

# СТРАНА ИГР

(game)land  
hi-iun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ  
ЦЕНА

230₽

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS P

**ПЛЕМЯ FALLOUT** стр. 34  
ЗАКУСЫВАЯ ЯДЕРНЫМ ГРИБОМ

**ЛЕГЕНДА О HALO** стр. 46  
КАК КОНСОЛИ ПОРАБОТИЛИ ЖАНР FPS

# UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ В РОССИИ стр. 64

**ORDER OF WAR** стр. 92

**THE KING OF  
FIGHTERS XII** стр. 78

**RAGE** стр. 12

**MAG** стр. 18

СЕМЬ МИНУТ  
ГЕЙМПЛЕЯ  
**ASSASSIN'S  
CREED II**  
СМОТРИТЕ  
НА DVD

# OKCLICK

- Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
- Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
- Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
- 2 боковые программируемые кнопки
- Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
- Набор грузов для регулировки массы мыши
- Встроенная память для сохранения настроек
- Специальное программное обеспечение в комплекте

Laser  
Gaming Mouse

## Z-1

[www.okclick.ru](http://www.okclick.ru)

BEST  
BUY

ЖУРНАЛ  
ИГРОКОВ

ОДОБРЕНО  
ГЕЙМЕРАМИ

100%  
FRESH  
S/Качество

# Слово редактора

Октябрь 2009 #20 (293)



НА ОБЛОЖКЕ  
Uncharted 2: Among Thieves

ИЛЛЮСТРАЦИЯ  
Naughty Dog

В первый день в Токио я увидел много – под сотню! – людей, одновременно играющих на Nintendo DS. Выход из метро в час пик, туда-сюда снуют пассажиры, а вдоль стен прохода стоят геймеры и увлеченно что-то проходят. Удивительная картина. Чуть поодаль – три угрюмых человека с PSP в руках. И нельзя ведь сказать, что система от Sony так уж непопулярна. Год назад все сходили с ума по PSP-версии Monster Hunter, и многие DS в эти месяцы тихо отдыхали в ящиках столов. Но чего уж точно у здешних геймеров нет, так это бзика по поводу «слабой» и «крутой» графики. Вышла интересная им игра – покупают. А то, что Dragon Quest IX на PSP, не говоря уже о PlayStation 3, выглядела бы во много раз лучше, даже и не думают.

Еще в Токио очень любят велосипеды. Наша любимая гостиница расположена в деловом районе, по утрам японские клерки как один спешат в офисы, паркуя двухколесных друзей на специальной парковке. Места она занимает, как четыре-пять автомобилей, а хватает ее на обитателей целого квартала. Я даже боюсь себе представить, как бы выглядел город, если бы все эти люди внезапно взяли в банке кредит и начали ездить в офис на машине. Наверное, как Москва в час пик. Так что, хоть автомобиль и «престижнее» и «круче», чем «устаревший» велосипед, многим добираться на работу проще и быстрее, честно крутя педали, а не давя на газ и еще немного на тормоз. А раз так – зачем лезть из кожи вон и платить больше? Тут можно вставить пару слов об инфраструктуре, но даже если в Москве и построят внезапно специальные дорожки, пользоваться ими все равно будут единицы – примерно столько же людей, сколько осознанно выбрало портативную консоль от Nintendo. И, признаться, я никогда не удивляюсь вопросам от соотечественников в духе «В чем прикол DS? Там же графика страшная...» и недоуменной реакции на ответ: «Зато игры интересные». Ведь... мне тоже не нравятся страшненькие модельки персонажей в Valkyria Chronicles 2 для PSP (по сравнению с первой частью для PS3). Наверное, должно смениться поколение – причем геймеров, а не платформ! – чтобы мы все успокоились, начали смотреть на мир и игры проще и видеть главное.

**Константин Говорун, главный редактор**

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

**Главный редактор**  
Константин Говорун  
[yren@gameland.ru](mailto:yren@gameland.ru)  
**Зам. главного редактора**  
Наталья Одинцова  
**Редакторы**  
Илья Ченцов, Артем Шорохов,  
Вера Серпова, Степан Чечулин,  
Сергей Цилорик  
**Арт-директор**  
Алик Вайнер  
**Дизайн и верстка**  
Анна Старостина  
Екатерина Селиверстова  
Наталья Титова  
**Корректор**  
Юлия Соболева  
**DVD**  
[disk@gameland.ru](mailto: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](mailto:strana@gameland.ru)

**Генеральный издатель**  
Денис Калинин  
[kalinin@gameland.ru](mailto:kalinin@gameland.ru)  
**Зам. генерального издателя**  
Евгения Цой  
[tsoy@gameland.ru](mailto:tsoy@gameland.ru)

## (game)land

**Генеральный директор**  
Дмитрий Агарунов  
**Управляющий директор**  
Давид Шостак  
**Директор по развитию**  
Паша Романовский  
**Редакционный директор**  
Дмитрий Ладыженский  
**Финансовый директор**  
Анастасия Леонова  
**Директор по персоналу**  
Татьяна Гудебская  
**Директор по маркетингу**  
Дмитрий Плющев  
**Главный дизайнер**  
Энди Тернбулл  
**Директор по производству**  
Сергей Кучерявый

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

**Директор группы  
GAMES & DIGITAL**  
Евгения Горячева  
[gorvacheva@gameland.ru](mailto:gorvacheva@gameland.ru)

**Менеджеры**  
Ольга Емельянцева  
Мария Нестерова  
Мария Николаенко  
Марина Румянцева  
Максим Соболев

**Администратор**  
Мария Бушева  
**Директор корпоративной  
группы (работа с рекламны-  
ми агентствами)**

Лидия Стрекнева  
[strekneva@gameland.ru](mailto:strekneva@gameland.ru)

**Старший менеджер**  
Светлана Пинчук

**Менеджеры**  
Надежда Гончарова  
Наталья Мистюкова

**Старший трафик-менеджер**  
Марья Алексеева  
[alekseeva@gameland.ru](mailto:alekseeva@gameland.ru)

**Директор по дистрибуции**  
Андрей Степанов  
[andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)

**Руководитель  
московского направления**  
Ольга Девальд  
[Devald@gameland.ru](mailto:Devald@gameland.ru)

**Руководитель  
регионального направления**  
Татьяна Кошелева  
[kosheleva@gameland.ru](mailto:kosheleva@gameland.ru)

**Руководитель  
отдела подписки**  
Марина Гончарова  
[goncharova@gameland.ru](mailto:goncharova@gameland.ru)

**БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:**  
8-495-780-88-29 (для москвичей)  
8-800-200-3-999 (для читателей  
из регионов РФ и абонентов  
сетей МТС, Билайн, Мегафон)  
[info@glc.ru](mailto:info@glc.ru)  
Тел.: +7 (495) 935-7034

**Подписные индексы**  
по объединенному каталогу  
«Пресса России»: 88767  
по каталогу российской прессы  
«Почта России»: 16762  
**Подписка через Интернет**  
[www.glc.ru](http://www.glc.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@glc.ru](mailto:info@glc.ru)  
[podpiska@gameland.ru](mailto:podpiska@gameland.ru)

**УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ**  
**ООО «Гейм Лэнд»**

119021, Москва, ул. Тимура  
Фрунзе,  
д. 11, стр. 44-45  
Тел.: +7 (495) 935-7034,  
Факс: +7 (495) 780-8824  
Зарегистрировано Федераль-  
ной службой РФ по надзору за  
соблюдением законодатель-  
ства в сфере массовых ком-  
муникаций и охране культурного  
наследия. Свидетельство о  
государственной регистрации  
печатного средства массовой  
информации ПИ № 77-11804 от  
14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров  
Цена свободная

**Типография**  
ОУ «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

# 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:**

LEGO Rock Band, Prison Break...

**Подробный список материалов раздела – на стр. 6.**



**12 Rage**

Игровое воплощение «Безумного Макса», на 60% состоящее из экшна и на 40% – из аркадных гонок.



**18 MAG**

Мы видели много мультиплеерных боевиков, но MAG собирается затмить всех.

## 28

### 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. 28.**



**34 От Wasteland до Fallout 3: энциклопедия катастроф**

Лучшее, что получил мир от гонки вооружений – Fallout.



**46 Легенда о Halo**

Вспоминаем историю восхождения к славе этого уже легендарного сериала.

## 56

### 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:**

The Blackwell Convergence, G-Force...

**Подробный список материалов раздела – на стр. 56.**



**58 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**

Мы уверены, что новая история с легкостью повторит успех оригинала, а то и затмит его.



**64 Uncharted 2: Among Thieves**

Uncharted 2 – никакой не шаг вперед, но добротный, увлекательный и зрелищный блокбастер.

**Список рекламодателей**

Merlion 2 обл. | gameland.ru 3 обл. | Ф-Центр 4 обл. | Beeline 5 | Blade 7 | Electronic Arts 11 | Xbox 17 | Soft Club 21, 27, 31 | GSC 29 | Nival 55 | GamePost 57 | КРИ 73 | Хитзона 77 | Сбарро 81, 85 | Редакционная подписка 89 | Маяк 99 | gameland.tv 137 | Общая подписка 141

## DVD №1.

### Страна Игр: Видео

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

**Также на диске:**

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, Darkest of Days, Edge of Twilight...

**Подробное содержание – на стр. 136.**

## DVD №2.

### Страна Игр: PC DVD

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

**Также на диске:**

FIFA 10, Battlefield 2, Half-Life 2, rFactor...

**Подробное содержание – на стр. 138.**

**22 The Legend of Zelda: Spirit Tracks**

Авторы Phantom Hourglass хотят использовать уже испытанную формулу еще раз.

**52 Gamescom 2009: Ретроспектива**

Все самые интересные игры выставки в нашем репортаже места событий.

**74 Soulcalibur: Broken Destiny**

Портативная версия Soul Calibur – это не урезанный PSP-порт четвертой части сериала, а полноценная игра.

# 98

## Другие игры

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

**Также в номере:**

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

**Подробный список материалов раздела – на стр. 98.**

**104 Live Network Channel**

Сегодня в выпуске игры Briefcase Romanin, A Reckless Disregard for Gravity, Battle Tanks.

**116 Банзай!**

*[Вырезано демонами вырезано демонами вырезано демонами]*

# 130

## Территория «СИ»

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

**Также в номере:**

Комикс, Блогосфера

**Подробный список материалов раздела – на стр. 134.**

**130 Обратная связь**

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

## Комплектация

**Постеры:** Halo ODST и Uncharted 2: Among the Thieves



Ответ на вопрос  
**«ЧТО КУПИТЬ?»** на стр. 56

# Полное содержание

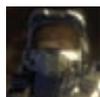
Слово редактора	1
Содержание	2

## 6 НА ГОРИЗОНТЕ



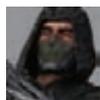
Новости	8
Rage	12
MAG	18
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	22
Def Jam Rapstar	24
Maestro! Jump in Music	24
Prison Break	25
Lunar: Silver Star Harmony	25
LEGO Rock Band	26
Dragon Ball: Raging Blast	26

## 28 АНАЛИТИКА



Авторская колонка Константина Говоруна	30
Интервью: Цеват Йерли	32
От Wasteland до Fallout 3: энциклопедия катастроф	34
Легенда о Halo	46
Gamescom 2009: ретроспектива	52

## 56 НА ПОЛКАХ



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	58
Uncharted 2: Among Thieves	64
Giana Sisters DS	70
Soulcalibur: Broken Destiny	74
The King of Fighters XII	78
Tales of VS.	82
NHL 10	86
Rock Band Unplugged	90
Order of War	92
Katamari Forever	96
G.I. Joe: The Rise of Cobra	96
Wallace & Gromit's Grand Adventures: The Bogey Man	97
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Muzzled!	97

## 98 Другие игры



Казуальные игры	100
Киноколонка	101
Widescreen	102
Live Network Channel	104
Кросс-формат	108
Banzai!	116
Железные новости	122
Большой тест	124
Мини-тест	128

## 130 Территория «СИ»



Блогосфера	132
Обратная связь	134
Содержание диска	136
Анонс следующего номера	142
Комикс	144



# Каждый может стать избранным

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

Оформи свою заявку прямо сейчас! **8 800 700 8000** круглосуточно | [provod.beeline.ru](http://provod.beeline.ru)

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

# На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

Весь Токио оклеен плакатами Final Fantasy XIII. Увидеть на знаменитой Акихабаре громадные рекламные растяжки с изображениями героев видеоигр – дело привычное, а вот в обычном мини-маркете отыскать портрет Лайтнинг никак не считаешь, даже если речь идет о самой Японии. Square Enix не жалеет денег и сил на рекламу тринадцатой «Последней Фантазии». На грядущей Tokyo Game Show 2009 к стенду издательства наверняка выстроится невообразимая очередь, и заморские гости лишней раз убедятся: в этой стране не только неистово обожают консольные игры, но и жизни не мыслят без RPG. Правда, в прошлом году самой популярной новинкой на выставке оказался квест – свежий выпуск сериала об адвокате Фениксе Райте и его коллегах. Так что мы отправились в поездку с любопытством: кто знает, какие настроения у заморских соседей в этом году?



## Самые ожидаемые игры редакции



Assassin's Creed II (PC, PS3, Xbox 360)	20 ноября 2009
Bayonetta (PS3, Xbox 360)	январь 2010
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)	30 октября 2009
Alan Wake (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	II квартал 2010
God of War III (PS3)	I квартал 2010
Heavy Rain (PS3)	I квартал 2010
Splinter Cell: Conviction (PC, Xbox 360)	I квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty (PC)	II квартал 2010
Army of Two: The 40th Day (Xbox 360, PS3, PSP)	8 января 2010

составлен командой «СИ»

## Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Way of the Samurai 3 (PS3, Xbox 360)



Divinity 2: Ego Draconis (PC, Xbox 360)

**Ritmix**<sup>®</sup>  
moving sound



## Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

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

[www.ritmixrussia.ru](http://www.ritmixrussia.ru)  
[www.ritmixfun.ru](http://www.ritmixfun.ru)



**BADE**  
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ  
[WWW.BLADE.RU](http://WWW.BLADE.RU) 8(495) 276 2076  
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

# Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



## КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Напомним, что Disney – это не только Микки Маус и дядя Скрудж, но и «Трон» и «Пираты Карибского моря» – франчайзы, гораздо ближе стоящие к «взрослым» комиксам, чем классическая диснеевская анимация. С другой стороны, еще в 2006 году была запущена линейка игрушек Marvel Super Hero Squad, где многие популярные марвеловские герои были представлены в обличье маленьких симпатичных человечков – даже такие плохиши, как доктор Дум. Так что, как говорится, предпосылки имелись.



## Disney покупает Marvel

**К**лючевое событие не только для игровой, но и для всей развлекательной индустрии: «Дисней» объявила о покупке издательства Marvel со всеми пятью тысячами персонажей. Сумма сделки составила \$4 млрд. Новые хозяева утверждают, что не будут вмешиваться в «марвеловские» вселенные, фэны настроены скептически: Интернет заполнили всевозможные карикатуры, иллюстрирующие, как соседство с Микки Маусом изменит супергероев. Зато Стэн Ли, создатель Человека-Паука и культовая для поклонников комиксов личность, аплодирует сделке. «Никто не умеет создавать и раскручивать бренды так, как Disney, и ни у кого нет столь же огромной библиотеки персонажей, как у Marvel», – сказал Ли.

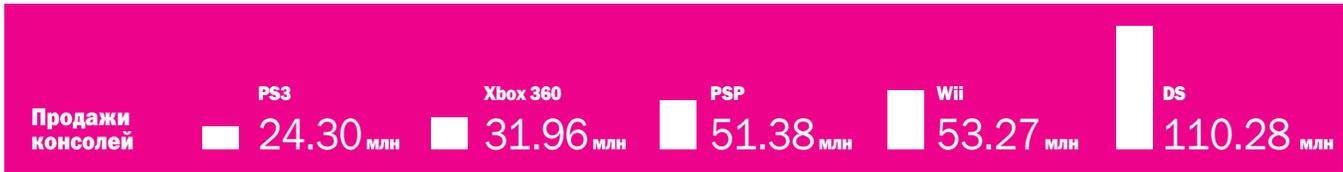
Sega, поздравив Disney с приобретением, поспешила заявить, что сделка никак не повлияет на разработку трех анонсирован-

ных «марвеловских» игр – Iron Man 2, Thor и Captain America. Disney же не спешит расписываться в любви к сторонним геймдизайнерам. Глава компании, Роберт Айгер, убежден: если не отдавать мультимедийный продукт на откуп третьей компании, а поручить внутренней студии, результат окажется и качественнее, и прибыльнее.

К схожему выводу пришел главный конкурент Marvel – DC Comics. Владелица DC, компания Warner Bros., очевидно вдохновившись успехом Batman: Arkham Asylum (которую она издала совместно с Eidos), решила открыть специальное подразделение DC Entertainment для производства фильмов и игр.

Между тем «Дисней» заодно приобрела Wideload Games (Stubbs the Zombie, Hail to the Chimp), созданную Алексом Серопяном (также он основал Bungie), но из-за шумихи вокруг Marvel эта сделка прошла почти незамеченной.





Вверху – работы Фила Толедано, справа – подборка от Sony.



**КОММЕНТАРИЙ**  
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Модная тенденция современной рекламы – делать лозунги, плакаты и видеоролики настолько плохими, что любому, кто их увидит, сразу захочется всем рассказать, какие там смешные опечатки, неудачные формулировки и странные сюжетные решения – а заодно бесплатно прорекламировать представленный продукт.

## PR-кризис Sony

Если вы пользуетесь Интернетом, то наверняка хотя бы однажды получали спам с просьбой помочь нигерийскому миллионеру. Мол, если ты, добрый иностранец, переведешь средства с одного счета на другой, то несказанно обогатишься. Общеизвестность этого мошеннического трюка привлекла внимание Sony. Компания решила использовать образ «нигерийского миллионера» в рекламе удешевленной PS3, и, как оказалось, зря.

Правительство Нигерии обиделось: дескать, их родное государство – добропорядочное, спокойное и идеальное для инвестиций – выставили в неприглядном свете. Sony, по словам африканцев, должна принести официальные извинения и убрать ролик из ротации. Извинений не последовало, но рекламу компания переделала. Теперь вместо фраз «Нельзя верить всему,

что читаешь в Интернете. Иначе я бы уже был нигерийским миллионером» с экрана звучит «Нельзя верить всему, что читаешь в Интернете. Так Первая мировая война началась». Отличная замена, не правда ли? Очевидно, Sony рассчитывает, что ни один из трех до сих пор живущих ветеранов возражать не будет.

И это не единственный прокол PR-отделения Sony за последний месяц. Суть рекламной кампании Play Face – показать, как забавно гримасничают знаменитости, увлекшись прохождением какой-нибудь новинки для PS3. Только вот незадача – еще в 2002-м фотограф Фил Толедано опубликовал серию подобных портретов. Его подборка настолько близка той, которую предлагает сейчас Sony, что можно сделать самые неутешительные выводы.

**EA против наследников Джона Диллинджера**  
Адвокаты компании Dillinger LLC, владеющей правами на имя известного банковского грабителя Джона Диллинджера, потребовали с Electronic Arts «миллионы долларов» за то, что в The Godfather фигурирует оружие под названием Dillinger Tommy Gun, а в The Godfather II – Modern Dillinger. EA не стала дожидаться официального иска и обратилась в суд, ссылаясь на первую поправку к конституции США (ту самую, что про свободу слова).



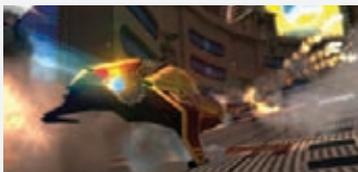
**Постядерная драма**  
Bethesda подала в суд на Interplay, обвинив ту в нарушении контракта касательно сериала Fallout. К старым претензиям добавились новые, связанные с Fallout Trilogy (компиляции из первых двух частей и Tactics) на Steam и прочих сервисах. Bethesda заявляет: Interplay была обязана согласовать релиз. Вдобавок, название сборника заставляет фанатов предполагать, будто в него входит Fallout 3. В результате интересам компании-истца, по ее же словам, нанесен огромный и неоправимый ущерб.



**Джейд Рэймонд возглавит новую студию Ubisoft**  
Улыбчивая Джейд Рэймонд была у всех на слуху пару лет назад, когда готовился к выходу Assassin's Creed, но с тех пор в издательстве предпочитали не распространяться о ее творческих успехах. Затишье оказалось временным: Рэймонд собирается встать у руля новоиспеченной студии Ubisoft в Торонто. Под началом Джейд – команда из восьмисот разработчиков. Отделение займется созданием высокобюджетных оригинальных проектов.

## 3D набирает обороты

Sony уделяет особое внимание 3D-технологиям. На прошедшей в Берлине выставке бытовой техники IFA компания продемонстрировала Wipeout HD, Gran Turismo 5 Prologue и MotorStorm в стереоскопическом 3D. За превращение обычного изображения в объемное отвечала вовсе не PS3, а новый экспериментальный телевизор Bravia, который должен поступить в производство к концу 2010 года. Иными словами, все уже вышедшие игры для консоли вот-вот обзаведутся трехмерной картинкой. Sony также озвучила планы по внедрению поддержки 3D в ноутбук Vaio, плееры Blu-ray и саму PlayStation 3 в 2011-2012 годах. Время запасаться разноцветными очками?



**КОММЕНТАРИЙ**  
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Очередной виток 3D-мании выглядит многообещающим – впрочем, такими же казались в девяностые и виртуальные шлемы. Мы, на всякий случай, будем готовиться – выше, например, вы можете увидеть тестовую версию моего портрета с трехмерной бородой. Если эксперимент удастся, к следующему номеру попросу всех коллег «прокачаться».

**Цифры и факты**

**В «Sims 3: Мир приключений» разрешат строить, а потом разворачивать гробницы.**

**Splinter Cell: Conviction** выйдет на русском языке.

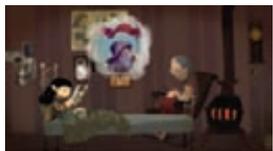
**Студия Bottlerocket закрылась: Namco Bandai отняла у нее разработку Splatterhouse.**

**24% от общих продаж игр в США приходится на аудиторию моложе 12 лет.**

**Новый двумерный «Соник»!**  
Кажется, впервые за последние пятнадцать лет мольбы фанатов Соника были услышаны: не за горами новые 2D-приключения сверхзвукового ежа. Игру готовят для современных домашних консолей, вся графика – в высоком разрешении, о римейке какого-нибудь предыдущего выпуска речи не идет. Релиз намечен на следующий год.



**Новый проект LucasArts выйдет уже в октябре**  
LucasArts анонсировала новый проект под названием *Lucidity* – смесь головоломки и платформера. Главная героиня, девочка Софи, путешествует по собственным сновидениям, а игрок выстраивает для нее тропинки из кусочков пазлов и защищает от врагов с помощью рогатки. Графика обещает быть на уровне *Braid* – нас ждут вручную прорисованные декорации в мягких пастельных тонах. Игра выйдет на XBLA и Steam 7 октября.



**Профессор Лэйтон не ограничится трилогией**  
В разработке находится четвертая часть сериала о профессоре Лэйтоне – как водится, для Nintendo DS. *Layton-kyoju to Majin no Fue* – приквел к уже вышедшей трилогии – поведает, как профессор и его помощник Люк начали работать вместе. На картридже также поместится вторая игра – RPG под названием *London Life*, прохождение которой займет более сотни часов. Над ней совместно с *Level 5* (авторами сериала) трудится команда *Brownie Brown*.



## Скандал вокруг Guitar Hero 5

Не успела *Guitar Hero 5* очутиться на прилавках, как Кортни Лав, вдова Курта Кобейна, решила «засудить Activision нахрен» из-за появления в игре солиста «Нирваны». Представители Activision пожали плечами: у них на руках подписанное Лав разрешение использовать образ музыканта и две песни его группы (*Smells Like Teen Spirit* и *Lithium*). Тим Райли, вице-президент компании, добавил: «Кортни дала нам фотографии и видеозаписи, подобрала одежду и прическу для модели Кобейна».

Лав, впрочем, злится совсем по другой причине. Она знала, что виртуальный Курт будет в *Guitar Hero*, но не подозре-



вала, что ему придется исполнять чужие песни! «Песни Курта многое значат для фанатов, а его имидж и наследие крайне важны для миссис Кобейн», – заявил адвокат вдовы, указывая на пункт контракта, в котором оговаривается, что Activision не имеет права порочить образ певца. С Кортни солидарны бывшие коллеги Кобейна по «Нирване» – Крис Новоселич и Дэйв Грол. Они опубликовали на сайте *Foo Fighters* просьбу к Activision: дескать, пусть модель Кобейна нельзя будет выбрать, если собираешься исполнять песни других музыкантов. Activision воздержалась от комментариев.



## Истории о Valve

После анонса *Left 4 Dead 2* многие поклонники оригинала были возмущены, ведь Valve клялась не оставлять первый выпуск зомби-шутера без поддержки – дополнительного контента. Число пользователей, присоединившихся к группе *L4D2 Boycott* в сообществе Steam, вмиг достигло 40 тыс. Valve попыталась успокоить геймеров, анонсировав *Crash Course*, новую кампанию для *L4D*, но этого оказалось мало. Активисты как один продолжали негодовать: дескать, *L4D2* по-прежнему мало чем отличается от первой части. И тогда Valve пригласила двух зачинщиков бойкота в гости (оплатив перелеты и гостиницу), чтобы те смогли убедиться, насколько сильно сиквел отличается от оригинала. И они были впечатлены.

Что любопытно, история на этом не заканчивается. Австралиец по имени Джо написал письмо Гейбу Ньюэллу, шуточно спрашивая, почему Valve не пригласила в гости и его тоже – как минимум, чтобы взглянуть на самодельную кампанию, которую он придумал. «Мы бойкотуем твою кампа-



нию», – отшутился Гейб. И Джо поступил так же, как и сама Valve: пригласил Гейба Ньюэлла и Эрика Джонсона (менеджера проектов Valve) в Брисбен. Опубликовав свою переписку, предприимчивый австралиец за три дня собрал \$3 тыс. (в числе раскошелившихся были и сотрудники Valve, жаждавшие хотя бы на пару дней избавиться от Джонсона), и Гейб уже не смог отказаться от поездки.

### КОММЕНТАРИЙ ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Дорогие читатели, мотайте на ус! Такой трюк должен прокатить и с нашей редакцией, особенно если вы живете в Японии.

ИГРЫ  
ELECTRONIC ARTS  
17+ PEGI  
www.ea.com

В ПРОШЛОМ ГОДУ МЫ ЗАБИЛИ БОЛЬШЕ  
**40.000.000 ГОЛОВ**  
СЫГРАЙ ЕЩЕ ЛУЧШЕ В НОВОМ СЕЗОНЕ



**РОСГОССТРАХ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ  
ТЕПЕРЬ В ИГРЕ!**

На PC, PlayStation®2 и PlayStation®Portable

**В ПРОДАЖЕ С 2 ОКТЯБРЯ**

FIFA.EASPORTS.COM

**ИГРАЙ В FIFA 10**

3

www.pegi.info



© Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Продукт обладает официальной лицензией FIFA. © Логотип FIFA OLP является интеллектуальной собственностью и товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. "PS2", "PlayStation", "PLAYSTATION" и "PS2" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ОСТРОВ ПРОКЛЯТЫХ** Своим появлением Rage обязана хоррору Darkness, о судьбе которого поведал сайту ShackNews дизайнер Мэтт Хупер. Местом действия игры должен был стать таинственный остров, где потерпел крушение пассажирский самолет. По сюжету нам отводилась роль выжившего в авиакатастрофе. Проектом занимались полтора года, пока однажды авторы не осознали, что идут по проторенной Doom 3 дороге. Darkness отменили, а многие наработки, включая графические, перенесли в Rage.

## ХИТ?!



ТЕКСТ

Алексей Меркухин

## ИНФОРМАЦИЯ

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

**Жанр:**  
shooter, first-person/  
racing

**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts

**Российский издатель:**  
Electronic Arts

**Разработчик:**  
id Software

**Количество игроков:**  
не объявлено

**Дата выхода:**  
2010 год

**Онлайн:**  
www.rage-game.com

**Страна происхождения:**  
США



**Справа:** Фототекстуры придадут картинке грубую приземленность.

# Rage

Английское слово «rage» имеет несколько значений, его перевод зависит от контекста: ярость, гнев, бешенство, неистовство, сила, страсть, жажда. Все это в избытке присутствует в одноименной игре.

**В** девяностых id Software правила бал в жанре шутеров от первого лица. Закрепляя успех регулярными обновлениями Doom и Quake, она заодно поднимала уровень технологий на недостижимую для конкурентов высоту. На нее равнялись, ей завидовали, ее довольно примитивные (по нынешним меркам) дизайнерские идеи заимствовали без зазрения совести. Попытки что-то противопоставить убежавшему далеко вперед лидеру обычно заканчивались провалом — лишь редкие счастливицы оказались в анналах индустрии рядом с Wolfenstein 3D.

Однако в начале нулевых в дамки прошлите, кто вовремя почувствовал ветер перемен. Id меж тем продолжала придерживаться проверенной формулы «тесные комнаты с монстрами вплоть до финальных титров». Пока разработчики размышляли, как бы по-эффектнее обставить появление очередной высокополигональной твари из темного угла или вентиляционной решетки на потолке, Valve сосредоточилась на написании полноценного сценария, создании характеров персонажей, внесении разнообразия в механику. Результат битвы титанов помнят все: многие авторитетные издания (включая «Страну Игр» и «PC

Игры») признали Half-Life 2 лучшим FPS 2004 года. Doom 3 же, в сущности являясь насквозь заскриптованным боевиком, был прохладно встречен, принимая во внимание возлагавшиеся на него надежды. Марсианский филиал корпорации Union Aerospace затерялся в тени Цитадели.

На три года компания пропала с наших радаров, сфокусировавшись на продюсировании. Тем не менее, пока сторонние команды Raven Software и Splash Damage занимались продвижением Quake 4 и Enemy Territory: Quake Wars, в ее недрах готовился секретный проект с коротким, броским названием.

КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Игровое воплощение «Безумного Макса», на 60% состоящее из экшна и на 40% – из аркадных гонок. От авторов Doom и Quake.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что id Tech 5 отодвинет на второй план игровой процесс. Что Rage окажется жутко старомодной, и нас будут пугать монстрами, выпрыгивающими из шкафов.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На демократичные системные требования, богатый на флору и фауну постапокалиптический мир, оригинальные квесты, насыщенный событиями и экшном сценарий.



**Вверху:** Железные «паучки» на тоненьких ножках кажутся безобидными. Бандиты, правда, считают роботов смертельно опасными.



**ЕСЛИ В СТЫЧКЕ СО СЛАБЫМИ МУТАНТАМИ СГОДИТСЯ И НОЖ, ТО ВЕСОМЫМ АРГУМЕНТОМ ДЛЯ ИХ ПРЕДВОДИТЕЛЯ СТАНЕТ АРБАЛЕТ.**

**Сделайте мне красиво**

Видимо, кто-то подсказал руководству, что пора заканчивать с эксплуатацией популярных брендов, – и этому человеку надо выдать медаль за заслуги перед обществом. Rage чужд набивший оскомину коридорный стиль; перед нами первый в истории компании шутер с открытыми пространствами, где геймплей не сводится к отстрелу живых мишеней. Удивлены? А представьте удивление журналистов, увидевших пустыню протяженностью в несколько десятков километров, «завернутую» в единую текстуру разрешением 128000x128000 пикселей. Подобного результата удалось достичь благодаря технологии MegaTexture, более ранняя версия которой

использовалась в Enemy Territory: Quake Wars. Концепция, положенная в основу id Tech 5, гарантирует качественную прорисовку огромных площадей с множеством деталей, выразительные шейдерные спецэффекты, внушительную дистанцию видимости. Правда, возникают проблемы с глобальным динамическим освещением, а значит, изобразить правдоподобную смену суток с изменяющимися положением тенями не получится. Зато убрано ограничение на объем текстур: отныне дизайнеры могут не вспоминать о лимите и делать карту такой, какой она задумывалась, не жертвуя второстепенными объектами вроде листвы на деревьях. Текстуры, слитые воедино, по мере надобности загружаются в видеопамять, так что советуем копить на мощную «карточку». Тем временем нам обещают, что добротная оптимизация движка и отлаженный программный код позволят получить стабильные 60 кадров в секунду на любой платформе (за исключением PlayStation 3 – на ней, по слухам, удастся выжать 20-30 FPS).

**Чужой среди своих**

С подачи сценаристов художники рисуют мрачную (на самом деле, на удивление солнечную, если взглянуть на скриншоты) картину будущего. В результате падения астероида большая часть населения Земли погибла. Главы государств знали о надвигающейся угрозе и к Судному дню подготовили проект «Эдем». Согласно задумке ученых, специальные «ковчеги» (Ark), вмещающие от 12 до 16 человек, заморозили и закопали. В список тех, кому представился шанс спасти расу от вымирания и передать потомкам знания и навыки, попал безымянный главный герой.

Однако все пошло наперекосяк. При странных обстоятельствах капсула с прота-

Мутанты в Rage, как и в Fallout 3, любят рыться в покрывах.





**Вверху:** Эдешний мир практически лишен «швов». Лишь при переходе с открытой местности в город или помещение появляется экран загрузки.

**Внизу:** Оставленный без присмотра багги не украдут. Жаль, что и нам воровать чужую собственность запрещается.

гонистом поднялась на поверхность раньше срока – причем уцелел только он. Вместе с тем выяснилось, что катастрофу пережили гораздо больше людей, чем прогнозировали специалисты. На руинах мегаполисов образовались целые поселения, ведущие закрытый образ жизни. Таинственная организация The Authority угнетает и без того намучившихся бедняков и жестко пресекает инакомыслие. Кроме того, «авторитеты» зачем-то разыскивают всех выживших из «ковчегов», так что легко догадаться, что конфликт затронет и нашего героя.

Естественно, под боком у диктатуры возникли маленькие группы повстанцев. С этими-то отверженными нам сначала и необходимо

подружиться, что весьма проблематично, учитывая наш статус. «Ваш герой начинает как аутсайдер, чем-то похожий на Бака Роджерса\*, – говорит ведущий дизайнер проекта Тим Уиллитс. – Выполнив ряд заданий, вы заработаете уважение и доверие со стороны бунтарей».

### Свалки да барханы

Велик соблазн добавить в статью слово «песочница», но авторы называют свой метод построения мира и системы заданий «open but directed» – «открытый, но упорядоченный». В каждый момент вы знаете, что делать, и десятков незаконченных квестов, висящих в журнале, не будет, как и выбора между оты-

грышем злодея или филантропа. Однако это не значит, что нельзя вернуться назад и расправиться с недобитыми мутантами или плюнуть на заботы и пойти куда глаза глядят – достопримечательностей хватает. Разрушенные мосты, высокие телебашни со спутниковыми тарелками для приема сигналов о помощи, обшарпанные бары с неоновыми вывесками, заброшенные бензоколонки, станции метро, подземелья – из таких деталей соткана атмосфера постапокалиптического мира. Свободу передвижения, по обыкновению, ограничивают свалки легковушек и грузовиков, обломки домов и горные цепи. Плюс высокий уровень радиации, прямо как в Fallout 3 или Bionic Commando. Ни пройти, ни обойти.

### Reality TV Star

По традиции, основной упор делается на экшн-составляющую, причем набор способ-

Если колымага сломается прямо посреди пустыни, тягач отбуксирует ее в мастерскую, где с вас, преданно глядя в глаза, дерут кучу денег.

**\* Персонаж фантастического сериала, транслировавшегося на телеканале NBC в 1979-1981 гг. – пилот из 1987 года, прославившийся в анабиозе до XXV века и попавший на Землю, пережившую ядерную катастрофу.**



Для ленивых по умолчанию включен автоприцел.



Хотите подробнее узнать о виртуализации текстур? Тогда рекомендуем скачать презентацию id Software с конференции SIGGRAPH 2009 по адресу [http://s09.idav.ucdavis.edu/talks/05-JP-id\\_Tech\\_5\\_Challenges.pdf](http://s09.idav.ucdavis.edu/talks/05-JP-id_Tech_5_Challenges.pdf). Скриншоты, графики, схемы, таблицы и 37 страниц увлекательного (по крайней мере, для программистов) чтения ждут вас.



ностей пополняется по ходу игры. Вначале протагонист неопытен, его физическая подготовка оставляет желать лучшего, а вместо прочной брони он носит костюм «Эдема». Позднее благодаря достижениям нанотехнологии он научится заживлять раны без аптечек и восстанавливать ритм сердцебиения после напряженной схватки.

Постепенно расширяется и арсенал. На смену пистолету приходят футуристические автоматы, дробовики, снайперские винтовки. Есть еще фирменное «холодное, но дальнобойное» – wingstick, этаким гибридом сюрикена и бумеранга, похожий на глефу героя Dark Sector. Штуковина может при некоторой удаче скосить сразу нескольких мутантов и почти всегда возвращается в руки.

Лимит на количество одновременно носимых стволов (притом, что в инвентарь помещаются даже портативные турели) заставляет каждый раз задуматься, с чем «идти на дело», поскольку баланс выверен до миллиметра, а у каждого врага своя ахиллесова пята. Если в стычке со слабыми мутантами сгодится и нож, то весомым аргументом для их предводителя станет арбалет.

На параметры оружия влияют модификаторы, продающиеся в магазинах. Увеличить наносимый урон и точность стрельбы пулемета, радиус поражения ЕМР-гранаты или мины? Без проблем, были бы желание и средства, удовольствие-то не из дешевых. Инженеров наверняка порадует известие о том, что по найденным или купленным чертежам получится сконструировать, скажем, уникальный гранатомет.

Нет денег? Так заработайте, способов пополнить кошелек масса, да и диапазон побочных квестов необычайно широк. Помимо типовых заданий по отлову беглых преступников и зачистке логовищ монстров предстоит налаживать поставки продовольствия в поселок Wellspring, взрывать товары на заводе начиненными динамитом радиоуправляемыми машинками, исследовать окрестности. Например, в самой глуши запрятана лагуна Сумасшедшего Джо, живущего по соседству с уродливым мутантом. Экцентричный психопат попросит об услуге (угадайте, о какой?), пообещав в награду ценный предмет. Съемки в реалити-шоу Mutant Bash TV тоже сулят дорогие вещи. На арене, оформленной под комнату страха из парка развлечений, достаточно продержаться три раунда против агрес-

сивно настроенных чудовищ с метательными ножами и бомбами, а затем расправиться с боссом, громадным дуболомом с осьминожьими щупальцами на правой руке.

Некоторые миссии объединяет общая тема – война с мародерами. Встречи с неопытными бандитами не опасны, чего нельзя сказать о сражениях с представителями крупных

Взрывающиеся бочки с горячим придают гонкам зрелищности.



**Справа:** Джей Кей Стайлз похож на шаблонного киношного педофила.



Mutant Bash TV. Шоу начинается!



Борьба на трассе – неотъемлемый атрибут Rage.

группировок. В их состав входят опытные головорезы, вооруженные до зубов, и они ошибок не прощают. Между прочим, команды отличаются не только экипировкой и логотипами, но также тактикой и поведением в бою. Члены клана The Shrouded, чья база находится на заброшенном складе, поражают слаженностью действий, но стоит запустить роботов, извергающих огонь, как вояки разбегаются по углам.

### Понаехали тут

В условиях экономического кризиса, воцарившегося на Земле вместе с разрухой, достать средство передвижения проблематично. Но судьба благосклонна к герою: едва он вылезет из капсулы, как получит в подарок багги. На нем он с грехом пополам доберется до ближайшего населенного пункта, попутно осваивая простенькое управление: газ да тормоз. Пока в мастерской за умеренную плату будут приводить транспортное средство в порядок, имеет смысл пройтись по улицам города, пообщаться с персонажами, узнать свежие новости и сплетни, купить боеприпасы и продать лишние предметы в лавке, наведаться в гости к мэру и шерифу – глядишь, подкинут работу.

Помимо ремонта механики оказывают услуги по тюнингу машин. Четыре ключевые характеристики (скорость, сцепление, подвеска, защита), а также такие «мелочи», как видимость в ночное время, улучшаются после замены фар, колес, двигателя, аккумулятора, трансмиссии и прочего. Миниган и ракетница пусть и не влияют на маневренность, зато помогают отбиться от назойливых налетчиков, привыкших брать чужое без спроса. Внешний вид также поддается настройке. Покрасить, почистить, наклеить красивую картинку – и самому приятно, и конкурентам завидно.

Трата солидных сумм на техническую начинку осуществляется ради гонок. Почти в каждом городе вы встречаете менеджера, отвечающего за проведение заездов. Правила везде разные, как и режимы: в состязании на кольцевой трассе необходимо добраться до финиша за отведенное время (соперники, разумеется, пытаются столкнуть багги в яму),



в head-to-head учитываются взорванные вражеские автомобили, bandit-hunting посвящен погоне за внедорожниками клановых боссов. В дополнение к интуитивно понятному управлению – совершенно аркадная езда: «невесомая» физика и примитивная модель поврежденный разочаруют тех, кто ожидал увидеть нечто вроде Colin McRae: DiRT. Тем не менее, стимул побеждать есть, и немалый, ведь на кону сотни долларов (валюта в США осталась прежней), нитробаллоны и бонусы, раскиданные по треку и выпадающие из поверженных врагов.

Получив драгоценный опыт на любительских соревнованиях, можно подняться на ступеньку выше. Для доступа к престижным чемпионатам надо купить улучшенную версию современной модели багги и заручиться поддержкой спонсоров. Тут на сцену выйдет полноватый медиамагнат Джей Кей Стайлз. Он согласится покрыть финансовые издержки при условии, что герой снимется в упомянутом ранее шоу Mutant Bash TV... Вот так id связывает невидимыми нитями ключевые элементы геймплея: стрельбу и гонки.

### Вместе веселее

Помимо «сингла» обещан «кооператив». Для совместного прохождения припасены

**Вверху:** Издатель метит в рейтинг Teen (от 13 лет), так что не ждите оторванных конечностей. То, что мы видим на скриншоте, видимо, подходит под определение «minimal blood».

**Внизу:** Вместо того чтобы наводить порядок во вверенных ему владениях, шериф прохлаждается в офисе. Ну правильно, зачем напрягаться, рисковать жизнью, когда есть мальчишка на побегушках?

специальные миссии, рассчитанные на взаимодействие напарников. В консольных версиях заявлена возможность игры вдвоем перед телевизором, помощников удастся найти и в онлайн.

А вот судьба соревновательного мультиплеера окутана завесой тайны. На прошедшей в августе выставке Gamescom 2009 разработчики наотрез отказывались говорить о многопользовательском режиме. Впрочем, еще успеют рассказать, ведь, по словам генерального директора id Тодда Холленсхэда, релиз Rage откладывается до 2010 года. **СИ**



## Ретроспектива id Tech

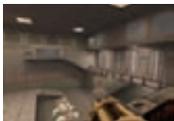


### Doom engine (id Tech 1)

Разработан Джоном Кармаком в соавторстве с Джоном Ромеро, Полом Рэдеком, Майком Абрашем и Дейвом Тейлором для компьютеров фирмы NeXT. Впоследствии был портирован для DOS, игровых приставок и других операционных систем.

**Год выпуска:** 1993

**Используется в играх:** Doom 1-2, Final Doom, Heretic, Hexen: Beyond Heretic, Hexen: Death Kings of the Dark Citadel, Strife.

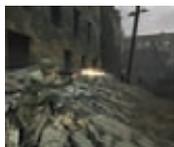


### id Tech 2

Базируется на исходном коде движка Quake. Главная особенность – встроенная аппаратная поддержка графики при помощи открытого API OpenGL.

**Год выпуска:** 1997

**Используется в играх:** Anachronox, Daikatana, Heretic 2, Kingpin: Life of Crime, Quake 2, SiN, Soldier of Fortune.



### id Tech 3

Разработан специально для Quake 3 Arena. Движок использует трехмерные модели формата MD3 с вертексной (вершинной) анимацией вместо скелетной.

**Год выпуска:** 1999

**Используется в играх:** American McGee's Alice, Call of Duty, Heavy Metal: F.A.K.K.2, Medal of Honor Allied Assault, Quake 3 Arena, Return to Castle Wolfenstein, Severity, Wolfenstein: Enemy Territory.



### id Tech 4

Первый движок id Software, написанный на языке программирования C++. Содержит ряд улучшений и изменений по сравнению с предыдущими версиями. Среди новшеств – построение выпуклостей с использованием карт нормалей и динамическое попиксельное освещение.

**Год выпуска:** 2004

**Используется в играх:** Brink, Doom 3, Doom 3: Resurrection of Evil, Prey, Quake 4, Wolfenstein (2009).

30 ДОЛГИХ ЛЕТ АРМИИ КОВЕНАНТА КРУШИЛИ НАШИ ГОРОДА И  
ВЗРЫВАЛИ ПЛАНЕТЫ. ЧАС РАСПЛАТЫ НАСТАЛ. ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ВСТАНУТ  
В РЯДЫ САМЫХ БЕССТРАШНЫХ БОЙЦОВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА - ОРБИТАЛЬНОГО  
ДЕСАНТА. И КОГДА ПРАВОСУДИЕ ПРОЛЬЕТСЯ С НЕБЕС ОГНЕННЫМ  
ДОЖДЕМ, ВРАГИ С УЖАСОМ ПОЙМУТ, ЧТО ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ЧЕЛОВЕКА  
НАСТАНЕТ ЕЩЕ НЕ СКОРО. МЫ ОТПЛАТИМ СПОЛНА, ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО  
СОВСЕМ НЕМНОГО...

ВСЕГО ЛИШЬ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ АД.

16

www.pegi.info

Microsoft  
game  
division

BUNGIE

HALO-XBOX.COM/HALO3ODST

HALO 3  
ODST  
ORBITAL DROP SQUAD TROOPERS

© 2009 Microsoft Corporation, Bungie, логотип Bungie, Bungie.net и логотип Bungie являются зарегистрированными торговыми марками Bungie LLC и используются с согласия владельца. Все права защищены.

Jump in.

XBOX 360.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**СТУДИЯ** Zipper Interactive была основана в 1995 году в Редмонде. На счету компании не то чтобы много игр, но все они довольно разнообразные. Именно в стенах Zipper Interactive были сделаны MechWarrior 3 и Top Gun, а также появились на свет игры сериала SOCOM. Первая часть вышла в августе 2002 года, и называлась SOCOM: U.S. Navy SEALs. Последний же выпуск датируется ноябрем 2006 года. Проект получил название SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2 и отличался весьма захватывающим мультиплеером.

## ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ ?

Степан Чечулин



**Справа:** Такие вот локальные стычки в MAG редкостью не будут.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation 3  
**Жанр:**  
shooter.first-person.  
tactical.modern  
**Зарубежный издатель:**  
SCE  
**Разработчик:**  
Zipper Interactive  
**Количество игроков:**  
до 256  
**Дата выхода:**  
26 января 2010  
**Онлайн:**  
www.mag.com  
**Страна происхождения:**  
США

## ➤ MAG: Massive Action Game

За довольно долгую историю видео- и компьютерных игр какие только сетевые боевики не выходили покорять Олимп: можно вспомнить сверхпопулярную Counter-Strike, отменный военно-полевой сериал Battlefield, не забудем вечные Quake III: Arena с Unreal Tournament и сиюминутную Frontlines: Fuel of War. Но разработчики из Zipper Interactive грозятся заткнуть за пояс всех и сразу. Каким образом? Все просто – в их MAG: Massive Action Game, одновременно смогут играть 256 человек. А такой войны мы в виртуальности еще не видели.

**М**асштабность происходящих в MAG событий удивит и выдавших виды геймеров. Цифра «256» уже стала визитной карточкой новой игры, а в каждом интервью разработчики словно мантру твердят слова о том, что их игра станет самым большим сетевым экшеном за всю историю игр. Давайте же разберемся, что к чему.

Начнем с цифр. На карте между собой грызутся две группировки наемников, а с каждой стороны, понятное дело, на бой выходят 128 злых, вооруженных до зубов мужчин. Вся эта орава поделена на четыре взвода по 32 бойца, а те, в свою очередь, – на отделения по 8 человек в каждом. Хитрость в том, что каждый

игрок начинает военную карьеру простым бойцом в одном из отделений, и должен неукоснительно выполнять приказания командира группы. Тот, в свою очередь, подчиняется старшему по званию, который руководит действиями взвода (четырьмя отделениями по восемь человек), ну и, наконец, командиры взводов подчиняются одному Самому Главному Начальнику Операции, который раздает глобальные приказы и планирует тактику сражения в целом.

Хорошая новость в том, что абсолютно любой игрок по мере роста уровня и своего личного опыта сможет однажды занять место одного из своих командиров. Причем после получения заветных нашивок игра довольно

ощутимо меняется: если в роли простого солдата думать приходится быстро бегать да метко стрелять, думая лишь о своей шкуре, то на плечи боевого командира тяжким бременем ложится ответственность еще и за подчиненных. Именно командир оценивает тактическую обстановку, соображает, каким образом лучше выполнить задачу, и раздает приказы на поле боя. А уж когда дослужишься до командира всех подразделений, игра и вовсе напомнит какую-нибудь RTS: перед взором стратега расстилается внушительных размеров карта, на которой нужно отмечать цели, распределять задачи между взводами, планировать глобальную картину боя. MAG: Massive Action Game, и это понятно

### История конфликта

Сюжет MAG особо оригинальным не назовешь. Действие игры разворачивается в недалеком будущем, когда энергетический кризис таки настал, нефть почти закончилась и стала на вес золота, ну и на такой благодатной почве сразу начали разгораться локальные конфликты. Мировые правительства, не желая тратить деньги на содержание хорошо оснащенных бойцов, все чаще обращаются к частным военным группировкам, которые за разумную плату готовы выполнить любую работу: взорвать военную базу противника, похитить ценный груз, убить президента или захватить нефтехранилище. Так как деньги платят хорошие, то и группировок становится все больше и больше. Полезли, понимаешь, как грибы после дождя. Конкуренция возросла, ну а методы решения конфликтов у этих ребят, мягко говоря, отличаются от общепринятых стандартов. Все чаще между наемниками происходят вооруженные стычки, а потом и вовсе полыхнула настоящая полномасштабная война. Теперь три группировки ведут яростные боевые действия друг с другом за место под солнцем. На чью сторону встать – сможете решить совсем скоро.



## КРАТКО ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** В Zipper Interactive собирают один из самых масштабных онлайн-боевиков за всю историю видеоигр. Здесь на одном поле сойдется действительно внушительные армии, оснащенные по последнему слову техники, ну а роль командиров подразделений отныне сложно переоценить.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что разработчики попросту не вытянут столь масштабную игру. Что сервера будут постоянно падать, а скорость окажется нестабильной. Да и, честно говоря, непонятно, получится ли постоянно собирать армию из 256 случайных игроков на одном сервере.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что у разработчиков хватит умения и желания реализовать свои наполеоновские планы, а из MAG в итоге и впрямь выйдет масштабный и захватывающий боевик, где на поле брани сойдется целые армии, а земля буквально дрожит от взрывов.

уже сегодня, будет максимально командной игрой. Тут попросту глупо носиться с автоматом наперевес, набирая фраги. Смысла в таких действиях ноль: очки опыта, конечно, за такие «подвиги» выпешут, но немного. Существенную награду игроки команды получают за выполнение заданий и, конечно, победу в общем сражении. Причем собственно задач на каждой карте очень много. Сами локации огромные, а от количества целей глаза разбегаются: нужно взрывать вражеские бункеры, оборонять позиции, уничтожать технику противника, устраивать засады вражеским войскам, нейтрализовать артиллерию, ПВО и черт знает что еще. Каждая выполненная миссия на шаг приближает команду к победе, и, понятное дело, облегчает дальнейшее наступление или оборону.

Но при таких масштабах на главнокомандующего – вся надежда. Простой боец и даже командир взвода не может оценить обстановку в целом, он физически способен отслеживать только тактическую ситуацию на сравнительном небольшом участке. А вот Главный должен держать руку на пульсе и своевременно корректировать план боя. Именно его задача правильно определить цели и расставить приоритеты. Долг простых солдат – четко выполнять приказы. И тут конечно, разработчики рискуют столкнуться с извечной бедой всех командных боевиков.

Давно известно, что, как правило, на сервере собираются десятки незнакомых людей, абсолютного разного уровня подготовки. Причем, как показывает практика, подавляющее большинство игроков совсем не горят желанием исполнять приказы какого-то там десятилетнего «начальника взвода». В игре каждый сам себе голова и Рэмбо в душе, так что любой бой рано или поздно превращается в неорганизованное столпотворение, когда каждый норовит настрелять побольше врагов и лично покататься на танке, не особо обращая внимание на интересы команды.

В Zipper Interactive это понимают и собираются бороться с теми, кто не подчиняется приказам. Никаких зверских мер, конечно, применяться не будет, а наказывать планируют, прежде всего, «опытом». Дело в том, что за четкое выполнение приказов бойцы получают весьма солидные бонусные XP, в то время как «вольные стрелки», плюющие на начальство, активно на этот самый «опыт»



## MAG: MASSIVE ACTION GAME ИМЕЕТ ВСЕ ШАНСЫ СОВЕРШИТЬ НЕБОЛЬШУЮ РЕВОЛЮЦИЮ В ЖАНРЕ ОНЛАЙНОВЫХ ШУТЕРОВ.

штрафуются. В итоге солдаты-одиночки достичь высокого уровня не смогут в принципе, и такие «слабые звенья» всегда можно будет вычислить по подозрительно низкому званию. Возможно, такой подход хоть как-то организует геймеров.

### Другие правила

Важное отличие MAG: Massive Action Game от других сетевых шутеров в том, что здесь не будет привычных уже классов персонажей. Все игроки начинают карьеру абсолютно в равных условиях – опыта никакого, в руках плохенький автомат, пистолет да пара гранат. И лишь по мере дальнейшего роста создается уникальный боец. Причем ограничений в плане развития никаких, а, достигнув очередного уровня, можно выбрать себе какое-нибудь умение. Хотите быть врачом – берите одни навыки, желаете стать снайпером – другие. Но никто не собирается загонять игрока в рамки, так что позволяется с чистой совестью создавать смешанные классы: в MAG обычное дело, когда на поле боя бегают снайперы-медики, тяжеловооруженные разведчики или саперы-десантники.

**Вверху:** Во время подоспевший бронетранспортер может серьезно изменить ситуацию на поле боя.

Командирам же будут доступны специальные «командирские» умения. Начальство сможет запрашивать поддержку авиации, накрывать врагов артиллерийским огнем, требовать разведку местности и так далее. Впрочем, несмотря на некоторые привилегии, любой командир, разработчики особенно это подчеркивают, по-прежнему остается активным участником боя. В MAG даже командующий операцией не отсиживается в укрепленном бункере, а вместе с обычными бойцами идет в бой. Только у игрока-командира головной боли больше: кроме как бегать и стрелять, ему еще постоянно приходится поглядывать на карту, корректируя тактику и отслеживая ситуацию. Впрочем, для тех, кому командовать не хочется, предусмотрена возможность в любой момент встать в строй в роли простого солдата.

### Орудие возмездия

По мере развития, вашему персонажу становятся доступны не только новые способности, но и разнообразное тяжелое и не очень оружие.

Так как события MAG происходят не слишком отдаленном будущем, то все исто-

Пока вертушка высаживает бойцов на крышу, их можно безнаказанно перестрелять. Или же попытаться сбить вертолет. Выбирайте.



лы, в общем, привычные. К вашим услугам разнообразные автоматы, пулеметы, снайперские винтовки, пистолеты, дробовики. Обещаны и разного вида гранатометы, базуки, «Стингеры»... Разработчики планируют соорудить весьма внушительный арсенал, но каких-то фантастических плазменных не предвидится.

Не забыта и разнообразная техника. Пока непонятно, найдется ли место танкам и самолетам, но вот БМП, а также вертолеты общественности уже продемонстрировали. Правда, в мире MAG военная техника – вовсе не панацея. Ту же бронемашину легко распилит на запчасти солдат, вооруженный гранатометом, а вертолет на счет «раз» сбивается из «Стингера» или ракетой ПВО.

Именно благодаря такому балансу (когда ультимативного оружия попросту нет) в игре на первое место выходит четкая командная работа. Простой пример: в самом начале любой операции оборона противника чертовски крепка. Послать самолет разведки не получится – сбьет ПВО, вертолеты, понятное дело, тоже не помогут – верная смерть. И буквально сразу командование начинает сыпать приказами. Пока пилоты готовят вертушки, а десант чистит оружие, пехота под прикрытием бронетехники выдвигается в сторону противника. Командир ставит задачи: уничтожить бункер, затем вывести из строя ПВО. Если такая мини-операция пройдет успешно, во время прилетевшие на помощь вертолеты накроют вражеские позиции огнем, воздушная разведка вскроет слабые места в обороне противника и тогда уже можно будет развить наступление. И каждая глобальная битва в MAG состоит из вот таких микроопераций.

Карты, разумеется, под стать размашистым сражениям. Каждая локация (а всего их будет двенадцать) буквально поражает размерами. Военные действия разворачиваются на площади в несколько десятков километров, причем это не пустынные пейзажи, а весьма детально проработанная местность. На картах полно каких-то домов, сараев, гигантских ангаров, депо, где стоят поезда, и так далее.

### Светлое будущее

Несмотря на масштаб происходящего, графика в игре ожидается отличная. Модели бойцов детально прорисованы, спецэффекты, вроде взрывов и выстрелов, смотрятся



превосходно, да и техника сделана на совесть. При этом игра умудряется выдавать вполне приличную скорость, изображение не «рвется», ничего не тормозит даже в разгар жаркой перестрелки. Кроме того, судя по демонстрационной версии, показанной на E3, игра работает без каких-либо заметных «лагов». Очень хочется верить, что такой стабильной работой сможет похвастаться и финальный вариант.

MAG: Massive Action Game имеет все шансы совершить небольшую революцию в жанре онлайнных шутеров. Главным образом, конечно, благодаря своей масштабности. Ведь, по сути дела, в плане геймплея разработчики не изобретают ничего нового. В той же давным-давно вышедшей Battlefield 2 тоже дают покататься на бронетранспортерах, а чтобы выиграть, необходимо слаженно играть в команде. Но MAG, скорее всего, возьмет аудиторию именно количеством игроков. Когда на поле боя сходятся 256 бойцов, то сразу создается чрезвычайно плотная атмосфера настоящей войны, когда вокруг постоянно что-то происходит: где-то вдалеке пять наших «вертушек» высаживают десант,

**Вверху:** Респаун игроков после смерти в MAG обставлен довольно любопытно: «ожившие» бойцы десантируются прямо из самолетов.

**Внизу:** Для снайперов разработчики приготовили приятный сюрприз: если вести огонь из специальных точек на карте, то за каждое убийство дается дополнительный опыт.

вдаль на полной скорости проносится пара бронетранспортеров, над головой мелькают самолеты разведки, а командир орет в наушник новый приказ. Здесь просто физически чувствуешь себя винтиком огромной военной машины, от которого, тем не менее, зависит будущее всего сражения. Если у разработчиков из Zipper Interactive все получится, как задумано, то владельцы PlayStation 3 имеют все шансы получить один из самых ярких и увлекательных онлайнных боевиков будущего года. **СИ**



### Контракт на жизнь

Всего в игре будет три группировки наемников, ведущих ожесточенную борьбу друг с другом. По словам разработчиков, все группировки весьма разные, причем отличаются они не только обмундированием, но и тактикой, и вооружением. Вот они, герои дня:

#### Raven



Эти парни тяготеют к продуманному тактическому сражению, предпочитают вести партизанскую войну и пореже ввязываться в открытый бой. Кроме того, у них самое технологичное оружие и оборудование, отличная боевая техника, к тому же только они могут ремонтировать подбитые бронемшины. В их арсенале, кроме прочего, несколько экспериментальных моделей снайперских винтовок.

#### S.V.E.R



Совершенно отмороженная банда каких-то панков. Их бойцы одеты в советский камуфляж, вооружены советским оружием и используют советскую бронетехнику. Кроме того, они совершенно безумны в бою, предпочитают тяжелое оружие, вроде пулеметов и гранатометов. К сожалению, в этой сумасшедшей банде без труда можно узнать русских. На их базе есть даже фирменная глупая надпись: «Ведро топлива». Что это значит – тайна. Может, пароль?

#### Valor



Классическая солдатня, напоминающая армию США. Вооружены вполне привычным оружием, вроде штурмовых винтовок и дробовиков. Техника у них тоже знакомая: боевые машины, изрядно напоминающие реальные БМП М2 «Бредли», вертолеты, похожие на американский «Апач», и так далее. По замыслу разработчиков, группировка Valor – это такая золотая середина. Прекрасный выбор для начинающих наемников.

**На пыльных тропинках далеких планет**

**Останутся наши следы!**

# SECTION 8™

*Section 8 - эпический боевик, в котором динамика боя сочетается с комплексной военной тактикой - на просторах экзотических планет со всех уголков галактики. Десант с высоты десяти тысяч метров в любую точку карты, выбор оружия, экипировки и даже транспортного средства, способ выполнения каждого задания - в этой игре вы принимаете все важные решения!*

16

1C  
СИСТЕМА 1C

ПОЛНОСТЬЮ  
НА  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

SOUTHPEAK  
GAMES

TIMEGATE™

XBOX 360

Games for Windows

© 2005-2009 "1C". Все права защищены.

© 2005-2009 TimeGate Studios. Все права защищены. Section 8, TimeGate и изображения TimeGate являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками TimeGate Studios, Inc. в США и/или других странах. Издатель SouthPeak Interactive, LLC, SouthPeak Interactive и изображения SouthPeak являются товарными знаками SouthPeak Interactive, LLC в США и/или других странах. Все права защищены. Microsoft, Windows, Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360 и изображения Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. "Games for Windows" и Windows Vista Start button являются торговыми знаками Microsoft.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ВСЕГДА В СТРОЮ** The Legend of Zelda: Spirit Tracks станет пятнадцатой (не считая переизданий различных версий) официальной частью знаменитого сериала и второй – выпущенной специально для Nintendo DS. Хотя сегодня приключения Линка играют уже не столь важную роль в финансовых успехах издателя, Nintendo расставаться со знаменитым героем в ближайшие годы не собирается – как-никак, продажи предыдущих проектов с его участием уже превысили 52 миллиона копий, и это наверняка не предел.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



**ТЕКСТ**  
Алексей Голубев

**Справа:** Первый босс, громадный жук-переросток, значительно превосходит Линка размерами и отличается дурным нравом. Справиться с ним, впрочем, не так уж трудно. Главное, по старой доброй традиции, побыстрее отыскать у соперника слабое место. И победа уже в кармане!



Несмотря на скромные технические возможности Nintendo DS, графика Spirit Tracks оставляет исключительно приятное впечатление.



поезд вооружен крупнокалиберной пушкой с бесконечным запасом снарядов, нужно лишь правильно прикинуть расстояние до возможной цели. Впрочем, не подумайте, будто в амбициозной The Legend of Zelda: Spirit Tracks не найдется иных нововведений. Подчиненные Миямото уже не раз доказывали свое умение, не испортив многократно проверенную концепцию, дополнить ее интересными идеями – аккуратными штрихами, благодаря которым игровой процесс, ничего не потеряв, становится еще разнообразнее и увлекательнее. И, думается нам, очередной проект легендарного коллектива, не исключение. Что может означать только одно – еще до наступления Нового года владельцы Nintendo DS получат отличный подарок в виде нового волшебного приключения.

**За словом в карман**

Да-да, мы не ошиблись, несмотря на многочисленные слухи о скором появлении новой The Legend of Zelda для Nintendo Wii, долгожданный анонс так и не состоялся, зато компания официально объявила о скором выходе Spirit Tracks для портативной платформы. Фанатов Twilight Princess (пройденной вдолг и поперек) подобное решение наверняка несколько расстроит, зато поклонники Phantom Hourglass почувствуют себя как дома, ведь очередные приключения Линка на двух экранах портативной консоли позволят всем желающим вспомнить ранее приобретенные навыки (гасить факелы, подув в микрофон?), а заодно и научиться новой порции трюков, небесполезных в виртуальном мире остроухого главного героя. Однако не будем забегать вперед – и попробуем разобраться во всем по порядку.

Перво-наперво следовало бы рассказать о сюжете и новых персонажах, если таковые имеются. Но вот беда, этой информацией Nintendo делиться не торопится, справедливо считая, что сюжет в любой из The Legend of Zelda, безусловно, играет важную, но не

ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
DS  
**Жанр:**  
action-adventure.3D  
**Зарубежный издатель:**  
Nintendo  
**Российский дистрибьютор:**  
«ND Видеоигры»  
**Разработчик:**  
Nintendo EAD  
**Количество игроков:**  
не объявлено  
**Дата выхода:**  
27 ноября 2009 года  
(Европа)  
**Онлайн:**  
www.zelda.com  
**Страна происхождения:**  
Япония

# » The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Грация скаковая лошадь, говорящий парусник, миниатюрный паролод – команда Nintendo EAD под руководством неутомимого Миямото предлагает поклонникам сериала The Legend of Zelda все новые и новые способы транспортировки главного героя из пункта А в пункт Б. На чем мы сможем прокатиться в следующий раз?

