь Сонин

На прошедшей E3 Хидео Кодзима анонсировал сразу две новые игры сериала MGS. Первая – Metal Gear Solid: Rising – выйдет на PlayStation 3, Xbox 360 и даже PC «когда будет готова». Вторая – Metal Gear Solid: Peace Walker – гораздо ближе к реальности: игра разрабатывается эксклюзивно для PlayStation Portable, мировой релиз ожидается уже в следующем году.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: action-adventure, third-person, stealth
Зарубежный издатель: Konami
Российский дистрибьютор: «Софт Клуб»
Разработчик: Kojima Productions
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: 2010 год
Онлайн: www.konami.jp/kojima_pro
Страна происхождения: Япония

Геймеры не сразу заметили, как хитро именованный продюсер избавился от цифры «5» в названиях новых игр. Безусловно, от Хидео ждали анонсов на E3: ждали дополнений для Guns of the Patriots, ждали, что игру портируют на Xbox 360, ждали, наконец, что сериал будет продолжен еще одной канонической игрой для PlayStation 3 и на движке от MGS4. Как бы не так! В свойственной ему манере мэтр две недели полоскал нам мозги. Сначала на сайте Kojima Productions появился таинственный обратный отсчет, но когда он подошел к концу, вместо анонса мы обнаружили... еще один обратный отсчет! Потом Кодзима, который в свои сорок пять умудряется выглядеть не старше тридцати, собственной персоной появился на пресс-конференции Microsoft и на ломаном английском объявил, что грядущий «совершенно иной» Metal Gear Solid: Rising с Райденом в главной роли выйдет на Xbox 360. Сенсация! Неужели MGS станет эксклюзивом для Xbox, а его создатель наконец-то выучит английский? И то, и другое оказалось «не совсем так»: на пресс-конференции Konami продюсер уже не старался блеснуть знаниями и говорил на родном языке, воспользовавшись помощью бесшумного переводчика. Потом он официально подтвердил, что на



PlayStation 3 игра также будет опубликована (причем в день премьеры), а его появление на пресс-конференции с зелеными кругами было всего лишь рекламным трюком. Более того, несколько дней спустя нам сообщили, что Rising выйдет даже на PC!

Все эти дни по Сети ходили слухи об еще одной игре со словами Metal Gear в названии. И в самом деле, на пресс-конференции Sony был официально анонсирован Metal Gear Solid: Peace Walker. Нам показали единственный маловразумительный трейлер и сообщили, что игра появится в продаже

в 2010 году и выйдет только на PlayStation Portable. И все – ни геймплея, ни закрытых презентаций, ни интервью. Чтобы окончательно запутать дело, в интервью японскому журналу «Фамицу» Кодзима обе игры умудрился назвать «пятой частью MGS»: мол, Rising это «MGS5 нового поколения», а Peace Walker – «MGS5 в его сердце». Что ж, пусть так. Возможно, годы работы над сериалом превратили Кодзиму в блестящего продюсера, умеющего лихо запудрить мозги любой аудитории. Но годы внимательного наблюдения за судьбой сериала научили нас отсе-

Внизу: Графика – высший класс. Разработчики впили в крошку-консоль, которая теперь выдает картинку, что твоя PlayStation 2. «Айм сти-и-и-ил ин э дри-и-и-им...»



Одно непонятно – почему «коробка любви» убегает от одиноких мужчин? По логике вещей, она должна на них набрасываться.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Новый Metal Gear Solid на PSP. Создается при активном участии Хидео Кодзимы, является сюжетным продолжением MGS3 и Portable Ops. Обладает потрясающей по меркам платформы графикой и кооперативными режимами.

ЧЕГО БОИМСЯ? Экспериментов. Не надо экспериментов. Дайте нам классическую одиночную кампанию «от Кодзимы», а все нововведения оставьте, пожалуйста, за ее пределами.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сомнительные идеи из Portable Ops будут забыты, игра вернется к корням сериала, и мы увидим подлинный Metal Gear Solid на PlayStation Portable.

Субботняя дискотека Militaires Sans Frontieres.



Очень хочется, чтобы камеру можно было свободно и легко вращать вокруг героя. Иначе замучаешься.



ивать информационный шум от подлинных фактов. Единственный маловразумительный трейлер? Давайте его сюда! Единственные маловразумительные трейлеры – это наша специальность!

Диверсантъ Daily

Про MGS5 забудем сразу. Konami (по крайней мере, в ближайшее время) решила следовать путем Square Enix, выпуская по несколько «параллельных» игр на различных платформах. Цифра «5» в названии сейчас скорее символ, чем что-либо еще. По всей видимости, и Peace Walker, и Rising будут серьезными, каноническими играми, действие которых логично впишется в сюжетную линию сериала – поэтому заветную «пятерку» можно смело приставить к тому релизу, который вам больше нравится. Забыв про MGS5, отложим в долгий ящик и Metal Gear Solid: Rising. Об этом проекте практически ничего не известно, дата релиза висит в воздухе, и даже личность главного героя и время действия вызывают немало вопросов – на которые мы не будем и пытаться ответить, как минимум, до ближайшей Tokyo Game Show, то есть до осени (в этом году выставка пройдет с 24 по 27 сентября).

Так мы и остаемся один на один с Metal Gear Solid: Peace Walker – проектом, о котором уже сейчас можно сказать довольно много, несмотря на весьма небольшое количество официальной информации. Это ка-



ноническая игра, которая входит в основную сюжетную линию и занимает в ней место между Metal Gear Solid: Portable Ops и первым (оригинальным и двухмерным) Metal Gear; режиссер, продюсер и гейм-дизайнер – всеми обожаемый Хидео Кодзима. Время действия – 1974 год, эпоха холодной войны. В Штатах – утергейтский скандал и отставка Никсона, в СССР – брежневский развитый социализм. Две сверхдержавы внимательно наблюдают друг за дру-

Вверху: Журналисты «Фамицу» считают, что новый Metal Гир похож на насекомое. Японцы, что с них взять. Куда ни посмотрят – или дары моря, или насекомые.

гом, ошетилившись ядерными ракетами. Тем временем «маленькие» страны, которым договор о нераспространении ядерного оружия запретил даже думать об обогащении урана, наблюдают за противостоянием гигантов. Коста-Рика – небольшое государство в Центральной Америке, по площади сравнимое с Московской областью. После кровопролитной гражданской войны 1948 года страна встала на путь мирной демократии. Армия упразднена раз и навсегда, а двенадцатая статья новой конституции, принятой в 1949, запретила Коста-Рике когда-либо содержать вооруженные силы. Даже сегодня в Коста-Рике кроме полиции существует только небольшой отряд особого назначения, а на все государственные службы разом приходится десяток военных самолетов и один вертолет.

Это настоящая история нашей планеты. А в мире Metal Gear Solid разочаровавшийся в правительстве Биг Босс (подробности см. в MGS3: Snake Eater) все еще оставался на службе в американской армии. Прошло четыре года после завершения эпопеи из Portable Ops и три года после создания отряда Foxhound, которым теперь и командует Биг Босс. В 1974 свобода маленькой, но гордой Коста-Рики под угрозой: на берегах страны высадились неизвестные вооружен-

Слева: На плече каждого Снейка – эмблема Militaires Sans Frontieres.



Что мы знаем о Metal Gear Solid: Rising?

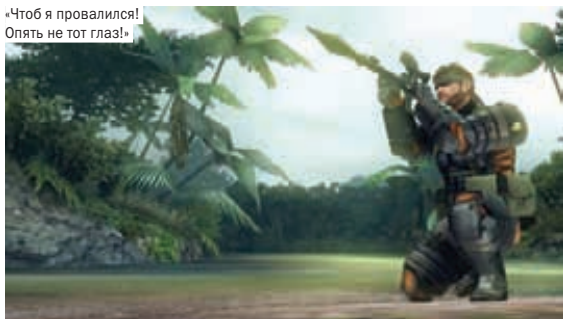
- Хидео Кодзима говорил, что это будет «совершенно иной Metal Gear Solid». В Rising будет «другой стиль игры».
- Хидео Кодзима выступает лишь в качестве продюсера проекта.
- Rising выходит на PS3 и Xbox 360 одновременно, а также на PC (возможно, с задержкой или без нее).
- Rising будет работать не на движке MGS4. Для игры будет написан собственный мультиплатформенный движок.
- Название «Rising» по-японски произносится как «Райдзингу», что созвучно с именем бога грома и молний – «Райдзин».
- Глаза Райдена здесь – коричневого цвета, в то время как их естественный цвет – голубой.
- На лбу Райдена виден штрихкод, которого не было в других играх.
- Тело Райдена выглядит недоделанным либо поврежденным. Как вариант – это вообще другое тело.
- Повязка на голове Райдена напоминает бандану – «бесконечные патроны!»



«Да что ты будешь делать! Не тот глаз!»



«Чтоб я провалился! Опять не тот глаз!»



«Дурацкий глаз! Когда уже разработчики научат меня целиться левым глазом!»



ные отряды (так и хочется написать – «бандформирования»). Государство без солдат обращается за помощью к солдатам без государства – организации Militaires Sans Frontieres («Солдаты без границ» в переводе с французского), которую Биг Босс готовит в Колумбии. Со временем именно Militaires Sans Frontieres станет прообразом Outer Heaven – свободной нации наемников. Не нужно быть семи падею во лбу, чтобы понять, с кем столкнется легендарный воин в джунглях Коста-Рики: каждый «злой» солдат в том самом трейлере держит в руках советский автомат Калашникова, а каждый «добрый» – американскую винтовку M16. Тут мы, правда, ударяемся лбом об официальную историю сериала, согласно которой Биг Босс с 1971 по 1995 провел в отряде Foxhound. Оставим это противоречие на совести Кодзимы и подождем, как минимум, появления второго трейлера.

Мирноход доктора Соколова

И сюжетно, и по консольной принадлежности Peace Walker – это продолжение MSG: Portable Ops, вышедшей в 2006. Почему же новая игра не называется Portable Ops 2?

Сама по себе Portable Ops была игрой довольно приличной, но нельзя сказать, чтобы она оправдала непомерные ожидания фанатов: «настоящего» Metal Gear Solid на PSP мы так и не получили. Виною тому – неудачная система подбора команды, ошибки в сетевом коде, странное управление, рисованные видеоролики и упрощенный (по сравнению с «большими» играми сериала) сюжет. Сегодня разработчики хотят начать все сначала. У Peace Walker много общего с Portable Ops, более того, судя по трейлеру, игра сохранит кооперативные элементы... Но о Portable Ops в Konami сегодня предпочитают не вспоминать. Кодзима словно хочет сказать нам: давайте закроем глаза на то, что было – в Peace Walker мы все сделаем правильно.

Если помните, в Portable Ops мы управляли отрядом из четырех человек – попеременно, переключаясь между персонажами. В Peace Walker эта идея получила свое развитие: в джунглях Коста-Рики мы видим четверых Снейков, вместе сражающихся с гигантским Метал Гиром. У каждого из героев свой костюм, что как бы намекает на широкие возможности кастомизации персонажа в Peace Walker (а также на существование дополнительных клонов Биг Босса, о чем даже не хочется начинать думать). По всей видимости, в Peace Walker мы продолжим захватывать вражеских солдат – только теперь их можно будет не таскать до грузовика, а отправлять «на базу» при помощи фалтоновской системы (внимательно см. MGS3). Однако существование двухместной «коробки любви» и четыре Снейка, оказавшиеся на одном поле боя одновременно, ясно дают понять: важной частью Peace Walker станет кооперативная игра с друзьями. Насколько важной – пока не понятно. Возможно, это будет дополнение к одиночной кампании. Возможно, альтернативный способ ее прохождения. Возможно – специальный многопользовательский режим. Все-таки, душа сериала MGS – это одиночные диверсионные операции, а в них по самой их сути очень сложно реализовать кооперативный мультиплеер, который бы не разрушил тело игры.

В одном интервью Кодзима сказал, что Peace Walker делается для японцев. Западные СМИ дружно переврали его слова: мол, игра «ориентирована на японский рынок». Глупости – Metal Gear Solid фантастически популярен за пределами Страны талантливых геймдизайнеров, и никто в здравом уме не станет закрывать глаза на эту огромную аудиторию, одновременно обещающую мировой релиз. Штука в другом: и Коста-Рика, и Япония – небольшие страны, в конституциях которых записано обязательство не содержать вооруженные силы. Обе они не смогут защититься в случае нападения от серьезного противника; эта тема наверняка не дает покоя японцам, долгие годы жившим под «ядерным зонтиком» США в постоянной угрозе военного конфликта с Китаем. Peace Walker – это размышления Хидео Кодзимы о родине без армии и об армии без родины, и недаром в этом проекте он выступает не только в роли продюсера, но также как режиссер, сценарист и геймдизайнер. Мы надеемся, что на смену идеологическому вакууму Portable Ops придет умный и актуальный сюжет, неудачные идеи прошлой части отправятся на свалку истории, и мы увидим то, что нам обещают уже много лет – настоящий Metal Gear Solid на PlayStation Portable. **CM**

КОДЗИМА СЛОВНО ХОЧЕТ СКАЗАТЬ НАМ: ДАВАЙТЕ ЗАКРОЕМ ГЛАЗА НА ТО, ЧТО БЫЛО, И НАЧНЕМ СНАЧАЛА – В PEACE WALKER МЫ ВСЕ СДЕЛАЕМ ПРАВИЛЬНО.



КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ ВСЕХ ШУТЕРОВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ



21 АВГУСТА 2009

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

RUSSIAN BOND

1C



ACTIVISION

activision.com

© 2009 id Software, Inc. Все права защищены. Публикуется и распространяется по лицензии компаний Activision Publishing, Inc. Wolfenstein™ является торговой маркой и ESRB является авторизованным товарным знаком id Software, Inc. на территории Соединенных Штатов и ряда других стран. Activision является авторизованным товарным знаком Activision Publishing, Inc. Все права защищены. PS3 и PLAYSTATION 3 являются товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, а также XBOX Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Games for Windows™ и логотип XBOX Windows Vista являются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки и логотипы являются собственностью соответствующих организаций. Все права защищены.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ROBOMODO Студию Robomodo создали бывшие сотрудники EA Chicago — отдела, закрытого в 2007 году. Они были в ответе за Fight Night Round 3 и Def Jam: Icon, но слишком много тратили ресурсов, как заявили их начальники. Ride станет первым самостоятельным проектом Robomodo. Кстати говоря, Кудо Цунода, создатель Project Natal, тоже работал когда-то в EA Chicago, тоже попал под сокращение и тоже нашел для себя лучшее занятие. Кажется, Electronic Arts все-таки сделала какую-то глупость.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Справа: В реальности Тони разменял четвертый десяток, а в игре по-прежнему выглядит лет на двадцать. Если это Тони, конечно — попробуй кого узнай в этой мультяшной стилистике.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Tony Hawk: Ride

Девятнадцатого июня, к вашему сведению, Тони Хок вместе с другими спортсменами-шишками навещал Барака Обаму и катался на скейте по Белому дому. Вот вам и «затухающий сериал». Вот вам и «хуже, чем Skate».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Жанр: sports.alternative, skateboarding
Зарубежный издатель: Activision
Российский дистрибьютор: «Софт Клаб»
Разработчик: Robomodo (Xbox 360, PlayStation 3), Buzz Monkey (Wii)
Количество игроков: до 4
Дата выхода: конец 2009 года
Онлайн: www.thride.com
Страна происхождения: США

С атому Тони, как нетрудно догадаться, от линейки EA не горячо и не холодно — игры с его именем который год замечательно продаются. А потому мы охотно верим разработчикам, без усталости твердящим: «Курс Ride задан желаниями самого Хока, а никак не действиями конкурентов».

«Я давно мечтал о такой игре, но технологии для нее появились только сейчас», — признался на конференции Microsoft Тони Хок, покручивая в руках новый контроллер. Когда аксессуар впервые показали, без смехов не обошлось. Ничего, над пультом для Wii тоже смеялись. Некоторые геймеры ставят вопрос ребром: зачем покупать дорогостоящий пластмассовый скейт без колесиков, говорят они, (а игра с аксессуаром стоить будет около 120\$), если за те же деньги можно взять скейт с колесиками и спокойно ломать себе руки

и ноги в какой-нибудь подворотне? Оказывается, затем, что в Tony Hawk: Ride просто весело играть, и сам по себе скейтбординг здесь ни при чем. Мы опробовали демоверсию с ЕЗ и пришли от нее в восторг, чего еще можно пожелать? Guitar Hero тоже никого не сделала музыкантом, но ведь играть-то здорово, а это главное. Так что оставим контроллеру право на жизнь и шанс на светлое будущее.

Тем более что внушительный ценник прилепили не на простой кусок пластмассы: в корпусе доски кроются два акселерометра (чтобы

распознавать наклоны и повороты), а с каждой из четырех ее сторон расположено по одному датчику движения (они используются в трюках на захват скейта и для воображаемого отталкивания от земли). А еще на контроллере очень удобно стоять. Он, во-первых, имеет ровное «дно» — падать без причины вы не будете. Во-вторых, бока у него округлые — из-за этого аксессуар хорошо наклоняется и поворачивается, а каждый трюк выполняешь с удовольствием.

Встаешь на такой контроллер — и чувствуешь себя как минимум Марти Макфлаем из

Это сейчас контроллер Ride красив и эргономичен, а ведь он прошел через множество этапов развития. Прототипов было как минимум восемь. Первый представлял собой голую доску с примотанным Wiimote. Катайтесь, как говорится, на здоровье. Издателю в Activision показали чуть более продвинутую версию: в ней на все ту же доску примотали еще и контроллер Xbox 360 с гироскопом от Sixaxis. Вот он, научный подход к делу. Плоды трудов, тем не менее, удивили даже Тони Хока. Когда он впервые обратился в Robomodo, то подумывал сделать контроллер намного проще того, что получился в итоге.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Тони Хок наносит ответный удар пластмассовой доской. Новая игра не похожа ни на одну из предыдущих и заработает только в связке со специальным контроллером. Пойдет ли воображаемый скейт в народ или пополнит скорбный список дорогих безделушек, пока сказать не беремся.

ЧЕГО БОИМСЯ? Цены! Боимся, что кушать будет нечего. Также боимся, что карьерный режим будет похож на набор мини-игр и что без вменяемого сюжета игра быстро надоеет и окажется в итоге лишь забавным развлечением для гостей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что за фишкой с управлением не потеряется сама игра. Что управление это и в хардкорном режиме предстанет таким же приятным и понятным, как в казуальном. Что сетевые режимы не подведут, а локальный мультиплеер не надоеет.



«Назад в Будущее». И неважно, что выглядишь идиотом, — ощущения удивительные! Это вам говорит человек, который никогда не катался на настоящей доске, а потому к увиденному был совсем не готов. Трюки, может быть, не выполняются точь-в-точь как в реальности, но ощущения от них очень правильные, «скейтерские». Никакая Wii Balance Board и никакой Project Natal этого не заменит.

Судите сами: чтобы поехать вперед, нужно банально провести ногой у сенсора сбоку — оттолкнуться. Просто, интуитивно. Чтобы повернуть, доску нужно наклонить. Если вы хотите, например, встать на передние или задние колеса, придется задрать нос или зад своего «скейта». На экране ваше движение повторится. Причем удерживать равновесие в такой позе непросто даже на удобном контроллере — пытаетесь удержать равновесие и при этом еще как-то повернуть и понимаешь — вот оно, вот что чувствуют настоящие скейтеры. Прыжок выполняется в схожей манере: требуется резко ударить по задней части доски и задрать ее нос. А в воздухе можно заставить героя прокрутить виртуальную доску под ногами: для выполнения kick-flip или heel-flip вполне реальный, данный в ощущениях контроллер нужно резко наклонить влево или вправо. Если хотите исполнить pose-grab или какой-нибудь rocket air (говоря по-простому, хвататься за скейт), вы должны поднести руку к одному из четырех сенсоров. Хотя датчиков мало, трюков с ними в игре великое множество — более семи десятков. Все потому, что во время заездов накапливается специальная энергия — когда ее много, простые трюки заменяются более сложными. Ну и скользить тоже проще простого: вы запрыгиваете на любые перила и пытаетесь удержать равновесие, наклоняя тело в нужную сторону.

На ЕЗ нам дали опробовать все эти действия, кроме одного: запретили поворачивать. Мы, оказывается, неправильно ответили

на вопрос одного из разработчиков: «А катались ли вы на настоящем скейте или сноуборде?». «Нет», — сказали мы и обрекли себя на игру в казуальном режиме. Говорят, новичкам и его хватает. Персонаж тут едет по невидимым рельсам, а вам остается только вовремя выполнять трюки. Что, кстати, совсем не просто: время приходилось подгадывать очень точно. Наклонять доску для какого-нибудь kick-flip требуется именно в тот момент, когда вы взлетели с земли, а не в середине прыжка. Откуда такие ограничения — не совсем понятно, в прошлых выпусках сериала их не было. Но не так уж это и важно: через пару минут привыкаешь и уже выдаешь трюки один за другим.

Тех, кто на вопрос разработчиков отвечал утвердительно, отправляли в режим «уверенного пользователя». Здесь ехать можно на все четыре стороны, но в стенку по глупости все равно не въедешь: автопомощник отво-

Вверху: Что-то в этом скриншоте не так: через секунду скейтер-недотела обязательно должен упасть на лестницу и сломать ноги, зубы или хотя бы доску...

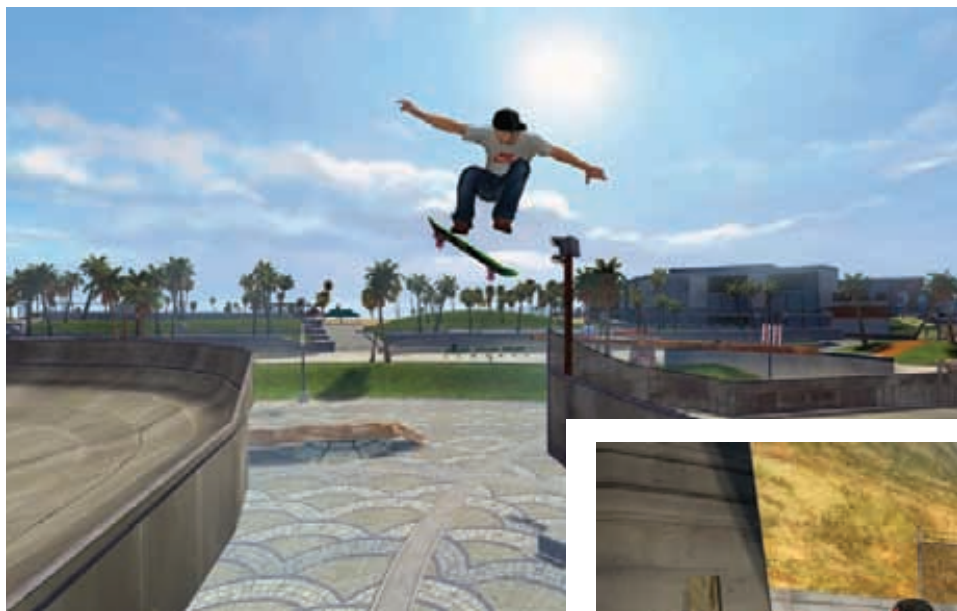
Внизу: Упоминания T-Mobile встречаются здесь постоянно. Скрестись пальцы за более разнообразные рекламные контракты?



В КОРПУСЕ ДОСКИ СКРЫТЫ ДВА АКСЕЛЕРОМЕТРА, А С КАЖДОЙ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ЕЕ СТОРОН РАСПОЛОЖЕНО ПО ДАТЧИКУ ДВИЖЕНИЯ.

дит героя от препятствий и, наоборот, притягивает к трамплинам и перилам. А вот в финальной игре будет и хардкорный режим, где нет вообще никаких ограничений.

Если вы еще не поняли, мы управлением довольны. Подход Tony Hawk: Ride при должном везении может стать феноменом уровня Guitar Hero. Но что же там сама игра? О ней за слоем нововведений все как-то забываешь. А меж тем новая часть не похожа на предыдущую. Авторы забыли об открытом мире и вернулись к классической схеме, где каждый заезд строго ограничен по времени. Карты Tony Hawk: Ride представляют собой небольшие участки реальных городов: на ЕЗ демонстрировались, например, несколько локаций в Лос-Анджелесе. Кататься можно в одном из трех режимов: Speed, Challenge и Trick. В первом требуется как можно быстрее перебраться из пункта «А» в пункт «Б». Банально, но с таким управлением и это испытание может показаться изнурительным. Во втором режиме вас отправляют на небольшую карту и указывают, где именно и какие трюки исполнить. Прделаете всю цепочку — отправитесь дальше, ошибетесь — потренируетесь еще. Третий режим напоминает «карьеру» из оригинальных THPS (помните еще такую аббревиатуру?): вас выпускают на уровень и устанавливают таймер на две минуты. Задача — набить как можно больше очков. Иногда трюки приходится выполнять в халфпайпе — на это теперь отводятся специальные уровни, где движения



ВСТАЕШЬ НА ТАКОЙ КОНТРОЛЛЕР – И ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ КАК МИНИМУМ МАРТИ МАКФЛАЕМ ИЗ «НАЗАД В БУДУЩЕЕ». ОЩУЩЕНИЯ УДИВИТЕЛЬНЫЕ!

героя строго ограничивают (позволено только ездить взад-вперед да периодически прыгать). Более того, доска там ставится параллельно телевизору, в то время как обычно она расположена перпендикулярно ему.

Как раз из таких мини-соревнований и будет складываться новый карьерный режим. Ни душераздирающей истории о мальчишке с окраин, который увидел проезжающего мимо Тони и решил во что бы то ни стало его обойти, ни даже сюжетных роликов не предполагается. И то верно: стоять на доске, выслушивая диалоги, было бы как-то глупо. Разработчики и сами говорят, что геймплей получился, как на игровых автоматах: прошел маленький кусочек, бросил, вернулся через два часа, на следующий день или через год. Не стоит критиковать авторов за такое упрощение: вы бы и сами не захотели исследовать огромные карты с таким изнуряющим управлением. Часок-другой поиграть весело, но дальше ноги, наверное, запросят пощады.

И все же кое-какие классические элементы вернутся. Например, редактор Create-A-Skater, где можно не только менять своему подопечному внешность и пол, но заодно выбирать рисунки для доски и цвет колесиков. Есть подборка из пятнадцати готовых проскейтеров, возглавляет которую, конечно, сам Тони Хок. Есть новый саундтрек с пока не анонсированными, но, без сомнений, замечательными исполнителями (глава Robomodo признается: «Я постоянно слушаю музыку из

Вверху: Пусть никакого больше открытого мира, но ведь и в ангарах катиться не заставят.



игры и пока ни одна песня не вызвала у меня отвращения»). Если звучащая в трейлере Zero от Yeah Yeah Yeahs хоть сколько-то напоминает остальные треки, мы за саундтрек уже не боимся.

Как и любой продукт с аксессуаром, Tony Hawk: Ride поощряет игру с друзьями. Если вы собрались с приятелями за одной консолью, придется ждать своей очереди: геймеры в режиме Hot Seat катаются по очереди и пытаются переплюнуть друг друга. А как иначе, если «скейт» один, а обычные контроллеры у Ride не в чести. Это политика Robomodo. «Мы не хотим идти на компромиссы и готовы поставить все на качество своего аксессуара», – комментируют авторы. Онлайнный мультиплеер менее утомителен: в нем может состязаться до четырех игроков одновременно. Говорят, что все три режима одиночной игры будут в том или ином виде представлены в Сети.

Внизу: Обратите внимание: на картинке представлены люди разных рас, они не бедны (судя по одежде и мебели), умны (судя по глобусу и книгам) и спортивные (справа виднеется велосипед). Кадр будто бы шепчет нам: «Купите Ride, и вы будете такими же».

Скейтер вы или просто сочувствующий, любите Тони Хока или предпочитаете Skate, эту игру попробовать нужно. Все как с Guitar Hero: пока сам не поиграешь, говорить с тобой не о чем, ты просто не в теме, ты не поймешь. Хотя постойте-ка! Одной группе геймеров игра все-таки противопоказана. Толстякам-американцам вход пока воспрещен: контроллер Tony Hawk: Ride выдерживает лишь до 136 килограмм. Смушает и ценник: \$120 – это многовато. Тех, кто побаивается бить свиню-копилку, Robomodo старается умягчить обещаниями сиквелов и ответвлений. Мол, если все пойдет по плану, к контроллеру может выйти игра про сноубординг, а заодно и боевики с Серебряным Серфером (из «Фантастической Четверки») и Зеленым Гоблином (из «Человека-Паука») в главной роли. На это намекают, но пока ничего конкретного не говорят. Все зависит от того, сколь многим придется по вкусу именно Tony Hawk: Ride. **СИ**



А вот так подобные рекламные снимки делаются. Как видите, скриншот на экран выключенного телевизора натянута не успели.

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 15.09.2009

*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

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РАЗРАБОТЧИК Игру разрабатывает не внутренняя студия SNK, как можно было бы подумать, ею занимается японская студия K2 LLC, известная по своей работе в сериале Tenchu. Именно ее сотрудники сделали замечательную третью часть с подзаголовком Wrath of Heavens. Они же загнали известных ниндзя туда, где они прячутся и по сей день. Так что ждать от K2 LLC можно чего угодно. Непредсказуемые они люди.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
SNK Playmore (Япония),
Ignition (США)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
K2 LLC
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
конец 2010 года
Онлайн:
www.snkplaymore.com.
hk/samuraishodown/
top_e.html
Страна происхождения:
Япония



▶ Samurai Shodown: Edge of Destiny

Что выделяло оригинальный Samurai Shodown? Ошибка в названии и надпись Victory после каждого выигранного боя. А еще это был первый удачный файтинг, где ни один бой не обходился без применения холодного оружия. Можно сказать, дедушка Soul Calibur.

X отя тогда, в начале девяностых, все в индустрии случилось впервые. В Street Fighter II впервые можно было выбирать не из двух, а из восьми героев. В Art of Fighting впервые появилась «отъезжающая» камера. В Mortal Kombat впервые можно было вырвать врагу позвоночник. Ну а Samurai Shodown – это игра, к которой тогда стекались все любители самураев. Позже часть из них перехватил будущий создатель

Guilty Gear с его Last Blade, но это уже другая история, не будем вдаваться в подробности, тем более что эти подробности никто уже не помнит. Last Blade давно забыта геймерами.

Хотя чего душой кривить, у сериала Samurai Shodown российских поклонников тоже осталось немного. В давние времена, чтобы увидеть игру во всей красе, нужно было либо отправляться в аркаду (а были ли в СССР такие аркады – большой вопрос, мне они не встречались), либо покупать дорогущую и непонятно

где доступную NeoGeo. Порты на привычные консоли, вроде SNES и PlayStation, случались, но они то слишком запаздывали с релизом, то отставали по качеству от оригинала. Когда наш среднестатистический геймер получил доступ к нормальному версиям Samurai Shodown, игры сериала уже попадали в категорию «ретро». С 2D этот файтинг завязал в 2005 и движок тогда имел весьма скверный.

Эксперименты SNK с третьим измерением только подлили масла в огонь: в сериале вышли уже три одинаково плохих 3D-игры. Изменит ли четвертая установившемуся тренду? Вряд ли. В Японии Edge of Destiny фуро-ра не произвел. Хотя кто их, японцев, знает. Выйдет игра в Европе, там и будем судить.

А пока можно поговорить только о демке, показанной на E3. Игра, к удивлению многих (большинство журналистов, кажется, изрядно удивились известию о том, что Samurai Shodown, оказывается, еще не откинул коньки), была игральной на стенде маленького британского издателя Ignition. Там же, кстати, показывали King of Fighters XII (загляденье!) и Muramasa: The Demon Blade (преlestь!). И если другие игры компании доказывают, что плоская графика еще хоть куда, Samurai Shodown верит в обратное: пускай неуклюжее, но честное 3D разработчики предпочли качественной 2D-картинке. Не исключено, что их решение было связано с финансовой стороной вопроса.

В Edge of Destiny остался традиционный для сериала исторический сюжет. Год 1791



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? На четыре года сериал Samurai Shodown прикинулся мертвым, а теперь его пытаются возродить, сменив по ходу жанр. Игра стала походить на традиционный 3D-файтинг в духе Soul Calibur, но сохранила замечательный состав персонажей и любовь к кровавому насилию.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что графика будет хуже некуда, что дизайн новых персонажей действительно окажется странноват, что попытка осовременить геймплей окончательно убьет дух классических игр.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Уже ясно, что персонажи окажутся яркими и выбрать будет, из кого – героев больше 25. На арт к игре мы тоже жаловаться не смеем – его делает Сенри Кита, давняя художница сериала.

Кровавы в игре только добивания: обычные удары сопровождаются лишь абстрактными спецэффектами.



Бойцы собрались со всего света, поэтому и арены встречаются разные. Есть, например, американская деревушка из вестерна и корабль викингов.



(позднее – только события Samurai Shodown: Warriors Rage для PlayStation), Япония потихоньку начинает строить нормальные отношения с внешним миром и в результате привлекает воинов со всего света. Викингов, рыцарей, индейцев, ковбоев, испанских мажордов и ветеранов американской войны за независимость – по версии разработчиков, по крайней мере. Одиннадцать новичков (и два оригинальных босса) разных кровей и профессий, тринадцать героев из старых игр. Вернутся легендарные персонажи вроде Хаомару (он снова всем, кроме прически, – вылитый Мицуруги из Soul Calibur) и его давнего соперника Уке, появятся сестрички Накоруру и Римуруру, фехтовальщица Шарлотта, знакомые по учебникам истории Ягю Дзюбей и Хаттори Ханзо, а заодно главные герои четвертой игры, братья Кадзама. Жаль, из пятой и шестой частей никого не захватили. По лучнице-экзорцистке Мине и заколдованной служанке Ирохе мы уже начинаем скучать. Заколдованные служанки авторам, значит, не нравятся, а викингов в исторически достоверную (ладно, почти достоверную) игру вставлять нормально. Ну что за люди.

В отличие от Capcom с их Street Fighter IV, создатели Edge of Destiny смело шагают навстречу миру объемных файтингов. По аренам нельзя кружить столь же свободно, как в Soul Calibur – герои движутся медленно и в стороны умеют только отскакивать, но не отходить, но в целом в геймплее больше элементов из современных игр, чем из классики.

Положа руку на сердце: такую графику могла осилить и старушка PS2.



Многие удары не изменились на вид, но выполняются иначе: те атаки, для которых раньше приходилось выкручивать кульбиты стиком (вниз-вперед-вверх-назад, A+B!), теперь выполняются простым тычком рукоятки в сторону и нажатием одной кнопки. Так уж в объемных играх принято. Исчезли «снайперские» атаки, поражающие противника на большой дистанции: теперь летающие энергетические ступки опасны лишь вблизи.

Управление – словно пряником из Soul Calibur: есть кнопки для горизонтальной и вертикальной атак, для удара ногой и захвата. В наследство от классического Samurai Shodown досталась только общая неторопливость персонажей – как в Street Fighter IV, только с графикой похуже и без прыжков на пол-арены. Заодно по ходу боя традиционно заполняется полоска ярости, которая со временем открывает доступ к новым атакам.

Да и любви к насилию в SNK не растеряли. Герои все-таки на мечях сражаются, а не кулаки чешут. При удачном раскладе врагу удастся отсечь руки, ноги и даже голову, даже само его тело можно разрубить пополам. И это работает даже против прекрасных дам – да здравствует равенство полов, ура феминизму. Стоит ли говорить, что кровавица после таких ударов заливает весь экран. Чтобы выполнить такое добивание, нужно лишь закончить последний раунд боя сильным рубящим ударом – если повезет, сможете расцезать вражескую плоть.



Вверху: Девочка слева, между прочим, принцесса неназванной европейской страны. Интересно, как она носит такой меч? В ножнах? Наголо? В повозке с осликом?

Edge of Destiny, судя по всему, походить будет на KoF: Maximum Impact, а не на Street Fighter IV. Пока не верится, что игра сможет надолго перевести сериал в 3D – уж больно жесткая нынче конкуренция. С другой стороны, скупающим поклонникам SNK, возможно, сумеет угодить – нравились бы знакомые герои, а уж соперники для драки в онлайн найдутся. **СИ**



1997 – вышла первая «объемная» часть сериала, Samurai Shodown 64. И нет, вовсе не для консоли Nintendo, а для аркадного железа Hyper Neo-Geo 64. Иначе говоря, за пределы Японии игра так и не выехала, но жалеть об этом нечего: лестно о ней не отзывался никто. Зато именно эта игра первая использовала многоуровневые арены (а вовсе не Dead or Alive, как принято считать).
1998 – вышел Samurai Shodown 64: Warriors Rage, аркадный сиквел к игре 1997-го года. Такая же ерунда, также не портировалась на консоли и не выезжала за пределы Японских островов.
1999 – на PS one вышел объемный Samurai Shodown: Warriors Rage, не имеющий ничего общего (кроме названия) с предыдущими аркадными драками. Впрочем, это его не спасло: игра тоже была неудачной.
2009 – для Xbox 360 готовится Edge of Destiny. Как-никак, десять лет прошло, может, хоть на этот раз? Пожалуйста...

ЭТО ИНТЕРЕСНО



BIZARRE CREATIONS Основана в 1994 году, расположена в Ливерпуле. У студии большой опыт в создании гоночных игр: сначала они занимались играми по Формуле-1 для PS one, затем выпустили успешную Metropolis Street Racer для Dreamcast и, наконец, переключились на Project Gotham Racing. Отныне этим сериалом команда заниматься не будет – его, возможно, приютит Turn 10, авторы Forza Motorsport. Кроме гонок, Bizarre отметились и в других жанрах – например, студия в ответе за Fur Fighters, Geometry Wars и недавнюю The Club.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
racing, arcade
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибутор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Bizarre Creations
Количество игроков:
до 20
Дата выхода:
конец 2009 года
Онлайн:
www.blurgame.com
Страна происхождения:
Великобритания



Blur

«Я разочарован в Blur. Не понимаю, как игра могла выйти вот такой». Пару месяцев назад эти слова обронил Патрик Содерланд, вице-президент EA Games Europe и один из разработчиков NFS: Shift. Теперь под ними хотим подписаться и мы. Blur оказалась одной из самых бледных гонок на E3, во всем уступив Split/Second, своему главному конкуренту. Почему? Как могли создатели PGR так обойтись с хорошей идеей? Все ли потеряно и кто виноват?

Не хочется сразу ударяться в критиканство, тем более что письмо от редактора со словами «Только с ходу игру не хорони» уже открыто и прочитано. Пускай демка нас не впечатлила, но ведь в готовой-то игре все может измениться. Ее могут отложить или, если надежды нет вовсе, отменить. Все, никакой больше паники. Только факты.

Факты надиктовывают: Blur разрабатывает команда гениальных людей, собранных под флагом Bizarre Creations. Звания «гениальных» они удостоились за Project Gotham Racing и Geometry Wars – сериалы, горячо нами любимые. В 2007 году студия завершила контракт с Microsoft, оставив издателю права на свой главный гоночный сериал. Теперь

разработчики наняты Activision и, нравится им это или нет, вынуждены начинать сызнова.

А раз в любом случае приходится собирать проект с нуля, решено сделать из него площадку для экспериментов. Вместо реализма PGR – разудалость, простите, Mario Kart. Взамен залитых солнцем или укрытых завесой живописного дождя трасс – ровни ночные, темные, с неоновыми огнями. Бонусы с оружием, «мутировавшие» до неузнаваемости авто и управление в духе Burnout – все это Blur и все это очень далеко от PGR. И все это отталкивает нас, поклонников прошлого сериала, от нового творения Bizarre.

Как известно, дружба начинается с улыбки, а гоночная игра – с выбора автомобиля. Вопреки аркадным традициям, Blur представляет парк машин лицензированных. Конечно,

не все производители разрешили корезить, подрывать и вообще уродовать свой модельный ряд, но и желающих отыскалось немало – связи в этой индустрии у разработчиков есть. В итоге в игру попали и американские Ford Mustang и Dodge Challenger, и японские Nissan 350Z с Mitsubishi Evo, и европейские Focus RS и BMW первой серии. Список, конечно, далеко не полный – всех карт авторы пока не раскрывают.

Некоторые авто представлены в безумных ипостасях – авторы Blur чтут даже «нетрадиционные» прослойки мира подпольных гонок. Например, сегмент так называемых rat cars, ржавых развалюх, под капотом которых режут дорожные моторы. Одним из таких «мутантов» станет фургон Ford Transit с потрохами от болида Формулы-1.

Вверху: У игры очень неплохой графический движок, да и машины управляются приятно. Поэтому надежду мы еще не оставляем.



Название игры – не повод выпускать такие невнятные официальные скриншоты. Хотя красиво, не спорим.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Разработчики PGR создают новую аркадную гонку, выделит которую сюжетный режим, онлайнные возможности и хорошая подборка «фотореалистичных» авто. А вот общая стилистика игры и «арсенал» пока нагоняют тоску.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что уровни действительно окажутся схожими, что разные машины будут одинаково себя вести, что оружие так и останется неубедительным. Больше всего волнует визуальный дизайн игры – больно пока блекло.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хорошую подборку машин и приятное управление, на необычный сюжетный режим, социальную сеть для геймеров и оригинальные онлайнные матчи. Графический движок тоже подвести не должен.

В Blur, впрочем, все машины летят по дороге так, будто возомнили себя Ferrari. Управление несложное и удобное, вот только и ведут себя машины больно схоже. Авторы твердят, что механика вождения не слишком изменилась со времен PGR, но мы готовы спорить. Ничего общего попросту нет, даже не раз помянутый Burnout кажется более близким родственником.

С повреждениями обошлись лучше, чем в прошлом сериале: машины теряют дверцы и бампера, из-под капота чуть что начинает валить дым. А чтобы гонка не закончилась раньше времени, предлагается собирать ремонтный бонус.

Полезные предметы щедро разбросаны на дорогах и восстанавливаются почти мгновенно, так что сдерживаться в применении оружия не приходится. Само оно поначалу кажется оригинальным, интересным и непростым в использовании. Бонус Shunt, например, позволяет запустить во врага молнией. Если разряд угодит противнику в бок – сможете развернуть его и задержат. Но если попали ровнехонько в бампер – только ускорите неприятеля. Другая атака, Barge, отталкивает машины вокруг вас – и ее тоже нужно применять с умом, чтобы никого случайно не подтолкнуть финишу. Вдобавок можно использовать Shock, парализующий автомобили кругом, расставлять мины и собирать нитроускорения. Еще один нюанс: собранные бонусы складываются в слоты (в демке их было три, но в полной версии можно будет добыть и побольше) и их можно активировать все разом. Тогда атаки причудливо перемешиваются и производят на свет новое загадочное «заклинание». Одна беда – во время гонки обо всей этой алхимии думать просто некогда.

Все это, безусловно, здорово звучит, да только боевая система испорчена самым банальным просчетом: ничего не бабахает. Пустили во врага молнию – в него полетела какая-то абстрактная «волна», которая тихонько отпихнула машину. Ничего не загорелось, не застрекотало, не влетело на воздух.

В inFamous смогли сделать сочные электрические атаки, а здесь они выглядят безобиднее зеленых черепаших панцирей из Mario Kart.



Это все равно, что играть в Gears of War с водяными пистолетами – удовольствие получить физически невозможно. Авторы Split/Second это прекрасно понимают – и позволяют разносить в щепки целые уровни.

Другое слабое место Blur – локации. Вы побываете и в Лос-Анджелесе, и в Лондоне, и в Барселоне, и в Токио. Но, если судить по демоверсии, ни одно из этих мест узнать не получится. Уровни не просто темные, они еще и изрядно размываются на большой скорости – то есть, всегда. Поэтому где бы вы ни находились, пейзаж всегда одинаков: неразличимые силуэты проносащихся мимо домов. Что начало трассы, что середина, что конец – все одно. И это притом, что авторы не стали копировать реальные места (как они делали в PGR), а переименовали их под свои нужды. Тут добавили развилку, там убрали мост – все ради геймплея. А из-за этого, кажется, получилось только хуже. (Это уж кому как. Реальные дорожные развязки проектируют не ради геймплея, а чтобы светофоры поставили поудобнее. – Ред.)



Вверху: Когда в вас летит молния, на экране появляется специальная отметка. Она показывает, что на самозащиту осталось только полсекунды.

Внизу: На голых трассах Blur даже мост кажется достопримечательностью.

Но не будем о грустном. В демоверсии мы не могли усвоить масштабы мультиплеера и не пощупали интригующий сюжетный режим. А ведь именно на них вся надежда. Сюжет будет подаваться без всяких видеороликов, лишь через обмен сообщениями с персонажами. В каком бы городе герой ни оказался, везде он с ходу включается в жизнь местных гонщиков, общается с ними через социальные сети. Обогнали в гонке уважаемую личность – ждите, что вам придет сообщение с приглашением на матч-реванш. У каждого игрока отношения с персонажами сложатся по-своему, а в зависимости от наклонностей геймеры прибьются к разным группировкам. Если показываете хорошие результаты в заездах на время, соответствующее сообщество вас заметит и пригласит в свои ряды. А там откроются уже новые задания.

Социальная сеть для гонщиков будет и в мультиплеере, только здесь все кланы созданы реальными игроками. В каждом выбираются свои критерии для членов, свои условия гонок. Геймеры, по сути дела, могут сами выдумывать режимы онлайнной игры, попутно общаясь между собой. А уж многопользовательскими заездами авторы особенно гордятся – в них поддерживается до 20 участников на треке. Последний сюрприз – split-screen на четверых. Впрочем, с одной консоли гонять можно и в PGR. Этим мы, пожалуй, пока и займемся. А у Blur, быть может, найдутся свои – совершенно новые – поклонники. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



НАЗВАНИЕ Nostalgia очень похожа на другие работы Matrix Software. В этом нет ничего удивительного, благо графические 3D-движки в RPG на DS по-прежнему встречаются нечасто. Однако что выгодно отличает ее от, скажем, римейка Final Fantasy III, так это простота и доступность. В этом плане игра напоминает Wild Arms: да, в ролевой и боевой системах есть свои четкие правила, но сложностей они не вызывают и ничуть не мешают наслаждаться приключением.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Ignition Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Matrix Software, Red
Entertainment
Количество игроков:
1
Дата выхода:
сентябрь 2009 года
(США)
Онлайн:
www.nostalgia.ds.com
Страна происхождения:
Япония

» Nostalgia

JRPG в самом что ни на есть классическом видении облюбовали Nintendo DS сразу по нескольким причинам. Например, из-за графики: что для одних «прошлый век», для владельцев DS – «дань традициям сериала» и «фансервис».

Намеченный на осень этого года релиз Nostalgia (в Японии – Nostalgeo по Kaze) ломает сразу несколько стереотипов, связанных с появлением игр этого жанра на портативной платформе Nintendo. Во-первых, это не римейк и не синквел какой-нибудь давно забытой ролевки, про которую сегодня никто не помнит, но десять лет назад, мол, играли с упоением. Нет, это совершенно новый и самостоятельный проект, следовательно, никаких фамильных традиций здесь нет и быть не может. Далее. Назвать графику Nostalgia устаревшей, неприглядной или блеклой не сможет, наверное, никто, уж до того она симпатична, мила и хороша. В Matrix Software еще на примере переделок Final Fantasy III и IV показали, что трехмерные движ-

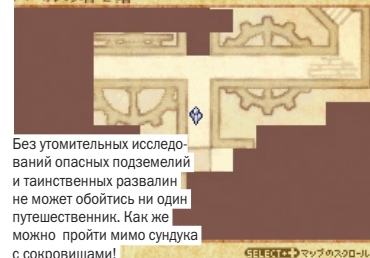
ки на DS – это реальность, и далеко не всегда безобразная. Что же касается нового творения, здешние красоты претендуют на первое место среди всего, что было продемонстрировано до недавнего времени. Можно, конечно, возразить, мол, не количество полигонов и яркость спецэффектов делает честь японским RPG (хотя последние релизы и дают повод в этом усомниться), однако и на этот выпад у Nostalgia найдется чем ответить.

Первого взгляда на скриншоты и иллюстрации достаточно, чтобы сложилось определенное представление об одном из самых ожидаемых JRPG-проектов этого года. Кто-то увидит здесь отсылки к Skies of Arcadia, кому-то покажется справедливым сравнение с Illusion of Gaia, наконец, боевая система заставит не раз всплакнуть о Wild Arms, а уто-

мительная беготня по городам и извечный вопрос «Куда же идти дальше?» – о Final Fantasy периода PS one. Факт невозможно отрицать: в плане правильных и предсказуемых заимствований разработчики перещеголяли если не всех, то очень многих, и большое счастье, что у них получилось органично вплести все это



パベルの塔 2階



Без утомительных исследований опасных подземелий и таинственных развалин не может обойтись ни один путешественник. Как же можно пройти мимо сундука с сокровищами!

SELECT →マップのスクロール

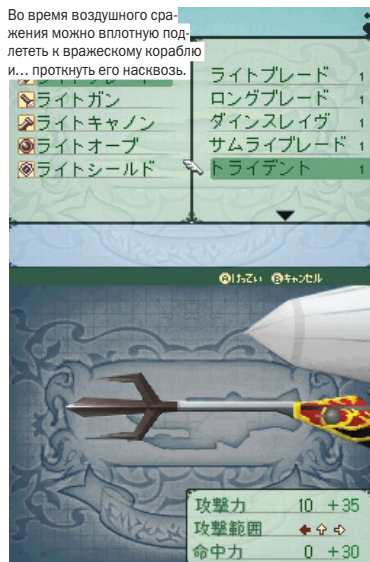
Путешествия из одного города в другой только кажутся простыми и безопасными, на самом же деле почти каждый раз во время перелета герои будут наткнуться то на воздушных пиратов, то на других искателей приключений, почему-то агрессивно настроенных ко всякого рода летучим кораблям. Чтобы выйти из таких сражений победителем, необходимо своевременно заменять или совершенствовать орудия воздушной посуды. Примечательно, что разрешается задавать высоту полета, из чего вытекает следующая зависимость: чем выше летит цеppelin, тем быстрее он доберется до пункта назначения, но и тем более сильных повстречает противников. Помимо прочего, каждый герой имеет специальные навыки, которые разрешается использовать только во время воздушных сражений. Учитывая эти умения, необходимо правильно распределять героев на боковые и фронтальные орудия. Всего их предусмотрено четыре типа: пушки, пулеметы, лазеры и огромные штыки, применяемые во время тарана. Остается только надеяться на то, что схватки в небе не будут столь же докучливы, как случайные стычки на земле.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Классический взгляд на жанр JRPG. Молодые искатели приключений путешествуют вокруг света на летающих кораблях, сражаются с воздушными пиратами и ищут отца главного героя. В России в том числе.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразного геймплея, необходимости раз за разом болтать с каждым NPC в городе, неотвязного вопроса «Ну и куда мне теперь идти дальше?»

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красочную трехмерную графику, воздушные сражения, путешествия чуть ли не по всем странам мира и множество секретных локаций, доступных только после прохождения игры.



Во время воздушного сражения можно вплотную подлететь к вражескому кораблю и... проткнуть его насквозь.



У отца Эдди по всему миру найдутся как приятели и добрые друзья, так и злопыхатели, от которых ничего хорошего ждать не приходится.



Слева: Горожане как две капли воды похожи друг на друга. Единственные различия – цвет платья или костюма.

**КТО-ТО УВИДИТ ОТСЫЛКИ К SKIES OF ARCADIA,
КОМУ-ТО ПОКАЖЕТСЯ СПРАВЕДЛИВЫМ СРАВНЕНИЕ
С ILLUSION OF GAIA, НАКОНЕЦ, БОЕВАЯ СИСТЕМА
ЗАСТАВИТ НЕ РАЗ ВСПЛАКНУТЬ О WILD ARMS.**

в единую основу – сказку о том, как сын известного путешественника сам отправляется исследовать мир, встречает новых друзей и в конце концов сражается с вселенским злом.

Чудеса на выражах

Светловолосый мальчуган Эдвард Браун мог бы всю жизнь провести в отчем особняке, любоваться видом из окна и изредка прогуливаться по чудному саду. Пускай в альтернативной реальности Англия девятнадцатого столетия выглядит не лучше, чем какая-нибудь деревенька или захудалый городок, какие-никакие развлечения все же имеются. Но в жилах Эдди течет кровь истинного искателя приключений, ему просто не сидится на месте, и вот он уже отправляется на поиски пропавшего отца на воздушном корабле «Мэверик». Ему предстоит преодолеть немало трудностей и повидать много удивительных городов, пройти по следу таинственной организации и разгадать множество загадок, исследовать руины, пирамиды и прочие достопримечательности и не раз выходить из самых, казалось бы, безнадежных передряг целым и невредимым.

Сопровождать Эдварда выпало девушке, за которой охотится та самая таинственная организация «Кабал». Именно волшебница Фиона последний раз видела отца Эдди, когда тот вырвал ее из цепких лап злодеев, посадил на воздушный корабль, а сам после недолгой схватки с неизвестным воином в доспехах канул в пучину морских вод. Но способности к волшебству есть не только у Фионы, не чурается заклинаний и малолетняя Мэлоди, выросшая в деревне колдунов и никогда не имевшая дру-

зей своего возраста. Из-за этого ее поведение может показаться чересчур вызывающим, грубым и непоследовательным, вдобавок ко всему она любит вворачивать едкие комментарии не к месту, чем очень досаждают как главным героям, так и их недругам. Несомненно, Мэлоди станет причиной множества сложных ситуаций, выпутываться из которых предстоит уже не ей, а ее товарищам. Скажем, стрелку Паду, неразговорчивому молодому человеку, который чувствует большую ответственность за своих друзей и ни за что не бросит их в беде.

Конечно же, путешествие вокруг света не может не сопровождаться новыми знакомствами, подчас самым неожиданными. Так, на определенном этапе герои познакомятся с воздушной пираткой Скарлет Феллини, бороздящей воздушные просторы на изящном красном цеппелине «Эсперанза». Не обойдется и без участия «людей в форме» – Королевское Агентство Исследователей (некое правительственное учреждение) представляет милостивая и целеустремленная девушка Ширли, уважающая отца Эдди за его вклад в развитие наук и просто как путешественника, а также его сына, который испытывает к ней нескрываемую симпатию.

Клуб путешественников

Гулять по городам и разговаривать с людьми придется часто, много и почти всегда напрасно, благо из двадцати NPC в населенном пункте информации о том, где мог бы находиться Гилберт Браун, обладает только один. Его-то и надо найти, чтобы получить необходимую наводку. Может, следующим пунктом назначения станет

Санкт-Петербург, а может, Скарлет взбрдет в голову посетить Индию и она откажется заниматься поисками, пока вся компания не слетает посмотреть на невиданных зверей слонов – с большими ушами, маленьким хвостом и рукой на голове. И конечно, юным приключенцам частенько предстоит обнажать оружие и вступать в бой то с дикими животными, то с демонами и прочей нечистью, а то и с разбойниками больших дорог. К счастью, боевая система обещает быть такой же простой, понятной и милой, как и все остальное в Nostalgia. Случайные встречи с противниками оборачиваются пошаговыми сражениями на верхнем экране консоли с участием четырех бойцов с каждой стороны, при этом очередность ходов показана столбцом в левой части нижнего экрана. В распоряжении героев – стандартные команды, вроде «атаковать», «блок» или «специальный удар» – для кого-то это меткий выстрел, для кого-то огненный шар.

