ИГРЫ | РЕЦЕНЗИИ | ПРИЗЫ | ЖЕЛЕЗО | ПОСТЕР | КИНО | АНИМЕ

ШПИЛЬ!

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

№1 2011



МЯСТЕР-КЛАСС

УРОКИ РЕВОЛЮЦИИ ОТ [Super Meat Boy]

В ЧЕМ КРЕДО, БРАТ?

УБИЙСТВЕННЫЙ [Assassin's Creed: Brotherhood]

«WoW-ЗАВИСИМОСТЬ НЕ ЛЕЧИТСЯ!»

Откровенное интервью с Blizzard

Мнение экспертов!

ВСЯ ПРАВДА

о жестоких играх

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Crysis 2 | F.3.A.R. | Splatterhouse | Gran Turismo 5 | Tron: Evolution | nail'd | Apache: Air Assault | Battlefield: Bad Company 2 Vietnam | Mafia 2: Joe's Adventures | Harry Potter: Deathly Hallows Part I | Rage HD | Homefront | Brink | Red Faction: Armageddon

9 771609 900015


TV
QTV
Ліга Суперкарликів
з 1 січня, СБ-НД о 22:00
ДИВИСЬ на QTV
подробиці на сайті www.qtv.ua

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (107), січень 2011 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2011 р.

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Креативний редактор
Ростислав Малько

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольский
igor@seti-ua.com

Начальник відділу реклами
Юлія Лук'яненко
julia@seti-ua.com

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 20.12.2010.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1.
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04111, м. Київ, вул. Щербакова, 45-а
Тел./факс: (044) 592-89-89
E-mail: *info@shpil.com*

© ТОВ «Сети-Україна», 2010
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Обкладинка:
Super Meat Boy, арт Дейва Рапози

Над номером працювали:
Fox, X-Hunter, KeroSIN, Frag, DiNABOL Чё?, Шайтан, Nazghul

Експерти:
Великий Червоний Трактор, Маленький Нубіто, Емільяна Рудольфівна

Подяки:
Олександрі Заславській за талант та красу, Максиму Писаревскому за безбожну крутість, Денису Бондаренко за 3 роки, форумовцям ProSto, Ise та ArdenDanmer за цікаві ідеї, а також усім іншим за активну участь у дискусії щодо покращення журналу

Объяснительная

Или вот еще как бывает: ты себе сидишь, никого не трогаешь, а тут – БАЦ! – и перемены. Кто, что, зачем, почему, и, главное, куда прятать трупы – непонятно. Но что-то или в лучшем случае совсем все – не так, как раньше. И меня, как главного старожила журнала, обросшего мхом с северной стороны лица, настоящего акулу пера и дятла клавиатуры, попросили написать здесь несколько объясняющих все умных букв и две-три цифры для эстетизма.

Наверно, стоит начать с того, что наш хороший боевой побратим BondD дисконнектнулся от издания, известного миру под кодовым названием «!ьлипШ». Правда, он передал эстафетную палочку главного редактора и плетку для вдохновения авторов не менее хорошему, не менее боевому и не менее побратиму по имени Butcher. Вы все его хорошо знаете, некоторые даже трогали, а большинство его попросту ненавидит. И мы все, посовещавшись, решили, что раз пошла такая пьянка – на носу Новый год, а у «Шпиля» новый рулевой – нужны инновации, нововведения, апгрейды и другие хорошо смотрящиеся в журнале слова. А, собственно, почему бы и да? Вот именно! Так что, перевернув эту страницу, ты найдешь много чего нового, классного, красивого и, вообще, всякие крутые штуки, которые мы не знаем, как воплотить печатным вариантом русского языка.