**О**твет на этот вопрос уже известен: бессмертный Линк получит в собственность самый настоящий железнодорожный состав, эдакий миниатюрный бронепоезд, оснащенный по последнему слову фантастической техники. Хотите известить недругов о своем прибытии громким паровозным гудком? Пожалуйста, достаточно только «потянуть» стилусом за соответствующий рычаг. Хотите устроить артиллерийскую дуэль с атаковавшими ближайшую станцию противниками? Это тоже едва ли вызовет затруднения – вверенный главному герою



КРАТКО  
ОБ ИГРЕ

**ЧТО ЗНАЕМ?** Авторы Phantom Hourglass хотят использовать уже испытанную формулу еще раз. Теперь – разнообразив игровой процесс новыми возможностями и научив главного героя управлять поездом.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Настораживающей скудности официальных пресс-релизов: похоже, кроме дружелюбного Фантома и личного железнодорожного состава нововведений в Spirit Tracks будет немного.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Сериал The Legend of Zelda был и остается одним из самых заметных в игровой индустрии, независимо от платформы. Надеемся, что Nintendo EAD не уронит планку качества и в этот раз.

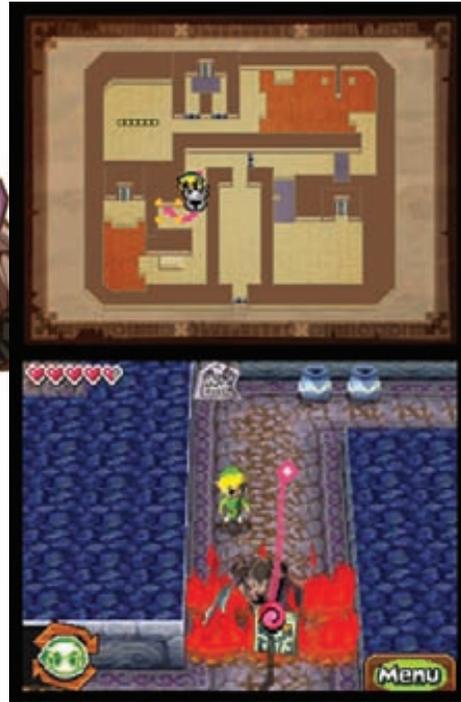


основную роль. А потому подтвержденных фактов совсем немного. Разумеется, мы по-прежнему управляем Линком. Но, так как события Spirit Tracks начинаются ровно через сто лет после событий Phantom Hourglass, протагонист, скорее всего, напоминает своего предшественника лишь внешне – если только сценаристы не вздумали вновь поэксплуатировать тему странствий во времени. Кем на этот раз притворится принцесса Зельда, доподлинно неизвестно, хотя без нее дело едва ли обойдется. Загадкой остается и личность главного злодея – не пора ли вернуть в строй Гэнона? Или, быть может, нас ждет встреча с до сих пор невиданным супостатом?

Зато уже сейчас мы многое знаем об особенностях игровой механики – благо, она во многом напоминает то, с чем нам уже приходилось сталкиваться в Phantom Hourglass. Напоминает, но не повторяет!

### Враги или друзья?

Базовые принципы управления персонажем сохранились: при помощи стилуса вы указываете Линку направления движения. При этом чем больше расстояние между персонажем и указанным вами пунктом назначения, тем проворнее будет двигаться ваш подопечный. Боевая система также не претерпела изменений: заведев врага, вы можете, например, ткнуть в него все тем же стилусом, чтобы Линк без особых ухищрений атаковал мечом. Второй способ – совершив стилусом круговое движение, приказать Линку выполнить знаменитую «вертушку», куда более мощную, чем обычный удар. Разумеется, описанными приемами ограничиваться не придется: по мере прохождения вы будете сталкиваться с все более и более могущественными недругами (не говоря уж о боссах), для драк с которыми придется осваивать новое оружие и навыки. А ведь схватки – это еще полбеды: как и в любой The Legend of Zelda, самым серьезным испытанием в Spirit Tracks станут различные головоломки – обширные уровни буквально напичканы ими. Секретные двери и рычаги, хитро укрытые ловушки, реки кипящей магмы – препятствий много, а вот обходные пути, как правило, неочевидны. Зачастую может



показаться, что Линка загоняют в тупик... но не стоит отчаиваться. У главного героя отныне появился помощник, да еще какой!

Встречайте – могучий Фантом, не раз портивший поклонникам The Legend of Zelda жизнь в прошлых частях сериала, отныне на нашей стороне и готов беспрекословно выполнять приказы. Что стало причиной подобной сговорчивости гуляющего доспеха, пока неизвестно, но новость сама по себе приятная – ведь Фантом наделен кое-какими способностями, о которых Линку до сих пор оставалось только мечтать. И разработчики предлагают использовать эти способности на полную катушку. Точный список талантов новоявленного попутчика мы, очевидно, вы-

**Вверху слева:** Фантом на поверку оказывается весьма сговорчивым помощником – пока Линк спокойно прохладается в сторонке, блуждающий до сплех отважно прорывается через огненный заслон.

**Вверху справа:** Маленький паровозик, несмотря на внешнюю хрупкость, отнюдь не беззащитен – если, конечно, вовремя оснастить его крупнокалиберной мортирой. И уже она явно указывает на то, что без артиллерийских дузлей во время дальних путешествий дело не обойдется.



ясним только после знакомства с финальной версией Spirit Tracks. Из того же, что уже довелось увидеть в действии, больше всего запоминается умение Фантома с легкостью преодолевать любые огненные преграды, будь то вырывающиеся из стен и пола языки пламени или потоки раскаленной лавы. В последнем случае его можно использовать в качестве транспортного средства: усевшись на голову неожиданному напарнику, Линк получает возможность добраться до другого берега, избежав ожогов и прочих травм – главное, чтобы в момент переправы из лавы не выпрыгнула какая-нибудь нечисть.

### Поезд отправляется...

Хотя официальный анонс The Legend of Zelda: Spirit Tracks состоялся всего несколько месяцев назад, откладывать запуск новинки в долгий ящик руководство Nintendo не собирается: игра должна появиться в продаже на территории Европы в последних числах ноября. Тогда-то и поглядим, удалось ли Линку перекалцифицироваться из морехода в железнодорожника. **СИ**

## КАК И В ЛЮБОЙ THE LEGEND OF ZELDA, САМЫМ СЕРЬЕЗНЫМ ИСПЫТАНИЕМ В SPIRIT TRACKS СТАНУТ РАЗЛИЧНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ.

### Монорельс

Как уже упоминалось в начале статьи, идея снабдить Линка тем или иным транспортным средством сегодня уже не нова. Еще в неповторимой Ocarina of Time главный герой обзавелся верной лошадкой по имени Ипона, благодаря которой мог за короткий срок преодолевать значительные расстояния. В дебютировавшей на GameCube несколько лет спустя Wind Waker разработчики пошли еще дальше – Линку предлагалось управлять парусной лодкой, да не простой, а говорящей. Правда, у продолжительных морских путешествий сразу же нашлись противники: многие сочли их слишком однообразными и скучными. Что, впрочем, не помешало коллективу Nintendo EAD использовать идею (сменив парусник на парход) еще раз – в Phantom Hourglass. У запланированных в Spirit Tracks железнодорожных путешествий также есть как сторонники, так и критики. Последние обращают внимание на то, что поезд, само собой, будет путешествовать по рельсам, а это лишает игроков известной свободы передвижения – несмотря на уже подтвержденную возможность не только снижать скорость состава, но и, в случае необходимости, давать задний ход.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ЛЕЙБЛ** Опытным геймерам бирка «Def Jam» в первую очередь знакома по одноименному файтингу от Electronic Arts. А между тем знаменитому лейблу в 2009 году стукнет уже 25 лет. Студия звукозаписи, основанная известным музыкальным продюсером Риком Рубином, начала свою деятельность в 1984 году, выпустив мини-альбомы LL Cool J «I Need A Beat» и Beastie Boys «Rock Hard». На протяжении четверти века лейбл сменил нескольких владельцев и на сегодняшний день входит в состав The Island Def Jam Music Group, принадлежащей Universal. В разное время под вывеской Def Jam выпускали свои пластинки такие исполнители, как Run DMC, Jay-Z, Rihanna, Ja Rule, DMX, Ludacris и Public Enemy.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation 3, Xbox 360, Wii  
**Жанр:**  
special.music  
**Зарубежный издатель:**  
4mm Games  
**Российский дистрибьютор:**  
нет  
**Разработчик:**  
Terminal Reality  
**Количество игроков:**  
до 2  
**Дата выхода:**  
IV квартал 2009 года (США)  
**Онлайн:**  
www.defjamrapstar.com  
**Страна происхождения:**  
США



**Вверху:** В Def Jam Rapstar игроку позволяет редактировать видео-клип любого исполнителя по своему вкусу.



**Вверху:** Во время хип-хоп дуэлей остальные игроки выступают в роли зрителей и могут в реальное время голосовать за понравившегося коллегу.

## Def Jam Rapstar

**ЧТО ЗНАЕМ?** 2009 год можно смело назвать самым «музыкальным» в истории игровой индустрии. Прилавки магазинов уже пополнились коробками с SingStar Queen, Rock Band Beatles, несколькими играми под вывеской Guitar Hero и так далее. Ну а грядущей зимой разработчики из 4mm Games порадуют всех поклонников хип-хопа музыкальной игрой Def Jam Rapstar. С первого взгляда Rapstar прикидывается очередным караоке-клоном, способным понравиться лишь избранной части поклонников жанра, лихо отплясывающих по комнате с микрофонами от Singstar и Lips. Однако при ближайшем рассмотрении игра, оказывается, таит немало интересных особенностей. Так, помимо очевидного одиночного режима, разработчики из 4mm Games, предлагают геймерам сразиться в хип-хоп баталиях на просторах Сети. Кроме дуэлей один на один, обещано огромное количество онлайн-турниров, побеждая

в которых, игрок сможет не только прославиться, но и разжиться ценными призами. А если есть веб-камера, пригодится простенький видеоредактор для создания собственного клипа, которым затем можно поделиться со всем миром, выложив файл на специальном сайте. Саундтрек Def Jam Rapstar впечатлит любого ценителя хип-хоп музыки. Здесь вы найдете треки таких мастодонтов жанра, как Kanye West, T.I., Rihanna, Ja Rule, Notorious B.I.G. и многих других.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Повторения ошибок Singstar и Lips, скудной библиотеки композиций и отсутствия интересных режимов.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что Def Jam Rapstar не станет нишевым проектом, рассчитанным на хардкорных поклонников хип-хопа. На удалые онлайн-баталии и действительно широкие многопользовательские возможности.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ЕДИНСТВО ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ** Студия Pastagames расположена в Париже и состоит всего из пяти человек. Разработчики явно неравнодушны к классической музыке: из 25 композиций, сопровождающих приключения Престо, половину составляют произведения Бетховена, Баха, Брамса, Грига и других классических композиторов. Вторая половина – песни Леди Гаги, Майкла Джексона и прочих поп-музыкантов, причем эти мелодии прозвучат в обработке великих Pastagames. Обещан также бонусный трек «в исполнении» самой Престо.

## ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
DS  
**Жанр:**  
special.rhythm.music  
**Зарубежный издатель:**  
Pastagames  
**Российский дистрибьютор:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Pastagames  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
30 ноября 2009 года  
**Онлайн:**  
www.fdelpiano.free.fr/  
pastagames.net  
**Страна происхождения:**  
Франция



**Справа:** Престо побывает в парке юрского периода, на дне морском и даже в безвоздушном пространстве.

**Справа:** Maestro! Jump in Music позволит подпевать, используя встроенный в DS микрофон. Будете попадать в ритм песни – получите дополнительные очки.

## Maestro! Jump in Music

**ЧТО ЗНАЕМ?** Maestro: Jump in Music – хороший пример того, как можно за счет оригинальной идеи превратить простенькую игру в своеобразный мини-шедевр, а заодно извлечь выгоду из нынешней популярности музыкальных игр. Итак, знакомьтесь, наш сегодняшний герой – розовая птичка Престо, которая все время куда-то спешит. Чтобы ее бег не оборвался у первой же пропасти или ловушки, вы должны своевременно дергать стилусом за струны, из которых и состоит путь Престо. В зависимости от того, направлено движение вверх или вниз, птица либо взмывает вверх, либо падает на один «этаж» ниже. Кроме того, касаясь экрана, вы привлекаете звуки в такт льющейся из динамиков музыке. Поэтому перед вами стоит сразу две задачи: нужно выбрать дорогу для Престо и в то же время следить за мелодией, своевременно играя указанные ноты (за каждый

удачно сыгранный отрывок полагаются «призовые» птенцы – если довести их до конца уровня, можно рассчитывать на дополнительные очки). Задания со временем становятся все сложнее: вам придется перебирать струны на скорость, научиться парировать при помощи стилуса атаки различных хищников, предстоит даже одолеть нескольких боссов. Иначе говоря, скучать не придется – по крайней мере, в Pastagames за это рвутся.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Если уровни в игре будут однообразными, она надоеет через десять минут – долго ли вы сможете наблюдать за пируэтными прыжками розовой птицы, прыгающей вверх-вниз под музыку Баха?

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Maestro! Jump in Music – простая до безобразия игра, но именно такие игры порой заставляют на долгие часы забыть обо всем вокруг.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО

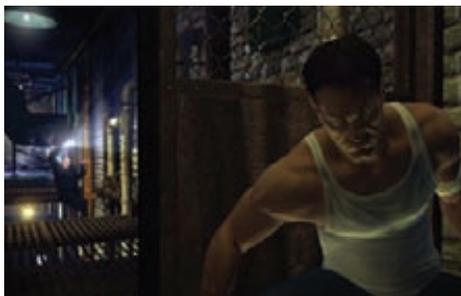


**ГОЛУБОЙ ЭКРАН** 29 августа 2005 года на канале Fox состоялась премьера пилотной серии «Побега», режиссером которой, между прочим, стал знаменитый Брэтт Рэтнер. Проект долгое время находился в подвешенном состоянии, даже несмотря на то, что в разное время им всерьез интересовались суперзвезды кино вроде Брюса Уиллиса и Стивена Спилберга. Впрочем, после того, как дебютный эпизод собрал десятимиллионную аудиторию, боссы канала уже не сомневались в успехе. Общая же аудитория «Побега» за четыре полных сезона перевалила через отметку в 700 миллионов зрителей.

## ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PC, PlayStation 3, Xbox360  
**Жанр:**  
action-adventure  
**Зарубежный издатель:**  
Deer Silver  
**Российский дистрибьютор:**  
неизвестно  
**Разработчик:**  
ZootFly  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
16 февраля 2010 года  
**Онлайн:**  
www.deepsilver.com  
**Страна происхождения:**  
Словения



**Вверху:** Сценарий Prison Break, как обещают разработчики, существенно дополнит картину первого сезона.



## Prison Break

**ЧТО ЗНАЕМ?** Спустя несколько месяцев после показа заключительного эпизода сериала Prison Break, известного у нас в стране под названием «Побег», компания ZootFly преподнесла подарок всем поклонникам популярного телешоу, сообщив, что всю работу над одноименной видеоигрой «по мотивам». События игры, по задумке, тесно переплетаются с сюжетом первого сезона. Впрочем, несмотря на дюжину знакомых на вторых ролях, главным героем будущей игры (не иначе, по примеру Lost от Ubisoft Montreal) разработчики назначили новичка по имени Том Пакстон. Являясь агентом той самой таинственной организации «Компания», он по заданию начальства отправляется в тюрьму Fox River с особым поручением: составить подробное досье на Майкла Скофилда. Трудно сказать, сумеет ли выделиться Prison Break на фоне прочих игр не

только благодаря заманчивой вывеске, но и геймплею. Помимо уже привычной раздачи туманов и бесшумных передвижений по тюремным коридорам, игроку, как обещают разработчики, придется как-то поладить с другими заключенными, чтобы получить желанную информацию. Самых требовательных геймеров наградят внушительным количеством мини-игр и возможностью «тюнинга» собственного персонажа при помощи тюремного, гм, боди-арта.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что Prison Break станет очередной маловразумительной игрой по лицензии. Слабой графики, скудного сюжета и малой продолжительности.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** На разноеобразие геймплея, на возможность сыграть-таки от лица знаменитых героев, на захватывающую историю в лучших традициях оригинала.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**СЛОВА НАДЕЖДА** Переводом на английский язык Lunar Silver Star Story, первого римейка замечательной игры, занималась компания Working Designs. Это издание памято американцам благодаря саундтреку, диску с видеоматериалами о создании игры, карте мира и мануалу в твердом переплете. И всего за \$60! К сожалению, Xseed Games такие подарки не анонсировала, впрочем, делать какие-то выводы пока рано – быть может, компания просто ждет подходящего момента.

## ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation Portable  
**Жанр:**  
role-playing-console-style  
**Зарубежный издатель:**  
Xseed Games  
**Российский дистрибьютор:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Game Arts  
**Количество игроков:**  
1  
**Дата выхода:**  
8 декабря 2009 года (США)  
**Онлайн:**  
www.gunghoworks.jp/game/lunar  
**Страна происхождения:**  
Япония



**Вверху:** Графически игра выглядит не многим симпатичнее римейка с PS one. То есть, конечно, изменения есть, но стоит ли овчинка выделки?



**Вверху:** В городах герои проведут не так много времени, как в подземельях. Там, впрочем, основное занятие – битвы с монстрами, «местечковых» пазлов не ожидается.

## Lunar: Silver Star Harmony

**ЧТО ЗНАЕМ?** Римейк одной из лучших JRPG всех времен рано или поздно должен был появиться на современных портативных консолях, причем фанаты загодя принялись присматриваться к Nintendo DS. Дескать, в качестве извинения за позорную Dragon Song можно бы и хорошую игру выпустить. Но нет, судьба распорядилась иначе: Silver Star Harmony ожидается на PSP, и уже в этом году, причем сразу в Японии и США: релиз игры на Западе вовремя анонсировала Xseed Games. Lunar – это олицетворение классической JRPG, в которой перемешались истории о драконах, путешествия в компании самых неожиданных попутчиков, спасение мира с обязательным походом на вездесущее вселенское зло, наконец, порции анимационных роликов в качестве поощрения за продвижение по сюжету. Версия для PSP станет уже третьей попыткой (если считать Lunar Legend на GBA) обновить графику игры

и добавить несколько поясняющих сюжет эпизодов, но фанаты могут быть спокойны: никаких важных перестановок в истории не допустят. Зато обещают чуть-чуть исправить и дополнить музыкальное сопровождение, что вряд ли придется по нраву людям, прошедшим The Silver Star раньше и надеющимся, заполучив версию для PSP, предаться ностальгии. Релиз в Северной Америке запланирован на декабрь этого года, о премьеры в Европе вестей пока нет.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Что разработчики решаться переработать баланс и упростят игру, что новый перевод не сравнится с трудом Working Designs.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** История окажется такой же интересной и увлекательной, что сохранятся красивые анимационные ролики, что дополнительные квесты не испортят логику и атмосферу оригинала.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**ОТРЫВАЕМСЯ!!! ТОЛЬКО НЕГРОМКО...** Если игра family-friendly, то и список доступных композиций должен быть соответствующим; нетяжелым, без брани в текстах и без особой зауми – иными словами, You Shook Me All Night Long в трек-листе искать не стоит. Создатели намереваются затронуть все эпохи рока, от Ирри Понпа (Passenger, господа) и Т.Рex до Kaiser Chiefs и Foo Fighters. Также в саундтрек затесались такие вещи, как I Want You Back от Jackson 5 и So What от Pink. А самое тяжелое, что тут можно найти, – Song 2 от Blur. Металлистам, в общем, ловить нечего.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS

**Жанр:**  
special.rhythm.music

**Зарубежный издатель:**  
MTV Music, EA, Warner Bros.

**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клуб»

**Разработчик:**  
Traveller's Tales, Harmonix, Backbone

**Количество игроков:**  
до 4

**Дата выхода:**  
30 ноября 2009 года

**Онлайн:**  
www.xbox.com/en-US/games/1/legorockband/  
Страна происхождения:  
США/Великобритания

**Вверху:** Дизайн сцены частично будет повторять тематические наборы LEGO.



## LEGO Rock Band

**ЧТО ЗНАЕМ?** LEGO Rock Band вызывает недоумение едва ли не у каждого, кто на нее ни посмотрит. Действительно, какой может быть рок-н-ролл, пот и угар, если на экране скачут, резвятся и смеются умильные LEGO-человечки? Но это для вас, уважаемые геймеры – а как же те, кто любит рок, но мама еще не разрешает покупать диски The Stooges? Для юной, а также семейной аудитории и предназначен совместный проект Harmonix и Traveller's Tales. Игра открыто позиционируется как эксперимент, направленный на расширение потребительской аудитории. Суть же LEGO Rock Band никаких существенных изменений не претерпит: по-прежнему «играем» на четырех инструментах, кривляясь и стараясь не мазать мимо «нот» (которые теперь, к слову, оформлены в виде кубиков из конструктора). Благодаря новой стилистике, геймер легко может «перестроить» своего персонажа до неузнаваемости,

скажем, примерить ему рогатый шлем или вообще превратить в скелет. Что бы в результате ни получилось, герой отлично впишется в новые «тематические» режимы, вроде тех, где, успешно брэнча на инструментах, доведется разносить LEGO-городок на кубики. Для самых маленьких (или неумелых) рокеров предусмотрен специальный, «особо легкий» уровень сложности. Что ж, игра должна доставлять удовольствие всем.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Полнейшей бестолковщины. Или что играть будет неинтересно даже на высокой сложности. Или что друзья засмеют, когда увидят.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Что, в любом случае, игра получится веселой и обремененной версией оригинальной Rock Band, а заодно – на интересные LEGO-режимы и широкие возможности «постройки» персонажа.

## ЭТО ИНТЕРЕСНО



**КАКОЙ ЕЩЕ DRAGON BALL?** Dragon Ball – это дедушка Naruto, Bleach и One Piece. Именно в этом произведении четверть века назад Акира Торияма заложил основы жанра. Сегодня почти все авторы мальчишеской манги с теплотой и любовью вспоминают об этом древнем сериале. Комиксы Dragon Ball выходили с 1984 года по 1995, а аниме продержалось в эфире с 1986 по 1996. Сегодня в Японии транслируют «обновленную версию» в высоком разрешении.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation 3, Xbox 360

**Жанр:**  
fighting.3D

**Зарубежный издатель:**  
Namco Bandai

**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клуб»

**Разработчик:**  
Spike

**Количество игроков:**  
до 2

**Дата выхода:**  
конец 2009 года (Европа)

**Онлайн:**  
www.bandai.games.channel.or.jp/list/db\_ragingblast

**Страна происхождения:**  
Япония



**Вверху:** Посмотрите, как красиво лежат тени на штанине. Cel-shading в игре высшего класса!



**Вверху:** А вот арены хвалить не хочется – как видите, они нередко бывают попросту залиты однородной текстурой.

## Dragon Ball: Raging Blast

**ЧТО ЗНАЕМ?** Чтобы понять ценность Raging Blast, придется обратиться к истории. По «каноничному» аниме выходят два больших файтинг-сериала. Первый, Budokai, имеет традиционный вид сбоку и стандартные для жанра игровые механики. В прошлом году этот цикл возродился на PS3 и Xbox 360 в виде Burst Limit. Разработчики те же, геймплей похож, сменили только название. Вторая длинная линейка файтингов называется Budokai Tenkaichi, и драки в ней показаны иначе – с видом из-за плеча. Герои кружатся по огромной арене, стреляют друг в друга камехамехами и прочими энергетическими снарядами, запросто взмывают в небо и поднимаются в открытый космос, но при этом всегда готовы и к ближнему бою. Raging Blast – это попытка перевести Tenkaichi на современные консоли. Уфф, разобрались. Теперь по делу: персонажей обещают «более

семидесяти» (в прошлой части, к слову, их было свыше полутора сотен), а в геймплее появится механика Super Rising, позволяющая быстро взмыть в небо. Арены, как и раньше, будут разрушаемыми. Упали после вражеского удара на крышу дома – здание под вами может развалиться на куски. Пока сложно сказать, какая из новых игр Dragon Ball лучше выглядит: скриншоты Raging Blast тяжело отличить от кадров из прошлогоднего Burst Limit.

**ЧЕГО БОИМСЯ?** Боимся, что сюжет будет подан скомканно, арен окажется мало, а персонажи примутся использовать схожие приемы.

**НА ЧТО НАДЕЕМСЯ?** Надеемся увидеть большую подборку известных героев. Боевая система, наверное, так и останется простой, но и приемы должны быть все такими же зрелищными!

# ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ.

СЕЙЧАС, КАК НИКОГДА  
РАНЬШЕ, РЕСПУБЛИКЕ  
НУЖЕН ГЕРОЙ.

STAR WARS  
THE  
CLONE  
WARS  
REPUBLIC HEROES™

[WWW.JOINTHECLONEWARS.EU](http://WWW.JOINTHECLONEWARS.EU)

БИТВА НАЧНЕТСЯ В  
ОКТАБРЕ

12

РУССКАЯ  
PC  
ВЕРСИЯ



PLAYSTATION 3



Games for Windows

XBOX 360

Wii



LUCASARTS

LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. являются товарными знаками. Все права сохранены. PS, PLAYSTATION, PSP and Move являются зарегистрированными товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, "Games for Windows" и логотип кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии Майкрософт. Товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Wii является товарным знаком Nintendo. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

# Аналитика

## Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

В августе вышло последнее (как будто бы) дополнение к Fallout 3. Закрыта еще одна страница в истории постъядерного жанра. А ведь когда-то наши представления о том, каким станет третий Fallout, были самыми туманными, и оставалось только вспоминать старые игры о жизни после катастрофы. Тогда, в 2005 году, вышел наш исторический очерк сериала Fallout. С тех пор желающих занять выкопанное Black Isle убежище было немало, и сегодня мы предлагаем обновленную версию этого спецматериала, где расскажем о бедах, которые сулили человечеству разработчики XXI века.

## Новые темы

### Легенда о Halo

Каких-то десять лет назад никто и не подозревал, что жанр FPS переберется на консоли. Однако это стало возможным благодаря одному игровому циклу, переломившему и скепсис геймеров, и косяный консерватизм разработчиков.

[Читайте на странице 46](#)



### Gamescom 2009: ретроспектива

Популярность Games Convention сыграла с ее организаторами злую шутку. Чем моднее становилось европейское шоу, тем громче жаловались участники: мол, город уже тесноват для такого значимого события. И тут на сцене появились представители кельнского выставочного центра.

[Читайте на странице 52](#)

## Хит-парад Великобритании

1	Guitar Hero 5	Activision Blizzard
2	Colin McRae: Dirt 2	Codemasters
3	Batman: Arkham Asylum	Eidos
4	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts
5	Wii Fit	Nintendo
6	Wii Sports Resort	Nintendo
7	IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1C
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard
9	Mario Kart Wii	Nintendo
10	Ashes Cricket 2009	Codemasters

## Хит-парад Японии

1	Kidou Senshi Gundam Senki U.C. 0081	Namco Bandai	PS3
2	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
3	Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito	Square Enix	DS
4	Love Plus	Konami	DS
5	Wii Sports Resort	Nintendo	Wii
6	Sloane to MacHale: Nazo no Monogatari 2	Level 5	DS
7	Monster Hunter Tri	Capcom	Wii
8	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
9	Nihon Keizai Shinbunsha Kanshuu	Nintendo	DS
10	Puyo Puyo 7	Sega	DS



## События прошлых лет

### Два года назад

На TGS07 Хидео Кодзима показывает новые кадры из MGS4, а Polyphony Digital на той же выставке демонстрирует рабочую Gran Turismo 5 Prologue.



### Пять лет назад

В продажу поступает легендарная Half-Life 2, Sony объявляет точную дату выхода PSP, а GTA: San Andreas подло украдена пиратами и выложена в Сеть.



### Семь лет назад

Vivendi опровергает слухи о продаже своих подразделений, а Warner Bros. договаривается с id Software о съемке фильма по мотивам Doom.



**В ПРОДАЖЕ 2 ОКТЯБРЯ!**



# СТАЛКЕР

## ЗОВ ПРИПЯТИ



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

## Поиграй со мной

Не имея личного опыта, довольно сложно понять, зачем другие люди играют на компьютере, как это выглядит и на что похоже.

**М**ного-много лет назад на уроке, кажется, английского языка меня попросили рассказать о зимних каникулах. Тогда я как раз прошел Prince of Persia, так что ответ был таков: «играл на компьютере». Учительница тут же поправила меня: «с компьютером». Я немного удивился и повторил: «нет, именно на нем». В моем представлении предлог «с» подразумевал, что я сижу на лавочке, разбираю и собираю системный блок и смотрю, что из этого получится. То бишь, когда развлечением является не то, что внутри ПК, а именно само физическое устройство. Учительница, вроде бы, осознала разницу и задала еще один вопрос: «а с кем ты играл на компьютере?» Я, чувствуя себя полным идиотом, ответил: «на компьютере я играл с компьютером».

Увы, типичные обыватели до сих пор имеют довольно смутные представления об электронных развлечениях. Дело даже не в мифах о вреде от них – большинство людей относится к играм нейтрально. Но невежество – тоже опасная штука. Наверное, наибольшее непонимания вызывает само слово «игра». Какие с ним связаны ассоциации? Погремушки, дочки-матери, солдатики – с одной стороны. Футбол, шахматы и другие спортивные или интеллектуальные состязания – с другой. Именно поэтому в представлении обывателей компьютерные игры – это либо развлечения для маленьких детишек, либо соревновательная дисциплина. Под эти клише и подгоняется увиденное. Если на экране мы видим мультяшного или анимешного персонажа – это рассчитано на несмышленного ребенка. Если геймер управляет небритым мужиком с автоматом – он непременно участвует в виртуальной

битве со школьными друзьями. И даже если он расстреливает монстров, то это лишь тренировка перед основным блюдом – убийством живых людей (не настоящим, конечно, а компьютерным).

Информационный вред киберспорта вообще сложно переоценить. Да, сетевые баталии в FPS и RTS – это важная часть нашего увлечения. Но так уж вышло, что с точки зрения непрофильных СМИ киберспорт – это и есть все игры, а лучшие контрстрайчики и варкрафтеры – настоящие звезды, кумиры геймеров. Обывателю, который по вечерам смотрит футбол под пиво, хорошо понятно, что такое виртуальный спорт, где есть победители и побежденные. Да, там замешаны какие-то высокие технологии, а сржаться надо, уткнувшись в компьютер, но в целом идея та же. Соответственно, должны быть команды-лидеры, чемпионаты и миллионы болельщиков. Беда в том, что во всем мире, кроме Южной Кореи, ничего подобного не наблюдается. Киберспорт очень интересен одному-двум процентам геймеров, но ведь есть и другие – те, кому нужны совсем другие вещи. Меж тем во всех телерепортажах об играх первым делом показывают турниры по Counter-Strike и навязывают зрителю представление о том, что именно так выглядят те, чем увлекаются современные дети. Киберспорт проникает и в кино, и в художественную литературу. Производители компьютерных комплектующих и товаров массового потребления пытаются апеллировать к геймерам с помощью «звезд мыши и клавиатуры», а потом удивляются отсутствию эффекта от рекламы. Предлагают «побеждать вместе с ними», «быть всегда в игре» и другие вещи, звучащие совершенно не в касу.

Если бы я сейчас отвечал на тот вопрос из детства, то сказал бы, что «играл с геймдизайнером». С Джорданом Мехнером то бишь. Да, Prince of Persia можно свести к описанию, вроде «надо прыгать через пропасти и избегать шипов». Но любая настоящая компьютерная игра – это всегда нечто большее, нежели противостояние человека и машины, чем набор правил и условий для победы. Чем геймплей, если угодно. В нее так или иначе заложены вещи, которые никак не зависят от вашего умения обращаться с мышью, клавиатурой и джойпадом. Антураж, атмосфера, сценарий, «актерская игра» персонажей и многие чисто игровые моменты дарят эмоции, которые не связаны с вашими личными навыками. Знаете, как если бы вы в футбольном матче промахнулись по воротам и сказали: «Ах, по какой же красивой траектории мяч летел! Надо еще раз так же попробовать пробить!». Или же в шахматной партии приписали бы фигурам человеческие качества и горько плакали бы над потерей ферзя или ладьи. В обычных играх это было бы дико, в компьютерных – в порядке вещей. Задача геймдизайнера – сделать так, чтобы вам было интересно. И давить на простейшие эмоции от победы или поражения – это лишь один и причем вовсе не самый популярный вариант. Японская школа дизайна, например, долгие годы пестовала схему «напрягся, победил сложного босса – получи классный сюжетный ролик».

Кстати, в первой половине девяностых Трип Хокинс, создавая приставку 3DO, вкладывал в ее название следующий смысл: «есть видео, есть аудио, а теперь будет и тридео». Отличный шанс уйти от слова «игра» и всех дурных ассоциаций, с ним связанных, и дать новому виду искусства более точное название. Увы, не вышло.

# GUITAR HERO<sup>®</sup> HERO 5

**85 ПЕСЕН И 83 ИСПОЛНИТЕЛЯ**

**ПЕСНИ ОТ**

**BOB DYLAN  
COLDPLAY  
IRON MAIDEN  
THE KILLERS  
KINGS OF LEON  
MUSE  
THE ROLLING STONES  
SANTANA  
TOM PETTY  
THE WHITE STRIPES  
И ДРУГИХ ГРУПП...**

**НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ**

**ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ГРУППЕ В ЛЮБОЙ  
МОМЕНТ В РЕЖИМЕ «PARTY PLAY»  
ИГРАЙ С ЛЮБЫМ НАБОРОМ  
ИНСТРУМЕНТОВ\***

**ИГРА СОВМЕСТИМА**

**С ЛЮБЫМИ КОНТРОЛЛЕРАМИ  
GUITAR HERO:  
ГИТАРЫ, БАРАБАНЫ И МИКРОФОНЫ**

\*Любые упомянутые инструменты — гитары, барабаны или микрофоны — относятся только к контроллерам GUITAR HERO.

[WWW.GUITARHERO.COM](http://WWW.GUITARHERO.COM)



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

XBOX 360

NEVER SET



ACTIVISION

© 2009 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision и RedOctane являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все патенты известны. ↑, PlayStation и PLAYSTATION являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. ACTIVISION допускает использование данной игры GUITAR HERO только в сочетании с контроллером GUITAR HERO, представленным компанией ACTIVISION или любым другим одобренным контроллером или, если это возможно, стандартным контроллером, предоставленным вместе с игровой консолью. Использование с любыми иными контроллерами запрещено, любые другие модификации, трюки или подделывание, не действительны.

[activision.com](http://activision.com)  
[guitarhero.com](http://guitarhero.com)

# Интервью: Цеват Йерли



ТЕКСТ

Хасан Али Альмаси

**Н**аша беседа с президентом Crytek на Gamescom чуть было не закончилась, еще не начавшись. Цеват Йерли разрывался между встречами с деловыми партнерами, демонстрациями Cryengine 3 и промо-мероприятиями, посвященными Crysis 2, — времени на журналистов у него почти не оставалось. Ситуацию усугубила путаница с местом проведения интервью: чтобы пробраться из одного конца выставочного комплекса в другой, требуется преодолеть не меньше километра, что не так-то просто сделать, когда путь тебе преграждают тысячи посетителей. Но в итоге встреча все же состоялась. Нас обязали соблюдать одно условие — не спрашивать о геймплее Crysis 2, и когда вы дочитаете этот материал до конца, то поймете, почему все обстояло именно так.

**?** На GDC в Сан-Франциско вы привезли Cryengine 3 и показали его на консолях, но тогда еще не могли свободно говорить о Crysis 2. Игру анонсировали на E3, а для Gamescom вы уже подготовили демку. Что интересного для наших читателей можете о ней рассказать?

Сейчас могу сообщить следующее: мы потратили немало времени, придумывая дизайн нанокостюма и воплощая его в жизнь, ведь это очень важный элемент во вселенной Crysis и в самой игре. Конечно, готовить сиквел — всегда испытание, большинство людей думают, что ты просто берешь ориги-

нальную игру и дополняешь ее, но на самом деле все обстоит несколько иначе. Нельзя просто прикрутить новые элементы к тому, что уже наработано.

**?** Вдобавок, вы готовите консольные версии, а значит, среди потенциальных покупателей будет немало тех, кто не знаком с оригинальной Crysis, ведь она-то на приставках на выходила.

Да, нас ждет двойное испытание: подготовить игру, которая сама по себе способна заинтересовать владельцев приставок. Понятную даже новичкам и в то же время не обособленную от первой части — чтобы проходить ее было интересно и тем, кто знаком с оригиналом.

**?** Как так вышло, что Electronic Arts займется публикацией игры?

Это было естественно, ведь она поддерживала нас не только с разработкой, но и с PR, и с маркетингом.

**?** То есть, EA заодно приобрела лицензию на Cryengine 3?

Нет, она именно что помогает нам в создании этой игры. Иногда ведь как получается: уйдешь с головой в работу над проектом и, как говорится, «из-за деревьев не видишь леса». А мнение кого-то со стороны, например EA, помогает более объективно оценить общую картину, улучшить геймдизайн. Что же касается лицензирования движка, то на-

ше детище уже опробовали десять ведущих студий-разработчиков, хотя раскрывать вам подробности сейчас не могу.

**?** Вы планируете постоянно сотрудничать с EA?

Пока схема такая: есть игра, ее нужно опубликовать и мы прикидываем, к кому обратиться, чтобы сделка была выгодна и нам, и нашим будущим партнерам. Для меня сиюминутная прибыль не так важна, как перспективы, и если окажется, что сотрудничество на постоянной основе нам полезно в плане будущего роста, то, конечно, отказываться не будем.

**?** Давайте сменим тему: недавно вы заявили, что уедете из Германии, если в ней и вправду примут законы против насилия в видеоиграх. Можете прокомментировать свое высказывание?

Хочу подчеркнуть, что не думаю, будто это произойдет, — идея-то, по сути, смешотворная.

**?** Да, даже по немецким стандартам.

Именно. Не зря она столько шуток породила. Если бы что-то подобное одобрили, то к незаконным действиям приравняли бы не только рекламу игр, в которых есть насилие, но и продажу, а также разработку подобных новинок на территории Германии. То есть, речь бы шла не о том, что нам хочется уехать, — у нас бы просто не осталось другого выбора. Вдобавок, это бы попросту задушило на корню всю немецкую игровую индустрию, поскольку





**Вверху:** Неужели картинки с таким вот первым планом окажутся в Германии под запретом?

объявляя встретят где угодно, потому что они знают свое дело.

**? И куда бы вы переехали, если возникнет такая необходимость?**

Пока не могу сказать наверняка, но мы присматривались к нескольким европейским странам. Среди них есть и государства с развитой игровой индустрией, и те, в которых климат куда более солнечный чем в Германии, а налоговая ситуация весьма благоприятна для создания студии. Забавно, что нас с радостью готовы принять за границей, а вот в Германии того и гляди запретят.

**? Довольно, вернемся к Crysis 2. Когда по вашим расчетам вы сможете представить публике игральный билд?**

\*смеется\* Думаю, в этом году – уже нет. Правда, речь не о том, что мы не в состоянии подготовить демо, разработка продвигается вполне успешно.

**? Тогда в чем же дело?**

По моему мнению, точно так же нам следовало поступить с первой Crysis. Когда игра вышла, большинство людей уже не воспринимали ее как нечто новое. Пришлось несколько раз откладывать дату релиза, разработка длилась четыре года, и когда Crysis наконец очутилась на прилавках, тут же раздались голоса недовольных: «Что за штуки? Я же это видел уже два года назад». Вдобавок мы очень много рассказали о новинке за год, и вышло так, что не только покупатели, но и наши конкуренты знали, чего ожидать. А из-за задержек кое-кому из них удалось воспользоваться находками, упомянутыми в пресс-релизах, и воплотить их в собственных проектах, более того даже выпустить свои новинки до того, как наша разработка попала в магазины. Я убежден, что если бы геймеры впервые увидели Crysis только тогда, когда у них в руках оказалась коробка с диском, то игра произвела бы на них куда более сильное впечатление.

**? И поэтому вы теперь не хотите рассказывать о геймплее и особенностях Crysis 2 или показывать демоверсию?**

Да, именно так. Если бы мы начали маркетинговую кампанию за три – шесть месяцев до релиза, игру восприняли бы иначе, так что теперь мы намеренно стараемся мало говорить о Crysis 2. Когда точно определимся с датой релиза, тогда и поведаем обо всех отличиях сиквела, а также покажем, каков он на самом деле. **СИ**

очень многое из того, чем мы и наши соотечественники заняты, – дорогостоящие проекты для взрослой аудитории. Да и если вы опросите, скажем, тысячу геймдизайнеров в возрасте от 25 до 35 лет, выяснится, что они не хотят заниматься детскими играми, а намерены создавать такие, которые им самим было бы интересно проходить.

**? Да, недавно ходили слухи: мол, одна из ведущих команд EA угрожала уволиться полным составом, потому что ей собирались поручить проект для Wii, а сотрудникам не хотелось тратить все силы на игру для недостаточно мощной консоли.**

Я думаю, что до какой-то степени это вполне естественно. У людей накапливается опыт, у них

есть способности к чему-то, и если их вынуждают искусственно себя ограничить: заниматься тем, во что они не верят, или тем, что у них получалось бы куда лучше, зайти речь о других платформах, то такое, конечно, тяжело принять.

**? Значит, ваша позиция такова: мы будем делать лишь те игры, которые нам нравятся, и если на родине это окажется невозможно, то отправимся туда, где наше творчество не будет вне закона.**

Да, конечно, уедем. Сейчас штат Crytek – 260 человек, а в целом в Германии где-то свыше тысячи людей трудятся в этой индустрии. Конечно, по голливудским меркам – это капля в море, но мы говорим о тысяче профессионалов, тех, кого с распростертыми

**Внизу:** «Мирный» пейзаж, конечно, хорош, но чего-то на нем не хватает. Не находите?





ТЕКСТ  
Илья Ченцов



ТЕКСТ  
Иван Костин



ТЕКСТ  
Алексей Косожихин



# ОТ WASTELAND ДО FALLOUT 3:

энциклопедия катастроф

Пожалуй, лучшее, что получил мир от гонки вооружений – это сериал Fallout. Постъядерная постмодернистская ретрофутуристическая история стала радиоактивным оазисом, в котором любители ролевого жанра смогли передохнуть (ставьте ударение, где хотите) после своих блужданий в цветущей долине волшебносредневековых RPG. Но, разумеется, оазисов не бывает без пустыни. Wasteland, «пустыня» – так называлась игра, которую небезосновательно считают предшественницей Fallout.

ОТ WASTELAND ДО FALLOUT 3: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КАТАСТРОФ

Открывающее фото: Сергей Пильщиков,  
другие фотографии с игр «Fallout – ничто человеческое» и «Сталкер:  
жители Зоны» на сайте автора <http://www.star-1m.ru>

## Wasteland

(Interplay, 1987)

**W**asteland вышла в 1987 году на компьютере Apple II, а в 1988 – на Commodore 64 и IBM PC. Одним из ее создателей был Брайан Фарго (Brian Fargo), основатель Interplay. Игра была посвящена похождениям «пустынных рейнджеров», самозванных вождей порядка на просторах вьюженной русскими ракетами Америки.

Персонажи обладали несколькими параметрами: силой (ST), умом (IQ), удачей (LK), скоростью (SP), ловкостью (AGL), точностью (DEX) и обаянием (CHR). Кроме того, игрок мог выбрать им одну из пяти национальностей: американец, русский, мексиканец, индеец или китаец. К сожалению, этническая принадлежность ни на что не влияла, даже на внешность. Вероятно, эта опция досталась игре по наследству от фэнтези-ролевушек (предыдущим проектом Фарго была Bard's Tale).

В зависимости от уровня интеллекта персонажи обучались некоторым из 27 навыков, среди которых, помимо взлома, скрытного перемещения, приемов рукопашного боя, обращения с оружием разных видов и различных акробатических умений, были азартные игры, бюрократия, криптография и металлургия. Некоторые дополнительные профессии, вроде пилота вертолета и эксперта по клонированию, предлагало освоить по ходу дела. Интересный факт: неотъемлемой частью Wasteland был фрагмент руководства под названием Paragraphs. Периодически игра, вместо того, чтобы выдать описание текущей ситуации, просто предлагала прочитать абзац с определенным номером. Эта «хитрость» одновременно помогала сократить используемый объем памяти и служила своеобразной защитой от копирования. Впрочем, в полной мере талант разработчиков раскрылся в самом сериале Fallout – о нем мы поговорим более подробно.



Среди локаций Wasteland – монастырь хранителей технологии, сообщество фермеров, выращивающих гигантскую морковь, и Лас-Вегас, остающийся центром игорного бизнеса даже после ядерной катастрофы.



Чтобы получить новый уровень («звание» в терминологии Wasteland), нужно было радировать о своих достижениях на базу.



## Bad Blood (Origin Systems, 1990)

Свой вклад в постапокалиптический жанр внесла и компания Origin. Bad Blood нельзя было назвать ролевой игрой – навыков у персонажа не было, присутствовала только линейка (вернее, бутылка) здоровья. Драки происходили в реальном времени, и исход их зависел исключительно от ловкости игрока и используемого оружия.



Многие элементы дизайна и сюжета Bad Blood можно встретить и в сериале Fallout, например, родина героя (или героини), деревня Mardok, своим первобытным укладом с обязательным старейшиной и шаманом предвосхищает Arroyo, родное поселение Избранного из Fallout 2. Есть здесь и тема вражды между людьми и мутантами, и непреходящий религиозный культ хранителей древних технологий (в ВВ фанатики поклоняются «священному фрукту» – компьютеру Apple), и пазлы с дистанционно управляемыми дверями в подземном убежище. Кроме того, для игры был придуман забавный сленг.

Специально для читателей в руководство Wasteland были включены «ложные» абзацы, не используемые игрой. Часть из них даже образовывала альтернативный сюжет. Абзац номер 1 должен был сразу отвести любителей читать нос, куда не следует:

«Вы подкрадываетесь к окну и заглядываете внутрь. В мягком свете вы видите высокую женщину с длинными светлыми волосами. Она расчесывается перед зеркалом, после чего встает и подходит к ванне, встроенной в пол слева от нее. Она становится на одно колено, и ее шелковый халат падает на пол. Женщина открывает кран, и комната заполняется паром. С раскрытым ртом вы наблюдаете, как она опускается в ванну, резко оборачивается и наставляет на вас «Узи». "Хватит читать, что тебя не просят, извращенец". Она глабоко вздыхает. "В следующий раз попрошу в новую серию Bard's Tale. Работать в Wasteland – опасное занятие».

## Fountain of Dreams (Electronic Arts, 1990)

В 1990 году вышла игра Fountain of Dreams, неофициальный сиквел Wasteland, сделанная на том же движке. По сюжету, после ядерной бомбардировки штат Флорида оторвался от американского континента и стал самостоятельным островом. Герои отправляются на поиски средства, способного прекратить вызванные радиацией мутации островитян. Fountain of Dreams разрабатывалась без участия авторов Wasteland и была принята довольно холодно – отчасти из-за малой продолжительности, отчасти из-за более легкомысленного подхода к теме и игровому процессу.



## Fallout (Interplay, 1997)

**И**стория незадачливого героя, который отправлялся на поиски «водонапорной микросхемы» для своего убежища, а в результате спасал мир (точнее, южную часть Северной Америки) от нашествия мутантов, находилась в работе не меньше трех лет. По крайней мере, тестовая версия движка, которую создатели приложили к релизу, датируется 1994 годом, а вышла Fallout в 1997.

Первоначально проект делался под настольную ролевую систему GURPS (Generic Universal Role-Playing System), разработанную компанией Steve Jackson Games. Однако, ознакомившись с содержанием игры, Стив Джексон отказался от сотрудничества. Вероятно, проект от этого только выиграл – ведь, чтобы отстоять лицензию, Fallout пришлось бы расстаться с львиной долей того здоровья и цинизма, за который мы ее и любим.

Впрочем, некоторые изменения в оригинальную концепцию авторам все равно пришлось внести. Вот характерный пример: один из первых конфликтов, который надо разрешить герою, – противостояние лидеров города Джанктаун, шерифа Киллиана Даркуотера и криминального босса Гизмо, владельца городского казино. Вы можете встать на сторону любого из них и прикончить второго, а в конце игры узнаете о последствиях своих действий. В первоначальном варианте сценария убийство Даркуотера приводило к тому, что город под руководством Гизмо становился процветающим центром торговли и развлечения; если же вы помогли шерифу убрать гангстера, Даркуотер устанавливал в Джанктауне тоталитарный режим, ничем не уступающий сталинскому. К сожалению, этому ироничному финалу предпочли более традиционное «вознаграждение добрых дел».

Ролевая система S.P.E.C.I.A.L., пришедшая на смену GURPS, отчасти напоминает игровую механику Wasteland. Как вы, наверное, знаете, S.P.E.C.I.A.L. – это аббревиатура основных параметров персонажа: силы (ST), наблюдательности (PE), выносливости (EN), обаяния (CH), ума (IN), ловкости (AG) и удачи (LK). Как видите, шестью из них обладали и герои Wasteland (включая наблюдательность (perception), которая была навыком).

Необычность Fallout в том, что все характеристики действительно работают. Так, хотя

в игре и отсутствует магия, за которую обычно отвечает интеллект, показатель «мозговитости» может сильно повлиять на прохождение. Тупица (IN=2) испытывает реальные трудности в общении – набор фраз, которые он может произнести, зачастую ограничивается «Ыгы» и «Угу», и отношение других людей к нему соответствующее. Высокий показатель интеллекта, наоборот, увеличивает число доступных вариантов в диалогах. А параметр удачи, например, определяет шансы нанести критическое повреждение в бою и влияет на везение в азартных играх.

Random encounters (случайные события) в Fallout тоже стали свежей струей в жанре. Основная особенность игры в том, что далеко не все они предполагают драку: перемещаясь по глобальной карте, вы можете найти полезные предметы (зачастую являющиеся частью какой-нибудь забавной сценки), встретить странствующего торговца, караван или совсем уж необычных персонажей. Вероятность наткнуться на них зависела от специального умения Outdoorsman. Разработчики по полной программе использовали нововведение: в «энкаунтерах» запрятано немало «пасхальных яиц». О некоторых из них мы когда-то писали в спецматериале про киноцитаты («СИ» № 06(183)).

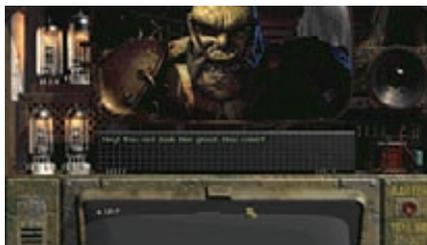
В отличие от Wasteland, где персонаж выбирал несколько навыков из довольно большого списка, каждый герой Fallout обладал одними и теми же умениями, варьировался только уровень его компетенции в разных областях. Неповторимость последней надежде убежища 13 придавали «индивидуальные особенности» (perks, перки), представлявшие собой как простые бонусы к основным параметрам, так и, скажем, «сглаз» – способность приводить окружающие механизмы к критическим отказам.

Еще одна заслуга авторов в том, что им удалось создать очень необычный мир – не просто «будущее после ядерной войны», но такое, каким оно виделось людям пятидесятишестидесятих годов. Отсюда ретро-дизайн автомобилей, интерфейс, похожий на внутренности лампового телевизора, роботы с трансплантированными человеческими мозгами в стеклянных головах и чудовищные мутанты, состоящие из нескольких существ, сросшихся под воздействием радиации.

Кто из них хороший, а кто плохой, легко догадаться «на глазок».



Характерный «грязноватый» облик Fallout – в большой степени заслуга художника Скотта Роденхайзера (Scott Rodenheizer). Уместнее даже будет сказать «скульптора», так как Роденхайзер создал из пластилина модели персонажей и предметов, которые впоследствии сфотографировали в разных ракурсах и вставили в игру. В те годы это был довольно распространенный способ, использованный также, например, в Doom и Abe's Oddysee.



В файлах демоверсии первого Fallout можно найти эти забавные картинки. Почти все они не попали в релиз, так как обозначали преимущества и недостатки (advantages/disadvantages) персонажа из системы GURPS. Их место заняли «особенности личности» (perks и traits).



## Fallout 2

(Black Isle, 1998)

**В**торая Fallout не заставила себя долго ждать. Графический движок остался прежним, добавились лишь новые персонажи, предметы и локации. Сценарий игры стал гораздо более злободневным: врагами отныне были не мутанты, а правительство, наделенное вполне конкретными чертами сходства с администрацией Клинтона (а теперь можно сказать, что и Буша тоже). Действие игры переместилось к северу, на карте появились Сан-Франциско (в Fallout 2 он превратился в разросшийся Чайнатаун), «самый большой маленький город» Рино (Нью-Рино), и военная база Sierra Army Depot (ее можно было найти, только получив задание от одного из мафиозных боссов). Ролевая система также практически не изменилась, но влияние параметров персонажа на геймплей стало еще сильнее. Авторы позаботились, чтобы и качок и хитрец могли добраться до финала и не скучали по дороге. Избранного с низким уровнем интеллекта также ждали приятные сюрпризы: например, возможность плодотворно общаться с таким же дурачком, которого умники просто не понимают. А как по-разному обыграно получение умным и глупым героем данных из компьютера убежища 13! Здесь как раз уместно будет сказать, что львиную долю очарования сериала Fallout составляют именно тексты – диалоги и описания предметов.

Еще одно принципиальное отличие Fallout 2 от Fallout – возможность продолжить игру после победы. Нечто подобное было в Mother 2 (Earthbound) для SNES. Правда, если в Earthbound о вашей победе узнавал весь мир, то в Fallout героя поздравляют лишь обитатели двух городов – New Reno и Vault City.

Но на самом-то деле мы любим Fallout за ошметки мяса, разлетающиеся от автоматной очереди в упор, за врагов, пляшущих в пламени огнемета, стекающих на пол, получив заряд плазмы, или мгновенно обугливающих под лучом лазера. За возможность врезать наглому беспризорнику кувалдой, извините, по яйцам. Правильно? Нет? По крайней мере, фактом является то, что прогрессивное европейское сообщество порицает все эти излишне натуралистичные картины и антиобщественные действия. Поэтому, например, в немецкой редакции Fallout 2 детей заменили на взрослых (что еще куда ни шло). Английских версий (не путать с американской) вышло целых две. Одна из них называлась ELV (English Low Violence) и, видимо, предназначалась для распространения в детских садах, ибо уровень насилия в ней был установлен на минимум, а также зафиксирован во включенном положении «языковой фильтр», то есть, попросту говоря, вымаран мат. Малолеток из британских релизов убрали вовсе, причем наиболее простым способом – их спрайты просто удалили из ресурсов. В результате детишки в игре все равно присутствуют, но как бесплотные духи – сознательно игрок с ними взаимодействовать не может. Что не мешает ему, промахнувшись при стрельбе, зацелить одного из малышей и в мгновение ока заполучить репутацию «детубийцы».

### Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Interplay, 2001)

Стратегия Fallout Tactics – первый проект в мире Fallout, оторвавшийся от ролевого жанра. По сути, это ампутированный и мутированный боевой движок оригинальной игры. Военные действия можно, по желанию, вести как в пошаговом режиме, так и в реальном времени. Действие игры происходит между первой и второй частями Fallout. Сюжет повествует о борьбе Братства Стали со злобным электронным разумом по имени Calculator и другими отбросами «дивного нового мира».



В английской Fallout 2 (слева) можно наблюдать такие вот забавные моменты. Два мальчишки-глашатая, рекламирующие знаменитую мумию, не видны, но произносятся ими кричалки куда не делись. Справа – та же сцена в американской версии.



В Fallout 2 в интерфейс была встроена возможность толкать других NPC, если они закрывали вам путь (с этой проблемой приходилось сталкиваться довольно часто). Разработчики не упустили возможности сделать хохму и из этого пункта меню – если вы пытались толкнуть корову-мутанта, в половине случаев она просто падала набок. В первом Fallout, чтобы добиться того же результата, корову нужно было напоить спиртным. Кстати, если верить американским городским легендам, «урони корову» – культовое развлечение среди деревенских балбесов.



Слева: База Sierra находится, как в жизни, так и в игре, к северу от Рино.

Внизу: После окончания игры священник в Нью-Рино вручает герою книгу Fallout 2 Hintbook, которая поднимает его навыки до максимального уровня.



## Van Buren

**П**о официальным данным на май 2000 года, продажи Fallout составили 144 тыс. копий, Fallout 2 – 123 тыс. Для сравнения: Baldur's Gate разошлась полумиллионным тиражом, Diablo приобрели 1.3 млн покупателей (с другой стороны, «фоллы», по крайней мере, обогнали Planescape: Torment с его 73 тысячами копий). Так или иначе, разработка третьей части (под кодовым названием Van Buren) началась. Авторы (та же команда Black Isle, внутренняя студия Interplay, создавшая первые две Fallout) собирались основательно изменить баланс ролевой и боевой систем. Прежде всего, сражения предполагалось проводить на выбор либо в реальном времени с активной паузой, либо в пошаговом режиме (такие же варианты были в Fallout Tactics). Поведение товарищей по оружию планировалось сделать чуть более управляемым – если раньше они действовали сами по себе, слушаясь лишь общих команд вроде «держись поодаль» или «прикрывай меня», то теперь каждого позволялось перевести в «ручной режим» – правда, чтобы заставить их слушаться, требовалось пройти проверку красноречия, так что убедить тяжелораненого труса, не доверяющего главному герою, бежать «вперед на танки» было бы все равно непросто.

Боеприпасы должны были стать гораздо большей редкостью и, соответственно, возрастала важность рукопашной. Адепт боевых искусств постепенно овладевал множеством приемов, а также комбоударов, за один ход поражающих сразу нескольких врагов. Более полезным становился и навык «наука» – в специальных лабораториях герой-ботаник мог бы сам мастерить себе снаряжение, обзаведясь необходимыми ингредиентами.

Стартовала игра в тюрьме, откуда герою-узнанию удалось ускользнуть благодаря стечению обстоятельств. Интересно, что на этапе генерации персонажа можно было выбрать, сидит он «за дело» или по ложному обвинению, и преступная биография давала некоторые (легко представить, какие) бонусы. На воле его, помимо всего прочего, ждала встреча с переживающим не лучшие времена Братством Стали, ведущим войну с республикой Новая Калифорния, а также культом «богини», превратившей свои знания в области генетики в религиозные догмы. Герой мог повлиять на участь тех и других, приведя их к славе или упадку. Действие разворачивалось в основном на территории штатов Юта и Колорадо, предполагалось, что мы увидим такие достопримечательности, как плотина Гувера и Гранд-Каньон. Красот должен был добавить новый полностью трехмерный движок – впрочем, скриншоты, а потом и утекшая в Интернет технологическая демоверсия показывали, что нас ждала такая же изометрия с видом сверху, как и в старых играх.

Ждала-ждала, да не дождалась. В декабре 2003 года Interplay закрыла Black Isle, и судьба сериала оказалась под большим вопросом.

### Fallout: Brotherhood of Steel (Interplay, 2004)

Последние попытки Interplay удержаться на плаву были связаны с выпуском консольных продолжений для своих популярных RPG-сериалов. Первой ласточкой стала диabloподобная Baldur's Gate: Dark Alliance, за ней последовала Fallout: BoS. Действие игры, разумеется, происходит во вселенной Fallout, но ее геймплей отличается от оригинального еще сильнее, чем в Fallout Tactics – фактически, у разработчиков (а занимались этим эшном совсем другие люди) вышел футуристический клон Dark Alliance. Проект получился настолько отвратным, что заслужил от игроков прозвище Fallout: PoS (Piece of Shit). Однако даже этот провал можно назвать своеобразной вехой: Fallout: Brotherhood of Steel стала первой игрой в сериале с полностью полигональной графикой.



Такой была задумана Fallout 3.

### Мы наш, мы новый мир построим

Фанатские проекты, посвященные миру Fallout, делаются не только на движках игр сериала. Существуют и разработки других жанров – например, мод для Civilization III (<http://wotg.stgfc.com/phpBB2/index.php?f=18>), в котором нам нужно поднять цивилизацию из ядерного пепла в отдельно взятой американской пустыне. В роли народов – техноладины из Братства Стали, супермутанты, «ядерные погорельцы» ghouls, роботы, бандиты из Нью-Рино и другие персонажи Fallout.



## Пересекая пустынь

**Н**ам-то теперь известно, чем и когда закончилась эпопея с Fallout 3, так что сами подсудите, легко ли было любителям приключений на руинах современного мира – ведь им пришлось десять лет обходиться без «следующей серии»? Кто-то, чтобы не терять времени, занимался мелким ремонтом или даже крупным моддингом старых «фоллаутов», благо в 2003 году Interplay выпустила для фанатов редактор карт к Fallout 2. Несмотря на то, что функциональность редактора была далеко не полной, его появление вызвало всплеск активности модостроителей. К сожалению, немногие модификации Fallout 2 заслуживают внимания. Большинство представляют собой лишь «оружейные склады» и «качалки» для персонажей. Существуют моды, добавляющие в игру немного магии, позволяющие пересадить героя из машины в грузовик и даже в кабину вертолета. Более смелые авторы попытались изменить карту – например, добавить монастырь (его появление планировалось в игре в качестве необязательной локации). Одна из самых серьезных модификаций Fallout 2 создана нашими соотечественниками TeamX и называется New Vision. Ранее мод был известен как Argoyo-Klamath, и, как явствует из названия, затрагивал самое начало оригинальной игры. В New Vision серьезно переделаны Храм Испытаний и подземелья Кламата, добавилось множество новых предметов с оригинальной графикой, безупречно выдержанной в стиле Fallout. К моду также была записана своя озвучка. Если говорить о геймплее, то разработчики модификации старались во всем следовать принципам сериала, позволяя персонажам с разной «специализацией» по-своему решать возникающие задачи. Еще на сайте TeamX (<http://www.teamx.ru>) можно найти, например, моды к первой Fallout, восстанавливающие многое из задуманного разработчиками, но не попавшего в игру – например, нашествие мутантов на все города, квесты, связанные с группировкой Blades, и еще кучу всего.

Нашлись и такие энтузиасты, которые, подумав «а чем мы хуже?», смело взялись строить свое мрачное будущее.

## The Fall: Last Days of Gaia

(Silver Style, 2004)

**С**ейчас немецкая студия Silver Style известна своими квестами, в девяностые годы она занималась менеджер-симуляторами, а вот в начале двухтысячных уделила немного внимания ролевому жанру. The Fall: Last Days of Gaia напоминает скорее даже не Fallout, а Wasteland – здесь мы так же управляем целым отрядом ополчения «Правительства нового порядка», хотя к служебному долгу у героя (или героини) примешиваются и личные чувства – желание отомстить, ведь завязку истории легче всего описать словами из песни «враги сожгли родную хату, убили всю его семью». Чуть раньше, правда, случилась глобальная катастрофа (как же без нее?): злые террористы запустили машины-терраформеры, предназначенные для работы на Марсе. Увы, на Земле от этого вовсе не расцвели яблони, а произошла настоящая экологическая катастрофа. Большинство людей погибло, а оставшимся пришлось жить в выжженной пустыне. Как видите, мутантам взяться вроде бы неоткуда (хотя в игре они все же есть, но необычные), а вот всякие мародерские банды располдились как тараканы. Призучить их и поручают нашему герою и пятерым его соратникам.

Ролевая система здесь в чем-то даже интереснее фоллаутовской. Многие характеристики по мере развития прирастают необычными умениями, например, мастер выживания изначально с ловкостью свежует туши, а потом учится притворяться мертвым, готовить мясо (у немцев пунктик на этом мясе, похоже, – см. также сериал Gothic) или управлять животными; выдающийся оратор способен обучать своих товарищей (немного увеличивая их параметры), развлекать окружающих (и получать за это подарки) или, наоборот, раздражать врагов, вызывая огонь на себя. Разумеется, есть и стандартный набор навыков: обращение с оружием разных типов и взрывчаткой, первая помощь, взлом и воровство. Были в The Fall и всевозможные транспортные средства, в одном из последних патчей даже появилась возможность перемещаться на них между локациями.

Не забыли авторы и про динамическую смену времени суток, а также связанные с ней циклы поведения персонажей – работяги днем вкалывали, а вечером шли спать, солдаты патрулировали поселок... только вот вывести их из этих циклов было непросто и зачастую охрана игнорировала, например, нашествие диких собак, способных в два укуса загрызть наших суперкомандос. Вообще, мир The Fall, при всей его детализации, был сделан словно без общей идеи. Вот еще пример: когда героиню вербуют в армию «Нового порядка», ей предлагают заполнить бланк, где среди прочих пунктов есть и такой вопрос «Согласны ли вы, что в случае вашей смерти ваше тело будет съедено?» Однако бегущие вокруг лагеря олени (настолько беззащитные, что их можно убивать голыми руками) и вышеупомянутые собаки заставляют усомниться, что мясо здесь в дефиците. Катастрофа кажется не такой серьезной, как в Fallout (и то правда, радиации от терраформеров не осталось), и настроение бороться за выживание сходит на нет. Впрочем, сюжет увлекает, а боевой режим (реальное время с активной паузой) довольно ловко балансирует между экшном и тактикой.

Увы, оригинальный релиз The Fall был забавован до полной неиграбельности. Русская версия вышла уже изрядно пропатченной (хотя многие жаловались на проблемы с инсталлятором), но движок все равно тормозил, а персонажи были даже страшны лицом. За это, да за недостаток «тактичности» в боях некоторые отечественные игровые издания поставили игре невысокие оценки. Здесь показателем пример Александр Трифонов – в апреле 2005 года он выдал The Fall 8 баллов в своей рецензии для журнала «Мир фантастики». В январе 2006 в «Стране Игр» появился другой обзор той же The Fall за его авторством. Несмотря на то, что на этот раз речь шла о «подключенной» русской версии, игра удостоилась лишь 6,5 баллов – видимо, несмотря на все ремонтные работы, успела девальвироваться. Интересно, в сравнении с чем?



Как и в Van Buren, персонажу The Fall на этапе генерации можно было выбрать криминальную биографию, подтянув таким образом соответствующие навыки.



Перелезание через забор – важное тактическое умение.