Судя по японской версии, увидевшей свет в ноябре прошлого года, прокатка в Nostalgia не играет большой роли, да и вообще назвать игру «хардкорной» довольно сложно. Возможно, оно и к лучшему. Несмотря на скромные продажи в первую неделю у себя на родине, она получила пристойные оценки (30 из 40) в журнале Famitsu и почти сразу же привлекла внимание западной аудитории. Геймеры за пределами Японии досрочно признают игре в любви и находят все новые и новые сравнения среди культовых RPG старой эпохи, что лишний раз намекает на главное: Nostalgia вобрала все самое лучшее и только от самых лучших. **СИ**

**МОЖЕТ, СЛЕДУЮЩИМ ПУНКТОМ
НАЗНАЧЕНИЯ СТАНЕТ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ,
А МОЖЕТ, ВЗБРЕДЕТ В ГОЛОВУ
ПОСЕТИТЬ ИНДИЮ – ПОСМОТРЕТЬ
НА НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ СЛОНОВ.**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕ ЛЫКОМ ШИТЫ Компания Invictus Games совсем не новичок в автогонках, многие годы она выпускает неординарные гоночные проекты, среди которых такие хиты, как Insane и Street Legal Racing. Последняя, не являясь высокобюджетной, смогла стать поистине культовой в Интернете, так как позволяла разобрать любую машину по винтику, один двигатель там состоял более чем из пятнадцати частей. Жаль, что в последней их игре Level-R, издающейся у нас как «Скорость Онлайн», тюнингу уделено не так много внимания.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вверху: Mazda RX8. Как видите, она не только затюнингована, но и раскрашена необычно. Винилы пока доступны только готовые, сделанные разработчиками, но в будущем обещают поддержку пользовательских.



Chevrolet Corvette на американской трассе для дрифта. В бета-версии пока нет соревнований специально для дрифтеров, но в будущем их обещают, как и многое другое, например, полностью настраиваемые аватары.



ТЕКСТ

Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
racing
Зарубежный издатель:
Gamepot
Российский издатель:
Nival Network
Разработчик:
Invictus Games
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
октябрь 2009 года
Онлайн:
www.zzima.com/so
Страна происхождения:
Венгрия

Скорость Онлайн

В то время как MMORPG захватывают в свои сети все больше душ, идея создать такую же массовую онлайн-игру для гонщиков пока еще витает в воздухе. Наверное, единственной удачной попыткой сделать что-то подобное можно считать Test Drive Unlimited.

Слишком высокие системные требования и неоптимизированный сетевой код не позволили Test Drive Unlimited добиться большого успеха. А идея, заложенная еще в Motor City Online, так и продолжала оставаться на поверхности. В 2007 году известная в узких кругах компания Invictus выпустила в США свою MMOR, то есть – massive multiplayer online racing. В разных частях света она известна под разными именами: в Европе и Азии – Level-R, в Америке – Project Torque, в России – «Скорость Онлайн». На данный момент уже вновь идет открытое бета-тестирование игры. Прежде всего хочется сказать о физике – она очень хороша, несмотря на онлайн-направленность и небольшой бюджет. Не зря создатели славятся как раз качественной проработкой поведения машин на раз-

личных поверхностях. Все, чего достигли Invictus за многие годы, реализовано в «Скорости Онлайн». Здесь есть гонки и по шоссе, и по бездорожью, и даже ралли-кросс-заезды, где участки асфальтовой трассы покрыты гравием и грязью. Машины очень реалистично скользят, пробуксовывают, подпрыгивают и сопротивляются вашему желанию повернуть как можно быстрее. Очень порадовало, что работают сцепление и поддержка H-шифтера, но при этом управлять даже без специальных контроллеров легко и удобно. Фанатам может не понравиться автоподруливание, которое делает за вас компьютер, когда при управлении с клавиатуры сносит задний мост, но для новичков это настоящая находка. Особенно учитывая, что в «Скорости Онлайн» реализована система повреждений и врезаться в стены тут категорически не рекомендуется.

Хотя вот столкновения с соперниками зачастую даже поощряются, что весьма необычно для симулятора. После каждого заезда вам начисляют определенное количество очков, чаще всего не слишком большое. Но при этом получаете вы их не только за призовые места, но и за выполнение заданий, выдаваемых случайным образом на каждую гонку, и за различные действия на трассе, например за обгоны и за дрифт. В итоге, даже приехав последним, вы все равно не останетесь в накладе. Причем, если вы заядлый дрифтер, то сможете вырчить больше, чем соперники, финишировавшие раньше, особенно используя бонус увеличения призовых очков. Да, каждый игрок может задействовать в гонке различные спецвозможности, от «увеличения призовых денег в три раза» до «роста мощности двигателя на десять

Осужден условно-бесплатно

«Скорость Онлайн» – бесплатная игра. Любой фанат хороших гонок может скачать ее и преспокойно выйти в онлайн. Но со временем начинаешь замечать, что здешние деньги зарабатываются весьма неспешно, а любимая машина стоит очень дорого. А затем обнаруживаешь, что запчасти покупаются на время и чтобы приобрести деталь хотя бы на полтора месяца, нужно расплачиваться какой-то странной валютой, которую никак не получить в игре. Вот тут и понимаешь, что бесплатность-то условная, как у любой свободно скачиваемой MMORPG. Тебя заставляют или довольствоваться малым и завидовать, когда мимо в очередной раз проносится соперник на тюнингованном Nissan 350Z, или тратить реальные деньги на запчасти и машины. Причем детали нельзя купить навсегда, максимальный срок службы – полтора месяца, потом нужно снова делать денежный взнос. Вот из-за таких мелких транзакций игра, с одной стороны, очень доступна, так как ничего не нужно платить сразу. С другой, намного проще выложить деньги за месячную подписку. Правда, Nival Network думает над тем, чтобы позволить покупать машины в «Скорости Онлайн» навсегда, – было бы неплохо.

Мини-игра «прогрей покрышки» перед драг-заездом. Очень похожа на аналог из Need for Speed ProStreet.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Очень интересный проект, на удивление красивый и реалистичный. Конечно, это не стопроцентная ММО-гонка, так как нет никаких городов, загроможденных машинами игроков, но это игра и не нужно.

ЧЕГО БОИМСЯ? Трудно объяснить, чем вызвано поощрение агрессивного поведения на трассе и обилие специальных перков, которые его провоцируют. Надеемся, что в итоге игра не превратится в массовые гонки на выживание, а останется хорошим симулятором.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На множество самых разнообразных соревнований, постоянные онлайн-чемпионаты, регулярно пополняющийся магазин с запчастями и машинами, возможность объединяться в команды и стабильный сетевой код.

Один из оригинальных режимов игры с захватом флага, перешедший еще из старушки Insane.



процентов за счет добавок в топливо». Жаль, что многие из этих способностей провоцируют нечестную игру. Например, есть бонусы, делающие подвеску машины неуязвимой для ударов, есть позволяющие ремонтироваться прямо на ходу, без потери времени, есть даже такие, которые оставляют лужу масла на дороге, мешая соперникам (только в режиме «Битва»). Благо, что все они стоят денег и не вечны, а покупаются в определенных количествах. Каждая способность рассчитана только на одну гонку, и если вы хотите использовать ее в десяти соревнованиях подряд, вам нужно приобрести десять экземпляров.

Автопарк нам предлагают весьма интересный, здесь есть как выдуманные самими разработчиками машины, так и настоящие лицензированные. Появление в «Скорости Онлайн» таких легендарных авто, как Nissan Skyline GT-R R34 и Toyota Sprinter Trueno AE86, повышает ее ценность в глазах фанатов в разы. Конечно, так просто они не достанутся, и чтобы купить любимую дрифтерами Nissan Silvia S14, придется раскошелиться. Причем на реальные деньги; за игровые очки, начисляемые за победы, вы можете получить только вымышленные тачки.

Одна из самых красивых и интересных трасс в игре, дорога, пролегающая по лесному массиву.



Что касается самих гонок, то организовано все весьма просто и логично. Нет никаких мест массовых встреч пользователей, общение происходит в чате – общем, либо с друзьями, либо с участниками заезда. Гонки на сервере делятся на три класса – симулятор, аркада и битва. Во всех чуть различаются правила, но при этом физическая модель нигде не упрощается, и в аркаде, и в симуляторе одинаково сложно и интересно. В соревнованиях пока принимают участие до восьми человек, на заезды разрешено выставлять ограничение по классу машин. Перед гонкой можно изучить болид каждого пилота, посмотреть, какой тюнинг у него стоит и какие перки выбраны.

Очень понравились трассы, они очень интересные и разные. Кольцевая гонка по треку в Германии, городская трасса в Японии или ночная в Америке – все они не похожи друг на друга, и при этом у каждой есть свои особенности. Города, например, радуют припаркованными в самых неожиданных местах машинами, а кольцевые треки в Штатах заточены под дрифт.

«Скорость» обладает огромным потенциалом для роста и успеха. В игре есть отличная физика, добротный набор машин, тюнинг,

**Совет №1.
С понедельника
начинай бегать!**

Только непременно со следующего понедельника, а не с понедельника через неделю, не с 1 числа следующего месяца и т.д. – как это обычно бывает у 99% населения Земли.

классные трассы. Да, это все же скорее просто гонка, без особой «массивной многопользовательской» составляющей, но при этом – отличная онлайн-гонка. Может быть, графически она не слишком передовая, зато и не требовательная к компьютеру, а отличные модели автомобилей и весьма неплохой вид из кабины многое компенсируют. Конечно, для фанатов симуляторов в Сети всегда открыты rFactor и Live for Speed, но в «Скорости Онлайн» есть свой шарм, своя изюминка, раз включив ее, не хочется бросить все через пару вечеров. Может быть, дело в отличном наборе трасс, может быть, в тюнинге, а возможно, всему виной та самая культовая Toyota Sprinter Trueno AE86. Главное, чтобы борьба на дороге не превратилась из честной и спортивной в гонку на выживание. И, конечно же, ждем финального релиза и множества людей на трассах. **СИ**

Внизу: Ну и куда же без японского Wangan'a и размытия на большой скорости при виде из кабины.



Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Артём Шорохов

Когда Рютаро Нонака прилюдно размышлял о продолжении многолюбимой в стенах нашей редакции Valkyria Chronicles, мы и представить себе не могли, что нашу замечательную «Валькирию», предварительно обрубив ей ножки и ручки, примутся закусив губу впихивать в малютку PSP. Заметьте – не порт первой части, не спин-офф, не еще какую «младшую сестрёнку», а подлинную вторую часть. Valkyria Chronicles 2: The Gallian Royal Academy выйдет в Японии уже этой зимой только для PlayStation Portable. И если судить по иллюстрациям (следите за <http://valkyria2.jp>), маломощность консоли и недостаток кнопок – еще не главная ее беда. Весьма вероятно, что полюбившийся нам мир ждет то же, что и Sukoden: упрощение, облванивание, подгонка под «традиционные стандарты». Иными словами, я очень переживаю, что будущая Valkyria Chronicles 2 – глупая детская игра. Sega, не надо!

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Кацухиро Харада

глава команды Tekken

Считает, что «залоченные» персонажи в файтингах – это устаревшая «фишка».



Мартин Браун

со-основатель Team 17 (Worms)

Расписывает коллегам по индустрии недостатки цифровой дистрибуции.



Ёити Вада

президент Square Enix

Внимательно следит за успехами Dragon Quest IX (за первые два дня продаж куплено более 2 млн копий!)



Кендзи Мацубара

глава Testco Koei

Намерен выпускать преимущественно мультиплатформенные проекты: мол, эксклюзивы неприбыльны.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

История Silent Hill	46
iPhone: будущее игровой индустрии или всего лишь телефон?	54
Интервью: Хитоси Сакимото	58

Авторская колонка

Константина Говоруна	62
----------------------	----

Смотрите также



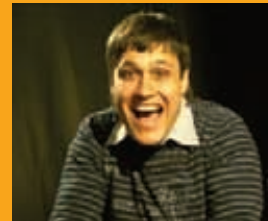
Аналитика на DVD

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	Fight Night Round 4	Electronic Arts
2	Prototype	Activision Blizzard
3	The Sims 3	Electronic Arts
4	Wii Fit	Nintendo
5	UFC 2009: Undisputed	THQ
6	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision Blizzard
7	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
8	Virtua Tennis 2009	Sega
9	EA Sports Active	Electronic Arts
10	Ghostbusters: The Video Game	SCEE

Хит-парад Японии

1	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
2	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
3	Atelier Rorona: Alchemist of Arland	Gust	PS3
4	Ken to Mahou to Gakuen Mono. 2	Acquire	PSP
5	BlazBlue	Arc System	PS3
6	BlazBlue	Arc System	X360
7	Kingdom Hearts: 358/2 Days	Square Enix	DS
8	Agarest Senki Zero	Compile Heart	PS3
9	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
10	Sloane to McHale: Nazo No Monogatari	Level 5	DS

Год назад

Microsoft радостно объявляет, что Final Fantasy XIII выйдет на Xbox 360, Blizzard анонсирует Diablo 3, а главные лица индустрии недовольны новой E3.



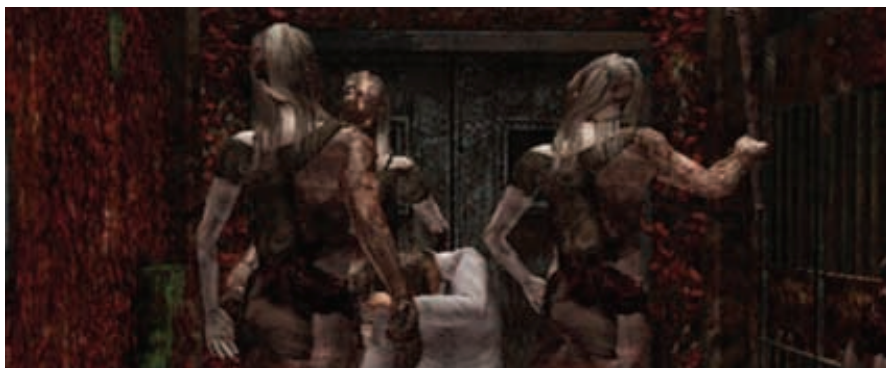
Пять лет назад

Sony сулит показать PS3 до Нового года, Сигеру Миямото обещает снабдить DS возможностью выхода в Сеть, а Xbox приносит Microsoft одни убытки.

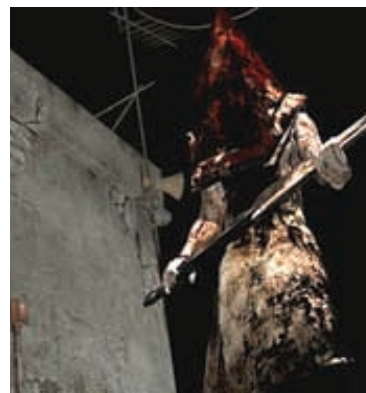


Семь лет назад

Square анонсирует FF I и II для PS one, Infogrames подтверждает, что активно разрабатывает Driver 3, а SEGA отменяет Skies of Arcadia для PlayStation 2.



Новые темы



История Silent Hill

Экскурсия в Тихий холм вместе с Сергеем Цилюриком. Будьте предельно осторожны, тут водятся очень неприятные существа.

Читайте на странице 46



iPhone: будущее игровой индустрии или всего лишь телефон?

Самое главное зло, которое не дает и, возможно, никогда не даст нормальным играм появиться на iPhone, – тачскрин, рассчитанный на нажатия только лишь пальцами.

Читайте на странице 54



История Silent Hill

Пустые улицы. Туман. Снег. Фонарик. Из радиоприемника доносится только шум и треск. Воют сирены. Где-то стучат неизвестные механизмы. На стенах – запекшаяся кровь и ржавчина. Каждый второй геймер, увидев этот перечень, наверняка воскликнет: Silent Hill!



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

Появившись на свет в конце 90-х, Silent Hill с годами превратился в один из главных и наиболее прибыльных проектов Konami, обзавелся и игровыми ответвлениями, и комиксами по мотивам, и даже высокобюджетной экранизацией. Впрочем, его, как и другой сериал от той же компании, Suikoden, «Тихий Холм» стоит воспринимать исключительно в качестве трилогии. Команда разработчиков Team Silent создала первые три части и только; все прочие ипостаси Silent Hill – лишь жалкие подделки на ту же тему. Без пристрастия талантливых отцов-основателей их детище быстро мутировало в невнятную мешанину противоречий и устаревших геймплейных решений. Если вы познакомились с «Тихим холмом» благодаря одной из последних частей – забудьте их как страшный сон. А если вы интересуетесь сериалом, но по какой-то причине не прошли его классические выпуски – не читайте дальше, пока этого не сделаете. Ведь Silent Hill – не трэш-ужастик, а психологический хоррор, один из немногих видеоигровых циклов, в которых сюжет имеет действительно большое значение (а без спойлеров в нашей статье не обойдется).

История не сохранила подробностей того, как создавался первый «Сайлент Хилл»: в те времена от Konami все ждали Metal Gear Solid. Мало кто интересовался безвестным проектом, который, вдобавок ко всему, внешне слишком походил на Resident Evil. Но RE с легкой руки Хидеки Камии пошел по пути блокбастеров, а команда разработчиков из Konami принялась вдохновляться произведениями корифеев американского хоррора –

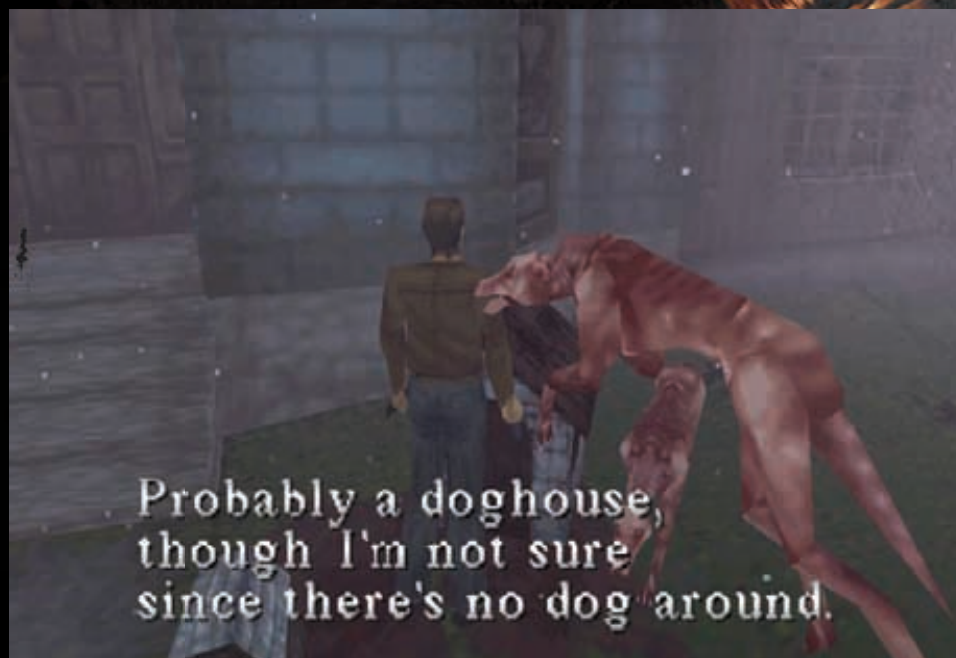
Стивеном Кингом, Дином Кунцом и прочими. И то, что у них вышло, разительно отличалось от плодов творчества Сарком.

«Сайлент Хилл» выделялся, прежде всего, характерным стилем. Гротескная эстетика, сплав «Тумана» Стивена Кинга и «Лестницы Иакова» Эдриана Лэйна, для видеоигр была абсолютно уникальна. Создатели Silent Hill не стали, в отличие от многих других гейм-дизайнеров, тратить силы на достоверное эмулирование реальности, а создали мир, наделенный множеством характерных особенностей. Туман – способ скрыть немощность PlayStation, а заодно прибежище для монстров. Снег – чтобы подчеркнуть одиночество героя. Треск по радио – только тогда, когда нежить подбирается совсем близко. Тусклый фонарик – единственная возможность что-то разглядеть в темноте. Сирены – звук тревоги и опасности. Ржавчина – символ заброшенности и опустения. Гул и лязг механизмов – свидетельство, что этот кошмарный мир живет своей жизнью. И повсюду монстры, готовые доказать игроку: здесь именно он – незванный гость.

Сразу же после выхода первой части прозорливые критики неустанно подмечали, что Resident Evil, бывший в то время у всех на устах, эксплуатирует эффект внезапности. Выскакивает из-за двери чудовище – вы пугаетесь, но через пару секунд забываете о пережитом. А вот Silent Hill нагоняет страх постоянно – такое в ней создано настроение. Не слишком прозорливые журналисты (в числе которых, увы, оказался и обозреватель «СИ») отмахнулись от новинки как от очередного клона RE – почти без экшна, с кривым управлением и невнятной историей. Их упреки в адрес игро-



Внизу: Одна из самых популярных шуток про первую часть: Гарри «не уверен», действительно ли перед ним конура, поскольку рядом нет собаки. Контраргумент уже близко (Silent Hill).



ШОССЕ В САЙЛЕНТ ХИЛЛ

«Я смотрел много фильмов Дэвида Линча, – говорит продюсер SH2 Акихико Имамура. – Его стиль я и постарался воссоздать в Silent Hill 2». На самом деле, с «Шоссе в никуда» SH2 связывает куда большее. В центре обеих историй – убийство героем собственной жены, потеря связанных с этим событием воспоминаний и галлюцинации. И там, и там важную роль играют «роковые женщины», созданные воображением героев копии покойных супругов. Обе красотки, к слову, ведут себя весьма вольно. И в Lost Highway, и в SH2 фигурируют тюрьма, видеокассета, откровенные сексуальные мотивы и умирающий персонаж по имени Эдди. Наконец, в «Шоссе» есть и свой вариант пирамидоголового палача – таинственный человек с видеокамерой, который ровно так же подталкивает героя к пропасти и в финале разрушает созданную тем иллюзию. Согласитесь, сходств слишком много, чтобы назвать их простым заимствованием стиля.

Сцена, позаимствованная из фильма Брэда Андерсона «Девятая сессия» (Silent Hill 3).



«Я ХОТЕЛ СОЗДАТЬ НЕЧТО ТАКОЕ, ЧТО ВЫЗЫВАЛО БЫ У ЛЮДЕЙ ОТВРАЩЕНИЕ, НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ПРИВЛЕКАЛО ИХ. ЧТО-ТО МИСТИЧЕСКОЕ», – МАСАСИ ЦУБОЯМА, АРТ-ДИРЕКТОР

вой механики были справедливыми, но гейм-дизайном и сюжетом «Сайлент Хилл» разитель-но отличалась от детища Синдзи Миками.

В «Резидентах» главные роли получали сплошь бравые спецназовцы, полицейские да байкеры. В Silent Hill герой, Гарри Мейсон, – простой обыватель, абсолютно серый и неприметный человек, волею судеб попавший в передрагу. Его единственной необычной чертой оказалась крепчайшая любовь к приемной дочурке, за которой он и бежал по ржавым коридорам, сквозь туман, навстречу полчищам монстров. Естественно, поклонникам крутых ребят Гарри не приглянулся: он вел себя достаточно нелепо, смешно падал с лестниц, держал оружие так неловко, будто первый раз взял его в руки... Но именно эта неуклюжесть создавала столь необходимое для хоррора ощущение уязвимости. А постоянное напряжение поддерживалось благодаря грамотному распределению чудовищ. Быстрые – собаки, птеродактили и неведомые прыгающие существа – населяли улицы и вынуждали бегать: против ловких врагов холодное оружие почти бесполезно, а патронов на всех не напасешься. С медленными же созданиями, будь то детишки из школы, медсестры с паразитами или ползающие по потолку твари из канализации, приходилось встречаться в узких коридорах, где путей для отступления не существовало. Жаль только, что солидные

боссы в игре отсутствовали, если не считать замечательный бой со сказочной ящерицей, заглатывающей героя заживо.

История же вплоть до самого финала состояла больше из вопросов, чем из ответов. Важные факты открывались не только в диалогах, но и в записках, и даже в деталях интерьера. Сложить кусочки мозаики воедино во время прохождения – и уж тем более предугадать концовку – было решительно невозможно. Впрочем, даже пройдя через все испытания, многие игроки так и не догадывались, что же на самом деле произошло в Сайлент Хилле. Те, кто сопоставлял детали и обращал внимание на намеки, понимали, что все случившееся – проекции подсознания Алессы, призванной стать матерью темного бога, которому поклонялась местная секта. Каждый монстр олицетворял собой тот или иной страх девочки; своей силой она меняла даже облик города, показывая герою – и геймеру – собственное видение мира.

Многое из того, что сделало Silent Hill уникальной, стало неотъемлемой частью будущего сериала. Рация и фонарик превратились в едва ли не обязательные атрибуты дальнейших выпусков, а монстры отныне неизменно приходили из подсознания. Интрига заключалась лишь в том, чьи именно кошмары обретали плоть.

Как бы парадоксально это ни звучало, Team Silent наплевала на идеи первой части,

Внизу: Самое абсурдное место игры: герой несколько раз решительно ныряет в бездонные пропасти (Silent Hill 2).



Пирамидоголовый – наверное, единственный монстр в истории видеоигр, который насылает других монстров. Его сексуальные похождения стали объектом для множества шуток и пародий (Silent Hill 2).



уже когда готовила вторую. В оригинале ужасы были порождением буйного подсознания Алессы, владевшей силой бога, и распространялись на всех персонажей (мы дважды видим, как доктор сражается с монстрами, а несчастную полицейскую и вовсе облюбовывает спинномозговой паразит). В сиквеле (хотя какой из него сиквел, при таком-то раскладе?) многострадальный курорт ни с того ни с сего превратился в город-чистилище да еще обрел власть над людьми. Грешники приходят в Сайлент Хилл, словно паломники, и встречаются в нем воплощения своих «тараканов». А для тех счастливиц, кто не обременен комплексами и фобиями, туманные улицы города... пусты.

Увы, связь Silent Hill 2 с предшественницей ограничивается по большей части названием города и практически не изменившимся геймплеем. Тема в ней затрагивается новая и для хоррора достаточно неожиданная. Silent Hill 2 – это романтическая трагедия. Джеймс Сандерленд приезжает в Сайлент Хилл на поиски погибшей жены: от нее внезапно пришло трогательное письмо.

Лишь после кучи испытаний, которыми его прямо-таки засыпает зловерный город, Джеймс осознает, что сам-то и убил свою благоверную. От того, как игрок действовал во время прохождения, зависит не только развязка истории, но и объяснение поступка нашего (анти?)героя – как же на самом деле он относился к супруге? Пожалуй, именно благодаря столь необычному и, в какой-то мере, трогательному сюжету Silent Hill 2 и стала любимым интерактивным хоррором для подавляющего большинства фанатов сериала, хотя в вопросах гейм-дизайна свежий выпуск почти во всем проигрывал первой части.

Дизайнеры старались сделать монстров более человекоподобными, чтобы вызвать жалость у тех, кто придет их убивать. Вот и получились скучающие инвалиды, настолько недееспособные, что над ними впору было разве что посмеяться. Даже на высоком уровне сложности они не представляли ни малейшей угрозы. И именно эти вяло плетущиеся зевачки населили улицы города – в то время как в первой части мы тряслись за жизнь героя

Визу: Сложно представить, что кого-то сможет напугать одинокий инвалид, идущий туманным утром в магазин (Silent Hill 2).

УЖАСНЫЕ КОМИКСЫ

С 2004 по 2008 год издательство IDW Publishing по лицензии Konami выпустило семь графических новелл про туманный город. Автором большинства стал Скотт Чинчин, ранее отметившийся работами по вселенным Buffy the Vampire Slayer, Forgotten Realms, Godzilla и Jurassic Park. Правда, то, что Чинчин сотворил с «Сайлент Хиллом», выходит даже за рамки фанфиков. Ни один персонаж из игр в его комиксах даже не упомянут – есть лишь город... где живет маленькая злая мертвая девочка. Да, именно так. Малолетняя проказница повелевает монстрами, издевается над попавшими в Сайлент Хилл людьми и прямо-таки упивается своей безнаказанностью. В первом комиксе, Dying Inside (его можно найти на UMD The Silent Hill Experience), поганку утихомиривает сестра – но история на этом не заканчивается. Уэйтли, многоликий злодей, обладающий неведомой силой, появляется в четырех из шести новелл, сочиненных Чинчином. Цель Уэйтли – открыть портал в иное измерение и призвать – вы не поверите! – бога Самаэля. Чудовищному сюжету вторит не менее отвратительная прорисовка персонажей и декораций. После Dying Inside вышла трилогия комиксов Three Bloody Tales, где рассказывались достаточно скучные истории солдата, художника и полицейского, оказавшихся в Сайлент Хилле. Hunger, который можно найти исключительно на диске SH Experience, поведала, как пакостный Уэйтли превратил город в кошмарное, вечно окутанное туманом место. Завершает цикл новелла Dead/Alive: каждый второй персонаж в ней с готовностью применяет сверхъестественные способности, отчего история начинает напоминать бесконечные разборки супергероев и суперзлодеев – только с обилием матерщины, крови и монстров (Призвать на помощь пачку пирамидоголовых? Да запросто!). Точку ставит кошмарная концовка в духе «его любовь была столь сильна, что разорвала ткань реальности, и все встало на свои места». Работы Чинчина – погрязшее в самоповторах и клише издевательство над фанатами, которые достаточно хорошо знают Сайлент Хилл, чтобы спокойно стерпеть чересчур вольную трактовку исходного материала. Вообще, после прочтения комиксов от IDW складывается впечатление, что Konami в принципе наплевать, что будет с ее интеллектуальной собственностью. Несколько скрививает общую печальную картину последнее издание от IDW – Sinner's Reward, благо тексты и иллюстрации для него созданы другими людьми. Стиль Sinner's Reward больше похож на сюжетные зарисовки Max Rupe, нежели на нелепую мазню из предыдущих комиксов, а сценарий близок по духу SH2 и раскрывает тему вины и искупления грехов.



Говорят, постановщика сценек вдохновили фильмы Андрея Тарковского (Silent Hill 2).



«КОГДА МЫ ТОЛЬКО НАЧИНАЛИ РАБОТАТЬ НАД SILENT HILL, Я ХОТЕЛ РАЗРУШИТЬ САМО ПОНЯТИЕ ИГРОВОЙ МУЗЫКИ. ИНЫМИ СЛОВАМИ, СОБИРАЛСЯ УСТРОИТЬ СЕБЕ ИСПЫТАНИЕ – СОЗДАТЬ ТАКИЕ МЕЛОДИИ, КОТОРЫЕ ОКАЖУТСЯ НЕПОХОЖИМИ НА ВСЕ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ. НО СО ВРЕМЕНЕМ МУЗЫКА SILENT HILL СТАЛА ТРАДИЦИОННОЙ...» – АКИРА ЯМАОКА, КОМПОЗИТОР.

буквально ежеминутно. Словом, чудовища перестали нагонять страх.

Исключением стал Пирамидоголовый – личный палач Джеймса. Огромный, таинственный, неуязвимый и жестокий, он всегда появлялся внезапно, и каждая встреча с ним оказывалась незабываемой. По сей день он является самым популярным монстром сериала, а заодно и хрестоматийным примером того, какими должны быть враги в играх-ужасниках.

Создав хоррор с выдающимся дизайном и хоррор с выдающимся сюжетом, Team Silent не стала медлить и вскоре предложила публике третью часть – с выдающейся графикой. Новинка вышла чарующе красивой: столь детальная проработка лиц персонажей, столь реалистичная анимация в 2003 году были беспрецедентны. Silent Hill 3 – лучшая игра для игрока-визуала (геймерам, больше ориентирующимся на то, что они слышат, лучше подойдет первая часть с ее безумным

саундтреком). Продвинутый движок разработчики использовали для создания таких сцен, от которых даже у людей со стальными нервами и мурашки по коже, и волосы дыбом. Редкий смельчак, побывав в альтернативном госпитале (и особенно в кладовой на третьем этаже), оставался равнодушен к увиденному.

Таковы, собственно, три части Silent Hill, что создала Team Silent в полном составе. Выпуски, которые стали классикой жанра и заслуживают внимания по сей день – пусть и по различным причинам. Вслед за SH3 авторы выпустили книгу Lost Memories, дав ответы на большинство накопившихся у фанатов вопросов. А потом... потом все испортилось.

Когда композитора Акиру Ямаоку спросили после выхода SH3, понимает ли он, что творится в туманном городе, тот ответил: дескать, вряд ли это известно кому-то, кроме Хироюки Оваку, сценариста трилогии. Более того – когда Ямаоке сказали, что при созда-

Медсестры в четвертой части оказались гигантами. Получая удары, они почему-то издают звук, более всего напоминающий отрывку. (Silent Hill 4)



ТУМАННАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

Кристоф Ган, режиссер «Братства волка», оказался большим поклонником Silent Hill. Долгих пять лет он добивался от Konami прав на создание фильма (что очень странно, памятуя о качестве творений, выходящих под брендом SH в последние годы), и снимал его с любовью. Впрочем, это не помешало ему допустить некоторые вольности в отношении сюжета, с которыми хардкорные фанаты игросериала не могли примириться. Например, столь любимый всеми туман превратился в дым – Роджер Эвери, сценарист киноадаптации, решил сделать аллюзию на реально существующий город Централия в штате Пенсильвания (под поселением уже полвека горят угольные шахты). Да и появление в фильме Пирамидоголового (которого, напомним, выдумал себе Джеймс) сюжетом не обосновано. Атмосферу туманного города, впрочем, Гану удалось передать на ура. Понадергав монстров из второй части, взяв историю из первой и музыку из всей основной тетралогии, он создал одну из лучших экранизаций видеоигр – но, увы, по-настоящему хороший фильм у него так и не получился.

СТРАШНАЯ АРКАДА

Одним лишь анонсом Silent Hill: The Arcade Konami расписалась в наплевательском отношении к сериалу. Психологический хоррор, созданные подсознанием персонажей монстры, гнетущая атмосфера, загадки и недосказанности – все это отправлено в утиль. Сюжет Silent Hill 4 основан на газетной заметке из SH2. Точно так же придумали историю Arcade. Мол, давным-давно затонул пароходик, на нем была маленькая девочка, она стала злой и всем подряд мстит. Героям, парочке типичных американских подростков, приходится пройти через все самые известные локации SH, всадив по полтону свинца в попури из монстров, собранных со всей тетралогии. Как лайтган-шутер SH: The Arcade, впрочем, тоже оказался не ахти. Единственным запоминающимся эпизодом в игре была встреча с (конечно же!) Пирамидоголовым.



нии SH Оваку во многом ориентировался на теорию психоанализа, музыкант был искренне удивлен. Но именно в его руки перешел сериал: Акира Ямаока стал продюсером. И начал творить чудеса.

Четвертый выпуск Silent Hill сперва не имел к именованному сериалу никакого отношения – он разрабатывался как самостоятельный проект под названием Room 302. Зачем переименовывать? Конечно же, ради коммерческого успеха! Над «Комнатой» трудилась лишь часть сотрудников Team Silent – причем не самая звездная. Сугуру Муракоси, занимавшийся постановкой сценок SH2, стал сценаристом и режиссером в одном лице, а Масаси Цубояма, режиссировавший бонусный сценарий Born from a Wish, превратился в арт-директора. Их коллеги, которым Silent Hill была обязана своим появлением на свет, разбежались кто куда. Масахиро Ито, создавший дизайн монстров и декораций для оригинальной трилогии, подался во фрилансеры. Бессменный сценарист Хироюки Оваку ушел из индустрии. А создатель Silent Hill Кейитиро Тояма вместе с дизайнерами первой части, Наоко Сато и Исао Такахаси, перебрался в Sony – работать над Forbidden Siren (причем им удалось сделать куда более приличную игру, чем бывшим сослуживцам).

Основой для сценария SH4 послужил роман Рю Мураками «Дети из камеры хранения». Правда, родители оставили будущего злодея не в номерной ячейке, а в комнате 302. (Silent Hill 4).





Визу: Фонарик – надежный, но все же какой-никакой мощный персонаж Silent Hill.



МОБИЛЬНЫЕ КОШМАРЫ

Карманная история «Сайлент Хиллов» ведет отсчет еще с той поры, когда SH не был даже диалогией. В самом начале жизненного цикла Game Boy Advance для нее вышла Silent Hill: Play Novel – по сути, текстовый пересказ первой части с несколькими головоломками и добавленным сценарием про какого-то никому не нужного мальчика. Увидевшая свет в 2007-м Silent Hill: Orphan, она же Silent Hill Mobile – обычная point-and-click адвенчура от первого лица, которая почти полностью состоит из унылой беготни по однообразным коридорам (иногда приходится разгадывать традиционно нелегкие головоломки, а еще реже – «кликать» прицелом пистолета по скучающим монстрам). Сюжет безынтересен и неканоничен, а подоспевший вскоре сиквел от оригинала ушел совсем недалеко. Но все рекорды бьет Silent Hill: The Escape, о которой вы могли прочитать в материале про iPhone, опубликованном на соседних страницах. The Escape – это десяток отвратительнейших по дизайну лабиринтов. В каждом нужно всего лишь найти ключ и донести его до выхода (отстреливаясь при этом от прогуливающихся туда-сюда медсестер и кресел-каталок). Konami придется изрядно постараться, чтобы произвести на свет что-то худшее, нежели Silent Hill: The Escape.

Из Silent Hill 4 пропали фонарик и радио, туман и альтернативная реальность – исчез даже Сайлент Хилл как таковой. Остался лишь движок третьей части (на нем, впрочем, было создано куда меньше выдающихся сцен), хорошая музыка и настолько нескладный сюжет, что становилось грустно.

За The Room последовало долгое затишье. Масаси Цубояма, впрочем, сразу после релиза четвертой части пообещал пятаю для консолей нового поколения, но ждать ее пришлось целых четыре с половиной года. За это время с «Сайлент Хиллом» произошло множество неоднозначных событий: американское издательство IDW Publishing выпустило ряд комиксов разной степени убогости, появился гадкий квест Orphan для мобильных и аркадный лайтган-шутер Silent Hill: The Arcade, на экраны кинотеатров вышел фильм, а на PSP – мультимедийный сборник The Silent Hill Experience и... нулевая часть сериала. Silent Hill Origins, результат трудов британской команды Climax, получилась настолько неудачной, что ее влору назвать худшей из основной линейки SH.

Origins – это Silent Hill-самоделка, творение фанатов, которые решили прикрутить к первой части игры собственную предысторию. Да вот незадача – господа энтузиасты не смогли даже разобраться в перипетиях сюжета, который собрались дополнить! Позвольте прояснить на примере.

В Silent Hill Гарри нередко наткнулся на странный символ. «Это знак Самаэля», – страшала его старуха Далия, пророча конец света. Но в финале бабка-таки рассказала правду: метка – печать Метатрона, и использовалась против Бога, которого ждали сторонники культа во главе с самой Далией. Еще раз: члены секты называют его Богом и никак иначе. Имя «Самаэль» в первой трилогии звучит всего один раз – в качестве дезин-

формации. Поверить злодейке на слово, проигнорировав последующее опровержение, и счесть, что сайлентхилловского божка зовут Самаэлем, могли лишь невнимательные фанаты – из числа тех, кто после прохождения Final Fantasy VII не усомнился, что девушка-цветочница пала от руки Сефирота. И тем не менее, в Origins апологеты темного культа молятся о приходе не кого-то там, а именно Самаэля! Напрасливаются неутешительные выводы об осведомленности сценаристов.

Вдобавок Origins ничего толкового в сериал не привнесит. Творение Climax Group оказалось настолько пустым и вторичным, что влору было усомниться в способности этих разработчиков продолжать работу над сериалом. Konami не усомнилась.

Итак, в чем же беда Silent Hill? Прежде всего – в устаревшем еще к второй части геймплее. В самом свежем на данный момент выпуске, Silent Hill Homecoming, авторы из американской студии Double Helix более-менее успешно попытались улучшить боевую систему, но попытки эти оказались сведены на нет кривым управлением – а остальные аспекты игрового процесса так и остались архаичными. Как бы ни старались фанаты сериала откеститься от эшкна – мол, это удел Resident Evil, а в SH он не главное – именно битвы, пусть даже из рук вон плохо реализованные, отличают SH от произведений жанра adventure, закат которого пришелся как раз на рассвет survival horror. Да и адвенчурная «Сайлент Хилл» вряд ли бы приобрела столько поклонников.

Загвоздка с боями, однако, заключается не только в том, что их механика ущербна. Сражений, как бы абсурдно это ни звучало, слишком много. А разновидностей монстров – чересчур мало. Когда встречаешь одну и ту же раскоряку в пятый раз, испугаться невозможно – уже знаешь все ее повадки, уже пережил



Еще в первой части разработчики честно упомянули авторов, чье творчество их вдохновляло. Улицы Сайлент Хилла названы именами Дина Кунца, Рэя Бредбери, Роберта Блоха, Айры Левина и многих других известных писателей.

свидания с предыдущими ее собратьями. Постоянно повторяющиеся противники плохи везде, но если в шутерах сходство последующей жертвы с предыдущей особой роли не играет, то для хорроров – психологических хорроров! – такой промах непростителен. Ведь крайне важно держать игрока в напряжении, раз за разом преподносить нечто неожиданное, удивлять его. Хотя вторая и третья части с задачей отлично справлялись при помощи декораций, в отношении монстров хвалить их можно было довольно редко. Как только возрастает количество стычек с одними и теми же врагами, survival horror быстро превращается в обычный survival, где бороться приходится по большей части с управлением.

И вот товарищи из Climax, успешно запоровшие Origins, взяли да и пошли по верному пути в Shattered Memories, следующей части бесконечной саги о пустом городе. Нет, надругательства над сюжетом многострадальной первой части не прекратятся, но геймплей станет иным: герой разучится сражаться с монстрами (разновидностей которых, к слову, обещан вагон и маленькая тележка). Решение смелое и во всех отношениях правильное. Тем не менее, мы не уверены в качестве очередного выпуска. Если же он вопреки всему окажется достойным, давно прогнивший сериал может обрести новое рождение. На это и вся надежда. **СИ**



ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ФОНДА

Silent Hill, как и все, что имеет невидимую бирку «не для всех», оказался окружен сонмом беззаветно преданных поклонников, превозносящих любимую игру до небес и выше. Восхваления глубины и «философичности» ненаглядных SH уже давно стали притчей во языцех. Стоило фанатам только узнать, что внешний облик монстров аллегоричен, как они с рвением, которому позавидовал бы Зигмунд Фрейд, принялись искать скрытый смысл во всем подряд. Поиски символов и метафор привели к созданию огромного опуса под названием Silent Hill Plot Analysis. Хотя одна половина этой работы состоит из перечисления очевидных фактов, а другая – из словоблудия, натяжек да спекуляций, для огромной части фанатов сериала SHPA стала Библией, истинность которой неоспорима. По понятным причинам ее мы не станем советовать никому – все ответы, которые сами создатели SH хотели дать, опубликованы в книге Lost Memories. Ее перевод можно найти по адресу <http://www.translatedmemories.com>.



iPhone:



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

будущее игровой индустрии или всего лишь телефон?

Как поется в песне Боба Дилана, тот, кто проиграл сейчас, в будущем победит, ведь времена меняются. В оригинале эта строфа звучит так: «For the loser now will be later to win, for the times they are changing», и многие вспомнят ее, скорее всего, благодаря недавнему фильму «Хранители». А в 1984 году с такими словами обратился к акционерам основатель Apple Стив Джобс, готовясь представить почтенной публике плод долгих трудов своей команды – персональный компьютер Macintosh.

От него действительно зависела судьба корпорации. Предыдущий проект Apple, дорогостоящий и мощный компьютер Lisa, провалился, а IBM PC уже вовсю захватывал рынок. И «Макинтош», добившись в 80-х заметной популярности (во многом благодаря интуитивному интерфейсу и использованию мыши), спас «яблочную» корпорацию. Время триумфа Apple Стив Джобс уже не застал – поссорившись с начальством, покинул родную компанию.

К середине 90-х Apple снова оказалась в аутсайдерах. IBM PC-совместимые компьютеры стали всемирным стандартом, Windows 95 расходилась как горячие пирожки, а Apple терпела одно поражение за другим и стремительно теряла деньги. В итоге руководству ничего не оставалось, как помириться с Джобсом и назначить его на должность гендиректора. И Джобс навел порядок: меньше чем через год анонсировал iMac – стильный и современный «Макинтош», вернувший Apple на пьедестал почета. Линейки iMac и MacBook до сих пор пользуются спросом – по последним данным от компании NetApplications, каждый десятый пользователь всемирной Сети – «яблочник».

Но если «маки» не метят в лидеры компьютерной гонки, то в случае с музыкальными плеерами Apple забралась на недостижимую высоту. Шутка ли – суммарные продажи всех версий iPod перевалили за 200 млн! Памятное изречение Боба Дилана, процитированное Стивом Джобсом в 84-м, стало реальностью 20 лет спустя – и не в компьютерной индустрии, а в музыкальной.

Времена начали меняться и для создателей мобильных телефонов, потому что Apple замахнулась и на их вотчину. В 2007-м в продажу поступает iPhone – многоцелевое устройство, совмещающее в себе и телефон, и плеер, и интернет-браузер, и многие другие функции – в частности, возможность запускать игры. Премьера «айфона» прошла на «ура» – меньше чем за два года Apple становится третьим по доходам создателем мобильных телефонов после Nokia и Samsung, а число проданных ею аппаратов близится к двадцати миллионам. Популярность iPhone стремительно растет. Все приложения для модного гаджета распространяются централизованно, через онлайн-магазин App Store. Apple использует для них особый формат, который не понимают все прочие модели телефонов. Среди уже выпущенных новинок значатся

ИКУЯ НАКАМУРА, РЕЖИССЕР METAL GEAR SOLID TOUCH: «ПОСКОЛЬКУ МЫ ВЫБРАЛИ В КАЧЕСТВЕ ПЛАТФОРМЫ IPHONE, ТО РЕШИЛИ ПРЕДСТАВИТЬ MGS В УПРОЩЕННОМ ВИДЕ. СТЕЛС ДЛЯ ТЕХ, КТО ИГРАЕТ ОТ СЛУЧАЯ К СЛУЧАЮ, – ЭТО СЛИШКОМ ГЛУБОКО».

МЛАДШИЙ БРАТ

У iPhone есть упрощенная и более дешевая версия без камеры, GPS и собственно телефона – iPod Touch. За исключением вышеперечисленных функций, iPod Touch как по железу, так и по начинке идентичен «старшему брату» – игры можно запускать и на нем. Правда, Apple по-разному относится к двум своим детищам: iPhone приносит ей прибыль регулярно, благодаря контрактам с операторами сотовой связи, а вот iPod Touch – нет. Поэтому обновления прошивки (без которых невозможен запуск некоторых игр) для плеера платные. Такая жадность, кажется, беспрецедентна.

СВЕЖИЕ НОВОСТИ

В июне 2009-го Apple запустила новую модель телефона – iPhone 3GS. От прежней версии его отличает «подростковая» до 3 мегапикселей камера, опция записи видео и улучшенные технические характеристики (что, впрочем, сказывается только на скорости работы аппарата). Одновременно с релизом 3GS вышла прошивка под серийным номером 3.0 для всех iPhone, благодаря которой устройство Apple можно «сдружить» со сторонними аксессуарами. Одним из первых появился страшненький геймпад GameBone Pro в форме косточки. Подготовила его ранее не отличившаяся ничем компания 22Moо. С одной стороны, ребята подают хороший пример (ведь именно альтернативных устройств ввода команд iPhone больше всего и не хватает), с другой – очевидно, что геймпады для телефона никогда не приживутся в принципе. Уже хотя бы потому, что никто не станет делать игры для безвестного аксессуара, которым владеют полтора геймера-энтузиаста.



представители столь именитых сериалов, как Katamari Damacy, Silent Hill и Metal Gear Solid. Неудивительно, что многие начали поговаривать: мол, iPhone пора ставить на одну доску с DS и PSP. Да только вот зря.

Дело в том, что на iPhone нет действительно хороших игр. Вообще. В перечне App Store уже свыше 50 тыс. наименований – и среди них не найдется ни одного продукта, который мог бы соперничать с топовыми проектами для любой из современных консолей, о которых мы активно пишем. В чем же причина?

Не в системных характеристиках, как минимум. iPhone по параметрам круче и PSP, и тем более DS (см. врезку) – но вот только по доступным интерактивным развлечениям этого не скажешь. Мы ждали хорошую трехмерную графику, как в какой-нибудь Crisis Core: Final Fantasy VII или God of War: Chains of Olympus, а в итоге получили либо просто некрасивые модели, либо спрайты. Качество картинки держится на уровне PS one, которая слабее «айфона» во много раз.

Впрочем, не только во внешнем виде дело. Самое главное зло, которое не дает и, возможно, никогда не даст нормальным играм появиться на iPhone, – тачскрин, рассчитанный на нажатия только лишь пальцами. Гораздо более эстетичный и удобный стилус использовать нельзя в принципе – в тачскрин встроены хитрые датчики, которые реагируют на тепло. Так что о точности прикосновений не идет и речи, равно как и о классическом управлении с помощью кнопок. Встроенные гироскопы, в отличие от пальцев, изображение не загораживают, но тоже не панацея, потому что приходится крутить все устройство, а это зачастую весьма неудобно. Взять ту же Crash Nitro Kart: стала ли она интересней от того, что теперь на поворотах надо наклонять голову вслед за экраном? Сам Джон Кармак, энтузиаст iPhone, выпустивший для него Wolfenstein 3D и готовящий побочное ответвление Doom III, говорит: «Отсутствие настоящих кнопок – значительное ограничение. Нехватка тактильной отдачи приведет к тому, что геймеры будут промахиваться мимо клавиш на экране во время сеансов». Собственно, в Doom Resurrection нам придется прицеливаться с помощью гироскопов – и это лучше, чем id, мастера по созданию FPS, могут выдумать для iPhone.

Кроме того, в отличие от Nintendo и Sony, Apple не делает игры. Ей и не надо – барыши и так в карманы текут рекой. Компания охотно раздает девкиты, дает зеленый свет огромному множеству приложений – действует куда более демократично, чем большая тройка производителей консолей. На iPhone гораздо легче пробиться, чем на любую из приставок, – казалось бы, рай для инди-разработчиков. Но не все так просто. Ведь

Технические характеристики (iPhone 3G)

Размер:	115.5 x 62.1 x 12.3 мм.
Вес:	133 гр.
Дисплей:	3.5 дюйма.
Разрешение:	480x320 (у PSP – 480x272, у DS – два экрана по 256x192).
Процессор:	ARM 1176, 620 МГц, фактически 412 МГц (у PSP – 333 МГц, у DS – два процессора, 67 и 33 МГц).
RAM:	128 Мбайт (у старых PSP – 32 Мбайт, у новых – 64 Мбайт, у DS – 4 Мбайт).
Внутренний накопитель:	8 или 16 Гбайт флеш-памяти.
Беспроводная связь:	Wi-Fi (802.11b/g), Bluetooth 2.0.
Камера:	2 мегапикселя.
Мобильная связь:	GSM 850/900/1800/1900

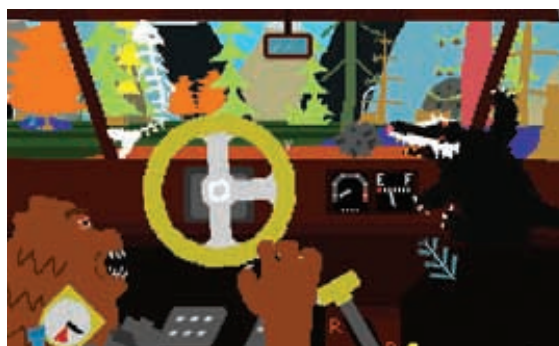


ЛИЧНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Скажу честно: я соблазнился многофункциональностью iPhone. Когда вопрос о покупке нового коммуникатора встал ребром, я припомнил и дико неудобный браузер PSP, и всеобщую истерию по iPod, и слоганы Apple о том, что у них все «просто работает». Не разочаровал меня только браузер: Safari действительно хорош, проблем с памятью (как на двух портативных консолях) тут нет, а управление с тачскрина удобно. В качестве телефона детище Apple тоже вполне себе ничего – набирать SMS с помощью экранной клавиатуры, например, куда быстрее, чем на обычной, даже при том, что здешний вариант T9 зачастую выдает nepотребщину. Но вот остальное... Во-первых, привязка к оператору связи с грабительским тарифом (извините, но я не слишком-то много звоню и привык тратить на сотовую связь 200 руб./мес., а не 1000). Во-вторых, привязка к iTunes, который мне до сих пор не был нужен совершенно. В-третьих, залить музыку так, чтобы «просто работало», не получилось: в iPod нельзя накидать MP3-файлы в заранее упорядоченных папках. Он вообще папки не распознает. Десять лет я слушал музыку в WinAmp, в MP3-плеерах, в PSP, и ни разу до iPod у меня не было никаких проблем с сортировкой песен. С iTunes она появилась. «Яблочники» скажут, что там все можно настроить так, чтобы было удобно, – я не соглашусь. Удобно так, как привычно, а в iTunes «как привычно» уже нельзя. Еще одно потрясение, связанное с iTunes, заключается в том, что iPhone «привязывается» к конкретному компьютеру с конкретной медиатекой. Мы не заливаем музыку на плеер, мы синхронизируем его с наполнением нашего iTunes. И если, не дай бог, что-то на компьютере потерялось, при синхронизации оно исчезнет с iPhone – иначе никак. Свободно манипулировать файлами в телефоне попросту невозможно. На практике это значит, что если вы зайдете в гости к другу, услышите понравившуюся музыку и попросите закачать на мобильник, ничего не получится: даже если уговорите товарища поставить себе iTunes, при синхронизации потрется все, что было на вашем устройстве. Таким образом, надо полагать, Apple стимулирует покупку песен из iTunes Store. И последний штрих: при апгрейде прошивки (необходимом для многих игр) стирается все наполнение iPhone. Потом, конечно, можно все синхронизовать обратно, но перекачивать туда-сюда десяток гигабайт информации из-за простого апдейта – удовольствие сомнительное.



Слева: Resident Evil 4 для «айфона» недолго лежала в японском iTunes. Буквально через пару дней после публикации игру убрали по просьбе разработчиков: мол, нужно доделать кое-что.



Справа: Enviro-Bear 2010 с каждым днем становится все популярней. Тысячи «айфоноводов» в восторге: медведь-водитель разезжает по лесу в поисках еды.

ШЕСТЬ ОТВЕТВЛЕНИЙ ИЗВЕСТНЫХ СЕРИАЛОВ

**Metal Gear Solid Touch**

Помните, в начале MGS4 Отакон говорил Снейку, что, мол, тамошние сражающиеся стороны ни в чем не виноваты, и их хорошо бы не трогать? Так вот, в MGS Touch (идущей в целом по событиям четвертой части) это превратилось в «Снейк, убей 12 солдат и перейдешь на следующий уровень». MGS Touch имеет такое же отношение к MGS4, как Metroid Prime Pinball к, собственно, Metroid Prime – вроде бы и смысл схожий, и уровни знакомые, да вот только ощущения совсем не те. И если MPP был хорошим пинболлом, то MGST – далеко не лучший тир. Графика спрайтовая, геймплей однообразный, но самое главное – это никоим образом не тот MGS, который добился мировой славы.

**Silent Hill: The Escape**

Говоря про мобильный Silent Hill, приходится с трудом подбирать цензурные слова. Помните скринсейвер с 3D-лабиринтом в Windows 95-98? Так вот, The Escape – то же самое, только более уродливое и менее увлекательное. Серые, до безумия унылые коридоры населены одинаковыми монстрами, которые умирают от пары выстрелов, а убивают одним прикосновением. Предложен десяток уровней, в каждом из которых надо найти ключ и принести к выходу. Выполняете задание – герой выдает реплику в духе «Надо отсюда выбираться, где же выход?» Вот и весь сюжет («to be continued» в финале звучит поистине угрожающе). Управление кошмарно. Графика тоже. Музыка, как ни странно, Акиры Ямаоки. Над мобильной Silent Hill трудилась KCET, а не западные разработчики. Что ж, японцы побили все рекорды: Origins и Homcoming были до ужаса посредственны, но The Escape плох настолько, что воспоминания о нем хочется стереть из памяти. Выйди она на DS, мы бы расщедрились на оценку в один балл.