Кстати, помогать нам в нелегком деле внедрения новшеств будут малоизвестные доселе сотрудники:

- **Эмильяна Рудольфона.** Редакционная уборщица и по совместительству бабушка одного из редакторов. В свои 75 она довольно неплохо разбирается в играх, особенно преферансе. Настоящий олдфаг и большой знаток всего во всем касательно всех областей жизни.
- **Маленький Нубито.** Мексиканский мальчик, которому обещали выдать паспорт, когда ему исполнится 16 серий. Сбежал из подвала, где другие мексиканские мальчики делают журнал «Шпиль!» за еду и воду. В редакции работает торшером.
- **Большой Красный Трактор.** Ночной кошмар KhaJ-Tosin'a и по совместительству его главная мечта. Для редакции он дорог и почитаем, так как является парадоксальным сельскохозяйственным агрегатом трансцендентальности. Приходится двоюродным братом Зеленому Бульдозеру Средних Размеров.

Ну и напоследок, подняв предпраздничный бокал шампанского и лицо из салата оливье, хочу пожелать всем геймерам в наступающем году, чтобы было, чтоб побольше, чтоб почаще радовали, и пускай обязательно!

Береги себя в 2011-м, дорогой друг, ведь ничто так не портит нервную систему, как все.

By KhaJ-Tosin

Ты можешь внести свою лепту нововведений в журнале, написав свои идеи на нашем форуме, прислав нам письмо или бандерольку с тысячей долларов.



ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Секреты надевания гоблинов на топор в WoW: Cataclysm**
- **Рейтинг самых крутых персонажей всех времен, народов и игр**
- **Activision против EA: кто кого?**

Как мы тестируем

Кроме отдельных случаев, тестируемые игры мы проходим на 100%, вне зависимости от того, шедевр это или пациент рубрики «Ацтой». Под отдельными случаями подразумеваются онлайн-игры; те, прохождение которых полностью является невозможным из-за концепции; или те, в которых полное прохождение не влияет на вердикт. Главным критерием для выставления оценки служат игровой процесс и атмосферность происходящего, а также то, насколько удобно игра управляется и доволен ли автор жизнью в момент написания рецензии. Визуальная и аудио составляющие редко играют ключевую роль в формировании вердикта.

Система оценивания

0-2: разработчикам стоит родиться обратно
3-4: ацтой обыкновенный
5-6: чем-то попахивает...
7-8: на любителя
9-10: отличная игра, но не без изъянов
11: шедевр, который грешно пропустить
12: такие игры выходят раз в несколько лет и становятся легендами

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- зашкаливающая расчлененка и кровавость
- атмосфера и ощущение присутствия
- сильный кооперативный режим
- настоящая революция!
- игровой процесс затягивает не на шутку
- ржунимагу
- изящно, индивидуально, стильно и со вкусом
- исследование сюжета приносит немало удовольствия
- игру выпустили сырой и недоделанной
- такого мы уже повидали
- количество глюков непростительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

INTRO
Приветственное слово (352 шт.) 1

INFO
Навигация по номеру 2

Игропанорама
Интервью с Blizzard, репортаж о [WoW: Cataclysm], грядущие вкусные релизы и новости 3

MegaGame
[Assassins Creed: Brotherhood] Римские каникулы убийцы 10
[Super Meat Boy] SuperMario на фарш 14

To play or not to play
[Tron] Принц Персии: Один Трон 16
[Apache: Air Assault] Испортить в воздухе 18
[Splatterhouse] Дом боли 20
[DeathSpank] СмертьШлеп 22
[Poker Night at the Inventory] А нам все покер 24
[nail'd] Жажда скорости, голод зрелищ 26
NEW! **[Gran Turismo 5]** 1000 и один автомобиль 28

DLC
[Mafia 2: Joe's Adventures] Город спит, просыпается мафия 30
[Battlefield: Bad Company 2 Vietnam] Вьетнамская кампания в хорошей компании 35

Cell-O-fan
[Infinity Blade] Смертельная красота 36
[Rage HD] Apple в ярости 37

Ждем-с
[Crysis 2] Критические дни 38
[Homefront] Чосон Минджуджуый Инмин Конъхвагук 40
[F.E.A.R. 3] Альманах 41
[Brink] На грани революции 42
[Red Faction: Armageddon] Красная угроза 43