## Койоты. Закон пустыни

(Arise, 2005)

**Ч**то получится, если хочешь сделать Fallout, а есть только движок «Блицкрига»? Автомобильная RTS на весьма симпатичных руинах разбомбленной Америки. Человечки здесь номинально тоже есть, между миссиями они разыгрывают комиксовые сценки на темы «с кем бы подраться?», «где бы достать бензина?» и «кого бы трахнуть?», а на полях сражений получают плюсики к характеристикам (на этом ролевые элементы заканчиваются). Однако основные боевые действия герои ведут, все-таки забравшись в свои багги, монстертраки и автобус-танк-бар. Разновидностей тачек довольно много, но вот прокачивать их нельзя, а еще они, будучи наследниками танков из «Блицкрига», лихо разворачиваются на месте. Впрочем, армия таких броневичков, пылящих по пустыне, радует глаз. Жаль только, что от диалогов вянут уши.

## Ex Machina

(Targem, 2005)

3

дешняя катастрофа родом тоже из комиксов – прилетели инопланетяне, распылили ядовитый газ... люди, как водится, в основном погибли, а те, что уцелели, надели защитные маски и вообще пешком стараются не ходить.

Другими словами, после «Магии войны» (игра использует именно этот движок) таргемовцы будто поняли, что лицеза анимация, да и вообще живые существа у них выходят не очень, и решили, как белорусы из Arise, сосредоточиться на машинках. Что ж, здесь хоть тюнинг проводить можно, да оружие менять. Так и колесишь, выполняя обычные задания «убей тех – защити других», да еще приторговываешь всевозможным барахлом. Если «Койоты» – это ложка Fallout в бочке «Блицкрига», то для Ex Machina явно брали бочку с «Дальнобойщиками».



## MetalHeart: Replicants Rampage

(NumLock, 2005)

A

вот в MetalHeart глобального бедствия как будто и не было. Хотя небольшая авария имела место – корабль с нашими разнополыми героями грохнулся на неизвестной планете. А там – близнецы радсорпионов и когтей смерти (deathclaws), пустошь с раскиданными по ней городами, погрязшими в пороке и коррупции, знакомые пошаговые бои, скучные случайно генерируемые задания... Ну и, понятно, киборги (можно и герою вкрутить имплантаты, но они мгновенно сжирают ценный ресурс тактоний, да и проку от них немного) и упомянутые в названии репликанты – сколотить отряд получается довольно быстро, правда, когда выясняется, что всех медленно, но верно валит с виду мирный дедушка с лейкой, продолжать игру приходится из положения «под столом». Уверенно похвалить можно разве что пейзажи да интерьеры – но на одной графике MetalHeart, увы, выехать не удалось. Ролевая система путаная, тексты вялые, баланса оружия нет, а из-за постоянно накапливающейся усталости все происходит очень медленно. И печально.

## Санитары подземелий

(«1С», 2006)

H

а ранних этапах MetalHeart носила рабочее название Planet Prison. Однако игра про настоящую «планету-тюрьму» вышла не у NumLock, а у внутренней команды «1С», работавшей под творческим руководством Дмитрия «Гоблина» Пучкова. Низкий уровень морали среди обитателей планеты «Матросская Тишина» объясняется просто – туда специально свозят самых отвязанных преступников, которые с грехом пополам строят свое общество, где все живут «по понятиям», преследуется «незаконная незаконная деятельность», есть свои тюрьмы, своя полиция и до ужаса шаблонные национальные диаспоры: немцы ходят строем, негры – людоеды, китайцы делают плохие товары... однако ж, объединенными усилиями им как-то почти удается построить корабль, чтобы слиться с планеты. Разумеется, галактическое правительство побега допустить не может и отправляет на «Тишину» разведывательно-диверсионную группу «Упырь», по подборкам сотрудников которой можно объяснить теорему Пифагора. Начинается игра с до отвращения реалистичной отсидки в местной тюрьме – такой вот тут аналог Храма Испытаний. Уже на самых ранних стадиях у нас появляется возможность нелинейного прохождения – правда, всегда приходится выбирать не между добром и злом, а меньшее из двух зол. Стоит кого-то пожалеть, как это тут же выйдет тебе боком – вокруг ведь одни бандюги. Начнешь отстреливать по одному – задумаешься: почему бы их всех скопом с орбиты не шарануть, исправляться-то никто не собирается! Так вот ненавязчиво автор внедряет в умы игроков идею о кризисе гуманизма – а она, возможно, будет страшнее ядерной бомбы.

Однако если отключить голову, играют «Санитары» неплохо, ролевая система удачно срисована с Fallout, только вместо харизмы тут авторитет, возрастающий как от конкретных дел, так и от ношения правильной одежды – это одна из очень немногих RPG, где разгуливающего в трусах героя окружающие не преминут назвать «nudистом», а то и каким словом покрепче. Оружия горы, забавных и страшных монстров, вроде крысокабанов, множество, колоритных персонажей и ситуаций, понадерганных из запасников мировой культуры, – тоже. Одна беда – несмотря на ернический тон, от «Санитаров», в отличие от всех перечисленных в статье игр, веет такой безнадегой, что хоть вешайся.

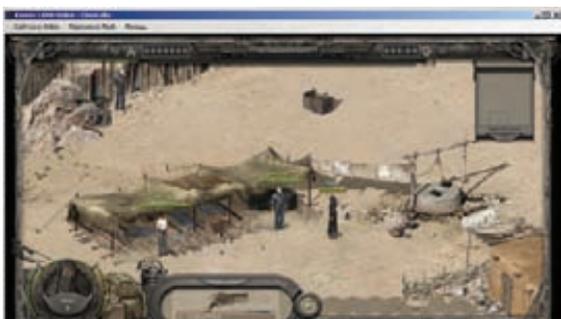


## S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

(GSC Game World, 2007)

**П**ожалуй, лучшее, что дала миру авария на Чернобыльской АЭС – это сериал S.T.A.L.K.E.R. Все прочие перечисленные здесь подражания делались с оглядкой на старые «фоллауты», а вот создателям «Сталкера» как-то удалось предсказать, каким будет новый – без пошаговой изометрии, гораздо более динамичным и «шутерным». От обещанной «виртуальной жизни», конечно, остались только постоянно возрождающиеся и ведущие между собой непрестанные бои группировки охотников за сверхъестественными отбросами и стада монстров да однотипные случайные квесты. Однако авторы не зря снимали фототекстуры в чернобыльской Зоне – мир игры получился настоящим, несмотря на фантастические добавки вроде чудесных артефактов и коварных аномалий (действие S.T.A.L.K.E.R. происходит после второй, придуманной, катастрофы на ЧАЭС). Водка для вывода радионуклидов, колбаса для утоления голода, песни Цоя да анекдоты у костра – для зарубежных игроков это стало дополнительным «русским колоритом», а для нас – что украинцев, что россиян – сделало игру более родной.

Многие критиковали S.T.A.L.K.E.R. за отсутствие управляемой игроком техники. Авторы говорят, что возможность ездить на машинах, тем паче броневиках, разрушила бы атмосферу. В чем-то они правы; впрочем, самопальные моды, позволяющие покататься на автомобилях, существуют.



**Справа:** Примерить такой модный хиджаб мы бы не отказались и в Fallout.



## Lava Online

(VR Ocean, 2008)

**В** начале XXI века название главной игры нашего материала стало нарицательным – про неопытную команду, берущуюся за амбициозный проект, стали говорить, что она разрабатывает «Fallout MMORPG». Авторы Lava Online, ловя мемы за хвост, открыто заявляли, что именно его-то и делают, и там можно будет «грабить корованы». За дело взялись серьезно, привлекли ученых, которые придумали реалистичную катастрофу: взрыв Йеллоустонского супервулкана, засыпавшего планету пеплом, а атмосферу перенасытившего парами серной кислоты, закрывшими солнце. Температура снижается, сельское хозяйство в упадке, население частью погибло от удушья, частью поддалось политико-религиозному безумию... те, кто устояли, бежали в Африку.

Что ж, с корованами разработчики не обманули, а вот Fallout у них таки не вышел, несмотря на замечательно стилизованную графику. Авторы, вероятно, думали «зачем стараться, изобретать персонажей-отморозков, если этих отморозков и так в Интернете предвлекло множество». Наблюдение верное, только одна проблема – живые игроки могут быть беспринципными гадами и могут отыгрывать роль беженца, пережившего катастрофу, но очень редко они способны делать то и другое одновременно. Поэтому, напорившись на очередную банду, все равно понимаешь, что перед тобой чучка жестоких подростков, а не местные басмачи. Впрочем, это «общее место» всех MMORPG, и конкретно в «Лаве» такое случается не чаще, чем в других играх – но большинство прочих онлайн-игр не сделаны по мотивам изначально однопользовательских. Lava Online наглядно демонстрирует, что если в Fallout запустить несколько тысяч человек, получится совсем другая игра.

## Fallout 3

(Bethesda, 2008)

**В** общем, самых разных претендентов в фоллауты было немало. В 2007 году подол голос даже Брайан Фарго, автор оригинальной Wasteland, сказав что-то вроде: «Я и правда думаю возродить игру, из которой вырос сериал Fallout». Однако и флагман постядерного жанра, хоть и исчез со всех радаров, не затонул, а лишь перешел в подводное положение. Когда же о Fallout 3 вновь заговорили, выяснилось, что пускающая пузыри Interplay скинула радиоактивный балласт Bethesda. Новые хозяева начали разработку с чистого листа, на движке Oblivion. Фанаты изометрической псевдо-тактики стали запасаться помидорами и булжничками, однако вскоре выяснилось, что почти пошаговая система прицельной стрельбы по разным частям тела противников все-таки будет: герой может двигаться и атаковать в реальном времени, накапливая при этом очки действия; набрав достаточно очков, он способен перейти в режим V.A.T.S. (Vault

Tec Assisted Targeting System) – игра при этом встанет на паузу, давая возможность выбрать, кому из врагов и куда выстрелить, как в старых «фоллаутах». Несмотря на то что садистские сцены отрывания голов и сгорания в плазменном огне вышли еще, гм, краше, многие фанаты выказали недовольство, хотя на самом деле система V.A.T.S. ускорила ход боев, оставляя простор для тактических экспериментов. Не говоря уж о том, что трехмерность игрового мира позволила, например, забросить ничего не подозревающих противников гранатами с горы.

Ролевая система также претерпела значительные изменения – хотя формально в основе ее остались те же 7 параметров S.P.E.C.I.A.L., теперь уже не было, например, такой разницы между сверхумным и сверхглупым героем. Впрочем, вариативность в диалогах все равно достигалась – за счет перков. Один из них позволял более плодотворно общаться с детьми, другой – с особами противоположного пола (а также наносить им больший урон в бою). Ре-

бятишек, кстати, убивать не позволялось ни в какой из версий (а вышла Fallout 3 на PC, PS3 и Xbox 360). Зато для каннибализма (и для вампиризма) даже был специальный перк!

Система заданий обладала по-обливионовски прямой линией «хребтом», и побочные задания зачастую были интереснее основного сюжета. Не обошлось и без любимого фанатами тяжелого морального выбора – так, уже в начале игры мы получаем возможность за скромное вознаграждение взорвать целый город. С другой стороны, многие повороты сюжета открыто цитировали Fallout 2, а негибкость концовки вместе с низеньким потолком прокачки героя разочаровали многих. Впрочем, вскоре оказалось, что даже замечательная жестяная коробочка коллекционного издания содержала не всю игру – вслед за основным релизом, следуя духу эпохи, появились скачиваемые дополнения, «точки входа» в которые авторы разбросали по всей Пустоши.

### Fallout 3: Operation Anchorage

Дата выхода: 27 января 2009 года

В первом дополнении Одинокому Путнику предстоит помочь изгнанникам из Братства Стали поживиться законсервированными в бункере остатками довоенного вооружения. Дверь в хранилище открывается только при полном прохождении военного симулятора, воссоздающего Битву за Анкоридж 2076 года. Разумеется, одолеть такое эпическое испытание способен лишь Путник. Внутри симулятора становится отчетливо ясно, что Operation Anchorage – это попытка (и весьма удачная) Bethesda обыграть шуточное прозвище Fallout 3 – «Oblivion with guns». Прохождение абсолютно линейно, а обстановка больше напоминает какую-нибудь Modern Warfare 2. Доходит такая пародия до крайностей – все трупы, едва упав на землю, исчезают (кошмар манчкина). Впрочем, в «реальном мире» эту несправедливость можно возместить, поживившись в открывшемся хранилище. Особый интерес представляет винтовка Гаусса, каждое второе попадание из которой сбивает врага с ног, а также китайский стелс-костюм, делающий игрока практически невидимым.



Таким задумывали «персональный ассистент» Pip-Boy 3000 для героя Fallout 3 разработчики из Black Isle...



... и таким он в конце концов стал в игре.



### Fallout 3: The Pitt

Дата выхода: 24 марта 2009 года

Второй аддон запомнился многим не столько по содержанию, сколько по «фальстарту» релиза. Поспешившие фанаты смогли насладиться настолько забагованной игрой, что волосы вставали дыбом. Лишь через день Bethesda смогла выложить нормальную версию. В The Pitt Путника занесло в Питтсбург – город рейдеров-работоговцев. Те заставляют простой народ копать в неблагоприятных условиях (жар, смог, желтые мутанты-убийцы), а рабов посылить (в том числе и Путника) сражаться на гладиаторской арене. Заканчивается это для них не очень приятно – мутанты наводняют город и вырезают всех негодяев. Параллельно с организацией восстания игрок может поучаствовать в поиске «пасхальных яиц» – стальных слитков, спрятанных на специальной локации. За каждый десяток сторож выдает какой-нибудь приятный подарок, а нахождение всех ста награждается ачивментом и супермощной броней, заметно повышающей количество очков действия. The Pitt получился гораздо интереснее Operation Anchorage, но очень уж его грязно-желтые тона давят на мозг – Пустошь после этого кажется райским садом.

### Fallout 3: Broken Steel

Дата выхода: 5 мая 2009 года

Bethesda планировала сделать Broken Steel последним в трилогии аддонов, так что нового в нем буквально выше крыши: максимальный уровень повысили до 30, да еще и позволили играть после завершения основной сюжетной линии. Пустошь наполнилась новыми сильными монстрами, прокачка дает доступ аж к 14 ранее невиданным перкам, да и квестов напридумывали – хоть отбавляй. Разумеется, в Broken Steel имеется и основная задача: Путнику предстоит собрать супермощную тесла-пушку (взрывает вертокрылы с одного попадания), проникнуть на военную базу Анклава и уничтожить ее ракетным ударом. Или не только ее – Broken Steel предоставляет дополнительный шанс сровнять Мегатонну с землей. Broken Steel стоит купить если не из-за картинного разгрома передвижного штаба Анклава, то хотя бы ради комфортного продолжения игры.





### Fallout 3: Point Lookout

Дата выхода: 23 июня 2009 года

Point Lookout большинством игравших справедливо признается лучшим дополнением к Fallout 3 – не за техническую составляющую, а, скажем так, за культурное наполнение. Тихий парходок привозит Путника в Point Lookout – когда-то здесь был парк развлечений, теперь же большая часть территории покрыта ядовитыми болотами. Но, разумеется, местность не заброшена – в особняке у маяка живет вооруженный до зубов гуль со своими сторожевыми псами, в церкви поселились блаженные культисты, а в трясине обитает «болотный народ» – реднеки, одним словом. В противостоянии собаководовладельца и служителей культа Путник и поучаствует при выполнении главного квеста. Самая интересная его часть – галлюцинации накачанного наркотиками главгероя. Что-то подобное вам мог устроить разве что Пугало в Batman: Arkham Asylum. Еще одна фишка Point Lookout – триумфальное возвращение «общищаемых» растений – фрукты Пунга разбросаны по всему болоту и обладают антирадиационными свойствами. Побочных заданий (в том числе и больших) же в нем хватит на целую маленькую игру.



### Fallout 3: Mothership Zeta

Дата выхода: 3 августа 2009 года

Пятый аддон подвел, наконец, черту под приключениями Одинокого Путника. На прощание разработчики дали волю фантазии, чуть не хватив через край. Шутка ли – в этот раз главного героя забирают на свой корабль яйцеголовые пришельцы. Тот, разумеется, сбегает и устраивает захватчиком геноцид с многочисленными актами вандализма. Помогают ему, мягко говоря, странные личности: девочка-сирота, негритянка-техник, американский солдат времен битвы за Анкоридж, ковбой с Дикого Запада, японский самурай и мертвый космонавт. На пути к капитанскому мостику Путнику удастся побывать в мусорном отсеке (как в фильме Wall-E) и в открытом космосе, пострелять по Земле лучом смерти, а закончится все космическим сражением в духе Star Trek. С холодных alienских трупов можно собрать много полезных вещей – например, инопланетную эпоксидку, позволяющую чинить любое вооружение. А в лаборатории инопланетян скрывается самое мощное энергетическое оружие во всей игре. К сожалению, по сравнению со всеми предыдущими дополнениями, закрытые пространства Mothership Zeta слишком быстро наскучивают.

## Модификации

Как и в случае с любой другой игрой Bethesda (и с любимым другим Fallout), фанаты довольно быстро взялись за ум, напильники и рубанки и принялись вытачивать, выстругивать и выпиливать разнообразнейшие моды и дополнения, призванные, помимо всего прочего, исправить то, что многим из них не давало покоя в первоначальной версии Fallout 3, а также дополнить игру элементами из дополнений и старых «фоллаутов».

Демонстрация  
Fallout и Fallout 3  
(Van Buren) –  
на диске



### FOOK (FallOut Overhaul Kit)

Онлайн: [www.fookunity.com](http://www.fookunity.com)

Этот мод, созданный авторами Oblivion Overhaul Kit, должен исправить многочисленные недочеты и восполнить недостаток воображения у сотрудников Bethesda (вот так вот, скромненько). В связи с этим авторы мода предлагают улучшенные модели и текстуры почти всех видов брони и интерактивных объектов, перераспределение добавленных в аддонах предметов по территории Столичной Пустоши (особенно это заметно на примере экипировки рейдеров из The Pitt), безумное количество новых видов оружия и боеприпасов, а также многочисленные правки баланса, действия перков и расстановку враждебных тварей в игровой вселенной. Отдельного упоминания достойна интеграция в FOOK нескольких мелких модов, добавлявших возможность научиться носить энергоброню не только у Братства Стали, но и... впрочем, сами увидите.

В настоящее время идет бета-тест FOOK2, следующей версии данного мода.



### Mart's Mutant Mod (MMM)

Онлайн: [www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=1034712](http://www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=1034712)

Авторы MMM – люди весьма амбициозные, они намерены сделать всех NPC полностью уникальными, доработать AI, изменить систему ранений, разнообразить всех дружелюбных, нейтральных и враждебных тварей, придать правдоподобие конфликтам между различными группировками людей, монстров и животных, и так далее и тому подобное. Жители Пустоши отныне будут разного роста, бои станут кровавыми и тяжёлыми – и не всегда в центре внимания окажется игрок; кротокрысы, брамины и даже супермутанты больше не будут все на одно лицо (морду?), а для пущего интереса в игру добавляются монстры из второго «фоллаута» – ванаминго, флоатеры и гекконы.

Данный мод полностью совместим с предыдущим, что позволяет фактически превратить Fallout 3 в новую, незнакомую и гораздо более увлекательную игру.

### Revelation Interface Mod

Онлайн: [www.sghi.info/desert/fallout](http://www.sghi.info/desert/fallout)

Один из множества модов, оптимизирующих интерфейс игры. После установки Revelation исчезнут переносы строк в списке предметов, появятся выполненные в лучших фоллаутовских традициях рамочки у всех всплывающих окон (бартер, трофеи, починка, диалоги и даже сон!) да и интерфейс в целом приобретет стилистику Fallout Tactics.



### Fallout 3 Re-Animated

Онлайн: [www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=7670](http://www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=7670)

Вам тоже кажется, что родные анимации персонажей в игре оставляют желать чего-то... менее абсурдного? Тогда этот мод для вас. F3RA избавляет от необходимости созерцать сгорбившиеся, криво гнущиеся при попытке прицелиться и вообще, как-то деревянно держащие оружие манекены вместо бравых героев – выходцев из убежища 101, выглаживая, исправляя и вообще приводя в порядок телодвижения, которые совершают обитатели Пустоши.



### MTUI

Онлайн: [www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=43](http://www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=43)

Для тех, кому Revelation кажется слишком уж графичным, есть более простой вариант – MTUI всего лишь расширяет вместимость интерфейса (за счет изменения его рамок и незначительного уменьшения размеров шрифта) и чуть-чуть меняет текстуры всплывающих окон для пущей эффектности. Полезность та же, непривычность в разы меньше!



13 октября Bethesda обещает выпустить Fallout 3 Game of the Year Edition, специальный релиз для всех платформ, включающий основную игру и пять аддонов. Пожалуй, он и станет точкой в официальной истории третьей «номерной» игры сериала. Однако страсти вокруг него не утихают: Bethesda судится с Interplay из-за товарного знака Fallout, обвиняя ту в нарушениях условий сделки – мол, Interplay продавала старые «фоллауты», не согласовывая с новыми хозяевами маркетинговые и упаковочные материалы, так что у покупателей могло возникнуть ошибочное мнение, что новая игра сделана теми же людьми. Припомнила Bethesda и часть договора, касающуюся Fallout Online – Interplay должна была начать разработку этой MMORPG к 4 апреля 2009 года, однако, хотя формально проект и был поручен болгарской компании Masthead, воз и ныне там. Интересно, когда юристы «Вифезды» доберутся до русского проекта Fallout Online, делаемого энтузиастами на базе второй Fallout?

С вами был Тридогнайт, вы слушали «Новости Галактики». Оставайтесь с нами. **СИ**

## ЛЕГЕНДА О

## НАЛО

Каких-то десять лет назад никто и не подозревал, что жанр шутеров от первого лица переберется на консоли. До сих пор находятся игроки, предпочитающие геймпаду классическое сочетание мыши и клавиатуры, но теперь такие игры, как Call of Duty: Modern Warfare 2 и Crysis 2, в первую очередь делаются для Xbox 360 и PlayStation 3. Да и Sony с Microsoft в эпической битве платформ этому жанру уделяют едва ли не больше внимания, чем более традиционным гонкам, спортивным симуляторам и приключенческим боевикам. Все это стало возможным благодаря одному игровому циклу, переломившему и скепсис геймеров, и косный консерватизм разработчиков шутеров. Он называется Halo.



Слева: Сегодня Master Chief – один из самых узнаваемых героев видеоигр в мире.



**У**спех в игровой индустрии – величина непредсказуемая и ненадежная. Вчерашние герои сегодня удостаиваются всего лишь насмешек, популярные сериалы оказываются в центре всеобщего внимания – чтобы потом о них никто и не вспомнил, а проекты, которым многие еще на стадии разработки предсказывали оглушительный провал, неожиданно забираются на вершину хит-парадов, опередив куда более именитых конкурентов. Так шутер (к тому же – эксклюзив для неуклюжей Xbox) с сомнительными перспективами внезапно стал признанным лидером жанра. Появление очередной серии Halo – всегда событие. И почти всегда – рекордные продажи. На Halo равняются. К Halo подсылают «убийц» – ни один из которых, впрочем, успеха «жертвы» так и не повторил. Halo критикуют и превозносят до небес. По мотивам Halo пишут книги, рисуют аниме, хотят снимать кинофильм. И, кажется,

это только начало. В последних числах сентября на магазинных полках появится Halo 3: ODST; следующий год пройдет под знаком ожидания приквела, Halo: Reach, заранее обреченного на обожание многомиллионной армией поклонников. Формула Halo чем-то сродни химическому составу игр Blizzard и далекой-предалекой галактики Star Wars – иррационально притягательных, несмотря на многочисленные недостатки и слабости. Определить секрет этой притягательности почти невозможно. Тем интереснее, заглянув на несколько лет назад, еще раз проследить, шаг за шагом, путь Halo к вершинам славы.

### Марафоны и мифы

Рассказ о Halo не будет полным без упоминания его предков – сериалов Marathon и Myth. Первый попал в число пионеров жанра FPS, умудрившимся снискать определенную известность даже в те годы, когда умами игроков, кажется, всецело владели проекты

коллектива id Software. Жизненный путь Myth тоже весьма любопытен – хардкорная стратегия в реальном времени умудрилась не затеряться на фоне толпы многочисленных клонов Warcraft 2 и Command & Conquer, хотя и отпугивала пользователей высоким уровнем сложности, кое-какими сомнительными решениями по части интерфейса и полным отсутствием привычных для всякого любителя RTS строительства и добычи ресурсов. Кроме того, Marathon и Myth, каждая по-своему, обозначили теперь уже очевидную страсть Bungie к созданию не просто игр, но самостоятельных миров – существующих по своим собственным канонам и правилам. Начало было заложено в Marathon; в Myth и ее продолжениях идея продуманной до мелочей вселенной получила блестящее продолжение. Но именно в Halo замысел достиг финишной прямой – Bungie сотворили виртуальное пространство, вполне способное обойтись без тех героев и злодеев, ради



ТЕКСТ

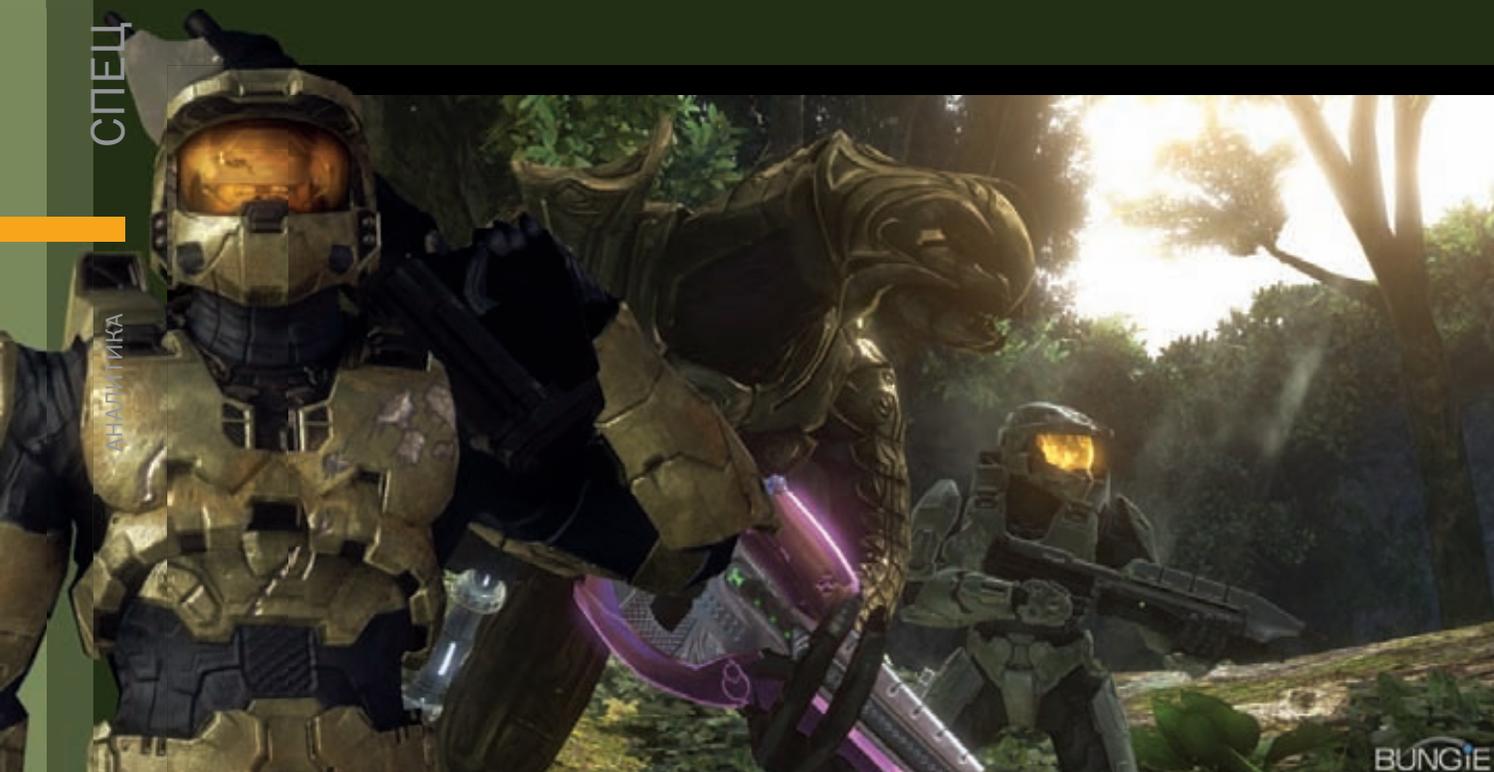
Константин  
Говорун



ТЕКСТ

Алексей Голубев





**Вверху:** Инопланетное оружие отличается от земного отнюдь не только внешне,

которых его создали. Да, так было не всегда, и получилось не сразу, но сегодня мир Halo может развиваться, даже если Master Chief в нем не будет – и уже упомянутая Halo 3: ODST наглядно это подтверждает. Впрочем, мы увлеклись и забегаем вперед. Ведь история Halo в действительности только начинается.

### Первый круг

Сегодня ни для кого не секрет, что из оригинальной Halo первоначально намеревались сделать «Muth в космосе» – то есть использовать имевшийся опыт в жанре RTS и расширить концепцию при помощи новой вселенной, где людям предстояло обнаружить по ту сторону фронта не армии кровожадных мертвецов и троллей, а полчища инопланетян. Правда, такой Halo почти никто, кроме самих разработчиков, так и не увидел. Впервые об игре официально заговорили в 1999 году на выставке Macworld, за несколько недель до этого ее показывали прессе за закрытыми

дверями в обстановке строжайшей секретности. Журналисты, видевшие Halo в действии, поголовно восторгались новым детищем Bungie, а великий Стив Джобс предрекал проекту большое будущее на новом железе и программном обеспечении от Apple – ведь планировалось, что Halo появится одновременно на Mac и PC. Меньше чем через год сотрудники Bungie решили показать видеоролик проекта посетителям E3. К тому времени Halo превратилась в шутер от третьего лица с элементами стратегии. Безымянные персонажи на скриншотах куда больше напоминали орбитальный десант, чем несокрушимых спартанцев, зато уже тогда было известно, что разнообразной технике (в частности, джипам) в игровом процессе отведена весьма почетная роль. Предполагалось, что люди, высадившись на загадочную планетку-кольцо, столкнутся с превосходящими силами противника (название «Ковенант» в официальных пресс-релизах еще не фигурировало) и развернут партизанскую войну, в которой мобильность будет одним из ключевых преимуществ землян. Мало кто знал на той E3, что через несколько недель положение независимой студии Bungie резко изменится и проект Halo навсегда станет другим.

### С чистого листа

19 июня 2000 года корпорация Microsoft объявила о покупке Bungie Studios. Чуть позже представители Bungie подтвердили то, что все и так успели понять – Halo больше не собирались выпускать ни на PC, ни, тем более, на Mac. Игра становилась эксклюзивом для еще не вышедшей консоли Xbox. Но на этом новости не заканчивались. Тактический шутер от третьего лица спешно переделали в чистопородный FPS, где об элементах стратегии вспоминать уже не приходилось. Кроме того, под нож отправили сетевой многополь-



зовательский режим, так как в Microsoft не успевали довести до ума службу Xbox LIVE. В 2001 году (и снова – на E3) изрезанная хирургическими скальпелями Halo появилась перед широкой публикой и... вызвала крайне неоднозначную реакцию. Кого-то смущало управление, а заодно – и чудовищных размеров оригинальный контроллер Xbox. Другим не слишком приглянулась сине-серая цветовая палитра. Третьи ругали корявую анимацию. В воздухе запахло провалом – говорили, что Microsoft либо отложит запуск игры, либо попытается отвлечь внимание общественности другими проектами, вроде Dead or Alive 3. Но руководство корпорации на подобные провокации не поддавалось: в раскрутку Halo были вложены немалые средства, коллектив Bungie, не жалея сил, доводил многострадальный шутер до ума – и в результате чудо все-таки произошло. Стартовав в США 15 ноября 2001 года, Halo: Combat Evolved моментально стала главной сенсацией сезона, затмив почти все прочие новинки, независимо от их платформенной принадлежности. Другой вопрос – почему? Даже 8 лет назад оригинальная Halo едва ли могла считаться революционной с точки зрения графики. Не слишком гладко обстояли дела и с дизайном уровней, который даже преданные фанаты называли однообразным. Однако немногословный главный герой, напичканный технологиями будущего суперсолдат Master Chief, почти сразу превратился в культового персонажа, как, кстати, и его помощница – искусственный интеллект Кортана. Использование всевозможной техники также не осталось незамеченным – и сегодня превратилось в один из стандартов жанра. Стандартом для многих стал и довольно необычный в то время подход к боевой системе: игрок не мог носить при себе больше двух видов ору-



Справа: Масштабные мультиплеерные сражения в Сети – визитная карточка Halo.

**В РАСКРУТКУ HALO БЫЛИ ВЛОЖЕНЫ НЕМАЛЫЕ СРЕДСТВА, КОЛЛЕКТИВ BUNGIE – И В РЕЗУЛЬТАТЕ ЧУДО ВСЕ-ТАКИ ПРОИЗОШЛО.**

Внизу: Именно Bungie ввела моду на «независимую» стрельбу с двух рук.



### Halo Wars

Эту стратегию, действие которой разворачивается задолго до событий Halo, разрабатывала уже не Bungie, а Ensemble Studios. Смысл первых рецензий на игру был таков: Halo показала, что шутеры на консолях – это реальность, а Halo Wars сделала то же самое для жанра RTS. Но есть одна тонкость. Достижение Halo Wars – всего лишь в том, что в нее... можно играть. Для этого понадобилось максимально упростить управление и добавить впечатляющий сюжет. В целом Halo Wars весьма интересна... Но все же жанровой революции она не совершила, и эталонную консольную RTS нам еще только предстоит получить. Вполне возможно, за это дело и возьмется Bungie, вспомнив о давешних своих экспериментах с циклом Myth.



## Ключевые консольные шутеры

Всем известна история игр от id Software, 3D Realms и Valve. Долгое время нормальные шутеры от первого лица и были доступны только на PC. И уж точно именно они заложили основы жанра и долго диктовали моду на рынке. Но со временем талантливые разработчики, ранее занимавшиеся стратегиями, платформерами и приключенческими боевиками, обратили внимание на эту перспективную нишу, начали конкурировать с традиционными создателями FPS и... в итоге их одолели. Quake, Doom, Wolfenstein и Duke Nukem 3D – уже никак не лидеры жанра. Кто же в этой нелегкой битве выступил на стороне Halo?



### Zero Tolerance

В то время как владельцы PC уже вовсю играли в Wolfenstein 3D, Doom и Duke Nukem 3D, консольщики были вынуждены довольствоваться двухмерной графикой. Шутеры от первого лица портировались на приставки слишком поздно и слишком плохо. Одна из немногих эксклюзивных и довольно популярных игр жанра на консолях – Zero Tolerance для Mega Drive. Технические ограничения привели к тому, что лишь около трети экрана телевизора отводилось под псевдотрехмерную картинку, все остальное место занимал интерфейс. Никакого внятного сюжета – нужно было зачищать этажи от инопланетян, обязательно убивая всех врагов на уровне. И геймплей на уровне Wolfenstein 3D. Зато игра поддерживала соединение двух приставок через специальный кабель для организации мультиплеера. Также примечательно то, что в наши дни игра относится к категории freeware, то бишь ее можно распространять бесплатно.



### GoldenEye 007

Первый по-настоящему сильный шутер появился на Nintendo 64 – приставке с самой совершенной 3D-графикой в поколении 32/64-битных систем. Студия Rare в те годы ничего не знала о FPS; более того, для большинства разработчиков GoldenEye 007 была и вовсе первой игрой. GoldenEye 007 готовилась эксклюзивно для консоли, поэтому изучать запросы фанатов Doom и Quake также не требовалось. Свежий взгляд на вещи позволил избежать шаблонных схем, вроде поиска ключей или отстрела всех монстров на уровне. Геймдизайнеры изучили персонажей и декорации фильма, превратили их в трехмерные модели и локацию, а затем уже сочинили миссии и механику, наилучшим образом передающие дух бондианы. Собственно, и FPS-то из игры получился случайно; поначалу речь шла об аркадном шутере а-ля Virtual Cop. Зато, не будучи связанными канонами жанра, разработчики добавили элементы stealth action и удачно совместили сюжетные сценки и геймплей – так, как это принято в современных FPS, вроде Killzone 2 и Halo 3. GoldenEye 007 также известна мультиплеером на четыре персоны.



### TimeSplitters

Половина команды GoldenEye 007 после выпуска еще одного FPS под названием Perfect Dark ушла из Rare, основала студию Free Radical Design и подарила геймерам целый сериал TimeSplitters. Несерьезный комиксовый дизайн (опять же, в отличие от brutальных и реалистичных FPS на PC), удобное управление с джойпада, интересный сюжет с изрядной долей юмора пришлось по душе владельцам консолей. По всем параметрам – от арта на обложке до ощущений во время прохождения – игра была куда ближе к Ratchet & Clank или Beyond Good & Evil, чем к Doom и Quake. Была развита и идея мультиплеера через split-screen – до появления Xbox Live и PlayStation Network именно TimeSplitters 2 и TimeSplitters 3 были лидерами в этой области. Стоит отметить, что сериал развивался параллельно с Halo (только Xbox) и Killzone (только PlayStation 2) и выходил при этом на всех платформах.



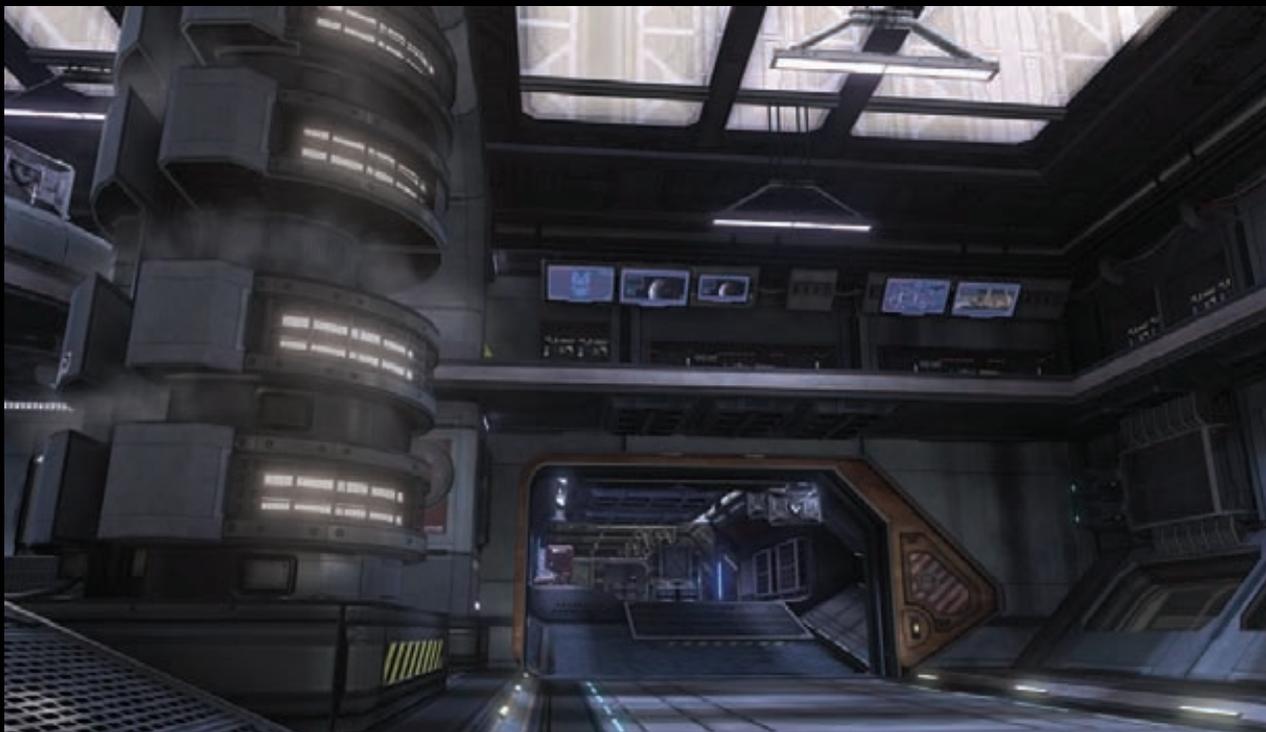
### Metroid Prime

Перевод в 3D одного из ключевых циклов от Nintendo должен был еще состояться во времена Nintendo 64, но из-за отсутствия идей был отложен. К жанру FPS разработчики тоже пришли не сразу – путем многочисленных проб и ошибок. Выяснилось, что хорошую камеру для вида от третьего лица сделать не так-то просто. Поэтому Сигеру Миямото приказал разработчикам выкинуть на помойку всю их работу и заставить игроков смотреть на мир глазами красавицы Самус. Но сохранив при этом суть Metroid, приключенческого боевика, где главное не суровый экшн, а исследование мира. Как и в случае с GoldenEye, разрабатывался не еще один FPS (сколько угодно оригинальный) с персонажами и декорациями из Metroid. Вместо этого каноны жанра пересматривались и адаптировались под мифологию и традиционную механику цикла. Например, нужно было, чтобы Самус Аран непременно превращалась в шар и каталась по уровням – хоть ты тресни. В итоге игру уже стали называть First Person Adventure (чтобы отличать от классических FPS а-ля Doom и Quake), но... в наши дни каноны FPS настолько изменены под влиянием консольных игр, что выдумывать отдельный жанр уже нет смысла.



Слева: Крови в играх сериала Halo, как правило, нет. Но кое-какие «похожие на кровь» спецэффекты найти можно.

зия одновременно – не считая нескольких гранат. Учитывая, что любое оружие в Halo имело определенную «специализацию», нас с вами фактически вынуждали крайне осторожно подходить к вопросу выбора средств нападения и обороны, так как ошибка могла серьезно осложнить продвижение к следующему этапу. Еще одно ноу-хау от Bungie – регенерируемый силовой щит, в сиквелах превратившийся в восполняемую шкалу здоровья. Казалось бы, мелочь – но на практике Halo заставляла любителей FPS покончить с многолетней зависимостью от разбросанных по уровням аптечек, что, в конечном итоге, здорово



влияло на привычный баланс сложности и общепринятую схему прохождения уровней «от аптечки до аптечки»; теперь хватало простой передышки в каком-нибудь надежном укрытии.

### Второе пришествие

После триумфа Halo: Combat Evolved в появлении продолжения уже никто не сомневался – всех, скорее, волновал вопрос, когда именно Halo 2 поступит в продажу. Но в Bungie торопиться не стали, и на создание сиквела потратили почти три года. Согласитесь, уйма времени, но как им сумели распорядиться?

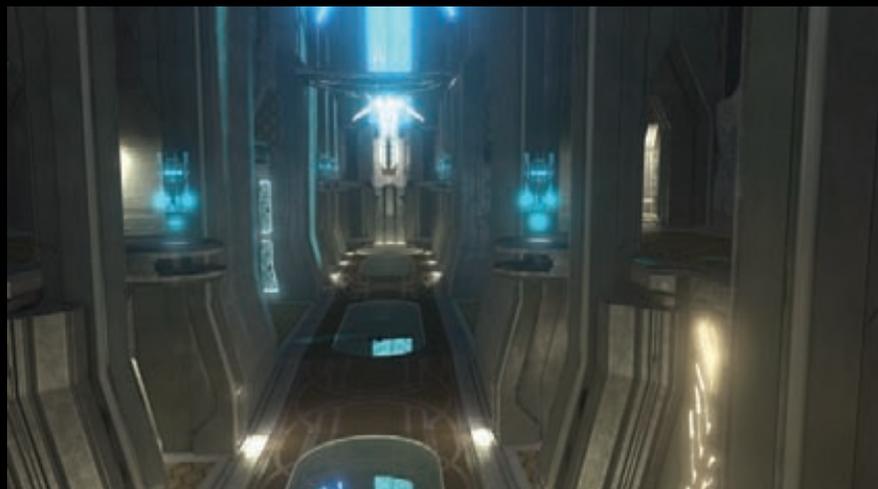
Для начала, игра обзавелась новым графическим движком и переработанной физической моделью, значительно похорошев и прибавив в детализации – пусть даже о технологической революции говорить вновь не приходилось. Во-вторых, на сцене появился новый персонаж, Арбитр Ковенантов, которому отдали почти половину игрового времени. В-третьих, разросся список оружия и техники – привычное для FPS, но оттого не менее приятное дополнение. К слову, упомянутую технику теперь разрешалось «брать на бордаж», отбивая у противника танки и летательные аппараты. В-четвертых, наконец-то, появилась поддержка сетевого режима, да еще какая – многопользовательские баталии Halo 2 были признаны столь удачными, что в течение следующих двух (!!!) лет популярность детища Bungie в Xbox LIVE не удалось оспорить никому. Но главное – сценаристы игры получили изрядную творческую свободу, и сюжет Halo, привлекавший умеренное внимание в первой части, в Halo 2 превратился в одно из ключевых достоинств. Многочисленные диалоги, зрелищные сцены, совер-

шенно иной подход к режиссуре наиболее важных эпизодов – похождения Master Chief буквально на глазах из «обычного» FPS разрослись в фантастический интерактивный телесериал, не менее увлекательный, чем игра, с которой все начиналось. Мир Halo, с самого начала стремившийся к самостоятельности, окончательно зажил по своим собственным правилам и канонам, став культурным явлением, обожаемым, презираемым, но неизменно привлекающим внимание.

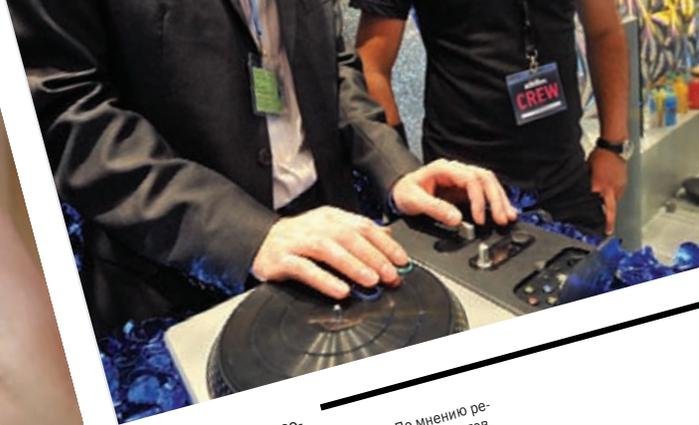
### В заключение

Еще через три года – уже на Xbox 360 – выпустили Halo 3. Снова посыпались сообщения о рекордных предзаказах и продажах в первый день, о многомиллионных прибылях, о невероятной популярности многопользовательского режима. Снова критики и по-

клонники спорили до хрипоты – клеймить ли Bungie позором за отсутствие революционных нововведений, не самую выдающуюся графику и сравнительно короткую одиночную кампанию, или хвалить за то, что Halo... осталась Halo. Впрочем, на этот раз страсти довольно быстро улеглись: противники Master Chief и по сей день продолжают вяло ругать третью часть, сторонники, давным-давно пройдя Halo 3 вдоль и поперек, теперь терпеливо ждут. Ждут короткой, но желанной разминки в Halo 3: ODST, где мы, вероятно, впервые пойдем по-настоящему, что такое Halo без столь привычного спартанца. Ждут Halo: Reach – проект-прощание и проект-начало. Прощание Bungie с, пожалуй, самым знаковым своим творением и вместе с тем – начало нового этапа в истории знаменитого сериала. **СИ**







поделаться с нехваткой места. Чтобы стать еще крупнее, выставка должна была перебраться в этом году кельнскую Gamescom от предыдущих GC. 245 тысяч человек побывали на ней за три дня – рекорд для игровых выставок по всему миру.

Первое яркое событие – пресс-конференция Sony, которая состоялась накануне официального открытия. На завтрак посетителям предложили не самые сенсационные анонсы: сервис для PSP, позволяющий приобрести цифровые копии комиксов от Marvel, карты Turismo Mobile для первых скачиваемых мини-серии PSP Minis – дешевых скачиваемых мини-игр для карманной консоли. И когда на сцену вышел Каз Хираи, мы уже предчувствовали, о чем пойдет речь. Наши ожидания оправдались: Хираи вкратце обрисовал, насколько европейский рынок важен для компании, а затем предвещив публике PS3 Slim и подтвердил, что новая модель будет стоить 300 евро, а на прежние версии Sony сбросит цену.

Сюрприза не получилось: задолго до выступления Хираи в прессу просочились слухи и насчет видеозамененной приставки, и насчет удешевления. Например, Saturn, одна из крупнейших европейских сетей, торгующих электроникой, еще до Gamescom начала рекламировать комплект из PS3 и PS3 Slim – именно это, но тем не менее, подобный шаг – именно то, чего не хватало Sony, чтобы увеличить темп в нынешнем состязании консолей.

Пресс-конференция Microsoft состоялась на следующее утро (первый день обычных посетителя была закрыта для обычных посетителей), и по сравнению с презентацией конкурентов прошла без всякой помпы. Слово взял Питер Молине, создатель Fable и порасуждал о том, как необходимость делать мультимедийный выбор, с которой сталкиваются владельцы, будет отражена в Fable 3. Разговоры о том, что Молине занимается политизированной игрой, ходили и раньше, но мы не предполагали, что речь идет о продолжении Fable. Подтвердилось также, что Fable 2 будут по-прежнему распространять через Xbox Live: геймеры смогут приобрести ровно столько отрывков, сколько им захочется (первую часть предложат скачать бесплатно). Других объявлений или анонсов не последовало.

«Большая N» решила и вовсе не устраивать пресс-конференцию, а встречи с журналистами свести к минимуму, но, по крайней мере, не отказалась от участия в мероприятии. Как вы, возможно, помните, на лейпцигской GC в прошлом году компания не была пред-

ставлена. Причиной послужила смена маркетинговой политики – тогда предпочтением отдали более мелким мероприятиям. В Кельне Nintendo сделала ставку на рядовых посетителей: оборудовала в экспозиционной части гигантский стенд, представив как демоверсии от независимых издателей, Особого внимания удостоилась Sonic and Mario at the Winter Olympics от Sega. Для нее подготовили специальную инсталляцию: засыпанная искусственным снегом пластиковая сфера, внутри которой разместили демоюниты. Со стороны выглядело довольно забавно – будто на выставке притащили огромный снеговика, и в нем спрятались толпа народа.

Стенды Sony и Microsoft оказались чуть поскромнее по размеру, но их точно так же осаждали полчища геймеров, спешивших опробовать демоверсии новинок. В случае с Sony наиболее популярными оказались Heavy Thieves и сиквелы вроде Uncharted 2: Among the Thieves и God of War 3. Третью часть похаживаний показывали в закрытой зоне, куда, в соответствии с немецкими законами о насилии в играх, пускали исключительно лиц старше 18 лет. Возраст определяли по ленточкам-браслетам, которые посетители получали при регистрации. У детей от 12 до 16 лет – зеленые, у подростков (т.е. тех, кому 16 уже исполнилось) – синие, у взрослых – красные. За соблюдением правил зорко следил обслуживающий персонал.

На стенде Microsoft успехом также пользовались продолжения известнейших сериалов, в частности, Forza 3. Но главной приманкой для гостей была, несомненно, Halo ODST (играбельную версию раньше показывали только за закрытыми дверями). Тем, кто хотел ее опробовать, приходилось отстоять много-много часовую очередь.

И все же титул самой востребованной новинки на Gamescom достался не Halo – ее выставили ради пятнадцатиминутной сессии и по шесть часов.

Да и в целом стенд Activision/Blizzard оказался едва ли не самым посещаемым. Почему – понять несложно: компания привезла Call of Duty: Modern Warfare 2, StarCraft 2 и музыкальные симуляторы под брендом Hero (причем и Guitar Hero 5, и DJ Hero демонстрировали местные рок-звезды).

Electronic Arts, лишившаяся из-за союза Activision и Blizzard звания крупнейшего независимого издательства, противопоставила сопернице свежие выпуски Rockband, а также Need for Speed: Shift (ее обзор вы могли прочесть в «СИ» №19), Battlefield: Bad Company 2 и Mass Effect 2. Не можем не отметить, что количество объемных и дорогих дополнительных контроллеров, заточенных исключительно под какую-нибудь специфическую игру, с каждым годом растет. Даже интересно становится, когда потребители начнут жаловаться, что новые устройства занимают слишком много места

**Вверху:** По мнению редакционных экспертов, игровой диджейский пульт весьма удобен и приятен на ощупь.





и на них уходит прорва денег. Подробное уже случилось: в середине девяностых производители аркадных автоматов перенесли рынок, ринувшись, как один, штамповать здоровенные дорогостоящие машины.

Все прочие независимые издательства, а также крупнейшие разработчики PC-игр приняли участие в выставке. Ubisoft устраивала презентации Assassin's Creed 2 и активно продвигала самый свежий выпуск Raving Rabbids – Rabbids Go Home для Wii. Take Two привезла Mafia 2 и Bioshock 2. Square Enix пригласила сюрприз: посетители смогли опробовать игральную FF XIV, которую издательство анонсировало буквально парой месяцев ранее, на E3.

Поклонники PC спешили в первую очередь к Blizzard, которая, как уже упоминалось, привезла StarCraft 2, но прериджала для World of Warcraft. Funcom показывала новый выпуск Age of Conan: Rise of the God, NCsoft обещала посетителям рассказы о готовящейся Aion, а компании вроде CCP хвастали уже запущенными MMO (в случае с CCP – Eve Online) в надежде привлечь еще больше пользователей. Честь PC поддержала Intel, организовав зону Intel ESL, в которой постоянно проводились состязания. Не пропустила выставку и немецкая студия Crytek (к слову, один из главных спонсоров Game Developer Conference Europe, прошедшей накануне Gamescom). На стенде EA она показывала движок Cryengine 3, который станет сердцем Crysis 2.

В деловой зоне, куда рядовых посетителей не допускали, компании устраивали закрытые показы для журналистов (о GTA IV: Ballad of Gay

Tony и Red Dead Redemption мы рассказали вам в предыдущем выпуске «СИ»).

В целом Gamescom произвела на нас очень хорошее впечатление, хотя без накладок, конечно же, не обошлось (как-никак, подобное мероприятие в Кёльне проводят впервые). Устроители несколько перемудрили с распределением помещений: журналисты разрывались между двумя пресс-центрами, которые были расположены на противоположных концах комплекса (расстояние – примерно один километр). Подробным же образом обстояли дела и у некоторых компаний: например, Sony проводила встречи и в бизнес-центре, и в гостинице на соседней улице, и в частных комнатах над пресс-центром, что только усугубляло путаницу.

И все же переезд в новый город оправдал себя: выставка прошла с размахом, стала еще зрелищнее и популярнее. Наши коллеги европейцы, правда, очень жалели, что Gamescom не унаследовала от GC некоторые обычаев: например, не было экспозиций, посвященных истории видеоигр, отсутствовали стенды мастера бодидарта (мы, недолго думая, сразу пригласили их на «Игромир»).

Для рядовых посетителей вылазка на Gamescom окупилась с лихвой. Трехдневный пропуск стоил 48 евро (т.е. около 2200 рублей; для сравнения, однодневный билет на TGS стоит около 400 рублей), но по нему можно было не только попасть на выставку, а еще и бесплатно ездить на городском транспорте. Да и как оценить возможность похвастаться друзьям в 2011 году: «Играете в Diablo 3? Ха, совсем как я два года назад!» **СИ**



**Вверху:** Хидео Кодзима, как водится, был радостен и немного загодчен.





# На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

Про S.T.A.L.K.E.R. ходит байка, что когда-то разработчики пытались внедрить в этот шутер ту самую «искусственную жизнь» – честную экосистему. Однако после запуска тестового билда все монстры передрались и через пять минут друг друга съели, так что игрокам стало не с кем воевать. Правда это или нет, неизвестно, но с тех пор в «Сталкере» мутанты и сталкеры находятся друг с другом в более простых отношениях. Впрочем, последняя игра сериала, хоть и не воссоздает пищевые цепочки, производит впечатление «наконец-то доделанной S.T.A.L.K.E.R.». Подробности в рецензии Александра Солярского.



## «Страна Игр» рекомендует

Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim (PC)	9.5
<a href="#">strategy.real-time.management</a>	
NHL 10 (Xbox 360, PS3)	9.5
<a href="#">sport.traditional.hockey</a>	
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	9.0
<a href="#">action.platform/shooter.third-person.modern</a>	
FIFA 10 (Xbox 360, PS3)	9.0
<a href="#">strategy.turn-based.fantasy</a>	
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (PC)	8.5
<a href="#">shooter.first-person.sci-fi</a>	
Order of War (PC)	8.5
<a href="#">strategy.real-time.historic</a>	
Giana Sisters DS (DS)	8.5
<a href="#">action.platform.2D</a>	
Soul Calibur: Broken Destiny (PSP)	8.0
<a href="#">fighting.3D</a>	
Need for Speed: Shift (Xbox 360, PS3, PC)	8.0
<a href="#">racing.simulation</a>	
Rock Band Unplugged (PSP)	8.0
<a href="#">special.rhythm.music</a>	

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

## Также в этом месяце

### Borderlands

(PC, PS3, X360, 23 октября 2009 года)

FPS с элементами RPG, которая обещает невиданную вариативность – и уровни, и оружие будут создаваться произвольно, как в Diablo.

### Tropico 3

(PC, Xbox 360, 16 октября 2009 года)

Третья часть симулятора президента банановой республики. Игра будет во многом схожа с оригинальной Tropico; из нововведений разработчики выделяют возможность создать себе аватара и прогуляться по собственному острову.

### Brutal Legend

(X360, PS3, 16 октября 2009 года)

Новая игра Тима Шафера и его команды Double Fine. Примерить костюм Джека Блека, сражаться с демонами силой рока, кататься по мифическому миру на крутых тачках и повстречаться с Оззи Осборном – кто может против такого устоять?

### Tekken 6

(X360, PS3, 30 октября 2009 года)

В шестом выпуске этого файтинга соберется рекордное число персонажей – целых сорок бойцов! И любую деталь во внешности каждого можно будет изменить.

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



### S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Очередной эпизод истории Зоны оказался не менее занимательным, чем предыдущие.

Читайте на странице 58



### Uncharted 2: Among Thieves

Зрелищный блокбастер, который можно смело рекомендовать каждому владельцу PS3.

Читайте на странице 64

### 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.



Телефон:  
(495) 780-8825  
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii



PlayStation 2 Slim



Xbox 360 Pro (60 Gb)

**НЕ СКУЧАЙ!  
ДОМА И  
В ДОРОГЕ**

**ИГРАЙ!**



PlayStation 3 (80Gb)



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  
1290 р.



Little Big Planet  
1350 р.



Naruto Ultimate  
Ninja Storm  
1990 р.



Motorstorm 2  
Pacific Rift  
1990 р.



Mortal Kombat  
vs. DC Universe  
1590 р.



Batman:  
Arkham Asylum  
2390 р.



Chronicles  
of Riddick: Assault  
on Dark Athena  
1490 р.



Eternal Sonata  
2390 р.



Battle Fantasia  
1790 р.



Killzone 2  
1290 р.



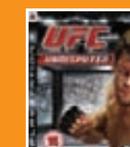
Resident Evil 5  
1990 р.



Metal Gear Solid 4:  
Guns of the Patriots  
1490 р.



Silent Hill:  
Homecoming  
1850 р.



UFC 2009  
Undisputed  
1990 р.



Afro Samurai  
1990 р.



Cross Edge  
2350 р.



Infamous:  
Дурная репутация  
(русская версия)  
2190 р.



Prototype  
2390 р.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ

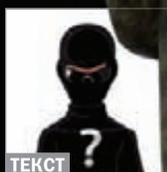


- 1 S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl
- 2 Xenius 2: Белое золото
- 3 Fallout 3

8.5



# S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



ТЕКСТ

Александр  
Солярский

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PCЖанр:  
shooter, first-person, sci-fi  
Зарубежный издатель:  
GSC World Publishing  
Российский дистрибьютор:  
«1С»Разработчик:  
GSC Game World  
Требования к компьютеру:  
CPU 2.9 ГГц, 2048 RAM,  
512 VRAMКоличество игроков:  
до 32  
Обозреваемая версия:  
PCОнлайн:  
cop.stalker-game.ru  
Страна происхождения:  
Украина

Отныне можно не гадать, какая из концовок S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl является правильной. Разработчики выбрали ту, в которой Стрелок разгадывает тайну Исполнителя желаний и уничтожает «О-Сознание». Она-то и служит отправной точкой для новой истории про мир Зоны.

**Н**ачало «Зова Припяти» гораздо прозаичнее, чем в предыдущих играх серии. Главный герой не попадает во внезапный выброс (природное явление Зоны, которое сродни сильному урагану, только намного опаснее), не оказывается в старом грузовике среди обгоревших трупов и не страдает амнезией. Соответственно, никто не находит его при смерти, не притаскивает в свою хибару и не выхаживает. Он даже и не сталкер вовсе!

Однако занесло сюда нашего героя отнюдь не случайно. Майор Дегтярев (мы так и не узнаем его полного имени) был направ-

лен в Зону для выяснения причин и обстоятельств провала крупной военной операции «Фарватер». После того, как исчез барьер, препятствовавший проникновению всего живого в район Чернобыльской АЭС, туда была послана десантная группа на нескольких вертолетах. Машины летели по заранее проложенному маршруту, с учетом расположения опасных аномалий, но ни одна из них не достигла цели. И теперь майору (то есть вам) предстоит добраться до потерпевших крушение вертушек и заодно попытаться разыскать выживших, если таковые остались.

На первый взгляд все проще простого: места падений вертолетов отмечены на

## НАШ ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Действительно интересные и разнообразные квесты, хорошо написанные диалоги, огромные проработанные локации, незабываемая атмосфера Зоны Отчуждения.

**НЕДОСТАТКИ** Технически устаревшая графика, ужасно поставленные сюжетные сцены, кукольная анимация персонажей, не всегда адекватный искусственный интеллект напарников.

**РЕЗЮМЕ** очередной эпизод истории Зоны оказался не менее занимательным, чем предыдущие. Мы получили действительно интересный шутер с открытым миром и незабываемой атмосферой. Основная сюжетная линия достаточно динамична, чтобы не дать заскучать на протяжении десятка часов, требуемых для прохождения. Те, кому этого оказалось мало, могут продолжить играть в «свободном» режиме – обилие качественных второстепенных квестов способно порадовать даже самого прожженного скептика.

### Фармакология на страже здоровья

В зоне полно-полно мест с повышенным содержанием токсинов и сильным радиационным фоном. Все это может значительно повредить здоровью вашего персонажа, не говоря уже о выбросе, убивающем каждого, кто не успел укрыться!

Раздобыть экипировку, способную защитить главного героя от пагубных воздействий, бывает очень непросто, а на первых порах – совершенно невозможно. Спасают положение медикаменты, временно повышающие сопротивляемость организма к самым различным явлениям. Среди них есть и антирадиационные лекарства, и средства, ускоряющие заживление ран, и тоники, повышающие общую выносливость. В наличии также препараты для пси-блокады, позволяющие менее болезненно переносить атаки контролеров и визиты в зоны сильного излучения. Есть даже волшебные таблетки, выпив которые, можно пережить выброс на поверхности!

Потреблять все это можно в неограниченном количестве, без риска получить зависимость и побочные эффекты. Кто знает, может быть, в следующей части нам доведется ставить герою горчичники и делать прививки от гриппа?



## ВОЙНЫ ГРУППИРОВОК ИЗ ПЕРВОГО ДОПОЛНЕНИЯ ОСТАЛИСЬ В ПРОШЛОМ, И В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ СНОВА ГОСПОЖА ЗОНА СО СВОИМИ ФОКУСАМИ.

карте, в рюкзаке провизия и пара аптечек, а руки приятно холодит АКС-74У/М2, который больше напоминает громоздкий пистолет-пулемет, нежели складной автомат (тут стоит сделать лирическое отступление и напомнить, что все названия оружия в игре традиционно изменены на похожие и не очень, чтобы избежать трений с правообладателями). К тому же клавишу спринта никто не отменял, а значит, проблем быть не должно. Однако проще сказать, чем сделать. Первый же встреченный сталкер расскажет, что один из вертолетов упал на недоступное простому смертному плато, другой чудом не затонул в ядовитом болоте, а третий рухнул прямоком

на скопление электрических аномалий с полтергейстом неподалеку. Единственное, что остается делать, – направиться в ближайший сталкерский лагерь, расположенный внутри одной из старых барж.

Тут-то и понимаешь, что имели в виду разработчики, когда говорили, что «Зов Припяти» будет сюжетно-ориентированным шутером. Простая история со временем начинает ветвиться и обрастает таким количеством подробностей, что впору вообще забыть, зачем вы пришли в Зону. Конечно, без банальностей и натяжек не обойдется, однако подобные промахи встречаются от силы пару раз и совершенно не портят общее

**Вверху:** Над Припятью вот-вот начнется выброс. Времени искать укрытие уже нет. Остается надеяться на временно парализующие нервную систему препараты и переждать прямо на крыше.

**Вверху слева:** От этого детского сада мурашки по коже. И не зря.



**Слева:** Разработчики обещали, что главный герой первой части сыграет в сюжете «Зона Припяти» не последнюю роль. Вот прямое доказательство.

**Внизу:** Через секунду нарушитель поймет, что на него пристально смотрит игрок, и займет подобающее горизонтальное положение на нижнем ярусе койки.