**Dance Dance Revolution S**

Вряд ли кто-то будет спорить с утверждением о том, что DDR сделан для аркадных автоматов, а в худшем случае – домашних танцевальных ковров. И в последнюю очередь он уместен на «айфоне», где пол-экрана загораживают пальцы, а по отображаемому на тачскрине кнопкам стучать удовольствия мало – тактильной отдачи-то нет. Наконец, саундтрек DDR S не только миниатюрен по размерам, но и совершенно никудашен по наполнению: все самые популярные песни сериала остались за бортом.

**I Love Katamari**

В отличие от флагманов линейки Konami, Katamari при переносе на iPhone практически не изменилась... по сравнению с ущербной PSP-версией. Сперва шариком было дико неудобно управлять – он подчинялся лишь гироскопам, и телефоном приходилось едва ли не жонглировать. К счастью, вышло обновление, добавившее возможность поворачивать «катамари» за счет стрелочек по бокам экрана. Впрочем, даже после апдейта играть и не так удобно, и куда менее интересно, чем в оригинальную дилогию на PS2.

**Mass Effect Galaxy**

Этот проект вышел поинтереснее: побочная история, рассказывающая в Galaxy, канонична и представляет двух героев, которые впоследствии появятся во второй части Mass Effect. В ней, правда, нет ничего необычного (брутальный лысый мужик спасает галактику), да и в ME2 можно будет спокойно играть, не зная о батарианском теракте, но все же приятно. Геймплей, как водится, звезд с неба не хватает, но, по меньшей мере, не столь плох, как в большей части iPhone-релизов от Konami. ME Galaxy – шутер с видом сверху (как, например, Super Probotector для SNES), который легко пройти за пару часов. Герой автоматически стреляет по находящимся в зоне видимости врагам, а игрок активирует спецспособности да передвигает персонажа наклонами «айфона». Не та игра, которую можно хвалить, но и не самый худший способ истратить три доллара.

**Vay**

Единственная заслуживающая упоминания JRPG для iPhone – порт игры пятнадцатилетней давности с Sega CD. Vay – очень шаблонная 16-битная RPG с пошаговыми боями. Она не имеет никакой художественной ценности и так и канула бы в Лету, если б над ее локализацией не работала легендарная Working Designs (ее перевод, к слову, не используется в портативной версии, что вмиг делает ее абсолютно никчемной). Бич iPhone-развлечений – ужасное управление, и Vay исключением не стала: разработчики порта поленились сделать виртуальную крестовину в углу экрана. Чтобы передвинуть персонажа, который не обучен ходить по диагонали, приходится каждый раз нажимать на нужную точку.

в App Store наименований не на порядок, а на два больше, чем в PSN и XBLA вместе взятых. Некоторым энтузиастам везет, и они добиваются успеха; о других же мы попросту не слышим. Ник Ватт, основатель инди-студии Npoo, жалуется, что именно нескончаемый поток приложений «понижает планку качества, и, соответственно, уменьшаются шансы возместить стоимость разработки». Рик Стром из Glowdot Productions более конкретен в своих высказываниях: «Раз у меня два платных приложения в хит-парадах, можно предположить, что у меня куча денег, да? Реальность куда более жестока. Чтобы занять тридцать четвертое место в чарте социальных сетей, надо получать по 30-35 скачиваний за сутки. Стандартная цена – 99 центов, Apple забирает себе треть, и в итоге получается, что тридцать четвертое по продажам в популярной категории приложение приносит тебе \$20 в день». С играми все еще хуже. Например, в непопулярной категории настолок нужно всего 6-8 ежедневных покупателей, чтобы попасть в топ-100 – то есть, выручка будет составлять четыре бакса. «Не забывайте, что в App Store более 36 тыс. наименований» (на начало июня 2009 года это число уже превысило 50 тыс. – Прим. ред.), – говорит Стром. – Если лидерам хит-парадов достаются такие «барыши», как думаете, что с остальными?»

ДЖОН КАРМАК:

«ОТСУТСТВИЕ НАСТОЯЩИХ КНОПОК – ЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ. НЕХВАТКА ТАКТИЛЬНОЙ ОТДАЧИ ПРИВЕДЕТ К ТОМУ, ЧТО ГЕЙМЕРЫ БУДУТ ПРОМАХИВАТЬСЯ МИМО КЛАВИШ НА ЭКРАНЕ ВО ВРЕМЯ СЕАНСОВ».



ШЕСТЬ ЗАСЛУЖИВАЮЩИХ ВНИМАНИЯ IPHONE-ЭКСКЛЮЗИВОВ



Fieldrunners и GeoDefense

Общепризнанно, что лучшие представительницы жанра Tower Defense именно на iPhone. Красочная графика, обилие уровней, неизменно увлекательный геймплей: оборона форта от неприятелей. В Fieldrunners враги-букашки ползут по полю, а игрок строит у них на пути лабиринт из автоматических стреляющих башенок с разным боезапасом. В GeoDefense маршрут букашек прописан заранее, и защиту приходится планировать с учетом его особенностей. Время убивается на ура, как и со всеми хорошими Tower Defense, но это все-таки далеко не полноценная замена RTS.



Tap Tap Revenge

Музыкальная игра на манер Guitar Hero: нужно отбивать тремя пальцами заданную последовательность в такт мелодии. Как следует из названия, создатели во многом вдохновлялись линейкой Dance Dance Revolution, и в итоге превзошли авторов оригинала. Выпущенная Konami для iPhone DDR S, не снискала и малой толики той популярности, что обрела TTR – благодаря простоте, удобству и приятному саундтреку. Вышли две бесплатные части TTR, Tap Tap Dance с улучшенной игровой механикой и три специальных издания с песнями известных исполнителей – Nine Inch Nails, Weezer и Coldplay.



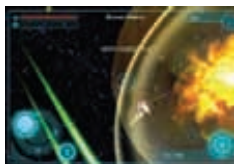
Rolando

В двух словах: клон Loco Roco. Провожаем веселых героев-кругляшек к выходу с уровня, наклоняя телефон (едва ли не единственная игра, ругать которую за это не получается), рисуя мостики и активируя всевозможные механизмы. Rolando красочна и увлекательна, хотя и слишком вторична. Но любителям Loco Roco определенно рекомендуется обратить на нее внимание – механика знакомая, а уровни поразнообразнее будут.



ExZeus

Одна из самых графически продвинутых новинок для «айфона»: здешняя картинка вполне на уровне Nintendo 64. Да и геймплей динамикой напоминает Sin & Punishment: ExZeus – тоже рельсовый шутер с обилием взрывов. Правда, с гигантским человекоподобным роботом вместо симпатичной героини. Играть, впрочем, дико неудобно: просто не успеваешь быстро целиться и увертываться от обильного перекрестного огня. А ведь приходится еще постоянно постукивать пальцами по экрану, чтобы активировать различные атаки. Будь в ExZeus хорошее, отзывчивое кнопочное управление, ее можно было бы даже похвалить.



GalaxyOnFire

Приятный космический шутер, сильно напоминающий трилогию Colony Wars с PS one. Главный персонаж – пилот истребителя. Ему доведется и налетчиков отстреливать, и сопровождать инопланетян, и покупать на вырученные деньги апгрейды для своей железной птицы. Из плюсов – приятная графика и возможность выбрать более подходящий тип управления: если не нравится вертеть iPhone, можно пользоваться экранным джойстиком.

Как и в случае с играми для других мобильных устройств, разработки для iPhone по большей части просты до примитивности: сложно вспомнить хотя бы один серьезный хардкорный проект, оставшийся таковым при переносе на эппловский наладонник. Аудитория iPhone состоит в основном не из геймеров, и это заметно. Разве иначе оказались бы среди самых востребованных приложений всякие покеры и «косынки» или особенно популярные в узких кругах недохотайпные недоигры? App Store во многом напоминает сайт с тысячами простецких браузерных развлекашек, за каждую из которых заведомо с радостью заплатят доллар-два, побалуется полдня и забудут.

И поэтому возникает резонный вопрос – а с чего бы детищу Apple вообще становиться платформой, подходящей для любителей игр? Пока что к этому нет никаких предпосылок. На iPhone пользуются спросом незамысловатые поделки, а что-то хотя бы чуть-чуть более хардкорное, вроде MGS Touch, – нет. Последняя, несмотря на громкое имя и толпы поклонников творчества Хидео Кодзимы, ни разу не побывала в топ-10 по продажам.

За год существования App Store в нем не появилось ни одного проекта, который оправдал бы приобретение устройства в качестве портативной приставки. Ни казуальные игрушки, ни чрезмерно упрощенные ответвления известных сериалов, ни редкие и зачастую неудачные порты не самых лучших ретрохитов не делают iPhone чести, а отсутствие классической и привычной всем схемы управления заставляет усомниться, что действительно стоящие произведения когда-либо появятся в этом формате.

Времена меняются. Apple уже прочно укрепились на рынке мобильных телефонов, и поддержка iPhone со стороны независимых разработчиков поистине огромна. Но все же интерактивные развлечения на такой платформе скорее направлены на то, чтобы помочь убить время, а не на нечто большее. Именно поэтому игры для iPhone не удостоятся своей рубрики в «СИ», как и прочие проекты для мобильных устройств. Но можете не сомневаться, что о действительно важных событиях и громких анонсах мы исправно будем сообщать в новостных блоках. **СИ**



Интервью: Хитоси Сакимото



ТЕКСТ
Хайди Кемпс



Многих ли японских игровых композиторов вы вспомните? Фанаты Silent Hill наверняка назовут имя Акиры Ямаоки. Ясунори Мицуда хорошо знаком тем, кому когда-то полюбилась музыка к Chrono Trigger и Xenogears. За большинство мелодий к выпуску сериала Final Fantasy – поклонники о таком не забывают! – отвечал Нобуо Уемацу. А вот, скажем, Хитоси Сакимото, герой нашего интервью – известен ли он российским геймерам и смогут ли они назвать хотя бы несколько проектов, для которых он писал саундтреки – в одиночку или в сотрудничестве с другими коллегами-композиторами? Это притом, что его послужной список поистине огромен! Нам удалось лично встретиться с мэтром и подробно рассказать ему о творчестве и жизни. Так что теперь даже у тех, кто слыхом не слышивал о Сакимото, есть возможность познакомиться с ним, а также узнать, что сложнее – сочинять музыку для восьмибитных игр или же для современных next-gen новинок.

? Расскажите немного о себе.
Вы всегда жили в Японии?

Я родился в Токио, но с трех до шести лет находился во Флориде. Потом вернулся с родителями в Токио и с тех пор столицу не покидал.

? Как так вышло, что вы прониклись видеоиграми и музыкой к ним?

По-настоящему они привлекли мое внимание, когда я еще был школьником. Компьютеры тогда были чем-то новым, sensationным, и, естественно, вслед за интересом к машинам пришло увлечение играми. Следующий этап – любовь к музыке. Звуковое сопровождение к Dig Dug, Gadius и Marpu было очень необычным, запоминающимся. Я всерьез недоумевал, почему другие люди, в отличие от меня, не считали многие из этих мелодий такими уж особенными!

? Расскажите, пожалуйста, о вашем дебютном произведении – Revolver.

Revolver создавалась для NEC PC-8801, и была первой игрой, для которой я написал музыку. Этим проектом мы с друзьями занимались в свободное время, не по заказу. Просто собрались, посмотрели на некоторые произведения из числа попадавших на прилавки и в аркады в те дни, а потом сказали: «Да можно же куда лучше сделать!» Конечно, очень сильно себя переоценивали, когда сравнивали

собственные творения с профессиональными работами, но мы тогда были молоды и амбициозны. Да и если поразмыслить, затея оказалась весьма неплохой – дала нам возможность с чего-то начать. Мы собрали целую группу технически подкованных энтузиастов, но вскоре поняли: этого недостаточно, чтобы довести проект до конца. Некоторые участники оказались не слишком ответственными. Игру команда доделала исключительно благодаря силе воли. Однако полученный нами опыт был бесценен.

? Когда же вы профессионально занялись сочинением игровой музыки?

Мы привезли Revolver на Комикет (японская выставка-продажа, главная цель которой – помочь непрофессиональным студиям распространять свою продукцию: как оригинальную, так и по мотивам чужих произведений. – Прим. ред.). Возможно, она бы привлекла больше внимания, если бы распространялась традиционными способами. Но вообще-то тогда самодельные игры от старшекласников не были редкостью. Не исключено, что начини мы продавать нашу поделку в качестве профессионального продукта, критики бы нас не пощадили – юность и неопытность тогда оправданием не считались. К тому же среди тех, кто в те времена принадлежал к «сцене», «андеграундные» способы распространения новинок считались более похвальными.

А геймдизайнеры-профи, купившие нашу игру, разбирали ее буквально по косточкам, оценивая достоинства и недостатки отдельных элементов. Так я получил признание как композитор и начал зарабатывать на жизнь сочинением музыки – сперва в качестве фрилансера. Кстати, чуть ли не все, кто делал Revolver, так или иначе оказались в индустрии. Многие и по сей день в ней работают, но боюсь, не смогу вам точно сказать, где и чем именно занимаются.

? Некоторые игровые композиторы клянутся, что им больше нравилось сочинять музыку для старых платформ. Дескать, несовершенство оборудования вынуждало их более творчески распоряжаться доступными ресурсами. Вы это мнение разделяете?

Я не могу с ним согласиться на все сто процентов, или же, напротив, сказать, что они совсем уж неправы. Когда сочиняешь

музыку, у тебя есть цель, которой нужно добиться. С техническими ограничениями ничего не поделаешь: приходишь как-то выкручиваться. Ставишь перед собой задачу и стараешься ее выполнить, исходя из имеющихся ресурсов. Я не считаю, что подобные условия особенно благоприятны для творчества, но понимаю, что заставляет моих коллег так говорить. Во многих треках к старым играм очень четко прослеживается мелодия. Но дела так обстоят не только потому, что «железо» тогда было несовершенным. Игровая музыка очень сильно отличается от дорожек к кинолентам и мультфильмам – у композитора больше свободы. Я считаю, именно поэтому мы справлялись с поставленными задачами, даже когда платформы были менее совершенными, чем сегодня.

К слову о технических ограничениях: среди фэнов игровой музыки есть те, кто предпочитают определенные платформы просто потому, что их звуковое «железо» ни с чем не спутать. И композиторы часто намеренно пользовались этими характерными особенностями, включали их в свои сочинения...

Вообще-то я храню все эти старые машины, у меня даже что-то вроде музея получилось! *смеется* Правда, больше их не использую. Мне кажется, что плагины для современного оборудования могут выдавать тот же звук, что и ретро-системы.

Выступая на GDC'09, вы упомянули, что на заре карьеры не только музыку к игре писали, но и драйверы для звуковых карт программировали. Жалеете, что теперь лишились подобного контроля над программами, или наоборот, радуетесь, что появилось больше времени для сочинительства?

Да это просто замечательно – забросить программирование. Здорово, когда все силы можно отдать музыке.

Как-то я брала интервью у Юдзо Косиро. Он рассказал, что у разных платформ, применительно к звуку и музыке, были свои ограничения, и пояснил, как именно справлялся с этими ограничениями. Вы когда-нибудь сталкивались с трудностями, занимаясь программированием звука?

Основные сложности у меня всегда возникали с объемом памяти, с какой бы системой я ни работал. Но даже до эры SNES, когда мы трудились с платформами вроде PC-8801, на звуковые данные отводилось около 400 байтов памяти. Вот тогда нам приходилось изощряться, иногда даже мы использовали повторяющиеся мелодии, чтобы сэкономить на объеме.

Возвращаясь от «железа» к музыке: ваши сочинения обычно ассоциируются с грандиозными оркестровыми композициями. Когда я предложила паре друзей послушать саундтрек к Gradius V, они постоянно повторяли: «Нет, это не Сакимото! Вообще не похоже на то, что он обычно пишет!». Вас не беспокоит, что вы становитесь, так сказать, «композитором определенного жанра»?

смеется Вообще-то начинал я с техно. Вы меня очень удивили: подумать только, я специализируюсь на оркестровых вещах.

Возможно, этого мнения придерживаются лишь в США и Европе. Ваши ранние произведения здесь, по большому счету, почти неизвестны.

Не страшно, что мне пытаются навесить какие-то ярлыки. Понимаю, что здесь, на Западе, признание мне принесла лишь небольшая часть всего, что я сделал. Но так дела обстоят всегда: известными и популярными становятся лишь немногие наши работы. Что-то оказывается хитом, и эту-то вещь потом знают все.

Чем из ваших собственных творений вы лично больше гордитесь?

Сказать по правде, я особенно ценю один из недавних проектов, саундтрек к аниме Druaga. Мне особенно нравятся те мелодии, которые звучат в последних двух эпизодах. Я также недавно участвовал в создании саундтрека к аниме по Valkyria Chronicles – и тоже остался очень доволен. В сериале звучит композиция, песня в духе варьете, которую я просто обожаю.

Есть ли для вас какая-то разница, для чего сочинять музыку (для аниме или для видеоигры)?

Да нет, особой разницы нет.

А я-то думала, что в случае с игровой музыкой ограничений больше – в том смысле, что важно придумать композицию, которая хорошо звучит, даже когда повторяется.

Вообще-то, вы совершенно правы. Но в аниме есть опенинги и эндинги. А в играх не раз и не два звучат даже рядовые мелодии.

Вы работали над саундтреками к играм самых разных жанров, и какие-то из этих проектов так никогда и не увидели свет. Вас расстраивает, что люди не смогли услышать эти мелодии, или же гораздо важнее постоянно двигаться вперед, заниматься чем-то новым?

Да, очень грустно, если пишешь вхолостую. Но если говорить о расписании, то всегда между тем, когда я завершаю свою часть работы, и релизом (или, в каких-то случаях, его отменой), проходит время. Прямо сейчас я уже сочинил все требуемые композиции для трех или четырех пока еще не вышедших проектов. То есть, к тому моменту, как издательство объявляет, что игры не будет, я-то свои обязательства уже давно выполнил и переключился на другие задания.

Вы не подумываете каким-либо образом опубликовать эти невостребованные композиции, хотя бы частично?

смеется Я считаю, что лучше потрачу время и силы, занявшись новым проектом.

Давайте поговорим о Final Fantasy XII. Ее создание, как известно, шло отнюдь не гладко. У вас были какие-то сложности с сочинением треков из-за этих трудностей?

Дискография Хитоси Сакимото

Смотришь на список работ, к которым Хитоси Сакимото приложил руку, и голова идет кругом: до чего же плодovitый композитор! Конечно, над некоторыми произведениями вроде Final Fantasy XII он трудился отнюдь не в одиночку. Но полный перечень все равно внушает уважение, тем более что Сакимото успел отличиться не только как музыкант: программировал звуковые драйверы и создавал единый аудиодизайн для проектов. Взгляните на эти названия: возможно, вы даже не подозревали, что в вашей любимой игре тоже есть сочинения Сакимото! Кстати, официальный сайт композитора в Сети можно отыскать по адресу <http://www.sakimoto.jp>

- Revolver (PC-8801) (1988)
- Stone of Deigan (PC-8801/9801) (1989)
- Witch of Barbatus (PC-8801) (1990)
- Carat (PC-9801) (1990)
- Bubble Ghost (Game Boy) (1990)
- Metal Orange (PC-8801/9801) (1990)
- Starship Rendezvous (PC-8801/9801) (1990)
- Hero of Lance (FM TOWNS) (1990)
- King Breeder (PC 8801/9801) (1990)
- Devilish (Game Gear) (1991)
- Verytex / (Mega Drive) (1991)
- Magical Chase (PC Engine) (1991)
- Master of Monsters (Mega Drive) (1991)
- Midnight Resistance (Mega Drive) (1991)
- Death Knight of Krynn (PC-9801) (1991)
- Dragon of Flame (PC-9801) (1991)
- King Salmon (Mega Drive) (1992)
- Gauntlet (Mega Drive) (1992)
- Seven Colors (PC-9801) (1992)
- Dragon Master Silk (PC-9801) (1992)
- Champions of Krynn (PC-9801) (1992)
- Captain America and the Avengers (Mega Drive) (1992)
- Death Bringer (Mega CD) (1992)
- Two Crude Dudes (Mega Drive) (1992)
- Eye of the Beholder (PC-9801) (1992)
- Bad Omen (Mega Drive) (1993)
- Sword Maniac (SNES) (1993)
- Super Back to the Future Part II (SNES) (1993)
- Ogre Battle: The March of the Black Queen (SNES) (1993)
- Quiz Jipangu (PC-9801) (1993)
- Shin Megami Tensei (PC Engine/port) (1993)
- Classic Lord (SNES) (1993)
- Alien vs. Predator (Game Boy) (1993)
- Aguri Suzuki's F1 Super Driving (Game Boy) (1993)
- Talespin (Game Boy) (1993)
- Kingdom Grand Prix (Arcade) (1994)
- X-Kaliber 2097 (SNES) (1994)
- Moldorian (Game Gear) (1994)
- Blue Garnet (PC-9801) (1994)
- SWAP (Megadrive/PC-9801) (1994)
- Side Pocket (Game Gear) (1994)
- Super Hockey '94 (SNES) (1994)
- Power Rangers: The Movie (Game Boy) (1994)
- Nangoku Shonen Papuwakun (Game Boy) (1994)
- Mazinger Z (Arcade) (1995)
- Gunstar Heroes (Game Gear) (1995)
- Tactics Ogre: Let Us Cling Together (SNES) (1995)
- Chick's Tale (PC-9801) (1995)
- Dragon Master Silk 2 (PC-9801) (1995)
- F1 GP (3DO) (1995)

- Classic Lord 2 (SNES) (1995)
- Super Bomberman Panic Bomber W (SNES) (1995)
- Megami Tensei I/II (SNES) (1995)
- Dragon Quest VI (SNES) (1995)
- Akazukin Cha-Cha (SNES) (1995)
- Treasure Hunter G (SNES) (1996)
- Chick's Tale (Windows) (1996)
- Panzer Dragoon Mini (Game Gear) (1996)
- Dragon Quest III (SNES) (1996)
- Terra Diver (Arcade/Saturn/PS one) (1996)
- The Adventures of Hourai High School (SNES) (1996)
- Virtual Gallop Kishidou (PS one) (1996)
- My Best Friends (Saturn) (1996)
- Thoroughbred Breeder (SNES) (1996)
- Chip Chan Kick! (PC-FX) (1996)
- Bloody Roar (Arcade/PS one) (1997)
- Final Fantasy Tactics (PS one) (1997)
- Civizard (PS one) (1997)
- Armed Police Batrider (Arcade) (1998)
- Radiant Silvergun (Arcade/Saturn) (1998)
- Roommate 3 (PS one) (1998)
- Battle Garegga (Saturn) (1998)
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (1999)
- Roommate W (Saturn) (1999)
- Vagrant Story (PS one) (2000)
- Tactics Ogre: The Knight of Lodis (GBA) (2001)
- Kuusen (PS2) (2001)
- Legaia 2: Duel Saga (PS2) (2001)
- Tekken Advance (GBA) (2001)
- Block Wars (PS2) (2001)
- Breath of Fire: Dragon Quarter (PS2) (2002)
- Perfect Prince (Windows) (2002)
- Final Fantasy Tactics Advance (GBA) (2003)
- The Pinball of the Dead (GBA) (2003)
- Gradius V (PS2) (2004)
- Stella Deus: The Gate of Eternity (PS2) (2004)
- Mushihime-sama (PS2) (2005)
- B-Legend: B-Daman Fire Spirits (GBA) (2005)
- Wizardry Gaiden: Prisoners of the Battles (Windows) (2005)
- Bleach: Heat the Soul 2 (PSP) (2005)
- Zoids: Full Metal Crash (GC) (2005)
- Monster Kingdom: Jewel Summoner (PSP) (2006)
- Fantasy Earth: Zero (Windows) (2006)
- Final Fantasy XII (PS2) (2006) – with Masaharu Iwata, Hayato Matsuo, and Nobuo Uematsu
- Battle Stadium D.O.N (PS2/GC) (2006)
- Digimon World Data Squad (PS2) (2006)
- GrimGrimoire (2007)
- Final Fantasy XII: Revenant Wings (Nintendo DS) (2007)
- Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP) (2007)
- Odin Sphere (PS2) (2007)
- Grim Grimoire (PS2) (2007)
- ASH: Archaic Sealed Heat (Nintendo DS) (2007) – with Masaharu Iwata
- Final Fantasy Tactics A2 (Nintendo DS) (2007)
- Opoona (Wii) (2007)
- Deltora Quest (Nintendo DS) (2007)
- L no Kisetu 2: Invisible Memories (PS2) (2008)
- Valkyria Chronicles (PS3) (2008)
- Eliminate (PS2) (2008)
- Coded Soul (PSP) (2008)
- RIZ-ZOAWD (Nintendo DS) (2009)
- Muramasa: The Demon Blade (Wii) (2009)



Вверху: Хитоси Сакимото: «Когда я был подростком, то просто обожал скроллшутеры. Вы знаете Tatsujin от Toaplan? Я с одного жетона прошел ее в аркаде, и потом очень гордился своим достижением. К сожалению, игры этого жанра перестали успешно продаваться. Наверное, сейчас только Cave удается выпускать скроллшутеры и получать прибыль».

В целом, работа над игрой растянулась на пять лет. Когда я присоединился к проекту, уже прошло два года. И все неурядицы с геймдизайном на мне особенно не отразились, потому что я занимался своей частью «позтапно». Немного напишу для FFXII, потом закончу что-нибудь еще и снова возвращаюсь к двенадцатой «Фантазии». Времени ушло много, но я особых затруднений не испытывал. Глобальных изменений план игры не претерпел, споры в основном коснулись мелочей. Но да, продюсер, и руководитель проекта в ходе разработки поменялись.

? Я заметила, что на диске с саундтреком есть композиции, которые в игре не звучат.

Их не так уж много. И так дела всегда обстоят в нашей индустрии: если какая-то мелодия не попадает в ту игру, для которой я ее сочинял, то я не пытаюсь ее куда-нибудь еще пристроить, переработать. Издатели альбомов просто ставят такие треки на диск для полноты картины.

? С некоторыми издательствами вы работаете особенно часто: например, с Raizing (Fighting), Treasure, Square-Enix. Что вы предпочитаете: иметь дело с людьми, которых уже знаете, или постоянно искать дополнительные возможности для сотрудничества?

С новыми компаниями завязывать отношения очень интересно! Конечно, с уже знакомыми работодателями чувствуешь себя спокойнее, но, в общем-то, «проверенность» или «новизна» на мое решение не влияют. Тем не менее, чувствую, что есть какая-то причина, по которой я обычно сотрудничаю с уже знакомыми людьми. Те отношения, которые у нас с ними выстраиваются, очень хорошие.

? И все же какое-то время вы работали в тогда еще Square как штатный композитор. Выступая на GDC 2009, вы упомянули, что эта должность позволила вам приложить руку не только к саундтрекам, но и созданию игровых механик. Можете привести пример?

Возьмем, скажем, Vagrant Story. В некоторых диалогах на экране появлялась какая-нибудь реплика персонажа, но игра и сам разговор продолжались лишь после того,

как геймер нажимал кнопку. Требовалось сочинить музыку, которая бы удачно вписалась в такие паузы. И совместно с программистами нам это удалось. В те времена добиться подобного было очень трудно.

? В прошлом году вышла Super Smash Bros. Brawl, в которой были представлены композиции от очень разных авторов. Я знаю, что вы не участвовали в проекте, но музыку наверняка слышали. Как по-вашему, в другой игре возможен такой саундтрек – плод коллективного творчества?

Да, это осуществимо. Но мне кажется, единого стиля у такой работы не будет. Получится эдакий винегрет из музыки разных направлений. То есть, на мой взгляд, подобный метод мало для чего пригоден.

? Вы очень часто сотрудничаете с Масahару Иватой. Когда вы познакомились и как начали работать вместе?

Мы познакомились еще в старших классах школы. В зале аркадных автоматов встретились. *смеется* Но никогда не думали, что будем вместе работать. Просто так как-то само собой получилось.

? Как вам кажется, сейчас легче или тяжелее сделать карьеру игрового композитора, по сравнению с тем временем, когда вы сами только пробивали себе путь?

Заработать на жизнь в этой отрасли теперь сложнее, чем раньше. Но мне кажется, что пробиться легче – «уровень допуска» снизился.

? Как вы думаете, это благодаря Интернету или просто потому, что о подобной возможности теперь лучше знают?

Более свободное общение – конечно же, плюс, да. И больше выпускников хотят выбрать стезю игрового композитора. Именно поэтому – по крайней мере, если говорить о гонорарах – работать теперь стало сложнее.

? Помимо ваших собственных сочинений, что еще вам нравится из музыки к играм или аниме?

Меня сильно впечатлил саундтрек к God of War. И у EVE Online очень интересная музыка. Навскидку не припомню имена композиторов, но они проделали великолепную работу.

? Очень интересно! Ведь многие западные геймеры, которые игровую музыку любят, композиторов-неяпонцев стараются игнорировать.

Серьезно?! *смеется* Мне очень нравятся FPS и игры с научно-фантастической тематикой, так что я много саундтреков к ним слушаю. Возможно, это влияет на мое восприятие.

? Поведаете нам что-нибудь о своих новых проектах?

Пока я могу рассказать лишь о тех, которые были анонсированы официально. Поэтому, пожалуйста, обратите внимание на Muramasa: The Demon Blade от создателей Odin Sphere (материал о Muramasa был опубликован совсем недавно в «СИ» №13). И еще я написал саундтрек к Resort для DS, которая вышла в Японии в начале этого года, но кажется, за океаном ее издавать не собираются. **СИ**

**СТРАНА
ИГР**

КУПОН

10%СКИДКА НА ЛЮБОЙ
ТОВАР В ЛЮБОМ
МАГАЗИНЕ «КАНТ»СОВМЕСТНАЯ АКЦИЯ
ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» И «КАНТ»**ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК
В СПОРТИВНЫХ МАГАЗИНАХ «КАНТ»**ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН,
ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ,
А ТАКЖЕ ДИСКОНТНУЮ КАРТУ 7% НА ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПОКУПКИ**70**
горных
велосипедов**20**
годовых карт
Orange Fitness**400**
ОЧКОВ**40**
часов
Suunto**А ТАКЖЕ
1,5 ТЫСЯЧИ БИЛЕТОВ В КИНО
И БОЛЕЕ 15 ТЫСЯЧ ДРУГИХ ПРИЗОВ!**подробности акции на сайте gameland.kant.ru**6000**
фляжекКаждый день в эфире Радио спорт
разыгрываются подарки**РАДИО СПОРТ 93.2 FM**

партнеры акции

**В ЛЮБОЙ
ДЕНЬ
С 10 МАЯ ПО
16 АВГУСТА**

ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!

www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)

8 800 333 37 33

Сеть профессиональных спортивных магазинов КАНТ

Москва.

М Нагорная Электrolитный проезд, дом 7, корп. 2

Тел.: 8 (499) 317-61-01

М Полежаевская ул. Куусинена, д. 9

Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.

М Академическая Гражданский проспект д. 23

Тел.: 8 (812) 535-33-91

М Ломоносовская ул. Ивановская д.7

Тел.: 8 (812) 560-61-00

Самара.

Проспект Ленина, дом 1

Тел.: 8 (846) 338-17-55

Реклама



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Военные игры

Год назад, когда по телевизору один за другим шли новостные выпуски о войне на Кавказе, какой-то американский блоггер воскликнул: «Как же это прекрасно – лицезреть настоящие Т-72 на марше, залпы реактивных орудий, боевые пуски зенитных ракет». Дескать, в курсе насчет «людских трагедий» и прочего, но все равно, как и любой фанат современной боевой техники, мечтает хоть раз увидеть ее в деле (желательно по телевизору и за пятнадцать тысяч километров от дома).

Есть и менее циничные мечты: о компьютерных стратегиях, посвященных современным боевым действиям. То есть, те же Т-72 (а лучше – «Т-9»), МИГ-29, С-400, крейсера, подводные лодки, но на экране монитора и под вашим полным контролем. О доступных играх для обычных геймеров – не настоящему сложным симуляторах для двух с половиной маньяков. Тем не менее, нам раз за разом выдают стратегии о Второй мировой, а также фантазийные и научно-фантастические. Почему?

Просторы для творчества геймдизайнеров сильно ограничены объективной реальностью. Для игр просто нет исходного материала. Во-первых, в современном мире не существует более-менее равных по силам противников, на конфликте которых можно построить сценарий стратегии. Это сумели изящно обойти в World in Conflict – игре, столкнувшей поздний Советский Союз и НАТО, – но идею о десантных кораблях, замаскированных под транспорты, нельзя использовать дважды. А без вторжения в США неинтересно: ну, дойдут танки до Ла-Манша – и что? Да и восьмидесятые годы не так интересны – на дворе давно уже XXI век. В наше время США способны разгромить вооруженные силы любого «врага» (хоть Венесуэлы, хоть Ирана) за несколько недель боев – какая уж тут игра? Разве что приключенческий боевик в формате цикла Mercenaries. Война с Китаем бессмысленна с точки зрения геймдизайна: США не смогут оккупировать страну целиком, а Поднебесная – нанести хоть какой-нибудь ответный удар по территориям противника. Любой серьезный конфликт с

участием России – и тот либо пойдет по сценарию «Гулливер против лилипутов», либо быстро перерастет в глобальную ядерную войну. А тему последней блестяще закрыла Defcon.

Вторая проблема заключается в том, что нет никакого опыта «современных боевых действий», который можно изучить и превратить в игру. Нет, конечно, есть полным-полно теоретических выкладок, планов, сценариев – как секретных, так и вполне открытых, но практикой они не проверены. Чуть ли не единственная условно «современная война» – конфликт Великобритании с Аргентиной из-за Фолклендских островов. Флот, ракетное оружие, дальние бомбардировщики, истребители, подводные лодки, – все серьезно. Но тоже давно и один раз. Почти все остальные войны либо велись в формате «белые люди гоняются по лесам за партизанами», либо были похожи на Вторую мировую в миниатюре. Нет данных об эффективности современной боевой техники; тот же «эталонный» зенитно-ракетный комплекс С-300 ни разу не был проверен в деле. А советский (и российский) флот вообще не воевал с 1945 года. Поэтому, например, сравнивать наши корабли с американскими – задача из серии «выяснить, кто сильнее – слон или кит?». Разные ветви эволюции, совершенно разные конструкторские школы. Здесь тоже есть один пример правильной стратегии, хоть как-то уловившей дух современной войны, – Command & Conquer: Generals. Несерьезная, «попсовая», и все же четко разделяющая «американско-натовский», «советско-китайский» и «партизанско-иррегулярный» подход к ведению боевых действий. Но в той же Red Alert 3 уже

пришлось выдумывать альтернативную вселенную без ядерной бомбы, роботов-пауков и боевые дирижабли «Киров».

Наконец, одно дело – научиться симулировать танки, истребители и крейсера по отдельности и более-менее сбалансировать их между собой (принцип «камень-ножницы-бумага»), а другое – показать, как все эти виды техники могут взаимодействовать между собой на поле боя (без этого Т-90 мало чем отличается от Т-34). Напрашивается стратегия «о самом ближайшем будущем» – где за каждым истребителем с живым пилотом летает несколько дронов, высокоточное оружие может попасть в глаз комару за тысячи километров, и все боевые системы управляются из единого центра и действуют, как слаженный механизм. Тогда выдуманную во времена Dune 2 схему управления с резиновой рамкой и схемой «click&go» нужно выбрасывать на помойку. Возможно, и мыши с клавиатурой не хватит, чтобы полноценно управлять в настоящей стратегии нового поколения. Здесь характерен пример RUSE: в демонстрации на Е3 разработчики руководили боевыми действиями... на огромном столешном мониторе с тачскрином стоимостью в десятки тысяч долларов. Это вам не копейный пластмассовый Wii mote и даже не Project Natal.

Поэтому гораздо проще сочинять абстрактные игры об орках и гоблинах, гигантских боевых роботах и жукоглазых марсианах, где можно творить, что душе угодно. Или, если очень хочется достоверности, поднимать архивы Второй мировой и находить незатасканные эпизоды. А современную нам войну оставить геймдизайнерам будущего.

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ НОВЫЕ ИГРЫ

СО СКИДКОЙ

70%

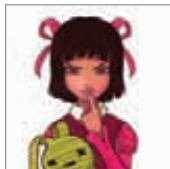


Купи свою игру недели!

Условия проведения акции и адреса магазинов
Вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Который уже день играю в сиквел Devil Summoner: Kuzunoha Raidou. Происходящее чем-то напоминает анекдот про мышек и кактус: мне, как когда-то в Persona 2: Eternal Punishment, очень нравится вербовать демонов, вступая с ними в переговоры, интересно вести расследования. Но встречаясь в бою лицом к лицу с одними и теми же неприятелями – не в десятый, а в сто десятый раз! – подумываю о нехорошем. Представьте только: вы – матерый заклинатель нечисти. Уровня, скажем, пятидесятого. Под началом у вас служат сплошь демоны не слабые сорокового уровня. Бедняги весьма медленно набирают очки опыта; даже специальный навык «набираться знаний вне арены» – не слишком большое подспорье. Пять шагов по подземелью – напарываетесь на засаду. И тут выясняется, что во вражеских рядах достойных противников – раз-два и обчелся! На арену лезет мелкая шушера, которая должна была бы сидеть тихо в начальных подземельях. Неудивительно, что прохождение отнимает кучу времени. И ведь бросить все равно не получается!

«Страна Игр» рекомендует

Tiger Woods PGA Tour 10 (Xbox 360, PS3)	9.5
sports.traditional.golf.simulation	
inFamous («Дурная репутация») (PS3)	9.0
action-adventure.freeplay.sci-fi	
Call of Juarez: Bound in Blood (PC, Xbox 360, PS3)	9.0
shooter.first-person.historic	
Anno 1404 (PC)	9.0
strategy.city_building.historic	
Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)	8.5
role-playing.console-style	
Fight Night Round 4 (Xbox 360, PS3)	8.5
sports.traditional.bowling	
Battlestations: Pacific (PC, Xbox 360)	8.0
strategy.simulation.historic	
ArmA 2 (PC, Xbox 360)	8.0
simulation.modern	
Prototype (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay	
Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier (DS)	8.0
role-playing.console-style	

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



Рецензии

Anno 1404 (PC)	66
Shin Megami Tensei: Devil Survivor (DS)	70
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate (PC)	72
Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier (DS)	74
Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal (PC, DS, Wii)	76
Secret Files 2: Puritas Cordi (PC, DS, Wii)	78
Battlestations: Pacific (PC, Xbox 360)	80
ArmA II (PC, Xbox 360)	84

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



Также в этом месяце

Horrible Histories Ruthless Romans

(PC, NDS, Wii, 28 августа 2009 года)

Первая попытка сделать видеоигру, основанную на популярной в Британии серии исторических книг для детей. По замыслу создателей, образовательный процесс необходимо разнообразить развлечениями.

Escape the Museum

(Wii, 21 августа 2009 года)

Wii-порт вышедшей в прошлом году на PC-авенчюры. Рассказ пойдет о скитаниях некоей Сюзан Андерсон по полуразрушенному музею естественной истории.

Aion: Tower of Eternity

(PC, 25 сентября 2009 года)

Новая MMORPG от создателей Lineage II, в которой сражаться придется не только на земле, но и в небесах.

Raven Squad: Hidden Dagger

(PC, X360, 28 августа 2009 года)

Гибрид RTS и FPS. Игрокам предстоит управлять отрядом из восьми наемников, у каждого из которых – свои уникальные умения.

Roogoo Attack

(DS, 28 августа 2009 года)

Портативная версия вышедшего ранее на PC и Xbox 360 паззла. В нем нужно крутить плоские платформы, чтобы падающие сверху фигуры попадали в нужные отверстия на дисках.

Roogoo: Twisted Towers (Wii, 28 августа 2009 года)

(PC, 25 сентября 2009 года)

В отличие от DS-версии Roogoo, Twisted Towers сможет похвастаться уровнями с боссами, стремящимися расстроить планы игрока. Игру можно будет соединить с Roogoo Attack для получения доступа к секретным уровням.

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



Anno 1404

Anno 1404 будет смотреться неплохо и через пару лет – движок справляется со своей задачей на все сто, делая новинку красивой-шей из градостроительных стратегий. Впрочем, главное – даже не красоты, а детали.

[Читайте на странице 66](#)



ArmA 2

Давным-давно чехи из Bohemia Interactive сделали Operation Flashpoint. Потом была разломка с издателем Godmasters, выпуск ArmA: Armed Assault и, наконец, сегодня перед нами ArmA 2.

[Читайте на странице 84](#)



Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Как спасти Токио при помощи Nintendo DS и пары сотен демонов?

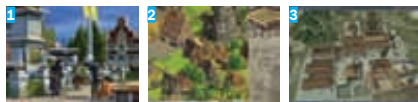
[Читайте на странице 70](#)

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.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Anno 1701
- 2 Anno 1503
- 3 Grand Ages: Rome

9.0



ТЕКСТ

Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

strategy, city_building, historic

Зарубежный издатель:

Ubisoft

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

Related Designs/Ubisoft

Системные требования:

CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

<http://anno.uk.ubi.com>

Страна происхождения:

Франция

Внизу: В ходе диалога под портретом персонажа появляется кратенькое изложение его речи. Рекомендуем всем игроделам взять идею на вооружение.



В морях иногда попадаются сундучки, оставшиеся после кораблекрушений. Не брезгуйте, подберите – в хозяйстве пригодятся.



Вот он – по-настоящему огромный город. Но учтите – для его снабжения потребуется фантастическое количество товаров. Не каждой карте под силу содержать такой мегаполис.



» Anno 1404

Изучая Anno 1404, начинаешь беспокоиться за будущее сериала. Как-то даже не верится, что разработчикам удастся превзойти самих себя и еще разок сотворить маленькое чудо. Впрочем, даже если не удастся – этой игре точно обеспечена долгая жизнь. Без преувеличений и приукрашиваний.

Анно 1404 будет смотреться неплохо и через пару лет – движок справляется со своей задачей на все сто, делая новинку красивейшей из градостроительных (и одной из лучших среди всех прочих) стратегий. Впрочем, главное даже не красоты, а детали. С чем-чем, а с ними тут полный порядок. Над морем летают чайки, по берегу ползают крабы, в воде плещутся дельфины и киты, горожане занимаются своими делами (периодически отвлекаясь на митинги и бунты, если чем-то недовольны), по монитору с обратной стороны стекают капли дождя. За всем этим даже как-то забываешь, что графика немножко мультяшная, и начинает казаться, будто смотришь со стороны на живущий по своим правилам мир.

За окном у нас – самое что ни на есть Средневековье, но жанровые особенности диктуют свои законы. Масштабных баталлий и долгих осад ждать не приходится. Нет, конечно, бои здесь есть, но они просты и незамысловаты. Создали на берегу

вражеского острова крепость, высадились, построили лагерь для солдат, отдали приказ атаковать. Если же поблизости врагов не оказалось, палатки придется сначала переместить к «линии фронта». В итоге война идет ни шатко ни валко. Спасти положение может подавляющее превосходство в силах (мы обязательно увидим это в кампании), но такое бывает редкоч – число наших отрядов зависит от развитости города, а значит, и экономики. А обойдя противника в этой области, начинать войну вовсе не обязательно. Хотя частенько и приходится, просто чтобы отобрать единственный островок, где только и может произрастать кофе. Правда в таком случае для победы хватит морских баталлий (простеньких и без всяких изысков вроде разнообразных боеприпасов) – топим флот оппонента в решающем сражении, уничтожаем его склад на берегу, позволяющий контролировать область. Ставим свой – и территория наша, можно начинать строиться.

Вот только рекомендую сначала подумать, зачем нужен очередной остров

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивый живой мир с отличной экономикой, разнообразными миссиями и невероятным количеством достижений/медалей/«фишек» затягивает и не отпускает.

НЕДОСТАТКИ Военные действия (как и в большинстве градостроительных стратегий) не впечатляют, а «голос за кадром» иногда хочется отключить раз и навсегда.

РЕЗЮМЕ Кто бы мог подумать, что монотонное пережевывание одной и той же темы внезапно превратится в стопроцентный хит. И ведь сколько раз мы уже строили города в Anno, казалось бы, в «версии 1404» все то же самое. Но множество мелких, на первый взгляд, добавок перевернуло все с ног на голову. Одна кампания чего стоит. А ведь есть еще и интереснейшие сценарии, и две с лишним сотни достижений, не говоря уже о просто великолепно смоделированной экономике. В общем, бурные аплодисменты, переходящие в овацию...

(именно остров – на единый континент рассчитывать не приходится; игра посвящена путешествиям европейцев на Ближний Восток, и наши владения непременно будут разделены морем). Если там есть какой-нибудь уникальный ресурс – стоит организовать его добычу. Шелк, глина или конопля попадаются не везде, а ведь без шелка никак не сделать ковры, без глины – мозаичные плиты, а без конопли – канаты. Таких позатанных производств тут масса, порой цепочка, позволяющая создать те или иные изделия, состоит из нескольких звеньев, как и положено в хорошей экономической стратегии. И обо всем придется заботиться самостоятельно, налаживая не только промышленность, но и транспортировку товаров. Да-да, без логистики никак не обойтись, ведь базы у нас обязательно будут располагаться на нескольких островах. Значит, и торговый флот понадобится, к счастью, есть возможность настроить автоматические пути перевозки с погрузкой/выгрузкой необходимого количества товара в каждом порту.

При этом два таких разных мира – европейский и ближневосточный – тесно переплетены и органично взаимосвязаны. Жителям Старого Света страсть как хочется специй – придется обзаводиться колониями в далеких землях и обеспечивать горожан пряностями. Но наладить производство без инструментов невозможно, а их делают только в северной части мира (остаётся, правда, открытым вопрос, как же развивали города все эти шейхи и султаны до нашего появления, но тут ведь не стопроцентно достоверная историческая стратегия, так что забудем о поисках ответа и займемся делом). Вот и приходится постоянно расширять свои владения, обеспечивая подданных всем необходимым.

Забота о горожанах – первейшая обязанность правителя. Постоянно недовольный народ – верная смерть любому поселению – немножко побунтовав, жители превратятся в геростратов и начнут поджигать все подряд (и не факт, что горящие здания удастся потушить). Тут уж либо везти им пиво, отсутствие которого и вызвало бессмысленный и бес-



пощадный бунт, либо терять целые кварталы и окрестные села. Мало того, практически при каждом расширении города появляются новые потребности, хотя, к чести разработчиков, отметим, что рост поселения можно искусственно притормозить. Если же этого не делать, все идет плавно и гладко только при одном условии – мы следим за процессом и одновременно налаживаем новые производственные цепочки. Процесс захватывает, не давая расслабиться, зато позволяя с гордостью обозревать созданное своими руками городское чудо с высоты птичьего полета. Правда, долго любоваться не получится – то деньги начнут уходить «в минуса», заставляя расширять поселение (налоги – основной источник дохода в игре), то нетерпеливым горо-

Вверху: В таких походных лагерях размещаются войска. Хотите напасть на врага? Ставьте палатки неподалеку от его зданий/армии, иначе ничего не выйдет.

Внизу: Установить торговый путь на специальной карте можно несколькими щелчками мыши. Быстро, удобно, практично – еще один плюсик от нас создателям.

жанам какого-нибудь там хлеба или одежды захочется. Баланс, знаете ли...

А чтобы нам не было скучно, различные персонажи, размещившиеся на карте, периодически подкидывают какие-нибудь задачки. Одному срочно понадобились канаты для строительства флота, другому кофейку попить захотелось, третьему нужна бумага и краски для исследований, четвертый просит сопроводить его корабли к краю карты и защитить от пиратов... Миссий вам встретится превеликое множество, и награды за них будут самыми разными – от очков чести до предметов, резко ускоряющих приближение счастливого финала. И ведь даже в свободной игре задания неплохи, что уж говорить о кампании, которая особенно удалась.



Корабль оставляет хильватерную струю и отражается в воде, флаги развеваются, паруса наполняются ветром, а над морем кричат чайки – красота...



В нейтральных зданиях продаются разнообразные товары. Но на склад они попадут не сразу, а вместе с караваном, путешествующим медленно и печально...



СБАЛАНСИРОВАННАЯ ЭКОНОМИКА, ВЕЛИКОЛЕПНАЯ КАМПАНИЯ И НЕВЕРОЯТНЫЙ УРОВЕНЬ РЕИГРАбельНОСТИ – ЭТО И ЕСТЬ ANNO 1404.

История несостоявшегося крестового похода на Восток и борьбы со злодеями, задумавшими предательство, исполнена в лучших традициях RPG. И хотя многое в ней предсказуемо (уже по портретам персонажей можно определить их характеры), но кампанию тем не менее пробегаешь на одном дыхании, сожалея, что все так быстро (ну, хорошо, относительно быстро – часиков десять сюжетная история у вас точно отнимет) закончилось. Для тех же, кому мало, есть шесть штук дополнительных сценариев, некоторые из которых даже длиннее, чем сама кампания (!). Ну а фанатам предлагается свободная игра с десятками настроек, позволяющих сгенерировать мир так, как угодно.

Чтобы еще больше продлить жизнь игры, нам предлагают достижения, медали и бонусные строения, а также портреты для аватара и гербы. Таких достижений больше двухсот (!), одни из них достаются относительно легко (например, за прохождение кампании), но есть и такие, которые получат лишь самые стойкие (наиграть 500 часов под силу не каждому, и даже не каждому сотому). За достижения одаривают драгоценными камнями, предназначенными для покупки упомянутых выше бонусов. Медали же не дают ничего, но получив два десятка золотых наград, можно с гордостью сказать: «Я – дока в Anno 1404!». И даже немцы (известные фанаты градостроительных и экономических стратегий) будут завистливо вздыхать, разглядывая наши скриншоты.

Музыка в игре тоже удалась, а вот со звуковым сопровождением создатели допустили-таки один прокол. Персонажи, ес-

ли выбирать одно и то же здание, постоянно произносят одни и те же реплики. А так как «заглядывать в гости» к ним приходится постоянно, ситуация начинает раздражать. Но не будешь же отключать звуки совсем, чтобы избавиться от надоедливого голоса? Впро-

Вверху: Поставьте перед собой фотографию Кельнского собора, сравните с экранной копией и поиграйте в «найди десять отличий». Ручаюсь, с треском продете!

Внизу: Восточные земли требуют орошения, иначе на пустынных почвах ничего не вырастет. К счастью, запасы воды (как и прочих ресурсов) возобновляемы, были бы деньги.

чем, на фоне остального великолепия это незначительное упущение разработчикам можно простить.

Хотя бы потому, что (как мы уже говорили) им удалось сбалансировать игровую экономику, сотворить великолепную кампанию и достичь огромной реиграбельности. Конкурентам же остается только тупо пялиться в экран, бессильно сжимая кулаки от злости. А нам – радоваться неожиданному подарку. Тем более неожиданному, что летом отличные игры появляются крайне редко. **СИ**



1. Постройка Имперского кафедрального собора – одно из двух центральных событий кампании. Что интересно, здание это – один в один копия известного Кельнского собора, который строился (с перерывами) больше шести столетий. Но схож с двух грандиозных сооружений не только внешний вид – история игрового прототипа наверняка напомнит вам реальную. Впрочем, дальше молчок, а то будете на нас потом обижаться за спойлеры.
2. Очки чести, зарабатываемые за выполнение миссий, можно обменять на разнообразные предметы, коих десятки. Одни повышают выработку того или иного ресурса/товара, другие улучшают корабли (прибавляя скорости/брони), третьи открывают специальные возможности (например, позволяют взять судно противника на бордаж). Покупать вещи стоит, ведь именно для их приобретения очки чести и предназначены. Впрочем, очки еще можно обменять на деньги (и наоборот), если полезные предметы упорно не попадают.
3. Горожане бывают двух типов – европейцы и жители Ближнего Востока. Практически всегда у вас будет как минимум по одному поселению каждого вида, но с азиатским ситуация сложнее. Чтобы его развивать, придется налаживать отношения с правителями-мусульманами, а тут без верительных грамот от европейских монархов не обойтись. И снова в дело вступают очки чести, ведь грамоты – это тоже предметы.

Настроение!

кино · игры · музыка

www.nastroy.com



**ОГРОМНЫЙ ВЫБОР
ТОВАРОВ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ**

Отдыхай с Настроением!

call-центр: **8-800-5555-888**

- М **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- М **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- М **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- М **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- М **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр. 1.
- М **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- М **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- М **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- М **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- М **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп. 1.
- М **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- М **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 15.
- М **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- М **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- М **Коломенская.** Пр-т Андропова, вл., 28 А.
- М **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- М **Коньково.** Ул. Профсоюзная д.109.
- М **Красногвардейская.** Ореховый бульвар, вл., 24.
- М **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- М **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- М **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80.
- М **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- М **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- М **Октябрьское поле.** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- М **Отрадное.** Алтуфьевское шоссе, д. 40.
- М **Партизанская.** Измайловское шоссе, д. 69 Д.
- М **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- М **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- М **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- М **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- М **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- М **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- М **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- М **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- М **Савеловская.** Ул. 1-я Квесиская, д. 18.
- М **Савеловская.** Ул. Суцешский вал, д. 5, стр. 1а.
- М **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- М **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- М **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- М **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- М **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- М **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- М **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- М **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- М **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- М **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- М **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- М **Юго-Западная.** 47 км МКАД, стр. 20.
- М **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.
- Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.
- Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
- Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
- Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
- Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
- Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
- Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
- Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
- Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
- Моск. обл. г. Ногинск, ул. 3-го Интернационала д.66.
- Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
- Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д.4., к. 3.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Persona 4
2 Shin Megami Tensei
3 Majin Tensei II: Spiral Nemesis

7.5



ТЕКСТ

Евгений Закиров

Визуал: В разное время у героев SMT были разные «наручные» компьютеры. Теперь это Nintendo DS (на самом деле, Communication Player) с искусственной прошивкой.



В основе сюжета Devil Survivor лежит классическая для Shin Megami Tensei идея: Токио грозит небытие. Отличие в том, что герои могут выбраться из города (во всяком случае, они ищут способ сбежать), пускай на это им отводится не больше семи дней. Их жизни могут прерваться преждевременно, если исполнится предсказание по электронной почте, вроде: «В таком-то часу следующего дня в Икэбукуро произойдет взрыв». Это значит, что надо быть в указанном месте и встретить там босса, а уже потом заниматься своими делами.



Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Atlus USA неизвестно по какой причине пугает японскому издателю карты, сваливая все в одну кучу – и Shin Megami Tensei, и Megami Ibunroku, и Devil Summoner. Из-за этого основной сериал – SMT – выходя раньше времени и теперь ассоциируется со школьниками и их проблемами.

П

ервоначальный восторг перед сериалом Shin Megami Tensei, так вовремя перемахнувшим океан и оказавшимся в центре внимания в конце

эпохи PS2, сегодня сменяется легким разочарованием. Новые выпуски Persona огорчают ценителей первых двух частей и привлекают внимание лишь любителей японской культуры, Devil Survivor «застрял» в малопривлекательном для обожателей Soul Hackers обличье и не радует римейками; обещанные SMT на консолях нового поколения так и не были показаны миру, и неизвестно вообще, действительно ли ведется их разработка, или все анонсы были, что называется, фанатам для заправки – мол, не расслабляйтесь, лучшие времена еще впереди.