Ацтой
[Harry Potter: Deathly Hallows Part I] Ненавидим запах гарри 44

Star'ё
[Splatterhouse] Старое доброе насилие 46

InDus3
Жестокая правда о жестоких играх 48

Железный бум
Ноутбук MSI GX660R-289UA 52
Аудиокомплект ASUS Xonar Sense One + Sennheiser PC 350 54
Клавиатура Razer Anansi 55
Мышь SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse 56
Монитор LG Flatron W2363D 56
Видеокарта GeForce GTX570 (ZT-50201-10P) 57

Columbia Brothers
4 фильма, которые сделают январь не таким скучным 58

Анимания
Ударившись об железную някавайню 60

Vox Populi
Загнав до смерти пять почтовых птеродактилей, мы все-таки сумели ответить на все письма наших читателей 62
Раздача слонов 63

NEW! **OUTRO**
Игра, в которую играют все 64

На диске

- **Видео:** Portal 2, Prototype 2, Mortal Kombat, Crysis 2, Dead Space 2, DeusEx: Human Revolution, Assassins Creed: Brotherhood, Battlefield Heroes, Uncharted 3, Elder Scrolls 5, Fallout: New Vegas - Dead Money, Ghostbusters: Sanctum Of The Slime, KillingFloor, Rock of Ages, Stacking, DarkSpore, HomeFront, Mindjack, Pirats vs. Ninjas vs. Zombies vs. Pandas, Resistance 3
- **Демо-версии:** Elements of War, Gray Matter, Create, I Must Run, Lylian, Redneck Racers, UFO: AI
- **Игры:** Alien Arena, Dead Steel, The Rise Of Atlantis
- **Дополнительно:** спидраны, комментарии разработчиков и турель из Team Fortress 2
- **Патчи:** Divinity 2: Ego Draconis, Anno 1404, NFS: Hot Pursuit, Zombie Driver

Вишукано ...

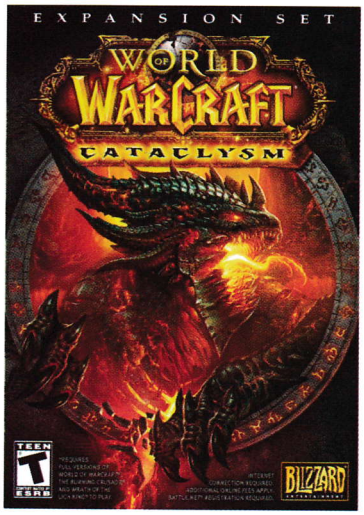


01015 г. Киев
вул. Шевцова, 1
Тел./факс: (044) 456-99-26
Рекламний відділ:
Тел./факс: (044) 456-52-57
www.zoodrug.ua

ЗооДруг

... про домашніх улюбленців

Сметая с полок



Не успел World of Warcraft: Cataclysm выйти, как сразу стал самой быстро продаваемой ПК-игрой всех времен, народов и вероисповеданий. За первые 24 часа после релиза 7 декабря было продано 3,3 миллиона копий, что бьет рекорды, поставленные предыдущим расширением Wrath of the Lich King и даже его высочеством StarCraft II.

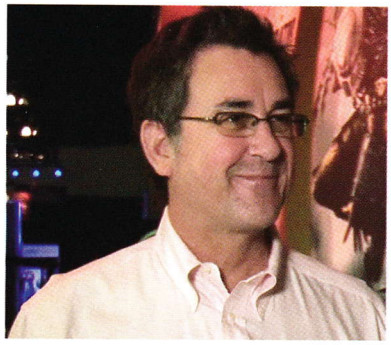
Но поражают не только продажи, но и количество времени, проводимое игроками онлайн. Один из счастливых владельцев экспаншена провел в нем 149 часов за первую же неделю.