## УЖЕ ВЫПОЛНЯЯ ПОСЛЕДНЮЮ СЮЖЕТНУЮ МИССИЮ, НЕВОЛЬНО ЗАДАЕШЬСЯ ВОПРОСОМ, А БЫЛ ЛИ, СОБСТВЕННО, МАЛЬЧИК?



положительное впечатление. Вы встретите не один десяток персонажей, и у каждого из них есть, что порассказать. Зона сама по себе место очень необычное, ей под стать и люди, живущие здесь: полусумасшедший отшельник Ной, приручивший псевдособаку, механик по прозвищу Кардан, который может сделать нужный апгрейд только после второй бутылки водки (после третьей от него проку никакого), обращающий все происходящее в шутку дядька Яр из группировки «Свобода» и всегда скептически настроенный Зулус из «Долга», верящий каждому встречному сталкер Ваню, командир отряда охотников Гонта, крими-

нальный авторитет Султан, проводник Гарики... Всех не перечислить. В это трудно поверить, но количество полезных диалогов здесь (хотя это, скорее, монологи, гражданин Дегтярев не отличается особой разговорчивостью) примерно равно количеству перестрелок. Для успешного завершения игры вам придется не только метко стрелять и досконально изучать каждую локацию, но и общаться. Договориться в «Зове Припяти» можно практически с кем угодно, вне зависимости от того, кто перед вами, слесарь или главарь бандитской группировки. Большинство не проникнутся к вам теплыми чувствами, пока вы не окажете им какой-либо услуги, но дело того стоит. Словосочетание «хорошая репутация» в этой игре – не пустой звук.

Помимо квестов основной сюжетной линии, здесь полным-полно необязательных для выполнения заданий. Их действительно много, и нельзя сказать, что хоть одно разработчики делали спустя рукава. Каждый квест не только хорошо продуман и интересен, но и сулит ценную награду. В прошлых частях их выполнение не имело большого смысла, так как игрок мог просто-напросто мародерствовать и сдавать найденное торговцам, пусть и по бросовым ценам. Со временем количество снятой с убитых противников экипировки зашкаливало, и у главного героя в кармане оказывалась какая-то баснословная сумма, на которую можно было спокойно приобрести лучшее оружие, броню, да еще и тонну патронов в придачу. Теперь об этом можно забыть. Конечно, никто не мешает по-прежнему класть в рюкзак любой найденный «калаш» или обрез, но далеко не каждый удастся продать. Большинство стволов будут изрядно потрепаны прежними владельцами, и торговец просто не примет «некондицию». Отдавать все найденное в починку – себе дороже. Вот и получается, что квесты наряду с добычей артефактов становятся в игре едва ли не единственным способом обогатиться. С ха-

Один из побочных квестов заключается в том, чтобы найти и уничтожить логово кровососов.



баром же дело обстоит практически так же, как и в прошлогоднем Clear Sky. Артефакты под ногами не валяются, найти их можно исключительно среди скоплений аномалий. Поможет в этом специальный детектор, причем базовая модель разве что позволит определить примерное расстояние до искомого объекта, поэтому советуем при первой же возможности сменить ее на более продвинутую модификацию.

Даже если не брать в расчет систему квестов и количество NPC, изменения видны невооруженным глазом. Войны группировок из первого дополнения остались в прошлом, и в центре внимания снова господжа Зона со своими фокусами. Словно бы в подтверждение этому, отныне никто не пальнет в вашу сторону без веской причины. К примеру, перестрелки между сталкерами и бандитами – явление само по себе не редкое, но никому из воюющих не будет до вас никакого дела, даже если вы пройдете прямо у них перед носом. Разве что командир сталкерского отряда, со словами «некогда мне с тобой разговаривать» отмахнется от Дегтярева как от назойливой мухи. Изменились взаимоотношения и между двумя враждующими группировками «Долг» и «Свобода». В центральной части Зоны гораздо опаснее, чем на окраинах, поэтому конфликт здесь практически сошел на нет. Не лишним будет сказать, что даже зомбированные не схватятся за автоматы до тех пор, пока вы не вторгнетесь в их личное пространство.

Да, вы снова наедине с Зоной, и вам тут не рады. Одно дело слушать у костра анекдоты про то, как сталкер поймал контролера, и совсем другое – столкнуться с ним лицом к лицу в железнодорожном туннеле, среди электрических аномалий. Испытание не для слабых духом.

Мутантов стало больше, и они теперь опаснее, чем раньше. Даже обычная псина



**Вверху:** Железнодорожная станция Янов – одно из немногих безопасных мест на территории Зоны.

способна загрызть двух-трех сталкеро-новичков. А в первом бою с химерой вы, скорее всего, израсходуете почти весь боезапас и, поняв, что еще чуть-чуть – и от бронежилета ничего не останется, ринетесь наутек к ближайшему лагерю.

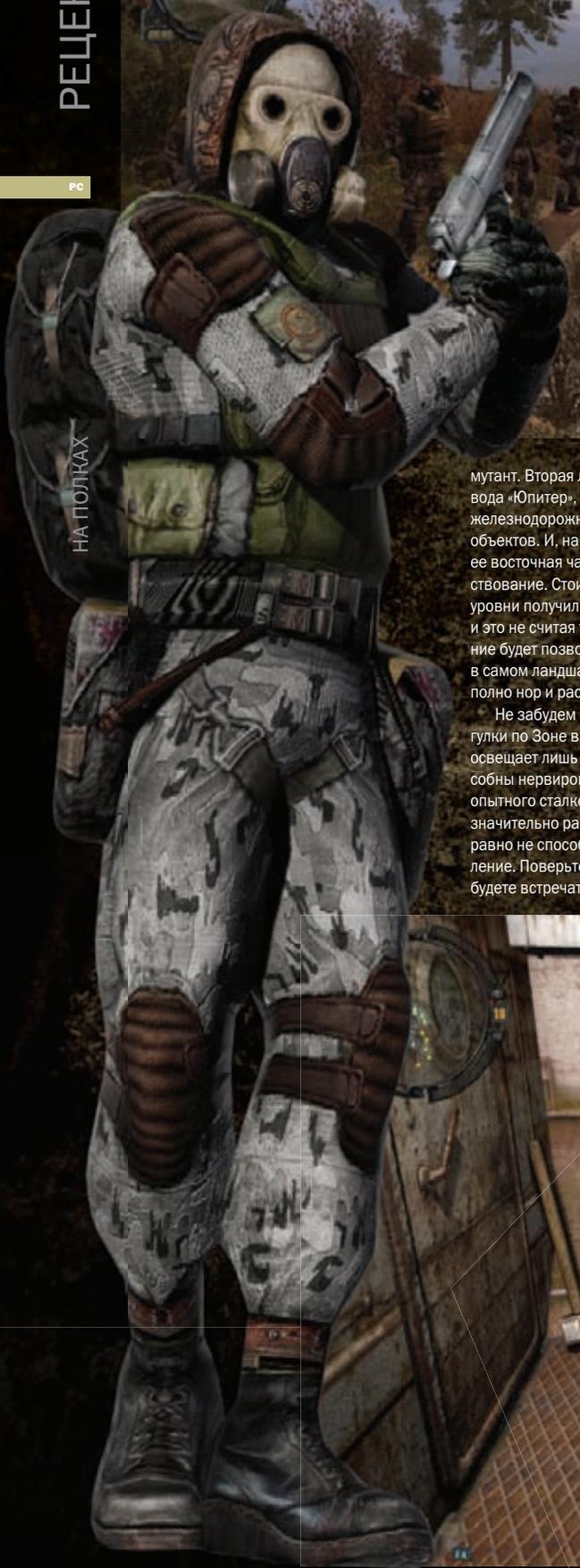
Мир «Зова Припяти» поделен на три больших локации, которые по площади не уступают уровням из предыдущих частей. Первая, под названием Затон, представляет собой огромный пересохший водоем и внешне похожа на болота из «Чистого Неба». Задумав пересечь уровень, нужно быть готовым к тому, что половину пути придется прошагать по колено в воде, а из высокой травы может в любой момент выскочить не в меру резвый

**ОДНО ДЕЛО СЛУШАТЬ У КОСТРА АНЕКДОТЫ ПРО ТО, КАК СТАЛКЕР ПОЙМАЛ КОНТРОЛЕРА, И СОВСЕМ ДРУГОЕ – СТОЛКНУТЬСЯ С НИМ ЛИЦОМ К ЛИЦУ.**

**Внизу:** Нам так и не довелось узнать, что именно погубило этого несчастного. И, признаться, мы этому рады.

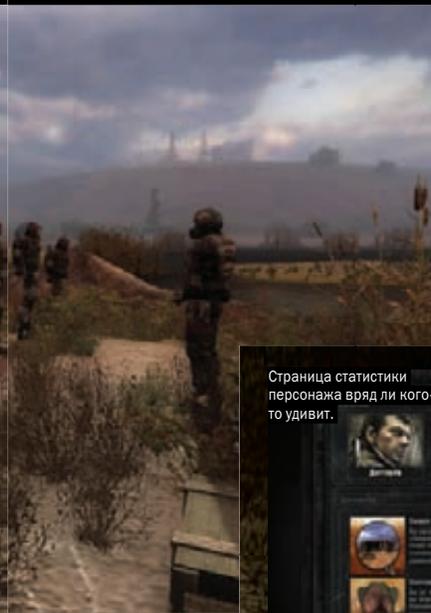


Нет, это не массовая казнь попавших в плен монолитовцев, а вовсе их вступление в ряды «Долга».



PC

НА ПОЛКАХ



мутант. Вторая локация – это окрестности завода «Юпитер», здесь полным-полно старых железнодорожных путей и промышленных объектов. И, наконец, сама Припять, вернее, ее восточная часть, где завершится повествование. Стоит повториться и сказать, что уровни получились действительно большими, и это не считая того, что почти каждое строение будет позволено исследовать изнутри, а в самом ландшафте того же Затона полным-полно нор и расщелин.

Не забудем и о смене дня и ночи. Прогулки по Зоне в кромешной тьме, когда путь освещает лишь слабый свет фонарика, способны нервировать не только новичка, но и опытного сталкера. Прибор ночного видения значительно расширяет поле зрения, но все равно не способен рассеять гнетущее впечатление. Поверьте, каждый новый рассвет вы будете встречать с неподдельной радостью.

«Зов Припяти», как и первая часть, может похвастаться разными концовками. Хотя «разными» – это сильно сказано. Финальное слайд-шоу (язык не поворачивается назвать роликом сменяющиеся друг друга статичные картинки в сопровождении закадрового голоса) в целом остается неизменным, варьируются лишь отдельные незначительные части в зависимости от того, какие из побочных квестов вы выполнили, а какие решили обойти стороной.

Страница статистики персонажа вряд ли кого-то удивит.



Экономить на апгрейде экзоскелета нет смысла – лучшей одежды в Зоне просто не найти.



Некоторые местные жители просто неспособны работать, пока не примут на грудь.

Шутерная составляющая осталась практически без изменений. В арсенал был добавлен один ствол, и мы недосчитались третьего вида боеприпасов для гладкоствольного оружия. Дротики со стабилизаторами приказали долго жить, и теперь охотникам за крупной дичью придется обходиться только стандартной дробью да тяжелыми безоболочными пулями. Появившаяся в «Чистом Небе» система апгрейдов подверглась небольшим изменениям. Отныне мастер может выполнить абсолютно любую модификацию, но для этого ему потребуются определенные инструменты. Если предложить оружейнику их найти, получите очередной квест, а словоохотливые сталкеры без проблем подскажут возможное местоположение заветного комплекта. Однако, даже разыскав инструменты и скопив достаточно денег на улучшение, не советуем торопиться. Имеет смысл апгрейдить только редкую или «высокоуровневую» экипировку, не стоит размениваться на мелочи вроде пистолетов Макарова или вездесущие «калаши». И конечно же, не забывайте вовремя ремонтировать обмундирование, иначе оно может подвести вас в самый ответственный момент.

В главном меню виднеется надпись «ver. 1.6», и не зря. Разработчики сдержали обещание: «Зов Припяти» неизменно радует стабильностью работы. Нам не довелось опробовать версию для Windows Vista, но на системе под DirectX 9 игра вылетела лишь один раз из-за нехватки виртуальной памяти. Уже выполняя последнюю сюжетную миссию, невольно задаешься вопросом, а был ли, собственно, мальчик? Все недочеты первых билдов «Чистого Неба» хочется забыть как страшный сон.

Есть, правда, в игре и неприятные моменты. Наиболее заметны среди них две вещи. Первое, что бросается в глаза: разработчики полностью отказались от рендеренных роликов, заменив их статичными картинками в начале и конце игры и сценами на движке в середине. Последние поставлены просто ужасно, и если бы не сюжет и не мрачная



**ПРОГУЛКИ ПО ЗОНЕ В КРОМЕШНОЙ ТЬМЕ, КОГДА ПУТЬ ОСВЕЩАЕТ ЛИШЬ СЛАБЫЙ СВЕТ ФОНАРИКА, СПОСОБНЫ НЕРВИРОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО НОВИЧКА, НО И ОПЫТНОГО СТАЛКЕРА.**

атмосфера происходящего, то смотреть их было бы попросту невозможно. Стоит также отметить странное поведение ваших компьютерных напарников во время боя. То они поражают своей сообразительностью и бьют за полмили белку в глаз, то неспособны отбиться от одного мелкого тушкана, неуклюже топчась на месте и зовя на помощь. И ладно бы подобный недочет можно было списать на «сырой» код, так нет же, абсолютно то же самое мы наблюдали еще в «Тени Чернобыля»!

Впрочем, спорить о достоинствах и недостатках новой S.T.A.L.K.E.R. можно довольно долго, но все-таки третий визит в Зону удался. Несмотря на время, прошедшее с выхода первой части, и устаревшее графическое

оформление, «Зов Припяти» — это все тот же неуютный, но такой знакомый, почти живой мир. А по геймплею он, наверное, наиболее близок к тому самому «Сталкеру», который нам обещали еще в 2004-м.

Мы уверены, что новая история с легкостью повторит успех оригинала, а то и затмит его, ведь на этот раз команда разработчиков сдержала все свои обещания и выпустила на рынок действительно законченный продукт, в котором даже при большом желании трудно найти серьезные недостатки. Так что если вы и не были знакомы с сериалом ранее, мы настоятельно рекомендуем последнюю его часть, и с нетерпением ждем S.T.A.L.K.E.R. 2. **СИ**

**Вверху:** Типичное скопление аномалий. Несколько статичных и подвижных «жарок» да сильное тепловое излучение.



**Слева:** Группа смельчаков в системе подземных тоннелей, ведущих прямоком в Припять. Находиться здесь без герметичных скафандров — обречь себя на верную смерть.

ПОХОЖИЕ  
ИГРЫ

- 1 Uncharted: Drake's Fortune
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 Tomb Raider: Underworld

9.0



PS3

# Uncharted 2: Among Thieves

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PlayStation 3

Жанр:  
[action.platform/shooter](#),  
[third-person/modern](#)

Зарубежный издатель:  
SCEE

Российский дистрибьютор:  
SCEE

Разработчик:  
Naughty Dog

Количество игроков:  
1 (сингл) до 10 (онлайн)

Обозреваемая версия:  
PlayStation 3

Онлайн:  
[www.unchartedps3.com/  
main\\_ru\\_RU.html](http://www.unchartedps3.com/main_ru_RU.html)

Страна происхождения:  
США

НА ПОЛКАХ

Игра  
на русском  
языке



ТЕКСТ

Сергей Цилюрик

На Uncharted: Drake's Fortune Sony не пожалела \$20 млн – сумма нешуточная. Но разработчики из Naughty Dog не оплошали и потратили деньги с умом: создали с нуля свой собственный движок и на его основе выстроили красивую и качественную игру, продаваемую многомиллионными тиражами. На сиквел средства были выделены не меньшие, и есть все основания полагать, что с инвестициями Sony не прогадала и в этот раз.

НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Потрясающая графика, выдающаяся анимация персонажей, замечательная озвучка, динамичность и зрелищность игрового процесса, разнообразие режимов мультиплеера.

**НЕДОСТАТКИ** Игра по-прежнему перегружена пресными и посредственными перестрелками и так же, как и первая часть, лишена какой-либо изюминки. Да и нововведений почти и нет.

**РЕЗЮМЕ** Чего обычно люди ждут от сиквелов? «Того же, только больше и лучше», не так ли? При таком подходе Uncharted 2 – на сто процентов ожидаемое продолжение. Более красивая картинка, более интересные уровни, возвращение старых героев – и при этом та же механика и те же недостатки, что и раньше. Таким образом, Uncharted 2 – никакой не шаг вперед, это – добротный, увлекательный и зрелищный блокбастер, который можно уверенно рекомендовать едва ли не каждому владельцу PS3. Да еще и с мультиплеером.



## Дальние родственники

Карл Шеффер, один из центральных персонажей игры, имеет прототип в реальном мире. Его однофамилец Эрнст Шеффер, орнитолог и исследователь Тибета, в Гималаи ездил целых три раза – в 1931, 1934-1935 и 1938-1939 годах, причем последнюю его экспедицию спонсировала гиммлеровская Анненербе (сам Шеффер вступил в СС еще в 33-м). В отличие от Карла, Эрнст и его люди благополучно вернулись в Германию в августе 39-го и в 43-м выпустили документальный фильм «Таинственный Тибет». Эрнст Шеффер скончался в 1992 году в возрасте 82 лет.



**Вверху:** Во второй части, слава богу, мертвые нацисты оживать не будут.

**Слева:** Когда на ранних этапах игры снова приходится бегать по джунглям вместе с Салливаном и отстреливать окопавшихся там наемников, возникает сильное дежавю с первым выпуском Uncharted. К счастью, сиквелу есть чем удивить.

**Внизу:** Дрейк силен – вырубает каждого громилу с трех-четырех ударов.



И

известный венецианский путешественник Марко Поло провел при дворе хана Хубилая пятнадцать лет, а потом вернулся в родную Европу и принялся небылицы рассказывать о дивных восточных странах. Многие рассказали – да не все. Про Тибет умолчал, про Шамбалу, где покоится священный камень Чинтамани, дарующий бесконечную власть его обладателю. Не поведал и о том, что случилось с кораблями, сопровождавшими его в Персию. Очевидно, они где-то потерпели крушение, но где? Когда искатель приключений Натан Дрейк получает наводку, способную привести его к потерянным судам (очевидно, наполненным сокровищами!), разве он может устоять? И вот Дрейк, не зная, во что влывается, бросается в авантюру, затеянную товарищами – такими же жуликами, как и он сам. Недаром же подзаголовок игры переводится как «Среди воров».

Единственный комплимент, которого может удостоиться сюжет Uncharted 2, – это





## UNCHARTED 2 – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО САМАЯ КРАСИВАЯ КОНСОЛЬНАЯ ИГРА НА ДАННЫЙ МОМЕНТ.

Гирископы в игре не используются вовсе. Ура!



Одежда героя по мере прохождения пачкается. Местами случаются и проколы: например, однажды Дрейк, едва замочив в воде пятки, вмиг обледел по пояс.



### Уроки родной речи

Uncharted 2 полностью локализована, но если вы собираетесь играть в нее в переводе, смело снижайте оценку на полбалла, а то и целый. В русской версии весь шарм персонажей как рукой сняло: актеры проговаривают фразы монотонно, словно скучая; единственная эмоция, которая им более-менее удается, – легкий интерес. Но не более. Местами кастинг просто поражает: голос Хлои в русской версии отличается от вокала Клаудии Блэк так же сильно, как Бритни Спирс – от Тарьи Турунен. О синхронизации речи с мимикой героев, само собой, можно и не мечтать. Как и о высоком качестве перевода. Мало того что потерялись все тонкости и нюансы, за которые стоит хвалить сценарий, – временами начинается настоящая феерия. Так, например, *guerillas* (повстанцы, партизаны) превращаются в «бандитов», «Tweedledee and Tweedledum» («Труляля и Трляля»), как Дрейк шутливо называет одинаково выглядящих врагов, имея в виду персонажей из знаменитой на весь мир сказки «Алиса в Зазеркалье») становятся «тупым и еще тупее», а вместо «опоздать на поезд» – адекватного перевода фразы «miss the train» – в игре звучит «скучать по поезду». Обычные, вроде бы, ляпы, но настроение портят.

похвала за аутентичность: он на сто процентов соответствует канонам приключенческого боевика. Можно, зная лишь завязку, предположить, что где-то в середине кто-то кого-то предаст, а в самом финале герой будет энергично драпать, а все вокруг – рушиться. С большой вероятностью можно догадаться, что злодеем окажется брутальный славянский мужик с толстым кошельком и бесцелестной армией готовых по приказу в могилу сойти головорезов. Ну, а если хоть чуточку почитать в Интернете отзывы геймеров о Drake's Fortune, станет совершенно ясно, что Naughty Dog не осмелеют выкинуть из второй части столь полюбившихся нам персонажей.

Предсказуемость событий и вторичность фабулы не означает, однако, что

Как и Drake's Fortune, Among Thieves не будет требовать инсталляции. Более того – выдержав продолжительную «динамичную» загрузку при запуске игры, мы не встретим ни малейшей заминки непосредственно при прохождении!



### Полбалла за артистизм

Одним из главных сюрпризов от Naughty Dog стал многопользовательский режим в Among Thieves. Правда, за одной консолью по split-screen поиграть не получится – только через Интернет. Это, говорят разработчики, все из-за того, что они ни в какую не хотели жертвовать качеством графики. Мультиплеер наличествует как соревновательный (тут и командный deathmatch, и capture the flag), так и кооперативный (где троим игрокам нужно будет постоянно отбивать атаки бесконечных врагов). Впрочем, лучше один раз попробовать, чем сто раз прочесть: начиная с 29 сентября мультиплеерная демоверсия Uncharted 2 появится в PlayStation Network, и сами создатели игры обещают целый месяц подряд участвовать в онлайн-батаях. Их можно будет опознать по красной лапе рыдлом с ником и футболкам Naughty Dog.



**Вверху:** От возможности поднять щит и под его прикрытием подобраться к врагам толку мало: от интенсивного огня щит ломается, а отягощенный ношей Дрейк может стрелять только из пистолета. Гораздо проще засесть с точной винтовкой подальше да поснимать всех хедшотами.

**Слева:** Пресные перестрелки еще в 2007-м не вызвали энтузиазма. Чего уж говорить по 2009-й?

сценарий Uncharted 2 плох, – отнюдь. Представители Naughty Dog неоднократно подчеркивали, что основной акцент делается прежде всего на персонажей. И здесь им надо отдать должное: едва ли не все главные действующие лица Among Thieves вышли запоминающимися – за это стоит благодарить как сценариста, так и команду 3D-модделлеров, занимавшихся мимикой (никакого motion capture, помните?). А в особенности – актеров, подаривших героям голоса. Нолану Норту, озвучившему Дрейка (а ранее – Принца из недавней Prince of Persia), было позволено импровизировать: он просто смотрел на то, что происходит в игре, и комментировал. Именно эта непосредственность, эта естественность реплик

и оживляет образы героев – а вместе с ними и всю игру.

На персонажей вообще не налюбоваться. Если бы Uncharted 2 была художественным фильмом (а ведь недалеко ушла!), можно было бы петь хвалебные оды актерской игре. Тонкие нюансы речи, жестикуляция, мимика – все это в совокупности выглядит просто восхитительно; сценки хочется пересматривать снова и снова. Вообще, значительная часть шарма Uncharted 2 держится на харизме Натана Дрейка. Безрассудный, ироничный, находчивый, незадачливый, он настолько обаятелен, что Индиане Джонсу и впрямь пора на пенсию: в игровом мире ему нашелся достойный преемник.

Впрочем, на одной графике далеко не уедешь – в игру полагается все же играть. И здесь Uncharted видится таким аналогом Call of Duty – мы постоянно идем по заранее проложенной разработчиками тропинке, где каждый шаг – очередное заскриптованное событие. Отличие разве что в том, что эту тропинку иногда приходится искать – можно заплутать, не догадываясь, куда дальше прыгать, но, тут же получив подсказку (на них игра очень щедра), вернуться на верный путь и наслаждаться красотами и действием. Собственно, поэтому в графе «жанр» мы определили Among Thieves как гибрид платформера и шутера – ведь авантурных элементов в ней, по-хорошему, совсем и нет.

Так, чуть ли не все время, что мы управляем персонажем, нам нужно или карабкаться, или стрелять (можно эти два удовольствия совмещать, но успех не гарантирован). Платформинг прост, как пробка – до уровня Assassin's Creed, конечно, не опускается (хотя тут Дрейка и научили свободному лазанию по стенам на манер Альтайра), но и до Tomb Raider тоже далеко. Игра до неприличия линейна – если на что-то можно залезть, то это практически гарантированно будет единственно правильным путем.

Стрельба не менее обыденна. Uncharted 2 предлагает нам прятаться за укрытия, поднимать с трупов оружие, кидать гранаты, вырубать врагов ударами, изредка садиться за стационарные пушки – словом, делать все то, что



мы проворачивали уже не раз в десятках других шутеров. И самое грустное, что на долю этой самой стрельбы – пресной, банальной – отводится половина игрового времени. Если не больше.

Так и получается, что главная беда Uncharted 2 – в отсутствии хоть чего-то нового. Мы еще первую часть ругали за это – а вторая оказалась, по сути, просто калькой с оригинала. Вплоть до идентичности списка трофеев. То есть, на все претензии, которые у нас были к первой части, в Naughty Dog закрыли глаза. Разработчики, кажется, до сих пор не понимают, что от их творения игроки ждут чего-то большего, чем простой пиф-паф. Что Uncharted – прежде всего зрелищный и эффектный приключенческий блокбастер, в духе того же «Индианы Джонса» (благо все задатки есть). Время от времени просыпается надежда: ведь в Uncharted 2, как и в приквеле, есть несколько великолепных уровней – тут и бег по городу под шквальным огнем, и совершенно потрясающий поезд,

и погони на грузовиках по серпантину Гималаев – но потом Дрейк спешивается, садится за укрытие, издали набегают враги и начинается очередная планомерная зачистка. И так – раз за разом.

Пожалуй, единственным хоть как-то заметным нововведением в игровой механике Uncharted 2 стала возможность бесшумной расправы с противниками (эволюционировавшая из кулачного боя). Стелс практически никогда не является необходимым для прохождения, но зачастую способен изрядно облегчить Дрейку жизнь. Под конец игры противников становится все больше и больше, вооружение у них – все лучше и лучше, а герой наш новых умений не получает (им место только в мультиплеере). Поэтому втихую придушить или скинуть со скалы пару-тройку охранников до того, как кто-то заметит Дрейка и поднимет тревогу, – милое дело.

Еще одна новость: Дрейк научился кидать гранаты и стрелять с одной руки практически из любого положения: хоть раскочи-

ваясь на веревке, хоть карабкаясь по утесу. Соответственно, число потенциальных укрытий от вражеского огня заметно расширилось – когда со здоровьем дела плохи, всегда можно зацепиться за первый попавшийся уступ и переждать опасность там, отстреливаясь от противников вслепую. Да и в целом это добавило перестрелкам трехмерности, которой им так не доставало. Но Naughty Dog и этим не ограничилась. Она перелопатила свой движок вдоль и поперек, чтобы добавить возможность сражаться на движущейся местности. Используется это, увы, всего несколько раз, но эффект впечатляет. «Наш поезд взаправду едет», – говорят разработчики про один из лучших уровней в игре.

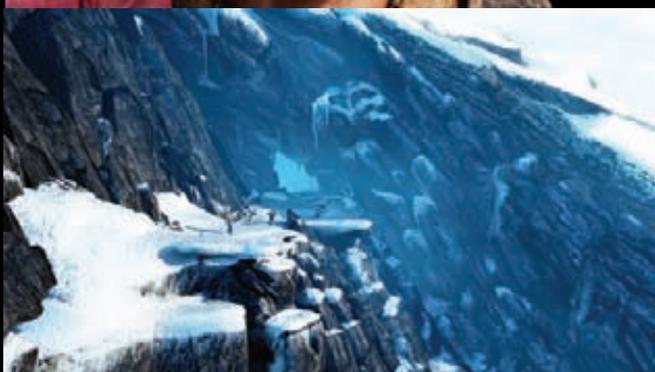
Достаточно непривычно отсутствие QTE в сценках – особенно учитывая, сколько раз в них герою приходится избегать самых разных опасностей. Иногда руки сами сжимают геймпад посильнее – не дай бог, судьба Дрейка сейчас будет зависеть от какой-то кнопки! – но нет, раз за разом тревога оказывается ложной. Тем страннее выглядят

**Визу:** В мультиплеере команды героев и злодеев легко отличить: внешность последних слишком невзрачна.





**Слева:** Поезд – пожалуй, лучший уровень в игре.



**Внизу:** Глава, в которой Дрейка по непальскому городу преследует вертолет, служит образцом, на который следует равняться остальным эпизодам.

внезапное появление QTE в эпизодических боях под самый конец игры.

AI вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, враги прячутся за укрытиями, выкуривают героя гранатами, обходят его с флангов. С другой – тупят, отвлекаются на беспомощных напарников героя, игнорируя даже прямые попадания. С партнерами Дрейка то же самое – жаловаться на них не приходится до тех пор, пока речь не зайдет об испытании их терпения. Когда идут разборки между двумя противоборствующими сторонами, девушки (ведь наш герой путешествует по большей части с представительницами прекрасного пола) не могут сидеть тихо и лезут в бой, атакуя и тех, и других. Почему же в таком случае не на что жаловаться, спросите вы? Все просто – у хрупких девиц, в отличие от крепыша Натана, здоровье бесконечное. Это вам не RE5, где промахи AI влекут за собой быстрый проигрыш, – здесь можно расслабиться, услышав визг белокурой журналистки после прямого попадания по ней ракеты.

А еще в Uncharted 2 есть головоломки. Их мало, слишком мало, и решение каждой из них совсем уж простое – надо взглянуть в дневничок Дрейка и сопоставить его мазню с имеющимися условиями. Нет даже никакого простора для ошибки – достаточно лишь «скопировать» решение из тетрадки в реальность. Скрашивает ситуацию юмори-

стическое наполнение блокнотика: Дрейк, как всегда, на высоте. В целом игровой процесс Uncharted 2 оставляет смешанные впечатления: местами очень радует, местами заставляет сетовать на то, что разработчики поленились – ведь видно: могли сделать лучше.

Как, например, они сделали лучше графику. Uncharted была одной из красивейших игр 2007-го, Uncharted 2 же имеет куда большие претензии. Помните, как еще задолго до релиза Among Thieves разработчики кичились тем, что стараются использовать мощь PS3 на все сто процентов (утверждая, что в первой части консоль выжили всего-то на 30-40%) и вскоре покажут невиданное доселе качество картинки? Так вот, их старания не прошли даром – правда, заметно это далеко не всегда. Особенно неудачными в плане демонстрации графических технологий, по иронии судьбы, оказываются ранние уровни – но когда игра наберет обороты и покажет себя во всей красе, влур присвистывать от восторга. Ошеломляет и качество текстур, и умопомрачительное число всевозможных маленьких деталей, и восхитительная игра света и тени на движущихся объектах. Among Thieves – действительно самая красивая консольная игра на данный момент, но мы верим, что это – не предел возможностей PS3. Ведь, в конце концов, чем еще заниматься Naughty Dog, как не третьей частью Uncharted? **СИ**



## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Sonic Rush
- 2 Yoshi's Island DS
- 3 НЕ ПОХОЖЕ НА Super Mario Bros.!

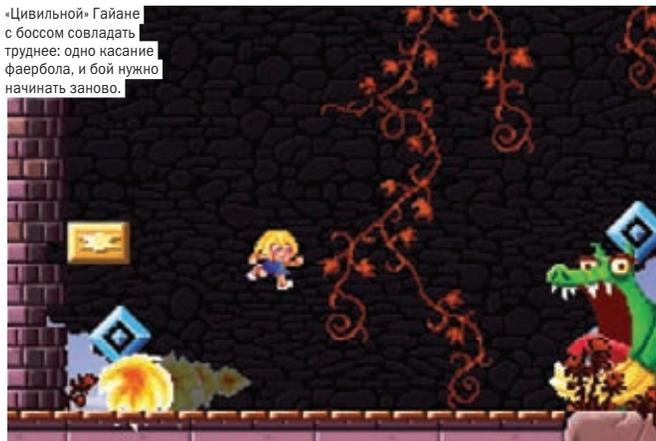
8.5



Вытащив жвачку из автомата, Гайана надувает пузыри и отправляется в полет. Управлять высотой можно при помощи кнопок или джойстика в микрофон.



«Цивильной» Гайане с боссом совладать труднее: одно касание фаерболла, и бой нужно начинать заново.



## ▶ Giana Sisters DS

В 1987 году Super Mario Bros. пришлось потесниться на игровом олимпе – на домашних компьютерах появилась The Great Giana Sisters. Игра копировала платформер для восьмибитки Nintendo, была запрещена и стала культовой. Теперь выходит римейк клона – пиратского порта. Это, вообще, зачем?!



ТЕКСТ

Алексей Беспалько

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
DS  
Жанр:  
action.platform.2D  
Зарубежный издатель:  
dtp entertainment  
Российский дистрибьютор:  
не объявлен  
Разработчик:  
Spellbound  
Entertainment/Bitfield  
Количество игроков:  
1  
Онлайн:  
www.giana-sisters.com  
Страна происхождения:  
Германия

**Н**еужели нам нужен еще один римейк «золотой классики»? Может быть, мы от них устали. Может быть, мы заранее знаем, что там будет. Может быть, ветераны как гоняли оригиналы, так и продолжают их гонять, а у племени младого, незнакомого – свои развлечения, и какими-то «улучшениями графики до сегодняшних стандартов» их не заманишь. Может быть. Но на деле – запускаешь игрушку, и уже тебе не до философических размышлений об исторической целесообразности. Это если вещь хорошая.

A Giana Sisters DS хороша. Все же, что ни говори, а сегодня «старые» игры делают как никогда. Двадцать лет назад в распоряжении тогда еще неопытного Манфреда Тренца (Manfred Trenz, художник оригинальной The Great Giana Sisters) был только простенький редактор тайлов, и результат получался тем хуже, чем дальше он пытался отойти от канонов, заданных Mario.

Для GSDS разработчики позвали тридцатитрехлетнего Алекса Пьершеля (в Сети он известен как PikoMi). У него за плечами школа дизайна, работа в анимации, 3D-моделирование, громадный игровой опыт и знание сотни разных канонов. При всем при этом – радость от рисования, которая сквозит в его работах. Вслед за энтузиазмом вось-

мидесятых пришли опыт и профессионализм двухтысячных, но если энтузиазм никуда не делся, разве можем мы остаться в проигрыше? Лично мне несколько не жаль того, что PikoMi переделал старую Giana Sisters «под себя» – его графика действительно выглядит лучше, а 8-битная задушевность сохранена.

### Cartoon Heroes

Состав бестиария почти не изменился – все те же пчелы, привидения и совы. Но насколько больше стало деталей! Если раньше опасность существа можно было почувствовать, лишь прыгнув на него, то теперь место, на которое нежелательно приземляться, будет украшено шипами. И вообще, персонажи проработаны на славу. В них чувствуется характер, жизнь (это ничего, что мы их давим пятой точкой? ну да ладно), и сложно без улыбки глядеть на выпучивающих глаза сов или дракона, на бреющем полете пытающегося торпедировать игрока. Плавная анимация вызывает в памяти лучшие роли Багза Банни.

### Мир сов

Мир снов Giana Sisters DS (в него девочка провалилась через черную дыру подле своей кровати – бывает, бывает...) располагается на восьми фрагментах карты, на каждом из которых – девять уровней и один бонусный

этап, на который можно попасть, только собрав все красные кристаллы на данном фрагменте. Если не зацикливаться на кристаллах, игра станет гораздо проще, но зато мы не узнаем о существовании нескольких секретных уровней и не сможем открыть ту самую оригинальную версию The Great Giana Sisters.

Когда я одолел первый эпизод, то был немало обескуражен, увидев на старте следующего отрезка то же самое приветливое солнышко, которое светило несколько уровней назад. Giana Sisters DS вводит новые элементы в окружение постепенно – так было и на Commodore. И так же, как на Commodore, в Giana Sisters DS очень короткие уровни. Очевидно, что она рассчитана на игру в несколько заходов: прошел один кусок карты – отложи DS до завтра. Очевидно также и то, что такой вариант понравится не всем, а фонов, как бы хороши они ни были, стоило сделать побольше.

### Komm Tanz Mit Giana

Я не очень хорошо, но все же помню 8-битную ночь осенью 2005 года в клубе на Брестской. Чиптьюн играли немцы. Лидер группы Egotronic после, кажется, какой-то песни Ramones, обратился в зал: «Кто-нибудь помнит компьютер Commodore 64? (Одобрительный гул.) На нем была такая игра – Giana Sisters. Эта девочка, Гайана, – она прыгает и вдруг... она – панк-рокер!» Дальше он запустил Komm Tanz Mit Giana, ремикс мелодии с заставки, подпевая ему на вокодере своего «микроКорга», а я понял, что стал свидетелем проявления какого-то очень немецкого и очень 8-битного феномена. Ну как можно представить Giana Sisters без ее музыки! Крис Хьюльсбек написал один из эталонных саундтреков для Commodore 64, и уж в нем-то никаких параллелей с Mario быть не могло.



### Giana's Return

Giana's Return (<http://www.gianas-return.de>) – неофициальный сиквел The Great Giana Sisters, он был в разработке аж с 2002 года, а вышел для Windows лишь в августе нынешнего! По объему работ эта бесплатная программа поспорит с GSDS. В отличие от римейка Spellbound, Giana's Return – более «олдскульная» вещь что по части звука и графики, что в отношении сложности прохождения. Точно такая же игра вполне могла выйти на Amiga в начале 90-х.

**НАШ  
ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Отличная анимация (и ее много); приятная музыка (и ее тоже много); короткие уровни (а вот их – больше всего!); секреты (не скажу сколько).

**НЕДОСТАТКИ** Маловато фонов; без стилуса было бы удобнее; нельзя менять местами экраны; играя в наушниках, тяжело переносить истошные вопли сов.

**РЕЗЮМЕ** От римейка полупеределанного полуклона-полупорта обыкновенно ждешь... Ну, вообще-то, это первый подобный случай. Как бы то ни было, римейк мог стать очередной пресней и никому не нужной поделкой. Но под крылом Spellbound собрались люди, которые поняли, что цепляло в оригинальной The Great Giana Sisters, сохранили это и дополнили своими собственными наработками. Хотя такой же популярности игре не снискал, своего прославленного предка Giana Sisters DS кладет на обе лопатки.

В Giana Sisters DS музыка, в которой мелодии Хьюльсбека слышатся тут и там, более спокойна и создает впечатление приблизительно одного – нормального – градуса страстей на протяжении всей игры, кроме, разве что, схваток с боссами. А в аранжировках все равно в достатке неотесанных 8-битных звуков. По первости необычно (все ждешь напряженного ритма), но потом приходится признать, что этот вариант имеет полное право на существование – в конце концов, так берегутся наши нервы, а музыка создает настроение, приятно на слух и не успеваешь надоесть, потому что ремиксов очень много.

И так со всем – если что-то не совпадает с вашим собственным представлением о римейке (все же здесь мы имеем дело не с шаблоном), игра ненавязчиво, но убедительно доказывает, что и по-другому может быть. Единственная вещь, в необходимости которой GSDS меня не убедила, – инвентарь на нижнем экране. Чтобы его использовать, нужно на этот экран давить, хотя можно было бы обойтись и обычными кнопками. Предметов-то всего два: позволяющая летать жвачка и газировка, пробивающая кирпичи. Благо, вещицы эти обычно выпадают на отшибе, где никто не ползает и не летает.

Вокруг Giana Sisters DS особой шумихи нет, но это классный платформер. Как в старые добрые времена. Только лучше. **СИ**

**История The Great Giana Sisters интересна, но не очень поучительна.**



В конце 1985 года на приставке Nintendo Famicom выходит **Super Mario Bros.** и сразу покоряет публику. Вскоре ее слава достигает Европы. Там популярны домашние компьютеры, но на них нет ничего подобного SMB, а сама Nintendo давать лицензию для порта не спешит. Тогда в Германии находится делец по имени Марк Ульрих, глава компании Rainbow Arts, который подбивает композитора Криса Хьюльсбека, программиста Армина Гессерта и художника Манфреда Тренца (впоследствии создавшего платформер Turrican) заняться разработкой аналога Super Mario Bros. для компьютера.



В 1987 **The Great Giana Sisters** выходит на Commodore 64. Летом 1988 игра добирается до остальной Европы и встречает там теплый прием, в том числе и в прессе. Giana Sisters портируется на большинство домашних компьютеров: Amiga, Amstrad CPC и Atari ST. Но заявленная конверсия на ZX Spectrum не выходит, а сразу после новости о начале разработки сиквела, Giana Sisters in the Future World, компания Nintendo грозит подать в суд. Отныне распространение «Гайаны» идет по неофициальным каналам: через друзей и на нелегальных swap-party, где единомышленники собираются, чтобы переписать свежие файлы на свои кассеты и диски. Запрет делает Giana Sisters культовой игрой.



О прямом сиквеле приходится забыть, но, сменив название и героев, продолжение выходит в 1989 году как **Hard 'N Heavy**. Вместо панкующих девочек по экрану бегут роботы, а прыгать на врагов фатально – приходится просто стрелять. Популярности The Great Giana Sisters новинка не достигает. Зато оригинал и не думает выходить из моды: появляются хаки (в одном из них можно играть за Марио), ремиксы на музыку, моды для Quake и римейки – как предмет сегодняшнего разговора.

# Alexander Pierschel – графика Giana Sisters DS

**Н**ам удалось поговорить с обоими разработчиками, от которых зависело, как игра будет звучать и выглядеть. Вот что нам рассказал Александр «Pikomi» Пьершель:

**В чем заключалась ваша работа над Giana Sisters DS?**

Задачей было одновременно оставить графику узнаваемой для фанатов старой игры, но при этом изменить стилистику так, чтобы покорить геймеров нового поколения. Для меня, как фэна оригинальной Giana Sisters, это было почетно. И очень интересно.

Я сделал графику и анимацию для игры – всех персонажей и фоны, пиксель за пикселем.

**Насколько это отличалось от обычной работы карандашом и в векторных графических редакторах?**

Нарисовать пикселями персонажа с «плавающими» чертами было сложно. Гайана ростом 23 пикселя, а при таком разрешении важен каждый элемент. Например, ее глаз состоит из двух точек – одна синяя (радужка), одна черная (зрачок). Если вы сдвинете этот глаз лишь на один столбец вправо или влево, то получите совершенно иного героя. Так что сама техника работы при таких размерах сильно отличается от приемов обычного художника и больше напоминает решение головоломки.

**Когда и на какой платформе вы в первый раз сыграли в Giana Sisters?**

Исходная The Great Giana Sisters вышла на Commodore 64 и Amiga двадцать лет назад. У меня не было этих машин, но игра нашлась у одного моего друга. Должен признаться, я не прошел оригинал до конца и последние уровни увидел только при помощи читов!

Версия для DS гораздо легче. Она придумана с расчетом на то, чтобы вы приятно провели несколько часов. Хотя на последних уровнях будет достаточно сложно, но с автосейвами она все равно легче, чем оригинал.

Добро пожаловать на темную сторону: pikomi.deviantart.com



**Какие детали оригинала вы решили оставить, а какие – перерисовать?**

Я оставил оригинальные графические символы и пропорции (кирпичи, камни со звездами, цвета Гайаны) для узнаваемости. К тому же и разрешение почти такое же, как на C64. Но я обновил персонажей, анимацию и тайлы ландшафта, чтобы игра выглядела на уровне. Обожаю графику и анимацию в Monkey Island 1 и 2, Day Of Tentacle, классической Prince of Persia – может быть, кто-то увидит сходство с ними и в Giana Sisters.

### А какие художники, не связанные с играми, повлияли на ваш стиль больше всего?

Мои любимые художники – это «девятка стариков» Уолта Диснея (классика тридцатых и сороковых годов), Чак Джонс (мультфильмы про Роудраннера и Кююта), Билл Уотерсон («Кельвин и Хоббс») и Брюс Тимм (Batman: The Animated Series).

### Каким обновлением вы гордитесь больше всего?

Я очень доволен красной совой. Она получилась простой и забавной, думаю – это хороший дизайн.

### Обсуждалось ли то, что необходимо избегать общих черт с Super Mario Bros.?

Да. Игра не должна выглядеть как Mario. Но мы использовали все уровни оригиналь-

ной Giana (а некоторые из них – копии уровней Mario). Хе-хе, лучше не спрашивайте!

### Как долго длилась работа над GS DS?

У меня она заняла пять месяцев.

### Девушки в Giana Sisters очень милы, но если зайти на ваш аккаунт deviantART, то работы там не назовешь такими уж невинными. Как вам удалось не унести в том же направлении и Giana Sisters DS?

Как профессионал, я могу рисовать в разных стилях, не смешивая их. Giana Sisters DS никоим образом не имела права стать эротической игрой. Хотя, как знать, – может быть, в другой игре для другой платформы...

### Напоследок, поделитесь, пожалуйста, какой-нибудь мудростью относительно дизайна персонажей.

В искусстве мудрость может быть только одна: любите то, что вы делаете. Вкладывайте всю душу в дизайн, и тогда он станет великолепным.

С работами Александра Пьершеля вы можете ознакомиться на сайте <http://www.pikomi.com>.

Внизу: Бонусный уровень. Панки проползли на небеса.



## Fabian Del Priore – звук и музыка Giana Sisters DS

Ф

абриан родился в 1978, а пишет музыку на компьютере с 80-х. В 1997 он сделал саундтрек к Extreme Assault и с тех пор озвучил несколько десятков игр.

### Когда и на какой платформе вы впервые сыграли в Giana Sisters?

Первый раз я сыграл в Giana Sisters в 1987 году на моем C64. Графика, геймплей и музыка меня тогда поразили. Так как у меня не было NES (зато была Master System), я еще не знал, что Giana Sisters сделана под влиянием Super Mario Bros., вышедшей годом раньше, и долгое время считал, что Giana Sisters – оригинал, а Mario – копия!

### В Giana Sisters DS звучит множество композиций, однако некоторые из них весьма похожи друг на друга. Так сколько же их всего?

Я написал 26 композиций для Giana Sisters DS, и все они попали на картридж. Шесть из них – прямые ремиксы треков с C64. Остальные – либо используют мотивы исходного саундтрека, либо совсем новые.

### Музыка в оригинальной Giana обладает жестким электронным звучанием на подземных уровнях и в заставке. В Giana Sisters DS мелодии более мягкие и задумчивые. Почему?

На самом деле, на ретро-бонус-уровне (8-10) вы можете услышать оригинальную музыку и пройти все 32 уровня версии для Commodore 64 с очень похожими графикой и звуком. Но, отвечая на ваш вопрос, поясню: Армин Гессерт и Крис Хьюльсбек разрешили мне сделать музыку на Nintendo DS такой, как я сам захочу! Не все проекты такие. Чаще приходится «слушать Ганса Циммера («Король Лев», «Пираты Карибского моря» и др.) и сочинять как он». Я люблю мягкую, атмосферную музыку, и подумал, почему бы не попробовать это на Nintendo DS? По-моему, вполне подходит!

### Как долго шла работа над проектом?

Весь проект занял девять месяцев, насколько я помню. Хотя большинство треков я сочинил за две-три недели.

### Что конкретно мы слышим в саундтреке Giana Sisters DS? Есть ли там сэмплы с Commodore 64, каких-то синтезаторов или звуковых библиотек?

Да, некоторые звуки записаны прямо с коммодоровского чипа SID, например, характерная «пила». Другие сэмплы – с моих синтезаторов. Для игры я использовал следующие: Korg Wavestation, Korg X3R, Korg O1RW, Roland XV5080, Yamaha DX7, Yamaha PSR500, Roland D50 и Kurzweil K2500S (цифровые синтезаторы восьмидесятых, девяностых и двухтысячных годов. – А. Б.).

### У игроков Giana DS, скорее всего, вызовет ностальгию. А что это было для вас? Вы использовали какие-нибудь старые методы работы?

Да, всю музыку я сделал на трекере, это очень старомодный, но великолепный способ создания мелодий для Nintendo DS. Эффекты арпеджио получаются такие, как надо. Я люблю трекеры. В первый раз я ими занялся в 1993 году, так что у меня богатый опыт. Писать для DS – почти то же самое, что писать для Super Nintendo или Amiga. Я использовал от 10 до 14 каналов из 16, предоставляемых DS, остальные отвел под звуковые эффекты, которые тоже было очень интересно делать.

### Ага! Если говорить о звуковых эффектах, то откуда появился звук «умирающая сова»? Похоже, те, кто играли, или любят, или ненавидят его, или и то и другое сразу.

Ха-ха! Ну, это был временный звук из большой библиотеки, разработчик и я решили его оставить. Может, он немножко бесит, зато очень смешной.



Но многие звуки я сделал сам в трекере – ноту за нотой! Например, когда Гайана стреляет шаровой молнией или прыгает, собирает кристаллы, получает дополнительную жизнь и тому подобное. Это было интересно, потому что обычно я не создаю звуковые эффекты в трекере, но для Giana Sisters DS это подошло.

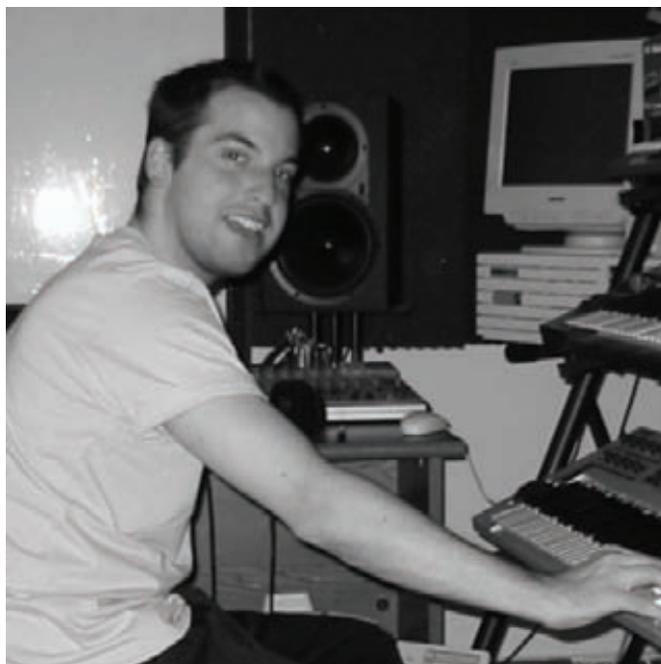
### Назовите ваши любимые стили и группы.

Итало-диско, электроника, поп восьмидесятых и вообще тогдашняя музыка, транс, классика, оркестровые композиции. Из конкретных музыкантов и групп: Пол Хардкасл, Вангелис, Жан-Мишель Жарр, Enigma, Ганс Циммер, Leftfield.

### Не поделитесь ли секретом – как писать отличные саундтреки для игр?

Лучше всего сочинять что-нибудь гениальное и простое с хорошей мелодией.

С музыкой Фабиана Дель Приоре можно ознакомиться на его сайте <http://www.delpriore.de>.



CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ 644 2222

реклама

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



# ИгроМир 2009

5-8 ноября 2009 ВВЦ / павильон 57



## ВСТРЕТИМСЯ В НОЯБРЕ!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ ЯРКОЕ ШОУ

[www.igromir-expo.ru](http://www.igromir-expo.ru)

СПОНСОРЫ ВЫСТАВКИ:



## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Soul Calibur IV
- 3 Soul Calibur 2

8.0



## ТЕКСТ

Юрий  
Левандовский

**Справа:** На этом снимке вы можете наблюдать одну из новых арен, чем-то напоминают декорацию к рассказам о Шерлоке Холмсе.



Игра  
на русском  
языке

## ➤ Soul Calibur: Broken Destiny

В преддверии выхода Tekken 6 на всех консолях, включая PSP, в Namco Bandai не забыли и о фанатах другого сверхпопулярного сериала – Soul Calibur. Впервые мы можем взять любимых героев на природу и устроить чемпионат с друзьями в сосновом бору.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation Portable  
**Жанр:**  
fighting, 3D  
**Зарубежный издатель:**  
Ubisoft  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клуб»  
**Разработчик:**  
Namco Bandai  
**Количество игроков:**  
до 2  
**Обозреваемая версия:**  
PlayStation Portable  
**Онлайн:**  
www.  
namcobandai.com/games/Soul  
Caliburpsp  
**Страна происхождения:**  
Япония

**П**ока игра находилась в разработке, максимум, на что надеялись поклонники, – урезанный порт Soul Calibur IV с двумя новыми персонажами, которые заменили бы не особо уместных «приглашенных звезд» из далекой-далекой галактики. Но вот она наконец вышла, и надо признать, что разработчики удивили, в первую очередь, тем, что всерьез доработали боевую систему. Вот уж чего никто не ждал и о чем не мечтал, так это о том, что специально для PSP кто-то будет дорабатывать

и переделывать и без того неплохо себя зарекомендовавшую боевку четвертой части. Конечно, для тех, кто никогда не видел комбинаций Хильды, гарантированно снимающих почти всю линейку жизни, и не знающих, сколько кадров анимации было доступно для «наказания» после Gi, все изменения наверняка останутся незамеченными. Но для тех, кто серьезно увлечен игрой, Broken Destiny станет настоящим открытием.

Не вдаваясь в подробности, скажем, что переделаны ступы и Gi, кое-где изменили фреймдату, всем персонажам добавили новый прием на A+B+K, а также сменили эффект некоторых старых – так, например, один популярный удар Миуруги больше не подбрасывает врага на падении, и, следовательно, теперь невозможно продолжить серию так, как все уже привыкли. В итоге мы получили усовершенствованную боевку, в которой Хильда уже не может полагаться на монструозные «гаранты», а Засаламель наконец-то стал конкурентоспособен и играбелен. Хотя наш взгляд, самым серьезным изменением все же стали ступы, которые теперь очень похожи на то, что мы видели в Soul Calibur II, когда за два-три быстрых передвижения оказываешься за спиной противника.

Если же отвлечься от досконального изучения боевой системы, главная новинка (и ее уже должны оценить все геймеры от мала до велика) это, конечно же, новые персонажи,

Как уже говорилось в тексте, Gauntlet Mode, являющийся единственным сюжетным режимом игры, не имеет никакого отношения к основной вселенной Soul Calibur. Здесь «совершенно несерьезная Кассандра» путешествует с «совершенно серьезной Хильдой». По пути они встречаются с различными персонажами и заодно обучают нас, как «третье неназванное лицо», всевозможным премудростям и хитростям игрового процесса. По сути, весь этот режим – один большой tutorial, преподнесенный под видом веселой и дурашливой истории. Как ни странно, в основе всего этого режима лежит комикс, который прикладывался к коллекционному изданию Soul Calibur IV в Японии. В нем те же Касси и Хильда обучали игрока основам игры (вот как надо делать гайды!), по ходу дела без меры дурачатся и паясничая. Комикс (или, если придерживаться терминологии, манга) был столь популярен, что разработчики решили соорудить из него целую историю. И теперь и европейские игроки могут не рыскать по Сети в поисках фэнских переводов, а насладиться всем этим несерьезным балаганом в самой что ни на есть интерактивно-игровой форме.



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Доработанная боевая система, отличная графика, огромный выбор персонажей и арен, есть возможность сразиться на стороне самого Кратоса.

**НЕДОСТАТКИ** Отсутствие полноценной онлайн-игры и статистики, довольно скучный и невразумительный одиночный режим.

**РЕЗЮМЕ** На удивление портативная версия Soul Calibur – это не просто урезанный PSP-порт четвертой части сериала, а совершенно полноценная игра. И два новых персонажа смотрятся здесь куда уместнее, чем джедаи из «Звездных войн». А доведенная до ума боевая система заставляет задуматься, что же мешало Namco сделать «такую же Soul Calibur IV». Прибавьте сюда отличную графику, и вы получите один из лучших файтингов для портативных консолей. Жаль, что без полноценного онлайн.

Новый персонаж Дампьер – чрезвычайно необычен. Кому-то он тут же понравится, кто-то его сразу возненавидит.



## ВСЕ ПОКЛОННИКИ SOUL CALIBUR ПОЛУЧИЛИ ОТЛИЧНУЮ ПОРТАТИВНУЮ ВЕРСИЮ ЛЮБИМОГО ФАЙТИНГА, ПРИЧЕМ ДАЖЕ БОЛЕЕ ПРОГРЕССИВНУЮ, НЕЖЕЛИ «КАНОНИЧЕСКАЯ» ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ.

которые пришли на смену джедаям. И хотя один из них – очередной гость из соседней вселенной, оба они смотрятся более уместно на фоне средневековых декораций в битвах на мечах. Итак, встречайте: Дампьер и Кратос – два совершенно разных стиля боя, два разных подхода к поединку. Первый – это постоянная смена стоек, ползание по земле и неожиданные быстрые атаки; Дампьер больше всего напоминает Вольдо, только еще более безумного и непредсказуемого. Кратос же – средоточие силы и ярости, он одновременно напоминает Сервантеса, Алгола и Айви:

мощные атаки, полет, контроль дистанции. Надо сказать, что в отличие от немощных джедаев, которых в Namco почему-то сделали очень слабыми, Кратос даже чересчур силен, и если в конце концов сообщество дозреет до официальных чемпионатов по Broken Destiny, он – первый, кто будет запрещен сразу же и безоговорочно. Но ради развлечения играть за него – сущее удовольствие.

Графически игра очень хороша. Не будем снова говорить, дескать, разработчики выжали из PSP все соки, но арены и персонажи действительно выглядят отменно. Особенно удив-

**Вверху:** Как видите, портативная версия может похвастаться отличными моделями персонажей. Особенно удивила отменная проработка лиц.



**Слева:** Кратос умеет не только наносить дальние удары своими мечами на цепях, но и ненадолго взмывать над ареной, как раньше это делал ученик Дарта Вейдера.

**Внизу:** Анимация в портативной версии практически ни в чем не уступает домашней: все очень плавно и красиво.



ли лица героев: заметно, что ради них пожертвовали даже детализацией доспехов и одежды, но оно того явно стоило. Порой даже кажется, будто Софития или Сон-Мина стали еще симпатичнее, поразительный эффект! Для любителей создавать своих персонажей радостной новостью станет известие о том, что предметов для создания нарядов стало еще больше, чем на PS3 или Xbox 360. Всех фанатов-модельеров ждет настоящее раздолье!

Можно подумать, что Broken Destiny идеальный файтинг, но, к сожалению, это не так. Главный недостаток портативной версии в чрезвычайно скудном наборе одиночных режимов и отсутствии полноценного онлайн. Да, здесь предусмотрен ad-hoc для сражений с друзьями по Wi-Fi (друг должен сидеть неподалеку со своей PSP и своим диском), но нет онлайн-мультиплеера Infrastructure, что особенно расстраивает ввиду явной нехватки одиночных соло-развлечений. Broken Destiny встречает возможностью быстрого боя с компьютерным оппонентом Quick Battle (причем перед боем вам дадут на выбор нескольких изображающих живых людей противников со своей статистикой побед-поражений и именем, прямо как в Tekken: Dark Resurrection), бесконечной чередой «битв на выживание» Trials Mode, который является, по сути, лишь переименованным Survival-режимом, и единственным полноценным (и где-то даже сюжетно ориентированным) Gauntlet Mode. Увы, и здесь ждет небольшое разочарование. Весь этот «сюжетный» режим — по сути, просто огромный tutorial, тренировочный зачин, разжевывающий все основы игры для новичков. Все задания здесь — лишь тренировка какой-либо техники: вас будут просить уходить от атак противника и контратаковать его, делать Gi, наказывать быстрыми ударами после блока медленных, учить приемы разных персонажей и понимать, куда можно соваться со своим контрвыпадом, а куда нет. Все это украшено сюжетом о похождениях Кассандры и Хильды, которые местами смешные и забавные, но никак не связаны с основной сюжетной аркой вселенной Soul Calibur, о чем игра честно предупреждает перед запуском этого режима.

Что ж, точки над «i» расставлены, время для завершающего слова. Как бы то ни было, все поклонники Soul Calibur получили отличную портативную версию любимого файтинга, причем даже более прогрессивную, нежели «каноническая» четвертая часть — с доведенной до ума боевой системой, большим количеством бойцов и арен, двумя новыми персонажами и возможностью сразиться с другом по ad-hoc. Ну а для простых владельцев PSP и новичков Broken Destiny — наилучший повод приобрести к знаменитому сериалу, попробовать его на зуб и в очередной раз восхититься графической мощью портативной консоли от Sony. **СИ**



**Вверху:** Главное, что пострадало при переносе игры на PSP, — даже не текстуры или детализация арен, а, как ни странно, спецэффекты.

**BROKEN DESTINY – ЛУЧШИЙ ПОВОД ПРИОБЩИТЬСЯ К ЗНАМИТОМУ СЕРИАЛУ, ПОПРОБОВАТЬ ЕГО НА ЗУБ И В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ВОСХИТИТЬСЯ МОЩЬЮ PLAYSTATION PORTABLE.**





Фехтование



Вейкбординг



Фрисби



Стрельба из лука



Баскетбол



Настольный теннис



Гольф



Боулинг



Водный мотоцикл



Гребля на каное



Велосипед



Авиаспорт

Наслаждайтесь 12 видами спорта на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, **уже в продаже в магазинах Хитзона!**



## Wii Sports Resort

Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus.

Wii. Nintendo

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать на сайте [www.hitzona.ru](http://www.hitzona.ru)

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Street Fighter IV
- 2 BlazBlue: Calamity Trigger
- 3 Super Street Fighter II Turbo HD Remix

6.5

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
Xbox 360, PlayStation 3  
Жанр:  
fighting, 2D  
Зарубежный издатель:  
SNK Playmore  
Российский дистрибьютор:  
«Софт Клаб»  
Разработчик:  
Ignition Entertainment  
Количество игроков:  
до 2  
Обозреваемая версия:  
Xbox 360  
Онлайн:  
www.kingoffightersXII.com  
Страна происхождения:  
Япония



## » The King of Fighters XII

Складывается впечатление, что в этом году некая мегакорпорация объявила подпольный турнир среди разработчиков файтингов. Не зря же сразу несколько заслуженных ветеранов решили потряхнуть стариной.

**У**далось ли The King of Fighters XII выполнить свое предназначение? С ходу на этот вопрос даже не ответишь. В чем-то, безусловно, прогресс очевиден. Достаточно одного взгляда на экран, чтобы заметить, насколько посвежела картинка. SNK Playmore с нуля перерисовала героев и арены, обновила анимацию бойцов – даже те красивые вспышки, которые получают, когда бьешь противнику в челюсть ногой с разворота, теперь выглядят ярче и богаче. Это, конечно, не впечатляющие сцены из Tekken 6, да и зрелищных ракурсов, как в Street Fighter

IV (где камера то и дело срывается с места, чтобы с выгодного угла показать очередной суперприем), здесь нет. Но все равно приятно.

Сам процесс нанесения увечий тоже претерпел изменения. SNK Playmore в массовом порядке отправила на свалку элементы, появившиеся в последних эпизодах (например, Tactical Shift System, позволявшую менять членов команды прямо во время раунда), но, как водится, взамен ввела парочку новых. Хит сезона – Critical Counter, когда, правильно парировав

**ДАЖЕ ТЕ КРАСИВЫЕ ВСПЫШКИ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТСЯ, КОГДА БЬЕШЬ ПРОТИВНИКУ В ЧЕЛЮСТЬ С РАЗВОРОТА, ВЫГЛЯДЯТ ЯРЧЕ.**

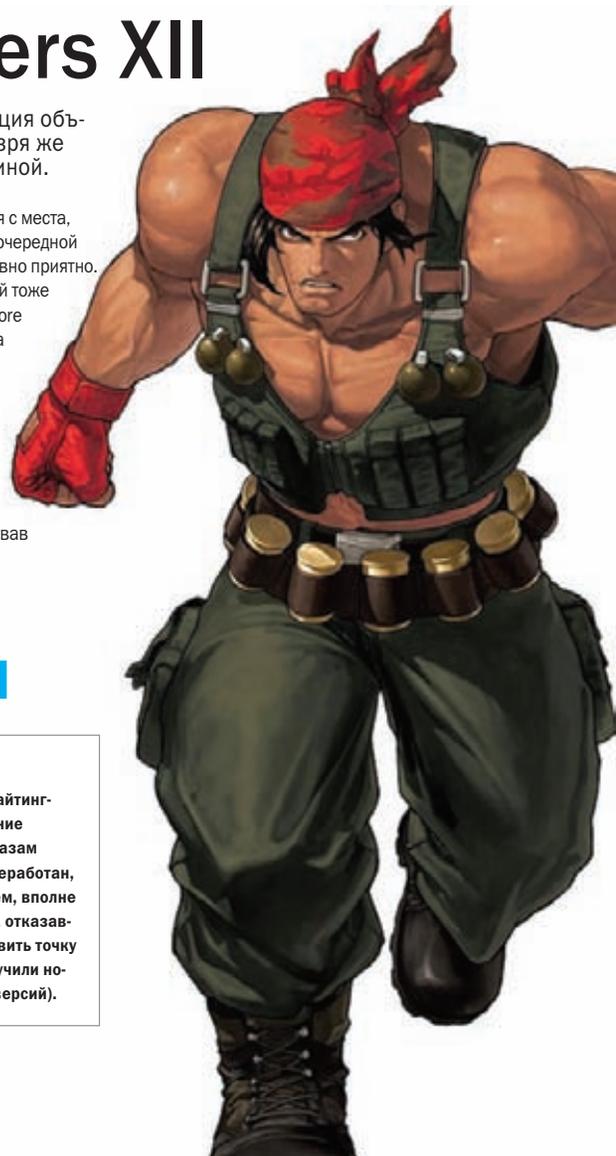
### Кто на новенького?