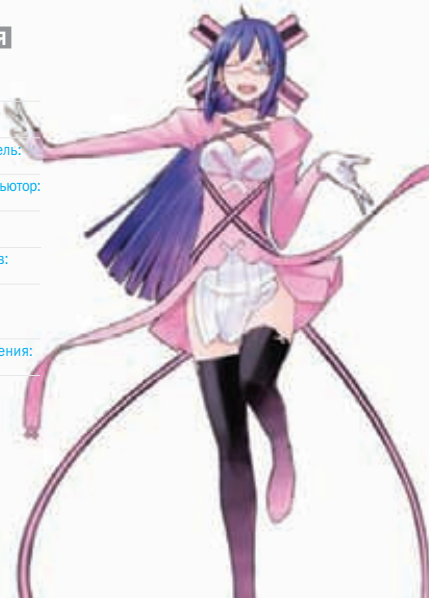
В каком-то смысле и Devil Survivor можно назвать подтверждением печальной тенденции. Игра, которую иные представляли ели не развитием вселенной SMT, то хотя бы ее ответвлением, выдержанным в мрачных тонах (см. Nocturne), в действительности оказалась еще одной историей о том, как анимешные школьники, нарисованные малоизвестным в творчестве Atlus художником Судзухито Ясудой, сражаются со стилизован-

ными демонами, чей дизайн кисти Кадзумы Канеко (вот оно, главное сокровище компании) уже много лет является предметом восхищения. И это притом, что сами демоны без конца кочуют из одной игры в другую, а хваленую «стилистику» создает вовсе не Канеко, а целая команда художников-помощников, в то время как тот самый дизайнер теперь больше занимается сюжетом и подростковыми диалогами.

Поначалу Devil Survivor напоминает отвлеченный вариант Persona – уж больно много здесь пустопорожних разговоров и бесполезных прогулок по городу. Собственно, «погулять» в прямом смысле не позволяют, можно только выбрать район города и указать, чем заняться героям: осмотреться, опросить людей, поговорить друг с другом и т.д. Понятно, что Токио город не маленький, и в поисках продолжения нити повествования мыкаться так можно до неприличия долго. Чтобы было ясно, что делать и куда идти дальше, сюжетные локации отмечены специальным значком, вдобавок к этому указывается, какая сценка в конечном итоге приведет к сражению с демонами. Небывалая щедрость для Atlus, визитными карточками которой долгие годы были «утомительная беготня по бесконечным коридорам» и «ответы на вопросы, которые приводят к непредсказуемым последствиям». Последнее, к слову, подразумевает сразу две проблемы, которым здесь нашлось решение: разговоры с демонами для того, чтобы заключить с ними контракт на использование в бою, и по-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing, tactical
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.atlus.com/
devilsurvivor
Страна происхождения:
Япония



ПОНАЧАЛУ DEVIL SURVIVOR НАПОМИНАЕТ ОТВЛЕЧЕННЫЙ ВАРИАНТ PERSONA, УЖ БОЛЬНО МНОГО ЗДЕСЬ ПУСТЫХ РАЗГОВОРОВ И БЕСПОЛЕЗНЫХ ПРОГУЛОК ПО ГОРОДУ.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Доступная для понимания боевая система, толковая справочная информация, интригующий сюжет, несколько разных концовок, превосходные иллюстрации Кадзуми Канеко.

НЕДОСТАТКИ В огромном городе попросту нечего делать и некуда пойти, дизайн персонажей спорный, покупка демонов противоречит всем законам сериала.

РЕЗЮМЕ До наступления небытия в Токио осталось семь дней. Отважные старшеклассики, рок-звезда, популярная косплеерша и другие герои молодежи, вооружившись Nintendo DS (то есть, коммуникатором COMP), сражаются с демонами и ищут способ сбежать, попутно выясняя, в чем причина бед и причем тут религиозный культ. Множество концовок и сравнительно доступная боевая система делают игру интересной, отступление от канонов в одном и самокопирование в другом – спорной. Понравилась Persona 3? Придется по вкусу и Devil Survivor.



ступки главного героя, совокупность которых может изменить концовку или конкретную игровую ситуацию. Во-первых, бесед за жизнь с потусторонними существами в DS нет. Союзников предлагается покупать на аукционах, выкладывая за них какие-то совершенно безумные суммы. Во-вторых, диалоги теперь настолько примитивны, а варианты ответа так прозрачны и понятны, что любой дошкольник разберется, что тут будет «хорошо», а что «плохо». Оба этих отступления от канонов в разное время дополнялись чем-то более интересным, но для DS характерно только их отсутствие.

Впоследствии выясняется, что на все про все у героев лишь семь дней, да и те еще надо отговевать, побеждая боссов в нужное время и в нужном месте. Приходится выбирать, что делать дальше, жертвовать одним ради другого, поступать морально... в общем, по прошествии пары часов становится ощутимо интереснее. Не последнюю роль в этом играет и простецкая боевая система, позаимствовавшая кое-какие элементы

Shin Megami Tensei для TRPG-механики. На локацию можно выставлять до четырех героев, каждого из них сопровождают два демона; и у тех, и у других есть особые навыки, пользоваться которыми можно как до сражения, так и в процессе. Фактически, от игрока требуется только создавать правильные команды, выбирать нужные умения (решается методом проб и ошибок) и бить всех подряд как можно быстрее, благо за это еще и пристойное вознаграждение полагается. Сами битвы сложные, но не настолько, чтобы тратить на них несколько дней, отвлекаясь от сюжета. Конечно, назвать Devil Survivor «дружелюбной» можно лишь с большой натяжкой, но и не заметить этот шаг на встречу геймерам тоже не получится. Вопрос в другом: так ли был нужен поклон мейнстриму и не пора ли перестать раз за разом жевать одну и ту же идею?

С другой стороны, если бы SMT придумали только сегодня и только для портативных консолей, то и весь сериал мог бы выглядеть именно так. Судите сами, все харак-

Календарная система в Devil Survivor в корне отличается от той, что мы видели в последних выпусках Persona. Здесь все расписано по часам: погуляли с друзьями – потратили полчас, встретили знакомого и решили поболтать с ним подольше – потеряли еще час. Вне времени только сражения. Переигрывать одни и те же битвы можно сколько угодно раз, и заниматься этим действительно придется, ведь иначе не скопить деньги на новых союзников. Например, на славного демона по имени Kikimora.

терные черты и традиции в игре сохранились: чудо-устройство COMP (роль которого теперь исполняет Nintendo DS), переживающий конец света, нашествие демонов, военную блокаду и проблемы с сотовой связью (настоящая трагедия для всех без исключения горожан) Токио, религиозная секта, бессмертный Интернет и программа «призыва демонов». Нуанс один, но серьезный: выглядит все это здесь до тошноты «попсово» и рассчитано, в первую очередь, на людей неискушенных, не знакомых с достоинствами неординарного сериала. **СИ**



Слева: Непосредственно битва проходит с видом от первого лица, как в самых первых SMT. В западных рецензиях встречается сравнение с новыми Dragon Quest, но оно не совсем корректно: там, где Square Enix потрудились над анимацией ударов, у Atlus хлопны и вспышки.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Ведьмак
2 Baldur's Gate II:
Shadows of the Amn
3 Drakensang:
The Dark Eye

7.5



В преступном мире
Вестгейта заправляют
нелюди всех мастей.



ТЕКСТ

Дмитрий
Злотницкий

▶ Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate

Компания Obsidian Entertainment, выпустив два дополнения к Neverwinter Nights 2, кажется, окончательно наигралась с «Забывтыми королевствами» и бросила все свои силы на новые проекты – Alpha Protocol и Fallout: New Vegas. Однако списывать со счетов одну из лучших ролевых игр последних лет еще не время.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Ossian Studios
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 Мб
RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
ossianstudios.com/
index.php/mow
Страна происхождения:
Канада

Neverwinter Nights 2, как и первая часть сериала, не только игра, но еще и конструктор, с помощью которого практически любой желающий может создать собственное приключение. Конечно, занимаются этим преимущественно умельцы-энтузиасты, и в большинстве случаев их творения звезд с неба не хватают, но встречаются и исключения.

Компания Ossian Studios, основанная продюсером Baldur's Gate II: Throne of Bhaal Аланом Мирандой, громко заявила о себе шикарным модулем к оригинальной Neverwinter Nights. Этот проект привлек к молодой студии внимание Atari, и вскоре после выхода Neverwinter Nights 2 канадцы приступили к работе над дополнением к ней, получившим название Mysteries of Westgate. Разработка не заняла много времени – уже в 2007 году модуль, рассчитанный на 15-20 часов прохождения, был полностью

готов, но из-за проблем с дистрибуцией издательство решило отложить проект в долгий ящик, и своего часа детищу Ossian Studios пришлось ждать более полутора лет.

Впрочем, даже появившись Mysteries of Westgate на прилавках магазинов на следующий день после релиза Neverwinter Nights 2, ей бы вряд ли удалось поразить наше воображение. Забудьте про могущественных драконов, обширные подземелья, набитые монстрами и хитроумными ловушками, и даже длительные пафосные беседы о судьбах «Забывтых королевств». Здесь все

дешево и сердито: город в игре всего один, и по размерам он заметно уступает Neverwinterу из оригинальной игры, драки редко превосходят размахом мелкие бандитские разборки, а из диалогов озвучена в лучшем случае треть. Поначалу так и хочется спросить у разработчиков: как же им не совестно брать за такое деньги?

Но первое впечатление обманчиво. Все-таки в ролевых играх мы ценим не только и не столько технические навороты – хотя после красот Mass Effect нелегко наблюдать за беседами лишенных даже намека на

Со времен первой редакции Dungeons & Dragons считается, что классическая партия приключенцев должна состоять из воина, жулика, священника и мага. Первый раздает тумачи противникам и принимает на себя удары, второй вскрывает замки, устраняет ловушки и забалтывает собеседников, клирик служит ходячей аптечкой, а чародей берет на себя функции артиллерии. В Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate сопроводить протагониста пожелают лишь три персонажа – воровка, воин и жрица. Таким образом, разработчики ненавязчиво подталкивают игроков к выбору для роли главного героя мага или другого знатока чародейских искусств.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная история в стиле «Воровского мира» Роберта Асприна. Нетривиальные квесты, большинство из которых имеет по несколько вариантов решения, изрядная реиграбельность.

НЕДОСТАТКИ Однообразные декорации постепенно начинают угнетать, а отсутствие озвучки и хотя бы минимальной лицевой анимации персонажей в львиной доле диалогов не на шутку раздражают.

РЕЗЮМЕ Налицо малобюджетная, но достаточно глубокая ролевая игра для настоящих ценителей жанра. Не так уж и часто в наше время встречаются CRPG, не заточенные под бесконечную зачистку подземелий и прокачку персонажей. Создатели Mysteries of Westgate, сделав ставку на неспешное, вдумчивое прохождение, во время которого хочется наслаждаться каждым поворотом сюжета, не прогадали – таких игр сейчас очень мало, и потому им мы готовы простить даже многочисленные технические огрехи и отсутствие сколь-нибудь заметных нововведений.

Крупных монстров в Mysteries of Westgate можно пересчитать по пальцам.



НАШЕМУ ПРОТАГОНИСТУ В ДЕТСТВЕ НЕ ОБЪЯСНИЛИ, ЧТО НЕ СТОИТ ХВАТАТЬ ПЛОХО ЛЕЖАЩИЕ В ЧУЖИХ СОКРОВИЩНИЦАХ НЕОПОЗНАННЫЕ АРТЕФАКТЫ.

мимику безголоосых чурбанов – сколько сюжет, атмосферу и колоритных персонажей. А в этом отношении Mysteries of Westgate не уступит и самым именитым конкурентам. Пусть сам город Вестгейт не поражает размерами, зато концентрация заслуживающих внимания мест и событий на единицу пространства впечатляет.

Начинается история достаточно банально. Протагонисту в детстве не объяснили, что не стоит брать без спросу плохо лежащие в чужих сокровищницах неопознанные артефакты, из-за чего он и пострадал. Прихватив по случаю магическую маску, бедняга внезапно обнаружил, что не может от нее избавиться. И ладно бы только это – свое добро карман не тянет – но вот идущие в комплекте с находкой пугающие видения беспокоят не на шутку. В общем, хочешь не хочешь, а снимать проклятие надо, но для этого придется немало попотеть.

Посоветовавшись со знающими людьми, наш герой отправляется в криминальную столицу «Забывших королевств» – мрачный Вестгейт. Сойдя с трапа корабля на городскую пристань, протагонист обнаруживает себя в самом центре криминальных интриг, приправленных доброй порцией мистики. Особенных откровений от сюжета Mysteries of Westgate ждать не стоит, но в напряжении он держит и то и дело преподносит сюрпризы.

На улицах Вестгейта негласно правят преступные группировки, самой опасной из которых считаются «ночные маски» – как несложно догадаться, именно с ними и связана тайна прилипчивого артефакта. Чтобы выведать секреты банды, нам понадобятся союзники – можно заручиться поддержкой конкурентов Ночных Масок или местных

кликриков. Это будет первое, но далеко не последнее серьезное решение, от которого зависит все дальнейшее развитие событий. Удивительно, но даже побочные квесты, коих в игре немало, постоянно заставляют выбирать между тем, что правильно, и собственной выгодой. Да и вообще бандитские разборки – дело достаточно грязное, так что пройти Mysteries of Westgate, сохранив чистыми руки и совесть, практически невозможно. Придется выбивать нужные сведения из информаторов, выслеживать и устранять предателей, расследовать убийства и совершать налеты на вражеские конспиративные квартиры...

Игра постоянно ставит перед нами этические дилеммы. Иногда простенькие – выкрасть золотишко у коррумпированного дворянина или, прикончив его, спокойно вынести из его дома все ценности. А порой и весьма нештучный выбор в духе мрачных альтернатив, встававших перед героем Planescape: Torment, где на кону будет жизнь спутников героя. Последние удались разработчикам на славу, хотя их образы и ограничены рамками классических фэнтезийных архетипов. Зато у каждого по большому скелету в шкафу и собственное мнение по всем вопросам, что станет поводом для множества забавных диалогов и жарких споров. В общем, все по-взрослому.

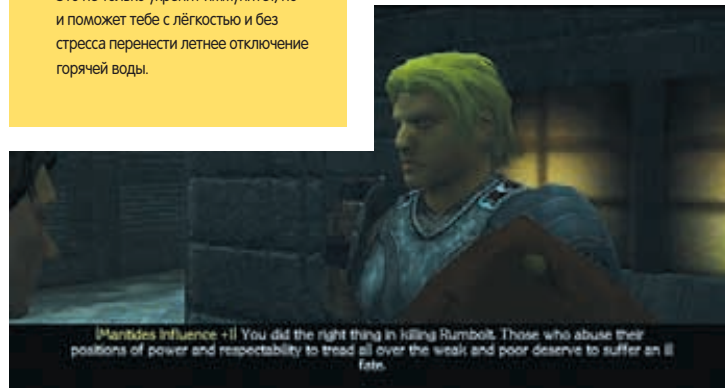
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate убедительно доказывает, что даже при скромном бюджете, но богатой фантазии вполне можно создать олд-скульную RPG в лучших традициях сериала Baldur's Gate – с нелинейными квестами, яркими персонажами и интригующим детективным сюжетом. **СИ**

Начиная работать над Mysteries of Westgate, авторы собирались перенести события игры в страну Рашемен, где по улицам разгуливают медведи, а ведьмы предпочитают жить в избах на курьих ножках. Однако «фэнтезийная Русь» стала местом действия первого официального дополнения к Neverwinter Nights 2 – Mask of the Betrayer, и канадцам пришлось на ходу менять планы.

Совет №2. Обливайся холодной водой!

Это не только укрепит иммунитет, но и поможет тебе с лёгкостью и без стресса перенести летнее отключение горячей воды.

Внизу: В партии подбирается настолько разношерстная компания, что угодить одновременно всем товарищам не получится. Завоевав словами и поступками расположение одного напарника, вы неминуемо теряете доверие другого.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Super Robot Taisen K
- 2 Chrono Trigger
- 3 Lunar Genesis

8.0



Справа: Несмотря на трехлетний возраст, Сяому хлебом не корми – дай ляпнуть какую-нибудь глупость или невпопад пошутить. Всякий раз она доводит спутников едва ли не до истерики.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
 Жанр: role-playing, console-style
 Зарубежный издатель: Atlus
 Российский дистрибьютор: не объявлен
 Разработчик: Monolith Soft, Banpresto
 Количество игроков: 1
 Онлайн: www.atlus.com/srtogsef
 Страна происхождения: Япония



Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier



ТЕКСТ
Виталий Жуков

Ролевые игры на DS хватают с избытком. При таком большом выборе как привлечь потенциального покупателя? Ассортимент действий широк – от приглашения на роль сценариста целого сонма авторов до внесения в игровую процесс массы разнообразных мелочей, не дающих заскучать игроку.



ТЕКСТ
Артём Шорохов

По какому пути пошли разработчики из Banpresto и Monolith Soft? Ни по одному из вышеперечисленных, это уж точно. Первое впечатление «обычно-го» геймера от Super Robot Taisen OG Saga – недоумение. Возможно, разочарование. Облик неказист, завязки толком не наблюдается, а попытки потыкать стилусом в экран игра гордо игнорирует. Это первая странность – тачскрин на всем протяжении приключения играет роль информационного табло, на которое можно только смотреть. Перемещаться кнопками. Отвыкли? Добро пожаловать в прошлое. Сама ролевая система тоже из прошлого. Очень далекого. Это когда в любом городе на общей карте вас ждут только гостиница и магазин. А еще – Очень Важное Здание для получения Особо Важного Задания. Сам же город при этом представлен текстовым экраном из пяти менюшек, одна из которых – «выход». Бродим по карте времен NES, попадаем в

стычки с врагом, повышаем уровни, находим подземелья, исследуем – в конце каждого обязательный босс... Все это уже было, и подчас было сделано лучше. С другой стороны – друзья, это все-таки игра для Nintendo DS, а вовсе не для PlayStation 3! Да еще и в самом нетропеливом и скучном на новшества жанре. По поводу сюжета распространяться особо нечего – хотя и без интересных моментов не обошлось. Как-то раз неведомый катаклизм соединил несколько разных миров так называемыми Вратами, точками перехода. Несколько непохожих народов, оправившись после первого шока, приступили к налаживанию контактов. Которые очень быстро переросли в крупномасштабную войну с применением оружия и магии массового поражения. Победителей не было. Заключив перемирие, стороны отступили, запечатали почти все Врата (и без того работающие весьма нестабильно) и попытались выжить на руинах собственных миров... Играть после всей этой предыстории

предстоит за парня в ковбойской шляпе по имени Хэйкен Браунинг, который промывает разграблением руин. Здесь прервемся: сюжет все-таки надо узнавать из игры. Какой-никакой, а он есть, и мы не хотим лишать вас удовольствия от этого знакомства. Так в чем же изюминка, спросите вы? Ответ заставит улыбнуться. В боях. Едва только начинается схватка, игра чудесным образом преобразается. Нет больше гримас и зевков. Даже ощущение вторичности истаивает бесследно. Хэйкен со товарищи не атакуют по разу за ход – это скучно. На врага обрушивается шквал красивейших комбо, которые можно и нужно связывать в дли-и-нные цепочки ударов, выстрелов и магии. Обычно первой же атакой супостат подбрасывается в воздух, где и должен в идеале оставаться вплоть до скорой (или не очень скорой – враги попадают разные) своей кончины. Задача игрока – продолжать им жонглировать как можно дольше, ведь только в таком состоянии неприятель не оказывает сопротивления. А уж сопротивляться здешние негодяи горазды – иную схватку приходится переигрывать раз за разом, высчитывая и направляя очередность своих атак в попытке выстроить идеальное для данной ситуации комбо. Ошибешься, уронишь искусного врага – готовь пузырьки с микстурами, вся команда наплачется, когда он перейдет в наступление. Очень желательно потренироваться на первых этапах игры в искусстве жонглирования, здешние боссы ошибок не прощают.

Сериал

Super Robot Taisen живет и здравствует вот уже почтай 18 лет... Первый раз о таком слышите? Неудивительно. Родом эти игры из Японии и, поскольку напропалую используют персонажей (включая знаменитых мехов) сразу из нескольких десятков источников, их лицензирование на Западе сопряжено с немалыми трудностями. Так что всего на английский были переведены лишь две игры сериала, объединенные в линейку OG – Original Saga. Все здешние герои придуманы и воплощены в Banpresto и, соответственно, никаких проблем с лицензиями не возникло. В качестве заправки для будущего фаната – неполный список задействованных источников. Здесь вы встретите «приветы» из вселенных Mobile Suit Gundam, Gravion, Full Metal Panic!, Getter Robo, Aim for the Top! Gunbuster, Eureka Seven, Martian Successor Nadesico, Mazinger, Neon Genesis Evangelion, Macross, The Vision of Escaflowne... Голова кругом? Это нормально, когда речь заходит о Super Robot Taisen!

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Привлекательная графика, достойная всех похвал анимация, замешанная на джагглах боевая система, отличные диалоги в звездной озвучке (много), добротный перевод, приятная музыка, разливанное море фансервиса.

НЕДОСТАТКИ Слабенький сюжет, как RPG Endless Frontier больше напоминает игры 8- и 16-битной эпохи, и это не комплимент. Никак не задействован стилист, нет разнообразных игровых элементов: ни тебе мини-игр, ни дополнительных заданий.

РЕЗЮМЕ Редкий представитель жанра «старой школы» – японская RPG, в которую, несмотря на все явные недостатки, играть интересно, нужно и должно. Неоспоримый must have для поклонников Banpresto и Atlus, кавайных анимешных девочек и вычурных боевых систем, гигантских человекообразных роботов и КОС-МОС.



Анимация самого боя потрясает больше всего. Все комбо с выдумкой поставлены и исполнены самым тщательным образом, каждое применение суперудара (вашего или вражеского – без разницы) сопровождается отдельной заставкой, спрайты персонажей крупные и четкие. У стороннего наблюдателя неизбежно складывается впечатление, что на вашу DS закрался 2D-файтинг самого крупного калибра, а вовсе не «какая-то там RPG». Комплимент из разряда драгоценных.

Сами же схватки вовсе не сводятся к монотонному выстукиванию парочки заученных джагглов. Масса умений и заклинаний при исключительной возможности сменить атакующего героя прямо в пылу схватки открывают широчайшие просторы для комбинирования и неустанного поиска заветной «лучшей ком-

бинации». А ведь игра не стоит на месте, в команду приходят перспективные новички, а заслуженные ветераны учатся новым трюкам. Скучать на поле боя уж точно не приходится.

Также к несомненным достоинствам Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier следует отнести великолепные диалоги (весьма недурно переведенные и где нужно озвученные, что само по себе отличная новость). И пусть сценарий небогат на события, за анимешными перепалками неугомонных болтунов-острословов следить одно удовольствие. Команда у Хэйкена подобралась на редкость разношерстная – тут вам и андроид-телохранитель с раздвоенным личностью, и принцесса-демон, которая с помощью вееров управляет трехметровым мехом, и парочка гостей с Земли (эти и вовсе – пришельцы из игры Namco X Capcom) – сурового вида воин и лисица-демон из китайской мифологии, и, конечно же, особенная для всякого ценителя японских ролевых игр гостья – КОС-МОС собственной персоной. Прямоиком из Xenosaga. И все болтают, ссорятся, подкалывают друг дру-

Вверху: Не подумайте, что все схватки проводятся исключительно один на один, – бои командные, все в порядке. Просто каждая атака так здорово нарисована, а скриншотов в статью помещается так мало...

га, сбиваются в кучки по интересам и совместно задраивают другие кучки... Слово «фансервис» будто обретает новый смысл. Бригада сия всегда и на все имеет собственное мнение, каковое любит высказать по поводу и без любого, кто способен слышать. Полупно награждая собеседников меткими и заковыристыми эпитетами. Шутки в меру скабрзные, по большей части очень смешны, но требуют хорошего знания английского. Озвучки много, все сзюю поработали на славу. Язык речи – японский.

В общем, решайте сами. Несмотря на массу приличных недочетов, нельзя не признать, что игра получилась очень хорошей, в чем-то так и вовсе отличной – в меру сложной, в меру интересной, в меру смешной.

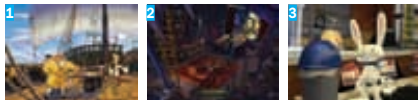
А благодаря своим «особенностям» (назовем это так) она сумела здорово выделиться на фоне серьезных и идеологически правильных коллег по жанру. Определенно, без Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier современным JRPG словно чего-то не хватало. А вот теперь все хорошо. **СИ**

Слева: А вот и гости из Namco X Capcom – Рей-дзи Арису и Сяому.

Справа: Еще один босс. На сей раз – эльфийка с нездоровой тягой ко взрывчатому веществу.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Curse of Monkey Island
- 2 Escape from Monkey Island
- 3 Sam & Max: Save the World

8.0



ТЕКСТ

Алексей
Косожикин

Справа: Главная и единственная улица городка, в котором проживают почти все обитатели Острова Обломков. Тут и суд, и печатающая местную газету типография, и закрытый клуб. Не попали в кадр мастерская стеклодува и стоящее на отшибе жилище местного эскупапа.



▶ Tales of Monkey Island Chapter 1: Launch of the Screaming Narwhal

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Nintendo Wii
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
Telltale Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Telltale Games
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
<http://www.telltalegames.com/monkeyisland>
Страна происхождения:
США

Гайбраш Трипвуд, Могучий Пират™, снова у руля. Как, не слышали о таком? Прогулка по доске освежит вашу память. Поднять паруса, курс – обратно, к Острову Обезьян!

С 1990 года каждый уважающий себя любитель приключений следил за приключениями капитана Трипвуда. История неумолимо приближалась к финалу, но – не сложилось. В жанре наступил кризис, и LucasArts быстро свернула производство всего, что только можно, буквально похоронив заживо любившиеся игрокам квестовые сериалы.

К счастью, пять лет спустя эстафету подхватила Telltale Games, состоявшая из бывших сотрудников той же LucasArts. Их идея разбивать игры на небольшие эпизоды оказалась более чем жизнеспособной – и два сезона Sam & Max тому главное подтверждение. Само собой, грех было останавливаться на приключениях дуэта антропоморфных

полицейских. Прямо перед недавней E3 прозвучало сразу два анонса, обещающих возрождение пиратского цикла: LucasArts объявила о скором выходе римейка оригинальной Secret of Monkey Island, а Telltale Games, в свою очередь, показала продолжение истории – Tales of Monkey Island.

Итак, минуло несколько лет с событий Escape from Monkey Island. Гайбраш и красавица Элейн счастливы в браке, но покой им, как обычно, только снится. Зомби-пират ЛеЧак заново изобретает слово «одержимость» – вы не поверите, но он опять украл Элейн и собирается с помощью очередного зловещего вудуистского ритуала завладеть ее рукой, а заодно и всем миром смертных. Гайбраш пытается ему помешать, но проходит все... слегка неудачно. Мало того что ко-

рабль ЛеЧака взрывается, а незадачливого спасителя забрасывает неведомо куда, так ведь злодей еще и умудрился наградить его сверхъестественной вуду-сыпью. От нее рука Гайбраша начинает жить своей жизнью, причем она еще строптивее, чем верхняя конечность Ликвида Оцелота из сериала Metal Gear Solid.

Очнется болезный уже на Flotsam Island – Острове Обломков по-нашему. Пессимистичное название это место носит неспроста – ветра круглосуточно дуют в тех краях только с моря, потому выбраться оттуда не представляется возможным. Впрочем, Гайбрашу и это по плечу – под руководством игрока он раскрывает тайну острова и помешает злодейским планам, встретив по пути старого знакомого и обретя много новых друзей.

Морские волки

Думали, LucasArts доверит цикл первым встречным? Не тут-то было. В финальных титрах можно встретить много знакомых имен. Дейва Гроссмана вряд ли надо представлять – он работал еще над первыми двумя частями, а теперь занимает должность главного дизайнера в Telltale Games. Это именно его заслуга, что игра даже на стандартном движке выглядит как образцовая Monkey Island. Рон Гилберт, прежний коллега Дэйва, помогал советами на ранних этапах создания Tales of Monkey Island. Дерек Сакаи, Дейв Боган и Ким Лайонс работали как художники и аниматоры над почти-мультфильмом Curse of Monkey Island. Главным старожилом цикла является, наверное, композитор Майкл Лэнд – он участвовал во всех частях игросериала, начиная с Secret of Monkey Island. Для фанатов самым заметным станет возвращение Доминика Армато, подарившего свой голос Гайбрашу еще в третьей серии, и его коллеги Александры Бойд, озвучивавшей Элейн. Их же, кстати, вы сможете услышать и в выходящем скоро римейке самой первой части.

**НАШ
ВЕРДИКТ**

ДОСТОИНСТВА Бережно воссозданная атмосфера, ностальгические отсылки к предыдущим частям, симпатичная трехмерная графика, удачные шутки, знакомые актеры.

НЕДОСТАТКИ Непривычное управление, слабо оптимизированный движок, повторяющиеся модели персонажей, эпизод слишком короток, нет Мюррея.

РЕЗЮМЕ Команде Telltale снова удалось показать, что давно знакомые персонажи классических приключенческих игр прекрасно себя чувствуют и в нашем светлом настоящем. Чтобы этого добиться, требовалось всего лишь соблюсти традиции, сложившиеся еще в конце прошлого века, сыграв на ностальгических чувствах геймеров, да облечь свое новое творение в красочную упаковку цифровой дистрибуции и современной графики. Спустя столько лет история Гайбраша нисколько не протухла, а наоборот – заиграла новыми красками.



Так просто никто помогать, конечно, не станет. Здесь вам все-таки не Sam&Max с ее атмосферой превосходства представителя закона над обычными людьми. Могучего Пирата™ всякий норовит обидеть, так что приготовьтесь к традиционным язвительным шуточкам. Никуда не делись и многочисленные отсылки к предыдущим играм от LucasArts (а теперь и Telltale Games) – новичку будет просто невдомек, почему Гайбраш каждый второй череп называет Мюрреем и что он имеет против фарфора. Впрочем, эти шутки настолько органично вплетены в повествование, что игрок скорее посмеется над не до конца понятой фразой, чем недоуменно пожмет плечами.

Как и принято в хороших квестах, игроку постоянно придется жонглировать предметами из необъятного инвентаря, решая

с их помощью несложные задачки. Из-за небольшой продолжительности игры полезными одновременно оказываются от силы три-четыре вещи, так что прохождение получается едва ли не линейным – настолько очевидны опытного игроку решения. При возникновении трудностей стоит включить систему подсказок – они начинают появляться, если Гайбраш слишком долго и без всякой цели мотается по острову.

Кстати, как и в старых Monkey Island, в новой есть возможность комбинировать содержимое инвентаря. Управление же в целом развивает идеи Escape from Monkey Island, но при этом оно более дружелюбно. Очевидна заточенность под консоли – чего стоит хотя бы новая схема управления движением персонажа. Чтобы заставить Гайбраша идти, нужно нажать левую кнопку

мыши и подвинуть ее, мыш, в нужном направлении – выглядит как имитация геймпада. К счастью, передвигаться (а также работать с инвентарем) можно и с помощью клавиатуры.

Желание угодить приставочникам заметно даже в вариантах разрешения экрана – если ваш монитор не отвечает соотношению 16:9, то стильные черные полосы обеспечены. Требования к машине возросли относительно предыдущих игр от Telltale – особенно это чувствуется в самом начале, когда льет дождь, все качается, ЛеЧак творит свое заклинание, и от этого на не самой новой конфигурации возникают заметные тормоза. При этом (вероятно, чтобы сократить объем скачиваемой игры), разработчики позволили себе сэкономить на моделях второстепенных персонажей: взять одного, переодеть, добавить бакенбарды – вот и второй готов. Зато над анимацией Telltale знатно потрудились, особенно над синхронизацией голоса и губ.

Telltale Games на наших глазах возрождает целый жанр классических приключенческих игр, со всем его богатым культурным наследием. К слову, они уже заикаются о том, что не прочь наложить руки на серию Maniac Mansion – лишь бы продажи Tales of Monkey Island оказались высокими. Проведя несколько часов до и после релиза первой части в толпе обезумевших от восторга людей на форумах Telltale, я убедился – участь Гайбраша со товарищи в надежных руках. **СИ**

Вверху: Будущий корабль Гайбраша – «Кричащий Нарвал». Жители Острова Обломков собрали его, не поверите, из обломков. На корме – нынешний капитан судна. Чтобы завладеть кораблем, нашему герою предстоит столкнуть командира с палубы.

Внизу: Старая добрая общая карта острова – теперь полностью трехмерная.



МОГУЧЕГО ПИРАТА™ ВСЯКИЙ НОРОВИТ ОБИДЕТЬ, ТАК ЧТО ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ТРАДИЦИОННЫМ ЯЗВИТЕЛЬНЫМ ШУТОЧКАМ.

Это только поначалу рука на других нападает – вскоре и за владельца возьмется.



Это не куклы, а эшн-фигурки! Золото и серебро найти сможет каждый, но скульптурки пиратов – вот настоящее сокровище.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 The Secret Files: Tunguska
- 2 Art of Murder: Hunt for the Puppeteer
- 3 Memento Mori

6.5

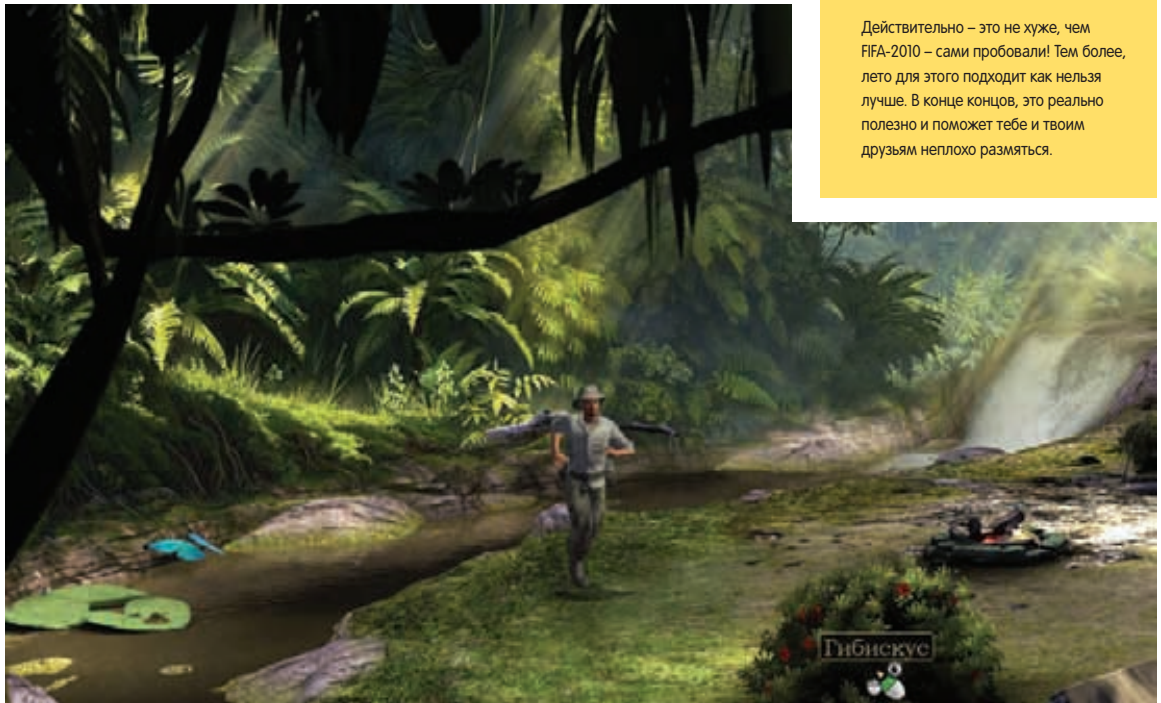
Совет №3. Играйте с друзьями в футбол на свежем воздухе!

Действительно – это не хуже, чем FIFA-2010 – сами пробовали! Тем более, лето для этого подходит как нельзя лучше. В конце концов, это реально полезно и поможет тебе и твоим друзьям неплохо размяться.



ТЕКСТ

Алексей Меркухин



Справа: Джунгли выглядят действительно красиво, но безжизненно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, DS, Wii

Жанр:

adventure, third-person, modern

Зарубежный издатель:

Deer Silver

Российский издатель:

«Новый Диск»

Разработчик:

Fusionsphere Systems/Animation Arts (PC), Keen Games (DS, Wii)

Системные требования:

CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

PC

Онлайн:

www.secretfiles-game.com/secretfiles2

Страна происхождения:

Германия

Secret Files 2: Puritas Cordis (Секретные материалы 2: Puritas Cordis)

В The Secret Files: Tunguska Нина Каленкова, гражданка Германии русского происхождения, преследовала вполне конкретную цель: найти отца. В сиквеле милостивая фройлен невольно оказалась втянутой в заговор мирового масштаба. А ведь она просто хотела отдохнуть!

После расставания с Максом Губбером главная героиня отправилась в круиз по Северному морю, зализывать душевные раны. Но едва бело-снежный теплоход «Калипсо» отбыл из порта, как все пошло наперекосяк. Сначала пропал чемодан, следом сумка, потом на судне стали исчезать люди. Катарина Джордан из соседней каюты перевирает факты и умалчивает о чем-то важном. Немногословный мужчина средних лет уклончиво отвечает на вопросы, вызывая подозрения. Капитан корабля предпочитает отсиживаться в рубке, а не разбираться в происходящем. В общем, отпуск отменяется.

Между тем в Индонезию прибывает Макс с целью снять документальный фильм об известном археологе Сэм Петерс. Но планы начинающего режиссера нарушают агрессивные настроенные военные... Случай сведет бывших влюбленных в Париже, им предстоит объединить усилия в борьбе против сектантов, в чьи планы, помимо прочего, входит уничтожение ООН.

Событийный ряд игры язык не поворачивается назвать сюжетом – сцены мелькают, словно картинки в калейдоскопе. Вдобавок Secret Files 2: Puritas Cordis скачет во времени и пространстве. Вот мы на верхней палубе разговариваем со шкодливым мальчишкой

Оскар, на теплоход накатывает волна. Бум – мы уже исследуем храм, осматриваем иероглифы на стенах, расставляем на плите символы планет в соответствии с небесной иерархией. География путешествий традиционно обширная: ищем приключений на месте не сидится, каждая находка дает повод сорваться то в Индонезию, то во Францию, то черт знает куда ради раскопок древнего города Гатино. К сожалению, тандему Fusionsphere Systems/Animation Arts опять не хватило запала. Заданный с первых минут темп впечатляет, однако к середине игра выдыхается, интрига отступает на задний план под натиском банальностей и совершенно нелогичных поступков, совершаемых спасителями человечества. Зато сценаристы потрудились над диалогами (в оригинале в репликах царил блаженный идиотизм), да и шутки теперь ориентированы на широкую аудиторию, а не только на знатоков немецкого юмора. Видимо, в оправдание за портрет премьер-министра Путина в штабе ФСБ, водку, самовар и прочие клише в The Secret Files: Tunguska, труженики пера и бу-

Пусть русская версия вышла с большим опозданием, зато качество проделанной работы оправдывает задержку. Перевод и адаптация текста выполнены на «отлично», также постарались редакторы с корректорами – пропуск нескольких запятых – это мелочь. Не ударили в грязь лицом и актеры. Образы Макса и Нины получились объемными, яркими, запоминающимися. Артисты не фальшивят, не переигрывают. Неплохо вышли второстепенные и эпизодические персонажи, особенно Катарина Джордан, проповедник Пэт Шелтон и безымянный бармен с «Калипсо». При этом руководство пользователя скудно оформлено, шрифты удачными не назовешь. Чтение некоторых разделов – мука невыносимая, ощущение, будто пытаешься разобраться в бухгалтерском отчете.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Головоломки хорошо вписываются в механику; старый движок выдает живописные пейзажи; возможность переключаться между героями при решении пазлов.

НЕДОСТАТКИ Свободная от изощренных сюжетных ходов история катится к очевидному финалу, следить за развитием событий скучно; решения некоторых задач приходится искать методом тыка – внимательность и сообразительность не помогают.

РЕЗЮМЕ Игра напоминает одновременно Memento Mori, Art of Murder: Hunt for the Puppeteer и Broken Sword 2: The Smoking Mirror. Но прежде всего перед нами продолжение The Secret Files: Tunguska, вобравшее в себя достоинства и, увы, недостатки предшественницы. Если вас не пугают тесные локации с уймой активных точек, на Puritas Cordis определенно стоит обратить внимание. Если нервы не железные – лучше не рисковать.



Сейчас об этом все говорит: тасманское галстечное, партия нефти на Южном Востоке, цинковые залежи, даже другое чудо.



В конце концов! Мне бы не пришлось умирать в этом... чью-то выдуманный мир!

ИСКАТЕЛЯМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА МЕСТЕ НЕ СИДИТСЯ, КАЖДАЯ НАХОДКА ДАЕТ ПОВОД СОРВАТЬСЯ ТО В ИНДОНЕЗИЮ, ТО ВО ФРАНЦИЮ, ТО ЧЕРТ ЗНАЕТ КУДА РАДИ РАСКОПОК ДРЕВНЕГО ГОРОДА ГАТИНО.

маги написали забавный монолог о том, что не все русские напиваются до потери человеческого облика, и вообще, стереотипы – зло.

За исключением главных действующих лиц, персонажи совершенно невыразительные, не характеры, а сплошь ходячие штампы. Есть плохие, есть хорошие, но понять, в чем между ними разница, гражданка Каленкова не способна. Как следствие, ей постоянно мерещатся заговоры и подставы (честно говоря, окажись дамочка не столь мнительной, продолжительность сиквела наверняка сократилась бы вдвое). «А вдруг это первые симптомы мании преследования?» – вопрошает Нина, найдя свой багаж. Похоже на то.

Натяжеле

Предваряет морское путешествие мрачный пролог, в котором агенты специального назначения (ни дать ни взять – коллеги Сэма Фишера: черный камуфляж, пистолеты, очки ночного видения) прокрадываются в монастырь, а затем выбрасывают из окна епископа Перри. Управляя главой церковного округа, вы научитесь правильно пользоваться мышью, совмещать предметы и взаимодействовать с элементами декораций. Вступление, конечно, рассчитано на неопитов, отродясь не игравших в квесты. Те же, кто знаком хотя бы с делом о Тунгусском метеорите, освоятся здесь без тьюториала. Интерфейс по-прежнему интуитивно поня-

Вверху: С шутками на тему истинного происхождения персонажей сценаристы переборщили.

Вверху слева: Большинство туристов настроены пессимистично. Разговоры постоянно вертятся вокруг всевозможных катастроф и катаклизмов, а лидер секты Puritas Cordis вещает из телевизора о приближении Судного дня.

Внизу: Чтобы приготовить горячий шоколад, достаточно иметь ржавое ведро, бинты, спасательный жилет и, собственно, шоколадный батончик.

Внизу справа: Смело пропускайте диалоги, нажимая на правую кнопку мыши. Самая важная информация хранится в журнале.

тен, и при том функционален. От пиксель-хантинга избавляет кнопка «Исследовать локацию», подсвечивающая активные точки. Журнал, помимо описания миссий, содержит и полезные советы. Причем вариант прохождения, с подсказками или без, – каждый выбирает сам.

Инвентарь постепенно заполняется всяким хламом. Перед круизом в него попадают роликовый конек, карманный фонарик и даже тяжеленное весло. Да, от привычки коллекционировать габаритные и увесистые предметы, будь то бюст или автомобильный аккумулятор, Нина не избавилась. Зато вещи, за редким исключением, сразу идут в дело, а не оседают мертвым грузом в карманах.

Отточенная механика приключения работает без сбоев. Задания уместны и увлекательны, что нынче редкость. Правда, порой логика выходит покурить. Попав в плен к военным, Сэм (ею тоже дают поруководить) сооружает мобильную конструкцию из трех апельсинов, бамбуковой палки, проволоки и сигнальной ракеты. Чтобы светлячки попали в паутину, зачем-то нужно повесить рядом флаг. Набитая гравием сумка согдится в качестве снаряда. Улитки ловятся на банку пива. И так далее. Без подсказки нипочем не сообразишь, потому и комбинируешь все подряд в надежде разгадать замысел разработчиков. К счастью, подобных моментов мало, так что можно и потерпеть.

Секрет на сто лет

Secret Files 2: Puritas Cordis стартует бодро, однако по ходу действия сбавляет обороты, повторяет ошибки предыдущей части, а начиная с парижской локации, ползет к финишной прямой со скоростью черепахи. Таким ли должен быть квест про спасение человечества? Ответ очевиден. **СИ**



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Battlestations: Midaway
- 2 Стальные монстры
- 3 Морской охотник

8.0

Воздушный бой прост и понятен – навел прицел и жми на гашетку.



Управляя подводной лодкой, можно в любой момент подняться на поверхность. Главное при этом не оказаться в гуще вражеских кораблей.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
strategy, simulation, historic
Зарубежный издатель:
Eidos Interactive
Российский издатель/дистрибутор:
Софт Клаб (Xbox 360), Новый Диск (PC)
Разработчик:
Eidos Hungary
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 8
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
<http://www.battlestations.net>
Страна происхождения:
Венгрия

Справа: Вот на такой карте и происходит управление войсками.

» Battlestations: Pacific

Война на Тихом океане, начавшаяся в Battlestations: Midaway, продолжается. Но на этот раз разработчики предлагают переписать историю и привести к победе Японии.

Первая Battlestations: Midaway получилась одним из самых необычных «симуляторов». Неведомо как чудесники из Eidos Hungary сумели успешно соединить динамичную стратегию с эффективными морскими сражениями и битвами в воздухе. Казалось бы, ничего нового – скажем, игра «Стальные монстры», вышедшая чуть раньше, тоже позволяла немало. Можно было отдавать приказы на стратегической

карте, или сесть за штурвал истребителя. Но если у разработчиков из Lesta получился довольно громоздкий симулятор, требующий от игрока изрядного упорства, то венгры предложили эдакий интерактивный «Перл Харбор»: с удобной системой командования, сугубо аркадным управлением кораблями и воздушными боями, пусть не слишком реалистичными, зато покоряющими зрелищностью. Что же, Battlestations: Pacific сделана в лучших традициях сериала.

На море, в воздухе, на суше

Если в первой части разработчики пытались рассказать драматическую историю двух фронтовых товарищей, то теперь ни о каких театральных эффектах и речи нет. Во второй части мы просто принимаем участие в ряде боевых операций военно-морского флота. К нашим услугам две довольно внушительные кампании – одна за Японию, вторая, как несложно догадаться, за США.

На смену задушевым разговорам и многочисленным воспоминаниям главных героев пришли обычные вступительные ролики, где нам объясняют текущую ситуацию и выдают задания. Это несколько ослабило «кинематографичность» действия, зато теперь разработчики предоставляют противникам равные шансы, а значит, вопреки исторической правде, Страна восходящего солнца может одержать верх. Война растянулась на 28 миссий, так что любителям сражений будет где развернуться.

По сути, сиквел недалеко ушел от оригинала. Как и раньше, столкновения происходят в основном на море, но при активной поддержке авиации, поэтому каждый найдет себе занятие по вкусу. Как правило, операция начинается с того, что группа кораблей и несколько самолетов атакуют какую-нибудь вражескую базу. Участие в битве обычно принимает не один десяток морских единиц, но непосредственно командовать позволяется от силы шестью.

Как и раньше, управление юнитами на стратегической карте – максимально простое. Выбрали посудину, которой желаете отдать приказ, затем щелкнули на цели и все – дальше компьютер вполне успешно выполнит поставленную задачу. Никакой морки.



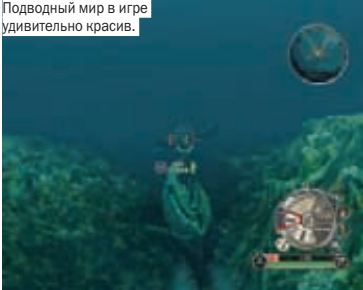
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Возможность участвовать в почти всамделишных военно-морских операциях, управлять практически любой боевой единицей, от истребителей до подлодок, роскошная графика.

НЕДОСТАТКИ Снакой стороны ни глянь, но действие в игре сугубо аркадное, что кому-то может не понравиться, сражения идут на сравнительно небольших локациях, да и сам бой длится от силы полчаса.

РЕЗЮМЕ Battlestations: Midway в свое время была образчиком того, как можно совместить несовместимое. Вторая часть идет еще дальше. Теперь появилась еще и возможность высаживать десант, захватывая наземные базы, а напрямую управлять нельзя разве что пехотой. Любители серьезных симуляторов, скорее всего, презрительно поморщатся, но для желающих просто расслабиться, это настоящий подарок. Ведь здесь можно примерить на себя десяток ролей в ходе одной битвы, а пары щелчков мыши достаточно, чтобы потопить авианосец или крейсер.

Подводный мир в игре удивительно красив.



Но успешное командование флотом – это лишь половина дела. Ведь в любой момент можно взять под контроль любую боевую машину, влезть в шкуру пилота-истребителя и начать охоту на вражеские самолеты. Либо сесть за штурвал бомбардировщика, чтобы превратить в руины укрепленные районы противника. К вашим услугам и капитанский мостик огромного крейсера, и командирская рубка на подводной лодке.

Чтобы не мучить себя и геймеров, всю систему управления в игре разработчики унифицировали. Мышка отвечает за стрельбу и прицеливание, клавиши WASD – за передвижение. Различия только в деталях: например, кнопка ALT у истребителя врубают форсаж, а на корабле вызывает меню, где можно прямо в процессе боя отремонтировать поврежденную часть.

Красота спасет мир

И на сей раз венгры поработали на славу, ибо они опять собрали абсолютно нереалистичный «симулятор», который, тем не менее, умудряется воссоздавать атмосферу настоящей войны.

Самый обычный бой в Battlestations: Pacific состоит из сотни ярких эпизодов, когда кажется, что стоит сделать хоть один неверный шаг – и все пропало. И, выходя из схватки победителем, почему-то всегда ощущаешь, что достиг успеха исключительно благодаря личному мастерству, и гордишься



Слева: Взять под личный контроль можно даже неповоротливый транспортник.

собой. В начале сражения мы спокойно раздаем приказы, но внезапно эфир наполняется предупреждениями, что на подходе вражеская авиация или флот, а дальше события развиваются стремительно: вызываем с базы звено истребителей, тотчас прыгаем за штурвал самолета и принимаем участие в лихом воздушном бою. Между тем наш флот движется к берегу, транспорты готовятся спустить на воду десантные шлюпки, а мы уже на капитанском мостике крейсера, ведем огонь из всех пушек, пуская ко дну вражеские корабли и превращая линию береговой обороны в груду обломков. Неожиданно приходит сообщение о замеченной вражеской подводной лодке! Быстро запускаем эхолот, топим незваного гостя глубинными бомбами, а десант уже захватывает базу противника... Уф, можно перевести дух. За десять минут в Battlestations: Pacific

ВЕДЬ ИМЕННО БЛАГОДАРИ УСЛОВНОСТЯМ МЫ МОЖЕМ ЗА ПОЛЧАСА ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ И ЛЕТЧИКОМ-АСОМ, И СУРОВЫМ КАПИТАНОМ ВОЕННОГО КОРАБЛЯ, И ХИТРЫМ КОМАНДИРОМ ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ.

происходит больше событий, чем за всю кампанию «Ил-2: Штурмовик», а ощущение, что ты настоящий мастер воздушного и морского боя, не покидает ни на минуту.

Чувство, конечно, обманчивое. Ведь никаких по-настоящему сложных задач здесь нет. Подбитый корабль можно залатать в пару секунд, не выходя из схватки, истребитель

Внизу: Когда целишься в корабль, автоматика подсказывает наиболее уязвимые места. Угу, так оно все и было в 1942 году.

Воздушный бой в ночном небе выглядит потрясающе.



времен Второй мировой войны оснащен системами оповещения на уровне XXI века – на его радаре отображаются все объекты, а прицел заботливо указывает расстояние до врага, отмечая заодно, по какой точке выгоднее вести огонь. То же самое происходит с кораблями. Стрельба – веселый тир, потому задумываться нужно только об упреждении, если судно движется. При этом разноцветные шарики заботливо укажут время перезарядки, а если резво молотить по клавише мыши, можно с легкостью дать мощнейший бортовой залп из всех орудий.

Однако, несмотря на все упрощения, играть безумно интересно, а разработчики регулярно подбрасывают новые задачи. То приходится, управляя подводными лодками, топить вражеские транспортные конвои, то вас просят разбомбить британские военные корабли. В программе есть даже погоня за бронепоездом на истребителе!

Но выполнение основных заданий – лишь половина дела. В каждой операции не лишним будет взяться и за дополнительные миссии – потопить подбитый английский крейсер, провести разведку указанной зоны. В случае успеха становятся доступными «сиюминутные» бонусы: открыв вкладку с наградами, можно выбрать какую-нибудь временную специальную способность: увеличить скорость самолетов, повысить урон от снарядов, открыть всю карту. Кроме того, за выполнение необязательных заданий в конце боя начальство награждает медалями, а также открывает доступ к новым боевым машинам.

Отдельно стоит упомянуть графику, ведь она тоже влияет на создание правильной атмосферы, а в *Battlestations: Pacific* все сделано, как в лучших голливудских фильмах о войне. Корабли взрываются так эффектно, что чертям в аду жарко. Причем каждая машина обладает несколькими уязвимыми зонами, и ежели снаряд угодит в хранилище боеприпасов, то рванет так, что мало не покажется. Самолеты, поймав пулеметную очередь, красиво дымятся и устремляются к земле, теряя по пути крылья, хвост и части фюзеляжа. Ночные же бои заставляют замереть от восторга: трассеры зениток режут небо, где-то со свистом падает сбитая машина, грозные волны бьются о борт корабля, в небе сверкают молнии, а кокпит самолета захлестывают струи дождя.

Весело и вкусно

Eidos Hungary, конечно, молодцы. Разработчики не пытались создать даже подобие симулятора, моделировать ТТХ (у техники, например, как и раньше, количество «жизни» отображается на банальной шкале), а покорили аудиторию зрелищностью. Они просто мастерски режиссируют каждое сражение и не загоняют нас в рамки, позволяя примерить на себя любую роль. И умом понимаешь, что не в состоянии многотонный крейсер закладывать такие виражи, а отремонтировать разбитую в хлам пушку за десять секунд в реальной жизни немислимо, но обращать внимания на это нет никакого желания. Ведь именно благодаря условиям мы можем за полчаса почувствовать себя и летчиком-асом, и суровым капитаном военного корабля, и хитрым командиром подводной лодки, и невозмутимым адмиралом. От такого развлечения не откажутся даже суровые профессионалы «Ил-2: Штурмовик». **СИ**



Вверху: Обстреливать из пушек линию береговой обороны – самое веселое занятие в игре.

Совет №4. Пей и ешь био-овсяные продукты VELLE!

VELLE – это не энергетик и не лекарство. Это питательный и вкусный продукт, который поможет тебе прокчать и проагрейдить себя – как ты это делаешь с компьютером. Попробуй VELLE – ты заметишь, что энергии и сил в тебе станет гораздо больше. Подробнее – в сетевых супермаркетах и на www.velle oats.ru.



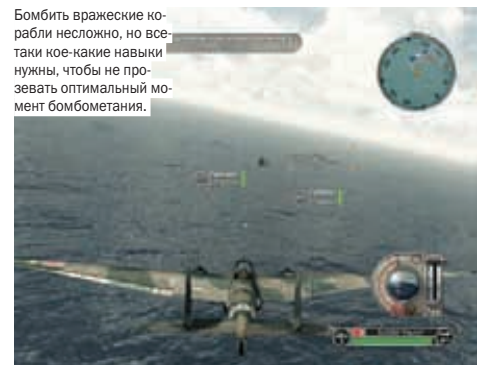
Именно с помощью такого эхолота нужно обнаруживать вражеские подводные лодки.