DDоигралSя



17-летний житель Манчестера был арестован за DDoS-атаку на игроков Call of Duty. DDoS расшифровывается как Distributed Denial of Service (отказ в обслуживании) и обычно используется для прерывания работы сайтов. Подросток воспользовался программой Phenom Booter, которая свободно продавалась на одном из форумов, где сидел юный вредитель. Ее функции заключались в получении большого количества очков и выведении из строя соперников, не давая им возможности заходить в игру. Activision, узнав о проблеме, связались с полицией, которая выследила адрес виновника по IP. Поделом.

Не анализируй это



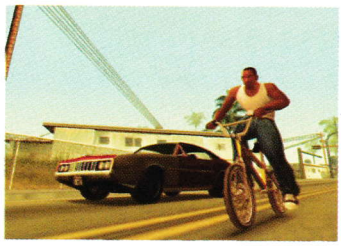
Аналитик Майкл Пактер – большая шишка в западном игровом бизнесе. Почему мы тебе об этом говорим? Чтобы ты начинал его ненавидеть, ведь он настойчиво предлагает Activision ввести помесячную оплату за мультиплеер, в связи с небывалым успехом серии Call of Duty. Господин Пактер явно не видит глобальной картины: серия приносит достаточно денег на чистых продажах и распространении платных DLC. И это, в конце концов, не MMO. К счастью, даже у жадных Activision хватило ума отказать ему. Но мы почему-то уверены, что с этой сумасшедшей идеей он будет ходить от издателя к издателю, пока не найдет ей применение, которое вскоре угробит компанию, решившую сделать такой глупый шаг.

Смерть наказуема!



Польская компания CD Projekt, разрабатывающая The Witcher 2, объявила, что в игре будет 4 уровня сложности: легкий, средний, сложный и безумный. Последний заслуживает особого внимания благодаря одной маленькой детали – смерть перманентна. Игрок может сохраняться и загружаться в процессе прохождения, но гибель приведет к удалению всех сохранений и необходимости начать игру сначала. Избегать стычек с противниками тоже будет сложно: у каждого существа есть способность тем или иным образом догонять и останавливать игрока. Нежить, например, будет закапываться в землю и выкапываться прямо перед персонажем. Это, мягко говоря, интересная опция, поскольку должна в корне поменять стиль игры.

Суд из-за велосипедов



Бывший бэк-вокалист хип-хоп группы Cypress Hill Майкл Вашингтон судится с Rockstar Games. Причиной тому стал главный герой GTA San Andreas, который, по словам Майкла, сделан по его образу и подобию, а события игры взяты из его личной жизни. Обосновывает он это тем, что в молодости он тоже состоял в банде, которая каталась по городу на велосипедах. Упираясь в этот аргумент, Вашингтон хочет отсудить у гиганта игровой индустрии четверть всей прибыли от игры (250 миллионов долларов). Удачи, Майки!

Olympiality!



Благополучно закончив свои похождения в серии God of War, Кратос отправился гастролировать по другим играм. Надрав задницы персонажам Soul Calibur: Broken Destiny, он решил наведаться во вселенную Mortal Kombat, которая куда ближе и роднее ему, в первую очередь благодаря возможности отрывать людям конечности. Да-да, Кратос пополнит список персонажей новой части легендарного файтинга для PS3. Получит ли Xbox 360 эксклюзивного бойца? Мы смотрим на тебя, Маркус Феникс...

Эпический бонус

Для Xbox 360 выйдет специальное «Эпическое Издание» игры Bulletstorm. В него будут входить такие бонусы как 25000 бесплатных очков опыта, видоизмененное оружие «плеть», карабин «Миротворец», особые сапоги, броня и... *барабанная дробь*... доступ к ранней бета версии Gears of War 3! Последнего пункта хватит, чтобы Bulletstorm Epic Edition купили даже те, кто и близко не заинтересован в самой игре. Хотя, судя по роликам, интересного там хватает с головой.