Новенький в KoF XII только один – персонаж Райден, прибывший в игру прямо из Fatal Fury (другого файтинг-сериала от SNK). Остальные герои перекочевали из предыдущих эпизодов The King of Fighters (предпочтение отдавалось выпускам, вышедшим до 1999 года), причем многие участники вернулись к своим старым образам середины 90-х. Откат коснулся не только внешнего вида бойцов: список доступных приемов тоже был переработан, и большинство персонажей лишились способностей, полученных в свежих эпизодах. Эта реформа, впрочем, вполне ожидаема: SNK Playmore заранее предупредила, что с помощью KoF XII намерена «перезапустить» сериал, отказавшись от ряда наработок ради возможности пойти в новом направлении. Следующий выпуск должен поставить точку во всех сюжетных линиях и заложить базу для новой истории. Впрочем, уже сейчас несколько героев получили новые образы и переработанный арсенал приемов (в частности, два героя, эксклюзивные для консольных версий).



ТЕКСТ

Дмитрий Карасев



НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Обновленная графика, знакомые персонажи, хорошо сбалансированный состав бойцов. Изменения в боевой системе открыли новые возможности.

**НЕДОСТАТКИ** Сократившийся список героев, отдельные недочеты в боевой системе, слишком короткий список режимов игры, необходимость скачивать большой патч для нормальной работы мультиплеера.

**РЕЗЮМЕ** Мы получили от KoF XII именно то, чего и ждали – обновленную графику, знакомых героев, интересные новшества в боевой системе. Увы, при этом требуется простить игре слишком много недостатков – от проблем с мультиплеером и отсутствия обязательных для любого файтинга режимов до чрезвычайно малого количества арен. Конечно, если бы не отмененные Street Fighter IV и BlazBlue: Calamity Trigger, к KoF XII отнеслись бы совсем по-другому. Но, как говорится, после драки кулаками не машут...

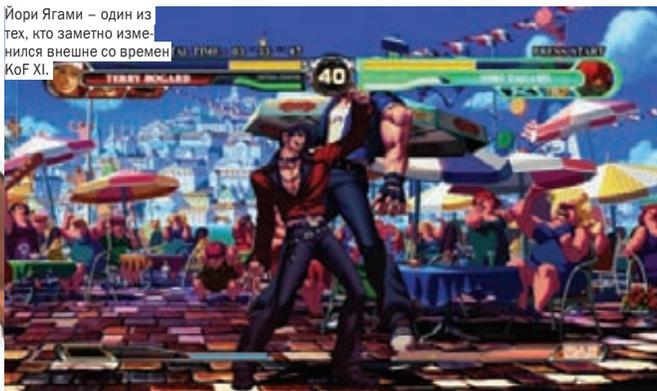
Большинство новых возможностей почему-то направлено именно на защиту. Вот, например, Guard Attack, позволяющая парировать практически любой вражеский выпад. Очень напоминает Focus Attack из Street Fighter IV.



## Нарисованная игра

На самом деле то, что в KoF XII «всего мало», объясняется отнюдь не ленью разработчиков из SNK Playmore. Дело в том, что в игре не используется технология, при которой все кадры анимации нарисованы, по сути, вручную. Это отняло у студии очень много сил: если верить официальной информации, над каждым персонажем работали десять дизайнеров в течение шестнадцати месяцев! Вот почему пришлось сократить число участников нового турнира, отказаться от зрелищных суперприемов второго-третьего уровней и так далее.

Йори Ягами – один из тех, кто заметно изменился внешне со времен KoF XI.



Не все останутся довольны экраном выбора персонажей: девочек мало, Май Сирану не удел... Но с точки зрения геймплея ростер весьма недурен.

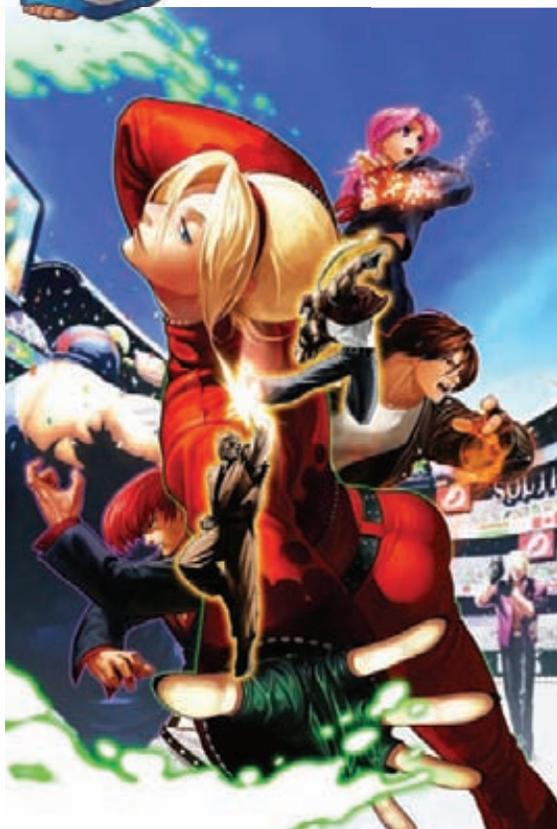


Разработчики подчеркивают, что одной из их задач было «создать самый зрелищный двумерный файтинг в истории».



вражеский выпад, вы на какое-то время оглушаете неприятеля, получая тем самым возможность провести серию атак, завершив ее витиеватым спецприемом. При должном старании можно в один заход лишить противника половины линейки жизни! Штука, конечно, интересная, но когда каждая твоя атака грозит обернуться крупными неприятностями для тебя самого, весь бойцовский дух враз куда-то улечивается. В итоге вместо ураганных поединков нередко наблюдаешь, как противники держатся каждый в своем углу и не желают нападать, опасаясь контратаки.

Шкала Power Meter была сокращена до одного деления – соответственно, и число суперприемов теперь равняется единице. Вообще, этот самый режим строжайшей экономии и стал самым неприятным сюрпризом KoF XII. Арен всего шесть, из них две – лишь «ночные» варианты уже имеющихся. Саундтрек ограничен прожиточным минимумом мелодий, которые преданные фанаты игры, наверно, уже выучили наизусть. Список бой-



цов сократился до 22 имен (в Kof XI, напомним, их было вдвое больше)... Не этого ждали поклонники от «новой надежды сериала».

Справедливости ради надо заметить, что для Tekken или Street Fighter такое число героев всегда считалось вполне достаточным. И все же лучшей аннотацией Kof XII остается фраза «Всего могло бы быть и побольше». Даже в списке режимов отсутствуют вроде бы обязательные для любого уважающего себя файтинга строчки. Мало того что на этот раз полностью отсутствует сюжет и, соответственно, нет никакого Story mode. Такое с сериалом случилось и раньше (да и невелика потеря, давайте признаем честно: сюжет

**И ВСЕ ЖЕ ЛУЧШЕЙ  
АННОТАЦИЕЙ КОФ XII  
ОСТАЕТСЯ ФРАЗА  
«ВСЕГО МОГЛО БЫ  
БЫТЬ И ПОБОЛЬШЕ».**

в The King of Fighters никогда не играл главную роль). Но куда подевались привычные Challenge mode и Survivor mode? Arcade mode есть, но состоит всего-то из пяти поединков против случайно собранных команд. Плюс возможность отдать второй джойстик другому игроку, плюс тренировка, плюс «Галерея» с бонусными картинками – все. Совсем негусто, особенно если сравнивать с тем изобилием, что предлагает Street Fighter IV или... едва ли не любой из предыдущих выпусков The King of Fighters.

В дополнение ко всем бедам, онлайнный режим оказался практически неиграбельным. Чтобы добраться до арены и вступить в бой, нужно сперва прорваться через огромное количество меню, опций и настроек... а в итоге обнаружить себя наблюдающим за поединком двух других игроков. И ведь выйти нельзя, извольте смотреть до конца. Когда удается вступить в бой самому, игра откидывает новые коленца: лаг не просто заметен, он ужасен. Каково играть в двухмерный и не слишком богат анимированный файтинг, когда изображение на экране то замирает, то ускоряется – вы, думается, представляете. Остается только скачать и установить гигантский, невиданный патч размером 700 мегабайт, устраняющий проблемы с сетевой игрой. А что еще прикажете делать? Перед нами все-таки долгожданный The King of Fighters в высоком разрешении. Да, задуманное удалось SNK Playmore только наполовину: большой шаг сделать получилось, да только шаг этот – не вперед, а в сторону. И если примириться с многочисленными недостатками, то вполне можно получить удовольствие от обновленной графики и от встречи со знакомыми персонажами. Ведь если даже Street Fighter IV не вызвал однозначного восторга как у ветеранов, так и у новичков (хотя в целом был принят более чем тепло), то Kof XII едва ли заинтересует кого-то, кроме преданных фанатов сериала, готовых, скрепя сердце, простить любимцу любые упущения создателей. Вот только не поубавится ли их до следующего выпуска? **СИ**



# 1/8 Жизни



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



реклама

купон  
действителен  
до 15.10.2009

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

50

50

сбарро рубли

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Dissidia: Final Fantasy
- 2 Tales of the World: Radiant Mythology 2
- 3 Любая Naruto-файтинг

7.0

Обзор японской версии



ТЕКСТ

Сергей Ряписов

**Справа:** Карта мира: мечами обозначены формально необязательные, но на деле необходимые сражения, знаками вопроса – дополнительные битвы с другими героями, флагами – сюжетные схватки.



ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation Portable  
**Жанр:**  
fighting, 4X/role-playing, action-RPG  
**Зарубежный издатель:**  
Namco Bandai  
**Российский дистрибьютор:**  
не объявлен  
**Разработчик:**  
Matrix Software  
**Количество игроков:**  
до 4  
**Обозреваемая версия:**  
PlayStation Portable  
**Онлайн:**  
<http://to-vs.namco-ch.net>  
**Страна происхождения:**  
Япония

## › Tales of VS.

За последние несколько лет политика Namco Bandai в отношении своего основного ролевого сериала изменилась достаточно сильно: раньше новые игры выходили с периодичностью в год-полтора, теперь же сериал «выдаивают» не хуже Final Fantasy. Очередной (и второй за этот год на PSP) результат этой политики – «полуроловый» файтинг Tales of VS.

**Е**ще с анонса было очевидно: в Matrix Games готовят игру исключительно для фанатов. Что, в принципе, не хорошо и не плохо, это просто определяет, чего от нее ждать можно, а чего не стоит. «Файтинг с элементами ролевой игры», VS, структурно во многом повторяет прошлогоднюю Dissidia Final Fantasy. Здесь есть и сюжетный режим (Yggdrasil Battle), и несколько типов Quick battle, и обязательный мультиплеер на четверых игроков. Разумеется, нашлось место и самому разному бонусному контенту, вроде чудесной мини-игры Tales of Wallbreaker. Сюжет повествует о вражде четырех государств, решивших не проливать больше кровь в бесконечных войнах, а организовать специальный турнир (ту самую Yggdrasil Battle), победителю которого достанется плод Мирового древа, приносящий благополучие и исполняющий желания своего владельца. Увлечательностью эта история не отличается, да и не больно-то она вообще в этой игре заметна. Все многочисленные сценки сводятся к коротеньким диалогам между персонажами



Система кастомизации персонажей в действии: четыре Люка, и все разные!



**НАШ  
ВЕРДИКТ**

**ДОСТОИНСТВА** Хорошая боевая система, обилие фансервиса: знакомые персонажи, музыка и элементы игрового процесса обязательно понравятся поклонникам сериала.

**НЕДОСТАТКИ** Рудиментарный сюжет, слабоватая графика, засилье фансервиса: незнакомые персонажи и элементы игрового процесса только запутают новичков.

**РЕЗЮМЕ** В преддверии выхода новых частей сериала для домашних консолей Namco Bandai подогревает интерес поклонников заведомо «побочной» игрой. Все достоинства и недостатки Tales of VS. заранее определены выбранным жанром и аудиторией: давние фанаты, имеющие представление, в том числе, и о тех играх сериала, что на английском не появлялись, наверняка оценят этот фансервисный файтинг, а вот всем остальным, скорее всего, будет попросту скучно. Не будучи в давнем знакомстве с «обычными» Tales of, за эту братья незначем.

**ЧТО БОЕВАЯ СИСТЕМА, ЧТО СЮЖЕТ, ЧТО МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ – ВСЕ ЗДЕСЬ РАДИ ТЕХ, КТО С СЕРИАЛОМ ХОРОШО ЗНАКОМ, РАЗБИРАЕТСЯ В ЕГО ХИТРОСПЛЕТЕНИЯХ И ТОНКОСТЯХ И ДОЖДАТЬСЯ НЕ МОЖЕТ ВЫХОДА TALES OF GRACES ДЛЯ Wii.**

В игре собрано 35 персонажей из 13 игр сериала. Вот полный список всех героев:

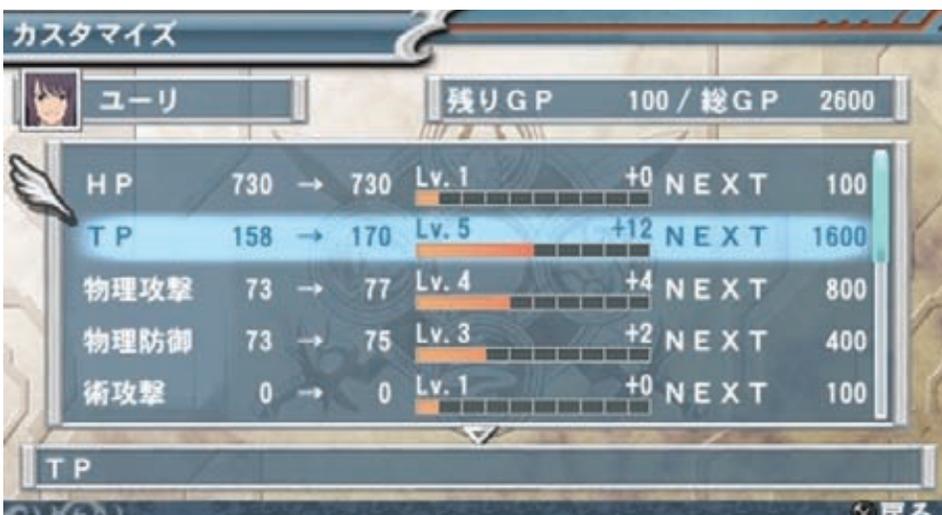
- Cress Albane (Tales of Phantasia)
- Mint Adenade (Tales of Phantasia)
- Chester Burkligh (Tales of Phantasia)
- Arche Klein (Tales of Phantasia)
- Dhaos (Tales of Phantasia)
- Stahn Aileron (Tales of Destiny)
- Leon Magnus (Tales of Destiny)
- Philia Felice (Tales of Destiny)
- Bruiser Khang (Tales of Destiny)
- Farah Oersted (Tales of Eternia)
- Kyle Dunamis (Tales of Destiny 2)
- Nanaly Fletch (Tales of Destiny 2)
- Harold Belserius (Tales of Destiny 2)
- Barbatos Goetia (Tales of Destiny 2)
- Lloyd Irving (Tales of Symphonia)
- Colette Brunel (Tales of Symphonia)
- Kratos Aurion (Tales of Symphonia)
- Presea Combatir (Tales of Symphonia)
- Eugene Gallardo (Tales of Rebirth)
- Mao (Tales of Rebirth)
- Senel Coolidge (Tales of Legendia)
- Luke fon Fabre (Tales of the Abyss)
- Tear Grants (Tales of the Abyss)
- Jade Curtiss (Tales of the Abyss)
- Anise Tatlin (Tales of the Abyss)
- Asch (Tales of the Abyss)
- Caius Qualls (Tales of the Tempest)
- Ruca Milda (Tales of Innocence)
- Iria Animi (Tales of Innocence)
- Richter Abend (Tales of Symphonia: Dawn of the New World)
- Yuri Lowell (Tales of Vesperia)
- Rita Mordio (Tales of Vesperia)
- Judith (Tales of Vesperia)
- Shing Meteorite (Tales of Hearts)
- Kohak Hearts (Tales of Hearts)



и сюжетной нагрузки почти не несут – не ждите от игры сценарного размаха, свойственного «материнским» частям Tales. Каждая из «сюжетных ветвей» уверенно проведет вашу команду чередой обязательных и не очень битв, в которых удастся прокачать персонажей (в «партии» на сей раз только два героя), но этим их функции исчерпываются. Кстати, почти все персонажи вновь озвучены «своими» сейю. Кроме того, каждый из героев в истории играет роль, максимально близкую к той, что была у него в оригинальной игре. Например, Ллойд Ирвинг все так же защищает жрицу Колетт, а Кайл Дюнамис по-прежнему пытается показать своему отцу, чего он стоит. Такие детали не делают историю в целом интереснее, но, безусловно, добавляют шарма и увлекательности отдельным сценам.

**Вверху:** Используются традиционные для Tales of названия Artes и заклинаний.

**Внизу:** Экран распределения Grade Points между характеристиками. Можно стараться прокачивать все и сразу или налегать на что-то одно.





Но главное здесь, конечно же, не сюжет, а сражения. В основе боевки лежит все та же классическая, знакомая еще с Tales of Phantasia, Linear Motion Battle System. Причем на этот раз разработчики не модифицировали ее, как это принято почти во всех играх сериала, а обратились к варианту, максимально приближенному к оригиналу. Персонажи перемещаются в двух измерениях, используют обычные атаки и особые умения Artes (у всех героев сохранен их привычный набор), и единственным более-менее современным элементом можно назвать разве что особый прием Over limit. Схватки стремительны, яркие и совсем не успевают надоесть. Ветераны моментально освоятся и, немного прокачавшись, примутся с легкостью накручивать многохитовые комбо.

Не тронув боевую систему, разработчики немного изменили схему развития героев. Привычные уровни канули в Лету, а на замену им пришло распределение очков опыта между характеристиками. За каждую битву вы получаете определенное количество Grade Points, на которые можно улучшить любой из показателей выбранного героя. Сражаться и прокачиваться по-настоящему увлекательно, но многим наверняка покажется, что заниматься этим удобнее не в сюжетном режиме, а в Quick Battle. Основные варианты: Point Match или Life Match. В первом герои условно бессмертны, а задача игрока заключается



**ВETERАНЫ МОМЕНТАЛЬНО ОСВОЯТСЯ И, НЕМНОГО ПРОКАЧАВШИСЬ, ПРИМУТСЯ ЗАПРОСТО НАКРУЧИВАТЬ МНОГОХИТОВЫЕ КОМБО.**

(кроме очевидного «победи всех, кого встретишь») в наборе очков, начисляемых за победы, выполнение комбо, Hi-Ougi и так далее. Во втором случае каждому игроку дается по три «жизни», а команда, быстрее расправившаяся с противником, признается выигравшей.

Наконец, стоит сказать о внешнем виде Tales of VS. Графика, увы, заметно слабее, чем в лучших PSP-хитах, но в пылу битвы на недостаток полигонов не обращаешь никакого внимания. Достигается такой эффект, главным образом, благодаря обилию всевозможных вспышек и взрывов, то есть способом простым, но все еще действенным. Зато за саундтрек создателям можно смело сказать спасибо. Как и подобает всякому приличному капустнику, Tales of VS. вобрала все запомнившиеся поклонникам музыкальные композиции из прошлых игр сериала – причем на диске сыскалось место как оригинальным, так и новым вариантам хорошо знакомых мелодий.

Однако оговоримся в последний раз. Все расписанные достоинства игры будут в должной мере оценены только знатоками и давними поклонниками вселенной Tales of: именно для них, и только для них делалась Tales of VS. Что боевая система, что сюжет, что музыкальное сопровождение – все здесь ради тех, кто с сериалом хорошо знаком, разбирается в его хитросплетениях и тонкостях и дожидаться не может выхода Tales of Graces для Wii. А большинству «обычных» игроков, жаждущих хорошего ролевого файтинга, гораздо лучше подойдет наконец-то изданная на Западе Dissidia: Final Fantasy. Там и персонажи популярнее, и графика лучше, и язык субтитров роднее. **СИ**





Since 1956

 Spirito dell' Italia!

реклама

# КОНКУРС СО ВКУСОМ

Хороший художник должен быть ~~голодным!~~ **сытым!**

Если вкуснейшая ароматная пицца способна не только принести тебе огромное удовольствие, но и вдохновить - этот конкурс для тебя.

Приходи в любой ресторан "Сбарро", возьми у официанта коробку из под пиццы (твой мольберт), маркеры (твои кисти) - и начинай творить!

Если именно твоя работа будет признана лучшей - Пикассо не знал такой популярности - она появится на сотнях коробок с пиццей!

**ТВОЙ ПРИЗ - 10 регулярных (на тонком тесте) пицц\***

Служба доставки: (495) 741-77-55



Наслаждайся вкусом,  
черпай вдохновение,  
дари красоту!

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

Подробности акции  
на [sbarro.ru](http://sbarro.ru)

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 NHL 08
- 2 NHL 09
- 3 NHL 2k9

9.5



ТЕКСТ

Алексей Бутрин

PS3

XBOX 360



**Визу:** Броски с колена – такого в играх мы еще не видели.

## » NHL 10

Свою первую NHL-рецензию я написал ровно семь лет назад, с выходом NHL 2003. А играть начал еще раньше – с самой первой NHL 95. Но вспоминаю об этом я не для того, чтобы нацедить в мензурку побольше ностальгических слез или хуже того – помериться длиной бороды – вовсе нет.

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
Xbox 360, PlayStation 3  
**Жанр:**  
sport.traditional.hockey  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский дистрибьютор:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
EA Canada  
**Количество игроков:**  
до 2  
**Обозреваемая версия:**  
Xbox 360  
**Онлайн:**  
www.ea.com/games/nhl-10  
**Страна происхождения:**  
Канада

**В**едь если мысленно оценить прогресс серии за последнее десятилетие, можно констатировать: хоккейная линейка от Electronic Arts пределала гигантский путь от аркадной забавы с примитивной графикой до серьезно-симулятора с целой кучей дополнительных игровых режимов.

Но, несмотря на этот очевидный факт, каждый второй ежегодный обзор «номерных» игр (и NHL, разумеется, – не исключение) начинается с пережевывания (простите за грубость) соплей о том, что, мол, – все как в прошлом году, изменений практически никаких. Полно, господа, коли было все именно так, мы бы до сих пор гоняли по экрану смешных спрайтовых колобков с клюшками и слыхом не слыхивали о таких прогрессивных штука,

как встроенный в игру менеджер, онлайн-лиги и режим Be a Pro. Давайте не будем скатываться в заочный пессимизм, а лучше внимательно посмотрим, какие сюрпризы приготовили разработчики в этом году.

Тот факт, что на первый взгляд NHL 10 мало чем отличается от NHL 09, вовсе не причина для паники. Во-первых, что плохого в преемственности как таковой? А, во-вторых, если по какой-либо дикой причине, выпуск десятой части в этом году вдруг отменили, поклонники продолжили бы увлеченно играть и в предыдущую часть. Не от безысходности, нет – лишь потому, что и NHL 09 была чертовски хороша.

Именно по этой причине все, что уже было хорошо и в «Девятке», перекочевало в NHL 10 без изменений: большая часть анимации и текстур, физика шайбы и поведение игроков на льду, онлайн-возможности, базовый

геймплей режимов Be a Pro и Season.

Зато самые проблемные части игры – поведение защитников и особенно вратарей – были серьезно доработаны. В частности, прекратились глупые падения голкиперов на задницу при атаках с острого угла на ближнюю штангу. Число голов с выездом из-за ворот также уменьшилось в разы, причем часть из них теперь идет после добиваний, так как вратари стали лучше пресекать такие атаки щитками. Да и защитники не дремлют, они не только пытаются вытолкать нападающего с пятачка, но и вовремя могут поднять клюшку игрока, принимающего пас, либо с лету выбить шайбу за пределы своей зоны. Точно так же с лету хоккеисты пытаются добить шайбу в сетку и при штурме ворот.

Пожалуй, единственный атакующий рецепт из NHL 09, который продолжает работать

### Береги хлебальник смолуду!

Переход драк на вид от третьего лица – вещь скорее забавная, чем полезная. Да, теперь можно не только уклоняться, но и «контрить» удары, блокировать выпады соперника открытой ладонью, а то и вовсе получится натянуть ему свитер на голову и уронить на лед без единой зуботычины. Гораздо важнее другое: теперь в драке игрок может получить травму. Поэтому даже не вздумайте отвечать на провокации соперника кем-нибудь из снайперов или ценных плеймейкеров – пусть кулаки чешут профессиональные драчуны. Я как-то пренебрег своим же советом, в результате чего два лучших игрока из первого звена в одном и том же матче покинули площадку, один – со сломанным носом, второй – с вывихнутой челюстью. Обе травмы не фатальны (если травма не требует госпитализации, спортсмен может выйти на лед), однако на две недели все показатели этих игроков были снижены почти на 10 пунктов.

Кстати, в режиме Be a Pro в разделе статистики драки теперь делятся на «хорошие» (когда вы вступаетесь за одноклубника, которого задраивает тафгай соперников) и «плохие» (когда драки провоцируете вы сами, да еще и без видимого повода). Менеджеры клубов очень не любят плохие драки, и даже могут за них «сослать» вас в фарм-клуб AHL.

НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Улучшен механизм отдачи пасов и их перехватов, добавлена игра у борта, доработана система удалений, стал лучше Ve a GM (бывший режим «Династия»), добавлен режим мгновенного розыгрыша Кубка Стэнли.

**НЕДОСТАТКИ** По-прежнему скудные тактические настройки, нет прогресса в графическом дизайне, интерфейс малоинформативен. Нет Континентальной Хоккейной Лиги и российских команд.

**РЕЗЮМЕ** Переезд на next-gen платформу в 2006 году пошел хоккейному сериалу исключительно на пользу. Начиная с NHL 07, Electronic Arts может не забывать себе голову вопросами улучшения графики и исправления критических ошибок, бросив основные силы разработчиков на методичную шлифовку игрового процесса и расширение игровых режимов. И вряд ли единственный конкурент в лице NHL 2k10 сможет противопоставить EA NHL что-нибудь существенное.

## Будь!

Режим Ve a Pro существенных изменений не претерпел, однако те немногие, что замечены в NHL 10, на редкость удачны. Если вы играете за созданного вами спортсмена, то можете начать карьеру не в конкретном клубе, а с матча новичков и драфта, отдав свою судьбу в руки менеджеров NHL-клубов. Меня, к примеру, в первом же раунде пятым номером «завербовали» Anaheim Mighty Ducks, причем сразу же выказали высокое доверие и поставили в третье звено (правда, за те безобразия, что я творил на льду, потом все равно сослали в AHL). Чую, еще немного таких выкрутасов – и будут пытаться обменять в другую команду.

А вот режим «Династии» поменялся намного сильнее. Во-первых, теперь он по аналогии с Ve a Pro называется Ve a GM, и точно так же начинается с драфта, что очень правильно. Причем во время драфта теперь можно совершать обмены (не секрет, что в настоящей NHL как раз в этот период идет напряженная торговля драфт-пиками в обмен на игроков для оптимизации состава). При обменах игроки клубы, управляемые AI, теперь объясняют причины своих отказов от трейда, что позволяет лучше подбирать контрпредложение. По аналогии с менеджером ЕНМ 2007, появилась еще и такая полезная штука, как трейд-блок, в котором разрешается подробно прописать нужды клуба. Например, можно настроить трейд-блок следующим образом: «нам очень нужны защитники, молодые игроки, неплохо бы получить вратаря и совсем не нужны нападающие и игроки-ветераны». При таких установках 90% предлагаемых вам обменов будут включать молодежь и защитников, тогда как старперов и нападающих вам не станут впаривать вовсе. Точно так же настраивается блок, в котором вы выставляете игроков на продажу. А непосредственно при трейде в специальной секции теперь показаны сильные и слабые стороны обмениваемых игроков – оборона, нападение, физподготовка и видение площадки.

в «Десятке» со столь же убийственной эффективностью, – это голы в одно касание с пасом на дальнюю от вратаря штангу. Но и тут речь идет только о настройках по умолчанию. Дело в том, что помимо стандартных для NHL уровней сложности в игру введена новая опция – три базовых профиля настроек: Casual, Normal и Hardcore. Последний из них меняет параметры игры таким образом, что о площадке возопят даже прожженные ветераны. К примеру, сила паса в хардкорном режиме напрямую зависит от длительности зажатия правого курка, да и точность заметно снижена, поэтому о прицельных и молниеносных распасовках можно сразу же забыть. Даже простейшая продольная передача на выход игрока теперь занимает полторы-две секунды на «подготовку».

Доработка системы пасов коснулась и таких важных аспектов, как автоприцеливание и прием передачи. Игрок, принимающий шайбу, теперь более старательно отрабатывает этот элемент игры: сильнее наклоняет корпус,



**Вверху:** Травмы, с которыми можно выходить на игру, тем не менее, влияют на характеристики игроков, ухудшая их почти на 10%.

**Слева:** При игре у борта можно коньком отпихнуть шайбу одно-клубникам.

**СЕКРЕТ!  
Не балуй!**

С удалениями в NHL 10 тоже полный порядок. Наконец-то появились двойные малые штрафы, матч-штрафы и удаления до конца игры (последние выдают за очень грубую игру, которая повлекла за собой травму соперника).

далее выставляет клюшку и т.д. А уменьшение автоприцеливания теперь позволяет отдавать пас не только точно на клюшку партнера, но и на выход: к примеру, при входе в зону соперника, центрфорвард может не только отдать шайбу плотно прикрытому вингеру, но и пробросить ее чуть дальше к борту за спину опекающему партнера защитнику, чтобы уменьшить вероятность перехвата.

Все вышеописанное – лишь самые заметные изменения в механике NHL. В невидимой же глазу глубине точечным изменениям и, позвольте так выразиться, тюнингу подвергся буквально каждый элемент игры на площадке – это чувствуешь с первых секунд. Описывать каждый такой штрих – не хватит ни страниц, ни сил, поэтому просто поверьте на слово: заявления разработчиков о том, что доработка коснулась аж двухсот геймплейных элементов – это не пустое сотрясание воздуха, а чистая правда.

О других нововведениях, например, игре у борта мы уже упоминали в превью. Благодаря этому стало удобнее закрепляться в зоне противника. Игрок, закрывающий своим телом



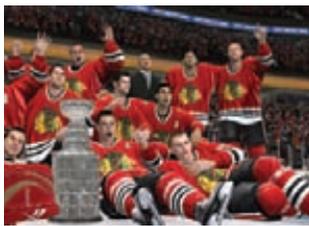
**С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ИГРАВШИЕ В NHL 09 ОСВАИВАЮТСЯ ЗДЕСЬ БУКВАЛЬНО ЗА ТРИ МАТЧА, С ДРУГОЙ – КАЖДЫЕ ПЯТЬ МИНУТ ОТКРЫВАЮТ ДЛЯ СЕБЯ КАКИЕ-ТО НОВЫЕ ГРАНИ ГЕЙМПЛЕЯ.**

шайбу у борта, может удерживать ее значительное время, а в подходящий момент – отпавать напарнику коньком (для этого используется обычная кнопка паса и правый стик). В одиночку отобрать снаряд у такого «умника» практически невозможно – потребуется, как

**Вверху:** Режим Be a GM теперь выстроен по тому же принципу, что и Be a Pro: у менеджера есть репутация, ранги, цели и несколько градаций «профессионализма».

минимум, двое хоккеистов: один прессингует игрока с шайбой у борта, а второй – не дает ему сделать передачу и одновременно пытается выбить шайбу клюшкой. Звучит, вроде бы, просто, но игру оживляет просто на ура, не говоря уже о выросшей реалистичности.

Одним словом, с какой стороны не взгляни на NHL 10, впечатления сплошь положительные. Игра дружелюбна к новичкам, но при этом умению ветеранов брошен дерзкий вызов в виде хардкорного профиля настроек. Еще лучше обстоит дело с балансом «узнаваемость – новые впечатления»: с одной стороны, игравшие в NHL 09 осваиваются с «Десяткой» буквально за три матча, а с другой – каждые пять минут открывают для себя какие-то новые грани геймплея. И это здорово! **СИ**

**Быстрорастворимый Кубок**

Еще одна чудовая новинка NHL 10 – режим мгновенного розыгрыша плей-офф. В нем можно вручную выбрать все 16 команд, которые, по вашему мнению, заслуживают участия в играх на вылет, взять одну или несколько из них на «ручное управление», задать длительность победных серий и – вуаля! Битва за Кубок лорда Стэнли – в самом разгаре.



Все травмы теперь делятся на «играбельные» и «неиграбельные». В первом случае вы можете принимать решение, что делать с травмированным игроком непосредственно по ходу матча: можно оставить его на скамейке запасных до конца матча и дать отсидеться пару смен либо просто отправить в бой – сквозь боль и слезы.

### Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта [www.glc.ru](http://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](mailto: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](mailto:INFO@GLC.RU) или прояснить на сайте [WWW.GLC.RU](http://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 \_\_\_\_\_

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Rock Band
- 2 Rock Band 2
- 3 Guitar Hero: On Tour

8.0



Создание персонажей сделано ничуть не хуже, чем в Rock Band 2 – выбор причесок, одежды и инструментов по-прежнему большой.



Сложнее всего научиться переключаться с инструмента на инструмент, не сбиваясь при этом с ритма.



## Rock Band Unplugged

Первый вопрос, который приходит в голову любому человеку, собравшемуся купить Rock Band на PSP, – как в это вообще можно играть без гитары и прочих инструментов? Ответаем: не просто можно, а даже нужно! Геймплей Unplugged с первых секунд подкупает сочетанием простоты и продуманности.

самом легком уровне нужно попадать лишь в каждый четвертый или восьмой такт, тогда как на Expert придется честно «отбарабанить» каждую ноту. На словах все просто и даже как-то глуповато. Но оба впечатления обманчивы: на высокой сложности Unplugged заставит вас изрядно попотеть, да и глупости там нет и близко: «табулатура» каждой песни идеально ложится на звуковой ряд, чем создает полную иллюзию того, будто вы не просто жмете на кнопки, а действительно играете мелодию.



ТЕКСТ  
Алексей Бутрин

**Е**сли вы читали наш VS-обзор второй Rock Band и Guitar Hero: World Tour, то наверняка помните, что наряду с солидной порцией комплиментов, RB2 также заслужила и немало упреков. С тех пор прошло больше года, но ситуация не изменилась ни на йоту. Сегодня хвалить и ругать Rock Band Unplugged мы будем ровно за то же самое (с небольшой скидкой на портативную специфику).

Вопрос не праздный – по сути Rock Band Unplugged как раз и представляет собой игровую реализацию этой самой привычки. Главное – иметь хотя бы минимальное чувство ритма и внимательно слушать музыку, чтобы суметь мысленно проследить партии различных инструментов. Остальное – дело техники: знай себе нажимай на четыре кнопки по краям консоли (стрелки «влево» и «вверх» плюс «треугольник» и «круг»), каждая из которых соответствует одной из «нот» четырех разных цветов – красного, желтого, зеленого и синего. Различные уровни сложности в Unplugged различаются лишь интенсивностью партитур. Грубо говоря, на

### Один за всех и все на одного

Самое оригинальное нововведение Unplugged в том, что играть приходится не за одного конкретного исполнителя (хотя в режиме «свободной игры» есть и такая возможность), а сразу за всю группу, вовемя переключаясь между инструментами при помощи шифтов. Постучали на барабанах, дернули пару струн на баса, спели полкуплета, забаббахали гитарное соло и снова за ударную установку – вот как это выглядит в двух словах. Пока вы играете на одном из

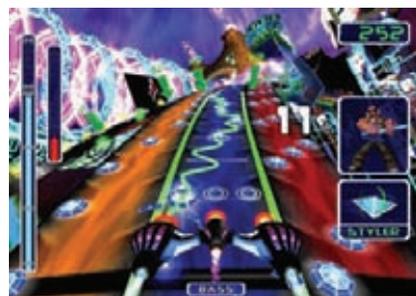
### Feel the rhythm with your hands\*

Признайтесь – есть ли у вас привычка барабанить пальцами под любимую музыку?

### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PlayStation Portable  
Жанр:  
special.rhythm.music  
Зарубежный издатель:  
Electronic Arts  
Российский дистрибьютор:  
Electronic Arts  
Разработчик:  
Harmonix  
Количество игроков:  
1  
Обозреваемая версия:  
PlayStation Portable  
Онлайн:  
www.rockband.com  
Страна происхождения:  
США

\*Чувствуй ритм своими руками – строчка из песни Soundgarden «Spoonman», вошедшей в саундтрек Rock Band: Unplugged.



### Яйца, амплитуда и патаны

Ритмические игры на портативных консолях – это не только Rock Band Unplugged и Guitar Hero: On Tour. Чего стоит один лишь Pataron, уже не первый год с успехом штурмующий сердца и кошечки геймеров всего мира. Впрочем, сам принцип геймплея, основанного на ритмичном нажатии кнопок, – еще старше. Помните бум первых электронных игр в 80-х, когда добрая треть тинейджеров нашей необъятной Родины увлеченно помогала волку и Микки Маусу ловить корзинкой падающие яйца? Мысленно наложите на эти ностальгические воспоминания какую-нибудь забойную песню System of a Down – и получите практически готовый прототип карманной Rock Band. Сама Harmonix начала заигрывать с музыкальной тематикой тоже далеко не вчера. Еще в 2002 году на Playstation 2 вышла прабабушка первой Guitar Hero – игра под названием Frequency. Годом позже последовало продолжение, Amplitude. Обе они имели очень скромный успех, даже несмотря на наличие в саундтреке таких музыкальных исполнителей как Дэвид Боуи, Run-DMC, Garbage и Blink-182. Без специализированного контроллера, как вы сами понимаете, играть было не особо интересно.

Неизвестно, чем закончилась бы эта музыкальная эпопея Harmonix, не приди им в головы гениальная идея о пластмассовой гитаре с разноцветными кнопочками. Скорее всего, вслед за «Амплитудой» вышли бы «Синусоида», «Децибел» и «Эквалайзер наносит ответный удар», а к 2009 году сериал наконец добрался бы и до PSP, при этом издался бы, разумеется, строго в Японии, с джей-роковским саундтреком и тиражом в пару тысяч экземпляров.

К счастью, все сбылось с точностью до наоборот: дорогу портативным «музыкалкам» протоптало целое стадо «слонов» в лице четырех частей Guitar Hero и двух Rock Band. Именно поэтому современная Unplugged, могущая похвастаться шикарной графикой и ремастеренным саундтреком, заранее обречена на популярность.

НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** Продуманный и затягивающий геймплей, графический дизайн и анимация близки к идеалу, большой выбор одежды и аксессуаров для участников группы.

**НЕДОСТАТКИ** Откровенно нудная и дурацкая карьера, отсутствие мультиплеера, несбалансированный саундтрек, не прощающий ни единой ошибки тайминг, отсутствие нормальной паузы, недостаточная громкость для комфортной игры в метро.

**РЕЗЮМЕ** Rock Band переехала с больших консолей на PSP «как есть» – с минимальными изменениями. Из этого факта вытекают абсолютно все ее достоинства и недостатки, один в один позаимствованные у «полноразмерной» версии. Но для российских геймеров гораздо важнее другое: Unplugged – первая игра из серии Rock Band, официально распространяемая на территории нашей страны.

**СЕКРЕТ!**

Обязательно включите в настройках игры опцию Wragaround, которая позволяет переключать треки по кругу, мгновенно перепрыгивая с четвертого на первый и обратно. На высоких уровнях сложности это сэкономит вам немало драгоценных секунд.

инструментов, партии остальных остаются пустыми. Но это лишь в том случае, если вы не делаете ошибок. Сфальшивили на гитаре? Что ж, придется задержаться на этом инструменте до тех пор, пока не сумеете отыграть кусок партии без ошибок. А в это время на соседней дорожке уже заиграли барабаны! Не справитесь с гитарой еще пару раз – и вот у вас уже не одна, а три «бесхозные» музыкальные партии, каждая из которых постепенно затихает и, в конце концов, станет вообще не слышна. Чтобы исправить ситуацию, приходится метаться от дорожки к дорожке. «оживляя» ступежавших соратников по группе. Эта геймплейная находка, несомненно, усложняет игру, но также и здорово способствует увлекательности. Чего, увы, не скажешь о других аспектах Unplugged.

**Этот гранж-ж-ж-ж-ж неспроста!**

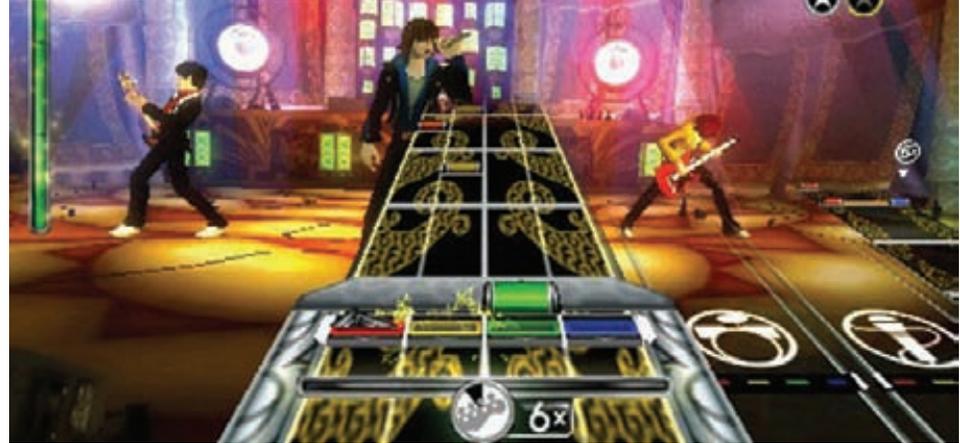
В то время как Guitar Hero всегда тяготела к рок-н-роллу, блюзу и хард-н-хэви, создатели обеих частей Rock Band явно питали слабость к нью-вэйву, альтернативе и гранжу, о чем недвусмысленно свидетельствовал саундтрек обеих частей.

В Unplugged эта тенденция не просто продолжилась, а дошла буквально до абсурда: из классиков рока сумели «выжить» лишь Bon Jovi, Billy Idol и Motorhead. Остальные не выстояли под натиском альтернативщины, уступив место Modest Mouse, Lacuna Coil, шизофреничному Siouxsie & the Banshees и вообще непонятно как попавшим в игру Freezerop. Из более известных коллективов в игру вошли классики прог-рока Jetro Tull, откровенно обдолбанные панки Dead Kennedys и целая армия гранж-живиков – Audioslave, Alice in Chains, Pearl Jam и Soundgarden. На самом деле, лично я ничего против гранжа не имею, более того – Audioslave и Soundgarden мне очень нравятся. Однако еще больше мне нравится разнообразие, к которому нас уже приучила Guitar Hero.

Все это еще больше усугубляется специфической карьерой Unplugged, в которой для открытия новых площадок и сет-листов одну и ту же песню приходится играть чуть ли не по десятку раз. Поверьте, когда вы в седьмой раз услышите завывание вокалиста Pearl Jam «I'm still alive!», вам искренне захочется по примеру легендарного Оззи Осборна откусить ему голову прямо на сцене.

Впрочем, есть в списке песен Unplugged и удачные находки, например, попсовенькие, но мелодичные Lit. Очень порадовал коллектив Black Tide с темой Show Me the Way. И отдельный низкий поклон разработ-

Star Power активируется отдельной кнопкой. В такие моменты жалеешь, что в PSP нет вибродатчика или гироскопа.



**«ТАБУЛАТУРА» КАЖДОЙ ПЕСНИ ИДЕАЛЬНО ЛОЖИТСЯ НА ЗВУКОВОЙ РЯД, И ЭТО СОЗДАЕТ ПОЛНУЮ ИЛЛЮЗИЮ ТОГО, БУДТО ВЫ НЕ ПРОСТО ЖМЕТЕ НА КНОПКИ, А САМИ ИСПОЛНЯЕТЕ МЕЛОДИЮ.**

чикам за System of a Down – Chop Suey! и группу Джека Блэка Tenacious D с песней Rock Your Socks.

**Эргономика должна быть эргономной!**

Вообще заботой об игроках разработчики свои головы особо не забывали. Типичный пример: режим паузы, который в мобильной консоли очень востребован, на то она и мобильная, чтобы начать играть или прерваться можно было в любой удобный момент. Причем изобретать велосипед не нужно, все уже давно придумано – надо лишь при снятии с паузы дать обратный отсчет от пяти до единицы, чтобы игрок успел приготовиться и точно «вписаться» в продолжение мелодии (такой

подход уж давно используется в Guitar Hero). Но нет, простые решения не для Harmonix – мелодия стартует сразу после снятия с «ручника», практически не оставляя игроку шансов продолжить песню без ошибок.

Столь же зло выполнен и просчет тайминга при нажатии кнопок – никакие вольности (нажать чуть раньше или чуть позже) тут и близко не допускаются. Возможно, это звучит как придирка, но хотелось, чтобы такие аспекты игры можно было, как минимум, настраивать в меню или изменять хотя бы в зависимости от уровня сложности.

К счастью, это не критичные недоработки и их вполне возможно исправить в следующей версии. А в том, что таковая появится, – лично у нас нет ни малейших сомнений. **СИ**

**Внизу:** Просто пройти песню – не проблема. Главное, заработать как можно больше звезд.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Операция «Багратион»
- 2 Codename Panzers: Phase Two
- 3 Company of Heroes

8.5



На экране – «Пантеры», но мы хотели рассказать вам не об этом, а о том, что из-за использования Steam запуск Order of War без онлайн-активации не получится. Увы и ах...

## Order of War

Не зря, ой не зря Wargaming.net занялась, казалось бы, не самой оригинальной (хотя и новой для себя) темой – RTS по Второй мировой. Ведь благодаря этому начинанию у нас стало на две хорошие стратегии больше. А Order of War право называться хорошей (даже очень хорошей) заслужила сполна.

### ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC  
 Жанр: strategy, real-time, historic  
 Зарубежный издатель: Square Enix  
 Российский дистрибутор: «Новый Диск»  
 Разработчик: Wargaming.net  
 Количество игроков: до 4  
 Требования к компьютеру: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM  
 Онлайн: www.orderofwar.com  
 Страна происхождения: Белоруссия

**Д**айте сразу расставим точки над «i». Order of War во всем следует традициям «Операции «Багратион»», и это неудивительно, ведь разработчики движутся вперед и, конечно же, развивают собственные идеи. Даже в кампании за немцев есть несколько миссий, которые мы уже видели ранее. Этим сходство не ограничивается – так, Order of War использует «багратионовскую» схему управления войсками. Отдать приказ отдельно взятому танку по-прежнему нельзя, придется командовать сразу целыми взводами (разработчики говорят о ротном уровне командования, но для роты танков и пехоты в одном отряде все-таки маловато). В неизменности сохранена и концепция ключевых точек. Хотите получать больше очков для вызова подкреплений – захватывайте эти точки и не отдавайте их оппоненту ни в коем случае. Тем более что каждый стратегически важный пункт откроет те или иные возможности. Возьмете один – дадут вам средние танки, другой – получите доступ к зенитным орудиям, третий позволит вызывать штурмовики (дорогое, но порой очень полезное удовольствие).

В принципе, проект вполне можно было бы окрестить «Операция «Багратион» 2.0». Но, со-

гласитесь, дать такое название игре, где советские войска появляются лишь в одиночных батальонах да мультиплеере, было бы как-то глупо. Да и не знают на Западе (а именно на западного геймера игра рассчитана в первую очередь) про какого-то там загадочного «Багратиона». Зато про высадку в Нормандии в курсе, и она тут есть. Будете вы и прорываться к Парижу, и идти по пыльным дорогам к границам Рейха. А в немецкой кампании – сражаться с ордами русских танков (которые здесь меньше чем батальонами по тридцать штук редко ходят) и пытаться что-то противопоставить бомбардировкам и парашютным десантам американцев.

Вообще, кампании в Order of War вышли на загляденье. Если в «Багратионе» некоторые миссии за разные стороны совпадали практически на 100%, то здесь каждая карта – маленький шедевр, и дело не только в качестве графики и обилии деталей, но и в собственно игровом дизайне. Нас бросают из огня в полымя, постоянно подкидывают новые задачи, пусть нетрудные (хардкорщики порадуют разве что последние уровни за немцев на максимальной сложности), но интересные. Вот одна группа американских солдат штурмует мост, за которым засели фрицы. Выполнили? Получите под командо-



ТЕКСТ

Андрей Окушко

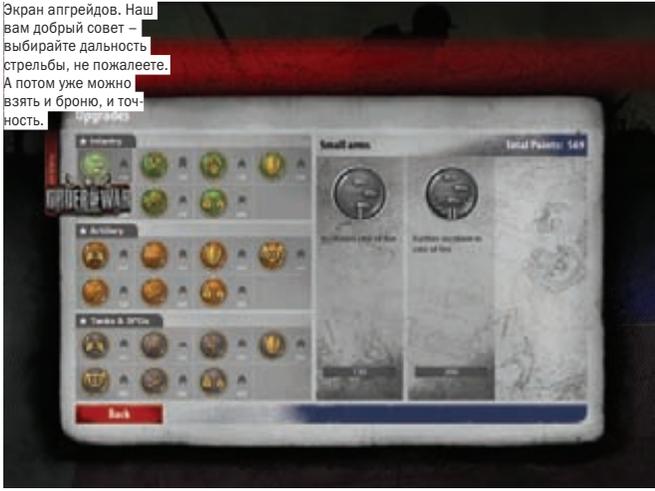
НАШ  
ВЕРДИКТ

**ДОСТОИНСТВА** У разработчиков получилась красивейшая игра-кино про Вторую мировую с великолепным дизайном миссий, интересной кампанией и отличным саундтреком.

**НЕДОСТАТКИ** Искусственный интеллект отнюдь не так хорош, как мы наделись до релиза, да и бич большинства игр – мелкие баги в версии 1.0 – никуда не делся.

**РЕЗЮМЕ** Взят за основу и переработан «Операцию "Багратион"», Wargaming.net получила Order of War. Скажем сразу – если вы ждали перерождения игры в нечто подобное Massive Assault, забудьте. Главное отличие от большинства конкурентов – зрелищность, и с ней здесь все в порядке. И картинка на экране, и режим «кинематографической камеры» просто восхищают. А вот с AI все не так гладко. В одиночных миссиях он ведет себя достойно, в кампании же порой просто «тупит». И это, как ни крути, немножко раздражает.

Экран апгрейдов. Наш вам добрый совет – выбирайте дальность стрельбы, не пожалеете. А потом уже можно взять и броню, и точность.

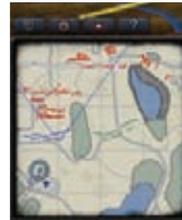


Думаете, неприятелю что-то светит? Ничего подобного – противотанковые пушки, размещенные в правильном месте, действительно творят чудеса.



вание другой отряд и уничтожьте зенитки, мешающие сбросить десант. Flak 88 успешно побеждены и ушли в небывшие? Добро пожаловать на кладбище. Нет-нет, не в том смысле. Просто теперь надо выбить гангов, использующих могилки как укрепления. Как, вы и с этим справились? Ну, даже не знаем, что предложить. Как насчет освобождения французской столицы от оккупантов? И так почти всегда – командование не дает вам расслабиться, перебрасывая с одного участка фронта на другой. Правда, есть и менее интересные миссии, когда вы тупо боретесь за вышеупомянутые контрольные точки. К счастью, сценариев такого рода немного, и подавляющее большинство заданий радует душу и глаз.

Да-да, проект не зря получил от нас медаль за графические технологии. Картинка, безусловно, хороша, особенно в режиме «кинематографической камеры». Включив его, вы теряете контроль над происходящим на поле боя, зато видите самые красивые моменты сражения. Виртуальный оператор отлично улавливает ключевые события, наводя объектив то на бегущих в атаку десантников, то на



## У NIVAL НАШЕЛСЯ ДОСТОЙНЫЙ ПРЕЕМНИК НА ПОСТСОВЕТСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ В ДЕЛЕ ПРОДВИЖЕНИЯ RTS ПО ВТОРОЙ МИРОВОЙ В МАССЫ.

горящий танк, то на пикирующие бомбардировщики. В общем, работает не за зарплату, а на совесть. А благодаря тому, что в большинстве миссий постоянно тыкать куда-то мышкой и проявлять чудеса микроменеджмента не надо, времени на то, чтобы посмотреть, кто, кого и как убивает, остается предостаточно. По крайней мере, в кампании.

**Внизу:** А вот и пара застрявших танков. Выберется из ловушки, подстроенной алгоритмом поиска пути, только один. Даже несмотря на разрешение моделям проходить друг через друга.

Избыток свободных минут образуется неспроста. Дело в том, что некоторые варианты «прокачки» ваших подопечных (между миссиями вы можете на честно заработанные очки приобрести что-то вроде «перков») ставят AI в тупик, заставляя его выкидывать всяческие фортели. Например, если уделить особое внимание дальности стрельбы, то потом вы часто будете уничтожать врагов, став чуть подальше, так, что они просто не смогут в вас попасть на таком расстоянии. Нередко в подобной ситуации искусственный интеллект теряется и напрочь отказывается что-то предпринимать. Пехота может даже не среагировать на обстрел, продолжая спокойно стоять на месте и не желая залечь. «А что тут

Обратите внимание: теперь двух одинаковых солдат в одном взводе вы не найдете. Каждый хоть чем-то, да отличается от соседа.



Похоже, здесь нацистам не повезет – американские танковые батальоны численностью машин не уступают советским.



ше всего бесит ситуация, когда ваш взвод обстреливает врага, а несколько солдат из состава подразделения игнорируют команды и просто стоят, мрачно взирая на противника. Надеемся, в патчах перечисленные выше проблемы решат, и тогда к оценке можно будет добавить минимум полбалла.

Если же хотите, чтобы AI бросил вам вызов, добро пожаловать в «скирмиш». Уж там-то никому спуска не дадут, стоит зазеваться, переводя свои танки через один мост, как вдруг по другому проедет колонна вражеских машин и быстренько позакхватывает все, до чего сможет добраться. Не гнушается враг и выброской десанта (и сам умеет от него защищаться). Больше того, обычно противник верно подбирает контрходы на ваши решения (привыкнете полагаться на «стада» бронетехники – ждите, что скоро напоретесь на орды противотанковых пушек). Пожалуй, только с вызовом «подмогой из-за карты» (вроде артиллерийского обстрела или бомбардировки) есть некоторые проблемы – ну, не любит ее AI. Впрочем, его можно понять – обычно такое действие стоит почти столько же, сколько два взвода средних танков, и вопрос «а надо ли?» становится вполне резонным. Тем более что выдавшие виды игроки редко собирают все свои войска в кучу и подставляются под

такого, на войне всегда кого-то убивают», – наверняка думает виртуальный пехотинец и не дергается.

Правда, отдадим разработчикам должное, с частью проблем в поведении AI, всплывших еще в «Операции "Багратион"», они справились (например, с бесконечными поворотами пушек, атакуемых с двух сторон). С частью, но не со всеми. Еще один пример – легкость, с которой можно устроить ловушку паре тройке вражеских танковых взводов. Достаточно подвести к ним поближе свой отряд послабее, обозначить атаку, после чего враг обычно бросается вперед, чтобы наказать наглецов. И если позади вашей приманки стоят противотанковые пушки, то кому-то в этом бою точно не поздоровится (подсказываю – не вам). Мы бы поняли такие выкрутасы, если бы в Order of War был «туман войны». Однако здесь-то его нет, а значит, «железный мозг» видит то же, что и вы. Еще порой AI не обращает внимания на оставшиеся без прикрытия контрольные точки. Правда, с этой проблемой я столкнулся всего пару раз, возможно, в отдельных миссиях были просто неверно настроены приоритеты поведения. Но боль-

В ролики замечательно вписаны кадры кинохроники, а также демонстрация тактико-технических характеристик юнитов.



Музыку к Order of War писал Джереми Соул (Jeremy Soule), композитор, работавший над саундтреками к таким хитам, как The Elder Scrolls IV: Oblivion, Neverwinter Nights, Prey, а из RTS – к Total Annihilation, Supreme Commander, Warhammer 40,000: Dawn of War и Company of Heroes. Так что эту стратегию от Relic и новейшее творение Wargaming.net объединяет не только жанр и тема Второй мировой, но и музыкальное оформление, делающее игру еще более кинематографичной.

Все по-честному: ночью в бою у танков включаются фары. А в домах горят окошки, видимо, не все соблюдают правила светомаскировки.





В Order of War не удалось избежать проблем с поиском пути для юнитов. Как-то у автора этих строк был случай, когда два немецких танка (в американской кампании) застряли между валунами. Один минуты через полторы все-таки как-то сумел выбраться. А вот второй – не потянул. Пришлось добить зверька, чтоб не мучился (не было желания ждать час-другой, чтобы проверить теорию, гласящую, что бронированная машина справится с этой проблемой сама).



удар. Впрочем, самым опытным все равно дорога одна – в онлайн, где могут сразиться до четырех человек на одной карте. Как известно, именно продуманный мультиплеер может стать залогом долгой жизни стратегии – и даже именитым компаниям приходится выпускать многие десятки патчей и обновлений, чтобы оттачивать баланс и поддерживать интерес к игре. Но уже сейчас ясно, что в лице Wargaming.net у Nival (создателей сериала «Блицкриг») на постсоветском пространстве нашелся достойный преемник в деле продвижения RTS по Второй мировой в массы. И мы этому искренне рады. **СИ**

По ходу кампании нам обычно четко указывают, что, где и как сделать. Впрочем, в жизни командование тоже старается ставить ясные задачи (вроде «удержать высоту 115»). А вот в плане использования ресурсов у нас даже больше свободы, чем у офицера на войне. Ведь в Order of War в большинстве случаев можно выбирать, кого позвать на поле боя. Нужны вам четыре взвода пехоты или взвод средних танков, пара зениток или удар штурмовиков по колонне движущейся бронетехники противника – решайте сами. Так что со свободой действий в Order of War все в порядке.

**Вверху:** Удар ракетами из-под крыльев самолетов, и от вражеских танков осталась едва ли половина. Да и те не в лучшем состоянии.

**Справа:** Часть немецких танков в Order of War, как и в «Операции Багратион», – PzKpfw III Ausf. M. Та модель, которая «вышла в печать» малой серией, и редко встречалась на поле боя. Ну нравится она разработчикам, что тут поделаешь.



Приятно, что вмешательство игрока не является единственным фактором, определяющим ход событий. Допустим, вы командуете боем на правом фланге, но это не значит, что на левом все замирает. Нет, действие развивается своим чередом и вовсе не по заранее прописанному сценарию. Автор статьи ради эксперимента трижды наблюдал за одной и той же ситуацией в кампании, где AI «рулил» с обеих сторон, и итог всегда был разным.

8.5



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



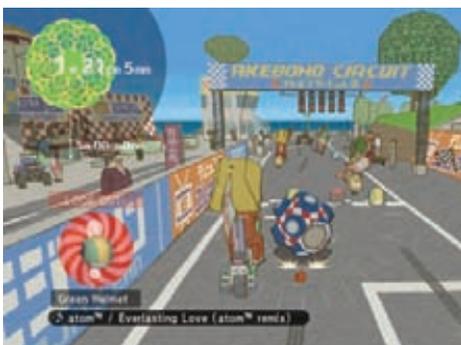
- 1 Katamari Damacy
- 2 We Love Katamari
- 3 Beautiful Katamari

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation 3  
**Жанр:**  
action, puzzle, 3D  
**Зарубежный издатель:**  
Namco Bandai  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клаб»  
**Разработчик:**  
Namco Bandai  
**Количество игроков:**  
до 4  
**Онлайн:**  
www.katamariforever.com  
**Страна происхождения:**  
Япония

**Вверху:** Поклонники сериала, конечно же, узнают этот уровень из We Love Katamari.

**Справа:** Помимо Короля (потерявшего память и потихоньку вспоминающего все старые уровни) задания Принцу отдает и созданный на замену монарху Меха-Король (на картинке справа от настоящего). Фиолетовый цвет неспроста: робот очень страдает от своей неумелости и постоянно ноет.



## Katamari Forever

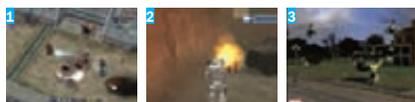
**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** В Японии игра называется Katamari Damacy Tribute – и оправдывает это название на все сто. Katamari Forever – своеобразная дань уважения липкому шарикю, собирающему на себя все подряд на протяжении уже пяти лет. Пусть и созданная без участия автора «Катамари» Кейты Такахаси, Forever оказалась на удивление славной игрой (что особенно приятно после провальных выпусков на PSP и Xbox 360). Словно осознав, насколько хороши были первые две части, разработчики понатащали оттуда уровней и преобразили их с помощью радующих глаз графических фильтров. Не поленились они и сделать свои площадки (достаточно неплохие, надо сказать), и придумать историю, связывающую воедино и «свежачок», и ретро. Локализаторы наполнили тексты забавнейшими шутками, а Ю Мияке сочинил ремик-

сы на любимые фанатами композиции и написал несколько новых. В качестве вишенки на торте были добавлены трофеи, новые режимы (один из которых вдвое ускоряет геймплей) и локальный мультиплеер (соревновательный и кооперативный) вместо онлайнowego. Так и получилась Katamari Forever – отличный подарок фанатам, игра, обязательная для приобретения тем, кто по какой-то причине прозевал сериал на PS2.

**НЕДОСТАТКИ** Прыгать с помощью гироскопов неудобно, камера часто ведет себя неподобающе, а толковых нововведений в давно известной формуле нет.

**ДОСТОИНСТВА** Самая красивая часть крышесносающего сериала с самым богатым набором уровней и режимов и искрометным юмором.

## ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Neo Contra
- 2 Iron Man
- 3 The Incredible Hulk

4.5

## ИНФОРМАЦИЯ

**Платформа:**  
PlayStation Portable  
**Жанр:**  
shooter, third-person, 3D  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский дистрибьютор:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Double Helix Games  
**Количество игроков:**  
1  
**Онлайн:**  
http://gijoe.ea.com/home-action  
**Страна происхождения:**  
США



**Вверху:** За укрытием здоровье восстанавливается особенно быстро, так что прятаться приходится регулярно.



**Вверху:** На «больших» консолях вторым персонажем может управлять ваш приятель, но на PSP кооператива не предусмотрено.

## G.I. Joe: The Rise of Cobra

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Если взять плохую игру и сделать ее портативной, станет ли она от этого лучше? G.I. Joe: The Rise of Cobra такой пример, пожалуй, на пользу: усидеть за этим шутером больше десяти минут сможет только самый ярый фанат фильма, а вот играть урывками, в метро, например, кому-то может даже понравиться. «Уменьшенная» версия старается во всем повторять вариант для домашних консолей: уровни, персонажи, сюжетные сценки, даже меню здесь такие же. В наследство достались и все проблемы «большой» игры: камера не показывает то, на что хочется смотреть, автоматический прицел не наводится на тех, кого нужно расстрелять, машины переворачиваются, крутятся на месте и исчезают. Перед нами все тот же простенький шутер с массой багов и без каких-то ярких идей. Как и в прошлый раз, главным до-

стоинством игры стал большой выбор персонажей, у каждого из которых есть свое собственное оружие и уникальный спецудар. Но, хотя на любой из уровней герои все еще выходят парами, совместно с приятелем играть теперь нельзя: PSP-версия не поддерживает мультиплеер ни в каком виде. Что ж, хотя бы графика тут более-менее уместная, чего о домашней G.I. Joe: The Rise of Cobra сказать никак нельзя.

**НЕДОСТАТКИ** Все те же, что и в старшей версии: плохая работа камеры, однообразный геймплей, неудачная система автонаведения. Но на этот раз еще и мультиплеера нет.

**ДОСТОИНСТВА** Графика приличная, героев много, а оружие и приемы у каждого из них свои, по мере прохождения открываются забавные бонусы.

8.0

Только  
цифровая  
дистри-  
бьюцияПОХОЖИЕ  
ИГРЫ

- 1 Wallace & Gromit's Grand Adventures: The Last Resort
- 2 Bone: Out From Boneville
- 3 Sam & Max Season Two

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, XBLA  
Жанр:  
adventure.third-person  
Зарубежный издатель:  
Telltale Games/Valve (Steam)  
Российский издатель:  
не объявлен  
Разработчик:  
Telltale Game  
Количество игроков:  
1  
Системные требования:  
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64  
VRAM  
Онлайн:  
www.telltalegames.com/  
wallaceandgromit  
Страна происхождения:  
США



**Вверху:** Все-таки квесты – волшебный жанр, например, в этой серии падать можно бесконечно долго, по крайней мере, пока не решите все летательные задачки.



**Вверху:** Уоллес как бы выбирает, что лучше, узнать судьбу или выиграть у курицы в крестики-нолики. Он-то не знает, что пернатая жулит.

## Wallace &amp; Gromit's Grand Adventures: Muzzled!

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** В хорошие квесты играть интересно, даже когда не знаешь, что делать дальше. Смешной комментарий персонажа или мини-игра приходят на помощь. В третьей серии «Уоллеса и Громита» волшебной палочкой стала ярмарка. Изобретатель придумал машину, которая делает мороженое с любым вкусом и запахом, хоть старой калоши. Вдруг в дверях появился незнакомец Монти Мазл. Оказалось, он затеял благотворительное представление и просит помощи у жителей Валлаби-стрит. На его ярмарке и происходит действие Muzzled! Под навесом крутят диафильмы, справа городской бакалейщик играет в лотерею, а над головой на гигантской карусели летает душака-Майор. Интереснее всего сразиться с ученой несущкой в крестики-нолики. Птичка не простая, а с секретом, и понял я это, когда проиграл поджожины раз подряд. Затем, конечно, секрет раскрыл, и куриные мозги

потерпели поражение. Раньше мы управляли изобретателем и собакой по очереди, теперь почти все время Громитом, и только в конце и ненадолго Уоллесом. Пес очаровательно гримасничает, так что от иной расстановки акцентов история только выиграла. Словом, серия получилась веселая и в меру сложная, одолеть ее можно часа за три, которые не пройдут даром – от развязки по спине бегут мурашки. Не иначе Telltale натягивала сюжетные струны перед финальным эпизодом.