Внизу: Вот такие кадры игра генерирует по десять штук в минуту.



Бомбить вражеские корабли несложно, но все-таки кое-какие навыки нужны, чтобы не прозевать оптимальный момент бомбометания.



01.10.2004

TotalFootball



Футбол как Страсть
www.totalfootball.ru

НЕДВЕД
ЧЕШСКИЙ
ФЕНОМЕН
ЮВЕНТУСА

ИДУРИНЬЮ
КРИТИКУЕТ
АНГЛИЮ И ХВАЛИТ
АБРАМОВИЧА

РОНАЛДУ
ВЫИГРАЙТЕ
ФИРМЕННУЮ МАЙКУ
ЗВЕЗДЫ

ХУЛИГАНЫ
ЖЕСТОКИЕ
БАЛКАНСКИЕ ФИРМЫ

БАРСЕЛОНА
КЛУБ, В КОТОРОМ
ПРОПАДАЕТ
АЛЕКСАНДР
ГЛЕБ

АРСЕНАЛ
ВЕЛСЛЫЯ
ИГРА
БЕНТЕРА

МО
МАШИНА
СЭРА
АЛЕКСА

ЛОНДОН
БОИЦЫ
РАФЫ
БЕНИТЕСА

ЧЕЛСИ
УДАЧА
НАШЕГО
ГУСА

10
СЕКСУАЛЬНЫХ
ЖЕН И ПОДРУГ
ФУТБОЛИСТОВ

РИБЕРИ

Король Баварии

www.totalfootball.ru

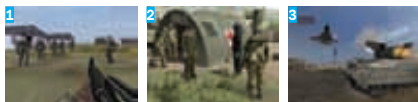
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА

TotalFootball

Реклама

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Operation Flashpoint
- 2 ArmA: Armed Assault
- 3 Battlefield 2

8.0



Снова в окопы

Но шут бы с ней, с сюжетной кампанией, ведь давно известно, что главная прелесть симуляторов от Bohemia Interactive – в мультиплеере. Проще говоря, когда спину прикрывает не какой-то компьютерный напарник, а живой человек. Правда, сразу стоит отметить, что «входной» порог в коллективные забеги ArmA 2 тоже высокий. Если в той же Battlefield 2 в принципе можно наплевать на командные действия и попытаться воевать в гордом одиночестве, изображая убер-солдата, то в нашем случае это бессмысленно. Во-первых, убивают тут на счет раз. Причем в мультиплеере часто попадаются матерые геймеры, так что поймать пулю непонятно откуда и от кого – обычное дело. Во-вторых, территории, на которых разворачиваются битвы, огромны. Так что постоянно умирать не весело еще и потому, что после оживления топать до места активных боевых действий приходится минут по десять-двадцать, как в реальной жизни. Чтобы вкусить прелесть многопользовательского режима, конечно, лучше всего играть на проверенных серверах с людьми опытными. Тогда на экране развернется просто эпическое действие: танковые корпуса организованно идут в атаку, в воздухе мелькают самолеты и вертолеты, пехота и разведывательные отряды выполняют свои, строго ограниченные задачи. Тогда все становится очень интересно, да и выглядит красиво. Но на деле, пока что подобных серверов очень мало. В основном, приходится быть свидетелем какой-то совершенно безумной, неорганизованной беготни, а это, если честно, жалкое зрелище.

» ArmA 2

Давным-давно чехи из Bohemia Interactive сделали Operation Flashpoint – лучший симулятор военных действий на планете. Потом была размолвка с издателем Godemasters, выпуск не самой удачной ArmA: Armed Assault и, наконец, сегодня перед нами ArmA 2. Давайте же познакомимся с игрой поближе.



ТЕКСТ

Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
simulation.modern
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Bohemia Interactive
Системные требования:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Количество игроков:
до 64
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
[http://www.arma2.com/
agegate/agegate.html](http://www.arma2.com/agegate/agegate.html)
Страна происхождения:
Чехия

АrmA 2 удивительным образом похожа на Operation Flashpoint. И дело не в том, что разработчик один и тот же. Bohemia Interactive удалось, и это главное, снова воссоздать ту атмосферу реальной войны, которой славилась Operation Flashpoint. Перед нами бескомпромиссно суровая и реалистичная игра, где ошибки не прощают.

И все бы прекрасно, но, увы, разработчики тщательно сохранили чуть ли не все баги и глюки оригинала, добавив неудобное управление, подчас заставляющее рыдать. Когда на ArmA 2 смотришь из-за плеча товарища, в нее безумно хочется вот прямо сразу сесть и играть. Но, видит бог, не каждому хватит силы воли принять здешние правила и смириться со всеми недоработками.

Известно, что суровые военные симуляторы изначально не предназначены для широкой аудитории, а делаются для настоящих, что называется, полковников, готовых не играть даже, а работать. Человек неукоснительно наблюдает за манипуляциями профессионала, который легко выделяет

лихие выражи в «Ил-2: Штурмовик», и у него от эдакой красоты загораются глаза, хочется тут же самому сесть за штурвал и проделать такие же трюки. Но почти сразу приходит разочарование: неожиданно выясняется, что только обычный взлет удастся совершить лишь с двадцатой попытки, о мягкой посадке вообще можно забыть, самолет постоянно норовит упасть, плюс необходимо следить за десятком параметров и правильно проделывать сотни манипуляций: вовремя выпуская закрылки, шасси и бог знает что еще. Тот самый взлет для примера «обычный» игрок проводит в безуспешных попытках поднять самолет в воздух минут десять, обалдевает от такого «геймплея» и садится за ту же Ace Combat, где красиво летать может даже человек буквально вчера взявший в руки джойстик.

Так вот, примерно и вышло с Operation Flashpoint. У чехов получился очень жесткий симулятор военных действий, который, впрочем, обрел своих поклонников, что неудивительно. С одной стороны, любителей серьезных игр совсем немало, с другой – Operation Flashpoint все-таки была не

так сложна, как та же «Ил-2». Как ни крути, одно дело – управлять самолетом времен Второй мировой, а другое бегать по полям да лесам в образе пехотинца армии США. Простой вояка хотя бы не разбирается об землю и не теряет высоту. Но разработчики сделали не просто захватывающий симулятор военных действий, они еще умудрились создать атмосферу назревающего ядерного конфликта между крупнейшими державами – Советским Союзом и Америкой.

После успешного старта Bohemia Interactive разошлись с издателем. Чехи отравились самостоятельно собирать ArmA: Armed Assault, а Codemasters все еще коптят над Operation Flashpoint: Dragon Rising. К сожалению, вышедшая в 2007 году ArmA: Armed Assault не оправдала ожидания игроков, как результат – низкие продажи. И вот спустя два года студия, что называется, возвращается с триумфом.

Возвращение

В это, вероятно, сложно поверить, но ArmA 2 позволяет вспомнить, каково это – жить в обстановке постоянно нагнетаемой на-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающая достоверность происходящего, насыщенная атмосфера всамделишной войны, возможность управлять десятками видов бронетехники, отличная графика, масштабный мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ Неприличное количество глюков и багов, некоторые из которых заставляют переигрывать целые миссии, далеко не самое удобное управление, AI союзников и врагов постоянно чудит.

РЕЗЮМЕ Arma 2 получилась такой, какой ее ждали – бескомпромиссным симулятором военных действий. Здесь убивают с одного выстрела, из точки «А» в точку «Б» приходится добираться несколько десятков минут, используя либо вертолет, либо автомобили. Но вместе с великолепной атмосферой и непростым геймплеем мы получили еще и неприличное количество глюков, которые изрядно мешают.

Если нужно быстро куда-то добраться, необходимо воспользоваться вертолетом.



Совет №5. Не пропускай обед!

Каждый может заиграться. Согласны. Но забывать о еде и, тем более, о еде вовремя совсем не стоит. В Sims 3 ты уже видел во что превращаются люди без еды... Так что два-три раза в день лучше найти 15 минут и нормально поесть – а то даже VELLE уже не поможет твоему желудку.



пряженности, зная, что любой неосторожный шаг может стать началом глобального конфликта. Сценарий написан в лучших традициях Bohemia Interactive, но, учитывая нынешнюю международную обстановку, история, предложенная разработчиками, вовсе не кажется такой уж фантастичной. Итак, на территории вымышленного постсоветского государства Чернарусь кипит самая настоящая гражданская война. Постоянные стычки между силами коммунистического движения «Красная звезда» (они же ЧДКЗ) и войсками Чернорусских Сил Обороны (ЧСО), заставляют вмешаться в конфликт войска НАТО. На помощь прозападным ЧСО сперва отправляют небольшой военный контингент, а когда дело запахло жареным, перебрасывают в район конфликта уже внушительную армейскую группировку. И вроде бы все шло, как и задумывали американские генералы, но ситуация резко накалилась, когда на Красной Площади (той, что в Москве) случился теракт. РФ обвиняет террористов из ЧСО, обещает защитить своих граждан в России и Черноруссии, после чего выдвигает войска для наведения порядка в неспокойном регионе. Чем все это закончится – узнаете в самом конце. Непосредственно играть предлагается за командира специального разведывательного отряда США «Лезвие» Мэта Купера. Сей чернокожий господин мотается со своим

отрядом по немаленькой такой Черноруссии и занимается привычным, в общем, делом: разыскивает отряды боевиков, незаконные склады с оружием, участвует в «зачистках».

Впрочем, на этот раз история получилась с вариантами. Разработчики постоянно ставят нас перед выбором, мало того, концовок предусмотрено несколько. Простой пример: буквально в самом начале, когда неожиданно гибнет командир отряда, начальство предлагает Куперу либо заменить павшего товарища, либо отправиться домой, чтобы прийти в себя после пережитой трагедии.

Вверху: Быстро унести ноги из окружения тоже поможет «вертушка».

Еще один эпизод: в деревне обнаружен тайный склад оружия, принадлежащего ЧСО, – можно доложить начальству о находке и всех арестовать или же пойти навстречу жителям, сохранить дело в секрете, а за это сельчане подкинут важную информацию. Каждый, условно говоря, уровень, состоит из нескольких миссий: отыскать лагерь боевиков, арестовать офицера высокого ранга, устранить торговца оружием. В каком порядке выполнять задания – решать вам.

Чернарусь получилась просто огромной, а нужные пункты, как правило, отмечены

Внизу: Бегать по лесам в этой игре придется очень много.



НА ТЕРРИТОРИИ
ВЫМЫШЛЕННОГО
ПОСТСОВЕТСКОГО
ГОСУДАРСТВА
ЧЕРНАРУСЬ КИПИТ
САМАЯ НАСТОЯЩАЯ
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА.

на карте весьма приблизительно. Мол, ориентируйтесь на месте, расспрашивайте жителей – ищите. Перед тем как браться за ArMA 2, стоит заранее подготовиться к тому, что бегать по полям и лесам в поисках чего-нибудь придется не просто много, а очень много. Здесь вполне нормальная ситуация, когда минут десять пробираешься к очередной высоте только для того, чтобы убедиться, что боевиков там нет, а, значит, придется шагнуть в другое место. Впрочем, как и в жизни, топтать пару десятков километров на своих двоих никто заставляет. Во-первых, всегда можно разжиться каким-нибудь транспортом. На базе есть «Хаммеры», в деревнях стоят машины, угонять которые совсем несложно. Во-вторых, в любой момент можно вызвать транспортный вертолет. Он не только подбросит, куда скажешь, но и вывезет из пекла, если враги прижали.

Горячие деньки

Разумеется, любая прогулка рано или поздно закончится боем. Причем, как вы поняли, в нашем случае стычки, мягко говоря, отличаются от какой-нибудь Gears of War или даже Battlefield 2. В ArMA 2 любая, даже небольшая перестрелка – это настоящее испытание нервов. Начать хотя бы с того, что гибнешь тут от пары попаданий. Хорошо если пуля угодит в ногу или в плечо, тогда медик наложит повязку и можно вести огонь дальше. А вот если кусочек свинца пробьет голову или грудь, то тут уж все, конец игры. При этом на тот свет могут отправить совершенно неожиданно. Если проявить неосторожность, то враг быстро заметит ваш гордый торс и нашьпигует его свинцом. Так что жизненно необходимо передвигаться пригнувшись, а услышав свист пуль над ухом, тотчас ничком падать на землю и перекатываться за ближайшее укрытие. И проделывать такую «зарядку» приходится постоянно. Попробуйте-ка надолго обосноваться у елки и оттуда и палить по противнику – вас довольно быстро подстрелят, а заодно и нечастное дерево пострадает. Здесь приходится битых полчаса передвигаться по-пластунски, чтобы в итоге дать одну меткую очередь.

В любой деревне можно без проблем разжиться транспортом.



Вверху: Перестрелки ведутся, как правило, вот с такой приличной дистанции.



ЕСЛИ КУСОЧЕК СВИНЦА ПРОБЬЕТ ГОЛОВУ ИЛИ ГРУДЬ, ТО ТУТ УЖ ВСЕ, КОНЕЦ ИГРЫ.



а затем перекатами уйти в ближайшую канаву, лишь бы не словить ответную пулю или гранату. Благодаря таким вот суровым правилам, конечно, в полной мере проникнешься атмосферой боя, но выдержать подобное способен не каждый.

А ведь еще и умнейшие враги портят жизнь. Они не только стреляют метко, но и вообще обучены разным хитростям. Любят открывать огонь на звук, а заметив вашу тень, скорее всего, не преминут ки-

нуть гранату. AI противника даже, скажем так, проявляет интуицию, когда пытается предугадать ваше дальнейшее движение и палит с упреждением.

В подобных условиях нечего и думать воевать в одиночку. Поиграть в Рэмбо получается редко, а попытка с криком «Ура!» влететь во вражеские ряды почти мгновенно заканчивается смертью героя. Так что приходится почти сразу учиться разумно управлять своими бойцами. Не забывать

Внизу: В игре довольно много разговоров, так что можно подойти к группе местных жителей и поподслушивать.



Сергей Шолохов: "Ну уж куда больше деревенщины вроде тебя!"
Dmytro Trushka: "Зай 34, успокойтесь, не приближайте это близко к сердцу!"
Vadim Chlop: "Не принимать к сердцу? Ты чокнулся? Ты хоть понимаешь, к чему все это приведет?"

ВМЕСТЕ С ОГРОМНЫМ МИРОМ, ОТМЕННОЙ ГРАФИКОЙ, СУРОВОЙ РЕАЛИСТИЧНОСТЬЮ СОЗДАТЕЛИ ДАРЯТ И МИЛЛИОН САМЫХ РАЗНЫХ БАГОВ ДА ГЛЮКОВ.

назначать, перед атакой как можно выгодней расставлять солдат, чтобы они брали противника в кольцо. Идеальный вариант, разумеется, постоянно указывать каждому бойцу его цель, чтобы снайпер стрелял в гранатометчика, пулеметчик накрывал огнем вражеский бункер и так далее. На деле же так, конечно, не получается. Виною тому – перегруженный интерфейс: в бесконечных вкладках с приказами сам черт ногу сломит, а в пылу боя вообще не до них. Радует хотя бы то, что обязанности командира всегда можно возложить на плечи компьютера: разработчики позволили в любой момент начать действовать от лица всякого своего бойца, так что выбирайте роль по душе.

Сломалось – почини

На самом деле, рассказывать о реалистичности Arma 2 можно часами, но куда лучше попробовать все на своей шкуре и уже самому решить по душе ли вам такие военные будни. Ведь не стоит забывать, что игра, увы, не идеальна. Вместе с огромным миром, отменной графикой, суровой реалистичностью создатели дарят и миллион самых разных багов да глюков. Неприятно об этом говорить, но зашкаливающее количество ошибок в творениях Bohemia Interactive – уже своего рода ее фирменный почерк. В первую версию играть без валидола вообще было невозможно. Важные сюжетные персонажи умирали в самом начале миссии, враги застревали в деревьях, подчиненные не слушались приказов, скрипты работали криво, так что обещанного подкрепления можно было ждать вечно. Потом, как водится, вышел патч, но и после него недочетов осталось предостаточно. Классический пример – пилот вертолета, который подчас сходит с ума и сажает свою винтокрылую машину аккуратно на верхушки деревьев, успешно отправляя на тот свет всю команду. Так что исправлять разработчикам еще есть что.

Arma 2 очень сложно полюбить, да и многие геймеры, столкнувшись с беспрецедентным реализмом и многочисленными огрехами, скорее всего, в ужасе удалят игру с жесткого диска и забудут как страшный сон. Чтобы получать удовольствие от Arma 2 нужно заранее смириться с неудобным интерфейсом, сложными боями, постоянным напряжением. Эта вещь так роскошно выглядит в постановочных роликах, но на деле готовьтесь к тому, что придется долгими часами мотаться по каким-то лесам и болотам, не сделав не единого выстрела, трястись от каждой автоматной очереди и все время валяться в грязи, прячась от вражеского танка. Arma 2 на совесть моделирует настоящую войну, а вот хотите ли вы принимать в ней участие – решать только вам. **СИ**

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».



94 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце пошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Chaos Code



104 Казуальные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

В этом номере:
Таинственный мир искусства
Королевство фей 2
Небесное такси



102 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:
Wondermark
The Good Crook



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

СОДЕРЖАНИЕ

124 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



114 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:

'Splosion Man
The Punisher: No Mercy
toratoi: Тайны Великого Древа
Red Baron Arcade



106 Кросс-формат

В этой рубрике мы рассказываем о популярных выдуманных вселенных, в рамках которых существуют и кино, и комиксы, и игры, и литературные произведения.

В этом номере:

Овощной беспредел: нападение помидоров-убийц

118 Банзай

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

В этом номере:

Eden of the East
Гуррен-Лаганн, том 2
Black Cat Box Set

ДРУГИЕ ИГРЫ

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ

АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
Подключение бесплатно

- Подключения – в любом месте Москвы и Московской обл.
- Срок подключения в Москве – 14 дней, в Московской обл. – от 14 до 30 дней.
- Установка прямого московского телефонного номера
- Многоканальные телефонные номера
 - IP-телефония
- Выделенные линии Интернет
- Корпоративные частные сети (VPN)
- Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212
Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

EMELKAB

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 порадают и вас.



ТЕКСТ

Александр «Slide»
Тишковский

Мир бордгеймов богат и неизведан. Еще бы, ведь в настолки резались еще в Древнем Китае, а индийские махараджи любили на досуге подвигать фигурки. Но даже пресловутым махараджам требовался как минимум один партнер для полноценной партии.

Перед каждым «практикующим» бордгеймером не раз и не два вставляли вопросы: «где?» и «с кем?». Ведь мест для «поиграть» в нашей стране все еще очень немного, да и собрать компанию не всегда удается, а если и удается, то частенько играть приходится вовсе не в то, во что хотелось бы. Правда, иногда звезды сходятся, и все получается, как и было задумано, но, к сожалению, нечасто. Эти вопросы преследуют нашего брата постоянно, но решение есть – партия в одиночку! Конечно, звучит это немного странно, но все же, если поиграть очень хочется, то это выход. Тем более что среди «сингловых» настолок встречаются очень неплохие разработки. Правда, многие из них предполагают и вариант для целой компании.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Uwe Rosenberg
Фирма-изготовитель:
Lookout Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



» Le Havre

Мы уже писали об этой игре. Отличнейший экономический симулятор, великолепно проходит «соло». Цель – набрать как можно больше очков. Внешне происходящее похоже на раскладывание пасьянса: все зависит от ваших действий, а не использующий элемент случайности движок в данном варианте превращает игру в головоломку. Подробнее о Le Havre можно прочитать в предыдущих номерах.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Uwe Rosenberg
Фирма-изготовитель:
Lookout Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



» Agricola

Эта игра создана все тем же Уве Розенбергом, потому, отмечая сходство в механиках «Агриколы» и «Гавра», корректнее говорить не о заимствовании, а об авторском стиле. Тем более что, несмотря на общие черты, и проблематика, и, главное, геймплей каждой из этих вещей достаточно оригинальны.

Вкратце о сюжете. Вы – обычный средневековый фермер. В ваших краях совсем недавно прошла эпидемия чумы, а это означает, что пора поправлять здоровье и восстанавливать пошатнувшийся иммунитет. Вот и приходится своими руками выращивать экологически чистые продукты без всяких там генных модификаций и прочих сложностей, до которых еще, к счастью, не додумались современные (средневековые) ученые. Эдакая настольная игра про «садо-животно-семье-водство». Уже интригует, не правда ли? От разнообразия и обилия действий разбегаются глаза и пухнет голова. Заниматься можно и нужно всеми и сра-



зу. Разводить овец, свинок и коровок, растить детей, строить дом и улучшать жилищные условия (пока не появится еще одна комната, малыш не родится на свет), возводить амбарчики и загончики, распахивать целину и сеять полезные «агрикультуры». Если хоть одной из вышеперечисленных составляющих нет или ее, этой несчастной составляющей, недостаточно, в конце вы получаете приличный минус к победным очкам. А уж если двух – пиши пропало. Замечательно играется любым

составом, в том числе и соло. Однопользовательский вариант в Agricola, на мой взгляд, гораздо интересней, чем в Le Havre. Здесь присутствует подобие кампании, связки из продолжающихся партий. Для каждой партии предусмотрена определенная задача, причем всякий раз надо набирать больше и больше очков. Забавный факт: в Интернете есть рейтинги игроков по суммам очков и количеству сыгранных партий. Так она из сольно-настольной превращается в онлайную.

ВАША ЗАДАЧА – ВОВРЕМЯ ЗАПЕЧАТЫВАТЬ ПОРТАЛЫ В ДРУГИЕ МИРЫ, ЕСЛИ НЕ УСПЕЕТЕ, ТО ПРОБУДИТСЯ ДРЕВНЕЕ ЗЛО! КСТАТИ, БОЛЕЕ ИЛИ МЕНЕЕ ДРЕВНИХ ЗОЛ И ПОМИМО КТУЛХУ ЗДЕСЬ ХВАТАЕТ, ТАК ЧТО СКУЧНО НЕ БУДЕТ.

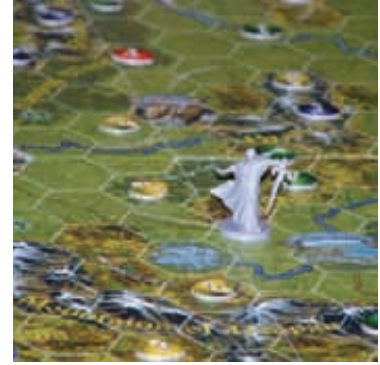
ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Darrell Hardy,
Martin Wallace
Фирма-изготовитель:
Fantasy Flight Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



➤ Runebound

Типичный фэнтезийный америтреш, тоже уже описанный нами в предыдущих номерах. Эта игра для измученных жизнью любителей RPG и гейм-мастеров на пенсии. Неторопливые походы по сказочной стране, отлов монстров, покупка шмоток, а в конце финальное архизло, жаждущее уничтожения, и все это занимает от силы пару часов! Отличный выбор для людей, готовых отдаться воле случая, всласть покидав кубик, и не чурающихся гномов, эльфов и прочей публики. Подробное описание, опять же, в предыдущих номерах.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Kevin Wilson, Richard
Launius
Фирма-изготовитель:
Fantasy Flight Games
Фирма-локализатор:
Смарт
Количество игроков:
1-8



➤ Arkham Horror

Кооперативный ужастик по Говарду нашему Лавкрафту. Группа людей, волею судеб занесенная в городок Аркхем, столкнулась с древним всепоглощающим злом. Странные существа лезут из открывающихся врат и пожирают все на своем пути. Само собой, приключенцам это не по душе. Надо бы навести порядок, ну и планету заодно спасти. Благо, совершать такие подвиги нам не впервой. Поле представляет собой карту города, с улицами, переулками и предназначенными для посещения локациями. То там, то сям появляются порталы, позволяющие перебираться в другие миры. Ваша задача – вовремя их запечатывать, если не успеете, то пробудится древнее Зло! Кстати, более или менее древних зол и без Ктулху здесь хватает, так что скучно не будет. Помимо базового варианта Arkham Ноггор выпущено столько дополнений, что даже издателям Fallout 3 впору завидовать. Правда, как всегда, есть одно «но».

Эта настолка вызывает ожесточенные споры, так что преданных поклонников у нее столько же, сколько и непримиримых противников. Некоторые вполне заслуженно считают ее лучшей соло-игрой, а кто-то гениальной «кооперативкой», причем для защиты обеих точек зрения приводят достаточно основательные аргументы. Находящиеся по другую сторону баррикад высказывают не менее веские суждения.

Кто прав, кто нет – судите сами. По-моему, Arkham действительно один из лучших приключенческих соло-проектов, но для игры в компании она чересчур тяжела в освоении, а продолжительность партии превышает все разумные пределы. Кстати, совсем недавно на полках наших магазинов появилась русская версия. Спешите, не каждый день локализуются игры такого уровня.



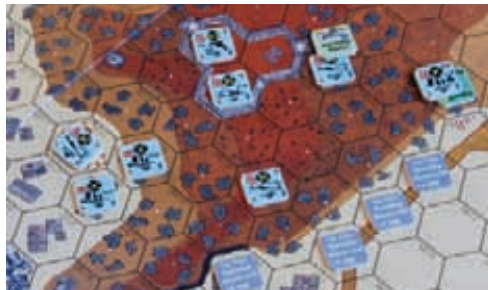
ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Uwe Eickert
Фирма-изготовитель:
Academy Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



➤ Conflict of Heroes

Отличный легкий варгейм, про который мы рассказывали в прошлом номере. Начало Великой Отечественной, вероломное вторжение фрицев в Советский Союз. Строго говоря, он на двоих, но в правилах есть целый раздел, посвященный игре в одиночку. На полноценную партию, конечно, рассчитывать не приходится, но для знакомства с правилами сольный вариант подходит неплохо.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Friedemann de Pedro
Фирма-изготовитель:
Z-Man Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



» Duel in the Dark

Маскирующаяся под варгейм, математическо-историческая игра про конец Второй мировой (не самую лучшую ее часть, я бы даже сказал позорную – налеты британских бомбардировщиков на Германию). Хотя Duel in the Dark предназначена для двоих, но возможна и партия в одиночку. Первый игрок выступает за союзников. Его задача – нанести как можно больше урона немецкой инфраструктуре. Второй отстаивает интересы немцев и пытается предотвратить полный разгром Германии. Тайное планирование маршрутов для британских бомбардировщиков жестко фиксировано картами маневров. Немецким перехватчикам надо помнить нехитрые правила поведения этого самого бомбардировщика в воздухе,



и тогда их ждет успех. Ситуация осложняется присутствием истребителей у британцев, которые, в отличие от бомбовозов, летают куда захотят. Игра строго математическая, а значит, наверняка понравится любителям складывать и вычитать модификаторы, благо их тут полно. Я включил ее в список лишь потому, что бри-



танского игрока можно спокойно заменить «ботом», вытасив за него оговоренное число карточек маневра для бомбардировщика. Все, дальше вскрывая по одной карте, считая модификаторы и двигая истребители. Может, и не самый лучший, но вполне приемлемый вариант проведения досуга.

Все вышеперечисленные настолки предназначены не столько для геймеров-одиночек, сколько для нескольких участников. Сингл-вариант прикрутили к ним лишь потому, что позволяла механика. Где-то получилось коряво, где-то весьма и весьма удачно. Ниже речь пойдет о произведениях, которые предназначены for one player only! Таких игр немного, а достойных внимания среди них и того меньше, но все же они есть.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Brien J. Miller
Фирма-изготовитель:
Compass Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



» Silent War

Перед нами псыансовый симулятор подводной войны, развернувшейся между США и императорской Японией во время Второй мировой. Книга сценариев, вложенная в коробку вместе с правилами, позволяет геймеру-одиночке воссоздать различные стадии конфликта. Или, при желании, проходить их все последовательно, тем самым разыгрывая полноценную кампанию. Нам предназначена роль командующего подлодками тихоокеанского флота США. Другой вариант развития событий – заняться патрулированием, используя одиночные субмарины. Этот режим позволяет воссоздать наиболее важные моменты войны, ну и требует гораздо меньше времени, нежели полноценный сценарий.



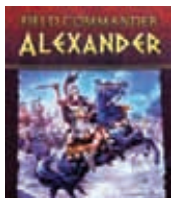
Подводные баталии, многомесячные патрули, богатые конвои и ненавистные эсминцы. Перехват японских радиосигналов, замечательная реализация динамики боевых столкновений. Налеты палубной авиации, глубинное бомбометание, стремительные атаки «волчьих



стай». Все это будет доступно, если вы прорежетесь сквозь дебри правил, переполненных сложной терминологией. Silent War очень интересная, серьезная и сложная игра. Немного упорства в начале, и вас ждет отличная однопользовательская глобальная стратегия.

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Dan Verssen
Фирма-изготовитель:
DVG (Dan Verssen Games)
Фирма-локализатор:
не локализовывалась



» Серия Field Commander

Линейка игр, основанных на одной механике и охватывающая вооруженные конфликты разных времен и народов. На данный момент доступны битвы Александра Великого и генерала Роммеля. Эта серия чуть-чуть проще, чем SW, но при этом не менее интересна. Здесь тоже возможно играть кампанию, только масштаб подразделений побольше – мы командуем дивизиями.



Вот такая короткая получилась подборка. Само собой, однопользовательских настолок гораздо больше, просто я пытался рассказывать лишь о самых интересных вещах. Нужны ли «сольные» игры или нет – решать вам. Но в одном уверен точно: прочитав эту статью, кто-то обнаружил еще одну, доселе невидимую грань замечательного хобби под названием «настольные игры». **СИ**



PlayStation 2

Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii

Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3

Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

XBOX 360

Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайн сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP

Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

- ☒ **Доставка в любой уголок России почтой или UPS**
- ☒ **Доставка курьером по Москве от 3-х часов**
- ☒ **Более 1500 игр на сайте на все игровые системы**
- ☒ **Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры**
- ☒ **Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм в одном месте**
- ☒ **Доставка любых игр под заказ из-за рубежа**



t

e

i

+7 (495) 780 88 25

sales@gamepost.ru

www.gamepost.ru

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

» Chaos Code

В Японии, как и во всем остальном мире, игры создают не только большие компании, но и любительские кружки. Азиаты, разве что, жанры выбирают иные: у нас новички практикуются на разработке платформеров и квестов, у них они создают скролл-шутеры, файтинги и графические новеллы. Причем в своей нише они одни из лучших.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Три этих жанра стали основой для всего рынка независимых японских игр. Бывает, один сериал даже прыгает между категориями – линейка Tsukihime, например, начиналась с графической новеллы (с весьма открытым содержанием), а потом вылилась в замечательный файтинг. Начав с независимых проектов, разработчики из Type-Moon дослужились до создания больших консольных игр, автоматов, аниме и манги. А их другой сериал, Fate/Stay Night оказался феноменом не меньшего масштаба.

Вообще говоря, с порнографических визуальных новелл начинались многие японские линейки. Скоро, например, в аркадах появится файтинг про киборгов Project Cerberus, персонажи которого были замечены в непристойном PC-проекте Lost Child. Не подумайте плохо: они лишь на вид киборги, в доспехах сидят вполне себе люди.

До аркад добираются не только всемирно известные любительские проекты, место находится и играм по-

меньше. От создателей Arcana Heart, например, скоро появятся ожидаемые японцами Daemon Bride (готический файтинг с красивыми мальчишками) и Monster Ancient Cline (римейк старой драки с аляповатым дизайном, но запоминающимся геймплеем).

Наконец, бывают и одиночные проекты вроде Chaos Code – это, пожалуй, самый интересный из грядущих любительских файтингов для автоматов. Хотя можно ли его называть любительским? Ведь на первых порах, когда игру еще планировали выпустить на PC, издавать ее брались сами Arc System, создатели Guilty Gear. Теперь об этой компании даже на официальном сайте проекта не упоминают: Chaos Code стал масштабным и выходит эксклюзивно в японских аркадах.

И все-таки, это любительская игра. Причем даже не японская. Компания FK Digital основана была в Австралии, а люди там работают со всего света. Это группа обычных фанатов файтингов, которые умеют рисовать и программировать. Недавно у них также открылся офис в Таиланде – на



Не нам одним кажется, что эта героиня чересчур похожа на Йоко из сериала Gurren Lagann.

© FKDIGITAL Pty Ltd.

НА ПЕРВЫХ ПОРАХ, КОГДА ИГРУ ЕЩЕ ПЛАНИРОВАЛИ ВЫПУСТИТЬ НА PC, ИЗДАВАТЬ ЕЕ БРАЛИСЬ САМИ ARC SYSTEM, СОЗДАТЕЛИ GUILTY GEAR.

Выбранные спец-удары пишутся в нижней части экрана – вы всегда знаете, чего можно ждать от врага.



Хикару, хоть он и главный герой, приемы использует нетипичные.



Скорее в номер!

В Америке и Европе вышла аркадная гонка на катерах H2Overdrive. Это новый проект от Raw Thrills, создателей Fast & Furious. Игра снова вышла довольно простой, но до чертиков зрелищной – карты усыяны достопримечательностями. Русские владельцы аркад особенно любят Raw Thrills, а потому автомат скоро может очутиться и в наших торговых центрах.

**Хочу!**

Chaos Code – игра только для аркад и за пределами Японии ее, вероятно, будет невозможно найти. Но и для компьютеров любителей японских файтингов вышло море. Тот же Super Cosplay War Ultra можно бесплатно скачать на официальной странице игры, Melty Blood находится в свободной продаже, а при желании таких драк можно найти десятки.



Если графикой удивить не получается, остается делать упор на дизайн.



любительских проектах эта студия теперь не остановится.

Команду прославил бесплатный Super Cosplay War Ultra для компьютеров – в этой глуповатой драке нарушалось столько авторских прав (здесь пародировали и Evangelion, и Naruto, и Gundam), что за деньги ее продавать было бы крайне рискованно. На ее фоне Chaos Code выглядит куда более серьезным.

Хотя 2D-графика здесь вовсе не HD-качества, игра остается зрелищной. Анимация очень неплохая, а все персонажи, как на подбор, совершенно дурачки.

Один из них, например, широкоплечий итальянский шеф-повар – во время ударов он то и дело использует сковороду. Вместе с ним – девушка в доспехе киборга-ниндзя, готическая лолита-робот, любвеобильный трансвестит-комиксист (авторы называют его девушкой, но мы им не верим), секретный агент, вызывающая на подмогу монстров, и близнецы, сражающиеся в паре. Всего персонажей десять человек и продуманы они на редкость хорошо.

От былых замашек разработчики не отказываются: они продолжают потихоньку пародировать все вокруг. Например, одного персонажа они назвали Мисима, другого – Хэйхати, а близнецам дали имена Кэйт и Сиф (видимо, в честь известного кота из Final Fantasy VII). Но это же Япония, в суд тут за такое не подают.

Chaos Code, кроме прочего, получит интересный сюжет: здесь показан мир будущего, где ученые откры-

ли энергию хаоса, с которой можно создать вечный двигатель. Но, прежде чем хаос успевают толком исследовать, все те, кто о нем знал, таинственно исчезают, оставляя лишь «Код Хаоса». Кто найдет и разгадает этот код – тот и сможет использовать новый вид энергии. Поиском кода и занимаются персонажи – кто-то делает это во благо нации, кто-то сам хочет познать науку хаоса. Согласитесь, для файтинга сюжет очень даже.

В вопросах геймплея игра напоминает The Rumble Fish – здесь удары соединяются в комбо точно так же. Есть четыре кнопки для мощных или быстрых ударов рукой или ногой. Слабую атаку можно соединить с любой другой, но сильный удар продолжается лишь вторым сильным. Комбо доступно много, и освоить их не сложно. По мере игры заполняется традиционная шкала энергии, которая дает использовать спец-приемы с затемнением экрана.

Более оригинальная особенность: персонажу перед боем нужно выбрать два спец-приема из списка, а затем выставить систему перемещения. В режиме Step он медленно двигается, но умеет выполнять отскоки, а с выбранным Run он, соответственно, быстро бегает и хорошо прыгает.

Заочно файтинг, конечно, не оценить: нужно, чтобы до него дотянулись привередливые фанаты. Если сообщество образуется – значит, игра удалась. И даже если Chaos Code разочарует, поток любительских аркадных файтингов не скоро иссякнет. **СИ**

Судя по всему, Браво атаковал Хикару толпой официанток.



Ходят слухи, что два этих героя – давно разлученные брат (слева) и сестра (справа). Сами они об этом не знают, поэтому то и дело дерутся.



Креатив-Клуб

Творчество читателей «Страны Игр»

Mission 3. Игрокомикс

На сей раз мы предлагаем составить простой комикс в один-три кадра на базе скриншотов из игр. Берете картинку, где изображены персонажи, в любом графическом редакторе подрисовываете им пузыри с текстом – и готово! Главное – верно подобрать картинку, сочинить интересный (смешной или, наоборот, грустный) текст и дать своему творению остроумное название. Скриншоты без труда можно найти в Инернете, либо сделать самому, – допускается любой вариант. Нельзя только копировать чужие идеи сценариев – нам интересны именно ваши оригинальные работы.

- Нам интересны ваши
- Тексты
- Видеоролики
- Иллюстрации
- Музыкальные треки
- Другой креатив

В каждом номере мы будем задавать вам новую тему для креатива, но если у вас есть какие-то свои готовые идеи, не стесняйтесь – шлите нам любые свои работы (или ссылки на них) на адрес gamefanclub@gameland.ru. К концу 2009 года мы подведем итоги в одной или нескольких номинациях и наградим победителей чем-нибудь ценным. Как минимум – футболками и кружками с символикой «СИ» и подпиской на журнал.

Работы на тему «Письмо Темному властелину» (см. «СИ» №12):

Как выяснилось, наши читатели имеют весьма оригинальные представления о том, кого считать Темным властелином. Это и персонажи игр, и абстрактные Злые Существа, и даже сотрудники журнала «Страна Игр». Мы польщены, правда.

Письмо №1 Вампиру

Я не мог предположить, что все так далеко пойдет! Солнце перестало светить, планета перестала вращаться, а ядро Экзерхана перестало вращаться.... Ты вампир. Ты вампир поглощающий человеческие души, вытягивая их страданиями несчастных. Я знаю, сейчас ты смеешься над письмом, надо мной. Напрасно.

Ты не сможешь остановить вращение Планет, ты не сможешь прекратить биение тысяч сердец! Тебе это ведь не по нутру, верно? Твои жадные, обгаренные невинной кровью руки, стараются захватить власть, но у тебя ничего не выходит... а вот теперь ты скрежещешь зубами, еле преодолевая желание разорвать бумагу на мелкие кусочки. Ну что же, рви... Или ты все же дочитаешь до конца? Тогда слушай : Ни Хаос, ни Темные силы, ни что, никогда, не получит мою родную планету в свои грязные руки, лапы, щупальца и прочие конечности! Сегодня, пройдя на капитанский мостик нашего космического корабля, я оглядел сверху просторы нашей Галактики. Магическая печать на планетах слабеет, и ты этим пользуешься тормозя процессы жизни, но я найду способ заглушить твои атаки! Мне надоело спасать всех от тебя....

Пора ТЕБЕ спасаться от МЕНЯ!
Медведева Илона, 17 лет



Письмо №2 Сергею Цилюрику

Здравствуйте, уважаемый TimeDevouer. Пишет вам Джон, являющийся, как вы знаете (если конечно не пропустили ту заставку), сыном Райдена. Мне сейчас уже 24 года. И я, по идее, должен в этом письме высказать все, что накопилось в моей блондинистой душе. Но ситуация гораздо хуже!! Да по вашей, Сергей, милости я уже потерял всех близких (и не очень) людей. И несмотря на это, Вы не останавливаетесь. Вы хотите избавиться от меня тоже (с таким упорством, с каким обычно за Super Smash Ball'ом гоняются по арене)! Почему? Уважаемый TD, почему вы нас (персонажей вселенной Metal Gear) так невзлюбили. У нас и так тут дела не очень шли. Вон, добрые две трети наших персонажей и без вашей, Сергей, помощи умерли... А вы добились остаток. Только я и остался... И главное, как же искусно Вы нас уничтожили! Сами оставались с своей вселенной (как она там называется, «Реальный Мир» вроде), а на нашу натравили каких-то наемных убийц. Сначала мы вообще ничего не поняли. Начали умирать от рук каких-то странных личностей, явно не из нашей вселенной. Но потом Отакон (за несколько дней до того, как быть убитым) установил, что эти ваши, Сергей, убийцы - персонажи других Игровых Вселенных. Они, по Вашему приказу, использовали специальное устройство и перебирались на время к нам *deus ex machina*. У каждого вашего убийцы было по одной жертве.

Продумано очень умно, Сергей. Вам в этом смысле позавидовал бы даже наш Оцелот... хотя это вряд ли, конечно, но все же! Сами, небось, уже забыли детали вашей жестокой операции. Ну ничего, я напомним. Итак, наши жертвы:

1) Дребин. Первой жертвой пал именно он. С того момента, как наш мир избавился от патристского ига, Дребин нашел себе новую безобидную работу (в прачечной). Работал он работал, никого не трогал... И вот, в один прекрасный (относительно) день, около его броневичка (с надписью «eye have your clothes») приземляется маленький Неопознанный Космический Корабль (с надписью «samus aga»). Оттуда выходит какой-то инопланетянин человеческой наружности, весь в броне. Дребин быстро смекнул, что это по его душу пришли. Быстро спрятался в свой БТР, и включил ему камуфляж. Спрятался, ну как же! Этот Самус Аран быстренько просканировал БТР, обнаружил Дребина и снес ему башню из какого-то плазменного оружия (да, прямо сквозь БТР). А потом этот Самус проклятый просто укатился (в прямом смысле) к себе в корабль и улетел. Вот так мы потеряли Дребина...

2) Мои родители. Да-да, Сергей, ты «заказал» Райдена и Роуз! Я никогда тебе этого не прощу... Никогда... Впрочем, мы отвлеклись. Рассказываю как все было. Роуз убил высокий мужчина с длинными волосами и (гораздо более длинной) катаной. А Райден пал от рук другого мужчины ростом пониже, с шипастыми волосами и мечом-трансформером. Эти два убийцы пришли, скорее всего, из одной Вселенной. Т.к. дизайн их был схож (типа «сто одежек и все с застежками»). Так вот, в день убийства моих родителей мы втроем просто гуляли по парку. И вдруг, откуда-то сверху прыгает тот чувак с длиннющей катаной. И, не успев приземлиться, протыкает мечом Роуз! Я начинаю плакать, Райден тоже начинает плакать, даже убийца этот - и тот всплакнул... Сцена эта была очень душещипательной почему-то...

Но это было только начало! Длинноволосый быстренько свалил, а на его место пришел другой убийца, шипастоволосый. Райден сказал мне: «Сынок, отойди, я разберусь с этим». И тут началось!!! Райден vs Клауд Страйп (он представился). Какая эта была офигенная битва! Они бегали, прыгали, кувыркались, проводили в прыжке по несколько минут! Там мотоцикл даже мелькал какой-то. Битва была очень долгой, но в конце концов - Клауд убил моего отца какой-то спецатакой (там шкала накопилась, я видел). Вобщем, я тогда был в шоке (и от офигенной битвы, и от смерти родителей). Мне не оставалось ничего, кроме как вернуться домой и впасть в депрессию.

3) Далее идет Санни. Слава богу, ее не убили. Но радостного все равно мало! Какие-то неизвесные личности выкрали ее в свою Игровую Вселенную для тестирования нового оружия. Пообещав ей какой-то тортик... Непонятно ровным счетом ничего! Так или иначе, мы лишились Санни по твоей милости, Сергей!

4) Следующие жертвы: семейная парочка (Мэрил+Джонни) и им сочувствующие (Эд+Джонатан+полковник Кэмбелл). Этих пятерых Вы решили уничтожить вместе. Вы натравили на наших ребят группу каких-то магов (действующих, почему-то, в пошаговом режиме). Наши славные ребята успешно драли задницы этим магам... пока на арену не вышли алхимики. Вот тут жесть началась! Они наших выкашивали одного за одним! Это просто нечесно, они на закляпания не тратят МР!! В итоге в живых остался

только полковник Кэмбелл, а алхимики свалили. Полковник вздохнул с облегчением. Зряяя... На поле боя нарисовалась какая-то девушка (кажется, она называла себя валькирией) и уничтожила несчастного Кэмбелла в режиме реального времени...

5) Наконец, последние жертвы в Вашем бесчеловечном списке: Солид Снейк и Отакон. Они думали, что на Аляске убийцы их не найдут. Они ошибались. За Снейком был послан Луис, афроамериканец, закаленный в боях против зомби. За Отаконем - некто по кличке Heavy. Тот еще амбал (несмотря на мультяшный дизайн - опаснейший противник). Наши бедные Снейк с Отаконем прятались от них как могли. Тщетно. Убийцы настигли жертв. Но у жертв был препасен сюрприз (и их последняя надежда). Огромный Метал Гир!!! Его сконструировал Отакон из оставшихся частей от Рекса и Рея. Новая модель называлась Metal Gear Reax. У убийц не было шансов против такой громадины. Но уввы. Вам, Сергей, удалось предвидеть такой поворот событий. И вы послали еще одного персонажа. Это был какой-то мальчик на лошади. Безобидный свиду, но... он завалил Метал Гир! Снейк и Отакон просто обалдели! Вот так вот: подъехать на лошади, прыгнуть на ногу Метал Гиру, вскарабкаться на голову робота и вонзить меч в центральный процессор. Как два пальца об асфальт. И откуда вы, Сергей, взяли столь странного персонажа... В любом случае, с уничтожением своей последней надежды, Снейку и его другу оставалось только принять смерть от вышеупомянутых двух убийц. Вот такие вот страшные истории. И во всем виноваты вы, уважаемый TD. Вы каким-то образом нашли способ убивать нас с помощью персонажей других игр. Как вам это удалось? Почему вы нас так не любите? Когда придут по мою душу? У меня, Маленького Джона, нет ответа на эти вопросы. Быть может, у Вас они найдутся...

P.S. Сергей, тебе от меня большой респект, в любом случае. Ты - отличный автор. Но когда дела касаются серии «Metal Gear», ты для меня - Темный Властелин :)

Александр Алексеев

Письмо №3 Главному (возможно, редактору)

Дорогой товарищ Властелинушка, тут мне недавно рассказали что, я оказывается персонаж, японской игры и в голове у меня как и у Рю и Кена и Байзона и остальных, не мозги а на самом, деле какой-то там Artificial Intellect и палочка радости которой, иногда в нем ковыряются. Все эти штуки придумывают разработчики а, палочками ковыряют разные геймеры как, по одному так и по, много зараз. Пожалуйста поскольку Вы теперь главный вместо Генерального Секретаря запретите все игры больше чем для одного пусть ковыряют у нас строго по очереди чтобы никому из наших не было обидно и не чувствовать себя, дурнями.

Zangie(vf) (Безумный Алекс)

Письмо №4 dark-lord@mail-for-evil.ru

Привет, Темный Властелин! Пишу тебе на e-mail, так как в аське ты мне не отвечаешь... Знаешь, я, конечно, всё понимаю, но захватывать мир, поработать народы - это слишком. Ну переиграл тебя в субботу Солид Снейк в арм-реслинг, ну не стоило же так реагировать. Снейк, наверно, тоже переигнул, мог бы и поддаться, учитывая, что он до сих пор не отдал тебе те 20\$, которые одолжил ещё в том году. Как я понял, ты ещё и похитил Принцессу Пич. Нет, я всё понимаю, и то, что игру с твоим участием продали меньшим тиражом, чем ожидалось, но перед Марио потом мне отчитываются, ведь я долго всех убеждал, что ты не такой уж и плохой и адекватный. При том, что попытки захватить мир ты предпринимал уже не первый раз, это успело изрядно надоесть, да и не слишком это оригинально. Я прелгал тебе заняться каким-нибудь хобби или завести домашнее животное, благо есть Nintendoz. Кстати, я нашел одного игрового продюсера, у него сейчас в планах новый проект, и он может дать тебе там роль.

В общем, заканчивай обижаться, нам тебя не хватает.

Нико

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Local

Marvel и DC, крупнейшие американские издательства, захватили весь рынок комиксов. Они печатают и супергероические истории, и мелодрамы, и зомби-ужастики (и даже зомби-мелодрамы!). Кто не с ними – тот против них, тот «инди». Комиксы от маленьких издателей почему-то принято называть именно так, «независимыми».

Хотя какая уж тут независимость? Понятное дело, их авторы не слушают редакторов и маркетологов, а иногда даже на читателей плюют. Но денег, денег-то у них нет, а зависеть от денег – это самое страшное.

Тем не менее, только в такой обстановке мог родиться комикс вроде Local. Главы выходили с задержкой в несколько месяцев, сюжет выдумывался в последний момент, даже основная идея к середине цикла изменилась. И все это только пошло Local на пользу.

Слава богу, в Oni Press безалаберность авторов стерпели, иной издатель мог бы и закрыть проект. Вот в DC, например, Брай-

ана Вуда заставляют писать сценарий чуть ли не на полгода вперед.

Для тех, кто не обратил внимания: этой книжкой в самом деле занимается автор DMZ (подробней о комиксе читайте в 285-м выпуске «СИ»). Мы уже писали, что Брайан начинал с независимых работ – до запуска военного эпика его главным трудом считался цикл Demo. Это не связанные между собой истории об обычных людях, открывших в себе необыкновенные способности. Комикс был на любителя: зарисовки в нем оригинальные, но незаконченные.

В 2005-м году, после завершения Demo, когда DMZ только начал набирать популярность, и родились на свет первые главы Local. Сейчас этот комикс Брайан называет своим лучшим независимым творением. Отзывы на обратной стороне томика исключительно восторженные. «Вы хотите это прочесть, поверьте мне на слово», – говорит нам Уоррен Эллис. Мы всегда ему верим.

С Local все шло наперекосяк: когда-то главы планировали издавать по одной в месяц, на деле 12 выпусков создавали три года – толстый сборник приехал в магазины только в конце 2008-го. Когда-то комикс задумывался как история о маленьких американских городках. А персонажи-люди – они должны были остаться так, на вторых ролях. Вместо этого получилась масштабная сага о взрослении. Каждая глава – не только новое место, но и новый год в жизни Меган, девушки, которая сбежала из дома и много лет странствовала. Она скитается с восемнадцати до тридцати лет, ровно двенадцать глав.

Меган путешествует по Америке и Канаде. У многих, наверное, есть такая мечта: прилететь в США на порядочный срок, снять машину и отправиться колесить из одного штата в другой. Как, у вас нет? Прочтите Local – будет.

Впрочем, жизнь у героини не сахар. Она прыгает от одной работы к другой, живет с кем попало и где придется, узнает новых людей и пытается строить отношения. Девушка и рада бы осесть на одном месте, да всякий раз что-то у нее идет не так.

В каждой главе мы видим очередной переходный период в ее жизни. Авторы опускают рутину и показывают только переломные моменты: мы не узнаем, почему в городе Галифакс Меган начала работать кассиром кинотеатра, не познакомимся с ее друзьями и не посмотрим квартиру. Нам предвещают только маленький эпизод: героиня примеряет на службе разные бейджики, выдумывает себе имена и биографии, а затем подсаживается к случайным зрителям и рассказывает им про свою несуществующую жизнь. Это продолжается до тех пор, пока кто-то не поймает ее за руку. А дальше – снова в бега. И даже без лишних подробностей все с Меган понятно.

Не подумайте плохого: голова у героини в порядке. Просто за главу (и за год) до этого, в забытой богом кафешке штата Монтана она стала свидетельницей семейной разборки, закончившейся публичным самоубийством. Вот этот случай и аукнулся.

Кому-то путешествие Меган покажется странным, но поймет путешественнику каждый. Она делает лупости, закатыва-

LOCAL

Формат:
12 глав
Время публикации:
10.05-06.08
Сценарист:
Брайан Вуд
Художник:
Райан Келли
Издатель:
Oni Press



На ковер!

Райан Келли не столько комиксист, сколько художник. Он неоднократно выставлял свои произведения в галереях, активно их продает и даже обучает начинающих иллюстраторов. Кроме Local Райан работал над комиксами Giant Robot Warriors, Lucifer, The Books of Magic и American Virgin. Сейчас он рисует Northlanders того же Брайана Вуда.

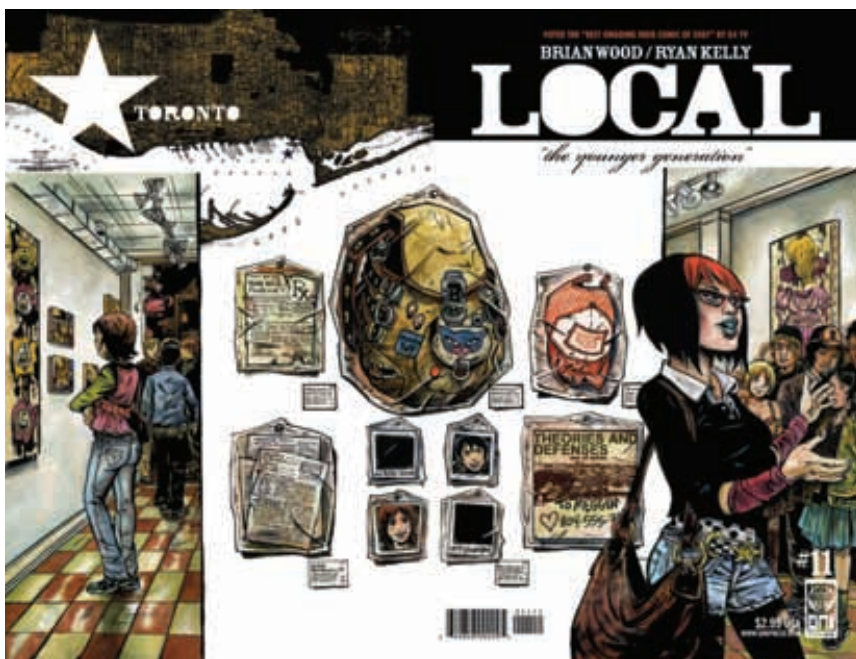


ет истерики, но в результате не вызывает раздражение, а становится родной, как младшая сестра.

Вот что получилось. А ведь хотели сделать историю о городах. Декорации, правда, отменные: каждый магазин, каждый фонарный столб на своем месте – там же, где и в реальности. Герои могут всю главу ходить по одной улице, и вы всегда будете понимать, где именно они находятся – стоит только посмотреть на вывески вокруг. Ну а те, кому прелести американской глубинки чужды, могут просто радоваться обилию деталей на странице. Во все города Local Брайан и Райан не ездили лично – они разослали электронные письма своим фанатам из разных штатов, а читатели были только рады помочь: они описывали авторам родные улицы и высылали фотографии.

Отдельно хочется похвалить рисунок Райана Келли. Стиль у него очень четкий, жесткий, приземленный. Меган на протяжении двенадцати глав меняется на глазах: она не только взрослеет, но даже регулярно пересматривает свои вкусы в одежде.

Local не на слуху: это, в конце концов, скромный комикс от маленького издателя. Но, честно говоря, за душу он нас взял сильнее, чем лощеный DMZ. **СИ**



НОВИНКИ



CAPTAIN AMERICA: REBORN #1

Тыфу ты, умереть человеку не дадут. Стива Роджерса, оригинального Капитана Америку, воскрешают. События комикса серьезно повлияют на расстановку сил во вселенной, а потому фанатам Marvel его обязательно надо читать.