GigaHost.ua

НАДЕЖНЫЙ ХОСТИНГ



www.GigaHost.ua



В связи с запуском World of Warcraft: Cataclysm в Киев приехали игроделы из самого Blizzard! Не все, конечно, но важная часть команды. Мы не могли упустить возможность пообщаться с богами ММО без необходимости покупать билет на Олимп. На наши вопросы отвечали:

Рассел Брауэр
директор по звуковому оформлению

Джо Шели
старший дизайнер игры

Монте Крол
глава отдела разработки приложений

Буря перемен

За словом

Первый взгляд на новое расширение самой популярной в мире ММОРПГ

Запуск World of Warcraft: Cataclysm можно назвать самым крупным событием этого года для PC-геймеров, сравнимым разве что с выходом Starcraft 2. После посещения раннего начала продаж мы поспешили домой, дабы воспользоваться возможностью испытать игру первыми. Как оказалось, не одни мы были такие умные.

Прождав добрых 20 минут в очереди на сервер, мы все-таки были пущены в игру. Происходящее там чем-то напоминало ситуацию в магазине обуви, который в день открытия предлагает 70-процентные скидки на все: количество людей зашкаливало, но никто и не думал выходить, даже несмотря на неистовые лаги. Начальные зоны двух новых рас – гоблинов и воргенов – приветствовали игрока новыми видами квестов, выполнение которых занимало много времени, так как ни лут, ни мобы не успевали респиться с достаточной для такого наплыва игроков скоростью.

Но даже несмотря на эти препятствия, впечатление игра оставила просто незабываемое, хотя, казалось бы, чего мы уже не видели в WoW... В восторг нас привел оригинальный подход к вступительным приключениям новых рас. Вместо сухого набора квестов «убей-принеси» нам дали уйму интересных, хоть и слегка аркадных, мини-игр с совершенно разным геймплеем – от гоблинской версии футбола до разъездов на склеенных из всякого хлама тачках. У воргенов все намного серьезнее: их начальная зона напоминает Трансильванию, а сюжет – какой-нибудь классический ужастик с элементами мистики. Все это сделано весьма кинематографично и похоже на квестовый ряд для начинающих Рыцарей Смерти, только еще разнообразней и зрелищней.

В общем, скучно в World of Warcraft: Cataclysm точно не будет. Ожидай полный обзор экспаншена в следующем номере, а мы пошли исследовать новый Азерот.



Большинство геймеров мечтают стать разработчиками, и большинство этих мечтателей хотели бы работать в Blizzard. Опишите, каково это – быть сотрудником такой компании?

Монте: Безумно приятно наблюдать за признательностью фанатов, которые ценят наш труд. Мы сами геймеры, и очень любим эту работу. Объехать полмира и поговорить с людьми, которые заинтересованы в WoW – это честь в первую очередь для нас. Нам очень приятны подобные проявления энтузиазма.

Но я поспешу предупредить геймеров, что между увлечением играми и их созданием есть огромная разница. Любовь к разработке приходит далеко не сразу и сильно отличается от любви к самим играм. Мы обожаем то, что делаем, но это чувство совсем не похоже на удовольствие от самого игрового процесса.

Но будучи разработчиками, вы смогли остаться геймерами?

Джо: Я стал геймером в 8 лет и с тех пор перепробовал множество очень разных игр. Но сейчас наше основное увлечение – «Катаклизм». Я активно играл в бету и получил массу удовольствия. Как раз перед приездом сюда были отключены сервера, но я смог побегать по начальной локации воргенов – это было феноменально!

Warcraft начал свой путь как стратегия, а сейчас превратился в ММО. Хотели бы вы перенести игру в еще один жанр?



в онлайн не полезут

Монте: Мы выпустили WoW и Starcraft 2, Diablo 3 не за горами, так что в мы хорошо знакомы с несколькими жанрами. Мы любим продукты различных жанров, но WoW нам очень нравится на нынешней стадии.