**НЕДОСТАТКИ** Незначительные проблемы с управлением, развязка почти один-в-один повторяет первый эпизод.

**ДОСТОИНСТВА** Хорошо скроенная история, интуитивно понятные решения задачек, наиболее эстетически выверенный, пусть и не самый смешной эпизод сериала.

ПОХОЖИЕ  
ИГРЫ

- 1 Bone: The Great Cow Race
- 2 Sam & Max Season One
- 3 Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Только  
цифровая  
дистри-  
бьюция

6.5

## ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:  
PC, XBLA  
Жанр:  
adventure.third-person  
Зарубежный издатель:  
Telltale Games/  
Valve (Steam)  
Российский издатель:  
не объявлен  
Разработчик:  
Telltale Games  
Количество игроков:  
1  
Системные требования:  
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64  
VRAM  
Онлайн:  
www.telltalegames.com/  
wallaceandgromit  
Страна происхождения:  
США



**Вверху:** Единственное новое лицо в игре и самая стержовозная тетушка на свете, которая не взлюбила Уоллеса.

**Справа:** Удар из секретной стойки «косолопый медвежонок».

## Wallace &amp; Gromit's Grand Adventures: The Bogey Man

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ** Пушкин сказал, что писателя нужно судить по законам, им самим признанным. Поиграй Александр Сергеевич в четвертую серию «Уоллеса и Громита», он бы понял, насколько был прав. Нужно судить, а в нашем случае ругать и бить мокрым полотенцем по попе команду Telltale. Интересных идей на последний аккорд не хватило. Уоллес ничего грандиозного не изобрел, а вместо этого открыл сыскное агентство, и как всегда вовремя. Из загородного гольф-клуба пропал важный документ, теперь народный умелец должен спасти положение, а заодно отвертеться от свадьбы с похотливой соседкой. Как и прежде, мышкой указываем в активные области и водим героев по экрану, решая задачки. В предыдущих частях нас отучали от древней системы, когда приходится набивать сумку всем, что подвернется под руку. Четвертая серия, напротив, следует по

этому пути, здесь нужно хватать все, что хватает, и вставлять, куда помещается. Разгуляться негде, в доме разрешают походить в гостиной, а за калиткой – площадь и гольф-клуб. И пусть клуб оформлен прекрасно, она интересная комната положения не спасает. Словом, особо выдающимся финал не получился, четвертая часть хороша как самостоятельная игра, но уступает великолепной третьей. В одном заключительном эпизоде не откажешь: по духу он до того британский, что, кажется, умный пес вот-вот заговорит с йоркширским акцентом.

**НЕДОСТАТКИ** Игра по-прежнему очень короткая, решение задачек не интуитивное, мало площадок для исследования, всего один новый персонаж.

**ДОСТОИНСТВА** Занятный сценарий, грамотные диалоги, знакомое оформление, интересные задачки, понятные шутки.

# Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



## 108 Кросс-формат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставшим самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

### В этом номере:

Годзилла, король монстров: новый запуск.



## 122 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – обзорные статьи о современных технологиях и новости рынка.

### В этом номере:

Новости  
Большой тест  
Мини-тесты



## 100 Казуальные игры

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

### В этом номере:

Масяня в полной Африке.



## 104 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

### В этом номере:

Briefcase Romanin  
A Reckless Disregard for Gravity  
Battle Tanks  
Final Fantasy IV: The After Years



## 102 Widescreen

Продукция фабрики грез позволяет весело (а иногда – и со смыслом) провести время. При этом мы всячески поощряем походы в кинотеатры с друзьями, в меньшей степени – покупку лицензионных DVD (желательно коллекционных), а уж на последнем месте стоит потоковая скачка экранок из торрентов.

### В этом номере:

История одного вампира  
Последний вампир



## 116 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:

Стальная тревога: Новый рейд  
Sgt. Frog  
Стальной алхимик  
Mirai Nikki  
Mel Kano



**NO 94  
FM**

[www.radiounost.ru](http://www.radiounost.ru)

# Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ  
Алексей Копцев

## Масяня в полной Африке

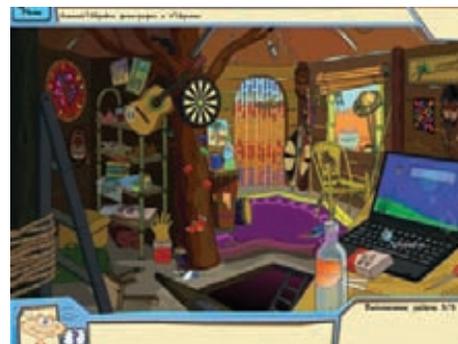
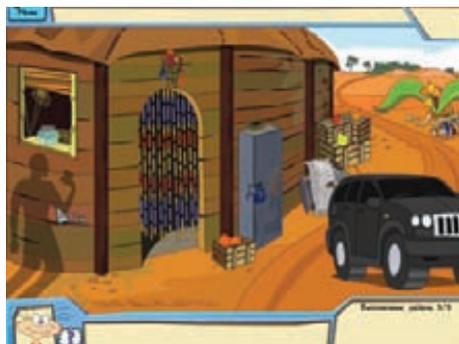
Сегодняшние тинейджеры успели позабыть культовую героиню родом из прошлого века. Теперь вспомнят, и не только у нас в Рунети, но и за ее пределами. Масянька заговорила по-английски, превратилась в Мокси и вовсю веселит англоязычную публику в игре Moxies Tabloid Adventure. Для наших соотечественников есть другая новость, тоже хорошая – недавно вышел новый жуть какой смешной квест «Масяня в полной Африке». Это ли не повод вспомнить прошлое и поговорить о будущем российского юморостроения?

«Масяня в полной Африке» делалась при самом активном участии Олега Куваева – автора оригинального интернет-сериала. Олег озвучил всех персонажей и придумал тысячу и одну шутку, а это гарантия, что происходящее на экране монитора будет как минимум занятным. Тем более, что дружная компания мультгероев – Масяня, Хрюндель и Лохматый – оказалась в крайне необычных, я бы сказал – экзотических декорациях. В Африке! Где гуляет Гиппопо на горе Фернандо. По.

Как вы, возможно, помните, в финале игры «Масяня под желтым прессом» наше развеселое трио обнаружило карту сокровищ. Теперь необходимо выяснить, в каком именно месте залегают эти «крайне полезные ископаемые». Нити расследования ведут в заброшенный дом, ранее принадлежавший известному путешественнику. Там и находится первая важная улика, кинолентка с инструкцией по поиску... африканских алмазов!

Согласно легенде, в самом сердце намибийской пустыни расположены кимберлитовые трубки, полные драгоценных камней. Но до Африки еще нужно добраться, для начала неплохо бы раздобыть денег на билеты. Однако трудности Масяню не пугают. Подобно Алану Куотермейну, легендарному авантюристу, она готова к любым неприятностям и сюрпризам. Будь то бесшабашные африканские «башибузуки» или занудные бюрократы из намибийской иммиграционной службы.

Есть несколько критериев, отличающих хорошую авантюру от авантюры похуже. В первую очередь – это сюжет, а в «...Полной Африке» с этим полный порядок (сорри за неловкий каламбур). Предсказать, что произойдет с Масяней в следующей локации, попросту невозможно. Будет она рыскать по шахтам или займется готовкой яичницы. В отличие от прочих квестов, где многие действия происходят на автомате, здесь все надо делать ручками. Брать выдергу и вытаскивать из доски ржавые гвоздики, работать отверткой и автогенном.



Сноровистой Масяньке любое дело по плечу, тем более что в игре есть своя система ачивментов-достижений. Сообразили вкрутить лампочку? Получите звание «Электрик со стажем». Нашли все спрятанные в локациях статуэтки Лохматого? Так у вас глаз – настоящий алмаз! Еще можно пробовать фрукты, собирать драгоценные ракушки, лечить хворых товарищей и просто гладить котов. Действия эти необязательные, но прикольные. Жаль только, что в локациях не так много интерактивных объектов. Чтобы куда ни кликнул – попал в хохму.

Некоторая статичность декораций компенсируется многочисленными мини-играми и головоломками самого нетривиального толка, что обычно несвойственно казуальным развлечениям. Как открыть люк при помощи игрушечного самолета? Синтезировать универсальный пятновыводитель? В конце-то концов, из чего приготовить обычную яичницу, когда в холодильнике вакуум? В этом квесте нет одинаковых заданий. Кому-то понравятся задачки на развитие внимания, кому-то – заковырять пазлы в лучших традициях «Масяни под желтым прессом».

Помните, в начале статьи я писал про Мокси и шутки, адаптированные для международной аудитории? Пока не очень понятно, как реагируют на куваевский юмор наши западные соседи, но в том, что он нравится россиянам,



ЭТА ИГРА  
ЕСТЬ НА  
ДИСКЕ

можно даже не сомневаться. Да и какой янки оценит похмельный коктейль в виде трехлитровой банки с огурцами, употребить который нужно обязательно хмурым питерским утром и с больной после вчерашнего головой? Зато нашим такая шутка будет как бальзам на сердце. Мы живем с Масяней в одной реальности, воспринимаем окружающий мир точно так же, как куваевские персонажи. И уже не важно, где ты находишься – в Питере, в Москве или в Намибии. Менталитет он и в Африке менталитет, и наша российская смекалка везде поможет.



АНТОН ТАРАН

## «Бесславные ублюдки» славного Тарантино

Приветствуем Вас, дорогой читатель. Эта рубрика еще пока совсем юная и неоперившаяся, однако уже всю смело подает голос. Вещает она о новинках кинематографа на наших экранах, рассматривая их порой с весьма неожиданной стороны. Честь открыть «Современное кино» выпадает фильму, который стал во многих отношениях самой ожидаемой картиной 2009 года.

**И** так, «Бесславные ублюдки». Еще в 2001 году, вскоре после выхода своего третьего опуса «Джеки Браун», недооцененного детектива про сорокалетних, Квентин Тарантино носился с идеей снять этот фильм. Недостаток финансирования помешал ему воплотить задумку тогда, зато освободилось время для съемок двухчастного вестерна «Убить Билла» — так рождается все хорошее в кинобизнесе.

Прежде чем дать оценку свежему творению режиссера, необходимо совершить прыжок в прошлое и вспомнить, а за что, собственно, в России такое странное, сочувственное, отношение к Тарантино? Ключ к пониманию — пожалуй, время, эпоха лихих 90-х и первичного накопления капитала, когда в прокуренных видеосалонах, под бубнеж Володарского, пораженные русские люди знакомились с танцем Траволты и Турман и сочувствовали раненому стукачу Тиму Роту. В период с 1992 по 1995 Тарантино не просто был на коне — он был богом, сияющим идиолом, вдохновлявшим на подвиги. Молодого революционера словно несласкончаемая и прекрасная волна вдохновения. Тогда дыша друг другу в затылок вышли «Бешеные псы» и «Криминальное чтиво», снятые по сценарию мэтра «От заката до рассвета», «Прирожденные убийцы» и «Настоящая любовь», а также «Десперадо» и «Дестини включает радио», где Квентин сыграл заметные роли.

А в реальной жизни, в реальной России, фильмы Тарантино смотрели такие же брито-

головые парни в кожаных куртках, может и не столь тонко разбирающиеся в кинематографе, но имеющие под подушкой такой же «Узи», как у Буча-Уиллиса. Само время доказывало палитру кровавых мазков режиссера, и люди, выдержавшие три часа «Чтива», знали, что не только в их Ужгороде бандиты рассекают по улицам, а старые склады неказисто украшены трупами. Если задуматься, произошло нечто чудовищное: мир вымышленный, залитый галлонами фальшивой крови, в какой-то момент подменил собой мир реальный в России, стал ближе, понятней и, что ли, роднее, и каждый теперь знал мелодию того твиста от Чака Берри.

Сейчас Тарантино, искупавшийся в лучах славы, попросту возвратился к любимому делу — кинокомиксу. Мальчик, воспитанный на волшебных картинках с текстовыми пузырями, в общем-то никогда не метил во что-то большее, нежели идеальный фильм для своего детства. Тысячи споров звучали в воздухе на протяжении последних пятнадцати лет — а это что, переделка гонконгского боевика? Откровенный оммаж «Робокопу»? Увековечивание желтого трико Брюса Ли? Критики все говорят и говорят — а где-то в выцветшей американской гостиниой остался маленький мальчик Квентин с завороненным взглядом, прикованный к телеэкрану (не его ли видим мы в «Чтиве»?). Он разбирает на кусочки непрерывный поток информации и собирает из него причудливые калейдоскопы, постмодерн-монстров, фильмов, цитирующих не реальность — но также

фильмы. Очень скоро они вырвутся на свободу за пределы его внутричерепного мира и соберут первый урожай премий.

Что, собственно, фильм? Да, это ремейк — теперь откровенный, почти одноименной картины 78 года. Странные салки фигур — не персонажей на фоне абсурдного действия в неведомом кукольном прошлом исторического театра, том самом, где нацисты были всего лишь прилежными недотелами, а фюрер без охраны слонялся по кинотеатрам. Я долго и честно старался найти другое сравнение, но тщетно — больше всего «Ублюдки» напоминает шедевр отечественного трэша «Гитлер капут!», вполне совпадающая с собратом как по target audience, так и по используемым приемам. Структура повествования, правда, фирменная — ломаная, но ломается она как барышня на саратовской дискотеке, то бишь недолго и сугубо проформы для. Брэд Питт не особенно заботится о том, чтобы походить на еврейского мстителя, политкорректность торжествует весьма странным образом, в кадре зачем-то появляется толстяк, изборажающий Уинстона Черчилля.

Главный парадокс ситуации в том, что именно сейчас, когда сознание среднего зрителя наконец доросло до гармоничного восприятия продукции Квентина Тарантино, у потенциальной аудитории выше всего шанс в нем разочароваться. Ведь все его «находки» и находки давно уже стали частью мирового кинопроцесса и растащены на культурные мемы.

А комикс — он всегда только комикс.

# Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ  
Лев Гринберг



## История одного вампира

### ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России  
с 22 октября

**Жанр:** приключения, фэнтези  
**Оригинальное название:** Cirque du Freak: The Vampire's Assistant  
**Режиссер:** Пол Уайтс  
**Продюсеры:** Лорен Шулер Доннер  
**В ролях:** Крис Массолиа, Джон С. Райлли, Джон Хатчерсон, Сальма Хайек, Уиллем Дафо  
**Производство:** США

**С**irque du Freak: The Vampire's Assistant. Название фильма отсылает к двум книгам серии «Сага Даррена Шена»: «Цирк уродов» и «Помощник вампира». Причем, если эти истории вместе с романом «Туннели крови» составляют трилогию «Кровь вампиров» (первый из четырех циклов «Саги»), лента является экранизацией не двух, и даже не трех, а разом четырех произведений, ведь кинематографисты «прихватили» еще и первый роман из второй трилогии («Обряды вампиров»), нареченный «Гора вампиров». Ну как, вы уже достаточно запутались? Ничего страшного, ведь чтобы получить удовольствие от просмотра, разбираться во всех этих нюансах вовсе не обязательно. Пожалуй, именно поэтому «Цирк уродов: Помощник вампира» и был переименован в «Историю одного вампира». И неважно, что две первые трилогии «Саги» давно изданы на русском языке. Фанаты литературных первоисточников – это, конечно, хорошо, но из всех зрителей именно они обычно оказываются наиболее придирчивыми: бегают по улицам, смущая менее искушенную

публику, и возмущаются, мол, киношники вымарали все самое лучшее из книг, а остальное перевернули. А потому лучше сделать вид, будто никаких романов в помине нет, и пусть зрители идут в кино не для того, чтобы оценить экранизацию известного произведения (тем более в России оно все-таки не ахти как известно), а просто посмотреть хорошее кино (а есть подозрение, что «История одного вампира» – кино и впрямь хорошее).

Даррен Шен, как и положено героям подросткового приключенческого фэнтези (кто-нибудь, придумайте уже для жанра «книг вроде Гарри Поттера, но немного других» емкое и короткое название!) – обычный паренек. Однажды он и его друг Стив попадают на выступление таинственного «Цирка уродов» и видят там множество чудес слишком реалистичных, чтобы оказаться всего лишь фокусами. Более того, Стив, как горячий поклонник всего вампирского, узнает в одном из «уродов» представителя обожаемой расы кровососов и, само собой, пытается к ней приобщиться. Да только получает от ворот поворот, а вместо него обращенным становится главный герой. Так заканчивается жизнь шестнадцатилетнего человека по имени Даррен и начинаются полные опасностей и неожиданностей приключения полувампира Шена. Ему предстоит столкнуться с завистью и даже ненавистью бывшего лучшего друга, научиться жить, используя новообретенные способности, бороться с врагами нормальных вампиров, Вампанезами, добиваться принятия в клан, ну и просто пытаться привыкнуть к существованию в совершенно ином мире.

Кстати, если вы все еще ждете фильма про «классических» кровососов, коротающих век по всем правилам Брэма Стокера, превращающихся в туман и летучих мышей, спящих в гробах, боящихся крестов, солнечно-го света и осины, – можете расслабиться и ждать дальше. Такие упыри нынче, увы, не в моде, а вампиры из историй про Даррена Шена очень далеки от образа традиционного вурдалака. Во-первых, они не бессмертны, а лишь медленно стареют. Во-вторых, их можно убить чем угодно, просто посложнее, чем людей. В-третьих, у них есть отражения, правда вампиров нельзя сфотографировать. В-четвертых, свет для них губителен, но убивает далеко не мгновенно. В-пятых, и это, пожалуй, самое удивительное – у них даже клыков нет. Вместо этого вампиры наделены острыми когтями, которыми вскрывают вены жертв. Ну и еще они не убивают. Отпив немного крови, целебной слюной заживляют раны тех, на кого напали, и исчезают в ночи. Исключением являются упомянутые выше Вампанезы – клан вампиров, по ряду причин предпочитающих выпивать пойманных людей «до капли».

Однако, «настоящие» здесь кровососы или нет, но «История одного вампира» выглядит ну очень занятной. Одновременно мрачный и яркий, серьезный и смешной, этот фильм вполне может стать первой частью отличного киносериала (трилогии или тетралогии – решать авторам). Лишь бы не повторилась история с «Леони Сниккетом», другой трагикомедией на ту же тему, экранизацией сразу нескольких книг многотомного романа, с треском, хотя и не заслуженно провалившейся в прокате, несмотря на все свои достоинства (к примеру, великолепную игру Джима Керри).





## Последний вампир

**О**ригинальное аниме 2000 года, *Blood: The Last Vampire*, могло похвастать многими достоинствами: удачной постановкой, драматичностью действия, эффектными, хотя и жестокими сценами. Но уж чего там точно не было, так это внятного сюжета. Фильм длился всего сорок четыре минуты, что, конечно, предполагает некоторую скомканность повествования, но, честно говоря, даже за это время вполне можно было рассказать полноценную историю. Таинственная девочка с катаной по имени Сая — охотница на вампиров. Она проникает на военную базу, где была замечена пара кровососов, находит их, убивает и растворяется в ночи, оставив в живых единственного свидетеля — местную медсестру. Вот и все, никаких неожиданных поворотов, флэшбэков, заклятых врагов или предательств — просто случай из жизни истребительницы кровососов. Во многом именно этот прием и сделал фильм необычным, помог создать впечатление неопределенности и таинственности происходящего, позволил зрителям почувствовать себя в роли невольных свидетелей странных событий, которые простым смертным видеть не положено. Но для создания полнометражного ремейка такой прием, разумеется, использовать не стали. Хорошо это или плохо, но сценарий фильма серьезнейшим образом отличается от своего первоисточника — без изменений осталась лишь основная канва: героиня забро-

шена на американскую базу в Токио. Сая — получеловек, полувампир, сотни лет живущая ради одной единственной цели — найти и уничтожить предводительницу кровососов, могущественную Ониген. Причина проста: Ониген убила отца Саи, и теперь героиня жаждет мести. В поисках сильнейшей из вурдалаков четырехсотлетней девушке помогает организация под названием «Совет», до появления Саи столетиями борющаяся с вампирами. Члены «Совета» обнаруживают непривычно крупное скопление вампиров (явный признак присутствия Ониген) в районе американской военной базы в Токио, и забрасывают Саю в местную школу, чтобы разведать обстановку изнутри. Там она спасает от вампиров Алису, дочь командующего базой, чем сильно усложняет себе жизнь: большинство членов «Совета» не любят свидетелей. В результате девушки оказываются меж двух огней, вынужденные сражаться и с людьми, и с вампирами. А ведь где-то неподалеку находится Ониген, и час их с Саей встречи все ближе...

Непросто представить, на какого зрителя рассчитывал Крис Наон («Империя волков», «Поцелуй дракона»). Поклонники аниме (как в России, так и во всем мире), в основном, весьма настороженно относятся к любым экранизациям японской классики. И, честно говоря, не без оснований: очень часто подобные работы не могут похвастаться ни бюджетом, ни постановкой, ни даже сценарием. Впрочем,



в случае с «Последним вампиром» сценарий не блистал как раз в оригинале, так что сосредоточенность режиссера (между прочим, создателя «Империи волков») на спецэффектном экшне легко понять. В самом деле, острых клинков, восточных боевых искусств, вампиров и кровавых брызг в фильме с избытком. И хотя ценителям восточных боевиков предстоит мириться с тем, что затейливые и здорово сыгранные экшн-сцены будут то и дело прерываться крупными планами и быстрой сменой ракурсов (увы, это неизбежная плата за то, что Джуанна Юн — пусть и неплохая актриса, но далеко не мастер единоборств), «обычный» посетитель кинотеатра, скорее всего, подвоха и не заметит.

### ИНФОРМАЦИЯ

**В кинотеатрах России с 29 октября**

**Жанр:**  
боевик, триллер  
**Оригинальное название:**  
*Blood: The Last Vampire*  
**Режиссер:**  
Крис Наон («Империя волков», «Поцелуй дракона»)  
**В ролях:**  
Джуанна Юн, Эллисон Миллер, Джей Джей Филд, Эндрю Плевин  
**Производство:**  
Гонконг, Япония, Франция  
**Продолжительность:**  
91 минута



# Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

## PlayStation Store

### 5 последних скачиваемых игр

- Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled, 369 Мбайт, \$9.99
- Interpol: The Trail of Dr. Chaos, 345 руб.
- NBA 2K10: Draft Combine, 387 Мбайт, \$4.99
- Invincible Tiger: The Legend of Han Tao, 263 Мбайт, \$14.99
- Buzz! Junior: Monster Rumble, 170 руб.

### Демoversии

- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes, 450 Мбайт
- FIFA 10, 1 Гбайт
- LittleBigPlanet, 1 Гбайт
- Katamari Forever, 539 Мбайт

### Дополнения

- UFC 2009 Undisputed – Additional Fighters, 38 Мбайт, \$3.99
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Gary Player GC, 243 Мбайт, \$4.99
- Red Faction Guerilla – Multiplayer Pack 2, 238 Мбайт, \$6.99
- Marvel: Ultimate Alliance 2 – Juggernaut Playable Character, 17 Мбайт, \$1.99
- High Velocity Bowling – Back To School Ball Pack, 5 Мбайт, 0.79
- High Velocity Bowling – Graphic Pattern Ball Pack, 5 Мбайт, 0.79
- High Velocity Bowling – Heather Haughtfer Pack, 38 Мбайт, 0.79
- PAIN – George Takei Character Pack, 100 Кбайт, £1.19
- Guitar Hero World Tour – Disc Import Pack, £2.99
- Guitar Hero World Tour – DLC Update, бесплатно
- Guitar Hero 5 – Street Sweeper Social Club Track Pack («100 Little Curses», «Fight! Smash! Win!», «Somewhere In The World It's Midnight»), 113 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero 5 – Downloadable Tracks (Rolling Stones «Prodigal Son (Live)», Rolling Stones «You Gotta Move (Live)»), £1.59/шт.
- Rock Band – Freezerop Pack 01 («Get Ready 2 Rokk», «Less Talk More Rokk», «Science Genius Girl»), 118 Мбайт, £1.69 или £0.59/шт.
- Rock Band – The PAX 2009 Collection (Paul and Storm «Opening Band», MC Frontalot «Origin of Species», Jonathan Coulton «Re: Your Brains»), 94 Мбайт, £1.69 или £0.59/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (The Jackson 5 «ABC», Audioslave «Gasoline», 3 Doors Down «Kryptonite», AFI «Miss Murder»), 28-53 Мбайт, £0.99/шт.

## » Briefcase Romanin

PC, XBLA АНОНС

Жанр: adventure | Издатель: неизвестен | Разработчик: Clever Hans Productions | Дата выхода: 2010 год

**И**нди-игры – тоже игры, и, несмотря на их «исключительность» и «немейнстримность», им тоже хочется, чтобы в них играли люди. А для этого они должны быть замечены. Помочь в этом могут всяческие фестивали – и Microsoft с недавних пор обзавелась своим. На Dream-Build-Play выставляются игры, созданные с помощью кроссплатформенной XNA Games Studio. И, как показывает Briefcase Romanin, даже на Xbox 360 вполне сыщется местечко для рисованной point'n'click-адвенчуры – здесь она не выглядит странно. По крайней мере, не более странно, чем любая другая игра с сюжетом, закрученным вокруг чемодана с головой (и я не имею в виду «с головой внутри», взгляните на картинку). Разработчики (оба) выудили концепцию «сумасшедшего города» из классической русской литературы и раннего кинематографа. Разумеется, влияние на них оказали и классические квесты от LucasArts – в первую очередь,

Чемодан вовсе не такой безжизненный, каким поначалу кажется.



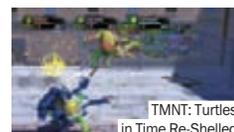
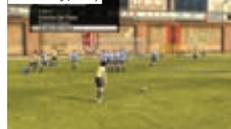
Несмотря на заявленный объем всего в 40 мегабайт, Rage of the Gladiator демонстрирует весьма приличную графику.



LittleBigPlanet (демо)



FIFA 10 (демо)



TMNT: Turtles in Time Re-Shelled



Marvel: Ultimate Alliance 2 – Juggernaut Playable Character

своим визуальным стилем. К слову, вся великолепная здешняя графика сперва вручную рисуется на бумаге и только потом сканируется в цифру одним-единственным человеком. Весь этот титанический труд будет проделан, чтобы игра могла похвастаться «родным» разрешением 1080p. После Dream-Build-Play разработчики очень надеются, что им удастся протолкнуть игру сразу в Xbox Live Arcade, минуя, скажем так, не очень престижную секцию Xbox Live Indie Games. Конечно, распространяться игра будет и на PC, но о каких-то конкретных сроках пока говорить рано: пока Briefcase Romanin готова лишь на треть. И не стоит ожидать, что игра будет большой: разработчики рассчитывают, что она лишь вдвое обойдет по продолжительности средний эпизод от Telltale Games, и при этом всю историю им удастся рассказать целиком.

Алексей Косожикин

Раскрывать сюжет разработчики пока отказываются – боятся испортить нам впечатление.



# » AaaaaAAaaaAAAAaAAAAA!!! – A Reckless Disregard for Gravity ★★★★★

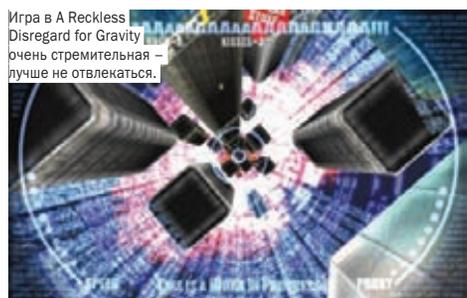
PC **НОВИНКА**

Жанр: sports.alternative.special | Издатель: Dejobaan Games | Разработчик: Dejobaan Games | Размер: 251 Мбайт | Зона: RU | Цена: \$9.99

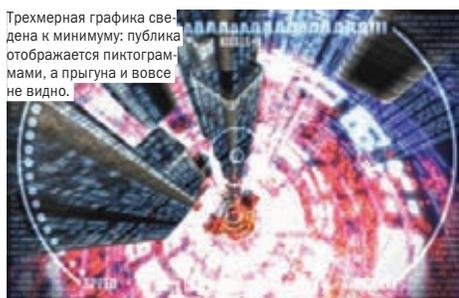
**В**сем вам, наверняка, известен основной недочет всех экстремальных видов спорта – они экстремальны. Свернуть себе шею где-нибудь в горах – чего же в этом приятного? А если получить дозу адреналина уж очень хочется, на помощь спешат видеоигры. Причем зачастую они еще экстремальнее, чем сам спорт – не столько за счет опасности (прогресс еще не дошел до того, чтобы приставка ломала геймеру кости), сколько из-за безбашенности геймплея. Поверьте, Reckless Disregard for Gravity демонстрирует это в полной мере – такое ощущение, что разработчиков заперли на десять лет в подвале и не кормили, а потом выпустили и под дулом пистолета заставили писать игру. Сравнить происходящее в ней можно со скайдайвингом, но не с простым – просто падать нам показалось бы слишком скучно. Задаст жару система препятствий – от прыгуна требуется проскальзывать как можно ближе вдоль пролетающих мимо строений. Промажнешься – расквасишь бедолагу об какую-нибудь крышу, не станешь рисковать – пошел вон, такие игроки здесь не в почете. И ведь в целости и невредимости долететь до земли мало – нужно еще вовремя раскрыть парашют и приземлиться строго в заданном месте. Кривая обучения взлетает ввысь очень быстро:

уровней через десять уже придется изрядно попотеть, чтобы заработать на прохождении хотя бы одну звезду из пяти. В игру постоянно добавляются новые вносящие разнообразие элементы: панели, приносящие больше очков или ускоряющие падение, толпы фанатов, которым неплохо бы сделать в полете ручкой, и всевозможные сумасшедшие условия, заставляющие кровь быстрее бежать по жилам. Набранные очки преобразуются сперва в звезды и только потом в местную валюту – зубцы, на которые предстоит покупать новые уровни. Это, собственно, все – сюжета здесь и на копейку нет, а о графике и говорить неловко, разглядывайте картинки, старайтесь представить самостоятельно. Цель игры, как и в случае с настоящим спортом – лишь в результате, благо похвастаться длинным рядом цифр можно с помощью глобального онлайн-рейтинга. А еще можно поразмышлять на тему спорта в нашем светлом киберпанк-будущем, когда все Олимпиады будут проводиться на дому, а спортсмены и не подумают оторвать натренированный зад от кибердивана. И знаете что? Если в программе просмотрены столь неунылые игры, как A Reckless Disregard for Gravity – я лично ничуть не против!

Алексей Косожихин



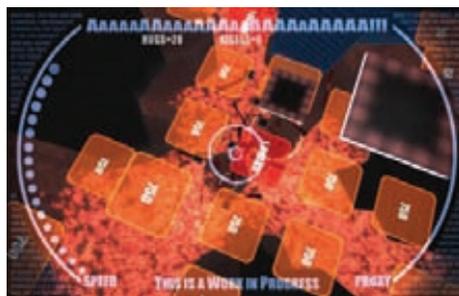
Игра в A Reckless Disregard for Gravity очень стремительная – лучше не отвлекаться.



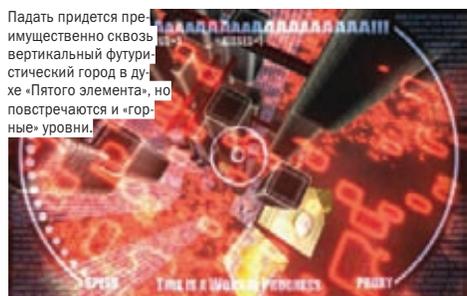
Трехмерная графика сведена к минимуму: публика отображается пиктограммами, а прыгуна и вовсе не видно.



Панели с очками можно рассматривать и как указание маршрута – они обычно располагаются в самом «рыбном» месте.



«Засалить» вообще все здания невероятно сложно, но приходится стараться – иначе пяти звезд не видать.



Падать придется преимущественно сквозь вертикальный футуристический город в духе «Пятого элемента», но повстречаются и «горные» уровни.



**ПРОМАХНЕШЬСЯ – РАСКВАСИШЬ БЕДОЛАГУ ОБ КАКУЮ-НИБУДЬ КРЫШУ, НЕ СТАНЕШЬ РИСКОВАТЬ – ПОШЕЛ ВОН, ТАКИЕ ИГРОКИ ЗДЕСЬ НЕ В ПОЧЕТЕ.**

## Новости

Алексей Косожихин

Twisted Pixel, создатели великолепных The Maw и 'Splosion Man, показали на выставке Penny Arcade Expo первый трейлер своей новой игры. Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley будет рассказывать о супергерое, который путешествует между разными комиксами, изменяя их сюжет. Вместе с этим меняются и геймплей с визуальным стилем игры. Больше ничего Twisted Pixel пока сказать не могут, игра все еще на ранней стадии разработки.



Тем временем, у проводящих выставку, собственно, Penny Arcade с собственными играми не так уж гладко. Один из комиксистов, Майк Крахулик, жалует на невозможность быстро получить отзывы публики по его работе: игра делается слишком долго, да и никакой из нарисованных им концепт-артов в первоизданном виде в ней не появляется. Другой – Джерри Холкинс – наоборот, находит новое занятие веселым и интересным. Однако будущее сериала Penny Arcade Adventures пока остается туманным: студия Рона Гилберта Hothead Games слишком занята с Deathspank и за третий эпизод может так никогда и не взяться.



Sony выпустила прошивку для PSP под номером 6.00. Вопреки столь «круглой» цифре, ничего значимого она не делает: переименовывает один раздел в настройках, добавляет пару цветовых схем, да что-то улучшает в сетевой безопасности интернет-браузера. Скорее всего, новая прошивка нужна только для того, чтобы насолить пиратам, после ухода со сцены безымянного Dark Alex те переживают не лучшие времена.



Гораздо полезнее прошивка 3.01 для PS3. Она исправляет спровоцированные версией 3.00 баги, так что теперь наконец-то можно будет без проблем сыграть в Uncharted: Drake's Fortune. Больше никаких новшества она не содержит, и, право, слава богу.

## Xbox Live Marketplace

## 5 последних скачиваемых игр

-  Command & Conquer Red Alert 3 Commander's Challenge, 2 Гбайт, 800 MP
-  Bubble Bobble Neo, 126 Мбайт, 800 MP
-  Sonic & Knuckles, 29 Мбайт, 400 MP
-  Defense Grid: The Awakening, 297 Мбайт, 800 MP
-  Yo-Ho Kablammo, 136 Мбайт, 800 MP

## ДемOVERСИ

-  Darkest of Days, 429 Мбайт
-  NBA Live 10, 744 Мбайт
-  Cabela's Big Game Hunter 2010, 391 Мбайт

## Дополнения

-  ALL / Tiger Woods PGA Tour 10 – Gary Player GC, 188 Мбайт, 600 MP
-  UFC 2009 Undisputed – Downloadable Fighters, 27 Мбайт, 320 MP
-  Texas Hold 'Em – Environment: Casino, 2 Мбайт, 160 MP
-  Texas Hold 'Em – Environment: Hip Hop, 2 Мбайт, 160 MP
-  Buku Sudoku – Puzzle Packs 7-10, 412 Кбайт, 160 MP/шт.
-  Raider IV – Additional ship #1: Raider MK-II, 204 Кбайт, 80 MP
-  Raider IV – Additional ship #2: Fairy, 204 Кбайт, 80 MP
-  The Beatles: Rock Band – «All You Need Is Love», 20 Мбайт, 160 MP
-  Guitar Hero 5 – Street Sweeper Social Club Track Pack, 101 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Anvil Pack 01 («666», «Metal on Metal», «This Is Thirteen»), 112 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
-  Rock Band – Freezerop Pack 01, 119 Мбайт, 240 MP
-  Rock Band – The PAX 2009, 94 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
-  Rock Band – Downloadable Tracks (The Jackson 5 «ABC», Audioslave «Gasoline», 3 Doors Down «Kryptonite», AFI «Miss Murder», Tenacious D «Tribute», Tenacious D «Rock Your Socks», The Guess Who «No Time», The Guess Who «Hand Me Down World», Dinosaur Jr. «The Wagon», Dinosaur Jr. «Pick Me Up»), 24-46 Мбайт, 160 MP/шт.
-  Lips – Downloadable Tracks (The Postal Service «Such Great Heights», Ugly Kid Joe «Everything About You»), 105-113 Мбайт, 160 MP/шт.



The Beatles: Rock Band – «All You Need Is Love»



Red Alert 3 – Commander's Challenge



Darkest of Days (демо)



Bubble Bobble Neo

## Battle Tanks ★★★★★

Жанр: action | Издатель: Gameloft | Разработчик: Gameloft | Размер: 95 Мбайт | Зона:  | Цена: 345 руб.

3

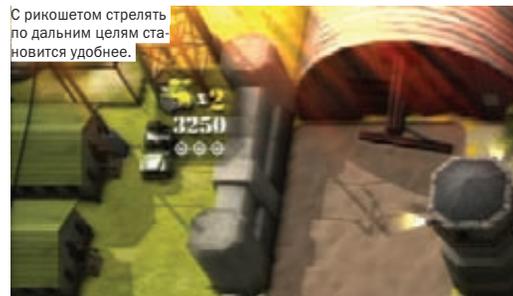
аслуженный мастер мобильных развлечений Gameloft, похоже, нашел себя и в скачиваемых играх для консолей. В самом деле, не только ведь пасьянсы на сотовых раскладывают – там прекрасно идут и римейки игр из нашего детства.

Как и, собственно, на PSN. В этот раз Gameloft решила не размениваться на всякие телевикторины, а соорудила игру, живо напоминающую всем отечественным геймерам приставку «Денди» и знаменитые «Танчики», даром, что со знаменитой Battle City ее роднит одно только слово в названии. Тем не менее, отсутствие звездного родства и изменение концепции на качество продукта никак не повлияло: не пытайтесь пересказывать классику, Gameloft сумела воссоздать атмосферу, стиль и отчасти даже геймплей упомянутой игры. Боевая машина управляется, по современным меркам, стандартно: левый стик отвечает за передвижения, а правый – за прицеливание (можно к нему же прикрутить и стрельбу, но тогда снизится точность). Кроме того, танк может оставлять мины (по три за жизнь), на которых, правда, может и подорваться и сам. С этим делом тут вообще все серьезно: даже от собственного снаряда танк не застрахован, приходится учитывать рикошет и не палить как заведенный во все стороны.

На картах такого размера спрятаться за стеной сложно – все у всех на виду.



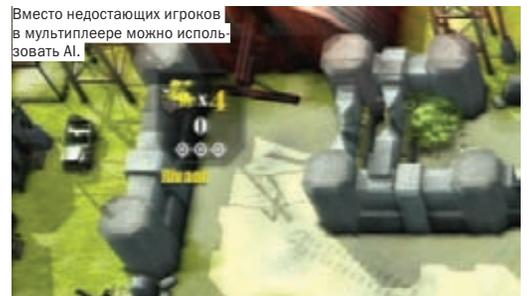
С рикошетом стрелять по дальним целям становится удобнее.



Кроме вражеских бронемашин и турелей на поле боя можно также встретить ящики с бонусами вроде ускорения или ракетницы. К слову об уровнях – со времен сиделок перед ламповым телевизором они не болно-то выросли. Но четырем игрокам здесь в самый раз – мультиплеерные битвы протекают стремительно и увлекательно. Помимо групповых сражений онлайн или за одной консолью, Battle Tanks имеет и сингл. Серию постепенно усложняющихся заданий можно проходить как в одиночку, так и с другом – в этом случае умерший игрок становится стационарной турелью, а игра заканчивается, только когда погибнут оба. Игра очень снисходительно относится к ошибкам: на уровень выдается по три жизни, но как только они закончатся, этап все равно можно будет пройти с начала. Графикой Battle Tanks не поражает воображение – но только потому, что «и не собиралась». Мол, зачем делать многополигональные модели, когда все прелести геймплея можно выразить без особых усилий? То же правило, похоже, Gameloft применила ко всей игре: она простая и одновременно увлекательная. Опыт разработки компактных игр для мобилньиков пошел на пользу.

Алексей Косожикин

Вместо недостающих игроков в мультиплеере можно использовать AI.



Сооружения на уровне можно разнести взрывками ради дополнительных очков.



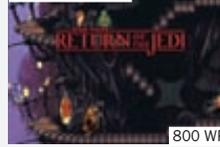
## Ретроклассика

Blood Omen: Legacy of Kain



\$5.99

Super Star Wars: Return of the Jedi



800 WP

## PS one Classics:

-  Blood Omen: Legacy of Kain, 453 Мбайт, \$5.99
-  Silent Hill, 294 Мбайт, \$5.99
-  Syphon Filter 2, 899 Мбайт, \$5.99

## Xbox Originals:

-  FIFA Street 3, 2 Гбайт, 1600 MP
-  Sid Meier's Civilization Revolution, 5 Гбайт, 2400 MP

 BioShock, 5 Гбайт, 2400 MP

## Virtual Console:

-  EUR/Solomon's Key, ARC, 500 WP
-  Rygar, ARC, 600 WP
-  Crash 'n the Boys: Street Challenge, NES, 500 WP (USA) / 600 WP (EUR)
-  Super Star Wars: Return of the Jedi, SNES, 800 WP

# Final Fantasy IV: The After Years ★★★★★

Wii **НОВИНКА**

Жанр: role-playing | Издатель: Square Enix | Разработчик: Square Enix | Размер: 177 блоков (минимум) | Зона: | Цена: 2900 WP

**F**inal Fantasy IV была первой частью именитого сериала на SNES. Переход на более мощное железо позволил сценаристам Square разойтись на полную катушку – сюжет FFIV был поистине блокбастерным. Что, впрочем, не сделало его хорошим. Тем не менее, многим четвертая «Финалка» пришлась по вкусу, и двадцать лет спустя, когда Square уже-Еnix давно отказалась от в/п «не делать прямых сиквелов к Final Fantasy», вслед за трехмерным римейком для DS на японские мобильные телефоны вышло продолжение FFIV. Чуть позже его практически в неизменном виде выпустили на Wii.

Всем понятно, что The After Years создавалась в угоду поклонникам, но она в первые же пару часов переходит все границы того, что можно оправдать фансервисом, и ударяется в бесстыдное самокопирование. Большая часть The After Years – как в геймплейном, так и в сюжетном плане – наглая калька с FFIV. За игру нам предстоит перебить всех без исключения боссов четвертой части заново (а ведь у них даже не поменялась модель поведения), перепройти все тамошние подземелья (причем большую часть их – по несколько раз!),

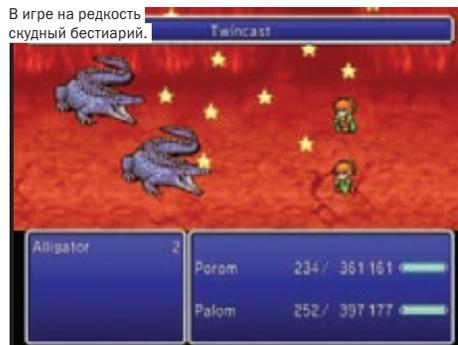
встретить всех героев (из полудюжины торжественных попыток суицида в оригинале удалась, увы, только одна) и переслушать несколько композиций Нобуо Уэмацу двадцатилетней «свежести». То немногое, что в The After Years не сташено из оригинала, абсолютно так же серо, убого и безвкусно. Стоит помнить, что, купив в Wii Shop Final Fantasy IV: The After Years (стоящую 800 очков), вы отнюдь не получите полную игру: лишь первую историю из девяти! Все остальные главы – каждая из которых длится от силы два-три часа! – придется докупать отдельно по 300 очков за штуку (кроме концовки, оцененной аж в 800). Причем игра вымывает деньги самым наглым образом: повествование в каждой главе обрывается буквально на полуслове. Вообще говоря, в 2009 году за «произведения» с такой графикой и игровой механикой просить деньги должно быть зазорно.

В The After Years нет ничего хорошего. Вообще. Из трех десятков вышедших на английском языке «Финалок» эта – худшая. Даже если ретро-JRPG вам по вкусу, лучше перепройти классику. Хоть ту же FFVI.

Сергей Цилюрик



Проработка всех персонажей без исключения так и осталась на уровне плинтуса.



В игре на редкость скудный бестиарий.



Как и в FFIV, контролировать состав партии в The After Years нельзя (точнее, нельзя до самой развязки). Невозможно управлять и развитием способностей героев. Поэтому практически все битвы проходят по одной схеме.

В геймплее The After Years по сравнению с FFIV есть всего пара нововведений. Первое – наличие у нескольких героев комбо-атак на манер Suikoden или Chrono Trigger. Второе – меняющиеся со временем фазы луны, влияющие на силу тех или иных способностей в бою. Ни то, ни другое глубины геймплею, конечно, не прибавляет. А вот терпеть неприлично частые рандомные битвы в неприлично длинных подземельях решительно невозможно!

## Новости

LucasArts представила свою новую оригинальную (читай – не опирающуюся на какой-нибудь уже существующий франчайз) игру – платформер *Lucidity*. В нем игроку предстоит сопровождать во снах девочку Софи и оберегать ее от невзгод, своевременно выставляя на пути всяческие батуты и лестницы. Причем выбирать не приходится: игра просто подкидывает вам случайный предмет, будто фигурку в «Тетрисе». Игра также демонстрирует запоминающийся визуальный стиль. Выйдет *Lucidity* на XBLA и PC уже седьмого октября.



Новый раздел, озаглавленный «Halo Waypoint» и посвященный, как можно догадаться, вселенной Halo, появится в ноябре во всех подключенных к Сети Xbox 360. Microsoft планирует выкладывать там «какую только возможно» информацию по Halo: статистику и рейтинговые таблицы, эксклюзивное видео, а также свежие эпизоды аниме Halo Legends.



PS3-геймеры наконец-то дождались выхода фэнтезийного платформера *Trine* на PSN. В Европе (а, значит, и в России) релиз должен состояться уже к моменту появления журнала в продаже. Правда, наши соотечественники, ожидавшие PSN-релиза из-за его предположительно низкой (по сравнению, например, со Steam) цены, имеют хорошую альтернативу: джевел-версия, продающаяся в обычных магазинах нашей страны, стоит еще в два раза дешевле (а относительно зарубежных цен – едва ли не в четыре).



Нежданно-негаданно Nintendo запустила в Европе новый канал. Бесплатный Today and Tomorrow Channel предоставляет пользователям свежие гороскопы, основанные на них жизненные советы и, пардон, «совместимость» с другими Mii.

# Кросс-формат

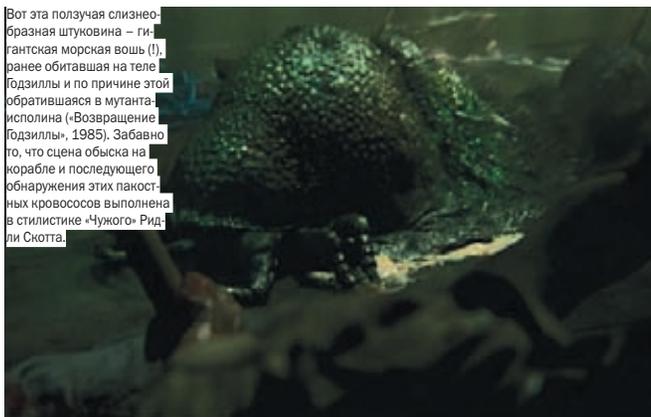
Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ

Так, по версии создателей «Возвращения Годзиллы», выглядит обескровленный человек. Довольно занятно то, что авторы всеми силами пытались намекнуть в прологе, что зрителя ожидает фильм ужасов.



Вот эта ползучая слизнеобразная штуковина – гигантская морская вошь (!), ранее обитавшая на теле Годзиллы и по причине этой обрившаяся в мутанта-исполина («Возвращение Годзиллы», 1985). Забавно то, что сцена обыска на корабле и последующего обнаружения этих пакостных кровососов выполнена в стилистике «Чужого» Ридли Скотта.



ТЕКСТ  
Дмитрий Лопухов

## Годзилла, король монстров: новый запуск

### Зверь, выходящий из воды

Если вы хорошо помните, откуда и почему взялся Годзилла (подробно об этом мы рассказывали в позапрошлом номере журнала), то этот абзац можете смело пропустить. Если же запомнили или по каким-то причинам выпуск тот не прочли, то мы напомним, о чем шла речь. Годзилла атаковал Японию в 1954 году и разнес в пух и прах Токио. Упокоить динозавра-мутанта удалось лишь с помощью уничтожителя кислорода. Впоследствии Годзилла неоднократно возвращался к зрителям, пройдя путь от негодяя-разрушителя

до друга и защитника человечества. В оригинальном фильме нашли отражение массовые фобии простых японцев, а главной его темой была ответственность человека за свои поступки. Уровень гуманистического и антивоенного пафоса в вышедшем в 1954-м «Годзилле» оказался невероятно высок, что, в сочетании с крайне интересным визуальным решением и обилием ярких спецэффектов, немедленно вознесло картину на олимп. Однако постепенно основная идея забывалась, цикл все больше и больше кренился в сторону фантастических сказок о битвах гигант-

ских страхолюдов, а популярность потихоньку шла на убыль. И в 75-м, то есть почти через двадцать лет после выхода оригинальной ленты, «Годзилла» в первый раз отдал Богу душу. Радиоактивный динозавр окончательно переквалифицировался в супергероя, воюющего со злодеями во имя добра (это вдвойне странно с учетом того, что изначально Годзилла, олицетворяющий безжалостное и беспощадное ядерное оружие, был врагом не какого-то отдельного народа, а всего человечества в целом), доходы от проката фильмов достигли минимума, зрительская аудитория устала, все перспективы сошли на нет. И монстр умер. Впрочем, вполне возможно, что Годзилла протянул бы еще не один десяток лет, развлекая наиболее непритязательных зрителей и детей, если бы не...

В 73-м году случился кризис, инициированный странами ОПЕК, крупнейшими экспортёрами нефти, которые отказались поставлять ее государствам, поддержавшим Израиль во время очередной арабско-израильской войны. Цены на нефть улетели в космические дали (с трех долларов за баррель до одиннадцати), случилась повсеместная инфляция, а затем во всем мире началась рецессия (спад производства и замедление темпов экономического роста). В числе многих пострадавших стран оказалась и Япония, вообще не имевшая крупных нефтяных резервов и полностью зависевшая от внешних поставок. Разумеется, это не могло не отразиться на кинематографе: как мыльные пузыри стали лопаться нерентабельные и затратные проекты, не слишком популярные

Один из немногочисленных комических эпизодов «Возвращения Годзиллы»: во время атаки радиоактивного монстра бездомный японец снует по магазинам и ресторанам и устраивает пир из награбленных продуктов. При этом он постоянно костерит своего благодетеля на чем свет стоит.



Бравый советский капитан («Возвращение Годзиллы», 1985).



жанры сошли на нет. Кино со спецэффектами пострадало в первую очередь. Обескровленный Годзилла свалился на дно морское, где и пролежал долгие десять лет.

Первые разговоры о том, что неплохо бы динозавра поднять на поверхность и, немного подновив, вновь выпустить на сцену, начались еще в 1980 году. Кризис миновал, зрители по радиоактивной ящерке успели соскучиться, а провальные картины, снятые в далекие 70-е, забылись. Для реанимации Годзиллы написали сценарий, согласно которому король монстров должен был сразиться с очередной порцией гигантов-злодеев, и предложили режиссерское кресло Исиро Хонде, самому успешному из годзилльских постановщиков. Хонда отказался. Его примеру последовал и легендарный композитор Акира Ифукубе, автор музыки для самого первого «Годзиллы» и множества прочих масштабных проектов. Хонда аргументировал свой отказ тем, что после смерти Эйдзи Цубурая, мастера по спецэффектам, ведущего художника и декоратора студии Toho, цикл обречен на стагнацию и смерть. Ифукубе же, согласно легенде, возмутился тем, что создатели новой картины планируют внести ряд изменений в концепцию Цубурая (в частности, увеличить динозавра с пятидесяти до восьмидесяти метров), отшил представителей студии, ледяным голосом сообщив: «Я не пишу музыку для восьмидесятиметровых монстров».

Как бы то ни было, даже несмотря на отказ столь важных для годзилловской саги людей, студийные боссы от своего не отступились. Сценарий переписали, новых композитора и мастера по спецэффектам подыскали, а постановкой фильма предложили заняться Кодзи Хасимото, человеку, неоднократно работавшему

ассистентом на съемках монстрофильмов. Пожалуй, именно в этом довольно странном назначении и состояла единственная серьезная ошибка больших людей из Toho: режиссура картины оставляла желать лучшего, тогда как практически все остальное было на вполне пристойном уровне.

Фильм вышел на большие экраны в декабре 1984 года. В японском прокате он именовался незатейливо – «Годзилла», а в европейском и мировом, дабы отличаться от картины 54-го (по не вполне понятной причине японцев проблемы идентичности названий не волновали совершенно) – «Годзилла 1985» (Godzilla 1985) и «Возвращение Годзиллы» (The Return of Godzilla) соответственно. Лучше всего прижилось последнее, и именно под ним сейчас фильм и значится в различных каталогах и энциклопедиях. «Возвращение Годзиллы» представляет собой частичный перезапуск цикла о радиоактивном монстре: в хронологии вымышленного мира нашлось место только для событий самой первой части, которую в 54-м снял Исиро Хонда. Все последующие из летописи вычеркнуты. И так, через тридцать годков после первой победы над Годзиллой (героический профессор Сэридзава, если вы вдруг забыли, сварил динозавра с помощью своего уничтожителя кислорода), монстр вновь вернулся. И немедленно утопил советскую атомную подлодку. Большевики решили, что виноваты в катастрофе США, и чуть было не устроили Третью мировую войну. Когда же все прояснилось, русские и американские политики немедленно решили совместно шарануть по монстру ядерными боеголовками. Однако японский премьер-министр всех успокоил и вышибать клин клином запретил (русские, впрочем, все равно свою ракету запустили,

## Нарисованный Годзилла

Было бы очень странно, если бы наш герой не пожаловал на страницы комиксов. И, разумеется, он пожаловал. В 1977 году Marvel Comics начала выпускать цикл Godzilla: King of the Monsters, растянувшийся на две дюжины выпусков. Нарисованный Годзилла имел ряд существенных отличий от своего кинематографического собрата того же времени (например, дышал обычным огнем, а не радиоактивным пламенным лучом), однако поклонникам все равно понравился. Особенный восторг у читателей вызывали эпизоды, в которых король монстров встречался с другими популярными марвеловскими героями: под «обаяние» ящера успели попасть Фантастическая Четверка, Мстители и даже сам Человек-паук. Впоследствии Годзилла (серьезно мутировавший) появлялся в середине 80-х в нескольких выпусках «Железного Человека».

В 80-х же компания Dark Horse Comics издала несколько комиксов, посвященных Годзилле, а в 90-х запустила целую серию, состоявшую из 17 выпусков. Название цикла было невероятно оригинальным – Godzilla: King of the Monsters. В нем, помимо всего прочего, Годзилла путешествовал во времени и принимал участие во всяческих исторических событиях (вроде затопления «Титаника»).

Ну и, разумеется, в Японии было создано невообразимое количество манги, посвященной Годзилле. Подавляющее, правда, большинство – адаптации фильмов (более или менее произвольно трактующие оригинальный сюжет).

но не по своей вине, а из-за Годзиллы, разрушившего корабль, с которого велось управление спутником). Тем временем чудище камня на камне не оставило в Токио, после чего свалилось в жерло вулкана. А советский снаряд сбили американцы.

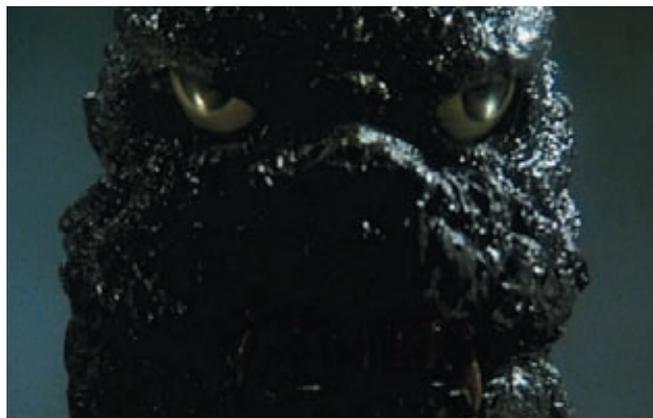
Идея с перезапуском несомненно удалась. «Годзилла» лишился приобретенного за годы хаоса титула «глупые фантастические фильмы для детей, настолько плохие, что смешные». Вернулась тягостная и мрачная атмосфера, характерная для самых первых фильмов цикла (недаром, собственно, ранних «Годзилл» частенько записывали в фантастический нуар). Вновь была затронута важная и весьма актуальная проблема опасности ядерного оружия и безответственности мировых политиков. Наконец, Годзилла окончательно и бесповоротно перестал быть положительным персонажем и добродушным защитником Земли и вновь утвердился в статусе беспощадного стихийного бедствия.

В Японии возвращение к истокам было воспринято с энтузиазмом. Фильм собрал \$11 млн, больше, чем прочие годзиллианские истории, начиная с середины 60-х. Зрители высоко оценили качественные спецэффекты, актуальную и важную проблематику, прониклись антимилитаристским посланием картины и обрадовались возвращению некогда любимого чудовища.

**Визуал:** Актер Кенпатио Сацума, сыгравший Годзиллу во всех фильмах второй эпохи, невероятно страдал из-за костюма, использовавшегося на съемках «Возвращения Годзиллы». Во-первых, он был очень тяжелым и жарким. Во-вторых, изначально наряд разрабатывался не для Кенпатио, а под другого актера, который в последний момент не смог участвовать в съемках. Соответственно, все сгибы, выпуклости и впадины были созданы из расчета совершенно другой телесной формы.



Трогательный и ушастый министр иностранных дел СССР («Возвращение Годзиллы», 1985).





**Вверху:** На съемках «Возвращения Годзиллы» для «оживления» гигантского монстра использовались не только человек в костюме, но и разнообразные куклы (от маленьких до громадных), отдельные части тела (гигантская нога и огромный хвост) и, наконец, двадцатифутовый робот, управляемый с помощью компьютеров. Дорогостоящий аниматронный монстр широко использовался в рекламной кампании фильма, однако на самих съемках применялся нечасто.

В США судьба фильма сложилась не столь удачно: по старой доброй традиции, «Годзиллу» там подвергли ряду модификаций. Досняли примерно десять минут нового материала (опять с участием журналиста Стива Мартина, освещавшего нападение монстра в «Годзилле, короле монстров!»), вырезали и сократили почти полчаса оригинальных событий и внесли существенное изменение, разрушив логику событий. В оригинальной версии фильма советский офицер Каширин пытается предотвратить запуск ядерной ракеты и отключить поврежденный Годзиллой пульт управления. Это ему не удается. Каширин погибает, и смертоносный заряд, к ужасу и со-

ветской, и американской, и японской сторон, стартует с военного спутника. В американском же варианте Каширин, будучи, очевидно, спятившим коммунистом-фанатиком и любителем ядерных грибов, сам ракету и запускает. Весьма интересное с исторической точки зрения изменение, показательное для тех граждан, которые считают, что в США никогда не было политической цензуры.

В целом же американская версия получилась значительно более слабой (свою лепту в это внесли плохо переведенные диалоги и периодическое несовпадение дублированных реплик с движениями губ героев. Сборки картина сделала небольшие (едва покрыв за-



**Вверху:** С помощью вот этой загадочной машины Годзилла и был выворочен из разгромленного города и направлен на безлюдный остров...

**Слева:**...где, подобно Кольцу Всевластия, был выброшен в жерло вулкана. Там король монстров и покоился вплоть до следующего фильма второй годзиллианской эпохи («Возвращение Годзиллы», 1985).

## ПЛАМЯ, ОБРАТИВШЕЕ В РУИНЫ НЕКОГДА ЦВЕТУЩИЕ ЯПОНСКИЕ ГОРОДА, ДАЛО ЖИЗНЬ ОДНОМУ ИЗ ВЕЛИЧАЙШИХ МОНСТРОВ В ИСТОРИИ КИНЕМАТОГРАФА.

траты на создание и раскрутку местной версии), никого особо не обрадовала и стала на долгие годы последним годзиллианским фильмом, попавшим в широкий американский прокат. Впрочем, кое-какую прибыль фильм впоследствии принес за счет кабельных телесетей и видеокассет.

Американский неуспех мало занимал бюросов Toho, поскольку соотечественники приняли картину вполне благожелательно. И, конечно же, очередное продолжение не заставило себя долго ждать. В 86-м, в рамках продвижения нового Годзиллы, был проведен конкурс на лучший сценарий для нового фильма. Из пяти с лишним тысяч вариантов (тексты поступали со всех концов света) был избран один, написанный японским дантистом Синьитиро Кобаяси. Сценарий этот был основательно переработан режиссером Кадзуки Омори и уже в таком виде лег в основу фильма «Годзилла против Биолланте» (Godzilla vs. Biollante), выпущенного в 89 году. Картина представляла собой неплохой технотриллер, развивающий в весьма необычном для цикла направлении сюжет «Возвращения Годзиллы». Крупные международные корпорации сражаются за право обладать генетическим материалом, оставшимся после нападения монстра. Тем временем в строжайшей тайне на основе этого генетического материала ведется разработка особых бактерий, способных противостоять как Годзилле, так и любому ядерному оружию (микроорганизмы, согласно сценарию фильма, пожирают любые радиоактивные вещества). И помимо этих исследований, некий гениальный ученый еще и ухитряется с сугубо научной целью скрестить клетки Годзиллы, своей покойной дочери (!) и... розы (!), в результате чего получается удивительный монстр Биолланте. Кроме того, японское правительство создает летательный аппарат Супер-Икс II, улучшенную версию машины, вполне успешно противостоявшей чудищу из «Возвращения Годзиллы». Разумеется, вся эта куча техники, шпионов, монстров и ученых в конце концов устраивает грандиозное побоище, в результате которого большинство участников погибает, город Осака разрушается, а победивший Годзилла уплывает, чтобы обрести временный покой.

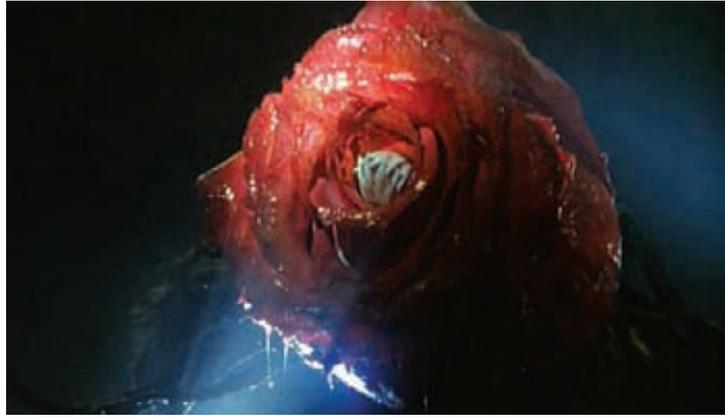
«Годзилла против Биолланте» — приличное в целом кино, с комплексным — что было довольно непривычно для годзиллианской саги — сюжетом. В фильме не обошлось без ставших уже традиционными для цикла оплошностей (слабой игры актеров и вопиющей схематичности героев), но в целом на тот момент времени он вполне мог считаться одной из лучших картин о Годзилле. Посему было довольно странно, что в японском прокате лента не особо блистала, собрав довольно скромные \$7 млн (при бюджете в пять). Дельцы из компании Toho, проанализировав

ситуацию, сделали довольно странный вывод и в коммерческой неудаче обвинили бедолагу Биолланте. Монстр был с позором изгнан из сонма годзилловских врагов, и ушел, размазывая по цветочной морде слезы и прихлопывая щупальца-лианы. Боссы Toho решили, что обновленный Годзилла должен сражаться со своими старыми недругами, одно упоминание которых на афише заставит сердца истинных фанатов биться чаще, а руки непроизвольно тянуться за кошельками. Первым в очереди старых-новых врагов должен был стать Кинг-Конг...

Увы, с Кинг-Конгом не получилось. Как только представители Toho узнали, сколько денег желают получить правообладатели за использование гигантской обезьяны, проект немедленно свернули. Некоторое время спустя они попытались пойти в обход и сделать фильм «Годзилла против Меха-Конга», в котором планировали стравить короля монстров и механическую версию Кинг-Конга, но обезьяны хозяева почуяли, откуда ветер дует, и вновь затребовали уйму денег. Тогда японцы махнули рукой и сняли фильм «Годзилла против Кинг-Гидоры» (Godzilla vs. King Ghidorah, 1991). Гидора, если вы вдруг забыли, это золотой трехглавый дракон, от которого положительные монстры неоднократно спасали Землю в первую годзиллианскую эпоху.

Удивительно, но «Годзилла против Кинг-Гидоры» получился фильмом неплохим. С точки зрения сюжета так и вовсе, пожалуй, лучшим из всего второго годзиллопоколения. И это притом, что его сюжет представлял собой дивный винегрет из всевозможных фантастических клише: там были и инопланетяне, и путешествия во времени с сопутствующими парадоксами, и киборги, и сражения с использованием лучевых пистолетов, и американец Спилберг (sic!), и, естественно, гигантские монстры, разрушающие Японию. Помимо всего прочего, фильм пролил свет на жизнь Годзиллы до того, как он стал огромным радиоактивным ящером, и раскрыл загадку происхождения Кинг-Гидоры.