DETECTIVE COMICS #854

В одном из главных комиксов про Бэтмена наконец-то начался новый цикл – с Бэтвумен в главной роли (эта героиня совсем недавно вернулась в мир DC). Одним из главных релизов последних дней этот выпуск становится благодаря замечательному рисунку.



MARVEL DIVAS #1

Не обращайте внимания на обложку: это комикс для девочек. Если верить авторам, перед нами «Секс в большом городе»... про героинь Marvel. Здесь они не дерутся и не носят неудобный латекс, а ходят на маникюр, сидят в ресторанах и болтают на темы, подсмотренные в свежем выпуске Cosmo.





ИГРАЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

Правильные видеоигры помогут расслабиться и получить удовольствие. Сегодня, завтра, всегда. Однако, проводя за джойпадом дни и ночи, нельзя забывать о правильном питании. Мы знаем, что вы любите заказывать пиццу в Интернете и перекусывать сухомятку. Десятки часов перед телевизором в замкнутом помещении неминуемо ослабляют организм. Что делать?

- VELLE повышает иммунитет, поэтому возрастает сопротивляемость организма неблагоприятным факторам окружающей среды. Грипп не свалит вас перед релизом любимой игры.
- Пищевые волокна VITAVEN, входящие в состав продукта, продлевают чувство сытости и повышают работоспособность. Вы сможете играть еще и еще, не бросая джойпад в самый интересный момент.
- VELLE нормализует пищеварение. Вам не придется отказываться от привычной еды или носить с собой запас таблеток.
- VELLE содержит всего 42 калории – вы не превратитесь в карикатурного американского геймера весом под 100 килограмм.



www.velleoats.com

Продается в сетевых супермаркетах
Москвы и Санкт-Петербурга

Бесконечный холст



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Любителям вебкомиксов полезно будет знать места, где они водятся в больших количествах – например, порталы www.webcomicsnation.com, www.drunkduck.com, www.keenspot.com, а из русскоязычных – «Комиксолет» (<http://comics.aha.ru/>, ныне основная активность разворачивается на форуме) и www.comics.com.ua.

ИНФОРМАЦИЯ

» Wondermark

Автор:

Дэвид Малки (David Malki !)

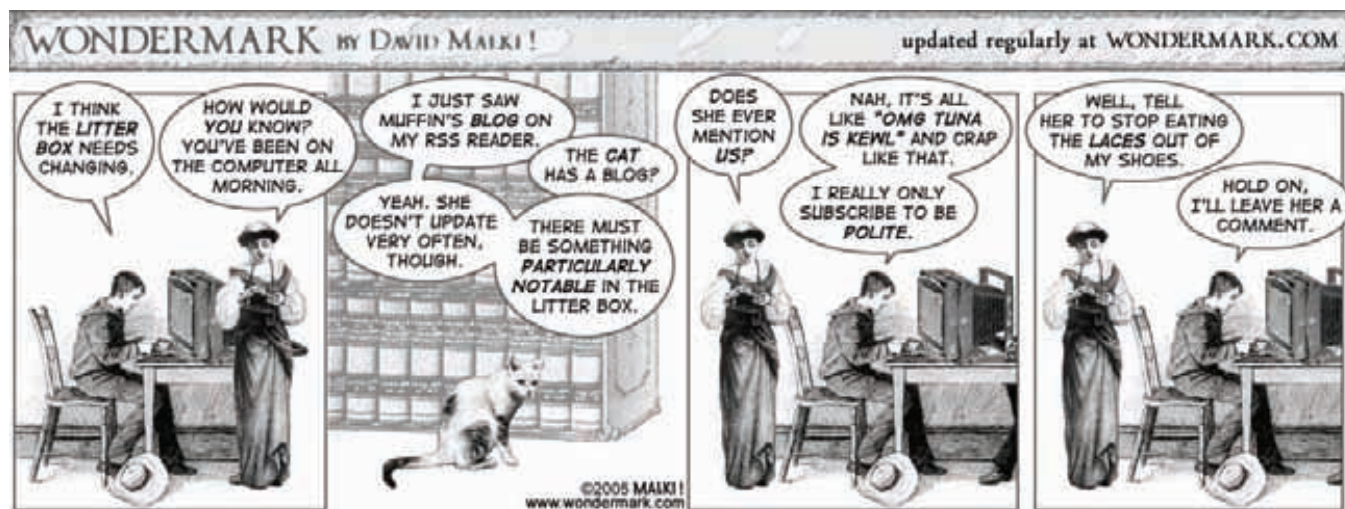
Онлайн:

wondermark.com

Выходит:

с 2003 года, по вторникам и пятницам

На первый взгляд может показаться, что Wondermark – мастерски стилизованный комикс, действие которого происходит примерно в конце XIX – начале XX века. На самом деле он находится за гранью временных рамок да и просто здравого смысла: в одном выпуске может фигурировать домашняя кошка, ведущая блог, в другом – верблюд и его воображаемый собеседник, в третьем – инопланетный ящер, участвующий в конкурсе красоты... Разумеется, чаще Wondermark все-таки рассказывает про людей, но и они ведут себя не менее странным образом, в лучших традициях театра абсурда – персонаж, в течение трех панелей хранивший молчание, в четвертой оказывается мертвым, ужасные преступления совершаются и игнорируются, а мелочи приводят к печальным последствиям. Однако серьезно эти трагические события не воспринимаются – возможно, из-за контраста между формой и содержанием. Дэвид Малки (настаивающий, что его фамилию надо писать с восклицательным знаком) собирает кусочки винтажных картинок в коллажи и придумывает к ним совершенно неподобающие подписи – творческий метод кажется простым, но результаты неожиданно смехотворны. Если же у вас проблемы с английским, специально для вас автор продает ироническую футболку «Где мой слон?» (<http://wondermark.com/188/>).



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:

Магнолия Портер (Magnolia Porter)

Онлайн:

www.webcomicsnation.com/magnoliaportercrook

Выходит:

с 2007 года, завершен

» The Good Crook

Джеки Десенчи работал официантом в скромной забегаловке, однако мечтал о большем – стать членом мафии. Возможно, из-за этой-то навязчивой идеи от него и ушла жена, забрав дочку. Когда человек, похожий на мафиози, забывает в закуской пистолет, Джеки решает вернуть оружие, чтобы заслужить благодарность и место в «семье». Вместе со своей одиннадцатилетней дочерью он отправляется в погону за мечтой, уже представляя себя крутым гангстером. Но чем закончатся их приключения, если даже крошка Нона кажется более здравомыслящим человеком, чем ее отец?

Несмотря на затрагиваемые серьезные темы, The Good Crook все-таки выглядит скорее комедией, чем драмой – нравоучительной, но не скучной, где события развиваются непредсказуемо, и в то же время логично. Стиль рисунка, особенно цветовая палитра, довольно необычен, но автор изображает своих героев с любовью, которая передается и читателю. Рекомендую также более-менее автобиографический комикс того же автора Bobwhite (<http://www.bobwhitecomics.com>).



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (40Gb)

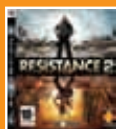


Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)

■ Принимаем заказы через Интернет и по телефону

■ Возможность доставки в день заказа

■ Огромный выбор компьютерных и видеоигр



Resistance 2
2090 р.



Little Big Planet
1550 р.



Naruto Ultimate
Ninja Storm
2190 р.



Motorstorm 2
Pacific Rift
1990 р.



Mortal Kombat vs.
DC Universe
1790 р.



Prince of Persia
2250 р.



Need for Speed
Undercover (русская версия)
2090 р.



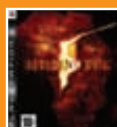
Eternal Sonata
2390 р.



Call of Duty World at
War (русская версия)
1890 р.



Killzone 2
2290 р.



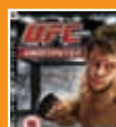
Resident Evil 5
2190 р.



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



Silent Hill:
Homecoming
1850 р.



UFC 2009
Undisputed
2050 р.



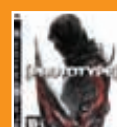
Afro Samurai
1990 р.



Damnation
2190 р.



Infamous: Дурная
репутация (русская версия)
2390 р.



Prototype
2390 р.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев



» Таинственный мир искусства

Художниками не становятся, художниками рождаются. Кому-то медведь наступил на ухо, мне – отдалил обе руки вместе с глазомером. Просто нарисовать круг, и то проблема. Остается быть зрителем и благодарно принимать супрематические креативы сегодняшних авангардистов.

Специально для ценителей (а я к таким себя и причисляю) была выпущена казуальная игра «Таинственный мир искусства». Это – еще один HOG (Hidden object game), но не простой, а высокохудожественный. Удивительно, что только теперь разработчики додумались прятать предметы на полотнах известных живописцев. Хотя, что может быть очевиднее: разглядывать классическую картину куда приятнее, чем лицезреть среднестатистический беспорядок в поп-арт стиле.

Игра получилась увлекательная, красивая и со смыслом. Главная героиня Лана занимается реставрацией шедевров, убирая с холста лишние объекты. У действий есть логика и мотив. Выполнив очередной заказ, вы сможете купить мебель для девичьей светелки юной художницы, наклеить новые дизайнерские обои или просто насладиться спасенными от вселенского беспорядка полотнами. Если красота и спасет мир, то исключительно с вашей помощью. Наберитесь терпения и принимайтесь за работу!

» Королевство фей 2

Название студии Intenium Games известно большинству поклонников казуальных игр. Простите мне такой банальный пассаж, но факты есть факты. Старательные немцы выпустили более десятка веселых платформеров и красочных головоломок, в том числе такие хиты, как «Ферма Зеленая долина» и «Куриная атака». Играли? Очень рекомендую.

Еще один германский «шлягер», игра «Королевство фей 2» – родственница классической головоломки Aqua Bubble. Помните смешных дракончиков и пушку, стреляющую пузырями? На смену мультипликационной артиллерии пришли магические артефакты. Палить будем при помощи волшебной палочки, составляя комбинации из трех и более сфер одного цвета; и не просто так, а с благородной целью – нужно освободить из заточения всех фей и снять проклятье с волшебного леса.

Заезженный сюжет ничуть не портит игрового процесса. И все благодаря фантазии разработчиков, придумавших множество разнообразных бонусов и фишек. Бомбы, ракеты, морозные льдинки и золотые звонкие монеты – каждый новый уровень отличается от предыдущего и действительно увлекает. Спустя несколько «феерических» левелов ты уже перестаешь обращать внимание на не очень современную графику. Что нам эти шейдеры? Главное – спрайты!



» Небесное такси

Тренд сезона – двухмерные платформеры в ретро-стиле. Великолепный Trine! Стильный Braid! Список подобных развлечений включает несколько десятков пунктов, есть из чего выбрать. Но это в том случае, если вам не жаль тратить доллары – заработанные честным трудом \$34,99, которые просят в электронных магазинах. Хотите платить меньше? Тогда – попробуйте что-нибудь попроще, например – новый казуальный платформер «Небесное такси».

Название у игры совершенно дурацкое. Летать по небу придется, но совсем недолго. Такси предназначено для перемещений между уже пройденными уровнями, новые – придется обследовать на своих двоих. Играть будем за мохнатого авантюриста по имени Митч. Этот корыстный тип отправляется... спасать фей (баян баяныч), и не просто так, а за сто миллионов денег.

Дело это нетрудное, но занятное. В основном, благодаря секретным бонусам, щедро разбросанным по уровням. Как и в любом приличном платформере, в «Небесном такси» есть множество потаенных мест и волшебных нычек, нужно только их найти. Другой вариант времяпрепровождения – это мини-игры. Митч отбивает мячик, вышибает из клеток фрукты, словом, ведет себя по-настоящему бесшабашно и по-летнему. Возьмем пример с Митча и отправимся на пляж. До встречи в сентябре!

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 12 месяцев – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Биллайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ _____

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев
 начиная с _____ 200 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
 область/край _____
 город _____
 улица _____
 дом _____ корпус _____
 квартира/офис _____
 телефон (_____) _____
 e-mail _____
 сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
 ** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015		ООО «Гейм Лэнд»	
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва			
р/с № 40702810509000132297			
к/с № 30101810900000000990			
БИК 044583990		КПП 770401001	
Плательщик _____			
Адрес (с индексом) _____			
Назначение платежа			Сумма
Оплата журнала « _____ »			
с _____			200 г.
Ф.И.О. _____			
Подпись плательщика _____			

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015		ООО «Гейм Лэнд»	
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва			
р/с № 40702810509000132297			
к/с № 30101810900000000990			
БИК 044583990		КПП 770401001	
Плательщик _____			
Адрес (с индексом) _____			
Назначение платежа			Сумма
Оплата журнала « _____ »			
с _____			200 г.
Ф.И.О. _____			
Подпись плательщика _____			

Кассир _____

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

Овощной беспредел: нападение помидоров-убийц

Хронология борьбы с томатной напастью

Нет, я не шучу и не играю словами. Статья эта посвящена именно тому, что вынесено в заголовок – кроважидным помидорам-убийцам. И речь пойдет вовсе не о безвинных жертвах перекачанных нитратами томатов и не о несчастных дачниках, отравившихся вместе с жучками-червячками раствором медного купороса. Мы расскажем вам страшную и местами трагичную историю о жестокой войне помидоров-маньяков против человечества, о том, как эти сатанинские создания неоднократно пытались захватить власть на Земле, но всякий раз терпели фиаско...

Начало вторжения

Точкой отсчета для вторжения следует считать 30-е и 40-е годы двадцатого века. Именно тогда достигла своего пика первая волна популярности ужасиков. «Дракула», «Франкенштейн», «Мумия», «Человек-волк» – все они принесли своим создателям заслуженные барыши и столь же заслуженные славу и почет. Народ был в восторге от хорроров, подсел на вызываемый ими управляемый страх, как на наркотик. Кинематографисты не могли не воспользоваться этим и в какой-то момент поставили производство ужасиков на конвейер. Однако при этом они столкну-

лись с весьма деликатной проблемой: литературная основа («Франкенштейн» Мэри Шелли, «Дракула» Брэма Стокера и т.д.) уже упокоилась в сюжетах оригинальных постановок, нужно было придумать что-то новое. А это было и сложно, и дорого, и вообще рискованно (вкладываться-то, понятное дело, лучше в то, что обязательно принесет доход). Конечно, голливудские воротилы не были бы голливудскими воротилами, если бы не разгрызли этот орешек: на киноэкраны хлынула лавина сиквелов. Те самые монстры, что безобразили в оригинальных постановках, ожили, получили новые мотивы для своих злодеяний и двинули в оче-



Официальные томаты

У цикла есть официальный сайт – www.killertomatoes.com. Ничего невероятного там, разумеется, нет, но кое-что занятное отыскать получится. Во-первых, ролики и информация о каждой серии цикла. Там, например, можно узнать, что самой дорогой сценой в «Нападении Помидоров-убийц» была авария вертолета, вообще изначально не планировавшаяся, и что по телефонам, указанным в фальшивой рекламной бегущей строке, люди звонили на протяжении многих лет после выхода фильма. Во-вторых, там есть две трогательные и очень трэшевые игрушки, сделанные во флэше: платформер про помидорчик, обожающий прыгать и ненавидящий нотки, и игра «одень томат», в которой следует сделать из подручного материала (зубы, шляпы, сигара, глазки) очередной кровавадный овощ. В-третьих, там можно послушать музыку из фильма, купить что-нибудь из мерчендайза и стать членом официального томатно-убийственного фан-клуба (бессмысленно, но приятно).

Слева: А это – первая жертва жестоких овощей-потрошителей. Красные пятна на полу и на теле несчастной – это томатный сок («Нападение Помидоров-убийц»).

трэш-хоррора из далеких черно-белых дней уже забыты (Эд Вуд младший – счастливое исключение из правил), а ведь было их весьма немало, и наивно-дурацких фильмов ужасов про тряпичных чудуш и монстров из старых покрышек они сняли великое множество.

Вернемся, впрочем, к нашим помидорам. С каждым годом порог входа в киноиндустрию становился все ниже и ниже, в середине 60-х на прилавках появилась дешевая пленка и недорогое любительское и полупрофессиональное оборудование. Тогда-то и сошла лавина самодельных трэшевых хорроров: они снимались тысячами, некоторым даже удавалось доползти до местных кинотеатров и получить известность на уровне городка или даже целого штата. Более того, кое-кто из любителей ухитрялся дорасти до уровня большого кинематографа, сохранив приверженность к тяп-ляпным фильмам ужасов. Крупные студии тоже не гнушались возможностью снимать, помимо серьезных высокобюджетных произведений, убогий трэш-проходняк (это позволяло списывать налоги, разбрасывать прибыли между проектами, сдавать помещения самим себе в аренду по огромным ценам и совершать прочие мелкие шалости, помогавшие эффективнее утаивать деньги от государства). Хоррор для этих целей подходил идеально – звезд не требовалось, толковый сценарий нужен не был, режиссура роли не играла, единственные, по сути, траты –

редной поход за славой и деньгами. Зрители в большинстве своем встретили сиквелы чуть прохладнее, чем оригиналы, но все равно исправно проголосовали за них долларом и фунтом. Воротилы от кинобизнеса восприняли это как знамение свыше. «Еще сиквелов! Дайте нам еще сиквелов!» – так они интерпретировали реакцию публики и, разумеется, дали. Естественно, с фильмами при этом происходило то же самое, что и с топливом на неконтролируемой заправке. Служащий Вася чуть отлил бензина, разбавил остаток водой. Потом Петя немножко увел и тоже разбавил водой. Затем последовательно процедуру повторяли Игорь, Костя и Арсений Петрович. Понятно, что каждому следующему доставался бензин все более и более низкого качества, ну, а покупатель и вовсе заправил машину чистой водой. Каждый новый сиквел, утрачивая сюжет, стиль и идейную нагрузку оригинала, все меньше и меньше походил на полноценный фильм и все больше и больше – на винегрет из кадров с бегущими и прыгающими страшилками. Но зрители все равно заполняли кинотеатры и с нездоровым интересом наблюдали за тем, как кривляются на большом экране некогда величественные чудовища.

Именно тогда и начал зарождаться трэш-хоррор – фильмы ужасов, снятые за гроши с участием актеров третьего эшелона или подвернувшихся под руку любителей. Сценарии подобных картин в лучшем случае не блистали особым качеством, а чаще всего и вовсе были откровенной туфтой. Выражения «режиссура» и «операторская работа» применительно к трэш-хоррору звучали как неприличные и не слишком понятные ругательства. В общем, это был полноценный киномусор. К концу 50-х – началу 60-х этим мусором буквально завалило всю Америку: желающих снимать кино становилось все больше и больше, и основная масса энтузиастов была воспитана на фильмах ужасов, виденных в детстве, то есть в те самые 30-е и 40-е. Никаких специальных учебных заведений эти люди не кончали, с теорией кино, разумеется, не были знакомы даже понаслышке. Безудержная жажда творчества заменяла им и опыт, и знания, и вообще все. Невероятным образом добываясь финансирования, они снимали свои киноопусы и даже ухитрялись ограниченно показывать их в кинотеатрах (в те докорпоративные времена договориться с владельцем кинозала было не так уж сложно). В наши дни большинство героев-энтузиастов

Внизу: Наиболее высокобюджетная сцена первого фильма: безжалостные помидоры-убийцы сбивают вертолет («Нападение Помидоров-убийц»).

Первое появление кровавадных помидоров-убийц («Нападение Помидоров-убийц»).

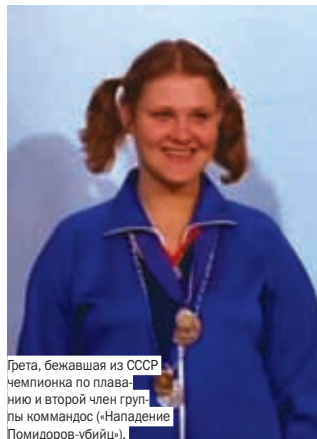




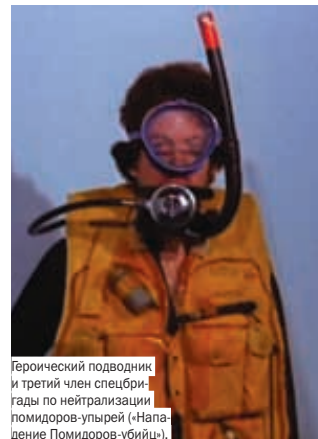
Суперсолдат, потенциальный уничтожитель помидоров. Увы, неполноценная модель – государственные средства хватило на одну только суперногу («Нападение Помидоров-убийц»).



Специалист по маскировке в своем естественном облике («Нападение Помидоров-убийц»).



Грета, бежавшая из СССР чемпионка по плаванию и второй член группы командос («Нападение Помидоров-убийц»).



Героический подводник и третий член спецбригады по нейтрализации помидоров-упырей («Нападение Помидоров-убийц»).



на костюмы для чудищ, и при этом зрители (по большей части подростки) почти всегда заполняли залы.

Оборотни, вампиры, зомби, маньяки, пришельцы, сохранившиеся с исторических времен монстры – количество фильмов про этих субчиков было столь велико, что в какой-то момент возникла потребность в новых колоритных персонажах. Производители трэш-хоррора ответили пулеметной очередью из всевозможной плотоядной нелепицы – кролики-убийцы, уточки-потрошители, пауки-кровососы, синички-вивисекторы, муравьи-наильники. Разумеется, этот разношерстный балаган, помноженный на idiotские сценарии и неумелую съемку, очень скоро превратил фильмы ужасов в комедии. Зрители во

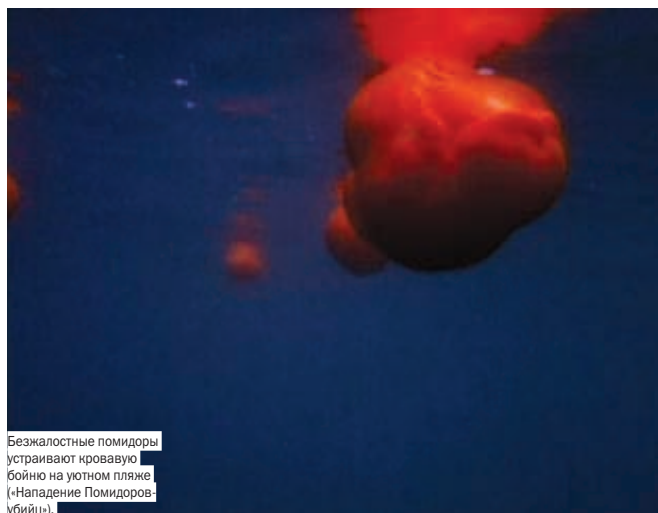
Вверху: Разномастные высокопоставленные типусы пытаются разместиться в крошечном кабинете. Классическая сцена, впоследствии спародированная и обыгранная во многих игровых и анимационных фильмах и компьютерных играх («Нападение Помидоров-убийц»).

Внизу: Кроважидные томаты осадил машину. Все пассажиры обречены («Нападение Помидоров-убийц»).



весь голос хохотали над воющими на луну хомячками-маньяками и начинали кататься по усыпанному попкорном полу кинотеатра, едва увидев залитую кетчупом меланхолическую мордочку зайца-убийцы.

Вместе с остальными заходился от смеха и радовался некто Коста Диллон, американский юноша греческого происхождения. Объединив усилия с друзьями – Стивеном Пизсом и Джоном Де Белло – он, учась еще в средней школе, снимал короткометражные фильмы. Фильмы эти, как утверждают современники, были довольно занятыми и даже несколько раз удостоивались призовых мест на молодежных кинофестивалях. В один прекрасный день Диллону, насмотревшемуся, судя по всему, разномастного кинотрэша, пришла в голову идея – снять картину про самого нелепого монстра всех времен и народов, такого, чтоб на его фоне дурацкие чудища из паноптикума бесчисленных трэш-хорроров выглядели, как «Капитал» Карла Маркса рядом с комиксами про Человека-бобра. Задача, честно говоря, была весьма непростой – столько уже всяческих наидиковинных страшил сочинили пионеры жанра, столько разных idiotизмов понавыдумывали, что дабы их переплюнуть, надо было приложить все силы и даже чуть больше. И Диллон приложил. Каким-то образом он нафантазировал таких тварей, которых и героями-то фильма представить невозможно (разве что только колхозного какого-нибудь триллера про генетически модифицированные продукты), не говоря уж о кроважидных монстрах.



Безжалостные помидоры устраивают кровавую бойню на уютном пляже («Нападение Помидоров-убийц»).

И, тем не менее, Коста Диллон выдумал помидоров-убийц.

Сперва Диллон, Пизс и Де Белло наваяли про них короткометражку. История ее, увы, не сохранила. А потом, когда подросли, возмужали и научились добывать настоящие деньги, сняли и полный метр. Специально для этого они организовали контору Killer Tomato Entertainment, насобирали \$100 тыс., отыскали где-то неплохую киноленту (именно благодаря этой киноленте и возникли в свое время у зрителей сомнения в том, что постановка микробюджетная – обычно подобные моделики изготавливались на куда как более дрянные материалы) и сняли полуторачасовой фильм «Нападение помидоров-убийц» (Attack of the Killer Tomatoes, 1978).

Режиссером и продюсером картины был назначен Джон Де Белло, а Диллон и Пизс сами себя выбрали сценаристами (понятно, что на таком уровне все эти должности крайне условны, на деле каждый занимается тем, до чего у него в текущий момент доходят руки). Фильм решено было стилизовать под бесчисленные трэш-хорроры, благо для этого имелись все условия – крошечный бюджет, неумелые актеры, трогательный в своем откровенном idiotизме сценарий. Однако снимали отцы-основатели Killer Tomato Entertainment не ужасик, а пародийную комедию.

Картина открывалась несколькими жестокими сценами нападения томатов на

беззащитных людей. Вот счастливая домохозяйка моет посуду, и через мгновение уже вопит с перекошенным лицом, наблюдая, как на нее неотвратимо движется кровожадный помидорчик. Через несколько мгновений ее холодный труп лежит на полу, залитый светло-красной жидкостью, символизирующей одновременно кровь и внутренности помидора. Вот мужчина, листая газету, отливает из стакана томатный сок и тут же падает замертво, сидящая подле него жена не обращает на это ни малейшего внимания. Вот пожилая парочка наблюдает за тем, как гигантский овощ из семейства пасленовых поедает соседского мальчишку. Пенсионеры меланхолично комментируют происходящее. В общем, США объята ужасом и страхом, помидоры лютуют и убивают, и требуется срочное вмешательство властей.

Вмешательство властей сопровождается каскадом из неожиданно остроумных гэгов, часть из которых стала классикой жанра: заседание ученых и министров в крошечном чуланчике, где всем приходится лазить едва ли не через голову друг друга; спецотряд командос, состоящий из сбежавшей из СССР крепкой да ладной пловчихи, сумасшедшего подводника, даже по суше разгуливающего в ластах и акваланге, и чернокожего специалиста по изменению облика, постоянно маскирующегося под самые нелепые предметы. По мере развития «сюжета» градус безумия подрастает – томаты атакуют на суше, в воде и в воздухе (в трогательной сцене нападения на купальщиц забавно пародируются «Челюсти» Спилберга – вокруг визжащих и вопящих полуголых девушек плавают помидорки, царят хаос и насилие), негр маскируется сперва в Гитлера, а потом в гигантский помидор, чтобы втереться в доверие к томатам. Президент США обращается за помощью в рекламное агентство, дабы те убедили население страны, что нападение овощей-убийц – великое благо, и отдает приказ бомбить Нью-Йорк (растений-врагов там нет, но президенту-то виднее). Томаты-гиганты размером с джип катаются по улицам городов и сеют разрушения и панику, войска пасуют перед их овощной мощью. Бесстрастный закадровый голос докладывает: «На своем пути помидоры жгут, грабят, насилуют...»

Земля на грани полного помидорабощения. Но тут внезапно появляется традиционный для жанра *deus ex machina*, который и приносит в своих цепких лапах рецепт уничтожения кровожадных монстров. Измученное, затравленное, ограбленное и избитое население готовится дать бой на гигантском стадионе, где, воспользовавшись подаренным машинным богом секретом, наносит плотоядным овощам сокрушительное поражение. Помидоры растоптаны и низведены до состояния томатного сока, человечество торжествует



и готовится восстанавливать разгромленный мир.

Удивительное дело: несмотря на невероятную изобретательность и фейерверк отличных гротескных шуток, фильм поначалу был весьма неблагосклонно воспринят широкой общественностью. Отдельные провинциальные зрители решили, что авторы и правда старались сделать ужастик, а получилось то, что получилось. Кое-кто подумал, что Де Белло, Диллон и Пиэс пытались снять полноценную комедию, а вышел невменяемый трэш. Кинокритики традиционно выставили свои двойки и колы, ориентируясь на название и бюджет. Словом, «Нападение Помидоров-убийц» довольно быстро получило незаслуженный титул одного из худших фильмов в истории кино и ошибочно оказалось в списке картин, которые «настолько убоги и бездарны, что смешны до колик». Занятно, что авторы не пытались это оспорить, а наоборот, то и дело подливали масло в огонь, демонстративно соглашаясь со всеми титулами и обвинениями и непрерывно подшучивая над самими собой и своей работой.

Когда до зрителей наконец-то дошло, что такое «Нападение Помидоров-убийц» на самом деле, лента в мгновение оказалась культовой. Видеокассеты кочевали из рук в руки, копии татирались до дыр; кинозалы, в которых показывали фильм, заполнялись до отказа, рассказы о сумасбродном творении Де Белло, Диллона и Пиэса передавались из уст в уста... В общем, судьба картины в очередной раз подтвердила тезис о том, что от ненависти до любви один шаг.

Вверху: Помидоры, вырвавшись из заточения, расправляются в овощном магазине со своими бывшими угнетателями («Нападение Помидоров-убийц»).



Внизу: Шпион в стане беспощадных овощей («Нападение Помидоров-убийц»).

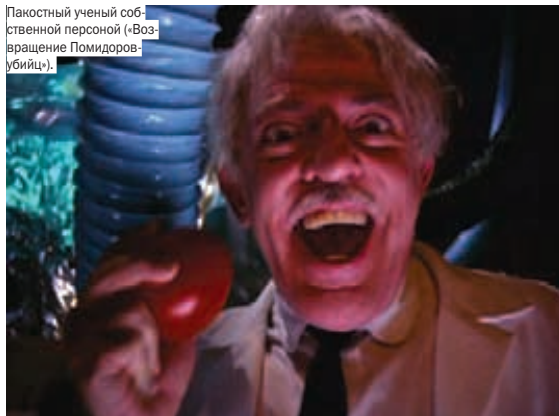


ПРЕЗИДЕНТ США ОБРАЩАЕТСЯ ЗА ПОМОЩЬЮ В РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО, ДАБЫ ТЕ УБЕДИЛИ НАСЕЛЕНИЕ СТРАНЫ, ЧТО НАПАДЕНИЕ ТОМАТОВ – БЛАГО, И ОТДАЕТ ПРИКАЗ БОМБИТЬ НЬЮ-ЙОРК. РАСТЕНИЙ-ВРАГОВ ТАМ НЕТ, НО ПРЕЗИДЕНТУ-ТО ВИДНЕЕ.

Справа: Начало второго фильма о помидорах-убийцах пародирует вступительные ролики, предвещающие показ по кабельному ТВ трэшевых фильмов ужасов («Возвращение Помидоров-убийц»).



Пакостный ученый собственной персоной («Возвращение Помидоров-убийц»).



Справа: Дорогостоящий спецэффект из второй части фильма – общий план на особняк пакостного ученого («Возвращение Помидоров-убийц»).



Женщина, полученная путем химической и музыкальной обработки помидора («Возвращение Помидоров-убийц»).



Новая угроза

С наступлением 80-х популярность «Помидоров-убийц» не только не упала, а изрядно выросла. Количество выпускаемого трэша достигло совсем уж немислимых размеров, монстры различной степени нелепости градом сыпались на головы зрителям. Некоторые кинопроизводители настолько набили руку в изготовлении убогих поделок, что исхитрились выпускать по десять и даже больше фильмов за год. Словом, все то, над чем смеялись в «Помидорах-убийцах» Де Белло со товарищи, ничуть не утратило актуальности. Более того, в определенный момент любовь к подобному рода фильмам превратилась чуть ли не в полноценную идеологию, а эстетика малобюджетного трэш-хоррора сделалась по-настоящему модной. Нарочитая дешевизна, дырявый сценарий, са-

модельные тяп-ляп-спецэффекты, трогательно наивная и примитивная актерская игра – все это стало неотъемлемой чертой стиля, обязательной «фишкой» целой кинокатегории. Громко заявила о себе студия «Трома», принявшаяся пулеметной очередью выплевывать полные черного юмора ленты, дал сольный концерт отец «Зловещих Мертвецов» Сэм Рэйми, чуть позднее пришел великий и ужасный Питер «Наше все» Джексон... Но авторы «Нападения Помидоров-убийц» их опередили и заслужено получили титул корифеев в жанре пародийных трэш-хорроров.

В середине 80-х британская компания Global Software решила выбросить на рынок видеоигр несколько интерактивных римейков старых хорроров. В 85-м они выпустили Attack of the Mushroom People, базирующуюся на старом японском филь-

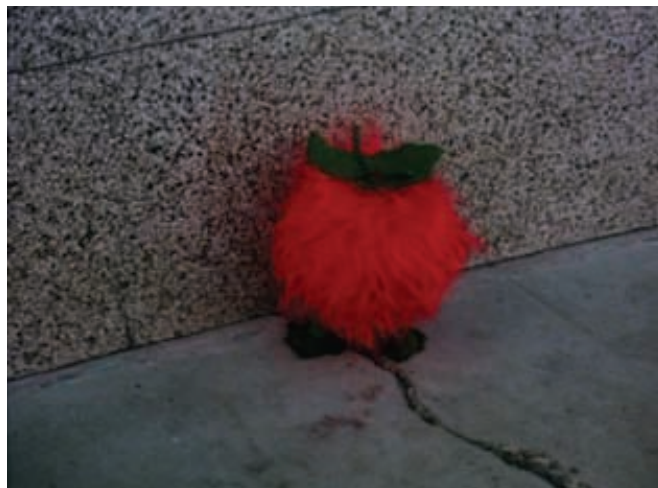
ме «Нападение людей-грибов», а через год сделали Attack of the Killer Tomatoes, основанную на сюжете понятия какого фильма. Впрочем, «основанную» – это громко сказано: пересечения имеются, но они не так уж значительны. Выпущенная Global Software игра – это, скорее, рассказ о том, что происходило во время вторжения в тех местах, куда камера Де Белло не добралась.

Итак, вы – работяга Вимп. Ваше постоянное место работы – томатоперерабатывающая фабрика, важнейшая задача которой состоит в приготовлении пюре из помидоров, которое впоследствии становится ингредиентом пиццы. Не будет пасты, не станет и пиццы; а отсюда уже и до национальной катастрофы два шага. В один прекрасный день вы, старина Вимп, приходите на место службы и обна-

Игорь, верный помощник пакостного ученого, мечтающий работать телеведущим. Иногда, чтобы угодить своему хозяину, ходит сгорбившись, хромая и со страшным выражением лица («Возвращение Помидоров-убийц»).



Внизу: Дружелюбный помидор-пушистик («Возвращение Помидоров-убийц»).



руживаете... О, Господи! Овощи мутировали и восстали! Они больше не хотят служить сырьем для пюре, а желают править людьми и миром. В общем, теперь от вас зависит будущее Земли: ради спасения человечества следует, бегая и прыгая по изометрическому заводу, поделенному на бесчисленные комнаты (один экран – одна комната), усмирять томатов-убийц и при этом не забывать давить в пюре мирные экземпляры («даже если обрушится мир, поставка пиццы должна продолжаться!»).

Игра Attack of the Killer Tomatoes получила весьма благоприятные оценки в прессе и собрала уйму восторженных отзывов. Однако дельцы из Global Software почему-то расстроились и серию свою, посвященную виртуальным ремейкам кино-трэша, свернули (мир так и не увидел запланированных игр по фильмам «Дикие женщины Вонго» и «План 9 из Открытого Космоса»).

К концу восьмидесятых в кинобизнесе появился новый тренд: сумасшедшую популярность стали набирать молодежные комедии. Незатейливые фильмы про непутевых юношей и девушек, всячески пытающихся найти себя в загадочном мире взрослых (точнее, на небольшой его лужайке, ограниченной пунктами «секс», «алкоголь», «бытовые проблемы» и «межличностные конфликты»), начали приносить очень солидные доходы. Кинофотографы бросились клепать подобные картины пачками, радуется, не быстро заботясь о качестве конечного продукта. Собственно, последствия этой гонки за барышами мы видим до сих пор (жанр молодежных комедий на настоящий момент имеет, пожалуй, самый низкий показатель отношения пристойных фильмов к бездарным поделкам, который с каждым днем все ухудшается и ухудшается)... Де Белло и его коллегам, надумавшим как раз сделать сиквел «Нападения Помидоров-убийц», грешно было бы проигнорировать писк сезона. И в качестве основы для фильма «Возвращение Помидоров-убийц» (Return of the Killer Tomatoes!, 1988) было решено использовать шаблоны модного жанра. Понятно, что в силу объективных причин от молодежной комедии там осталась лишь фабула, все остальное обратилось во внежанровый балаган и цветастый карнавал абсурда. Ну, оно и понятно – с таким-то сюжетом...

Со времен великой войны людей и томатов минуло двадцать с гаком лет. Помидоры полностью и повсеместно запрещены. Их нельзя выращивать, продавать и покупать, из них нельзя делать кетчуп. Однако, пренебрегая запретом, некий ученый-пакостник тайно ставит на томатах бесчеловечные эксперименты и, в конце концов, добивается своего: изыскивает способ превращать сей красный овощ в накачанных суперсолдат (с помощью музыкального автомата и токсичных отходов). Кроме того, он создает себе помощницу, говорящую на идеальном английском, знающую рецепты 815 национальных блюд и 637 поз для секса, умеющую обращаться со всей существующей домашней техникой и безумно любящую тостеры. Но помощница сбегает от деспота, раздосадованная тем, что тот выкинул на помойку маленький

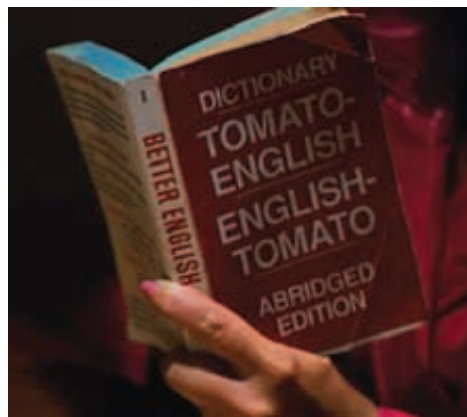
Тайная продажа помидоров («Возвращение Помидоров-убийц»).



Справа: Наш старый приятель – специалист по маскировке из первого фильма. На этот раз он выступает в роли ливийского диктатора Муаммара Каддафи.



Внизу: Англо-помидорный и помидоро-английский словарь («Помидоры-убийцы наносят ответный удар»).



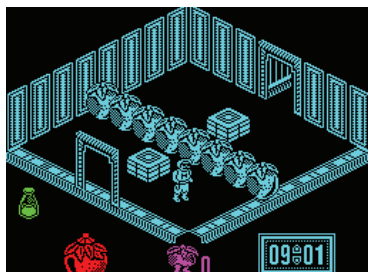
Помидоры-убийцы, обзаведшиеся мордашками («Помидоры-убийцы наносят ответный удар»).



пушистый помидорчик с ножками, плод одного из экспериментов, бесполезный для завоевания мира. Барышня отправляется жить к двум молодым парням, один из которых влюбляется в нее по самые уши, а другого играет Джордж Клуни (одна из первых, кстати говоря, его киноролей). Начинается тотальный бедлам, а у съемочной группы (не фактически, а согласно сюжету картины) кончаются деньги на фильм. Преодоление «финансовых трудностей» происходит за счет продакт-плейсмент, на экране начинают мелькать различные товары (старичок, чистящий зубы рекламной пастой во время массовой драки в пиццерии, или внезапно вылезающая из-под стола рука, водружающая в центре кадра коробку кукурузных хлопьев). А тем временем человечество вновь в опасности: пакостный ученый думает организовать следующее нападение помидоров-убийц, и остановить его могут лишь... правильно, командос из первой части!

Занятно, что появлением на свет второго фильма о помидорах-убийцах мы обязаны... «Мuppetт Шоу». Точнее, не совсем «Мuppetт Шоу», а его ответвлению – «Мuppetты в детстве» (Muppet Babies). В этой программе Мuppetты были еще совсем маленькими и совместно воспитывались в яслях... В одном из эпизодов Мuppetт Фоззи столкнулся с «помидорами-тупицами» (игра слов: attack of the killer tomatoes обратилось в attack of the silly tomatoes) и успешно их победил. В этом же эпизоде демонстрировались фрагменты из первого фильма. Каким-то непостижимым для бизнесменов образом именно эта серия «Мuppetтов в детстве» получила один из самых высоких рейтингов в телесезоне. Будучи не в силах понять причину подобно финансового безобразия, дельцы, тем не менее, решили воспользоваться им в меркантильных целях: тут же к Де Белло, Диллону и их коллегам отправился представитель компании New World Pictures, который предложил им творческий карт-бланш и два миллиона долларов (в двадцать раз больше, чем бюджет первой части) на съемки сиквела.

Внизу: Игра Attack of the Killer Tomatoes 1986 года для ZX Spectrum.



«Возвращение Помидоров-убийц» хоть и не стало, в отличие от первой картины, культовым, тем не менее, успех имело немалый. Снобы и ортодоксальные эстеты вновь нарекли фильм одним из худших творений в истории кино, чем несказанно обрадовали Де Белло и его команду. Критики вылили на картину ушаты помоев, приводя авторов в совершеннейший восторг. В общем, решено было не ждать еще десять лет, а сразу же сделать парочку сиквелов. Так, в 90-м на экраны вышел фильм «Помидоры-убийцы наносят ответный удар» (Killer Tomatoes Strike Back!), а в 91-м – «Помидоры-убийцы поедают Францию» (Killer Tomatoes Eat France!). Увы, обе картины широкого проката не удостоились и отправились покорять зрительские сердца сразу на видеокассетах. Потому и резонанс они вызвали не столь сильный, и внимание критиков привлекли меньше. Да и в целом, конечно, оба фильма получились местами очень забавными, но до сумасшедшего абсурдизма первых двух им было очень далеко... Из новшеств, пожалуй, следует отметить, что в третьей части у томатов-убийц появились лица, а в четвертой они и вовсе заговорили (ранее овощи-злодеи общались при помощи своего особого томатного языка).

...Кстати, дельцы из New World Pictures неожиданно остались весьма довольны тем, как и на что Де Белло со товарищи потратили их два миллиона. Было принято решение развить успех «Возвращения Помидоров-убийц» с помощью... мультсериала. Так, в конце 90-го года на канале Fox Kids стартовал анимационный цикл «Нападение Помидоров-убийц». Сюжет это-



го неожиданно удачного и по-хорошему безумного мультсериала являл собой альтернативный показанному в «Возвращении» вариант развития событий. Пакостный ученый не был побежден, и героям фильма пришлось объединить усилия, дабы противостоять его бесконечным злоеющим планам. Противостояли они на протяжении 13 серий первого сезона и восьми второго, после чего шоу было снято с показа. Причина отмены мультяшного «Нападения» была довольно печальна: неудачная смена курса после первого сезона. Зрителю не понравились ни иная стилистика (второй сезон анимировался полностью на компьютере), ни сюжет (пришли новые сценаристы, решившие кардинально изменить вектор шоу). Тем не менее, после первого

Внизу: Игра Attack of the Killer Tomatoes 1991 года для NES.



показа анимационные «Помидоры-убийцы» не стигнули бесследно: их еще дважды (в середине 90-х и начале «нулевых») крутили на каналах Fox.

В 91-м волной популярности томатно-убийственной тематики на сушу выбросило игру Attack of the Killer Tomatoes, разработанную компанией Imagineering, с большим удовольствием переносившей на приставку NES анимационные фильмы (в их послужном списке «Настоящие охотники за приведениями», «Болотное чудовище» и целая порция игр по «Симпсонам»). Геймеру предстояло управлять одним из персонажей мультсериала и всячески противодействовать коварным планам пакостного ученого и его многочисленных подручных. Attack of the Killer Tomatoes представляла собой не шибко изобретательный платформер со старым добрым «напрыгиванием» в качестве основного метода расправы с супостатами. В 92-м году игра была с незначительными изменениями портирована на Game Boy.

После 92-го наступило большое помидорное затишье. Де Белло надоело клепать истории про овощей-убийц, новых игр не выходило, мультфильмы не снимали, и даже комиксы никто не рисовал. Впрочем, о зверствах кровожадных томатов регулярно упоминалось в фильмах других режиссеров (самый большой процент цитат обнаруживается в «Марс атакует» Тима Бертона) и видеоиграх. Ну и в 97-м еще была подростковая книжка американского писателя Питера Лерангиса «Нападение Картошки-убийцы» (Attack of the Killer Potatoes), в которой рассказывалось об атакующем род людской гигантском кар-

Игорь спрашивает у прохожих, была ли в этом фильме уже сцена погони. Получив отрицательный ответ, запрыгивает в мусоровоз и... врывается в гору из коридора. Один из наблюдателей скептически констатирует: «Коротенькая получилась сцена погони». Второй добавляет презрительно: «Малобюджетный фильм» («Возвращение Помидоров-убийцы»).



тофеле, и обнаруживалась уйма отсылок к фильмам Де Белло.

Помидорный ренессанс начался во второй пятилетке «нулевых» годов: неоднократно были переизданы два самых старых фильма, причем первый – с авторскими комментариями, кучей дополнительных материалов, удаленных сцен и прочих фанатских полезняшек. Активно циркулируют в информационном пространстве слухи о готовящемся римейке «Нападения Помидоров-убийцы», который пообещали снять Кент Николс и Дуглас Сэрайн (создатели нашумевшего проекта Ask a Ninja). Сэрайн, назначивший себя продюсером картины, уже успел сообщить широкой общественности, что планирует уговорить сняться Брюса Кэмпбелла (Эш из «Зловещих Мертвецов», если вы вдруг забыли) и Джима Керри. Наконец, в конце 2008 го-

да компания Viper Comics в рамках свежесозданной серии «Книги Черной Мамбы», запустила комикс, основывающийся на сюжете первого фильма Де Белло. События картины в рисованной истории передаются весьма точно, хотя и адаптированы к реалиям нынешнего дня. Так, например, когда полицейские находят залитую томатным соком мертвую домохозяйку, один из них, рассуждая на тему, кому это могло бы понадобиться, констатирует: «Наверняка Бен Ладену».

В общем, помидоры-убийцы снова живее всех живых и готовят очередное вторжение. Нас ждут нелегкие деньки: реки кроваво-красного томатного сока, приступы истеричного смеха, безумные спецлисты по маскировке и прочие штуки, которые так ценят все почитатели старого милого трэша. **СИ**



Талантливый помидор на играет на саксофоне («Помидоры-убийцы подают Францию»).



Съемочная группа обсуждает проблему нехватки съемочного бюджета и принимает решение о начале активного использования продакт-плейсмента («Возвращение Помидоров-убийцы»).








Live Network Channel



Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store
























5 самых свежих PSN-игр:

-  Battlefield 1943, 565 Мбайт, 445 руб.
-  Red Baron Arcade, 136 Мбайт, 275 руб.
-  Tatoi: Тайны Великого Древа, 197 Мбайт, 345 руб.
-  The Punisher: No Mercy, 737 Мбайт, 275 руб.
-  Numblast, 170 руб.

ДемOVERСИИ:

-  Fuel, 1.1 Гбайт
-  Ghostbusters The Video Game, 616 Мбайт

Дополнения:

-  Midnight Club: Los Angeles – South Central Ultimate Content Pack, 5 Мбайт, \$12.50
-  James Bond: Quantum of Solace – Camille Map Pack, 348 Мбайт, \$4.99
-  Cross Edge – New Costume Set 1, 191 Мбайт, \$3.99
-  Cross Edge – New Costume Set 2, 218 Мбайт, \$3.99
-  Cross Edge – Additional Dungeon 2, 111 Кбайт, бесплатно
-  Cross Edge – Additional Dungeon 3, 111 Кбайт, бесплатно
-  Cross Edge – Safety Pack, 111 Кбайт, бесплатно
-  Cross Edge – Fresh Heart Pack, 111 Кбайт, бесплатно
-  Cross Edge – Power Up Pack+, 111 Кбайт, бесплатно
-  Cross Edge – Stone SP Synth Pack, 111 Кбайт, бесплатно
-  High Velocity Bowling – Ball Pack 7 (Route 66 Americana), 6 Мбайт, \$0.99
-  High Velocity Bowling – Ball Pack 6 (4th of July Americana), 4 Мбайт, \$0.99
-  Skate 2 – Maloof Money Cup pack, 68 Мбайт, 75 руб.
-  Dynasty Warriors 6 Empires – Additional Music Set 1, 18 Мбайт, бесплатно
-  Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Kempo, Royal, Artemis, Queen), 3-4 Мбайт, бесплатно
-  MotorStorm: Pacific Rift – Adrenaline Expansion, 405 Мбайт, 205 руб.
-  MotorStorm: Pacific Rift – Speed Expansion, 572 Мбайт, 205 руб.
-  MotorStorm: Pacific Rift – Monarch Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
-  LittleBigPlanet – Statue of Liberty costume, 1 Мбайт, бесплатно
-  Tiger Woods PGA Tour 10 – Разное, 100 Кбайт, 35-205 руб.
-  Guitar Hero World Tour – Victory Records Track Pack (The Sleeping «Bomb the World», Silverstein «I Am the Arsonist», A Day To Remember «NJ Legion Iced Tea»), 111 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
-  Guitar Hero World Tour – Epitaph Punk-O-Rama Track Pack, 83 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
-  Rock Band – Green Day Pack 01, 95 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.

'Splosion Man

XBLA АНОНС

Жанр: action.platform | Издатель: Twisted Pixel Games | Разработчик: Twisted Pixel Games | Зона: 

Выпустив этой зимой платформер The Maw, студия Twisted Pixel доказала свое умение делать увлекательные игры со специфическим чувством юмора. Теперь на смену пришельцу-обжоре Mo, ставшему одной из главных звезд XBLA, спешит новый герой – тот самый 'Splosion Man из заголовка. Некогда простой человек, он оказался жертвой неудачного эксперимента, получив в результате тело из жидкого огня и возможность взрываться каждую секунду. Его цель? Отомстить ученым за свою судьбу. Средства ее достижения? Конечно же, подняв на воздух все, что можно!

Итак, нас ждет карикатурное существо с улыбки до ушей, которое мечется по двумерным уровням, без конца оглашая коридоры громким «ба-бах!», и, не пряча улыбки, отправляет на тот свет горе-ученых. Вокруг «взрывной» природы персонажа и будет строиться вся игра – со всеми ее препятствиями и головоломками. Нужно перебраться через пропасть – взорвем

бочки с горячим, рассчитав траекторию так, чтобы ударной волной героя перебросило на другую сторону разлома. Требуется оказаться на каком-нибудь уступе? Жмем «прыжок» и взрываемся несколько раз подряд – каждый взрыв забрасывает персонажа все выше.

Юмор, которого ожидается немало, главным образом, вращается вокруг подрывной деятельности центрального персонажа и отчетливо пахнет дымком. Достаточно вспомнить видеоролик, в котором взорванные ученые падают вниз порциями запеченного мяса – в сочетании с нарочито мультяшной графикой 'Splosion Man это производит сильное впечатление. Такой вот у разработчиков творческий взгляд на мир... Впрочем, до сих пор чутье не подводило Twisted Pixel: оторваться от The Maw оказалось решительно невозможно. Так что и на этот раз мы вправе ждать только самого лучшего.

Дмитрий Карасев

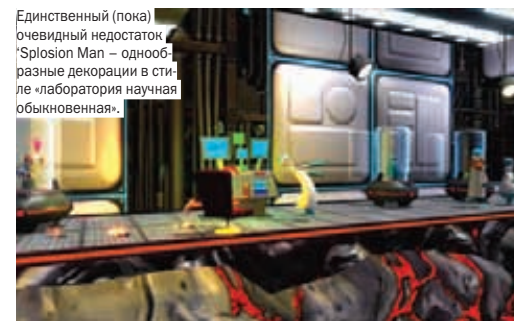
От частых детонаций герой начинает тускнеть (гаснуть). Поэтому взрываться без конца все-таки не получится.



Как и The Maw, новое творение Twisted Pixel может похвастаться отличной по меркам XBLA графикой.



Единственный (пока) очевидный недостаток 'Splosion Man – однообразные декорации в стиле «лаборатория научная обыкновенная».



The Punisher: No Mercy ★★★★★

PSN НОВИНКА

Жанр: shooter.first-person.modern | Издатель: Zen Studios | Разработчик: Zen Studios | Размер: 737 Мбайт | Зона: RU | Цена: 275 руб.

Разработка The Punisher: No Mercy была, без сомнения, приурочена к выходу последнего на сегодня фильма о суровом антигерое. «Каратель: Территория войны», как и вся нынешняя продукция Lions Gate оказался фильмом «неформатным» и в некоторых странах даже отправился прямоком на видео, минуя кинотеатры. Вот и игра выдалась ему под стать. Вместо того чтобы склепать по-быстрому очередной никому не нужный боевик от третьего лица, разработчики из Zen Studios соригинальничали. Вкратце: The Punisher: No Mercy – исключительно мультиплеерный FPS. Сингл здесь не идет дальше «кампании» Quake III: Arena или первого Unreal Tournament и представляет собой лишь череду матчей с ботами для тех, кто Интернетом обделен, а Фрэнк «Каратель» Касла очень-очень любит. Еще покажут анимированные комикс-вставки в духе Metal Gear Solid: Portable Ops, но их с тем же успехом можно посмотреть и из меню. В общем, как ни крути, а «Режим истории» нужен только для затравки перед выходом в онлайн – привыкнуть к управлению, разблокировать немного персонажей и оружия. Да-да, все верно – The Punisher: No Mercy использует популярную в онлайн-шутерах схему, по которой кон-

тент открывается по мере игры. Пристрели сотню-другую врагов из слабенького пистолета – получи пушку побольше. Еще один успешный рейд – получи-распишитесь, вот вам новый усилитель. К слову, усилители эти бывают двух типов – пассивные (работают постоянно) и активные (их можно включать время от времени). В течение матча есть возможность прокачать и оружие, но со смертью все набранные уровни сбрасываются.

Мультиплеер предлагает игроку несколько интересных режимов: от кооперативного прохождения Story Mode до Punish the Punisher – забавы вроде «Царя горы». Но примерно отстреливать противников рано или поздно наскучит, а больше ничего The Punisher: No Mercy предложить и не старается. Кроме красивой графики, конечно, – Unreal Engine, как-никак: вода колышется, раскаленный металл призывно пышет жаром – давненько нам не встречалась картинка такого уровня на просторах PSN. Именно благодаря ей (а вовсе не игровому процессу) в памяти о The Punisher: No Mercy остаются только приятные воспоминания, когда спустя пару дней удаляешь ее с жесткого диска. Она быстро надоедает, но до того момента приносит только удовольствие.

Алексей Косожикин

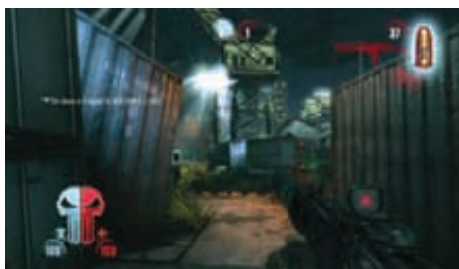
Комикс-заставки рисовал не кто иной, как Майк Деодато – заслуженный художник Marvel.



Как ни странно, сумрак и ужас царят не на всех уровнях.



На аренах полно призов – здоровья, брони и прочего.



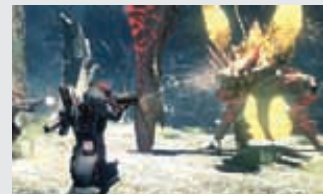
Новости

Алексей Косожикин

Помните, как при запуске New Xbox Experience (а.к.а «новый дашборд») нам обещали платную одежду для аватаров по мотивам популярных игр? Появились первые знаки того, что скоро она-таки начнет появляться. На просторах Xbox Live уже сейчас можно встретить людей, у которых в списке последних игр значится некая Xbox 360 Beta. Более того, на их аватарах замечены вещи на тему Halo 3. К сожалению, пока это не костюм Мастер Чифа, о котором мечтают многие, а всего лишь футболка с рисунком.



Вам понравилась показанная на E3 демка Lost Planet 2 с четырехместным со-ор режимом? Что ж, по словам продюсера игры Дзюна Такеути, совсем скоро поиграть в нее сможет любой желающий. Учитывая то, что сама игра раньше следующего года уж никак не выйдет, это очень щедрый шаг со стороны разработчиков. Ах да, для прохождения демо обязательно будет набирать толпу гостей – вместо живых напарников разрешат включить ботов.








Sony запатентовала технологию, которая позволяет, ни много ни мало, эмулировать PlayStation 2 программными средствами. Что это – признак того, что в скором времени все PlayStation 3 обретут полную обратную совместимость? Как вы помните, первые партии PS3 в Европе тоже могли запускать PS2-игры, но далеко не все, и в последующих модификациях консоли от этой услуги решили отказаться.



На прошедшей E3 сотрудники Microsoft, к радости играющих меломанов, анонсировали доступ к онлайн-сервису Last.fm через специальную программу для Xbox 360. Сейчас уже известны некоторые подробности этого союза. Пользователям «серебряного» Лайва прослушивать онлайн-радио позволят не больше трех часов в день, в то время как «золотых» ничто не будет ограничивать. Впрочем, от рекламы не застрахованы и они. Избавиться от нее (и получить немного дополнительных функций) можно будет за дополнительные три доллара в месяц.

Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр:

-  Band of Bugs – Tales of Kaloki, 23 Мбайт, 240 MP
-  Battlefield 1943, 559 Мбайт, 1200 MP
-  Worms 2: Armageddon, 176 Мбайт, 800 MP
-  The King of Fighters '98 Ultimate Match, 197 Мбайт, 800 MP
-  Garou: Mark of the Wolves, 148 Мбайт, 800 MP

Демoversии:

-  Fuel, 1 Гбайт
-  Ghostbusters The Video Game, 799 Мбайт

Дополнения:

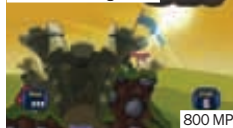
-  Skate 2 – Maloof Money Cup pack, 51 Мбайт, 240 MP
-  Midnight Club: Los Angeles – South Central Ultimate Content Pack, 1 Гбайт, 1000 MP
-  BlazBlue: Calamity Trigger – Additional character colors (Type A, Type B, Type C), 108 Кбайт, 400 MP или 160 MP/шт.
-  Tiger Woods PGA Tour 10 – The Predator Course, 145 Мбайт, 600 MP
-  Battlestations: Pacific – Mustang Unit Pack, 30 Мбайт, 160 MP
-  Dynasty Warriors 6 Empires – Additional Music Set 1, 31 Мбайт, бесплатно
-  Dynasty Warriors 6 Empires – Armor Sets (Kempo, Royal, Artemis, Queen), 3-5 Мбайт, бесплатно
-  FIFA 09 – Live Season: All Leagues Pack, 124 Кбайт, бесплатно
-  James Bond: Quantum of Solace – Camille Map Pack, 155 Мбайт, 400 MP
-  Guitar Hero World Tour – Victory Records Track Pack, 111 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Guitar Hero World Tour – Epitaph Punk-O-Rama Track Pack, 71 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Green Day Pack 01, 96 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Mayhem Tour 2009 Pack 01, 241 Мбайт, 1080 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Foreigner Pack 01, 87 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Warped Tour 2009 Pack 02, 86 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Black Rebel Motorcycle Club «Weapon of Choice», 25 Мбайт, 160 MP
-  Lips – Downloadable Tracks (The Black Eyed Peas «Shut Up», Sir Mix-A-Lot «Baby Got Back», The Roots «The Next Movement»), 81-98 Мбайт, 160 MP/шт.
-  Lips – P!nk Song Pack («Get The Party Started», «Don't Let Me Get Me», «So What»), 193 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.

Battlefield 1943



1200 MP

Worms 2: Armageddon



800 MP

» toratoi: Тайны Великого Древа ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

Жанр: action.platform.3D | Издатель: BAL Holding | Разработчик: Boolat Games | Размер: 197 Мбайт | Зона:  | Цена: 345 руб.

Украинская компания Boolat гордо называет себя «первым PSN-разработчиком Восточной Европы». После выхода toratoi легко понять, что первая она не только с точки зрения времени, но и по качеству, их Toratoi оказался на удивление ладно скроенным «головоломным платформером». Главный герой Раф путешествует по окружающим ствол Великого Древа постройкам на аппарате, напоминающем большой волчок. Чтобы МИГ (Мультипространственный Исследовательский Гироскоп) передвигался быстрее, его нужно раскручивать с помощью шифтов, правда тогда он потеряет в маневренности и потребует больше топлива. А подпитывается транспорт Рафа голубыми ягодами, встречающимися на протяжении всего пути к вершине Древа. В теории, как только топливо в МИГе закончится, уровень заставят проходить заново, но на деле такое едва ли случится – горючего завалилось. На каждой локации разработчики запрятали также несколько звездочек – чем больше их и ягод игрок найдет и чем меньше времени займет его путь к выходу с уровня, тем лучше окажется итоговый счет. Но добраться к выходу

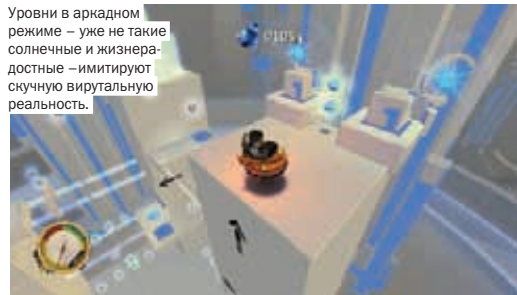
и занять верхнюю строчку в таблице о рангах не так-то просто: уровни наполнены физическими задачками. Раф ведь не только кататься мастер – с помощью МИГа он может притягивать и отталкивать предметы, и постепенно игра начинает напоминать забавную смесь Half-Life 2 и Portal. Доходит до прямого цитирования: взять хоть, например, ящики, появляющиеся из воздуха при нажатии кнопки. По мере прохождения открываются дополнительные карты для «аркадного режима». Визуальным стилем а-ля TRON он напоминает VR Missions в Metal Gear Solid. Однако здесь доступно совместное прохождение карт с разделением экрана, причем для сор все карты отдельные. Отсутствие «настоящего» мультиплеера разработчики обещают исправить в готовящемся DLC, а заодно мы ждем от них продолжения сюжетного режима – уж больно коротка игра. А вот что исправлять точно не придется, так это умело переданное (особенно удались звуки!) подлинное летнее настроение игры и восхитительно русскую манеру речи персонажей.

Алексей Косожикин

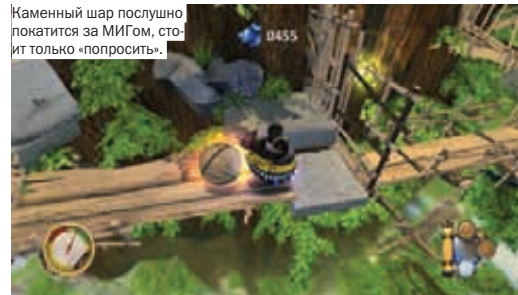
Собирать цветочки – не такое простое дело, как может показаться. Раф каждую минуту рискует свалиться с края – и тогда придется начинать с последнего чекпойнта.



Уровни в аркадном режиме – уже не такие солнечные и жизнерадостные – имитируют сучью виртуальную реальность.






Каменный шар послушно покотится за МИГом, стоит только «попросить».



Ретроклассика



PS one Classics:





-  XS Junior League Soccer, 43 Мбайт, \$5.99
-  Spec Ops: Stealth Patrol, 160 Мбайт, \$5.99
-  James Pond 2: Codename Robocod, £3.99

Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

-  Bomberman '94, TG-16, 700 WP
-  Zoda's Revenge: StarTropics II, NES, 500 WP (USA) / 600 WP (EUR)

-  Ogre Battle: The March of the Black Queen, SNES, 800 WP (USA) / 900 WP (EUR)
-  Puiseman, SMD, 900 WP
-  California Games, C64, 500 WP
-  Fantasy Zone II, SMS, 500 WP

Bomberman '94



700 WP

Red Baron Arcade ★★★★★

PSN **НОВИНКА**

Жанр: simulation.flight.WWI | Издатель: Sierra Entertainment | Разработчик: Stainless Games | Размер: 136 Мбайт | Зона: RU | Цена: 275 руб.

Среди PSN и XBLA-завсегдатаев сегодня довольно популярны, не побоюсь этого слова, «аркадные» флайт-симулы: там не нужно точных и выверенных движений джойстика, а термин dogfight оказывается близок к своему дословному переводу. Red Baron Arcade прекрасно справляется с задачей максимально развлечь игрока за минимальное время. Вся игра складывается из серии коротких миссий, в которых перво-степенные цели (бомбежка грузовиков, защита цепелинов и прочие забавы военного времени) служат лишь приправой к основному блюду – массовым воздушным боям с участием нескольких десятков противников. Масовость, правда, на пользу идет не всегда: сбивать по десять вражеских истребителей в минуту, конечно, здорово, но когда на хвосте у тебя целая эскадрилья – тут уже не до веселья... Хотя постойте! Это ведь никакой не симулятор, здесь запросто можно дотянуть до ближайшего паверрапа, который восстановит здоровье и энергию (аналог закиси азота). А можно и не дотянуть. Из-за подобного фактора случайности результат миссии больше зависит от везучести игрока, чем от его умения. Но

Игра предлагает большой выбор летательных средств – небывалое дело для скачиваемой игры!



Столкновение с противником грозит немедленной гибелью машины и экипажа, а лишь небольшой потерей хитпойнтов.



Красный Барон, в миру известный как Манфред Альбрехт фон Рихтофен, – немецкий ас времен Первой Мировой. Пока в Германии не кончилось серебро, честолюбивый пилот за каждого сбитого противника отливал себе по кубку. При этом коллеги (вероятно из зависти) не считали его особо одаренным. Но со статистикой не поспоришь – только в апреле 1917 года, будучи уже командиром эскадрильи, он единолично сбил 22 вражеских самолета. Всего же за время Первой Мировой за ним значится аж 80 воздушных побед.

не стоит унывать, игра предлагает и дополнительные способы развлечения: спрятанные в разных местах секретки (которые хорошо бы собрать все), и медали за особые заслуги. А еще можно включить управление гироскопами вместо скучных стиков – оно реализовано на удивление хорошо, хотя и не всегда удается выйти из крутого пике.

Но вот кампания пройдена, все самолеты открыты. Добро пожаловать в мультиплеер – ведь схватки с живыми пилотами куда интереснее: будьте готовы к тому, что противник тоже примет участие в использовании ускорения и крутить иммельманы. Набор режимов и увеличенный набор бонусов превращают онлайн-режим Red Baron Arcade в своеобразный летучий Unreal Tournament. Но есть, к сожалению, и обидный недостаток: будучи уже готовой, игра слишком долго ждала своей очереди в графике релизов. В результате, вопреки всем нынешним стандартам, трофеи здесь не поддерживаются (а ведь можно было хотя бы перевести в них получаемые медали), да и графику современной не назовешь.

Алексей Косожихин

Паверрапы видны изда- лека, да и на карте они отмечены.

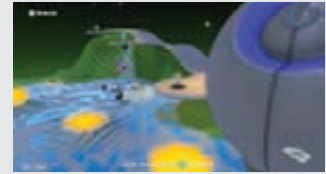


Большая часть сражений будет проходить при такой вот заунывно пасмурной погоде.



Новости

На сервисе Xbox Live Community Games появился любопытный продукт – Kodu Game Lab. Приверженцы Microsoft позиционируют его как «наш ответ LittleBigPlanet». Ответ получился неоднозначный – стоит он всего 400 MP, но может предложить весьма широкие возможности по созданию уровней, программированию AI и прочим радостям игродела-любителя.



Battlefield 1943, скачиваемый шутер для ностальгирующих по старой доброй Battlefield 1942, с песнями и плясками был запущен на PSN и XBLA. В нем всего четыре карты, причем последнюю, Coral Sea, предстоит разблокировать всеми силами Battlefield-сообщества (примерно так же, как это было реализовано в Noby Noby Boy). К сожалению, сразу после старта многие жаловались на невозможность запустить игру – серверы попросту не справлялись с наплывом. На момент подготовки номера проблема так и не была решена. Будем надеяться, что к сентябрьскому релизу на PC это все же произойдет.



Microsoft объявила о начале традиционной для Xbox Live программы Summer of Arcade, в течение которой каждую неделю на Xbox Live Arcade будет выходить какая-либо особо крутая игра. Точное расписание таково: платформер Splosion Man будет продаваться с 22 июля по цене в 800 MP, римейк классического файтинга Marvel vs. Capcom 2 появится 29 июля за 1200 MP. Столько же будут стоить Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled, Trials HD и Shadow Complex, которые ожидаются, соответственно, 5, 12 и 19 августа.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Лев Гринберг



Eden of the East



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Eden of the East
Формат:
телесериал, 11 серий
+ 2 полнометражных
фильма
Режиссеры:
Кэндзи Камияма
Первая публикация:
2009
Студия:
Production I.G
Наша оценка:
нужно смотреть

Аниме-сериалы, не основанные на популярных вселенных и не являющиеся экранизациями, – штука довольно редкая. Это неудивительно – рискованно начинать все с нуля, не имея ни готового сюжета, ни толпы верных поклонников. Впрочем, риск вполне оправдан – подобные проекты чаще всего оказываются стоящими, поскольку для них издатели припасают самые интересные, почти беспроигрышные концепции и приглашают лучших авторов. Тем не менее, решение Production I.G создать сериал, состоящий из одиннадцати эпизодов и полнометражки, заканчивающей эту историю, поначалу казалось опрометчивым. Непонятно было, с чего это издатели так уверены, что публика быстро проникнется сериалом и, обуреваемая желанием увидеть развязку, радостно понесется в кинотеатры. Однако сомнения были напрасны – Eden of the East оказался даже успешней, чем предполагали авторы, и теперь вместо одного полнометражного фильма заканчивать историю будут целых два. И да, «Восточный Эдем» этого заслуживает.

Первым делом «Эдем» обезоруживает зрителя великолепным качеством исполнения. С дизайнами, дарованными героям Тикой Умино (из-под пера которой вышел Honey & Clover), аниме просто не могло выглядеть плохо. Да только Eden of the East

выглядит не «неплохо», а просто великолепно – немногие полнометражки могут похвастаться графикой и режиссурой такого уровня, как в сериале «Эдем». Анимация буквально оживляет героев, наделяя их плавными, реалистичными движениями. А постановщик сделал все возможное и невозможное, чтобы «Восточный Эдем» смотрелся не столько как мультфильм, сколько как хороший голливудский блокбастер. Основная музыкальная тема – песня в исполнении британской группы Oasis – и лихо закрученный сюжет, в котором есть романтическая история, элементы боевика, фантастики и детектива, построенного на теории заговора, – тоже помогают придать атмосфере сериала немного «западности». В итоге вышло снятое «голливудски» аниме про Японию.

Но, как бы хороши ни были стиль и исполнение, они – лишь оболочка. Даже самая великолепная анимация на свете не спасет сериал, если в нем нет привлекательных героев и захватывающей истории (или хотя бы очень крутого экшна). Посему, знакомьтесь с парой главных действующих лиц Eden of the East – Акирой и Саки. Саки – обычная молодая японка, приехавшая в Америку на экскурсию. Она надеется разобраться в своей бесцельной жизни и наконец покончить с влюбленностью в мужа сестры. Но вместо этого к ней, как снег на голову, сваливается Акира – голый жизнерадостный парень с пи-

столетом (от ствола герой быстро избавляется), телефоном (на котором лежат 8,2 миллиарда иен) и полной амнезией. Но даже без памяти Акира оказывается на диво харизматичным. Он без проблем выпрашивает у прохожего штаны, и почти мгновенно внушает Саки нежные чувства. Не самое реалистичное развитие событий, казалось бы... Но в том-то и дело, что харизма Акиры – настоящая. Он умен, жизнерадостен, весел, и вообще, что называется, душа компании. И чем дольше смотришь Eden of the East, тем очевидней становится, что миру аниме, заполненному стеснительными школьниками и неуязвимыми мачо, очень недостает таких вот обычных, но вызывающих горячую симпатию героев. И тем интересней следить за приключениями этого парня.

Пожелай мы описать историю Eden of the East одним словом, лучше всего подошло бы «переменчивая». Но если смотреть на вещи трезво – это все равно, что назвать сюжет серии Metal Gear Solid «немного запутанным» – преуменьшение, каких поискать. История «Восточного Эдема» не стесняется с поразительным постоянством манипулировать жанрами, приоритетами, второстепенными героями и постоянно вводит элементы, кардинально меняющие восприятие происходящего. Начинается все с эдакой романтической версии «Идентификации Борна». Акиру никто особо не старается убить

Какая прелестная картинка была у Тики Умино в голове изначально...



...жаль, что единственной карусели в сериале так сильно не повезло.



АКИРА – ГОЛЫЙ ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ ПАРЕНЬ С ПИСТОЛЕТОМ, ТЕЛЕФОНОМ (НА КОТОРОМ ЛЕЖАТ 8,2 МИЛЛИАРДА ИЕН) И ПОЛНЕЙШЕЙ АМНЕЗИЕЙ.

(разве что полиция Вашингтона ловит, да и то не слишком рьяно), так что у них с Саки оказывается достаточно времени, чтобы поближе познакомиться на пути в Японию. Но уже к финалу первой серии нам (и потерявшему память Акире) рассказывают о странной атаке на Токио, когда город разбомбило десяток ракет, но при этом не пострадал ни один человек. Вторая серия приносит весть о том, что телефон Акиры способен, за определенную сумму с его огромного счета, исполнять любые желания (не противоречащие законам физики). Дальше – больше. Оказывается, что Акира – не единственный обладатель такого аппарата, что и он, и его «товарищи по счастью» были избраны для вполне определенной и притом серьезной цели. Мы видим, что все Селесао (а обладателей телефонов называют именно так) используют всемогущие аппараты по-разному, правда их истории – не назовешь жизнеутверждающими. Сталкиваемся с группой создателей замечательного софта, в честь которого и назван сериал... А ближе к развязке и вовсе оказываемся втянутыми в интриги, живо напоминающие финал Metal Gear Solid 2.

Масла в разожженный огромным количеством сюжетобразующих элементов огонь подливает постоянная смена жанров, вводящая в орбиту сериала не только такие стандартные вещи, как детектив, комедия, дра-

ма, социальная сатира и фантастика, но и, к примеру, пародию на фильмы про зомби. В руках не слишком умелого автора подобная солянка непременно превратилась бы в эклектичное месиво из разрозненных, плохо сочетающихся элементов, однако Кэндзи Камияма, автор сценария и режиссер Eden of the East, умудрился составить из них настолько целостную картину, что, в конечном счете, «Восточный Эдем» воспринимается не столько как сериал, сколько как единый фильм, продолжающийся три с лишним часа.

Так что же, «Восточный Эдем» идеален? Конечно, нет. Ближе к концу авторы в паре серий откровенно тянут время, вводя ненужных персонажей и заставляя их открывать для себя вещи, которые зрители уже давно выяснили. Акира и Саки во второй половине сериала почти не видятся, а значит нет и развития их отношений, так интересовавшее публику. Ну а финал – финал оставляет куда больше вопросов, чем дает ответов, заставляя с завистью поглядывать в сторону японцев, которые смогут посмотреть продолжение истории в кино, в то время как мы будем ждать DVD.

Да только все эти недостатки – мелочи, особой роли не играющие, а нам очевидно одно: Eden of the East – редкое творение, сочетающее в себе качество, оригинальность и увлекательность. И пропускать его точно не стоит. **СИ**

Акира – мастер необычных появлений. То объявится голым посреди улицы...



...то прискачет, аки рыцарь, на желтеньком мишке.



Телефоны Селесао уже появились в продаже в Японии. Жаль только, желания не исполняют.



В Эдеме найдется место и крылатым обитателям ночного мира...



...и вот таким существам.



Издательство «Кадокава» выполнило обещание оживить мангу Ёсиюки Садамото Neon Genesis Evangelion ради своего нового журнала – Young Ace. В июле мы наконец-то получили первую новую главу за полтора года, а август обещает принести еще одну. Остается надеяться, что больше таких перерывов между выпусками не будет.



Компания MangaGamer.com приобрела права на издание в Америке оригинальных визуальных новелл серии Higurashi по Naku Koro ni, породивших одноименное аниме, а как идейное продолжение – серию новелл Umineko по Naku Koro ni, экранизация которой стартовала в начале июля. Первая глава «Цикад» на английском языке должна появиться в продаже уже в октябре.



Все чаще звучат заявления о создании сиквелов к недавно вышедшим сериалам. Так, помимо упомянутых в прошлый раз циклов, продолжение обретут Natsu no Arashi (премьера нового сезона начнется уже осенью) и Капокон, о сиквеле которого известно лишь то, что он, вероятно, будет называться Капокон R.

Многообещающая дурарара

Ах, Вассано! Какой безумный, закрученный и стильный то был сериал. Но куда же он делся? Где продолжение? Чем таким его авторы заняты, что у них нет времени на второй сезон? Ну, наконец-то мы получили ответ, который нас искренне радует. Весь основной авторский состав, ответственный за Вассано!, включая режиссера, сценариста, композитора, художника и саму студию Brains Base, – все они собрались вновь, чтобы перенести на телеэкраны еще одну серию книг автора Вассано! Рёго Нариты – Dhurarara!!

Подробности сюжета нам пока, к сожалению, недоступны (и мы не удивимся, если они останутся неизвестны и к середине сериала), но если верить сайту проекта, нас ждет извращенная, полная экшна история любви, участниками которой станут школьники, гопники, подпольные доктора, торговки информацией и таинственный всадник без головы, развешивающий на своем живом мотоцикле в поисках украденной головы. А развернется все это действо, в отличие от Вассано!, в современной Японии, в токийском районе Икебукуро.



Прибыльный Евангелион

А мы-то наивно думали, что это первый фильм серии Rebuild of Evangelion принес авторам много денег. В конце концов – десять недель в десятке японского бокс-офиса, \$2,4 млн за неделю после премьеры \$15 млн – за время проката... Однако вторая лента собрала за первую неделю аж \$5,4 млн и, похоже, имеет все шансы обойти предыдущую картину. Этому должна поспособствовать и весьма благожелательная реакция на фильм большей части зрителей, уверенно заявляющих, что второй выпуск превосходит первый по всем статьям. Сама по себе новость, может, и не слишком важная, но она дает повод вот для каких размышлений. Раньше авторы заявляли, что третий и четвертый фильмы Rebuild'a будут показаны вместе, как две части одной ленты. Но теперь, учитывая успех первых двух картин, смогут ли студия Gainax и Хидеаки Анно удержаться от соблазна превратить Rebuild в полноценную тетралогию вместо странной «трилогии из четырех частей»? Мы надеемся, что не смогут. Такому проекту лишней фильм не помешает.



Небольшая радость для поклонников «бесконечных» героических сериалов: вполне заслуживающие уважения студии A-1 Pictures Inc. (Kannagi) и Satelight (Macross Frontier), собираются совместными усилиями экранизировать мангу Fairy Tail Хиро Масимы, ранее отмеченного довольно приятной вещью под названием Rave Master. Правда, у «Рейва» был один очень серьезный недостаток – его экранизация просто-напросто оборвалась на 51 серии, едва добравшись до второй трети истории. Остается надеяться, что авторы сериала по Fairy Tail подойдут к делу ответственной, тем более что сам проект обещает быть весьма любопытным. Мало того что дизайн и характеры здешних героев тут напоминают о замечательном Опе Ріесе, так еще и сеттинг сериала – фэнтези, полное магов, драконов, гильдий и прочих неперенных прелестей жанра. Жанра, который в последнее время не слишком радует поклонников громкими премьерками.



Мини-обзоры

天元突破グレンラガン

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Гуррен-Лаганн, том 2
Режиссер:
Хироки Имайси
Год производства:
2007
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



Гуррен-Лаганн, том 2

Будем откровенны: вторая часть «Гуррен-Лаганна» – самая слабая в этой великой саге. Но оказаться худшим из лучших – разве это зазорно? Она все равно великолепна, а просмотр дисков подтверждает закравшиеся еще при чтении предыдущего тома подозрения: да, этот дубляж – однозначно лучшее творение мастеров компании Реанимедиа. Мы, не скроем, опасались за Нию – а ну как не смогут найти для этой неповторимой милашки достойный голос? Но нет, подобрали, причем такой, что никаких сомнений не возникает: да, это та самая Ния. Попадание в образ настолько идеально, что это не может не восхитить. Искренне порадовали и злодеи: остатки Великой Четверки и сам Спиральный Король. Цитоматра и Адине умело балансируют в шаге от переигрывания, придавая героям необходимую долю безуминки, а Гуам и Лордгеном... Они просто жутко харизматичны.



Вверху: Ния. Не бойтесь, при дубляже она все так же прелестна.

ブラックキャット

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Black Cat Box Set (Viridian Collection)
Режиссер:
Син Итагаки
Год производства:
2005
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Black Cat Box Set (Viridian Collection)

Привычка студии Gonzo при экранизации менять оригинальные сюжеты и стилистику давно стала притчей во языцех. Достаточно вспомнить последние серии Hellsing и Gantz, или самый наглый – превращение «Графа Монте-Кристо» в Gankutsuou. И обычно эта практика студии приводит к весьма печальным последствиям. С Black Cat, однако, вышло наоборот. Взяв довольно скучную и чересчур серьезную мангу про гениального убийцу, ушедшего от своей группировки и ставшего вольным искателем приключений – Черным котом, Gonzo сменили тональность, превратив мрачную историю в жизнерадостно-пофигистскую. Иной стала и стилистика: яркие, изменчивые краски, деформ и общий позитив. В результате вышла эдакая «облегченная версия Cowboy Bebop» – не столь запоминающаяся, но куда более светлая, и вообще очень приятная.



Вверху: А еще тут есть голубые слоники.

涼宮ハルヒちゃんの憂鬱とよろ ~ん☆ちゆるやさん 次(第2巻)

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Меланхолия Харуки Судзумии-тян и Тюрюя-сан, том 2
Режиссер:
Ясухиро Такamoto
Год производства:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



Меланхолия Харуки Судзумии-тян и Тюрюя-сан, том 2

Однажды Kadokawa Shoten и Kyoto Animation осознали, что если и дальше оттягивать второй сезон приключений Судзумии, то рано или поздно фанаты попросту сожгут всех виновников на костре. И, чтобы слегка успокоить поклонников, выпустили в свободный доступ на youtube экранизации пародийных манг «Меланхолия Харуки Судзумии-тян» и «Нёрон Тюрюя-сан». И наблюдать за приключениями давно любимых героев, все странности которых были сознательно доведены до абсурда, оказалось настолько интересно, что... Вдруг оно того стоило? Вон, второй сезон «Харуки Судзумии» уже начался, затянувшаяся пауза позади. Но не будь ее – может, и не появилось бы на свет этого маленького, но великолепного ответвления. Которое теперь, выйдя на DVD, наконец-то получит достойное его качество звука и изображения.



Вверху: Миниатюрная Асакура Рёко – и как мы раньше без нее жили?

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Re-Take
Создатель:
Studio Kimigabuchi
Первая публикация:
2004
Наша оценка:
нужно читать

Re-Take

Не стоит ждать чего-то хорошего от фанатских поделок или настоящего, драматичного сюжета от хентая. Ведь достойные фанатские творения и умный хентай – настолько редкие явления, что их существование впору списывать на статистическую погрешность. Re-Take же и вовсе уникален. Нарисованная фанатами хентайная манга, сиквел «Евангелиона» – ну каковы были шансы, что из подобного выйдет что-то стоящее? А уж тем более – настолько сильное творение, что многие люди вполне серьезно говорят, что Re-Take понравился им больше оригинального аниме.

Re-Take – история о втором шансе. Сразу после событий End of Evangelion Синдзи просыпается в больничной палате «за несколько ангелов до конца». Он помнит, что будет дальше, и пытается все исправить. Но это лишь завязка, и чем дальше, тем туже закручивается повествование и тем более жестокие повороты судьбы и жуткие открытия ждут героя и читателей. Re-Take – вещь грустная и жестокая, а слезы (чаще горя, чем радости) – нормальная реакция на многие ее сцены. И это здорово. Редкие произведения могут проникнуть в душу настолько глубоко, насколько это удастся Re-Take – уникальному шедевру, родившемуся на стыке фанатизма и похоти.



Re-Take

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Детский сад «Ханамару»
Создатель:
Юто
Первая публикация:
2007
Журнал:
Young Gangan
Наша оценка:
можно читать,
можно не читать

Детский сад «Ханамару»

Как мы и обещали в прошлом номере – небольшой рассказ о манге Hanamaru Youshien, экранизацией которой сейчас заняты студия Gainax и режиссер первого Fullmetal Alchemist. Манга повествует о буднях детского садика Ханамару, где работают там воспитателей и трех маленьких девочек – их подопечных. Состав персонажей сильно напоминает предельно пошлое аниме Kodomo no Jikan. Так, главная героиня тут – энергичная Анзу, влюбленная в своего воспитателя, Цутиду (который,

в свою очередь, страдает по воспитательнице другой группы – красавице Ямамото), в подругах у той ходят робкая Комэ и умная, но странная Хиираги. Только вот этих девочек за источник для фансервиса не примут и самые отъявленные извращенцы (хотя... нельзя их недооценивать), и потому, в отличие от Kodomo no Jikan, из Hanamaru Youshien вышло очень доброе и ни капли не пошлое произведение. Хотя и особо интересным его, увы, не назовешь.

はなまる幼稚園



ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Sunday VS Magazine:
Shuuketsu! Choujou Daikessen
Daikessen
Платформа:
PSP
Авторы:
Konami
Дата релиза:
2009

Sunday VS Magazine: Shuuketsu! Choujou Daikessen

サンデー VS マガジン 集結! 頂上大決戦

Hajime no Ippo, Fairy Tail, Negima! Magister Negi Magi, Air Gear, Cromartie High School, Getbackers, Samurai Deeper Kyo, Ashita no Joe, Hayate no Gotoku, Zettai Karen Children, Inuyasha, Law of Ueki, Project ARMS, Blazing Transfer Student... Вот далеко не полный список серий, персонажи которых стали участниками этого эксклюзивного для PSP файтинга от Konami. И, собственно... Какие еще сведения об игре вам нужны? Два известных журнала, издающих мангу «для парней», решили в честь юбилея предложить своим поклонникам проверить, чей герой круче, и создали файтинг, куда кинули 30 бойцов из своих популярных творений и еще сотню с лишним героев (включая персонажей Sayonara Zetsubou Sensei) – в качестве поддержки. Новинка может быть глупой, несбалансированной и не слишком красивой – и все равно останется дико крутой.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
International Saimoe
League 2009
Адрес:
http://www.
internationalsaimoe.com
Язык:
английский, частично
русский

International Saimoe League 2009

Международная Лига Саймоэ создана, чтобы узнать, какие же героини аниме и правда самые-самые. 64 финалистки весь год будут сражаться за наши голоса по следующим правилам: каждые несколько дней проходит очередной тур, где их разбирают на пары (в каждом туре разные), а анимешникам предлагают выбрать, какую девушку они предпочтут в каждой из 32-х пар. Результат обещает быть весьма точным, так что не стесняйтесь голосовать, если не лень. Ну а мы обещаем написать в журнале о результатах, когда они появятся.



Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериял** – аниме, которое показывают по телевизору.
- **OVA-сериял** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Ориентирование под музыку

Плеер iRiver GPS M3

Полезной функцией оснастила свою новинку компания iRiver. Плеер под названием GPS M3, помимо поддержки традиционных форматов музыки и видео, оснащен приемником GPS и способен помочь сориентироваться на местности – как в городе, так и за его пределами. К сожалению, нет точных данных, какой GPS процессор используется в этом гаджете, но другие технические характеристики официально объявлены: 2 гигабайта встроенной флэш-памяти, 3.5-дюймовый ЖК-дисплей, сенсорное управление, слот SD-карточек, а также полный набор для крепления плеера в автомобиле. Если многие производители, наоборот, встраивают в свои GPS-навигаторы функции мультимедиа-плеера, то iRiver пошла от обратного – установила чип навигации в традиционный проигрыватель. Новинка получилась интересной и уже очень скоро появится в продаже.

Стильные дюймы

Нетбук Samsung N310

Немного разнообразить рынок нетбуков решила компания Samsung. Совсем скоро среди недорогих решений появится дизайнерская модель N310. От обычных она отличается оригинальным исполнением передней панели (полностью отсутствует переход от дисплея к рамке), корпус также выполнен без перепадов толщины и сделан с аккуратными округлыми краями. Внутри компьютера – процессор Intel Atom с частотой 1.6 ГГц, гигабайт оперативной памяти, 160-Гбайт жесткий диск (есть также возможность установки SSD-накопителя) и прочие стандартные опции. Из интересных особенностей – батарея, которая выдерживает работу на протяжении 5 часов. С батареей расширенной емкости время увеличивается до 11 часов, чего хватит, чтобы, например, долететь до Америки. В комплекте также идет лицензионная Windows XP. Средняя розничная цена новинки составит 17 тысяч рублей.



Кино из iPod

Видеопроектор iJector

Культовый гаджет iPod (а также смартфон iPhone) обзавелись еще одним мощным аксессуаром – мобильным видеопроектором iJector. Принцип действия предельно прост – это небольшая приставка черного цвета, в которую устанавливается плеер или телефон. После нажатия кнопки изображение с iPhone проецируется на стену или специальное полотно размером до 50 дюймов. Можно проецировать как видеоролики, так и просто содержимое плеера или телефона. Единственное, огорчает крайне невысокое разрешение – всего лишь 557x234 точек и яркость лампы в 20 люменов. Этого хватит, чтобы показать ролик друзьям на вечеринке, но для более-менее серьезной презентации, конечно, не подойдет. Новинка поддерживает все актуальные версии iPod и iPhone и стоит примерно 670 долларов – немалая сумма за сомнительное развлечение, которое может надоесть уже через пару просмотров.

Навигация на лету

Мультимедиа-центр Digma Dm430B

Компания Digma представила на российском рынке новый портативный автомобильный мультимедиа-плеер с функцией GPS-навигации. Даже трудно сказать, чем больше является это устройство – плеером или все-таки навигатором. Потому что в наличии высококонтрастный экран с диагональю 4.3 дюйма, 2 гигабайта встроенной памяти, слоты microSD и USB. Разумеется, поддерживаются все современные форматы изображений, музыки и видеороликов. В плане навигации обещается, что устройство моментально находит спутники, а также быстро загружает карты. Будет очень интересно проверить эти обещания в деле, а пока поверим производителю на слово. Средняя стоимость новинки на российском рынке составит 6500 рублей.



Флэшка-головоломка

USB-накопитель SolidAlliance

Малоизвестная российским покупателям компания SolidAlliance выпустила на рынок интересную флэшку. Внешне это кубик со сторонами 72 мм. Чтобы воспользоваться флэшкой, нужно правильно разложить его и вытащить коннектор USB. Потом флэшку можно точно так же запаковать обратно. Зачем это нужно? Видимо, новинка будет интересна тем, кому решительно нечего делать на рабочем месте, кроме как крутить-вертеть в руках флэш-накопитель. Между тем в достаточно компактной флэшке скрывается 16 гигабайт памяти (громоздкий только сам кубик, накопитель предельно мал в размерах). Теперь самое интересное. Цена этого кубика – 7400 евро, а дело все в том, что каждый кубик и часть этой головоломки выполнены из чистейшего полированного серебра, высшей пробы. Неплохой подарок для ценителей IT-фишек, особенно если кошелек не подает признаков истощения.

Экономичный звук

Акустическая система Sven SPS-607

Всего за 500 рублей в скором времени можно будет стать обладателем компактной компьютерной акустической системы Sven SPS-607. Всем нам, конечно, понятно, что ожидать суровых басов и звонких высоких частот не приходится, но можно надеяться на вполне вменяемое качество звука, так как корпус колонок выполнен из древесины (по фото трудно уточнить, из какого именно типа материала они сделаны), и радует, что стенки достаточно толстые. Это все может сделать качество звука вполне достаточным, особенно для тех, кто использует компьютер для работы, и от акустики требуется лишь тихое воспроизведение фоновой музыки. В продажу комплекты поступят уже в самом ближайшем времени и будут доступны как в классическом цвете «под дерево», так и в черном варианте. Стоимость, по словам производителя, будет находиться в районе 500 рублей, что очень и очень скромно, даже по сегодняшним меркам.



Альтернативное соединение

USB накопитель PQI Cool Drive U360

Компания PQI представила интересный USB-гаджет. Это накопитель на основе флэш-памяти с возможностью соединения двух компьютеров между собой. Расскажем, как это происходит. Гаджет представляет собой типичный накопитель, но дополнительно к USB-штекеру на нем есть USB-вход. В этот разъем можно вставить, например, еще один накопитель (чтобы увеличить общую емкость мобильного диска, не занимая дополнительных слотов USB), а также вставить USB-провод и при помощи специального программного обеспечения соединить между собой два компьютера. Можно передавать файлы как напрямую, так и через этот накопитель, который будут одновременно «видеть» оба компьютера. Цена на новинку пока не известна, но будут выпущены версии объемом 4, 8 и 16 гигабайт. На наш взгляд, весьма интересное устройство, особенно для тех, кто не желает тратить время на соединение по WiFi или, тем более, прокладку Eth-кабеля.



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Голос on-line

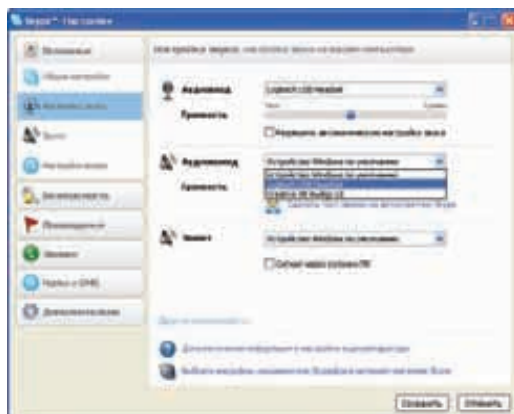
Обзор гарнитур для общения в сети

Человек наделен всего пятью чувствами. Три из них мы используем при работе с компьютером. Благодаря развитию средств связи и проникновению мультимедиа во все сферы жизни, звуковое сопровождение событий является уже практически обязательным. Что уж говорить о телеконференциях или сетевых играх, где все построено на общении и взаимодействии. Именно поэтому мы решили протестировать гарнитур, которые позволяют сохранить приватность беседы или просто насладиться музыкой в некотором уединении.

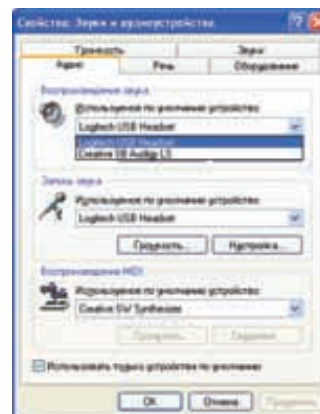
В нашем тестировании приняли участие производители, достаточно известные на российском рынке. Гарнитур представлены как моделями для аудиофилов, так и устройствами для работников call-центра. При этом наушники могут подключаться к соответствующим разъемам аудиокарты или к порту USB – в последнем случае даже не требуется наличия встроенного звукового адаптера.

Методика тестирования

Так как гарнитур – это устройства, имеющие широкий круг задач, то и проводить тестирование мы решили множеством методов. В первую очередь, мы оценивали качество звука. Для этого были прослушаны композиции классической и рок-музыки. Помимо прослушивания мелодий, мы обратились к основной функции гарнитур – осуществлять duplexную голосовую связь. Для этого мы обзавелись последней версией популярной программы Skype, которая обладает отличным качеством звука, особенно когда скорость передачи данных достаточна для этого. Мы оценивали чистоту голоса, передаваемого при одинаковых внешних условиях. Непременно проводилась оценка эргономичных свойств каждого устройства и их дизайн. Дополнительные функции, вроде регулировки громкости или отключения микрофона, приносили дополнительные баллы за удобство пользования. Итак, приступим.



Вверху: Окно настройки устройств вывода звука в программе Skype. При подключении гарнитуры через интерфейс USB в системе является новое устройство.



Вверху: В системных настройках можно выбрать основное устройство вывода звука. При этом разговаривать и слушать музыку можно в разных наушниках.

Audio-Technica ATH-COM2

Довольно простая гарнитура без особых претензий на профессионализм. Несмотря на это, ее стоимость выставлена довольно высокой, что несколько не соответствует реальной ситуации на рынке. Простое оголовье и поролоновые амбушюры не выделяют девайс из ряда других. Но стоит отметить, что наушники практически невесомы и совершенно не сжимают голову. Возможность регулировки размера такова, что даже боксер-тяжеловес с легкостью наденет их. Микрофон смонтирован с левой стороны и фиксируется на гибкой ножке, которая совершенно не вращается. Сам микрофон достаточно большой. Не имея поролоновой накладки, он с легкостью пропускает шум дыхания.

При работе, от частого сгибания ножки, провод может в скором времени прийти в негодность. Соединительный кабель имеет достаточное сечение, чтобы в первую неделю случайно не пережать или не стереть провод. Кроме того, в комплект поставки входят два переходника с jack 3.5 мм на полноразмерный jack. Что касается звука, то воспроизведение композиций не выявило каких-либо заметных провалов, да и общаться было достаточно комфортно. Помимо неяркого дизайна, надо отметить поролоновые амбушюры, которые со временем перетрутся, но основной недостаток заключается в другом – внешнему звуку абсолютно ничего не препятствует, и в случае серьезного зашумления придется заметно увеличивать громкость. В целом, данную гарнитуру можно считать неплохим устройством для дома и офиса, если цена будет снижена.



3



Легкие и безразмерные



Пропускают внешний звук, не очень удачный дизайн



Defender HN-750

Гарнитура для использования дома должна быть комфортной и качественной. К примеру, большие амбушюры призваны полностью закрыть уши для хорошей звукоизоляции. Правда, у этого экземпляра дела с внешними шумами обстоят не лучшим образом, хотя уши прижимаются довольно ощутимо. Оголовье мягкое с регулировкой, позволяющей расположить наушники наиболее комфортно. С левой стороны крепится поворотный микрофон на гибкой ножке. Подкорректировать положение звукоприемника, в случае необходимости, очень просто и удобно одной рукой. Приятным дополнением является возможность регулировки громкости наушников – переменный резистор крепится непосредственно на проводе в паре дециметров от «ушей». Провода с достаточно большим сечением к штекерам заметно истончаются. Поэтому при эксплуатации придется быть аккуратнее, чтобы кабель не перетерся.

Необходимо несколько слов сказать о звучании. Как уже упоминалось, защиты от внешних шумов практически нет, зато воспроизводят наушники неплохо. С учетом стоимости гарнитуры, можно даже сказать, что хорошо. Но микрофон откровенно разочаровал: при неизменном уровне громкости микрофона, выставленном в Skype, собеседник слышал фоновые шумы. В итоге можно порекомендовать гарнитуру тем пользователям, кто хочет получить максимально экономичный вариант.

2

- + Регулировка громкости
- Тонкие провода у основания разъемов, слабая звукоизоляция

ЛЮБАЯ ГАРНИТУРА НЕ ТОЛЬКО ПОМОЖЕТ ЛЮБИТЕЛЯМ ГОЛОСОВЫХ ПЕРЕГОВОРОВ В ИГРАХ, НО И ПОЗВОЛИТ СОХРАНИТЬ ПРИВАТНОСТЬ РАЗГОВОРА И НЕ ПОБЕСПОКОИТЬ ОКРУЖАЮЩИХ

Defender HN-860

Пожалуй, лучшие наушники по соотношению «цена/функциональность». Начнем с внешнего осмотра. Оголовье представлено в виде дуги и кожаного ремешка – приятные ощущения и надежная фиксация. Что важно, наушники прижимаются не сильно, и даже после долгой игры голова и уши болеть не будут. Само устройство выглядит стильно и привлекает внимание окружающих. Динамики имеют небольшой диаметр, а амбушюры закрывают ухо почти полностью – это позволяет снизить окружающие шумы. Микрофон установлен на левом наушнике, и при помощи поворотной ножки и гибкого стержня может быть настроен максимально удобно для любого пользователя. Соединительный кабель имеет дополнительную синтетическую оплетку, которая призвана повысить износостойкость. Длины провода должно хватить для подключения к системному блоку, установленному под столом. На самом кабеле разместились регулятор громкости наушников, жаль только, что нет выключателя микрофона.

Теперь необходимо сказать несколько слов о звучании. Звук в наушниках довольно чистый и приятный при прослушивании любых типов композиций. В игре главное – четкость и разборчивость, и с этой задачей наушники также справились достойно. Реализацию микрофона тоже можно назвать одной из лучших. Никаких лишних шумов и внешних звуков замечено не было. При этом поролоновая накладка защищает от ветра или дыхания пользователя. В целом, можно смело рекомендовать гарнитуру для любых пользователей, которые намерены долго и комфортно общаться за компьютером.



5

- + Стильные наушники, хороший звук
- Недостатков не замечено

1200
руб.Выбор
редакции

5

- + Подключение по USB, регулировка громкости наушников и микрофона
- Тугий ободок

Logitech ClearChat PRO USB

Одна из двух гарнитур в нашем тесте, не нуждающихся в наличии звуковой карты. Устройство подключается к порту USB и способно функционировать даже без установки драйверов. Соединительный провод достаточно длинный, но если и этой длины не будет хватать, можно воспользоваться удлинителем, входящим в комплект. В системе появляется новое устройство, и на него уже выводится любой звук, при этом можно произвести настройки таким образом, чтобы основной поток выводился на стационарные колонки, а разговор шел только через наушники. Начнем с осмотра. Оголовье и амбушюры сделаны мягкими и приятными на ощупь, правда, прижимаются наушники к ушам уж очень крепко – со временем начинает болеть голова. Микрофон на поворотной ножке установлен слева. А теперь переходим к самому интересному. На правом наушнике находится управление гарнитурой. Кнопки отлично вписываются в дизайн и совершенно незаметны на первый взгляд. Регулировке поддается громкость наушников, причем изменение громкости происходит с небольшим шагом. А микрофон можно попросту отключить, при этом рядом с самим звукоприемником загорится красный светодиод. Кроме того, есть поворотный регулятор, который определяет качество звучания в различных режимах: прослушивание музыки, игры или разговор. Признаться честно, мы не заметили особой разницы от смены режимов. В целом, наушники можно смело рекомендовать пользователям, компьютеры которых не оснащены звуковой картой или которые часто сменяют место работы.

Logitech Vantage USB

Удобство и уникальность этой модели заключаются в том, что наделена она всего одним наушником. С другой стороны расположена удобная подушка-фиксатор, при этом вторым ухом пользователь может слышать окружающих. Сменные амбушюры существуют трех типов: искусственная кожа, бархат и поролон. Конечно же, все три сменные накладки идут в комплекте. Устройство подключается по шине USB, и это сразу освобождает от поисков выходов звуковой карты, которые расположены, как правило, на задней стенке системного блока. Необходимость в установке драйверов отсутствует, что позволяет работать практически на любом компьютере. Кроме того, производитель разработал устройство с учетом поддержки консоли Sony PlayStation 3.

Микрофон установлен на поворотной ножке, которая вращается в обе стороны, и это позволяет во время работы поворачивать гарнитуру, меняя рабочее ухо. Гибкая ножка дает возможность удобнее расположить микрофон и снизить посторонние шумы. Соединительный провод имеет длину три метра, чего более чем достаточно для комфортной работы. К сожалению, отсутствует регулятор громкости, поэтому звук придется изменять непосредственно в системе. Относительно большая цена компенсируется удобством пользования и отличным звуком, как в наушнике, так и снятым с микрофона. Гарнитура рекомендуется тем пользователям, которые частенько общаются по сети, но не слушают музыку.

1400
руб.

4

- + Отличное качество звука
- Один наушник

Название	Audio-Technica ATH-COM2	Defender HN-750	Defender HN-860	Logitech ClearChat PRO USB	Logitech Vantage USB	Microlab K-820	Microsoft LifeChat LX-2000
Диапазон воспроизводимых частот	20 – 20000 Гц	18 – 20000 Гц	18 – 20000 Гц	20 – 20000 Гц	–	20 – 22000 Гц	20 – 20000 Гц
Разъем наушников	mini jack 3.5 мм	mini jack 3.5 мм	mini jack 3.5 мм	USB	USB	mini jack 3.5 мм	mini jack 3.5 мм
Импеданс	40 Ом	32 Ом	32 Ом	–	–	50 Ом	–
Длина провода	2.4 м	4 м	3 м	2 м	3 м	2 м	2.4 м
Дополнительно	Переходники Jack	Регулятор громкости	–	Регулятор громкости, отключение микрофона	3 сменные накладки для наушника	Убирающийся микрофон	Складывающаяся конструкция

1800
руб.

4

- + Складывающиеся наушники
- Шумы при громком звуке

Microlab K-820

Складной форм-фактор наушников удобен тем, что в багаже при путешествии они займут совсем немного места. Оголовье и фиксаторы динамиков позволяют уменьшить размер устройства, но снижают общую прочность конструкции. Тем не менее, пользоваться наушниками довольно приятно. Амбюшюры из искусственной кожи полностью накрывают уши и неплохо ограждают пользователя от внешних шумов. Пользоваться ими можно как обычными наушниками. К примеру, в дороге слушать плеер, а при необходимости воспользоваться дополнительным функционалом, просто подключив штекеры к соответствующим разъемам звуковой карты. Микрофон на гибкой ножке почти полностью скрывается в корпусе левого наушника. Функционировать он может и в таком положении, но для лучшего звучания его все же стоит выдвинуть и зафиксировать – так будет удобнее. Провод не отличается особенной длиной, так что стоит подумать о месте установки системного блока.

Что касается качества звука и громкости, то при среднем уровне звук довольно чистый и хороший, при дальнейшем повышении громкости появляются шумы, которые заметно мешают. Микрофон в настройке удобен, а снимаемый с него звук не отличается чистотой, но вполне удовлетворит собеседника. Несколько разочаровало отсутствие регулировки громкости и кнопки выключения микрофона – при уходящем звукозаписывателе было бы логично его отключать в «походном» состоянии. Гарнитуру можно рекомендовать любителям музыки в дороге и ценителям пространства в путешествии.

Microsoft LifeChat LX-2000

Завершает наш обзор гарнитура от Microsoft. Складная конструкция и малые габариты понравятся пользователям активным, любящим путешествовать. Эти наушники сразу выделяются из ряда других хотя бы тем, что они имеют затылочную дужку – это освобождает от лишнего веса и позволяет девушкам сохранить прическу. Кроме того, устройство крайне легкое. Гибкая вращаемая ножка позволяет расположить микрофон максимально удобно. Наушники четко фиксируются, хотя и не ограждают от внешних звуков. Провода длиной более двух метров должно хватить для подключения к компьютеру, установленному под столом. На проводе расположен регулятор громкости наушников и переключатель чувствительности микрофона.

Microsoft LifeChat LX-2000 – единственная модель в тесте, которая позволяет не просто отключить микрофон, а отрегулировать его громкость, не прибегая к системным настройкам компьютера. Переключатель не очень удобен, но при желании им можно воспользоваться.

Теперь стоит сказать о качестве звучания. Наушники обладают неплохим звуком и позволяют контролировать все, что происходит вокруг. Микрофон же не обладает особой чувствительностью, и собеседники иногда жаловались на некоторую приглушенность, словно звук проходит через вату. К недостаткам также можно отнести не очень надежный механизм складывания дужки. Несколько удивила инструкция на 140 страниц, идущая в комплекте – такая книжка может пригодиться только в самом крайнем случае. В целом же, устройство одно из самых удобных в тесте и достойно внимания пользователей.

1200
руб.

4

- + Отличная эргономика и хорошее качество звука
- Недостаточная чувствительность микрофона

Выводы

Подводя итоги, следует сказать о том, что любая гарнитура позволит сохранить приватность разговора и не побеспокоит окружающих. Наличие в нашем тесте моделей не только аналоговых, но и наделенных цифровым интерфейсом USB дает возможность подобрать именно тот вариант, который в большей степени отвечает требованиям в каждой конкретной ситуации. А теперь мы приступим к награждению.

Главный приз «Выбор редакции» достается Logitech ClearChat PRO USB за хорошее звучание и возможность подключения к любому компьютеру, даже не оснащенный звуковой картой. Второй, но не менее ценный приз, «Лучшая покупка», присуждается гарнитуре Defender HN-860 за стиль, качество и доступность. Услышимся!



ТЕКСТ

Алексей Поляков

Двухъядерный... И двухдисковый

Тестирование ноутбука ASUS M60Vp

В последнее время все чаще появляются новые модели ноутбуков в категории «персональный центр развлечения». Эти портативные компьютеры специально разработаны для комфортного просмотра видео высокой четкости, игр и прослушивания любимой музыки. Именно к категории таких ноутбуков относится попавший к нам на тестирование ASUS M60Vp. Судите сами: процессорная технология Intel Centrino 2 на базе Intel Core 2 Duo P8700, поддержка двух жестких дисков общей емкостью до 1 Тбайт, привод Blu-ray 2x, 4 Гбайт оперативной памяти и мощная видеокарта ATI Mobility Radeon HD 4650 с гигабайтом GDDR3-памяти «на борту». Не это ли нужно геймеру, испытывающему острый недостаток места у себя на столе?

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор, ГГц:
2,0, Intel Core 2 Duo P8700

Память, Гбайт:
4, DDR2-800

Жесткий диск, Гбайт:
2x320

Видеокарта, Мбайт:
1024, ATI Mobility Radeon HD 4650

Диагональ дисплея, см:
40,6 (16")

Разъемы:
Express Card, VGA (Mini D-Sub), LAN, 4x USB 2.0, IEEE1394, HDMI, Card Reader (SD, MMC, MS, MS-Pro, xD, Smart Media, mini SD (через переходник), MS-Duo), микрофон, аудиовход, 2x наушники (1x S/PDIF), CIR

Оптический привод:
Blu-ray 2x, DVD Combo

Дополнительно:
Wi-Fi 802.11n+BT 2.1 + EDR

Размер (см), вес (кг):
39,2x27,7x4,4, 3,3

ОС:
Microsoft Windows Vista Premium

Габариты стандартны для 16-дюймового мультимедийного ноутбука, несмотря на присутствие двух жестких дисков и полноценной клавиатуры. Последняя – полноформатная, и с точки зрения эргономики, практически не хуже «стационарной». А вот тачпад, напротив, не слишком удобен, и палец на нем часто «проскакивает» – так что, возможно, захочется подключить традиционную «мышку». Впрочем, это дело вкуса. Над клавиатурой находится большая сенсорная панель с ярко-голубой подсветкой – она служит для навигации в Сети, а также для быстрого доступа к функциям Медиацентра: управлять процессом проигрывания музыки и фильмов теперь можно «в одно касание». Ну и заодно добавляет эстетики, особенно когда светится в темной комнате. По бокам от медиапанели расположены крошечные динамики – дисковидные, размером практически с десятирублевую монету. Звук они дают приемлемый, хотя и хрипловатый на низких частотах.