Итак, в современной Японии, совсем недавно пережившей очередную атаку Годзиллы, приземляется НЛО. Однако вскоре выясняется, что это вовсе не зеленые инопланетные человечки, а благородные пришельцы из будущего, жаждущие изменить прошлое. Они сообщают печальную новость: в грядущем монстр обязательно сотрет Японию в порошок, посему от него следует избавиться. Избавляться предлагается так: оказывается, в 44-м Годзилла был вполне миролюбивым динозавром, спокойно жившим на острове Лагос; аккуратно в это самое время американские войска отконвоировали туда взвод японских солдат и планировали их там всех порешить (если вы вдруг забыли, это Вторая мировая, японцы воюют на стороне нацистского блока, а американцы — члены антигитлеровской коалиции). Так вот, загнанных в западню японцев от американских злодеев совершенно внезапно спасает пока еще безобидное пресмыкающееся (мотивы его не вполне ясны — то ли оно отстаивало свою территорию, то ли прочитало Mein Kampf и вдохновилось). Тогда подлые американцы, не желая больше терять людей, открывают огонь из судовых орудий и наносят динозавру серьезные повреждения; а потом уплывают и почему-то навсегда об этом эпизоде забывают. Японцы салютуют умирающему животному, благодарят за спасение и



тоже отчаливают, предполагая, что бедному ящеру суждено помереть от нанесенных американскими империалистами ран. Однако их расчеты оказываются неверны: динозавр исцеляется и долгие десять лет живет на своем острове в мире и спокойствии. Пока все же американцы не испытывают в 54 году на этом многострадальном кусочке суши водородную бомбу, в результате чего... он и превращается в Годзиллу.

Пришельцы из будущего знают эту историю и предлагают власть предрешающим Страны восходящего солнца гениальный план: они отправляются в 44 год и в тот самый момент, когда японские солдаты покидают Лагос, забирают оттуда динозавра и телепортируют его в Берингово море. Вуаля! Получается, что ящер в тот момент, когда на острове испытывалось ядерное оружие, там уже не было, Годзиллы из него не вышло, и страну некому топтать. Разумеется, японское правительство соглашается, и машина времени отправляется в 44-й. Не забываем, кстати, что машина эта стилизована под НЛО. И именно за НЛО ее принимает американский офицер Спилберг, увидевший неведомый летательный аппарат с борта стоящего подле Лагоса корабля. Именно тогда Спилбергу и приходят в голову всякие идеи про зеленых человечков и близкие контакты третьего рода (я не шучу, все это действительно в фильме происходит). Ну а потом Спилберг видит еще и динозавра...

В общем, гостям из будущего удается сделать все именно так, как и предполагалось в первоначальном плане. Раненого динозавра забирают и выкидывают в Берингово море. Однако перед самым отбытием обратно в современную Японию они выпускают на Лагосе трех доратов, милых зверятко, созданных в будущем средствами генной инженерии. Именно эти дораты и подвергаются впоследствии вместо Годзиллы воздействию водородной бомбы, сливаются воедино и превращаются в трехглавого Кинг-Гидору. И в настоящем оказывается, что Годзиллы больше нет (ура!), зато вместо него (японцы разрушают гигантский дракон (ой!)). Гости из будущего ликуют. Оказывается, все их рассказы — сплошной обман, динозавр не собирался разрушать Японию, более того, в грядущем Страна восходящего солнца должна была стать самой сильной мировой сверхдержавой, и всяким анархистам-бунтарям требовалось создать Кинг-Гидору, чтоб сдерживать темпы ее развития (!). И, раз уж все так удачно сложилось, то пришельцы решили не дожидаться будущего, а прямо в настоящем с помощью подконтрольного дракона срывать

**Слева:** В первоначальной версии сценария фильма «Годзилла против Биолланте» планировалось, что одним из соперников короля монстров должен был стать ужасный Деауалиос, могучий рыбокрыс (!). Годзилла должен был сокрушить врага, а потом жадно пожрать его мясо. Впоследствии Деауалиос из текста вымарали и заменили его на такую вот форму Биолланте.

**Внизу:** Дорат, симпатичная домашняя зверушка из будущего. Три особи этого вида, облученные во время испытания ядерного оружия, превратились, согласно сюжету фильма «Годзилла против Кинг-Гидоры», в Кинг-Гидору.



Американский офицер Спилберг («Годзилла против Кинг-Гидоры», 1991).



Та удивительная сцена, где динозавр (из которого в будущем получится Годзилла) во Второй мировой войне активно содействует японским войскам в разгроме американских солдат («Годзилла против Кинг-Гидоры», 1991).



Облик этого героя явно навеян Терминатором. Сцена, в которой киборг, потерявший часть своего кожного покрова, гонится за автомобилем с положительными героями, несомненно, скопирована (в традиционно для мало-бюджетного кино кэмповом стиле) с фильма Кэмерона («Годзилла против Кинг-Гидоры», 1991).



Сцена сражения с применением лучевого оружия, трогательная попытка скопировать один из первых эпизодов «Звездных Войн» («Годзилла против Кинг-Гидоры», 1991).

Трехглавый золотой дракон Кинг-Гидора до превращения в Меха-Кинг-Гидору...



...и после («Годзилла против Кинг-Гидоры», 1991).



Американская Годзилла настолько не понравилась фанатам, что они придумали свое название для этой версии монстра – GINO (Godzilla in Name Only, то есть Годзилла Только по Имени), недвусмысленно намекая на то, что никакого сходства, кроме имени, с настоящим Годзиллой у этой яйцекладущей слабакки нет.



страну с землей. Однако японское правительство оказывается не лыком шито. Оно решает отыскать валяющегося где-то в Беринговом море динозавра (куда его запузарили в 44-м пришельцы), столкнуть его с атомной подводной лодкой и... получить нового Годзиллу, чтобы тот схлестнулся с Кинг-Гидорой.

И ведь это не все! Оказывается, что динозавр еще в 70-м году ухитрился врезаться в советскую субмарину, и уже тогда стал Годзиллой. И теперь он, с превеликим удовольствием столкнувшись с еще одной атомной подводной лодкой, сделался еще более здоровенным и злым (размер с 80 метров увеличивается до 100). В ходе долгой битвы новый Годзилла побеждает нового Кинг-Гидору и... отправляется громить Японию. Тогда хорошие люди из будущего чинят (в будущем же) побитого Кинг-Гидору, превращают его в Меха-Кинг-Гидору (!!!) и запузаривают в наше время, чтоб поколотить главного героя этого очерка. В ходе долгой и разрушительной схватки механический Гидора побеждает, справедливость торжествует. Перенасыщенный событиями фильм «Годзилла против Кинг-Гидоры» приглянулся японцам (и не понравился, кстати говоря, жителям США, которые посчитали его антиамериканским, на что, справедливости ради заметим, имели некоторые основания – не так много существует киноисторий, в которых динозавры сотрудничают со странами «Оси» и помогают громить солдат армии Соединенных Штатов. Сборы в Японии (как минимум, в полтора раза больше, чем принес «Годзилла

против Биолланте») порадовали бизнесменов из Toho, посему они с чистой совестью дали зеленый свет всем последующим годзилловским проектам.

А проектов этих было четыре штуки: «Годзилла против Мотры» (Godzilla vs. Mothra, 1992), «Годзилла против Мехагодзиллы II» (Godzilla vs. Mechagodzilla II, 1993), «Годзилла против Космогодзиллы» (Godzilla vs. SpaceGodzilla, 1994) и «Годзилла и Разрушитель» (Godzilla vs. Destroyer, 1995). Собственно, в названии каждого из фильмов фигурирует главный оппонент сквозного героя на момент описываемых в них событий. Из всех поединков чудище выходит живым и более-менее здоровым, кроме самого последнего, в котором оно окончательно и бесповоротно погибает, успев, впрочем, оставить свою силу и мощь сынку. И на этом славная вторая годзиллианская эпоха заканчивается, и начинается...

### Великий динозавр: Millennium Edition

...нет, вовсе не третья эпоха. Перед ней значится самый большой позор в истории Годзиллы, фильм, по сей день заставляющий преданных почитателей цикла сжимать в бессильной ярости кулаки, а дельцов из Toho виновато потуплять глазки и печально разводиться руками. Речь, разумеется, об американском «Годзилле» (Godzilla, 1998) режиссера-гигантомана Роланда Эммериха.

Здесь следует сделать небольшое лирическое отступление и сказать пару слов о феномене, который мы позволим себе назвать «национальным киностереотипом». Поясним, о чем речь. Обыватель, склонный к упрощению из-за неспособности воспринимать явления культуры во всей их сложности и многообразии, предпочитает навешивать на искусство других стран ярлыки. Всем известны типичные для массового сознания представления об американском кино: дорогое, невероятно глупое, с кучей взрывов, эффектов и дураков. Подобные шаблоны, разумеется, далеки от истины и отражают интеллектуальный и образовательный уровень людей, считающих оценочные суждения такого рода объективной истиной. Однако нет дыма без огня: периодически в США действительно снимают фильмы, которые под все эти описания подходят просто идеально. Благодаря колоссальным

съемочным и рекламным бюджетам картины эти приобретают широкую мировую известность и, как результат, укрепляют бастион заблуждений. Так вот, режиссер Эммерих, пожалуй, один из самых главных хранителей и ревнителей национального американского киностереотипа, и его вклад в дело утверждения в обывательском сознании примитивных клише («День независимости», «Послезавтра», «10 000 лет до нашей эры») невероятно велик. И «Годзилла», несомненно, является жемчужиной коллекции.

А ведь все начиналось так хорошо... Разговоры о том, что неплохо бы и в США снять свой вариант «Годзиллы», пошли в начале 90-х. Поклонников радиоактивного динозавра на североамериканском континенте было много, и фильм, несомненно, дал бы отличные сборы. Первоначально планировалось, что постановкой займется Джеймс Кэмерон. Затем на должность режиссера прочили Тима Бертон. Потом Пола Верхувена... В конце концов дельцы кинокомпании TriStar Pictures, впечатлившись коммерческим успехом «Дня независимости» (его сделала 20th Century Fox), тоже возжелали какой-нибудь сверхмасштабный фильм с подобными эффектами и режиссурой и пригласили Эммериха. К тому времени у них уже имелся предварительно согласованный с Toho вариант сценария, в котором канонический Годзилла должен был сражаться, сокрушая попутно американские небоскребы, с гигантским монстром Грифоном. Но с приходом Эммериха сценарий этот отправился в мусорное ведро. Туда же попадали все письма от Toho, в которых правообладатели советовали, как Годзилла должен выглядеть и что должен делать.

Согласно фильму Эммериха, Годзилла – это игуана-мутант, получившаяся из-за облучения ящерицы во время ядерных испытаний. «Зверушка» не умеет делать ничего (в том числе и плеваться радиоактивным пламенем), только лишь бегает на задних лапах, сильно напоминает динозавра (куда как больше, чем японский прототип) и... откладывает и самооплодотворяет яйца. Годзилла крушит Манхеттен, но в итоге погибает, расстрелянная ракетами с истребителей. Из яиц ее вылупляются маленькие рапторы, но и они все тоже помирают в результате бравои атаки отважных военных. Концовка намекает на то, что у фильма мог бы быть сиквел, но, к счастью, пронесло.

«Годзиллу» Эммериха разругали как критики, так и зрители. Досталось фильму и от поклонников оригинального цикла. Журналисты говорили об убогой режиссуре, бездарной игре актеров и дурацком сценарии; зрители роптали на вопиющий идиотизм всего действия; ну а фанатов разъярили дивные метаморфозы, произошедшие с Годзиллой, отложенные ей яйца и легкая убиваемость. Впрочем, несмотря на массовое недовольство картиной, в мировом прокате она свой бюджет отбила с лихвой (сборы составили \$380 млн при затратах в \$130 млн) – зрелищность у фильма действительно была на высоте. Люди ругались, но в кинотеатры все равно шли.

Toho запретила TriStar Pictures снимать новые фильмы про Годзиллу и официально присвоила американскому монстру имя Зилла, ибо, по их словам, TriStar «выкинула слово God из Godzilla» (God – «божество» в переводе с английского; японские правообладатели таким образом довольно изящно обвинили американских киноделов в низведении

**Справа:** Режиссер Роланд Эммерих признавался, что японские фильмы про Годзиллу ему совершенно не нравятся, и что он согласился снимать американский римейк только после того, как ему пообещали, что он сможет делать с фильмом и персонажем все, что угодно.



**Справа:** Патрик Татопулос, дизайнер американского варианта Годзиллы, рассказывал, что он создал внешний вид монстра, скомбинировав черты своей домашней игуаны, собачки (у нее были позаимствованы нос и уши) и... тигра из диснеевской «Книги Джунглей». Надо ли рассказывать, в какое невероятное возмущение приводили фанатов такие признания?



**Справа:** Самому же Эммериху было вообще до лампочки, как будет выглядеть его радиоактивная игуана. Татопулос рассказал, что единственным требованием режиссера было то, чтобы монстр мог быстро бегать.

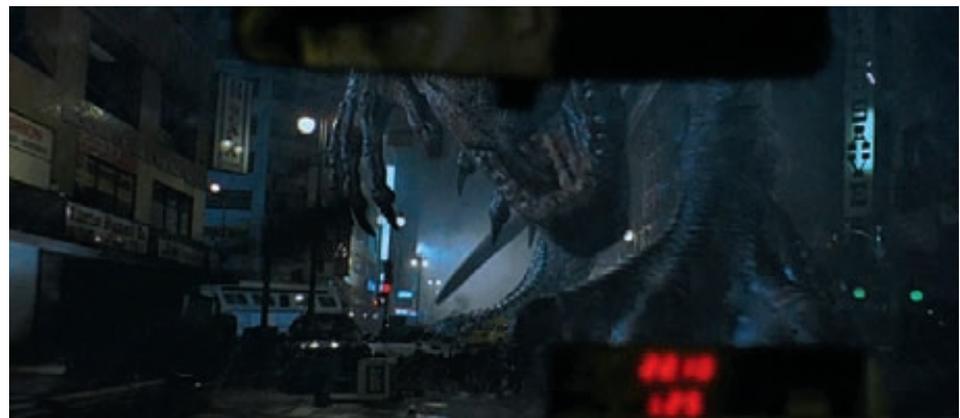


их величественного чудища до уровня беспомощной мелочовки). Американская мегаигуана лишилась права на годзилловское наследство и была выдворена из семьи. Довольно забавно то, что после «Годзиллы» Эммериха Зилла снялась еще в одном фильме про именованного монстра – японском «Годзилла: финальные войны», где схлестнулась, к восторгу фанатов, с настоящим Годзиллой. Но об этом чуть ниже.

Прежде чем начать рассказ о третьем и последнем на сегодняшний день поколении киногодзилл, имеет смысл поведать о том, как радиоактивный динозавр предпринимал попытки прорваться на огороженную территорию электронных развлечений и всласть потоптаться по тамошним небо-

скребам. Самая первая состоялась в далеком 1983 году, когда компания Code Works выпустила для компьютера Commodore 64 игру Godzilla. Несмотря на не шибко оригинальное название, эта вещь была довольно неординарной и представляла собой пошаговую стратегию, в которой геймеру предстояло, используя военную технику, ракеты и ядерное оружие, противостоять Годзилле, самозабвенно громящему японские города. Карта Страны восходящего солнца была разделена на сектора, которые динозавр атаковал в начале каждого хода; игрок должен был избрать, чем и как бить ящера, и потом любоваться результатами своего стратегического гения. И так до тех пор, пока Япония не превратится в груды обломков

**Внизу:** Цвет американской Годзиллы подбирался так, чтобы монстр гармонировал с дождливым Нью-Йорком, сливаясь с ним и становясь как бы частью городского пейзажа.





или же Годзилла не скончается от ран. В 84-м увидела свет игра *Godzilla vs. 3 Major Monsters*, выпущенная компанией Bandai для компьютера MSX. Выходила она только в Японии, и, честно сказать, оставшаяся часть Старого Света и Свет Новый ничего от этого не потеряли. Согласно сюжету *Godzilla vs. 3 Major Monsters*, Годзилла бегал по пустынно-одноэкранному миру и отстреливал радиоактивными лучиками выползающих из земных недр монстров. От выползших старахолюдин оставались ямы, падать в которые было червато гибелью. Все та же Bandai в 85-м выпустила еще одну эксклюзивно японскую игру, называвшуюся *Godzilla: Gojira-Kun*. В ней очаровательный Годзилла-кун, оснащенный огромным кулаком, ходил по одноэкранному лабиринту, бил морды (в буквальном смысле) здешним обитателям и разыскивал Миниллу. Сложно представить, было ли когда-нибудь в истории короля монстров что-то более постыдное. В 1990 году игру эту по чьему-то недосмотру портировали на Game Boy.

В 86-м компания Epyx восстановила репутацию нашего героя с помощью *The Movie Monster Game* (предназначалась для компьютеров Apple II и Commodore 64). Игроку предлагалось выбрать одного из шести кроваво-жадных монстров (пять безызвестных и один Годзилла) и обратить в манную кашу один из крупнейших мировых городов (Москва в списке тоже присутствовала).

В 88-м Toho издала экшн *Godzilla – Monster of Monsters!*, разработанный для приставки NES. Согласно сюжету, космические гады с таинственной Планеты Икс попытались захватить всю Вселенную и в рамках этого мероприятия объявили войну Земле. Возмущенное человечество запузерило к

ним Мотру и Годзиллу (игрок мог выбрать, каким из монстров он желает управлять), и старые приятели должны навести там порядок и навалить в конце концов Гидоре. В основе игры лежат события из фильмов «Гидора – трехголовый монстр» и «Великая война монстров» (первое годзиллианское поколение, 1964 и 1965 года соответственно).

В 91-м Toho выпускает для приставки NES *Godzilla 2: War of the Monsters*. Несмотря на свое название, она вовсе не является сиквелом предыдущей истории, а представляет собой пошаговую стратегию (даже, пожалуй, варгейм), немного напоминающую игру *Godzilla 1983* года. Японская армия героически сражается с целой кучей монстров, пытающихся уничтожить Землю. Иногда чудикам на помощь приходят инопланетяне, и тогда становится совсем туго...

В 93-м выходит *Super Godzilla* для Super Famicom. Годзилла в этом экшне опять выступает на стороне добра и сражается с пакостными пришельцами во имя свободы и благополучия всего японского народа. Ежели по ходу игры динозавр основательно кормит полезняшками, то он превращается в титульного Супер-Годзиллу и значительно прибавляет в навыке нанесения тяжелых телесных прищельцам и их подручным. В том же 93-м Toho выпустила для экзотической консоли TurboDuo, появившейся благодаря основательной доработке TurboGrafx-16, *Godzilla: Battle Legends*. Это был занятный файтинг с участием разных «тоховских» монстров, весьма интересной чертой которого было то, что Годзилл в нем оказалось с десяток (!). Дело в том, что специально для игры воссоздавались дизайны радиоактивного динозавра, использовавшиеся в разных картинах, начиная

с 55-го года. И в зависимости от того, с каким монстром чешуйчатому герою предстояло сражаться, на него натягивалась именно та шкурка, которую он носил в фильме, когда с этим оппонентом дрался. Так, например, для боев с Ангиласом Годзилла предстал в том облике, в котором он отметился в фильме «Годзилла снова нападает», где именно с Ангиласом он и бился. Схватываясь же с Меха-Кинг-Гидорой, наш динозавр переодевается в соответствующий костюм из «Годзиллы против Кинг-Гидоры». Несколько позднее, в 94-м, был выпущен еще один схожий двухмерный файтинг – *Godzilla: Monster War*.

В 98 году к японскому дебюту Dreamcast был выпущен экшн *Godzilla Generations*. В нем пользователю предлагалось выбрать одного из пяти известных «тоховских» монстров и сокрушить пять городов. Игровые издания невысоко оценили *Godzilla Generations* (кое-кто из уважаемых критиков и вовсе вlepил ей единицу по десятибалльной шкале), обругав новинку за неудобное управление, отсутствие какой бы то ни было стратегии и тактики (просто бей-круши) и невнятную «работу» камеры. В 99-м для Game Boy Color вышел экшн *Godzilla: The Series*, в котором геймер должен был управлять Годзиллой и сражаться с жаждущими поработить Землю пришельцами.

В 2002-м на GameCube вышла *Godzilla: Destroy All Monsters Melee* (в 2003-м она была выпущена и на Xbox). На обеих платформах файтинг этот смотрелся довольно прилично и собрал в свое время в профильной прессе ворох умеренно положительных оценок. Впоследствии были выпущены два сиквела – *Godzilla: Save the Earth* (для Xbox и PlayStation 2) и *Godzilla: Unleashed* (для PlayStation 2 и Wii), специальная версия ко-

**Вверху:** Случайно сохранившееся яйцо американской Годзиллы, слившееся зрителем ряд сиквелов (как минимум два, согласно утверждениям представителей TriStar). Toho наложило на планы эти строгое вето. Однако вот ведь забавная ситуация, со временем ярость фанатов более-менее улеглась. В особенности после того, как американскую Годзиллу переименовали в Зиллу и сделали частью общей истории (ну, и демонстративно поколотили в фильме «Годзилла: финальные войны»). Вполне вероятно, что эмбарго на ввоз в США короля монстров будет снято, и в ближайшие лет пять мы таки увидим новый американский фильм про крушащую Нью-Йорк Зиллу.



«Годзилла 2000: Миллениум» – первый фильм, в котором шкура ящера зеленого цвета.

### Годзилла в телевизоре

За время своей славной карьеры Годзилла неоднократно пробирался на телевидение. В 78-м он сделал это в американском анимационном сериале «Годзилла» (*Godzilla*), на протяжении 26 эпизодов которого наш герой спасал хороших парней от неприятностей и давал плохим парням (и зверям) по ушам.

В 97-м он принимал участие в «живом» телесериале «Остров Годзиллы» (*Godzilla Island*), в 256 частях которого (каждая по три минуты) рассказывалось о жизни на острове монстров, где были собраны почти все легендарные «тоховские» чудика.

Осенью 98-го на канале Fox Kids стартовал анимационный сериал *Godzilla: The Series* – многосерийный (40 эпизодов) и на удивление пристойный сиквел «Годзиллы» Эммериха, в котором рассказывается о нелегкой судьбе и подвигах положительного чада Зиллы, вылупившегося из ее последнего уцелевшего яйца.

торой для Nintendo DS называлась *Godzilla Unleashed: Double Smash*. Все они уступали оригиналу и, прямо сказать, ничем особенным среди сонмов трехмерных файтингов не выделялись. Ну, разве что возможностью столкнуться в жестоких боях почти всех легендарных «тоховских» монстров и наличием многочисленных дополнительных режимов игр.

Разобравшись с игрой о нашем гигантском герое, вернемся к лентам последней эпохи – Миллениума гигантских радиоактивных монстров. В отличие от фильмов второй эпохи, годзиллианские картины эпохи третьей не продолжали последовательно друг друга и весьма вольно обходились с внутренней историей цикла (фильмов предыдущего периода, картины последнего десятилетия друг друга не продолжали и весьма произвольно трактовали внутреннюю хронологию цикла). Открыл эпоху вышедший в 1999-м фильм «Годзилла 2000: Миллениум» (*Godzilla 2000: Millennium*), снятый режиссером Такао Окаварой за \$8,5 млн. События всех ранее снятых лент, за исключением самого первого «Годзиллы» 54-го года, в картине напрочь игнорируются. Годзилла, как выясняется, обладает способностями к регенерации, в очередной раз крушит японские города, сражается с НЛО и бьет пакостного монстра Орга. В Японии фильм дал довольно приличные сборы \$15 млн и был официально запущен в американский прокат – впервые после «Годзиллы 1985». В штатах картину, по традиции, модифицировали, значительно увеличили темп повествования, сократив затянутые сцены, некоторые эпизоды поменяли местами, а некоторые – выбросили. Получилось неплохо (кое-кто и вовсе считает, что даже лучше, чем в японском оригинале).

Следующим стал «Годзилла против Мегатриуса» (*Godzilla vs. Megaguirus*, 2000). Как и все картины третьей эпохи, он полностью игнорировал события из предыдущих двух. Более того, создатели частично пренебрегли и историей из самого первого «Годзиллы»: наш радиоактивный динозавр не был убит с помощью уничтожителя кислорода. Согласно сюжету картины, Годзилла подсел на ядерную энергию и старательно крушит вырабатывающие ее предприятия, не забывая ломать при этом японские города. Правительство ищет альтернативный источник тепла и света, параллельно разрабатывая оружие для нейтрализации монстра. В ходе экспериментов они случайно запускают в наш мир гигантских стрекоз, с которыми у Годзиллы случается конфликт. В итоге Годзилла побеждает гигантскую стрекозью королеву Мегатриус, но потом сам терпит поражение в

схватке с людьми, воспользовавшимися новым супероружием. Далеко не самый плохой из годзилловских фильмов, он, тем не менее, дал довольно скудные сборы, едва окупив затраченные на производство деньги.

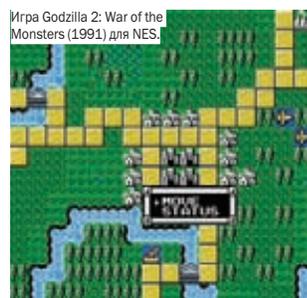
В 2001-м году вышел, пожалуй, лучший из годзилловских фильмов третьей эпохи – «Годзилла: монстры атакуют» (*Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack*). Снял картину режиссер Сусукэ Канэко, потратив почти \$10 млн. И в данном случае каждый израсходованный цент окупился сторицей. Фильм – прямой сиквел «Годзиллы» 54-го года, полностью игнорирующий все остальные картины о радиоактивном динозавре, кроме... злостного творения Роланда Эммериха. В одной из начальных сцен упоминается, что на Нью-Йорк якобы напал гигантский ящер, в котором очевидцы опознали Годзиллу; однако японцы в том, что это был именно их национальный монстр, сильно сомневаются... Мир фильма – это Япония через 50 лет после первого «свидания» с радиоактивным динозавром. Большинство людей, особенно молодежь, забыли об этой ужасной истории и считают ее лишь жутковатой легендой. Однако очевидцы тех событий хранят память о внезапно покрасневшем небе, тысячах жертв, горящих и рушащихся домах. И лишь тогда одни верят другим, когда король монстров возвращается и начинает снова топтать, крушить и выжигать города. Люди наказаны за то, что забыли о великой трагедии, однако осознание своей вины не в силах им помочь. Япония не готова вновь отразить атаку исполинского чудовища. Лишь три монстра-хранителя – Барагон, Мотра и Кинг-Гидора (это первый и пока единственный раз, когда это чудовище оказывается «положительным» персонажем) – способны остановить радиоактивного титана. Причем до людей им нет никакого дела (во время «спасательной экспедиции» они их тоже истребляют в немалом количестве), монстры-хранители заботятся о безопасности гор, рек и лесов. «Годзилла: монстры атакуют» – фильм без эмпативных глупостей и дураковаланий, с потрясающе снятыми сценами разрушения городов, драматично поставлен-

ными боями чудовищ, неожиданно стильными спецэффектами, на удивление пристойной игрой актеров и действительно хорошим сюжетом. Неудивительно, что он дал в Японии очень высокие сборы (более двадцати миллионов, это сделало его самым прибыльным фильмом Миллениума), получил массу положительных отзывов зрителей и кинокритиков и навеки угодил в галерею годзиллианской славы.

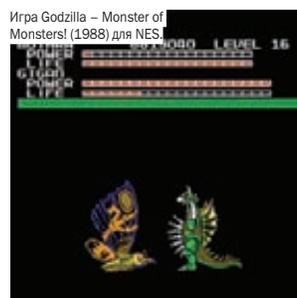
В 2002 году выходит очень неплохой фильм «Годзилла против Мехагодзиллы» (*Godzilla Against Mechagodzilla*), в котором наш приятель вновь, словно в первую и вторую эпоху, сражается со своим механическим двойником. При бюджете в \$8,5 млн фильм заслуженно собирает в японском прокате все шестнадцать. А в 2003-м в кинотеатрах стартует продолжение «Годзиллы против Мехагодзиллы» – лента «Годзилла: спасите Токио» (*Godzilla: Tokyo S.O.S.*), единственный прямой сиквел в третьей годзиллианской эпохе.

Наконец, в 2004-м выходит заключительный фильм третьего периода и последний про знаменитого динозавра на сегодняшний день: «Годзилла: финальные войны» (*Godzilla: Final Wars*). Ящер в нем сражается почти со всеми когда-либо существовавшими «тоховскими» страшилками. Кроме того, поскольку фильм был посвящен пятидесятилетию короля монстров, создатели специально для того, чтобы порадовать самых преданных поклонников, организовали в нем дуэль между Годзиллой и Зиллой, американской яйцекладущей игуаной Эммериха. И Годзилла, разумеется, победил. Причем победил практически всухую – изничтожив беспомощного оппонента (оппонентку?) за полминуты. В конце фильма Годзилла не погибает, но уходит на временный отдых в родной океан, что свидетельствует: следующая годзиллианская эпоха будет.

Поклонники считают, что новый виток в истории Годзиллы начнется в 2014 году, когда Toho будет справлять шестидесятилетие своего великого монстра. Хорошо бы так оно и вышло: а то мы уже пять лет без новых фильмов об императоре чудовищ. И изрядно, честно говоря, соскучились. **CM**



Игра *Godzilla 2: War of the Monsters* (1991) для NES.



Игра *Godzilla - Monster of Monsters!* (1988) для NES.



Игра *Godzilla* (1993) для NES.



Годзилла сражается с пакостным монстром Оргой («Годзилла 2000: Миллениум», 1999).



Игра *Godzilla* (1983) для Commodore 64.

# Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ  
Лев Гринберг

## [Вырезано демонами]



### ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:  
[Вырезано демонами]  
Формат:  
ТВ, 15 серий  
Режиссер:  
Акиюки Симбо  
Год премьеры:  
2009  
Студия:  
SHAFT  
Наша оценка:  
нужно смотреть

**С**удьбе Акиюки Симбо не позавидуешь. Однажды его угрозил снятие для студии SHAFT отличный сериал Pani Poni Dash!, а потом еще и подписать долгосрочный контракт. Так он обрек себя на вечное рабство. Поначалу все складывалось вполне пристойно: да, пришлось забыть о контактах с другими студиями, но ведь и в «Шафте» жилось неплохо. Подумай, задача, выдавать по 24-26 серий в год – что тут невыполнимого? Но прошло несколько лет, Симбо обжился на новом месте... И тут дверцы ловушки захлопнулись. Его посадили на цепь и заставили снимать по сериалу для

каждого аниме-сезона и еже-не-дель-но радовать зрителей новыми эпизодами. А когда Акиюки, напрягшись, осилил и это, лидеры «Шафта», злобно ухмыльнувшись, взвалили на изможденного режиссера новое задание: выпустить за один сезон сразу два сериала. Две серии в неделю... Акиюки Симбо покосился на заготовленные хозяевами сотни банок с энергетическими напитками, с грустью вспоминая о тех днях, когда еще мог спать по ночам. Вздыхнул и принялся за работу.

Кажется, только что мы потратили целый абзац на байку, «частично основанную на реальных событиях». Но что поделать, такой уж сериал нам достался в этот раз – беспешный, наполненный долгими разговорами на отвлеченные темы. И вот что удивительно: при всей своей неторопливости, он способен увлечь сильнее иных летящих вперед на головокружительной скорости боевиков, триллеров и драм. Как же так? Что за магия сделала цикл столь привлекательным даже для людей, на дух не переносящих произведения в духе «разговоры ни о чем»? О, все до обидного просто, как выясняется: нужен сценарист, умеющий рассказывать интересные истории, создавать ярких героев и писать для них умные, смешные диалоги. И режиссер, спо-

собный сделать увлекательными даже сцены из разряда «люди сидят и разговаривают», тоже не помешает. Все. Ведь это такой простой, даже очевидный рецепт. Ну когда же, когда им начнут пользоваться создатели всех аниме-сериалов? Когда люди поймут, что не выйдет вечно выезжать на бесконечном фансервисе и «внезапной» драматизации пары последних серий? Да, фансервис – это хорошо. Да, драма – тоже замечательно. Но даже самый действенный трюк теряет силу, если раз за разом затыкать им любые пробелы в сценарии и режиссуре. И нечего удивляться, что прибыльность аниме начала падать – не Интернет в этом виноват, и даже не мировой кризис. Виноваты вы, господа авторы. Вы, решившие, что для достижения успеха достаточно из года в год повторять однажды сработавшие фокусы. Вы, заставляющие популярную книгу непременно станут культовыми, даже если вы сначала вымараете из них любые серьезные мысли, а потом и вообще плюнете на оригинальный сюжет в угоду сериалам про пляжи и горячие источники.





школьник. Жил, жил, а потом столкнулся с неведомым и чуть не умер. Но его выручил загадочный мудрец, в качестве платы за спасение сделавший парня своим помощником. В итоге герой раз за разом встречается с другими жертвами сверхъестественного и помогает им. Но, что особенно странно: все эти «жертвы» – непременно женского пола, причем сплошь красивые да влюбчивые, а одна из них (разумеется, главная героиня) – цундере, скрывает свои чувства, постоянно подвергая предмет страсти побоям и унижениям.

Ну разве можно из столь банального концепта соорудить что-то действительно стоящее? Как выясняется – легче легкого, и мы уже даже сказали, как именно: положение спасают интересные диалоги и продуманные персонажи. Ведь даже цундере не обязана быть банальной плоскогрудой девчонкой, злоупотребляющей рукоприкладством, так? Она может быть умной, начитанной и жутко надменной красавицей, предпочитающей вместо пощечин отвешивать лихо закрученные едкие комментарии, а к грубой силе прибегать лишь в серьезных случаях (зато уж не мелочиться с оплеухами, а сразу целиться ручкой в глаз). А главное, при всем этом она может оставаться заботливой, доброй, верной, веселой и вообще невероятно привлекательной – такой, ради которой и глаза не жалко.

Но не сценарием единым держится сериал – графика тоже важна. Когда создаешь аниме, целиком и полностью завязанное на диалоги, сложно удержаться от соблазна нарисовать две головы, анимировать им рты и уйти отдыхать. Сложно, но нужно. Да, если история действительно увлекательна, публика многое стерпит. Можно будет даже запустить серию, не успев анимировать половину сцен: заменить их статичными фонами – и зрители, удивленно усмехнувшись, простят. Но это – только если в остальное время видеооряд будет радовать глаз и душу красотой и необычными решениями. В противном же случае аудитория быстро устанет и уйдет к другим. Ведь аниме – это, все-таки, не радиодрама. И картинка тут важна не меньше, чем звук.

Но довольно пространств рассуждений, пора поговорить о теме нашего выпуска. О замечательном, красивом, стильном, смешном, умном, безмерно увлекательном и, вероятно, просто напросто лучшем в этом году сериале: о [по ряду причин остальной текст был вырезан злыми демонами]. **СИ**

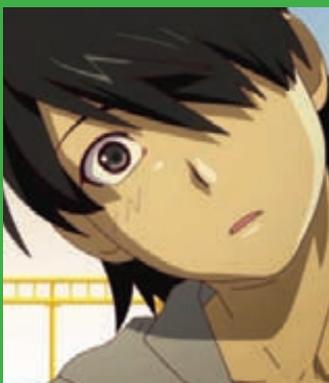
Чем дольше вы будете испытывать судьбу, тем сильнее усугубите ситуацию. Подобный подход однажды утопил квесты, обескровил RTS, довел до ручки американские комиксы, практически угробил голливудские пародийные комедии – и на их возрождение ушло очень много времени. Не знаю, как вам, но нам аниме-индустрия нужна живой. Аниме

часто нас подводит, но мы готовы вытерпеть все его подлые грудастые, магические и даже роботизированные предательства, покуда хотя бы иногда на свет появляются умные, красивые, интересные и вообще во всех отношениях безукоризненные сериалы. Причем, для этого даже особой оригинальности не требуется. Вот, скажем, ситуация: жил обычный

## Домыслы и факты

К сожалению, в нашу убогоинформативную рецензию не влез ряд интересных фактов о сериале. Исправляемся.

1. Хотя серий всего полтора десятка, для цикла создано пять разных опенингов – по одному на каждую историю.
2. Автор оригинального романа-дилогии уже написал односторонний приквел и двухтомный сиквел, а в следующем году выйдет еще парочка продолжений.
3. Лишь двенадцать из пятнадцати эпизодов покажут по телевидению – оставшиеся три будут распространяться через сайт сериала.
4. Это породило слухи, что три последние серии будут не частью финальной, пятой по счету, истории (начавшейся в 11-й серии), а экранизацией того самого романа-приквела.
5. Также на сайте можно увидеть расширенные (и притом весьма забавные) превью эпизодов. Единственный недостаток – там нет субтитров.
6. Нарисовать эндлинг к сериалу был приглашен Хадзимэ Уэда – автор совершенно безумной манги FLCL (кстати, этот эндлинг лежит у нас на диске).



7 октября журнал Weekly Shonen Magazine выпустил в свет последнюю главу популярной манги от группы CLAMP (хотя попробуй найти у CLAMP популярную мангу...) – Tsubasa, RESERVOIR CHRONICLE. xxxHolic, история, тесно связанная с сюжетом «Крыльев», также должна завершиться в нынешнем году.



Кейдзи Накадзава, создатель известной полуавтобиографической манги «Босоногий Ген», с прискорбием сообщил, что вынужден отказаться от планов по созданию сиквела из-за все ухудшающегося зрения. Исходная история повествовала о мальчике, пережившем бомбардировку Хиросимы, а продолжение должно было повесть о том, как сложилась его взрослая жизнь в Токио.



По неизвестным причинам сейю Акира Камия решил покинуть сериал Detective Conan. 13 лет Камия озвучивал Мори Когоро – доброго и благородного, но глуповатого детектива, приотвистшего у себя главного героя. Чей же голос теперь Конан будет копировать, разгадывая дела? Поживем – увидим.



## Занятный сезон, часть 1

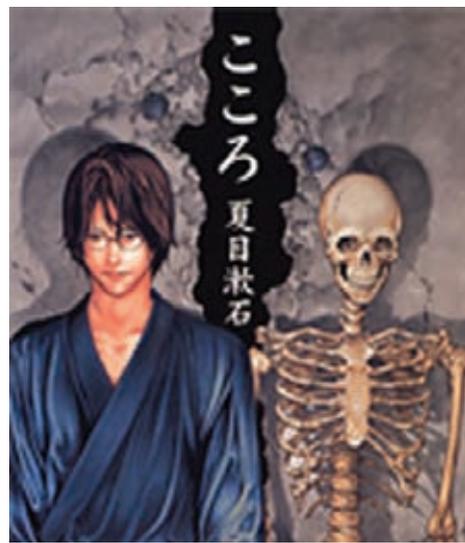
Близится сезон сиквелов. Battle Spirits, Queen's Blade, Asura Cryin', White Album, Shugo Chara, Tentai Senshi Sunred, Inuyasha, Natsu no Arashi!, Koihime Musou, Nogizaka Haruka no Himitsu, DARKER THAN BLACK, Stitch! – вот лишь краткий перечень произведений, полноценные продолжения которых представят публике, без учета спин-оффов, спецвыпусков и римейков. Фанатам-то такое только в радость, но что делать людям, с «исходниками» не знакомым? Им-то что смотреть? К счастью, незадолго до начала сезона было объявлено о создании пары весьма занятных проектов (даром что экранизаций), обещающих заинтересовать любителей необычных историй.

Первый такой проект – сорокасериальное аниме с говорящим названием Renzoku Ningyō Katsugeki: Shin Sanjūshi (что в переводе значит «Боевые куклы: новые "Три мушкетера"»). Как несложно догадаться, это кукольный фильм по известнейшему роману Александра Дюма. И не знаем, как вам, а нам уже не терпится поглядеть, во что же выльется такое аниме про мушкетеров.



## Занятный сезон, часть 2

Вторым занятным проектом будет аниме всего в дюжину серий – Aoi Bungaku («Синяя литература»). И там, где «Мушкетеры» берут количеством, «Литература» возьмет разнообразием. Дело в том, что под общим заголовком Aoi Bungaku скрывается не одно произведение, а сразу четыре, и все они создаются по мотивам классических произведений японской литературы. А именно: Kokoro («Сердце») автора Сосеки Нацуме, Ningen Shikkaku («Уже не человек») Одзаму Дадзая, его же Hashire Melos («Беги, Мелос!») и, наконец, Jigoku Hen («Портрет Ада»), написанный Рюноске Акутагавой. Все это – серьезные книги, с разных сторон показывающие внутренний мир человека, его мысли и чувства, и в них нет места фантастике (если, конечно, не считать таковой фантастическое благородство или фантастическую жестокость). Ну а для того, чтобы великие произведения достойно выглядели на экране, к работе были привлечены трое известнейших в Японии мангаки. Такеси Обата («Тетрадь смерти») занимается дизайном Kokoro и Ningen Shikkaku. Такеси Кономи («Принц Тенниса») отвечает за Hashire Melos. И, наконец, Титэ Кубо («Блич») обеспечивает внешний вид Jigoku Hen.



# Мини-обзоры

## フルメタルパニック! The Second Raid

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Стальная тревога: Новый рейд  
Режиссер:  
Ясухио Такэмото  
Год премьеры:  
2005  
Регион:  
Россия  
Наша оценка:  
можно смотреть



## › Стальная тревога: Новый рейд

После откровенно среднего сериала студии Gonzo, о продолжении аниме-варианта серии «Стальная тревога», казалось, не стоило и помышлять. Но потом пришли люди из Kyoto Animation и совершили чудо, но только наполовину – возродили лишь юмористическую составляющую истории, не затрагивая военную драму (см. Full Metal Panic? Fumoffu). Большая часть публики была счастлива: еще бы – комедия-то вышла великолепная, но некоторые обиделись, не обнаружив полюбившегося экшна. И вот для них-то Kyoto Animation и сняли The Second Raid – продолжение оригинальной FMP, но практически без единой шутки. Что удивительно – несмотря на излишнюю серьезность, сериал вышел весьма интересным, запросто затмив творение Gonzo. Харизматичные злодеи, красивый экшн, хорошо поставленные драматические сцены... Одно плохо. На дворе 2009 год, а следующего сезона все нет.



Вверху: ГДЕ МОЙ СИКВЕЛ, KYOANI?!

## ケロロ軍曹

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Sgt. Frog  
Режиссеры:  
Дзюньити Сато, Юскэ Ямамото  
Год премьеры:  
2004  
Регион:  
США  
Наша оценка:  
можно смотреть



## › Sgt. Frog

«Сержант Кероро», без сомнения, популярнейший в мире цикл об инопланетных лягушках-захватчиках. Уже не одну сотню серий миллионы японцев с преогромным удовольствием наблюдают за безуспешными попытками отряда солдат-неудачников, разнеженных недостатком влажным климатом Земли, захватить нашу планету. Американцы должны были получить свою порцию зеленой угрозы еще в 2007 году, когда лицензию приобрели ADV Films, но время шло, а Кероро и компания все не появлялись. И лишь теперь, в 2009 году, сменив издателя на Funimation и пережив попытки заменить имена всех главных героев (так, Нацуми чуть не стала Натали, а Кероро едва не потерял половину своих «ро»), сериал все-таки дожил до официального издания на английском языке. И это здорово, ведь чем больше западных поклонников у хорошего аниме, тем лучше для нас.



Вверху: Берегитесь пришельцев!  
Очень уж работники из них никудышные.

## 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

### ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
Стальной алхимик (2009)  
Режиссеры:  
Ясухио Ириэ  
Год премьеры:  
2009  
Регион:  
Япония  
Наша оценка:  
можно смотреть



## › Стальной алхимик (2009)

Рейтинги падают. Продажи не впечатляют. И даже мы ставим новому «Алхимику» лишь «можно смотреть». В чем же дело? Почему прошлая экранизация стала культовой, несмотря на все те вольности с сюжетом, что авторы позволили себе во второй половине, а новая, куда более точная версия, оказалась всего лишь «просто очень хорошим» фильмом? Слишком долго разгонялись, вот почему. Весь первый сезон (14 серий) зрителей потчевали пересказом событий, уже показанных шесть лет назад (причем зачастую – лучше, чем сейчас). И даже добравшись до нового материала, «Алхимик» умудрился четыре эпизода убить на откровенно скучную экспозицию, вводящую новых героев и намечающую дополнительные сюжетные линии.

А знаете, что печально? Сериал, идущий по японскому телевидению нынче, – великолепен. Но чтобы добраться до этого великолепия, нужно пережить аж 18 «вступительных» выпусков. Готовы ли вы на это?



Вверху: Они вернулись. Но все ли им рады?

**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:  
Mirai Nikki  
Создатель:  
Сакаэ Эсно  
Первая публикация:  
2006 год  
Журнал:  
Kadokawa Shoten  
Наша оценка:  
нужно читать

## Mirai Nikki

未来日記!

Юкитеру Аmano – замкнутый парень, презирающий самого себя и проводящий свободное время, записывая в дневник все, что видит вокруг. Но скучная жизнь быстро заканчивается, когда его «воображаемый друг» по имени Деус Экс Машина одаривает дневник Юкитеру способностью предсказывать будущее, а заодно сообщает, что теперь юноша должен найти и убить одиннадцать таких же, как он сам, счастливчиков. И все потому, что Деус придумал игру, где победитель станет новым богом, а остальные участники – труппами, растворившимися в воздухе.

И все же смертельные игры – штука занимательная, но уже далеко не оригинальная. Так что же делает «Дневник будущего» столь увлекательным чтивом? Юно Гасай, девушка, влюбленная в главного героя. Милая, заботливая и нежная, она согласна терпеть разлагающиеся трупы у себя дома и готова, не моргнув глазом, прикончить любого, кто встанет между ней и Юкитеру. Среди дюжины игроков попадают весьма занятные субъекты, но именно главная героиня заставляет одну за другой проглатывать главы, гадая, что же случится дальше.



**ИНФОРМАЦИЯ**

Название:  
Mel Kano  
Создатель:  
Осима Това  
Первая публикация:  
2006 год  
Журнал:  
Sunday GX  
Наша оценка:  
нужно читать

## Mel Kano

メルカノ

А вы когда-нибудь встречались со своими интернет-приятелями лично? Замечали, насколько сильно они зачастую отличаются по характеру от того образа, что вы видели в Сети? Вот и Осима Това, видимо, тоже это заметила и создала уморительную мангу о любви, зарождающейся во всемирной паутине. Главный герой – Синдзэ, лидер школьной банды, умелый боец и вообще личность до жути крутая. Но то в реальности. В сети он – Какеру, безумный романтик, обожающий свою сетевую девушку, Хал. И все идет просто восхитительно, пока Какеру и Хал не решают встретиться, ибо после свидания

все, конечно же, пойдет наперекосяк. Оказывается, что Харука (живая Хал) – задира пострашнее Синдзэ, а главное – ни она, ни он не способны подобрать нужные слова, чтобы выразить свои чувства. Так и начинаются их отношения – романтические по SMS, но напряженные до злости при личных встречах. Прибавьте сюда множество побочных историй, к примеру, рассказ о почти детективном агентстве по защите людей с сайта знакомств F.I.L. GATES от мошенников, и вы получите не только веселую, но и разнообразную романтическую комедию.



## ИНФОРМАЦИЯ

Название:  
THE iDOLM@STER - Dearly Stars  
Платформа:  
DS  
Авторы:  
Namco  
Дата релиза:  
2009 год

## THE iDOLM@STER - Dearly Stars THE iDOLM@STER - Dearly Stars

Девчата из агентства 765 Production идут к славе окольными путями. Начав карьеру на аркадных автоматах, они перебрались на Xbox 360, где стали довольно известными, потом – на PSP, ну а четвертая игра серии, Dearly Stars, выйдет и вовсе на DS – то есть для каждой новой части выбиралась консоль все слабее. С другой стороны, даже у DS вполне хватит мощности для создания небольшой сцены с танцующей на ней анимешной красоткой, так почему бы и нет?

У новой игры две основные особенности. Первая – отныне геймер берет на себя роль не продюсера, но одной из трех начинающих звездочек, так что к повседневным делам прибавились мини-игры, где надо учиться, к примеру, зубрить тексты песен. Вторая – одна из этих красоток на самом деле – переодетый главный герой. В теории, это, видимо, должно помочь мужской аудитории лучше вжиться в роль.



## Популярные вопросы об аниме

**Слышала, что скоро начнется продолжение сериала Inuyasha. Не подскажите, а сколько в нем ожидается серий?**

Да, Inuyasha Kanketsu-hen («Последняя глава») стартовало в начале октября (когда вы прочитаете эти строки, он уже увидит свет). Теоретически, учитывая, что в прошлый раз экранизация двух третей манги заняла 167 серий, новая часть должна состоять примерно из восьмидесяти. Однако ходят упорные слухи, будто ее решено втиснуть в обычный сезон на 26 эпизодов, опустив все «не слишком важные для сюжета» события.



Есть вопросы? Присылайте на [banzai-faq@gameland.ru](mailto:banzai-faq@gameland.ru)

## Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

## Тем временем в Интернете

### Anime Maga

Ох уж этот «интернет 2.0». Нет, идея переложить труд по наполнению сайта на его же пользователей (посудите призы), бесспорно, не лишена плюсов. Главный из них: раз набрав какую-никакую популярность, о количестве публикуемых новостей можно уже не волноваться – призолюбцы перелопатят весь Интернет. Но и недостаток очевиден: когда пишут все подряд, временами серьезно страдает качество материалов. И Anime Maga – отличный пример «интернета 2.0»: множество новостей по нашей любимой теме, но, хотя появляются они достаточно оперативно, сами тексты оставляют желать лучшего.

## ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:  
Anime Maga  
Адрес:  
<http://animemaga.ru>  
Язык:  
русский



# Железные новости

Современная компьютерная техника



## Туда же

Нетбук Nokia Booklet 3G

Создание компактных и недорогих нетбуков настолько актуально, что производством собственной модели собирается заняться компания Nokia. Финны уже анонсировали свою разработку – Nokia Booklet 3G. Вполне объяснимо, что компания делает упор на средства беспроводной связи в этой модели. Nokia Booklet 3G оснащен WiFi адаптером, Bluetooth модулем последней версии, 3G GSM модулем, а также GPS навигатором. Не хватает разве что WiMax адаптера, но кто знает, что произойдет до анонса? О прочих технических характеристиках Nokia помалкивает, но сказано, что работать новый нетбук будет под управлением Windows 7. Частота процессора составит 1.6 ГГц, скорее всего, им станет Intel Atom. О других характеристиках беспокоиться не следует – вряд ли Nokia забудет поставить достаточное количество оперативной памяти, емкий жесткий диск и уж точно позаботится о качестве 10-дюймового дисплея. Тем более что ориентировочная цена новинки, которая появится в конце нынешней осени, составит 700 евро – очень даже нескромно по меркам нетбуков.

## Боевой инструмент

Мышка CoolerMaster Sentinel Advance Unleashed

Всегда интересно наблюдать за анонсами новой для компании продукции. Обычно производители стараются выпустить на рынок продукт, который, как минимум, отличается от конкурентов либо по своим внешним данным, либо по техническим характеристикам. Также обычно цену на такие модели делают достаточно демократичной, в отличие от производителей, которые много лет выпускают устройства этого класса. Сейчас речь пойдет о новой игровой мышке Sentinel Advance Unleashed, производства CoolerMaster. Технология двойного лазера увеличивает чувствительность сенсора до 5600 dpi. Встроенные в корпус мыши грузики способны регулировать вес в промежутке от 139 до 161,5 граммов. Поставляемое в комплекте программное обеспечение дает возможность создавать продвинутые профили, конфигурировать настройки мыши отдельно для каждой игры и сохранять их во встроенной памяти мыши. В довершение всего, корпус оснащен встроенными светодиодами, которые могут на лету менять цвет и яркость. Более подробная информация и первые тесты появятся в ближайшем времени, в том числе, в наших журналах.



## Скромное обаяние

Телевизоры Panasonic Viera S

Специально для любителей видеоигр компания Panasonic представила новую серию ЖК-телевизоров S-Series. Интересная особенность – технология 550 Гц, которая при стандартных 50 Гц, добавляет к каждому кадру еще 11 полукадров, чтобы изображение выглядело максимально плавным и реалистичным, что необходимо в современных и динамичных видеоиграх. Разумеется, телевизоры поддерживают технологию Full HD и обладают высоким разрешением. Для любителей цифрового фото и видео есть встроенный слот для карточек SD – можно просматривать фотографии прямо на экране, не соединяя камеру с телевизором, что проще и быстрее. За качество цветов отвечает высочайший уровень динамической контрастности – 2 000 000:1. Ресурс телевизора – около 30 лет регулярного просмотра, поэтому покупку можно смело совершать с задумом в будущее. Стоимость моделей зависит от их диагонали, поэтому рекомендуем зайти в ближайший магазин электроники и посмотреть эти телевизоры в деле.

## Расширенные возможности

NAS-сервер LG N2R1

Для постоянно расширяющегося рынка домашних серверов компания LG представила собственную разработку – NAS-систему N2R1. В продаже появятся как 1- так и 2-терабайтные версии, а в целом функционал новинки идентичен аналогичным разработкам. Устройство способно хранить данные, обеспечивать к ним постоянный доступ любым компьютерам и мультимедиа-плеерам домашней сети, а также посредством FTP доступа через Интернет. Встроенное программное обеспечение самостоятельно завершит загрузки торрентов, а также будет раздавать их в дальнейшем, не требуя того, чтобы ваш рабочий компьютер был постоянно включен. Единственное серьезное отличие NAS-сервера LG от других – наличие встроенного оптического накопителя DVD-RW. Это будет полезно для того, чтобы, например, поставив на загрузку фильм, по завершении процесса записать его на диск, не тратя на это время рабочего компьютера. Средняя цена новинки составит от \$300 до \$400, в зависимости от объема.



## Емко и стильно

Внешние жесткие диски LG XD3 Slim

Для южно-корейского рынка компания LG в скором времени представит новую серию внешних накопителей XD3 Slim. Яркие отличия – стильный и тонкий алюминиевый корпус, который совмещен с фирменной системой защиты информации при падении и воздействии внешней среды. Несмотря на компактные размеры, емкость встроенных накопителей составляет до 500 Гбайт, а в будущем вполне возможно появление еще более емких версий. Стоимость новинок будет варьироваться от \$90 до \$160, но данных по российскому рынку, к сожалению, пока нет. Добавим, что можно купить жесткий диск одного из нескольких цветов – красный, золотистый и серебристый.

## Составлен список самых безопасных мобильных телефонов

Но действительно ли это так?

Организация Environmental Working Group (EWG) представила перечень из десяти наиболее безопасных моделей сотовых телефонов, которые, по ее мнению, обеспечивают минимальное излучение. Специалисты проанализировали более тысячи современных мобильных телефонов и предложили следующий список:

1. Samsung Impression (SGH-a877)
2. Motorola RAZR V8
3. Samsung SGH-t229
4. Samsung Rugby (SGH-a837)
5. Samsung Propel Pro (SGH-i627)
6. Samsung Gravity (SGH-t459)
7. T-Mobile Sidekick
8. LG Xenon (GR500)
9. Motorola Karma QA1
10. Sanyo Katana II

Правда, вред от использования мобильных телефонов еще никем до конца не доказан. Есть масса исследований на эту тему, но одна статистика перебивается другой статистикой. Сейчас мобильной связью пользуются более 4 миллиардов человек, и глобальных вспышек болезней замечено не было.



## Универсальный грызун

Мышь Philips SPM9800

Хорошим помощником владельца ноутбука станет новая мышь Philips SPM9800. Она достаточно компактна, легко поместится в любой сумке для ноутбука, а для связи использует протокол Bluetooth. Однако если встроенные батареи разрядятся, можно вытянуть из ее корпуса USB-проводок и подзарядить ее от мобильного компьютера. Разумеется, при этом она будет полноценно работать. Другая интересная особенность – вместо колеса прокрутки разработчики установили на ее корпусе небольшой тачпад, который работает как горизонтальное и вертикальное колесо, в зависимости от движений пальца пользователя. В продаже новинка появится в самое ближайшее время, а ее цена составит около \$80. В том числе она появится и в российской рознице.

# Домашняя фотостудия

Тестирование  
фотопринтеров  
формата 10x15 см



## Список тестируемых моделей

- Canon Selphy CP790
- Epson PictureMate PM260
- Epson PictureMate PM290
- HP Photosmart A532
- Kodak EasyShare Printer Dock Plus Series 3
- Sony DPP-FP77

Несмотря на развитие цифровых фоторамок и популяризацию цифрового фото, все же у многих преобладает желание иметь бумажные снимки. Это и возможность не зависеть от компьютера, и удобство передачи снимка людям, далеким от IT-технологий, да и тактильные ощущения от перелистывания фотоальбома длинными вечерами сложно заменить чем-либо. И зная желания пользователей получать результат как можно быстрее, инженеры многих компаний создали домашние фотопринтеры, которые позволяют получать бумажные копии цифровых оригиналов. Идти никуда не надо, а печатать фотографии можно не отрываясь от компьютера.

Современные компактные фотопринтеры делятся по методу печати на два типа: термо-струйные и сублимационные. Если первые ничем не отличаются от обычных струйных принтеров, разве что размеры уменьшены в соответствии с максимальным размером печатаемой фотографии, то вторые отличаются технически. Как правило, они меньше и не боятся простоя в течение длительного времени. У струйных моделей постепенно засыхает краска, что требует периодической чистки дюз или регулярной печати. В сублимационных печать происходит посредством переноса чернил каждого из 3 цветов со специальной термоленты на бумагу. Происходит это с помощью нагрева пленки, причем каждый цвет наносится отдельно. Таким образом, отпечаток создается в несколько этапов.

## Методика тестирования

Все устройства проходили тестирование в одинаковых условиях. Для теста были выбраны две фотографии, на одной из которых присутствовало очень яркое освещение и отраженные в воде объекты. Второй фотоснимок имел массу цветковых переходов, был ярким и насыщенным, что позволяло определить качество передачи цветов и размытость границ переходов. Помимо основной задачи – печати снимков, проверялись возможности непосредственно самого устройства: удобство и функциональность меню, возможность обработки фотографий, установка аккумулятора и мобильная работа принтера. Оценка формировалась исходя из совокупности возможностей принтера и качества полученных фотографий.



Слева: Схема работы принтера с сублимационной технологией печати.

## Canon Selphy CP790

Время печати – 1 мин 5 сек

Самый оригинальный и привлекательный принтер в тесте. Из коробки можно достать небольшое ведерко, похожее для коробку для пикников. Салатовый кейс, фиксируемый двумя защелками, содержит много интересного. Сам принтер довольно компактный. В коробке уместаются все необходимые для работы приспособления: лоток с фотобумагой, запасной картридж, блок питания и, собственно, та самая фотобумага, для которой и идет лоток. Объем коробки вполне достаточен, чтобы взять с собой в дорогу запасные картриджи и бумагу для печати. Мы неспроста упомянули про печать в пути, ведь девайс приспособлен для работы буквально в полевых условиях. Докупив специальный аккумулятор, можно будет долго обходиться без розетки и лишь иногда подзаряжать батарею. Сублимационный метод печати предусматривает наличие специальной бумаги и картриджей, которых хватает на определенное количество снимков – растянуть удовольствие не получится. Работать с устройством приятно. Меню принтера поддерживает несколько языков, включая русский, а интерфейс интуитивно понятен. Если хочется просто получить снимок, достаточно выбрать его на дисплее и нажать кнопку печати. При желании можно произвести небольшую предварительную обработку, например, избавиться от эффекта красных глаз, что реализуется при помощи встроенного софта. Встроенный картридер и наличие порта USB дают возможность печатать с карточек памяти или непосредственно подключив камеру к фотопринтеру. Скорость печати чуть более минуты вполне допустима, тем более что снимки получаются достаточно высокого качества. Можно отметить отличные сочные цвета и хорошее детальное отражение в воде на тестовом отпечатке. Самые яркие отпечатки были получены именно на этом принтере без предварительной обработки фотографий. Несколько разочаровало смазывание листьев растений на заднем плане – немного не хватает разрешающей способности при печати.



8



Оригинальный и стильный принтер  
Может работать от аккумулятора  
Насыщенные яркие фотографии



Смазывание мелких элементов фона



## Epson PictureMate PM 260

Время печати – 40 сек

Младший из семейства компактных фотопринтеров от Epson в нашем тесте выглядит очень недурно. Одно из самых больших устройств в походном состоянии практически полностью защищено от внешних воздействий: лоток для бумаги сливается с корпусом, а верхняя панель закрывается крышкой с окошком. Окно необходимо для проверки состояния принтера, чтобы не забыть выключить его. Большой дисплей с русскоязычным меню прост в освоении и приятен в работе. Все кнопки подписаны и имеют разборчивые иконки. Присутствуют широкие возможности по предварительной подготовке фотографий к печати, будь то кадрирование или корректировка цвета. Предусмотрена возможность автономной работы принтера, правда придется прикупить съемный аккумулятор. Кроме того, расширяет функционал адаптер Bluetooth, который продается отдельно. Большим преимуществом этой модели перед сублимационными принтерами является запас чернил, которых хватает более чем на сотню напечатанных снимков. Картридж с краской имеет четыре отсека с разными цветами. Естественным недостатком такого решения является необходимость заменять картридж, даже если закончилась краска одного цвета. Готовый комплект расходников включает в себя одну кассету с краской и 120 листов бумаги. А печатать можно практически с любого носителя. Если в фотоаппарате используется не самый распространенный формат карт, можно воспользоваться интерфейсом USB и печатать напрямую с фотоаппарата. Точно так же можно производить печать с флеш-драйва или сохранять фотографии на USB-накопителе с обычной флеш-карты. Удобна функция пакетной печати фотографий, когда достаточно отметить нужные снимки, количество копий и вставить достаточно бумаги в лоток. Что касается качества снимков, то можно отметить отличную детализацию изображения, особенно мелких подробностей. Но надо упомянуть о недостаточной яркости, что можно подкорректировать в настройках перед стартом печати.

# 9



Может работать от аккумулятора  
Печать более 100 фотографий на одном картридже



Необходимость замены всего картриджа, если закончилась краска только одного цвета

## Epson PictureMate PM 290

Время печати – 40 сек

Старший брат уже рассмотренного нами устройства. Помимо возросшего индекса, заметно увеличился функционал и габариты девайса. Сам принтер имеет защитную верхнюю крышку и складывающийся в корпус лоток для отпечатанных фотографий. В нижней части добавился целый блок, в котором разместился CD-DVD привод, способный читать DVD и записывать CD-болванки. Можно как печатать с дисков, так и сохранять на CD фотографии с флеш-карт – эдакий фотобанк в дороге. При этом печатать можно с флеш-карт, USB-драйвов или подключив принтер к компьютеру. Как и младшая модель, девайс может быть дооснащен аккумулятором, позволяющим обойтись без внешнего питания. Печать с мобильных устройств, будь то коммуникатор или телефон, осуществляется посредством Bluetooth – адаптер уже встроен, и докупать отдельно ничего не придется. Операция по замене чернил крайне проста и не отнимет более одной минуты, благодаря чему с принтером сможет справиться даже ребенок. Что касается самой работы, то девайс очень дружелюбен как благодаря русифицированному меню, так и благодаря простоте интерфейса. Все кнопки подписаны и имеют однозначные иконки, а большой поворотный дисплей позволит рассмотреть все детали снимка, а при желании приблизить какой-либо участок кадра. Возможности предварительной обработки фотографий будут полезны большинству пользователей. Несомненным плюсом является скорость печати, которая составляет 40 секунд на один снимок. Что касается качества фото, то из всех протестированных устройств, это обеспечивает лучшее: цвета переданы естественно и сочно, мелкие детали на заднем плане читаются отлично, а отражение в воде передано очень реалистично. Скорость, качество и функциональность – вот те параметры, которые выводят в лидеры этот принтер. Остается только пожалеть, что аккумулятор не входит в комплект поставки.



# 10



Может работать от аккумулятора  
Встроенный Bluetooth-адаптер и CD-RW-DVD привод  
Высокая скорость печати



Отсутствие аккумулятора в комплекте



## HP Photosmart A532

Время печати – 1 мин 25 сек

Пожалуй, самый компактный термоструйный принтер в тесте. Элегантный корпус без острых углов будет отлично смотреться как в квартире стиля хай-тек, так и на заднем сиденье автомобиля. Но последнее возможно только при наличии специального инвертера, поскольку подключения аккумулятора к устройству не предусмотрено. Но при этом фотопринтер поддерживает печать с нескольких видов флеш-карт, USB-драйвов, непосредственным подключением фотоаппарата или после передачи снимка по Bluetooth, для чего потребуется купить беспроводной адаптер. «Заправка» устройства сводится к простой замене одного картриджа, доступ к которому осуществляется с передней панели. Габариты его столь малы, что остается только удивляться, как происходит разделение краски на несколько цветов. Небольшой поворотный дисплей поможет при выборе фотографий и некоторой корректировке перед печатью. Кнопки немного, поэтому запутаться практически невозможно. Работа с русскоязычным меню очень проста, но не особо удобна – каждый пункт отображается отдельным кадром, что затрудняет быстрый выбор нужного элемента. Надо отметить, что это единственный принтер в тесте, который способен печатать снимки размером 13x18 см. Для чистоты эксперимента мы не стали пробовать печать в этом формате в принтер пустые страницы размером 10x15 см. Что касается получившихся отпечатков, то смело можно порадоваться высокому качеству и хорошей детализации мелких объектов. Единственным недостатком – несколько сниженная, по сравнению с конкурентами, яркость. Но это легко можно поправить в настройках печати – мы же проводили тестирование при настройках, установленных производителем по умолчанию. Скорость печати такого устройства находится у нижней границы характеристик тестируемых моделей. Таким образом, можно смело говорить о компактном и качественном принтере.