Боковые грани ноутбука приятно удивляют количеством и разнообразием разъемов – здесь есть и выход HDMI, и FireWire, и встроенный картридер – не говоря уже о таких обязательных вещах, как LAN и четыре USB-разъема. Картридер поддер-

живает практически все основные форматы флеш-карточек – кроме, разве что, CompactFlash. Разъем SD сделан «по-человечески» – карточку можно вставлять непосредственно в слот, а для остальных типов карт используется съемная пластиковая рамка, которую необходимо вытащить, установить карточку в нужное гнездо и вставить обратно. Не очень-то удобно, но за компактность приходится платить.

Ноутбук построен на базе новой процессорной технологии Intel Centrino 2. Помимо производительного и экономичного, с точки зрения энергопотребления, про-

цессора здесь имеется интегрированный High-Definition аудио-чип и современный Wi-Fi адаптер Intel PRO Wireless 5100 AGN.

Скоростной привод Blu-ray позволит смотреть HD-видео, записанное на носителях этого типа. Еще одно (и, пожалуй, наиболее редкое) преимущество протестированной нами модели – поддержка двух жестких дисков. Попавшая к нам в лабораторию модель уже комплектовалась двумя «хардами» – по 320 Гб каждый. Правда, способов для объединения их в RAID-массив (например, «зеркало») мы не нашли, так что использовать эту возмож-



45 000 руб.



Ищи знак
Intel
Inside®

+ Высокая производительность, два жестких диска, богатые возможности расширения, большой качественный дисплей.

- Ноутбук, конечно, нагревается, время работы от батарей у него чуть более часа, но все вполне в рамках стандартных параметров для подобных производительных мультимедийных ноутбуков. Встроенные динамики немного хрипят.

ность можно только с целью расширения дискового пространства, но никак не для повышения надежности. Ну – или же при работе с двумя операционными системами. Например, можно установить любимую игрушку многих сисадминов (Linux) с минимальным риском для данных и не затронув при этом «рабочий» диск, а дальше пересобирать ядро, проводить эксперименты с софтом, компилировать модули и «ронять» систему, сколько душе угодно. Четыре гигабайта памяти встретишь тоже не во всяком ноутбуке – так что ASUS M60Vp с успехом можно применять в работе с приложениями, требовательными к ее объему. Полезное дополнение для общения в Сети – встроенная 2-мегапиксельная web-камера. Расположена она в верхней части крышки, над дисплеем, и с первого взгляда не видна, так как представляет собой крошечный, едва заметный глазок и маленькое отверстие встроенного микрофона рядом.

Производитель обещает быструю загрузку в течение 8 секунд – и это обещание полностью подтвердилось: время от включения до появления окна выбора пользователя в Windows Vista Premium (без полной перезагрузки системы) оказалось даже еще меньше – около 7 секунд.

Производительность ноутбук показал очень хорошую, достойную и стационарного компьютера. Особенно в тестах, сильно зависящих от скорости процессора. Все тесты проводились дважды, бралось среднее значение. Так, WinRAR показал скорость 1150 Кбайт/с, а на вычисления числа пи с точностью до 4 миллионов знаков потребовалось всего 1 мин. 48 с. В 3DMark Vantage с параметрами по умолчанию результат получился довольно скромный, но все же для портативной системы очень неплохой: все-таки внутри стоит видеокарточка ATI Mobility Radeon HD 4650 с гигабайтом DDR3-памяти на борту. Раз уж в ноутбуке используется достаточно мощная графика, стоит сказать пару слов о производительности в играх. Tom Clancy's H.A.W.X пошел с настройками по умолчанию и разрешением 1280x720 со скоростью 69 кадр/с, приличный результат. Far Cry 2 мы прогоняли в трех режимах – 800x600 с настройками качества Optimal, 1024x600 с теми же настройками, и 1024x600 с настройками качества Ultra High. Первые два теста ноут прошел вполне достойно, выдав 73 и 53 кадр/с, соответственно. И даже последний тест не очень-то завалил: 17 кадр/с на таких настройках – отличный результат: ноут

«делает» многие настольные игровые системы начального уровня.

При интенсивных вычислениях греется машинка, к сожалению, сильно: центральный процессор разогревался до температуры 65-66 градусов. Верхняя панель при этом была горячей.

Мощная начинка означает высокое энергопотребление, и это не могло не сказаться на время автономной работы ноутбука: оно составило всего чуть более часа. Этого не хватило бы даже для того, чтобы прогнать тесты 3DMark Vantage и PCMark 06 в автономном режиме. Впрочем, результаты тестирования существенно бы не различались: во всяком случае, WinRAR и SuperPi при питании от сети и от батарей выдали практически идентичные числа (в пределах погрешности), при этом одинаково сильно нагревался и процессор. Так что любителям поездок, выбравшим этот ноутбук, можно посоветовать возить с собой в сумке запасной аккумулятор, а может, и сразу два.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Питание от сети

WinRAR, Кбайт/с	1150
PCMark 06	3663
3DMark Vantage	5977
SuperPi, мин:сек	1:47
Температура ЦП, °C	66
H.A.W.X, 1280x720, кадр/с	69
Far Cry 2, 800x600, Optimal	72,84
Far Cry 2, 1024x600, Optimal	53,32
Far Cry 2, 1024x600, Ultra High	16,92

Питание от батарей

WinRAR, Кбайт/с	1105
SuperPi, мин:сек	1:47
Температура ЦП, °C	65

Battery Eater Pro (режим classic), час:мин – 1:05



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

ASUS M60Vp – модель ноутбука, призванная заменить собой домашний, в том числе игровой компьютер. Широкие мультимедийные возможности неизбежно влекут за собой снижение времени автономной работы, несколько большие габариты и вес в сравнении с ноутбуками других классов. Зато производи-

тельность ноутбук продемонстрировал на высоком уровне – лучше, чем некоторые настольные игровые системы. Сенсорная медиане панель с подсветкой, красивый дизайн и большой качественный дисплей сделают его настоящим украшением Вашего рабочего (или домашнего) стола.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru.gameland](http://ru.gameland.livejournal.com/ru_gameland) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Sims 3



Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Новая версия единственно достойного симулятора человеческой жизни. Акцент сместился с естественных потребностей виртуалов на социальные. Замути жизнь, заставь других расхлебывать!

Demigod



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С/Snowball»
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда просты, четки и понятны.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

«Дурная репутация» (inFamous)



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
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!

132 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

JRPG – сейчас и много лет назад, с.134

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

PSP, или Не раскачивай лодку, с.136

Непорядок!, с.137

Брать или не брать?, с.137

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 38:

Кто сказал «Ня»? , с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Недавно собирался прыгнуть с парашютом (компания Gillette решила так развлечь прессу в честь запуска новой линейки кремов для бритья и антиперспиранта Gillette Professional Power Cream и напомнить, что 600 млн. мужчин по всему миру выбирают их продукцию), но нужно было сдавать номер, писать репортаж с ЕЗ 2009 и все такое прочее. А жаль. Зато потом я сдал номер и поехал на рыбалку – осваивать фидер.

СТАТУС: Капитан звездолета **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Star Ocean: The Last Hope

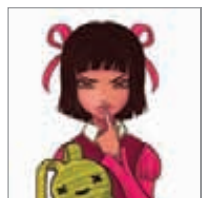
Артём «cg» Шорохов



Вернулся в родную редакцию (скучали?), и тут же Главный одной только фразой заспойлерил мне сразу обе разные концовки «Хроник Валькирии» – и игровую, и анимешную! Вот не стыдно ему? Ладно уж, простим на первый раз. Тем более, что столько интересного кругом – Леснар взял реванш у Мира, мы с Вороном влились в онлайн-чемпионат по UFC 2009 и колотим грушу в реале, а на червя под вечер здорово клюет.

СТАТУС: ...look into the abyss... **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Valkyria Chronicles, UFC 2009: Undisputed

Наталья Одицова



Интересно, сколько фигурок Данте привезут на Wonder Festival скульпторы-энтузиасты? Две? Одну? Появятся ли новые статуэтки Леди? Кто сменит Йоко из Gurren Lagann на посту наиболее часто встречающегося на выставке персонажа? Насколько длинной окажется очередь? Кто из косплееров не испугается невообразимой токийской жары? Одним словом, не терпится узнать!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Kuzunoha Raidou 2, Tales of Vesperia

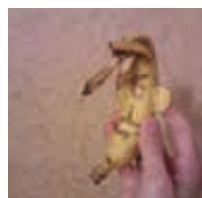
Сергей Цилюрик



В очередной (двадцать третий?) раз взялся перепроходить Final Fantasy VII. Как водится, устроил себе небольшой challenge – раньше проходил без предметов, потом без материй, потом на самых низких уровнях, сейчас – соло Юффи. Теперь обычные стычки с монстрами едва ли не опаснее битв с боссами! Спустя столько лет FFF7, конечно, потеряла львиную долю шарма, но играть в нее по-прежнему увлекательно.

СТАТУС: Бывший поклонник Юффи **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Final Fantasy VII

Илья Ченцов



Посмотрел я тут на нового Гайбраша Трипвуда – годы и разработчики были с ним немилосердны. Он, конечно, всегда был немножко дурачком и внешности соответственной, но в Tales of Monkey Island его голова вообще выглядит как форменный банан в парике (а лекакова, как подсказывают коллеги, похожа на соленый огурец с воткнутым штопором). Ох, узнаю лукасовскую школу – не хватает только астероида-картофельни!

СТАТУС: Резчик по банану **СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:** Odin Sphere

Денис Никишин



Японская поп-культура всем хороша... кроме какой-то нездоровой сосредоточенности на школьницах и школьниках. Будучи дядькой под тридцать лет иногда невыносимо сложно адекватно воспринимать очередное творение, в котором очередные молокососы спасают очередную вселенную. На этом невообразимо мрачном фоне бриллиантами сияют ролёвки с героями в годах и сериалы про грудастых валькирий с огромными мечами :3

СТАТУС: демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** ShadowHearts

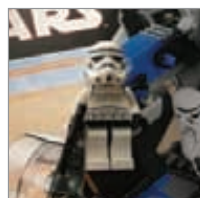
Алексей «Red Cat» Голубев



Поймал себя на мысли, что с удовольствием бы сейчас прошел заново Knights of the Old Republic, выпущенную, если кто еще не забыл, в 2003 году. Если разобраться, не такая уж древность, а как же давно это было... Относительно скорое появление Mass Effect 2 не в счет: хотя BioWare и продолжает работать по старым шаблонам, Спектры – не самая лучшая замена джедаям.

СТАТУС: Ностальгия **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Overlord II

Евгений Закиров



Наиграл десять часов в Tales of Vesperia – лёгкое недоумение сменилось увлечением, теперь очень хочется узнать, кто же на самом деле злодей и чем все это закончится. Первое время игра показывала себя не с лучшей стороны, скукой веяло от каждого диалога и всякой битвы с монстрами. Теперь же есть азарт, герои не кажутся такими чудными, появился стимул прокачиваться. Сказочно!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tales of Vesperia, Monster Hunter Freedom Unite

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

В продолжение освещенной в прошлом номере темы JRPG мы даем слово нашему ЖЖ-сообществу. Что случилось с жанром? Каковы причины упадка японских RPG, достаточно недавно бывших на пике своей славы и успеха? «Блогосфера» представляет вашему вниманию десяток самых разных мнений по данному вопросу.

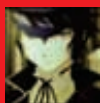


darkwren

JRPG – сейчас и много лет назад

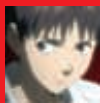
Смотрите. Вот есть жанр JRPG. И в 1998–2003 годах игры жанра легко расходились миллионными тиражами. И в России по ним сходили с ума геймеры. Я бы даже рискнул сказать, что это был один из основных жанров среди хардкорных геймеров – я даже и не знаю никого, кто в те времена не увлекался бы JRPG.

А сейчас как-то так получается, что и тиражей миллионных нет, и геймеров тех нет, и игры какие-то не те все. Вопрос: а куда, по вашему, все делось?



alchemist

Банальный кризис идей, смена приоритетов и пресыщение рынка, как мне кажется. JRPG как жанр всегда был достаточно консервативен, и это же сыграло с ним злую шутку – он просто сожрал сам себя, а скукоживание былых законодателей мод окончательно выперло жанр из доминанции. Нужен какой-либо мощный встрях, но откуда его ждать и ждать ли вообще – хрен знает.



billy_kun

С точки зрения российского рынка все как с аниме – сначала было мало и круто, а потом стало много и тупо. Точно так же как в конвейерном аниме, которое строится на каком-то удачном меме и обсасывает его до тошноты. Довольно недавний Last Remnant тому

яркий пример – кто играл в него хотя бы минут 40, тот понял.



deep_sky

В обзоре Last Remnant Наташа Одинцова с долей разочарования (как мне показалось), сказала, что от этой игры веет хардкорностью)

А вообще относительно давно, (не только в жрпг) в любом «хардкорном» жанре наметилась тенденция угодить всем и сразу... Казуальщина, она теперь повсюду.

R4 – последняя действительно понравившаяся жрпг. Ласт Ремнант, хотя и такой весь из себя традиционный, чего-то не дотягивает до идеальной игры.



renar

Да тут все просто.

JRPG требуют серьезных вложений. В конце концов, это единственный жанр, в котором требуется грамотно совместить качественный и увлекательный сценарий, кинематографичный видеоряд, наилучшую графику (причем, не как в шутерах, отрисовывающую одну условную комнату, а зачастую – целый городок), интересный геймплей (что бы это слово ни обозначало), и самое главное, вдумчивую, бросающую вызов, но не напрягающую боевую систему.

Что же сегодня? Игры на консоли последнего поколения требуют огромных вложений

труда, поскольку рисовать так, как на прошлое поколение, уже нельзя, а сделать красиво на новое – это неподъемный кусок работы, который далеко не всем по плечу.

JRPG по-прежнему продаются неплохо, но проблема в том, что продюсеры – не игроки. Им недостаточно получить прибыль. Им нужна ПРИБЫЛЬ. А ПРИБЫЛЬ можно получить только с поколения «Пепси», у которого в наше время очень большой выбор пепси-развлечений. И продюсер считает, что крайне невыгодно годами шлифовать боевую систему. Гораздо проще сделать боевку в реальное время, хоть это и абсурд. На самом-то деле, такая боевка требует еще более тщательного воплощения, но кто об этом думает. Давай-давай, молоти по кнопке, всё путём.

Получается недоделанный гибрид. И не JRPG, и не action. На фиг никому не нужен.

Ну вот сам скажи, неужели сейчас не продалось бы приключение в духе первой или второй Grandia, но с учетом требований времени? Да продалось бы без проблем. Только зачем надрываться, если можно быстро склепать пару-тройку недо-JRPG с «реальным временем» или шутеров? Глобализация, мать её.

Лично я плюнул и собираю коллекцию из игр прошлого поколения. Собрал почти все.



light_messiah

Игроки требуют одного. Им дают это. Они продолжают это требовать и им это дают. Но технологии расширяются, у разработчиков появляется возможность сделать что-то более масштабное и дорогостоящее, но ориентированное на как можно более широко-

JRPG КАК ЖАНР ВСЕГДА БЫЛ ДОСТАТОЧНО КОНСЕРВАТИВЕН, И ЭТО ЖЕ СЫГРАЛО С НИМ ЗЛУЮ ШУТКУ – ОН ПРОСТО СОЖРАЛ САМ СЕБЯ

го покупателя и сулящее хорошие прибыли, и они это делают, дают игрокам и говорят: «Попробуйте!».

Игроки видят большую, сладкую, так и манящую к себе конфетку и говорят: «А вот это вот тоже интересно, а ну-ка дайте нам это!». Разработчики видят это и «дают ещё и это». Игроков это увлекает и им больше не нужно ТО, они теперь хотят ЭТО. Почему? Потому что это доступнее. Потому что это проще. Потому что там нет чёткой идентификации своей/чужой, в первые же минуты дающей понять, сможет ли в это играть геймер. Потому что можно спокойно сесть и играть. Пусть даже не понять и десятой доли глубины игры. Но ИГРАТЬ и получать удовольствие.

Проходит время, новые вкусы формируются, индустрия растёт, разработка игр требует больших ресурсов и вот уже невозможно ориентироваться и на ТЕХ и на ДРУГИХ. Приходится выбирать, что делать: JRPG, которая практически наверняка не принесёт никакой прибыли в виду своей хардкорности, но зато порадует игроков старой закалки, помнящих лучшие времена любимого жанра, или более стандартную и доступную игру, которой пусть и побрезгуют заядлые ролевики, но которая при схожем или даже меньшем материальном вложении принесёт большую прибыль и даст возможность компании для роста.

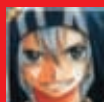
И когда продюсеры и менеджеры, трясущиеся над своими кошельками, видят такую картину, разумеется, они выбирают второй вариант. Потому что не все «хидео кодзимы». Потому что не все могут себе позволить делать только то, что хочется, и при этом получать прибыль как от крупных проектов, ориентированных на максимально широкую аудиторию.

Куда все делось? Да никуда. Это мы ушли. Индустрия расширилась. Игроков стало больше. И желания подавляющей их части стали резко идти вразрез с тем, чего хотели геймеры тогда, когда ещё не было сверхтехнологичных процессоров, и ваятели интерактивных миров могли позволить себе в рамках разумного делать то, что хочется, не задумываясь о многомиллионных прибылях и продажах в сотни тысяч экземпляров.



anarxaos

Жанр сожрали казуалы. С этим всё просто. С людьми сложнее, как обычно. Фактически, изменилась мода. В то время, о котором говоришь ты, было можно иметь наикрутейшую броню, чтобы каждый удар – крит, и желательно ещё, чтобы клан самый крутой на сервере. Но с тех пор, как начали выпускать игры, целевой аудиторией которых являлись простые офисные (и не очень) рабочие среднего класса, которым надо расслабиться после работы, то многие из тех, кто раньше мог просидеть всю ночь, проходя какие-то безумные квесты, поняли, что теперь это никому не нужно. Большинство довольствуется установленной средней «планкой», которой до некоторого момента просто не было. Вот и стали хардкорные игроки застревать в этой «планке», не достигая пика.



nekonyaа

Про «всех хардкорных игроков» я бы не заикался, так как я знаю целую тучу действительно хардкорных игроков, которые всегда относились к жрпг не иначе как с презрением и называли их линейными недоиграми, и вообще сравнивали с квестами. Если, кстати, придерживаться их мнения, то, в общем, всё логично – смерть жрпг является логичным продолжением смерти квестов.



darkwren

Хардкорные PC-геймеры так считали.

Я вот помню 2001 год – ну, «Великий Дракон», Official PlayStation, «Страна Игр», Купер, мои друзья в Питере, мои друзья в Москве, посетители моего pristavki.net. Читатели всех этих журналов. Все, кто играл на PlayStation, все увлекались JRPG. Некоторыми другими играми тоже, но общим была именно любовь к JRPG. Понятно, что тогда я не интересовался статистически достоверными данными, но все же.



nekonyaа

Ну, довольно странно быть консольщиком и не любить жрпг на том этапе. Почти вся эпоха ps1 и ps2 – это в первую очередь жрпг. Так что тут нечему удивляться. Вопрос в том, что тогда, по крайней мере для России, было актуально довольно четкое разделение на консольщиков (для которых жрпг, аркады и файтинги суть лучшие игры) и РСшников (для которых шутеры, стратегии и классические CRPG). А сейчас шутеров-то в чистом виде почти и не осталось, а то, что сейчас из них сделали, уже ближе к экшенам консольным, и на консолях вполне себе нашло место. Стратегии как жанр почти умерли (сравнить со временами, когда каждый, кто мог, клепал себе клон C&C), всё больше тактики, а рпг утратили приличную долю свободы, став ближе к консольным жрпг (обратное опять же верно).

Иными словами, сейчас на консолях уже не та аудитория, и разделение уменьшилось.

А вообще, имхо, главная причина в том, что в жрпг геймплей отдельно, а сторилейн – отдельно. Ну вот как выглядит типичная «финалка» – смотришь заставки и пролистываешь диалоги – там сюжет. Бегаешь по миру и в случайные или предписанные сюжетом (то есть, от тебя не зависящие) моменты получаешь бои. Сама игра, в общем, только в боях – но там как бы и нет сюжета как такового. Для 90-х такой подход был нормой, для начала 2000-х

это было ок. А потом игры стали делать по-другому. Как в Assassin's Creed. Где никто не рисует красивый спецэффект между геймплеем и сюжетом – ты всегда внутри сюжета и всегда внутри геймплея, даже там где раньше было нормально нарисовать говорящие головы. Вопрос уже не в том, какие там бои – походовые или реалтаймовые – и какая там сложность боевки. Вопрос в том, что сама по себе идея боев отдельно от игры уже не сильно приемлема



mez0n

Ничего с жанром не случилось.

Во-первых, игры сложнее стало делать в текущем поколении. Многие компании в Японии испытывали(ют) трудности с освоением возможностей железа. Отсюда относительно низкий уровень исполнения. Кто видел японскую игру со стримингом (No More Heroes, разве что)?

Во-вторых, планка качества сильно поднялась. За счет не-JRPG. То, что было допустимо раньше, сейчас режет глаз. Насмотрелись на Кратоса, Альтаира с Маркусом Фениксом, мир Байшока, Хало 3, катцен из Хевенли Сворд. Конечно, не прут после этого персонажи CO4. К примеру, CO3 в свое время проданся БОЛЬШИМ тиражом, хотя что там лучше было-то?

А ожидать, что пользователи просто так из любви к жанру будут кушать продукт худшего технического и художественного уровня, наивно. Такие тоже найдутся, но их, ясное дело, меньше.

Я вот не очень люблю шутеры на консолях, однако Килзон 2 купил. Почему? Потому что качество и миллионы бюджета там прут изо всех дыр. И не пожалел. Я лучше буду играть в качественный продукт менее интересного жанра, чем играть в так-себе-джейэрге и проклинать разработчиков за скудно расставленные сейвпоинты или жуткий стиль.



worldheart

Мне кажется, что пришла мода на более живые, что ли игры, которые предоставляют простор для действия, а не заставляют играть в шаблонную игру снова и снова, и снова, и снова, и снова.

Потому что, если рассматривать ту же «Персону», то мне при одном её виде хочется спать – такой монотонный геймплей просто убивает. Те же «Последние фантазии» – игры одной идеи, вообще все японские (азиатские) игры похожи, как 2 капли воды, и отличаются только сеттингом.

Ну, а если говорить о сюжете как главной фишке этого жанра, это просто абсурд. Сюжет должен быть в каждой игре, а на то время он был достойным только в JRPG.

У МНОГИХ ВЗРОСЛЫХ БАНАЛЬНО НЕТ ВРЕМЕНИ НА НЕТОРОПЛИВЫЕ ПОШАГОВЫЕ БОИ.

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!



Фотограф:
Мария Пухова

Летом я частенько ставлю диск с «Пиратами Карибского моря». Люблю их, этих смешных, обаятельных, романтических флибустьеров! Однако в реальной жизни – особенно в игровой – пираты, увы, отнюдь не столь забавны. Под видом благодетелей головорезы подтачивают платформы, словно жуки-древоточцы. Неровен час, и выпуск консолей станет делом неприбыльным, и останется PSP драгоценной безделушкой, аксессуаром, грустным напоминанием о главнейшем из пиратов – царе Мидасе, обратившем в золото все, что любил. Не дадим! Задраить люки! Свистать всех наверх!

Калипсо

PSP, или Не раскачивай лодку

Совсем недавно у меня состоялся разговор с одним из продавцов игр. На вопрос, есть ли UMD на PSP, ответом были круглые глаза и реплика в духе – «А зачем?». Понять, что не все покупают DVD с образами тяжело. Наверное.

«Когда мы видим, сколько нелегальных копий Resistance: Retribution скачивается с BitTorrent-трекеров в день поступления игры в продажу, нам становится не по себе», – делится своими размышлениями Питер Дилл, старший вице-президент по маркетингу SC. По его словам, предполагаемое число взломанных PSP находится на уровне пятидесяти миллионов штук. Он сказал, что поскольку паста уже выдвинута из тюбика, вливать ее обратно компания не собирается, однако некоторые образовательные меры все же будут приняты. По мнению Питера Дилла, пользователей следует убедить в том, что если они не заплатят за контент, платформа просто перестанет существовать.

К этому я пришел самостоятельно, наблюдая на форумах мнения многих людей, которые, вроде, и рады бы платить, да что-то им постоянно мешает. То UMD-привод слишком активно расходует энергию, то диск весом в несколько десятков грамм оказывается непосильной ношей, то цена неразумно высока. Одним словом, найти «разумную» причину не платить деньги для расторопного человека не проблема. Проблема – разумно преодолеть затруднение. Для того чтобы энергия расходовалась эффективнее, несложно

использовать минимальную подсветку и звук на среднем уровне – это не будет стоить лишних затрат. Впрочем, рассуждать об экономии энергии неразумно. Имеет ли смысл не ездить на машине, рассуждая таким образом, что так она лучше сохранится? В конце концов, можно купить аккумулятор повышенной емкости.

Может быть, дело в цене? Средняя цена игры на PSP 800 рублей – даже по меркам нашей страны деньги не слишком большие. Последние 3 игры, которые были мною куплены, своей стоимостью не превышали пятиста рублей. Мне эти мытарства непонятны: куда проще сходить в магазин, либо воспользоваться Интернетом и не ходить вообще никуда. Но вернемся к Питеру Диллу.

Господин Дилл выразил уверенность в том, что пиратство отняло значительную часть выручки от продаж программного обеспечения для PSP и заявил, что с этой проблемой индустрия развлечений должна бороться совместными усилиями, поскольку активность пиратов – грабеж среди бела дня.

Здесь стоит остановиться на вопросе «Что такое пиратство на PSP в контексте самого восприятия пиратства на PSP?». Почему бытуют мнения о том, что обокрасть Sony – это здорово? Те, кто воруют, кажутся друг другу умнее. Следует понять одну простую истину: каждый, кто не заплатил за контент, приблизил свою любимую платформу к смерти. Отчасти это напоминает паразитов в кишечнике. Медленно убивать то, чем ты пользуешься изо дня в день. А рассуждать в духе «PSP все равно уже конец, приставки из-

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Where is
November???

Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Когда выйдут PC-версии Street Fighter IV и The Last Remnant и выйдут ли они у нас, в России?

Street Fighter IV для PC в России обязательно выйдет (он уже сейчас, в самый момент подготовки номера, печатается на заводах «1С») – уже в августе. К сожалению,

пока мы не знаем конкретной даты, так что следите за прилавками: возможно, именно сегодня на нем появятся долгожданные диски. А вот в случае с The Last Remnant советуем обойтись импортом (на Западе игра вышла еще весной) – до сих пор непонятно, когда ждать русскую версию

и ждать ли вообще. Видимо, уже не ждать...

Вы где-то раз в год меняете дизайн оформления журнала. когда намечено следующее?

На самом деле дизайн меняется пореже – где-то раз в два года. Следующая такая «реформа» слу-

начально была провальная» есть неуважение к самой компании и признание в своей безграмотности отчасти в неадекватности. Если PSP провал – зачем ее вообще покупать, зачем в нее играть?

В настоящее время, после выхода PSP 3000, проблема пиратства несколько снизилась, но все еще находится в критической зоне. Под удар ныне чаще попадает прямой и единственный конкурент PSP – Nintendo DS. Пиратство – абсолютное зло? Не совсем. Все мы помним историю с GameCube. И некоторые делятся мыслями по этому поводу. Представитель SCEЕ Дэвид Ривз официально признал, что у PSP есть серьезные проблемы с пиратством, но это... лишь помогает системе быть более популярной. Я же думаю, что доступность самого железа в связи с легкостью скачивания образцов игр, возможно, и возрастает. Но возрастает ли прибыль? Ответ однозначный – нет. Для успеха консоли должны продаваться именно игры. Но зачем покупать то, что можно скачать бесплатно?

Завгоздка в самой идее бесплатно и быстрого скачивания. Ответ можно найти в реплике одно пользователя: «Я не собираюсь тратить деньги на всякое убожество! Пусть мне сделают хорошую игру и я ее куплю, а пока на приставке выходит лишь то, что можно скачать, пройти один раз и удалить. Деньги тратить – только на достойные игры». Но что считать достойной игрой? И зачем вообще играть в убожество? Тратить свое время на то, что «не достойно», только из-за самой возможности скачать это бесплатно?

А теперь о главном – за что мы платим? Это вопрос эстетики и личного отношения к себе и к игровой индустрии (читай – ее представителю, компании, услугами которой мы пользуемся). Ведь мы тратим деньги не ради того, чтобы формально не преступать закон. Это ведь еще и удовольствие. Покупка игры и ее скачивание – действия диаметрально противоположные. Приставка прощита, и вот уже думать, во что бы поиграть уже не столь необходимо. С достаточно быстрым Интернетом можно попробовать всё. Но зачем? Зачем рыть эти бесконечные горы мусора? При покупке лицензионной игры мы получаем нечто большое, легальное, а главное – именно то, что мы хотим получить. Кто будет тратить деньги на «что угодно»? Вот она и разница. Помочь в выборе могут демо-версия, ролики игры, статьи в журналах. Вот выбор сделан, деньги отданы, товар получен – и то, ради чего и создавалась PSP, дарит нам новые ощущения.

Не убедил? Что ж, скачивая игры вы топите лодку, на которой плывем мы все. Если вам наплевать, не удивляйтесь, когда узнаете о гибели PSP. Ведь каждый из вас приложил к этому руку.

Iwoodmac,
iwoodmacpostbox@gmail.com

Зануда \ \ Будем честными с собой: в речах о батарее, дисках и удобствах пиратские защитники правы; легальное пользование PSP – штука сама по себе довольно неуклюжая. И все эти неловкие попытки перевести PSP-гейминг на PSN-рельсы (которые, на мой взгляд, только сильнее запутывают и утяжеляют и без того не самую удобную систему) нужны Sony как раз для того, чтобы угнаться за пиратами. И даже вся идея с PSP Go! – это один большой патч, здоровенная заплатка от кутюр, прилаженная на давно дырявые штаны. Мол, раз уж так хотите качать игры, а не покупать диски – качайте, а не покупайте. А вот, новая система защиты окажется надежнее. И в этом, кстати, больше смысла, чем кажется поначалу... Ну да вернемся к теме. Да, таскать образы игр на карточке памяти вместо дисков удобнее. Иметь под рукой все вышедшие новинки (и плевать, что там один мусор) вместо нерегулярных и немногочисленных демоверсий тоже удобно. Не тратить батарею на противное жужжание привода еще удобнее. Все так. Штука лишь в том, что это удобно безбилетника, проскочившего через турникет, пристроившись в спину «облеченному» пассажиру. Вроде бы, и не ворует он у государства (на самом деле это не так, сколько бы проныры не рассказали баек о том, что иначе они бы ходили пешком и вообще не пользовались общественным транспортом, пока в нем не станут разносить подушки и коктейли), но на деле за него платит тот самый пассажир, на чьей горбушке нахал пролез под шумок об удобствах и ценах на билеты.

Илья Ченцов \ \ Доводы против UMD-привода, в общем, обоснованны – и диски таскать менее удобно, чем хранить игры на карточке (да и дома они место занимают), и кручение их в консоли действительно жрет батарею только так. Однако противоречия между «платить» и «не пользоваться UMD» нет – игры ведь преспокойно можно скачать, честно купив в онлайн-магазине. Правда, версия Playstation Store, предназначенная для запуска на компьютерах, не порадовала. Игры, пока не вышедшие там, никак не отличаются от тех, что уже

продаются – так что как раскатал я губу на Dante's Inferno и LittleBigPlanet для PSP, так и обратно закатал (тем более в разделе media написано все равно UMD). Могли бы хоть сделать кнопку «Известить меня, когда игра выйдет», раз уж выспросили не только электронный, но и домашний адрес. А еще на этом сайте названия игр и прочие заголовки зачем-то сделаны flash-вставками (при том что на них даже ссылок зачастую нет), а у меня на ноутбуке флэш отключен. В общем, я не только не смог там ничего купить, но даже не нашел кнопку, которая к покупке ведет или позволяет сразу скачать. Сравним это безобразия с тем же Steam – там я, конечно, тоже игры не тоннами беру, но если уж решу приобрести, сам сайт мне палки в колеса вставлять не будет. Впрочем, в магазине, что доступен с самой PSP, уже яснее, где покупать, где демоверсии, ассортимент любопытный (хотя хотелось бы большего, конечно) – есть, например, Final Fantasy VII за 345 рублей, только вот в разделе «Классика PS one» ее почему-то не найти. Рассортированы игры странно, да и информация недостаточно – есть краткое описание, написано, сколько места на карточке игра займет, но нет даже скриншотов, так что все равно приходится залезать в Интернет, чтобы узнать поподробнее. Плюс дополнительные хлопоты с местным «кошельком», в который нельзя положить, скажем, ровно 170 рублей (цена Syndicate Wars с PS one) – сумму приходится выбирать из предложенного списка.

Помните, что мы писали в спец-про-ростство? Сервисом надо с ними бороться, а не отстрелом и увещаниями.

Непорядок!

Здравствуйте, геймеры! Ваш журнал покупаю не постоянно, точнее купил всего три номера, и не в одном из них практически нет информации о PSP и играх для нее. Очень жаль, хотя на Nintendo DS или ей подобной (??? – Прим. Зануды) и то больше инфы. Не подумайте про меня плохо, но те же самые релизы, как, например, Tekken 6 тоже ожидаются на PSP (Вот это да! – Истер.прим. Зануды), но вы про эту консоль – ни слова. И таких примеров очень много. Может, вам помощь нужна? Так давайте буду вам про эту консоль писать, так как сам являюсь журналистом на одном молодом игровом сайте. Просьба не оставлять письмо без ответа.

Без подписи,
Medvediks@inbox.ru

**Константин Говорун \ ** У PSP были пустые два-три года, когда ничего толком не выходило. А что выходило – о том писали, разумеется. Но! Как раз сейчас ситуация меняется к лучшему, и на той же нынешней E3 было показано немало сильных проектов именно для PSP. Поэтому в ближайших полгода-год количество материалов о ненаглядной вашей увеличится. Не потому, что мы вдруг так решили – просто теперь будет о чем писать.

**Евгений Закиров \ ** На PSP последний год вышло очень мало достойных новинок игр, а те, что все-таки появились, обязательно удостоивались обзора на страницах журнала. Интерес ради посмотрите обзоры игр для PSP какого-нибудь западного сайта (GameSpot) – там, бывает, по месяцу ничего нового не появляется.

Брать или не брать?

Здравствуйте, редакция «Страны Игр». Такой вопрос у меня возник неслучайно. Я любитель классических RPG (типа FF, Tales of...), каких на ПК практически нет. Их много на консолях, но они у нас стоят достаточно дорого, да и цены на игры кусаются (на PS3 порой до четырех штук рублей доходит). С PSP ситуация полегче, но на нее не так много игр как на DS, а DS у нас в городе нет. Есть вариант брать PS2, но актуальна ли такой выбор? Варианты «Wii» и «Xbox 360» не рассматриваю.

Денис Ячменев,
rd2989@mail.ru

**Евгений Закиров \ ** И зря не рассматриваете. В Европе, например, Tales of Vesperia вышла только на Xbox 360 (пока). Но уж если есть такой принцип, то PS2 – выбор идеальный. Лучшие игры на эту платформу (а очень часто это еще и одни из лучших игр в жанре) сегодня продаются по 300-400 рублей, при этом доступны как очень старые (Kingdom Hearts), так и сравнительно новые (Valkyrie Profile 2: Silmeria).

**Сергей Цилорик \ ** Брать PlayStation 2 было, есть и будет актуально. Единственная из современных консолей, которая хоть как-то пытается приблизиться по библиотеке игр к PS2 – это DS. Кстати, если у вас есть возможность получить в банке карточку, приставки и игры можно заказывать через Интернет по гораздо более низким ценам.

чится не раньше весны 2010-го.

Правда ли, что третья часть MotorStorm выйдет не на PS3, а на PS2? Это же уму непостижимо!

Правда. Свежий выпуск MotorStorm (получивший подзаголовок Arctic Edge) готовится в первую очередь для PSP (а PS2-версия, как это нынче модно, де-

лается до кучи), и занимается им студия bigBIG, создатель дилогии Pursuit Force. Но это не значит, что сериал изгнан с PS3, мы ничуть не сомневаемся, что в ближайший год Evolution Studios (прародитель MotorStorm) объявит о разработке «настоящей» третьей части. А Arctic Edge – это просто портативное ответвление, вроде Secret Agent Clank или Dexter.

Слышал, что русское издание Fallout 3 для PS3 покупать не стоит. Вроде, там патчи из Интернета не устанавливаются или что-то такое. Просветите, плиз?

Просвещаем. Все местные (в отличие от общеевропейских) консольные локализации, не имеющие на борту оригинальной английской версии,

«не видят» общеевропейские же аддоны и иногда даже патчи. Теоретически, под эти версии нужно выпускать местные же аддоны и патчи, но на деле этим далеко не всегда занимаются. Резюмируем: если вы хотите сыграть в Operation: Anchorage, The Pitt и Broken Steel на PlayStation 3 или Xbox 360, локализованная версия – не ваш выбор.

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Call of Juarez: Bound in Blood

Трудные будни двух не очень порядочных ковбоев: дезертирство, дебош и перестрелки в салунах, а также свободные путешествия по небольшой части Мексики.



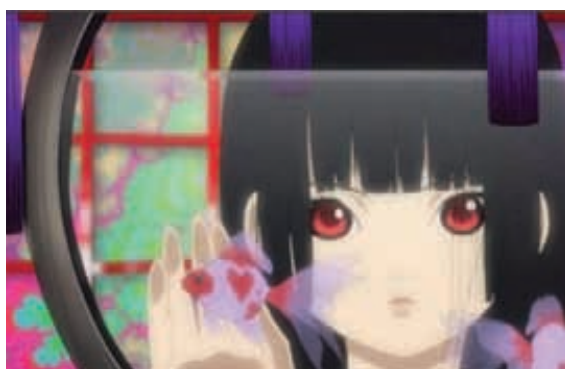
ArmA II

Представитель вымирающего жанра «шутер реалистичный». Никакого восстанавливающегося здоровья и бесконечных патронов – все предельно жестко и правдоподобно.



Jigoku Shoujo Mitsuganae

Эндинг сериала Jigoku Shoujo Mitsuganae и официальный клип на звучащую в нем песню Ichii Nuke певицы Ното Мамико.



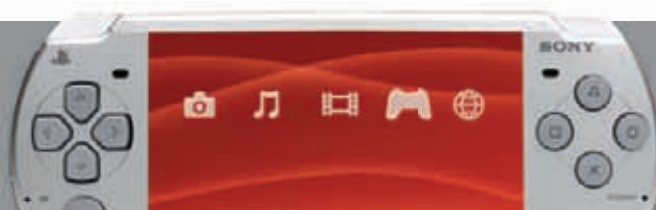
Carriers

Трейлер нового фильма-катастрофы. Четверо друзей попадают в район опасной эпидемии. Теперь они пытаются выжить и не заразиться смертельным вирусом.



PSP Zone

Прошивка: 5.50
ДемOVERсия: Yuusha 30 (миссии #2 & #3)
Видеоролики: Holy Invasion of Privacy, Transformers: Revenge of the Fallen, My Summer Vacation 4
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

Соскучились ли вы по такому редкому для персональных компьютеров жанру, как платформер? Если да, то настоятельно рекомендуем вам установить и посмотреть демоверсию волшебной игры Trine. Найти ее вы сможете в соответствующем разделе. А от ужасов на движке Source еще не устали? Нет? Ну тогда можете смело устанавливать модификацию Dark World для Half-Life 2, часок-другой нервного стресса вам гарантируем. Прочие интересные вещи: геймплей из грязного вестерна Call of Juarez: Bound in Blood и реалистичного шутера ArMA II ищите в рубрике «Территория HD».

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-дискон?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обзора на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/O2 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/O2 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопревью:

- Скорость онлайн (PC)
- MagnaCarta II (Xbox 360)
- Operation Flashpoint: Dragon Rising (PC, PS3, Xbox 360)

Видеозаписи:

- ArMA II (PC)
- Battlestations: Pacific (PC, Xbox 360)
- Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate (PC)
- Shin Megami Tensei: Devil Survivor (DS)

Особое мнение:

- Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Mechwarrior (PC, Xbox 360)
- Dante's Inferno (PS3, Xbox 360)
- King of Fighters XII (PS3, Xbox 360)
- Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)

Special:

- Silent Hill: Shattered Memories (интервью с ЕЗ 2009)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Brutal Legend (демонстрация игры с комментариями Тима Шафера)
- StarCraft II (демонстрация)
- Dead Space Extraction (дневник разработчиков)
- Dead Fantasy III (машинимомонтаж Оума)

PC-диск:

Демоверсии:

- Trine

Территория HD:

- ArMA II
- Call of Juarez: Bound in Blood

Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArMA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Battlefield 2142
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source

- Doom 3

- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake III Arena
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка 5.50
- Yuusha 30 (демоверсия, миссии #2 & #3)
- Holy Invasion of Privacy (трейлер)
- Transformers: Revenge of the Fallen (трейлер)
- My Summer Vacation 4 (трейлер)

Банзай!:

- Foxhound Studio – Disturbed Heaven (AMV)
- Toster – Eternity (AMV)
- Jigoku Shoujo Mitsuganae (эндлинг)
- Ното Мамико – Ichi Nuke (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- GeForce ForceWare 186.24 Vista, 7
- GeForce ForceWare 186.24 Win XP
- Creative Sound Blaster X-Fi 2.18.0013

Патчи:

- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.11 RU
- Fallout 2 v2.1 Неофициальный
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо 1.5.10 RU
- The Sims 3 v1.2.7.00002 Интернациональный
- Unreal Tournament 3 v2.0 RU

Софт:

- SpyHunter 3.7.19
- Trojan Guarder Golden 7.80
- Ashampoo Burning Studio 9.05
- Burn4Free CD/DVD Copy 4.7.0.0

- VSO PhotoDVD 3.0.6.1
- Tux Paint 0.9.21
- XnView 1.96.2 Standart
- Zoner Photo Studio 11.0.1.8
- AbiWord 2.7.6
- IObit SmartDefrag 1.20
- Voiced Keyboard 3.0.0.1
- VueScan 8.5.19
- DVD X Player Pro 5.2.4.0
- Flash MP3 Player Builder 3.2
- Flash Player Pro 4.0
- GOM Player 2.1.19.4801
- Movie Label 2010
- Spider Player 2.3.10
- GetDataBack 4.00
- Power Data Recovery 4.6.5
- Recuva 1.28.424
- Unstoppable Copier 4.1
- Registry Mechanic 8.0.0.906
- TuneUp Utilities 2009 8.0.3100.31
- Windows 7 Manager 1.0.4 beta1

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.5
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.9.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.61.01
- Miranda IM 0.8.1
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.0

Widescreen:

- Carriers
- Воины света (Daybreakers)
- The Box
- Информатор (The Informant)
- The Last Airbender

Shareware/Freeware:

- Avalon
- Be A King
- Pahlilika: Secret Legends
- Youda Marina

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».

Trine

Демоверсия симпатичного платформера с элементами логики и с реалистичной физикой. Доступен режим обучения и первый уровень игры, где нам предлагают решить десяток загадок и сразиться с армией вооруженных скелетов. На выбор три персонажа: рыцарь в доспехах, пожилой маг и воровка с луком. У каждого свои способности, которые нужно использовать для решения головоломок. Отличная графика, обилие хитроумных механизмов и увлекательный геймплей не дадут заскучать за экраном монитора.



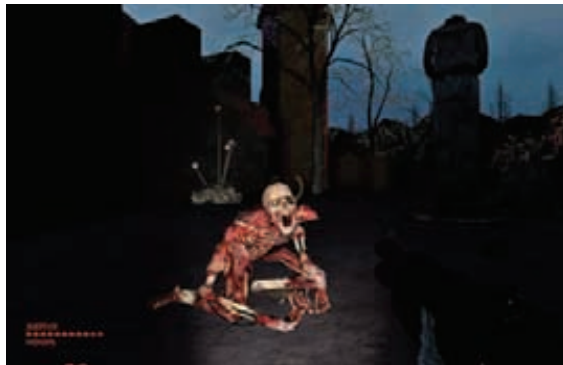
rFactor

Изначально созданная как чисто японская гоночная серия, Формула Ниппон довольно давно выросла из рамок исключительно национального соревнования. За тринадцать лет существования Формулы Ниппон шесть раз здесь становились чемпионами европейские пилоты, например, Ральф Шумахер. Скорости, которые развивают местные болиды, вызывают уважение, хотя до Формулы-1 они не дотягивают. Одним словом, чемпионат, которому посвящена модификация Formula Nippon 2008, достоин интереса любителей «формульных» гонок.



Half-Life 2

В нынешнем месяце тема противостояния людей и зомби особенно актуальна. После ZombieMod: Source мы предлагаем еще одну модификацию про мертвечину, на сей раз для одиночного прохождения. Автор Dark World пошел по пути создания максимально гнетущей атмосферы, что ему удалось на все сто. В этом моде стоит опасаться любого темного угла. Противников хоть и немного, но неприятностей они доставляют огромное количество. С учетом того, что боеприпасов крайне мало, пройти Dark World будет не так-то просто.



Unreal Tournament 2004

В разделе Unreal Tournament 2004 поклонников этой замечательной игры ожидает модификация UETF Chronicles. Данная работа создана для тех, кто без ума от Team Fortress, но не может принять мультяшную графику TF2. В UETF Chronicles веселой атмосферы нет ни капли, мод получился намного серьезнее конкурента, и игра от этого стала только лучше. По традиции, в модификации нашлось место не только для сетевого режима, но и для одиночной кампании, где можно попробовать себя в игре за различные классы.



Галерея

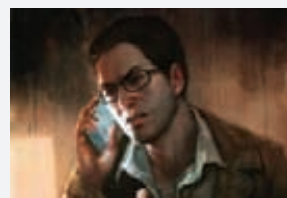
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
 ■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

ТЮНИНГ
автомобилей

carmusic

ФОРСАЖ

DVDXPERT

T3

«АВТО»



6 мес. 594,00 руб.
12 мес. 1056,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
2 мѣс. 1188,00 руб.



6 мес. 415,80 руб.
12 мес. 720 руб.
по спец. акции на сайте!

ТЕХНО LIFE



6 мес. 1080,00 руб.
12 мес. 1960,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.

СТРАНА ИГР

ИГРЫ

DigitalPhoto

ФОТО МАСТЕРСКАЯ

ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

DVD

«GAMING»



6 мес. 2400,00 руб.
12 мес. 4400,00 руб.



6 мес. 1300,00 руб.
12 мес. 2300,00 руб.

«ФОТО»



6 мес. 950,40 руб.
12 мес. 1716,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.



6 мес. 670,00 руб.
12 мес. 1230,00 руб.

«КИНО»



6 мес. 1200,00 руб.
12 мес. 2200,00 руб.

ЦИФЕР

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ЖЕЛЕЗО

ХУЛИГАН.

SMOKE

Вышиваю крестиком

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»



6 мес. 1200,00 руб.
12 мес. 2100,00 руб.



6 мес. 990,00 руб.
12 мес. 1790,00 руб.



6 мес. 1200,00 руб.
12 мес. 2100,00 руб.

LIFE STYLE



6 мес. 510,00 руб.
12 мес. 930,00 руб.



3 мес. 570,00 руб.
6 мес. 1080,00 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»



6 мес. 432,30 руб.
13 мес. 858,00 руб.

TotalFootball

ONBOARD

skipass

Mountain Bike

СВОЙБИЗНЕС

«СПОРТ»



6 мес. 670,00 руб.
12 мес. 1220,00 руб.



4 мес. 466,00 руб.
8 мес. 848,00 руб.



4 мес. 466,00 руб.
8 мес. 848,00 руб.



6 мес. 534,60 руб.
12 мес. 990,00 руб.

«БИЗНЕС»



6 мес. 890,00 руб.
12 мес. 1630,00 руб.

КОМПЛЕКТЫ:



6 мес. 2100,00 руб.
12 мес. 3720,00 руб.



6 мес. 2052,00 руб.
12 мес. 3744,00 руб.



6 мес. 3150,00 руб.
12 мес. 5580,00 руб.

Реклама

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

АНОНС

В следующем номере...

В продаже с 12 августа

ХИТ?!

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)

Новые подробности шпионского боевика поджидают вас в следующем номере «Страны Игр».



В РАЗРАБОТКЕ

StarCraft II (PC)

Закрытый бета-тест горячо ожидаемой стратегии – событие, которого мы ждали очень давно. Мы лично опробуем новых юнитов и расскажем вам о впечатлениях.



РЕЦЕНЗИЯ

Railworks (PC)

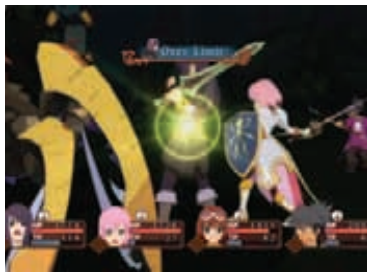
Мы знаем, что каждый из вас в детстве мечтал стать машинистом. Поэтому рецензия на симулятор поезда наверняка окажется ценным подарком читателям.



РЕЦЕНЗИЯ

Tales of Vesperia (Xbox 360)

Продолжение легендарного JRPG-сериала, ради которого японцы теперь покупают Xbox 360, наконец-то добралось до Европы!



РЕЦЕНЗИЯ

The Conduit (Wii)

High Voltage Software на протяжении последних полутора лет хвасталась крутостью графического движка. Неужели и сама игра столь же хороша?



СПЕЦ

Super Mario Bros.

От Паулины к Пич, от Пич к Дэйзи – порхает прыгун Марио с принцессой на принцессу, крепко держит Луиджи за руку. Супер-братья Марио – феномен индустрии.



РЕЦЕНЗИЯ

Dragon Quest: The Hand of Heavenly Bride (DS)

Лучшая часть именитого сериала и одна из лучших JRPG вообще – отныне на DS и в официальном переводе!



РЕЦЕНЗИЯ

Overlord II (PS3, Xbox 360, PC)

Пока есть Добро, и у Зла найдется работа. Истина проста: быть плохим хорошо. Быть злым – вообще круто!



РЕЦЕНЗИЯ

BlazBlue: Calamity Trigger (PS3, Xbox 360)

Спустя год после выхода на аркадных автоматах идейное продолжение Guilty Gear наконец-то добралось и до консолей.



В следующем номере

Мы любим супергероев, а они ценят и уважают нас. Поэтому «Страна Игр» первым из российских изданий получит полную версию нового экшна и расскажет вам, каково это – драться с суперзлодеями в коридорах гигантской психбольницы.

АНОНС

СТРАНА ИГР



Batman: Arkham Asylum

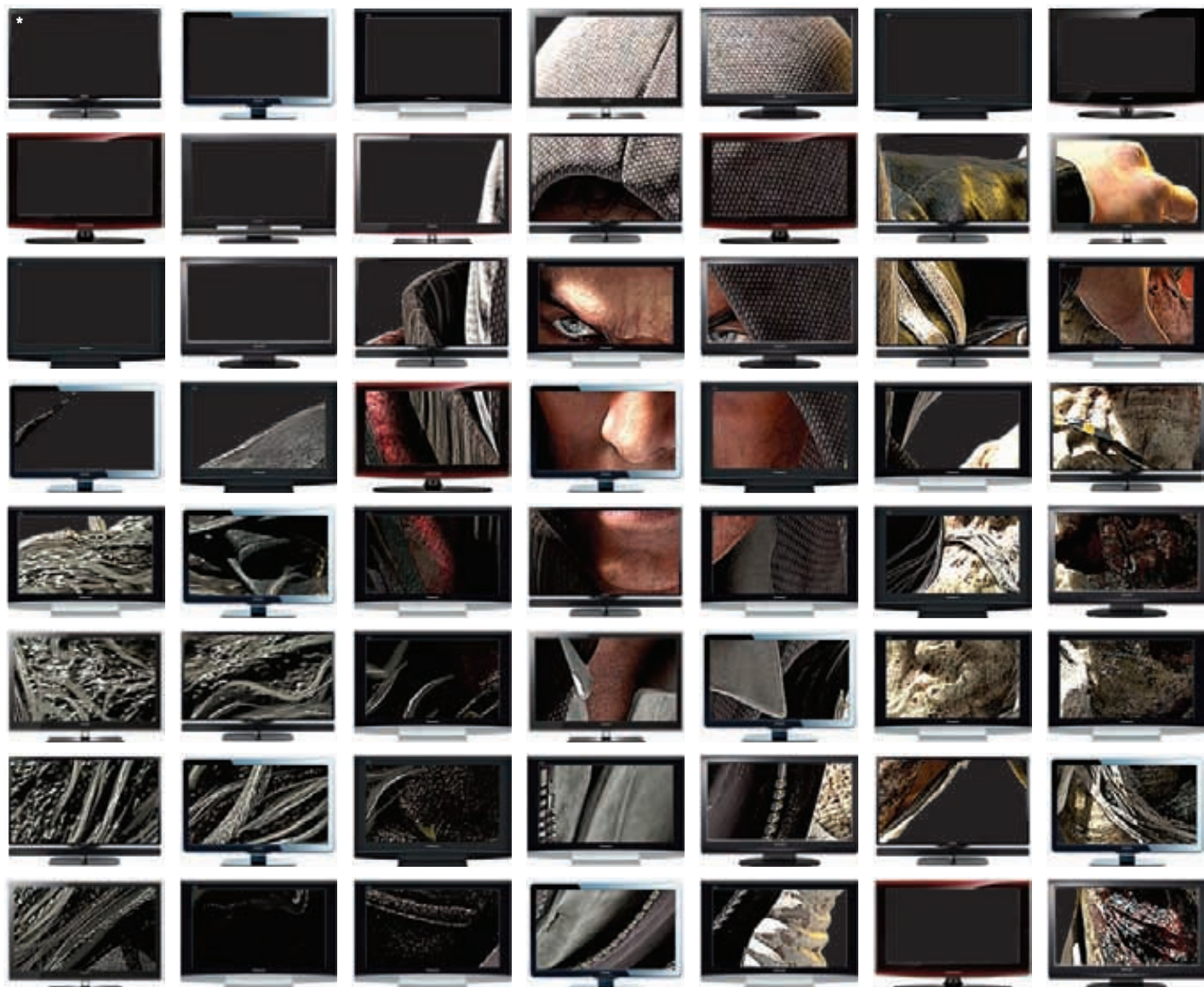
КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



ПРОГРАММА

ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



РЕКЛАМА

Каждый день в 20:00 на телеканале gameland.tv

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

Подробная информация
на сайте gameland.tv

* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЕЙ РФ





Билайн®

живи на яркой стороне

Актуальные советы. №3



Как звонить всем и не разориться?

1,5 руб. с первой минуты

Тариф «Твои правила»

Узнай больше ☎ (495) 799 00 66



Реклама.
Указанная цена с НДС действует при местных звонках на номера других готовых операторов. Опция «Другой оператор» без абонентской платы и платы за подключение действительна для абонентов тарифного плана «Твои правила» предоплатной системы расчетов до 01.09.09. Подробные условия тарифного плана – на www.beeline.ru
Перехити на тариф можно по номеру 0674 12 087. Стоимость перехода 45 руб. с учетом НДС. Номер для подключения опции «Другой оператор»: *110*873#

MASS EFFECT



СТРАНА
ИГР



BIOWARE
CORP

ANNO

1404