# 7

- + Возможность печати снимков формата 13x18 см  
Высокая емкость картриджа
- Малая яркость снимков при стандартных настройках

## Kodak EasyShare printer dock plus

Время печати – 1 мин 20 сек

Один из наиболее примечательных принтеров в тесте. Девайс создан специально для фотоаппаратов Kodak семейства EasyShare. Принтер совмещен с док-станцией и позволяет работать с фотографиями непосредственно с камеры или управлять снимками с помощью кнопок печатающего устройства. Кроме того, во время установки камеры на подставку происходит зарядка аккумуляторов, так что фотоаппарат всегда будет в «боевой» готовности. Сам принтер не обладает встроенным дисплеем, что значительно затрудняет печать в отсутствие фотоаппарата, тем более что устройство оснащено картридером. Частично это компенсируется наличием порта USB для печати снимков с камер, поддерживающих PictBridge. Кроме того, возможно печатать с мобильных устройств, при передаче снимков по Bluetooth или при помощи инфракрасного порта. По умолчанию они выключены. При покупке специального адаптера появляется возможность связываться с принтером по Wi-Fi. Используя сублимационный метод печати, девайс работает не очень шустро, но выдает снимки нормального качества. Мелкие детали, как и большинство сублимационных устройств, принтер пропечатать не может, так что стоит учитывать это при фотосъемке. Управление принтером несколько необычно, поскольку приходится наблюдать картинку на фотоаппарате (если он есть), кроме того имеется возможность работы без единого прикосновения к устройству при помощи пульта дистанционного управления. Такая функция тем более удобна, если иметь в виду, что картинку можно вывести на большой экран. В целом, устройство имеет массу достоинств, учитывая множество средств коммуникации, но практически все они меркнут перед трудностью печати с карт памяти, поскольку принтер не оснащен собственным дисплеем. Поэтому данный экземпляр мы можем рекомендовать в первую очередь владельцам цифровых камер серии Kodak EasyShare.



# 6

- + Док-станция для фотоаппарата
- Отсутствует собственный дисплей



## Sony DPP-FP77

Время печати – 1 мин

Завершает наш обзор устройство от компании Sony. Компактный принтер работает по технологии сублимационной печати, что требует наличия специальных картриджей и бумаги. Работа с устройством крайне проста по целому ряду причин: основные кнопки, необходимые для работы, подсвечиваются, а меню достаточно просто и логично устроено. Кроме того, комфортной работе очень способствует большой поворотный дисплей – пожалуй, один из самых крупных в тесте. В совокупности с небольшими габаритами и порядочной скоростью работы это оставляет очень приятные впечатления от работы. В меню большой выбор настроек и множество вариантов по модификации и коррекции фотографий. И это касается не только цветности/яркости, но и применения различных эффектов наложения, будь то рамки или печать календаря с выбранной фотографией. Неплохо реализована функция автоматического исправления изъянов снимка, которая в допустимых пределах «вытягивает» качество снимка до нормального: ретуширование, устранение эффекта красных глаз. Скорость работы для сублимационного принтера тоже неплохая – на печать одной фотографии была затрачена ровно минута. Что касается качества снимка, то фотографии максимально близки по цвету к естественным. Даже без корректировки яркости и цветности удалось достичь высокой реалистичности.

Единственной проблемой, присущей всем принтерам такого типа, являются мелкие объекты, для печати которых просто не хватает разрешающей способности устройства. Девайс совместим со всеми фотоаппаратами, поддерживающими технологию PictBridge. Кроме того, имеющийся картридер тоже может пригодиться для прямой работы со снимками. В крайнем случае, можно подключить принтер к компьютеру и работать напрямую. В целом, принтер можно смело рекомендовать любителям бумажной фотографии и ценителям стильных и удобных вещей.

# 9

- + Большой дисплей
- Легкость управления
- Размытость мелких деталей

Модель	Тип принтера	Максимальный формат печати, см	Разрешение печати, dpi	Диагональ дисплея, дюйм	Габариты, мм	Вес, кг
Canon Selphy CP790	Сублимационный	10x15	300x300	3	247x178x86	1.1
Epson PictureMate PM260	Термоструйный	10x15	5760x1440	3.6	231x344x266	2.4
Epson PictureMate PM290	Термоструйный	10x15	5760x1440	3.6	231x384x266	3
HP Photosmart A532	Термоструйный	13x18	1200 x 1200	2.4	252x117x134	1.31
Kodak EasyShare Printer Dock Plus Series 3	Сублимационный	10x15	300x300	–	188x134x83	1
Sony DPP-FP77	Сублимационный	10x15	300x300	3.5	180x137x149	1.1

Модель	Поддержка карт	Время печати, сек
Canon Selphy CP790	Compact Flash, Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Memory Stick Pro Duo, MMC, SD, xD-Picture	65
Epson PictureMate PM260	Compact Flash, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Memory Stick Pro Duo, MMC, SD, xD-Picture	40
Epson PictureMate PM290	Compact Flash, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Memory Stick Pro Duo, MMC, SD, xD-Picture	40
HP Photosmart A532	Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital/MultiMediaCard, xD-Picture Card	85
Kodak EasyShare Printer Dock Plus Series 3	Secure Digital/MultiMediaCard	80
Sony DPP-FP77	Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Memory Stick Pro Duo, MMC, SD, xD-Picture	60

## Выводы

Напечатав не одну дюжину фотографий и изучив весь функционал тестируемых моделей, мы выбрали двух призеров. Epson PictureMate PM 290 награждается знаком «Выбор редакции» за широчайший функционал и отменное качество получаемых с

него отпечатков. Если же есть желание сэкономить, не сильно потеряв в возможностях и качестве, – советуем присмотреться к Sony DPP-FP77, которому мы присуждаем награду «Лучшая покупка».



ТЕКСТ

Алексей Ефремов

# Versus Test

## OCZ Apex Series 120GB SSD vs. Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB

Несмотря на долгую историю SSD-дисков, появляться в компьютерах рядовых пользователей они начали сравнительно недавно. Стойкость к внешним воздействиям, большая скорость, малый вес и отсутствие шума не могут в достаточной мере компенсировать такие недостатки, как высокая стоимость и небольшой объем подобных устройств. Первая причина до сих пор актуальна – средняя цена за мегабайт дискового пространства составляет около восьми рублей, что, конечно, намного больше, чем у привычных всем жестких дисков. Но что касается объема, то SSD-накопители с каждым днем все увереннее заявляют о себе. Удивительно, ведь всего за несколько лет емкости увеличились на порядок, в продаже уже появляются модели размером более 200 Гбайт. В сегодняшний Versus-тест попали два диска, нам предстоит сделать по-настоящему нелегкий выбор.

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

**Процессор:**  
2,8, Intel Core 2 Duo  
(10,5 x 267)  
**Системная плата:** ASUS  
P5QC  
**Память, Гбайт:** 3,  
DDR3-1333  
**Жесткий диск, Тбайт:** 1,  
Seagate ST31000528AS  
(IDE)  
**Операционная система:**  
Microsoft Windows Vista  
Ultimate



### ХАРАКТЕРИСТИКИ

**Характеристики OCZ Apex Series 120GB SSD**  
**Цена, р.:** 16 000  
**Емкость, Гбайт:** 120  
**Форм-фактор:** 2,5 дюйма  
**Габариты, мм:** 99,88 x 69,63 x 9,3  
**Материал корпуса:** пластик  
**Интерфейс:** SATA II  
**Вес:** 77 грамм  
**MTBF:** 1,5 млн. часов

**Характеристики Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB**  
**Цена, р.:** 28 000  
**Емкость, Гбайт:** 256  
**Форм-фактор:** 2,5 дюйма  
**Габариты, мм:** 100,3 x 69,8 x 9,5  
**Материал корпуса:** пластик, металл  
**Интерфейс:** SATA II  
**Вес:** 80 грамм  
**MTBF:** 1 млн. часов

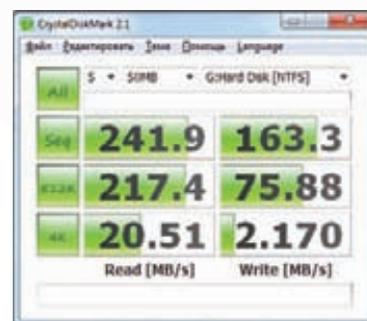
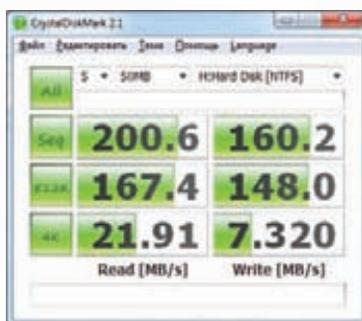
**1.** График, полученный при тестировании диска Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB с помощью утилиты HD Tune. Этот накопитель показывает более равномерный результат, но меньшую пиковую скорость передачи.

**2.** График, полученный при тестировании диска OCZ Apex Series 120GB с помощью утилиты HD Tune. Высокие скоростные характеристики и привычный для флеш-памяти отклик 2 мс.

**Д**еля отступление, заметим, что SSD-накопители на текущей стадии развития вряд ли заинтересуют пользователей стационарных компьютеров. Прирост в скорости при переходе к SSD с RAID-массива быстрых винчестеров часто оказывается не таким уж ощутимым. Шума от вращения пластин при должной изоляции корпуса легко избежать. Малый вес вряд ли важен для стационарного компьютера, если не переносить его из комнаты в комнату каждый день; то же касается и защиты от внешних воздействий. Но спрос на SSD-диски есть, и держится он не в последнюю очередь благодаря рынку ноутбуков.

### Немного теории

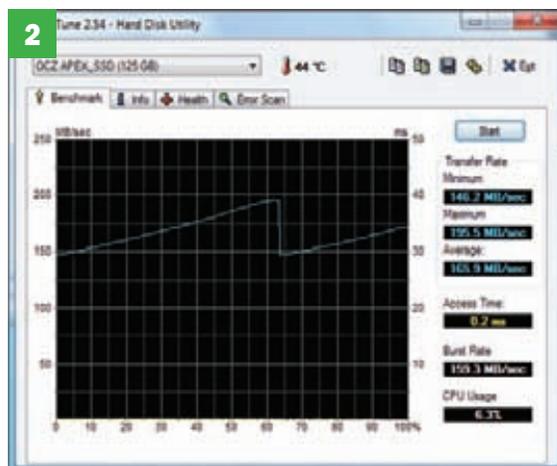
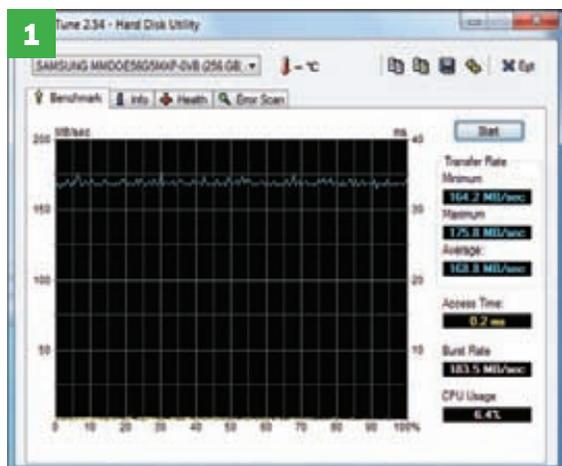
Одним из факторов, мешающих распространению SSD-дисков, часто называют ограниченное время службы их ячеек. Теоретически, через определенное количество циклов



записи целые области памяти этих накопителей просто перестают функционировать, причем особенно сильно это касается тех мест диска, в которых будут храниться часто перезаписываемые системные файлы. На самом же деле возможно использование технологий распределения нагрузки, при которых физически подобные проблемные файлы будут постоянно переноситься в разные обла-

**Слева:** Скорости передачи данных, полученные при тестировании диска OCZ Apex Series 120GB с помощью утилиты CrystalDiskMark. Видны высокие значения скоростей последовательного и случайного чтения.

**Справа:** Скорости передачи данных, полученные при тестировании диска Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB с помощью утилиты CrystalDiskMark. Видно, что пиковые скорости значительно меньше, чем у OCZ Apex Series 120GB, но в некоторых тестах этот накопитель все-таки вырывается вперед.



сти диска, обеспечивая более равномерный износ. Такой подход встречается во всех современных SSD-накопителях, построенных по технологии Multi-Level Cell (MLC). Поэтому волноваться не стоит – по заявлениям Samsung, при записи даже нескольких десятков гигабайт данных в день ресурса 256-гигабайтного диска должно хватить больше чем на 100 лет.

### Методика тестирования

Для оценки скоростных характеристик мы воспользовались тремя синтетическими тестами. Прежде всего, был построен график обращения к ячейкам памяти в программе HD Tune, заодно мы измерили такой немаловажный для твердотельного накопителя параметр, как время отклика. Аналогичные графики были получены и в утилите HD Tach. Были задействованы оба встроенных режима, quick bench и long bench, использующие зоны по 8 и 32 Мбайт соответственно. Третий тест, проведенный нами

в CrystalDiskMark, показал характеристики передачи при различных методах чтения и записи. Бенчмарк позволяет оценить скорости при последовательном и случайном (блоками по 512 и 4 Кбайт) обращении к ячейкам. Каждый из замеров был проведен по пять раз. Для проверки работы накопителей на практике мы нашли образ диска размером 5,44 Гбайт, а также несколько директорий с небольшими по размеру MP3-файлами общим весом в 8,62 Гбайт. После чего записали все эти файлы на каждый из дисков, зафиксировав время, потраченное на передачу, и построив наглядные графики.

### Результаты тестов

Первым тестом была проверка с помощью HD Tune. Время отклика оказалось одинаковым для каждого из подопытных и составило оно впечатляющие 0,2 мс. Средняя скорость передачи данных тоже отличается незначительно, составляя 167 Мбайт/с для диска от OCZ и 169 Мбайт/с для нако-

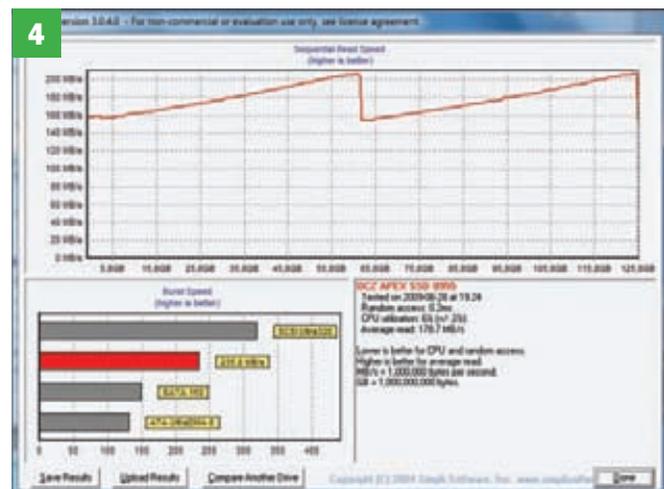
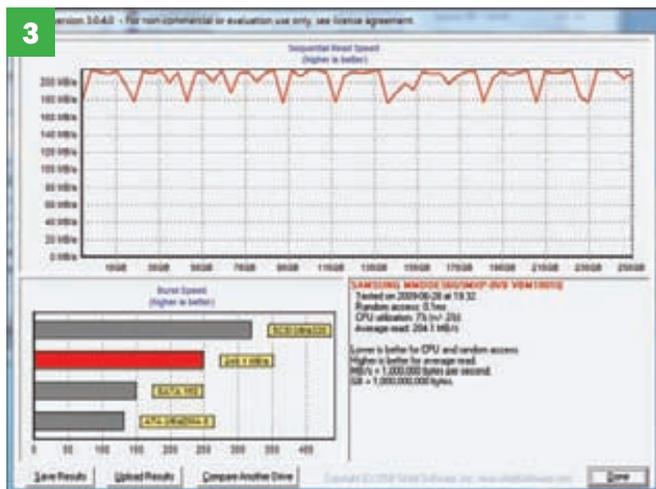
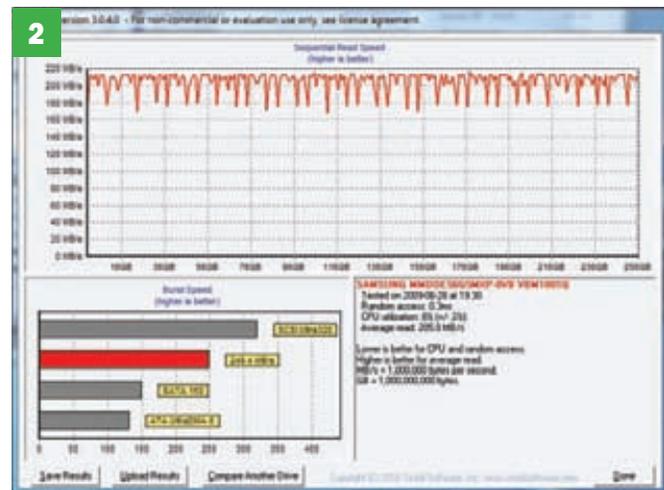
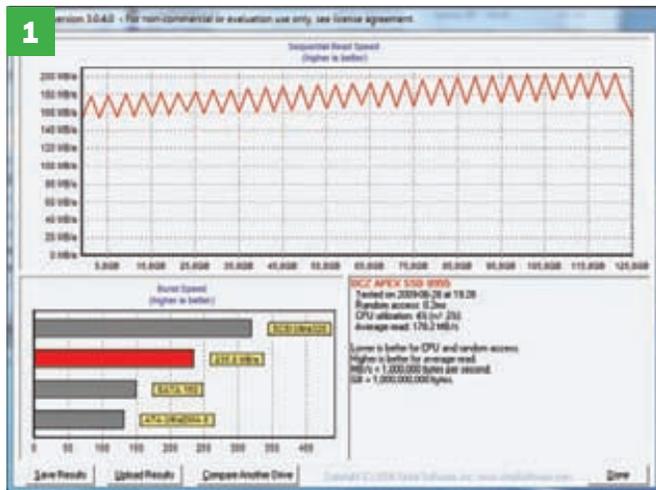
пителя от Samsung. В целом же разброс между максимальной и минимальной скоростью меньше у последнего: 10 против 50 Мбайт/с. Тесты в HD Tach показали более значительные различия: здесь средняя скорость OCZ Apex составила 178 Мбайт/с, в то время как Samsung показал целых 205 Мбайт/с. В CrystalDiskMark накопитель от OCZ выигрывает по скоростям последовательного чтения и записи. При использовании случайного метода блоками по 512 Кбайт результат разделяется: диск Samsung быстрее при записи, а OCZ – при чтении. Чтение блоками по 4 Кбайт оба диска осуществляют практически с одинаковой скоростью, в записи вновь быстрее оказывается Samsung. При записи тестового образа отлично справился с задачей диск от OCZ, опередив конкурента более чем в два раза. Но в следующем тесте, когда мы воспользовались директорией с множеством файлов, разница исчезла, оба накопителя показали сходные результаты. **СИ**

1. График, полученный при тестировании диска OCZ Apex Series 120GB с помощью утилиты HD Tach при длинном тесте зонами по 32 Мбайт.

2. График, полученный при тестировании диска Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB с помощью утилиты HD Tach при быстром тесте зонами по 8 Мбайт.

3. График, полученный при тестировании диска Samsung MMD0E56G5MXP SSD 256GB с помощью утилиты HD Tach при длинном тесте зонами по 32 Мбайт.

4. График, полученный при тестировании диска OCZ Apex Series 120GB с помощью утилиты HD Tach при быстром тесте зонами по 8 Мбайт.



## Выводы

Нельзя сказать, что участники сравнения значительно отличаются по скоростным характеристикам. В среднем по результатам синтетических тестов они держались наравне, то обгоняя, то отставая друг от

друга. Но тест в реальных условиях показал преимущество диска от OCZ. Вывод из сегодняшнего теста прост: OCZ Apex Series 120GB подойдет тем, кто гонится за максимально возможными скоростями переда-

чи. Тем же, кто готов пожертвовать в пользу большего объема прочими характеристиками диска, подойдет накопитель от Samsung.

# 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](mailto: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](http://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](http://community.livejournal.com/ru_gameland)). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

## Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

### Majesty 2



**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
strategy.real-time.  
management  
**Зарубежный издатель:**  
Paradox Interactive  
**Российский издатель:**  
«1С»  
**Разработчик:**  
«1С: Ino-Co»

Стратегия наоборот – и в то же время единственно правильная. Отныне мы управляем именно фэнтезийным королевством, а не каждым искателем приключений отдельно – у тех своя голова на плечах.

### Spoor: Galactic Adventures



**Платформа:**  
PC  
**Жанр:**  
action-adventure/  
other.construction  
**Зарубежный издатель:**  
Electronic Arts  
**Российский издатель:**  
Electronic Arts  
**Разработчик:**  
Maxis

Все чудики, которых вы создали в оригинальной Spoor, теперь могут сыграть именно те роли, в которых вы их себе представляли. Пока мы писали этот текст, в споропедии прибавилась еще добрая сотня приключений!

### Batman: Arkham Asylum



**Платформа:**  
PlayStation 3, Xbox 360  
**Жанр:**  
action-adventure  
**Зарубежный издатель:**  
Eidos  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт Клуб»  
**Разработчик:**  
Rocksteady Studios

Arkham Asylum в первую очередь делалась для поклонников «Бэтмена», но при этом вполне способна удовлетворить кого угодно. Arkham Asylum – это «Биошок» от мира комиксов: атмосферно, красиво и интересно.

### «Дурная репутация» (inFamous)



**Платформа:**  
PlayStation 3  
**Жанр:**  
action-adventure.freeplay  
**Зарубежный издатель:**  
SCEE  
**Российский дистрибьютор:**  
«Софт 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!

## 134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

### В этом номере:

Чернобыльский тюнинг, с.134  
Японские девочки, русский солдат, с.135  
Хроники Архкама, с.135

## 144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

### В этом номере:

Выпуск 43:  
Марш геймеров, часть 2, с.144

## Слово команды

## Жизнь редакции как она есть

### Константин Говорун



Жену нынешнего премьера Японии двадцать лет назад похитили инопланетяне. Пока она спала, корабль пришельцев треугольной формы «неожиданно» забрал ее и привез на Венеру, где было много зеленой травы. А в октябре в Москву должна приехать Посол кофавя в России – девушка, нанятая МИД Японии для пропаганды их ценностей среди нашей молодежи. Прекрасная страна.

**СТАТУС:** Пропагандист российских ценностей в Японии **СЕЙЧАС ПРОПАГАНДИРУЕТ:** «Страну Игр»

### Артём «cg» Шорохов



Ниндзя тут, ниндзя там, ниндзя здесь, ниндзя нет... Пока все в Японии делают вид, что работают, номер сдают расторопные и трудолюбивые до обмороков ниндзя. «Смотри, какой усатый ниндзя за печкой спрятался!» Не иначе, «Сталкера» проходит, не хочет, чтоб мешали, отпихивает любопытных смертоносной ногой. Другой фотографирует что-то, отмахивается наугад сюрикенами, извиняется через плечо. Кипит работа!

**СТАТУС:** [вырезано ниндзями] **ВСЕ ЕЩЕ ИГРАЕТ В:** Batman: Arkham Asylum, Resident Evil 5

### Наталья Одицова



Будущее PS3-версии Bayonetta начинает внушать опасения. Недавно Тацунэ Минами заявил, что Platinum трудилась исключительно над вариантом для Xbox 360. Затем готовый код и все графические материалы были переданы Sega, и перенос игры на PS3 осуществила одна из внутренних команд издательства. Первые отчеты настораживают, но я отказываюсь терять надежду до релиза: у Sega еще есть время!

**СТАТУС:** Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Devil May Cry

### Сергей «TD» Цилюрник



Руби из Wet не оправдала возложенных надежд. Я ожидал от нее женской версии Дюка Ньюкема, а получил какую-то неостроумную матерщинницу. За всю игру – ни одной запоминающейся фразы, ни одного афоризма. Лучше бы разработчики вместо Тарантино вдохновлялись кем-нибудь еще. Кем-нибудь с наличием вкуса, например. Хотя игра сама по себе и понравилась – пожалуй, даже чуть больше, чем Stranglehold.

**СТАТУС:** You've got blood on my suit **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Scribblenauts

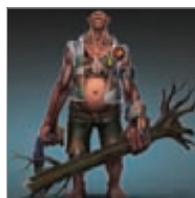
### Илья Ченцов



Уважаемые фанаты рубрики «Бесконечный холст!» Не беспокойтесь, раздел не закрыт и появится в следующем номере. А пока рекомендую посмотреть мультфильм «Принцесса Железный Веер», снятый в 1941 году по мотивам знаменитого «Путешествия на Запад», первую в Азии анимационную полнометражку (как ни странно, китайскую, а не японскую): [http://www.archive.org/details/princess\\_iron\\_fan](http://www.archive.org/details/princess_iron_fan).

**СТАТУС:** Ретрокиноман **ЗАЧЕМ-ТО ПРОШЕЛ:** Baldur's Gate II demo, Fallout demo (несколько раз)

### Степан Чечулин



Все-таки отечественные разработчики игр – это уникальное явление. Пока в той же Америке каждая первая студия пытается выдать очередной супербоевик, «наши» с завидной регулярностью дарят настоящие сказки. Так было с «Легендой о рыцаре», так вышло и с Majesty 2. Игра затягивает с головой, а потом, самое интересное, не хочется брать за в WoW. А зачем управлять одним героем, если в Majesty 2 их у вас десяток?

**СТАТУС:** Герой **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Majesty 2

### Алексей «Red Cat» Голубев



Признаться, Resident Evil 5, когда только появилась в продаже, увлечь меня не смогла. Какое-то свободное время ей все-таки уделено было, как-никак, один из главных блокбастеров весны, продолжение любимого сериала. Но «эффекта Resident Evil 4» не случилось. Впрочем, недавно диск с игрой снова оказался в консоли, и, кажется, покинет ее теперь только после просмотра финальных титров. Видимо, время пришло.

**СТАТУС:** Вторая попытка **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5

### Евгений Закиров



Знакомый в ЖЖ выложил ролик, где капитан Кирк (Star Trek: TOS) сначала целуется с прекрасной инопланетянкой, а потом бьет ее кулаком по лицу. Люди посмеялись, юмор оценили. Мне же взбрело в голову рассказать об обстоятельствах, вынудивших Шатнера пойти на такое зло, – подумал, что человек просто не в теме. Автор ответил быстро: «Да у меня кошку Ухурой зовут». Оказывается, поспешил с выводами.

**СТАТУС:** Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Batman: Arkham Asylum

# Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу [community.livejournal.com/ru\\_gameland](http://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.

Раз Wii – «GameCube с нунчаками», не резонно ли было бы Nintendo выпустить такую консоль на пять лет раньше, когда графические возможности приставки не казались бы столь устаревшими? Или были все-таки какие-то причины, по которым пульты и нунчаки не могли появиться в 2001-м?



## GameCube – ошибка природы?

darkwren

Я тут подумал вот над чем.

Главная ошибка Nintendo – то, что компания не выпустила Nintendo Wii в 2001 году. Приставки GameCube не должно было быть, надо было сразу выпускать именно Wii, то бишь GameCube с нунчаками, интернетом и Virtual Console.

Технически это было вполне возможно. По деньгам – тоже. Pikmin, Metroid Prime и Resident Evil 4 – вполне себе игры для Wii.

Комментарии?



hsagdh

По-моему, нельзя (непоследовательно и слишком революционно) было совместить современное железо с настолько радикально переработанной схемой управления. «Lateral Thinking of Withered Technology». Gamecube – первая приставка от Nintendo на дисках и с начинкой от крупнейших производителей микропроцессоров. Если бы они решили тогда перевернуть «план Wii», использовали бы проверенные приёмы и технологии: картриджи, проводные геймпады, яркие расцветки и вряд ли преуспели бы (конкуренты размазали бы их технологиями, а детский дизайн оттолкнул бы львиную долю покупателей).

Не думаю, что за хотя бы год до выхода кубика у них на руках были все компоненты, чтобы Миямото сотоварищи могли спокойно готовить стартовую линейку.



timedevourer

Так там же Ямаути правил, а не Ивата – вот и ответ. Гунпея с его Lateral Thinking уже тогда в живых не было, поэтому в GameCube ровным счетом ничего «латерального»-то и

не найти. «Куб» был современной, высокотехнологичной консолью, не несущей, тем не менее, ничего нового.



renar

Собственно, не думаю, что в 2001 году вимут и нунчаки лежали на складе и были готовы к немедленным поставкам. Находились в разработке – возможно. Но, вернее всего, были только в виде идеи. Согласитесь, управление в играх путем размахивания руками в тот момент, когда еще не утихли споры на тему, что крестовина лучше аналогового джойстика, – сомнительное маркетинговое и техническое решение.

Вообще, вопрос из разряда – почему же еще в 18 веке не начали строить машины с бензиновыми двигателями? Ведь теория была разработана. :)



blind\_sadness

Хм... Не считаю Кубик ошибкой природы. Как заметили выше, в 2001 году мир не был готов к столь радикальным мерам, которые предложила Nintendo в 2006-м в лице Wii. Всему свое время, как говорится.

Как бы то ни было, GameCube, пусть и с трудом, но на равных конкурировал с PS2 и Xbox. Первой он в соперники предоставлял игры серии Zelda (как ответ на десятки JRPG самых разных разновидностей и мастей) и, скажем, платформеры и приключенческие игры: Super Mario Sunshine и Star Fox Adventures на равных боролись с новоиспеченными Jak & Daxter и сотоварищами. Против Xbox-а выступала дилегия Metroid Prime, которая

во всех отношениях была ничуть не хуже (а, может быть, и лучше!) сериала Halo. Да, MP – это First-Person Adventure, а Halo – это шутер, но в плане битвы брендов такие тонкости играют чуть меньшую роль.

В итоге на Кубике были представлены все основные тайтлы Nintendo, и за счет этого консоль не провалилась по всем статьям.

Собственно я сам Кубика не имею, зато есть у меня Wii, и даже сейчас, в середине 2009-го, многие кубовские игры очень и очень актуальны.

P.S. Ну и в конце концов, GC, как и Xbox, позиционировалась как более мощная, чем PS2, консоль и это тоже на руку большой N сыграло. Может быть, меня глючит, но никто не заметил тенденции, что на Кубе некоторые хитовые игры управляются, считай, одним аналогом, а не двумя. Примеры: Resident Evil 4, Metroid Prime 1 и 2... Да и, собственно, на Wii эта тенденция лишь разрослась и укрепилась, только по другим причинам :)



random\_in\_amber

В 2001 не было достаточно хороших и недорогих железок для Wii. Посмотрите на коробочку – недорого, не шумит, мало греется, маленькая. Первый Xbox, который ей проигрывает по ТТХ – жуткий шумный гроб огромных размеров.

Ну, а про разработку управления все выше сказано.





## Ценность игр в условиях современной культуры

hecastus

Не секрет для большинства из вас, думаю, что само понятие «игры» во взрослом мире появилось тогда, когда у человека появилось свободное время, которое необходимо было как-то занять, и на помощь пришел вызов «а смогу ли», подкрепившийся неизменной любовью к соревнованиям. И важно совершенно не то, чем им именно мерились наши далекие предки – кто быстрее добежит до того дерева или кто пописает дальше – а тот факт, что в результате подобные занятия приносили не какую-то практическую пользу, а честолобное чувство самоудовлетворения. Дальше – больше, испытания уже не только для тела, а для разума, а затем и организованные системы, усложнение правил и, как следствие, игры, что спорт, что логические забавы, становятся достояние высшего общества.

В известном романе Г. Гессе «Игра в бисер» описывается странное будущее, где от человечества отделилась каста элиты, людей, живущих подобно средневековым монахам, занятых свободным изучением наук – но почетнее всего в их обществе мастера Игры в бисер, новой царицы наук, мастера семиотики, аллюзий, построения логических связей, интеллектуалы из интеллектуалов. И в этой странной среде знатоков прошлого не только не принято, но и строго возбраняется любое творчество.

В общем-то, неудивительно, что после этого роман называют предтечей постмодернизма – культуры эклектики, пародий и перепевов, и в связи с этим очень любопытно взглянуть на мир современный. Способны ли нынешние компьютерные и видеоигры предложить что-то действительно новое? Ведь, если взглянуть правде в глаза, большинство используемых приемов по сути наработки старой культуры развлечения, а также литературы, живописи и даже такого молодого вида искусства как кино. А если и способны, то не будет ли это «новое» всего лишь необычным элементом геймплея, вряд ли способным как-то ценно пополнить копилку человеческой культуры?

P.S. Я специально не заводил речь о музыке, потому что саундтреки вполне можно рассматривать как автономные произведения, имеющие собственную художественную ценность. Отчасти это касается и некоторых концепт-артов.



cazus\_13

Если вам интересна роль игр – проследите развитие литературы, кино, музыки и про-

**ЭВОЛЮЦИОНИРОВАТЬ – НЕВЫГОДНО. И КИНО С МАССОВОЙ ЛИТЕРАТУРОЙ ЭТО ПОДТВЕРЖДАЮТ.**

чей массовой культуры хотя бы в 20-м веке и сравните с играми. Всё сразу станет понятно.

Эволюционировать (в неком элитарном, «высокохудожественном» смысле.

Технически – так они каждый год эволюционируют, и взаимоинтеграция жанров тоже не редкость) – невыгодно. И кино с массовой литературой это подтверждают. Что вовсе не означает, что время от времени не будут появляться маленькие шедевры.



hecastus

С кино, кстати, интересно: оно появилось как раз в ту пору, когда искусства делить на категории «для всех» и «для избранных» стало немодно, но чем дальше, тем больше стало расходиться по пути мейнстрима и, так скажем, авторского кино, которое время от времени пытается донести якобы свежие идеи или хотя бы оболочку необычную.

В играх инди-направление пока довольно слабо представлено, но интересно ведь, куда оно может развиваться дальше.



holyholyshit

Игры, если глобально, это творчество для девелоперов и развлечения для геймеров. Иногда наоборот, иногда все вместе.

Мне большинство хороших игр всегда предлагает что-то новое – это ведь как раз квинтэссенция коллективного творчества, искусство. Вклад в копилку культуры сейчас уже на уровне кино. Этого достаточно.

А ожидать, что игры откроют пути к далеким звездам, параллельным мирам и прочим «матрицам», не нужно. Игры в первую очередь – медиапродукция, и им (играм) присущи характерные черты, общие для. Не более. Потому что компьютер – крутой инструмент, а не «ключ-к-социальной-утопии». И на месте компьютеров и компьютерных (видео) игр могут быть, например, козюли. Козюли удобнее для построения логических связей – они проще.

Если серьезно, то игры не инструментарий – они скорее цель. Одна из. Т.е. те же достижения семиотики используются для создания продвинутых алгоритмов и целых языков программирования. Логические связи – для создания уникальных, продуманных сценариев и игровых систем. И если взглянуть правде в глаза, все современное (и не очень) искусство – результат развития наскального рисунка. А игры давно уже предоставили столько невероятных результатов реализации идей, что впору памятники ставить.



hitokiridesu

Почему вы отделяете от игры саундтреки? Так и от кино можно отделить звук и операторскую работу. Нет уж – дудки! Игра – это синтез множества человеческих знаний – мир искусств плюс мир технологий. Развиваются знания – развиваются игры. Знания стоят на месте? ОК! Можно развивать синтетическое их составляющее куда угодно и, игры тут очень подходят.

Нельзя сказать, в общем, дают ли что-то игры или нет. Дает ли кино? Дают ли что-то книги? Неоднозначно – смотря кому. Развивается ли литература, или эти все темы уже подняты в Библии, а все другое – вариации (читай, геймплей)?

У каждого тут будет индивидуальный ответ.



hecastus

Да, конечно, синтез – как и кинематограф, как и анимация. И как раз поэтому их легко разделять на составляющие: дизайн отличный, а вот сценарий подкачал. С книгой или картиной уже так не выйдет. Но кинематограф, даже будучи наследником театра, действительно привнес новое, в частности, способы воздействия на зрителя. Видеоигры принесли геймплей, грубо говоря, модификацию ранее известных развлечений. Другой вопрос, что вместе с этим появилась эмпатия, и вот как раз это можно считать новшеством.



hitokiridesu

Вот и нет. Как дизайнер, могу сказать, например: текст книги ничего, а дизайн обложки – дрянь. Склейка паршивая, верстка бездарная, типографика кривая. Все можно разобрать на запчасти. Хорошо сделанной книге веришь.

Если же представить игры копилкой, то тут много разного можно сказать. Вот, например, отчаявшаяся похудеть зашоренная девочка прыгает целыми днями на DDR в торговом центре. Постепенно она находит новых друзей среди игроков, приходит в лучшую форму, устраивает личную жизнь, возможно. Вот вам польза от эволюции игр – вместо статичного уединенного времяпрепровождения, динамичный, почти коллективный вид спорта. Думаю, таких примеров масса.

**ДАЖЕ СЕЙЧАС, В СЕРЕДИНЕ 2009-ГО, МНОГИЕ КУБОВСКИЕ ИГРЫ ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ АКТУАЛЬНЫ.**

# Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: [strana@gameland.ru](mailto: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!



Шлем велосипед  
камеры танцует  
автомобильную  
рэспублику  
компьютера козля  
тронбона сыра



Фотограф:  
Мария Пухова

Кто тут кемпер?! Сидишь целыми днями в засаде, ждешь заплутавшего письма, облизываешь в предвкушении пересохшие губы... Да, дорогой читатель, давно тебя поджидаем. Проходи, располагайся, рассказывай, что накипело, делись думой геймерской. А то, может, сыграем? **Зануда**

## Чернобыльский тюнинг

Привет, «Страна»! Пишу вам вот по какому делу. Сам я геймер консольной породы: дома есть и PlayStation 2, и Xbox 360. Даже подумываю прикупить еще и что-нибудь портативное, для метро – пока склоняюсь к Nintendo DS. Но это я все что-то не о том... Компьютер у меня тоже был, только я на нем почти не играл никогда: слабоват был да староват. А теперь надумали, наконец, новый купить, сестренке младшей для учебы, дай-ка, думаю, и я под это дело исполню давнюю мечту – сыграю на нем в «Сталкера». А то ждать год за годом, пока на Xbox портируют, надоело порядочно. Да и жанр не тот, не консольное дело – отечественные шутеры. И вот, наконец, собственно, вопрос: я много слышал о том, что в первоизданном своем виде обе части «Сталкера», скажем так, далеки от идеала и, мол, чтобы от игры получить максимальное удовольствие, нужно обязательно провести некий «тюнинг» при помощи множества любительских модов. Подскажите, как профессионалы, чего да как? И спасибо вам огромное за журнал! Ни одного номера с сестрой не пропускаем!

**Станислав Ложкин**

Екатеринбург

## Александр Солярский \ \

Доброго! Думаю, не будет преувеличением сказать, что «Сталкер» – поистине народная игра. Пользовательских модификаций для нее столько, что с непривычки дух захватывает. Но – скорее к делу. Для того же *Shadows of Chernobyl* (первая часть теперь уже трилогии) я с чистой совестью могу посоветовать установить «ультимативный» АМК MOD 1.4.1. Это действительно масштабная модификация, меняющая игру целиком. Вплоть до того, что можно будет встречать так и не попавших в официальный релиз монстров («бюреров» на территории группировки «Свобода» или гражданских зомби). Мод поставляется в виде удобного инсталлера, сопровождается подробной инструкцией и ставится на протяжении до версии 1.0004 игры. Найти его можно тут: [http://shadowofstalker.ru/page.php?al=amk\\_mod](http://shadowofstalker.ru/page.php?al=amk_mod). Самое приятное, что этот мод совместим с мелкими дополнениями, которые устанавливаются путем замены файлов в папке *gamedata* и его легко использовать в качестве основы для дальнейшего видоизменения игры. Ну а когда возьметесь играть в *Clear Sky*, рекомендую посетить сайт [www.stalker-gsc.ru](http://www.stalker-gsc.ru) и в разделе «файлы» выбрать наиболее приглянувшийся (не

## Занудный FAQ

Присылайте свои вопросы на номер 8-926-878-24-59

Будет ли у трехсотого номера приятная на ощупь обложка, как в 250-м?

Не будем бежать впереди паровоза и обещать что-то конкретное. Однако будьте уверены, что трехсотый номер точно будет особенным – как-никак юбилей, да еще какой!

Что слышно о запуске Xbox Live в России?

К сожалению, ничего. Вообще. Российское представительство Microsoft отвечает, что делает все возможное и невозможное, чтобы приблизить день запуска онлайн-службы Xbox в нашей стране, но никаких сроков называть не берется. За рубежом, как водится, только разводят руками: «когда-нибудь».

Привет, дорогая редакция, у меня к вам вопрос по игре *Brutal Legend*. Скажите, ее можно будет скачать с PS store или обязательно придется покупать коробку с диском?

Покупать коробку с диском. Большие «полноценные» консольные игры пока не слишком охотно выставляются на онлайн-прилавки (лед пытается разбить Live-служба Games on demand, но пока ассортимент невелик, да и игры, как правило, скажем так, не новинки), это все-таки дело будущего. Так что скорей в магазин!

У меня уже есть толстая PS3, стоит ли брать slim-версию?

Если очень хочется – ради бога. Но достойных причин мы для этого не видим. Да, меньше. Да, легче. Не так прожорлива до электричества. Но повод ли это платить дважды? Как правило, подобный «редизайн» проводится в первую очередь для того, чтобы побудить к покупке тех, кто до сих пор на нее не отваживался, все откладывал момент расставания с деньгами, ждал хорошего повода. Мол, вот он, хороший повод, – новая версия!

Выйдет ли Gears of War 3?

А то как же! История оборвана на полуслове, комиксы вовсю выходят, игроки давно «на крючке»... Обязательно выйдет! Вопрос лишь в том, когда именно.

ленитесь, читайте описания!) вам мод. Лучше всего для первой прохождение, конечно же, установить глобальные модификации, не затрагивающие сюжетную составляющую, а влияющие исключительно на игровой процесс. Короче говоря, на указанном сайте вам будет из чего выбрать. Главное – не бойтесь экспериментировать. Оно того стоит!

## Японские девочки, русский солдат

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». Недавно меня призвали в армию, сейчас я служу в центре Москвы. Свободного времени у нас очень мало, я решил потратить его на ваш журнал (который по моей просьбе принесли близкие) и не пожалел. Как всегда, вы много внимания уделяете японским играм и аниме, что для меня очень важно, так как я большой любитель и того и другого. Ваша статья про BlazBlue и вовсе убедила меня купить PS3 по возвращении домой. А статья про Touhou Project выбила слезу умиления – еще бы, ведь последние несколько месяцев перед армией я играл всего в две игры: WoW и Scarlet Weather Rhapsody (как раз по вселенной «Тохо», ну да вы знаете, конечно) и буквально полюбил Рейму, Марису, Юкари, Алису и прочих. Однако в вашей статье вы упомянули только скроллшутеры и аниме, а как же аркадные файтинги по «Тохо» (к числу которых и относится SWR)?

Я большой любитель сериала Guilty Gear и файтингов в целом. Scarlet Weather Rhapsody показалась мне очень качественной игрой, способной увлечь на многие-многие часы. Ах, какая там музыка! Какие спецэффекты! И... какие девочки! Какие страшные разборки! Кроме того, можно записывать мат-

чи, создавать свои колоды карт, которые используются в бою, опять же – юморной и безумной по сложности Story mode... В общем, золото, а не игра. Надеюсь, в вашем журнале найдется место для статьи о ней.

С уважением, Discapе  
Снежинск

**Лев Гринберг** \ \ Ах, как здорово, когда можно свалить с себя всю ответственность. Закричать «Держите его, это он во всем виноват!», а потом наблюдать, как разъяренная толпа гоняется по улицам за несчастным. Ведь действительно, ну почему мы не написали про файтинги вселенной Tohou? Да, это спин-оффы, а не основная серия. Зато там героинь можно как следует разглядеть! Непростительная, совершенно непростительная оплошность! И исправлять ее, видимо, предстоит мне. Ну, в общем, ничего не обещаю, но вполне может быть, что в одном из будущих номеров вы увидите статью Tohou Project, Part 2. Благо, тема обширная, говорить можно долго. В том числе и про файтинги.

**Евгений Закиров** \ \ Служба в армии хороша тогда, когда тебе не грозит или ты уже отслужил. Надеемся, скоро вы станете счастливым обладателем PS3 и забудете про тяжелый год. Вам, впрочем, повезет: к тому времени во всех городах России появится PS3 Slim и магазины, конечно, установят рекомендованную цену. Наверное. Вероятность такая существует. Совсем небольшая, но она есть. Что же касается Scarlet Weather Rhapsody, то, как вы правильно заметили, девушки в игре очень хороши, но не являются достаточным основанием для написания ревью (это не мое мнение, но я уверен, что именно так мне отдают, предположи я еще несколько игр с подобными эстетическими

достижениями). Выход? Надо делать спец! А он уже был. Как же быть? Просить Spaceman'a сделать классный спец для диска! Он умеет, мы видели.

**Денис Никишин** \ \ Э-э-эм...

А что я? Я не против. Обзор Scarlet Weather Rhapsody на диск – хоть завтра. Дайте только автора. Кстати, сейчас мы работаем над видеообзором свежей Mely Blood. Тоже ведь – игра, которую часто и незаслуженно обходят стороной официальные издания.

**Артем Шорохов** \ \ Да старая она уже, правильно Евгений сказал: ушел ее паровоз, только в спехах теперь и вспоминать (кстати, отличная идея-то – насчет спеца! Берем на вооружение). Новую ждать будем.

## Хроники Архкама

Привет редакционным бэтменолобам! Ну так как, вышел уже обещанный комикс по мотивам игры? Интересно было бы на него посмотреть, сама-то игрушка уродилась ого-го какая!

Виталий Гусицкий  
Москва

**Артем Шорохов** \ \ На удивление – все-таки вышел! Не успев я в прошлом номере пожаловаться на его отсутствие, как долгожданная книжка таки увидела свет. И тут же выяснилось, что ничуть это не «комикс по мотивам», а обычный такой (хоть и весьма симпатичный) тоненький «рекламный ход в поддержку игрового блокбастера». Начинается история за несколько дней до событий одноименной игры, а заканчивается, как несложно догадаться, перед воротами Архкама, куда герой доставляет «наконец-то пойманного» Джокера. Никакой особой ценности в комиксе нет, но почитать приятно. Да и красивый, зараза! Привет вам передает.

# Без комментариев!

## Топ-5 самых любимых ретроигр



### Rewrite

Странно, такой темы у нас не нашел, вот и предлагаю вам сказать, какие у вас любимые ретроигры, самые-самые.

И за что мы их любим. Мой топ-5:

1. Resident Evil 2 (PS one): за сюжет, атмосферу, музыку и серию ))
2. Metal Gear Solid (PS one): за гениальность, атмосферу и вообще за все ))
3. Doom (PC): за геймплей, за напряженность и ностальгию.
4. Half-Life (PC): за убийственный геймплей.
5. Silent Hill (PS one): за страх, музыку и напряженность.



### Хозяин снов

Поскольку играл только на ПК, то... На первом месте HoM&M. Первая игра, в которую я играл, в возрасте 4 лет... До сих пор играю с прежним удовольствием. На втором месте Квэйк 2. Любимейший мой шутер. А вот Дум никогда не нравился... На третьем месте Fallout 1-2. Пускай играл я в них уже в возрасте лет 12 (5 лет назад), все равно ощущения незабываемы... На четвертом месте Baldur's Gate 1-2. Ситуация такая же, как и с Фоллом. И на пятом месте серия Monkey Island. И хоть я поиграл в них в первый раз только этим летом, это теперь мой любимый квест!



### kilomol

1) Legend of Dragoon. Ух, моя самая любимая JRPG не могла не попасть в этот список! 2) Starcraft. Ну что сказать, до сих пор играю с друзьями =) Игра на все века! 3) Sunset Riders. В детстве проходил ее с мамой на SMD. 4) Tiny Tunes. СУПЕР!!! Прошел раз 30 на SMD и, если найду время, скачаю эмуля и пройду еще раза два! 5) Silent Hill. Очень страшная игра! В детстве боялся играть... Да и сейчас боюсь! =)))



### cg

Вот и настал тот день, когда «ретро» – это уже трехмерные игры...

\*кряхтит\*

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>



# 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.



### S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (PC)

Шокирующие новости из Зоны: сталкеры не ходят по одиночке; обнаружено логово кровососов – они там спят; шлем надевается отдельно от костюма!



### Darkest of Days (PC, Xbox 360)

Вам когда-нибудь хотелось увидеть игру, в которой можно было бы поучаствовать во Второй мировой не с ППШ, а с плазменной винтовкой? Ваши мечты осуществились!

## Видеопревью

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



### Edge of Twilight (PC, PS3, Xbox 360)

Похоже, стимпанк снова входит в моду. Правда, в виде не самых хороших игр. Сможет ли Edge of Twilight сделать возвращение жанра триумфальным, мы узнаем только в следующем году.



### Brutal Legend (PS3, Xbox 360)

До выхода хэви-металлических приключений Эдди Риггза остается совсем немного времени. А сейчас мы тестируем демоверсию и делимся своими впечатлениями.

## Видеоспецы

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



### Assassin's Creed II (демонстрация)

Похоже, что Эцио надолго поселился на наших дисках. В этот раз вас ждет почти семиминутная демонстрация игрового процесса с комментариями разработчиков.



### Star Wars: The Old Republic

(дневник разработчиков)

Насколько важна полная озвучка всего и вся в MMORPG? Слово разработчикам из BioWare.

ПРОГРАММА

# ТЕМЫ

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА



реклама

**Каждый день, 20:00**

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

Подробная информация  
на сайте [gameland.tv](http://gameland.tv)

\* Игра Prototype

ИНФОРМАЦИЮ О ПОДКЛЮЧЕНИИ ТРЕБУЙТЕ У ВАШЕГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОПЕРАТОРА

ТАКЖЕ В БОЛЕЕ 100 КАБЕЛЬНЫХ СЕТЯХ РФ



# 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.

### NHL 10

Никакой революции в области графики мы не получили. Внешне NHL 09 и NHL 10 практически близнецы. Зато какая прорва изменений и дополнений! Фанаты сериала одарены сполна.



### Черный динамит

Трейлер современного боевика, снятого в стиле 70-х годов. Герой по прозвищу Черный динамит выходит на улицы, чтоб навести там порядок.



### King of Fighters XII

Несмотря на все недостатки игры, взглянуть на King of Fighters XII непременно стоит. Как минимум потому, что SNK Playmore сподобилась-таки перерисовать спрайты в высоком разрешении.



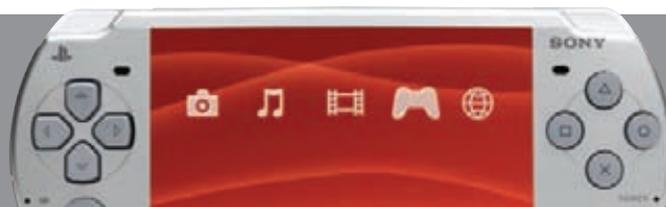
### Банзай!

Еще один отличный клип по полнометражке Cowboy Bebop, трейлер фильма Mai Mai Miracle, а также один из опенингов и эндинг Bakemonogatari.



## PSP Zone

**Прошивка:** 6.0  
**Демoversия:** Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena 2 - Spirits Burst  
**Трейлеры:** Fate/Unlimited Codes  
 (4 комбовидео)



# Слово редактора

Вот и дожили – вышел мод, который целиком у нас на диск не поместился. Так что сегодня мы выкладываем только первую часть архива. Создана эта модификация на базе Battlefield 2 и называется Forgotten Hope. Любопытный факт: в его создании активное участие принимал редактор нашего раздела дополнений Юрий Пашолок. Поклонники Второй мировой, ни в коем случае не пропустите диск со второй частью модификации! Прочие интересные вещи: демоверсия FIFA 10 для ПК (к сожалению, без отечественных команд), ролики с геймплеем из NHL 10, King of Fighters XII и «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» и многое-многое другое. //Александр Устинов

## Инструкция

### 1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

### 2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

### 3. FAQ

**Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?**

**Xbox 360:** Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем перейдите по директориям content/O2 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

**PlayStation 3:** Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем перейдите по директориям content/O2 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

**Q: Не читается диск! Что делать?**

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес [hh@gameland.ru](mailto:hh@gameland.ru), подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

# Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

## Видеодиск:

### Путьс

### Превью:

- Brutal Legend (PS3, Xbox 360)
- Edge of Twilight (PC, PS3, Xbox 360)

### Обзоры:

- Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники (PS3, Xbox 360)
- NHL 10 (PS3, Xbox 360)
- King of Fighters XII (PS3, Xbox 360)
- Darkest of Days (PC, Xbox 360)
- S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти (PC)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

### Особое мнение:

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

### Трейлеры:

- Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)
- BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Forza Motorsport III (Xbox 360)
- Star Wars: The Old Republic (PC)
- Halo 3: ODST (Xbox 360)
- Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony (Xbox 360)
- Borderlands (PC, PS3, Xbox 360)
- Operation Flashpoint: Dragon Rising (PC, PS3, Xbox 360)

### Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Star Wars: The Old Republic (дневник разработчиков)
- Assassin's Creed II (демонстрация)
- Alpha Protocol (демонстрация)
- Без винта

## PC-DVD:

### Демоверсии:

- FIFA 10
- Tropico 3

### Территория HD:

- Uncharted 2: Among Thieves
- King of Fighters XII
- NHL 10

### PSP-Zone:

- Прошивка 6.0
- Katekyoo Hitman Reborn!

- Battle Arena 2 - Spirits Burst (демоверсия)
- Fate/Unlimited Code (комбовидео)

### Дополнения:

- Age of Empires III: The Asian Dynasties
  - ArmA: Armed Assault
  - ArmA II
  - Battlefield 1942
  - Battlefield 2
  - 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
  - Left 4 Dead
  - Operation Flashpoint: Resistance
  - Quake III Arena
  - Red Orchestra: Ostfront 1941-45
  - rFactor
  - Team Fortress 2
  - The Elder Scrolls III: Morrowind
  - The Elder Scrolls IV: Oblivion
  - The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
  - The Sims 2
  - Unreal Tournament 2004
  - Warcraft III: The Frozen Throne
  - Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- ### Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Август 2009)
  - ATI Catalyst 9.9 Windows 7 / Vista
  - ATI Catalyst 9.9 Windows XP
  - ForceWare 190.89 Windows 7/Vista
  - ForceWare 190.89 Windows XP

### Патчи:

- Корсары: Город Потерянных Кораблей v1.2.12 - v1.2.4 Неофициальный
- ArmA II 1.04 RU
- Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir 1.23.1763 RU
- Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir - Хотфикс 1.23.1765 RU
- Искусство войны: Африка 1943 v1.3.0.0 RU

### Софт:

- Anti-Trojan Elite 4.7.0
- GMER 1.0.15.15087

- BlindWrite Suite 6.2.0.11
- Free DVD Decrypter 1.4.1.52
- Video Edit Magic 4.47
- Alchemy Network Monitor 10.3
- Fresh Download 8.34
- Internet Download Manager 5.18 build 3
- WebSite-Watcher 5.1.3
- Tag&Rename 3.5.3
- TextPad 5.3.1
- ZipGenius 6.1.1.1020
- Any Video Converter Free 2.7.7
- Ashampoo Music Studio 3.50
- Digital Media Converter 2.79
- Free Audio Dub 1.5.1.53
- KMPlayer 2.9.4.1434
- MediaCoder 0.7.2 build 4512
- Virtual DJ 6.0.1
- CrystalDiskInfo 2.7.5
- DTweak Free 4.8
- GameGain 2.9.14.2009
- Hard Drive Inspector 3.30
- ObjectDock 1.90 Build 536
- Runscanner 1.9.0.9

### Софт-стандарт:

- WinRAR 3.90 RU
- Mozilla Firefox 3.5.2
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 5.1.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.9 build 8088
- HyperSnap-DX 6.61.05
- Miranda IM 0.8.6
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 104
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.64.17.0
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.1

### Widescreen:

- 2012
- Черный динамит (Black Dynamite)
- Takers
- Суррогаты (The Surrogates)
- Новолуние (The Twilight Saga: New Moon)

### Shareware/Freeware:

- Egyptian Dreams 4
- Escape From Paradise 2: A Kingdom's Quest
- Jasper's Journeys
- Tower Bloxx Deluxe

## 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».

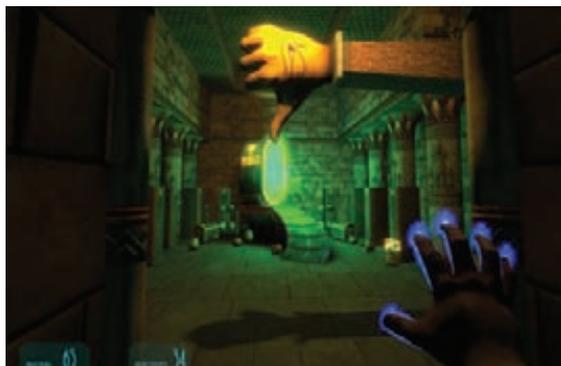
### FIFA 10

Новая часть ежегодного футбольного симулятора от Electronic Arts. В демоверсии можно сыграть за «Челси», «Ювентус», «Барселону», «Марсель», «Баварию» и «Чикаго Фэйр». Для каждой из них можно определить список играющих футболистов с выбором позиции на поле, указать общую стратегию, а также расставить приоритеты в нападении и защите. Среди режимов доступны лишь товарищеские матчи, которые проходят на стадионе Уэмбли, но и этого вполне достаточно, чтобы оценить нововведения FIFA 10.



### Half-Life 2

На нынешнем диске в разделе Half-Life 2 вас ждет совершенно особенная модификация. Создатели Curse Episodes предлагают нам взглянуть на крайне необычный и весьма интересный игровой процесс. Мод переносит главного героя в Древний Египет, где его ждет битва с приспешниками Сета. Проходить игру предстоит в двух режимах – походном и боевом. В походном режиме собираются всевозможные аптечки и выше скорость перемещения, но сражаться можно лишь в боевом режиме.



### Battlefield 2

В этот раз поклонников Battlefield 2 ожидает подарок в виде модификации Forgotten Hope. Создатели мода переключили внимание с Африки на бои в Нормандии летом 1944 года. Игроков ждут три с лишним десятка видов новой техники, семь карт, а также четыре армии – немецкая, английская, американская и канадская. Добавления по сравнению с предыдущими версиями получились настолько обширными, что полностью мод на диск не уместился. На нынешнем диске вас ждет первая часть, в следующем номере будет опубликована вторая.



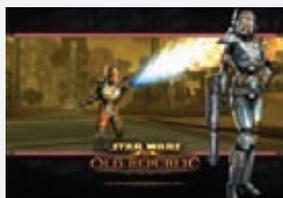
### rFactor

В разделе rFactor важнее всех оказалась работа, которую наверняка оценят любители кузовных чемпионатов. Их вниманию предлагается модификация 1970 World Sports Car Championship, посвященная гонкам на спортпрототипах. В то время эти монстры практически достигли нынешних уровней скорости, но управление ими было делом очень непростым. Внешность участвовавших в чемпионате машин была под стать их характеру. Большинство корпусов имели агрессивную клиновидную форму, которая создавала дополнительную прижимную силу.



## Галерея

### Обои для рабочего стола



### Скриншоты



### Иллюстрации



### Рубрика «Банзай!»



# ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

**ТЮНИНГ**  
автомобилей

**ФОРСАЖ**

**DVDXPERT**

**ТЗ**

**DVD**

«АВТО»



6 мес. 594,00 руб.  
12 мес. 1056,00 руб.



6 мес. 415,80 руб.  
12 мес. 720,00 руб.  
По спец. акции на сайте!

ТЕХНО LIFE

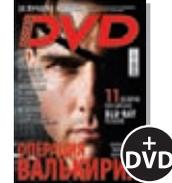


6 мес. 1080,00 руб.  
12 мес. 1960,00 руб.



6 мес. 653,40 руб.  
12 мес. 1188,00 руб.

«КИНО»



6 мес. 1200,00 руб.  
12 мес. 2200,00 руб.

**СТРАНА ИГР**

**ИГРЫ**

**DigitalPhoto**

**ФОТО МАСТЕРСКАЯ**

**ЛУЧШЕ ДИЦЕВЫЕ КАМЕРЫ**

«GAMING»



6 мес. 2400,00 руб.  
12 мес. 4400,00 руб.



6 мес. 1300,00 руб.  
12 мес. 1188,00 руб.  
По спец. акции на сайте!

«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.

**ЦИФЕР**

**МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ**

**ЖЕЛЕЗО**

**ХУЛИГАН.**

**SMOKE**

**ВЫШИВКА 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. 572,00 руб.  
По спец. акции на сайте!

**TotalFootball**

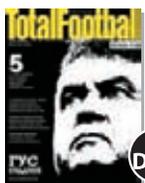
**ONBOARD**

**skipass**

**Mountain Bike**

**СВОЙБИЗНЕС**

«СПОРТ»



6 мес. 670,00 руб.  
12 мес. 840,00 руб.  
По спец. акции на сайте!



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. 5580,60 руб.

**(game)land**

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

# АНОНС

В следующем номере...

## В РАЗРАБОТКЕ

### Divinity 2: Ego Draconis (PC, Xbox 360)

«Если хочешь быть драконом, нужно гряди не бояться!» Классический ролевой сериал Larian расправляет крылья.



## РЕЦЕНЗИЯ

### Darkest of Days (PC, Xbox 360)

Мы врага встречаем просто: били, бьем и будем бить! Необыкновенные похождения бравого солдата Мориса в прошлом и будущем.



## РЕЦЕНЗИЯ

### Mozart (PC)

«Моцарт на старенькой скрипке играет, Моцарт играет, а скрипка поет. Моцарт отечества не выбирает – Просто играет всю жизнь напролет».



## В РАЗРАБОТКЕ

### Phantasy Star Portable 2 (PSP)

Космические путешествия, приключения на неисследованных планетах, фантастические существа... Второй выпуск Phantasy Star Portable предложит все это!



## В РАЗРАБОТКЕ

### Fate/Unlimited Codes (PSP)

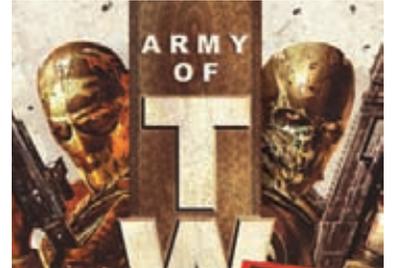
Нежданно-негаданно Сарлот выпустила файтинг с персонажами популярнейшей в Японии вселенной fate/stay night. Самое время посмотреть одноименное аниме!



## В РАЗРАБОТКЕ

### Army of Two: The 40th Day (Xbox 360, PS3, PSP)

Шанхайский переполох: заезжие террористы наводят ужас на местное население, а заезжие наемники – на террористов.



## РЕЦЕНЗИЯ

### Professor Layton and the Pandora's Box (DS)

Сериял про разгадывающего всевозможные тайны английского джентльмена чрезвычайно популярен в Японии... Почему?



## РЕЦЕНЗИЯ

### Gran Turismo (PSP)

После стольких лет ожидания, когда многие уже и думать забыли о портативной Gran Turismo, Кадзунори Ямаути вдруг приподнес нежданный сюрприз!



## РЕПОРТАЖ

### В гостях у Nippon Ichi

Наша корреспондентка Хайди Кемпс отправилась в Японию, чтобы узнать, как обстоят дела у создателей Disgaea, и выведать их планы на будущее.





# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



**СТРАНА ИГР** | №20 | 293 | 2009 | ВТОРОЙ ОКТЯБРЬСКИЙ

Uncharted 2: Among Thieves | S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти | Soulcalibur: Broken Destiny | NHL 10

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



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



# FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5



27 990  
руб.

## Твой «заряженный» компьютер

### Процессор

Intel® Core™ i5-750 (4 ядра, 2,66 ГГц)

### Платформа

Socket 1156 GIGABYTE GA-P55-UD3

Память 4GB DDR3

Жесткий диск 500GB

Графический процессор  
512MB NVIDIA GTS250

Приводы DVD-RW,  
мультимедийный Card Reader

\* Цена приведена на 22.09.09 и может измениться. Уточняйте у менеджеров магазинов.

С момента начала производства в 2007 году компьютер **FLEXTRON® Quattro** постоянно совершенствовался, всегда оставаясь одним из наиболее сбалансированных домашних компьютеров на российском рынке.

Пятое поколение **FLEXTRON® Quattro** использует принципиально новые решения, которые позволяют говорить о нем не как об очередной модернизации, а скорее как о новом компьютере в модельном ряду **FLEXTRON®**.

Благодаря интеллектуальной производительности нового процессора **Intel® Core™ i5** вы ощутите потрясающую скорость вашего нового компьютера в многозадачных приложениях. Новый процессор Intel сам направит свои ресурсы туда, где они действительно необходимы.

Графический процессор **NVIDIA® GeForce GTS 250** имеет лучшую в классе производительность при работе с HD графикой, поддерживает игровые эффекты **NVIDIA® PhysX** с GPU-ускорением, молниеносную обработку изображений и видео, а также полную поддержку **NVIDIA 3D Vision**, позволяющую играть в настоящем стереоскопическом 3D.

Все это, вместе с отличной оснащенностью и низкой ценой, делает **FLEXTRON® Quattro** лучшим выбором 2010 года для тех, кто хочет приобрести действительно мощный и современный компьютер. И, конечно, хочет при этом ощутимо сэкономить.



Единая справочная:

**(495) 925-64-47**

Интернет-магазин:

[www.fcenter.ru](http://www.fcenter.ru) [www.fcshop.ru](http://www.fcshop.ru)

Адреса салонов-магазинов:

м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А  
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16

м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55  
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт [www.intel.ru/rating](http://www.intel.ru/rating).

# UNCHARTED 2

AMONG THIEVES™



СТРАНА  
ИГР

# HALO 3 ODST



СТРАНА  
ИГР

BUNGIE