Рассел: WoW сам по себе содержит элементы геймплея разных жанров, что позволяет выбирать свой стиль игры. Лично я предпочитаю более казуальный подход, много путешествую и не участвую в рейдах.

Вы принесли тонну инноваций в «Катаклизм», но какая из них по-вашему лучшая и выделяет его среди других расширений?

Монте *(смотрит на коллег)*: Вы ребята знаете мой ответ.
(смеются)

Джо: Cataclysm – самое крупное из всех расширений, что мы делали, и нам в нем нравится очень многое. Лично я вложил немало работы в подземелья и рейды, но больше всего меня интересует возвращение в мир, который был полностью переделан, с новыми локациями и квестами. Все они используют технологии, которые мы придумывали и разрабатывали на протяжении шести лет существования игры. А еще я с удовольствием создам гоблина и пройду его стартовое приключение.

Рассел: Монте может рассказать вам о технических спецификах, но лично для меня это полигон для испытания возможностей. Игрок получает новые впечатления от внешних изменений, но для меня было важно правильно переосмыслить звуки и музыку. Аудио поправки затронули все расы и каждую зону в Калимдоре и Восточных Королевствах. Нас обрадовало то, что эти изменения задали новую атмосферу, но при этом оставили старый добрый Азерот узнаваемым.

Было ли это расширение самым трудным в разработке?

Джо: Мы занимались тем, что любим. После шести лет работ над WoW, «Катаклизм» позволил нам внести только лучшие, по нашему опыту, концепции, при этом доведя их до ума и отполировав до блеска.

Рассел: Превзойти Wrath of the Lich King было довольно трудно. Но мы считаем, что нам это удалось.

Монте: Как человек, отвечающий за программную часть, я с уверенностью отвечаю – да, разработка этого расширения была самой сложной. Трудность заключается в том, что мы вносили крупные инновации и изменения, которые касаются ВСЕХ игроков – даже не владеющих расширением. Было нелегко, но мы очень довольны результатом.

Вы даете людям все больше и больше причин не выходить из игры! WoW-зависимость вообще можно вылечить?

(смеются)

Джо: Мы всего лишь разработчики. Пожалуй, это не менее трудно, чем дать ответ на этот вопрос. Чего даже мы сделать не можем.







Жги есчо!



Разработчики делают все, чтобы рассеять глупое мнение о том, что Wii – консоль для казуальщиков. Делая хардкорные игры одну за другой, они все больше убеждают нас, что всякие там Call of Duty и Mortal Kombat – детские забавы.

Последним убийцей некст-ген шутеров от «Нинтендо» выступает игра Fireplacing – симулятор камина. Да-да, мы не шутим. Тебе предстоит засыпать дрова в камин, жечь их заживо и смотреть, смотреть, смотреть... Мы очень хотели сделать обзор игры в рубрике Megagame, но, увы, не смогли ее пройти из-за очень высокой сложности.

Конец одиночеству?



Безусловно, мультиплеер сейчас руководит рынком игр, будь-то кооперативная кампания или онлайновые дезматчи. Президент EA Games Франк Жибо считает, что сетевые сражения окончательно поглотили индустрию, и делать продукты, рассчитанные на чисто одиночное прохождение, больше не имеет смысла. «Синглплеер – это постреляли, забыли и удалили. Такая концепция больше не работает», – утверждает он. Если другие компании согласятся с этими словами, для геймеров настанут темные времена. Что ж, подождем выхода Rage и новой части Half-Life – они должны быть довольно вескими контраргументами.

Первый блин – коровья лепешка



Запуск любой ММОРПГ сопровождается уймой глюков, падениями серверов, нерабочими квестами и негодующими от этого всего игроками – это неизбежно и налаживается разработчиками уже в последующих патчах. Но Final Fantasy XIV побила все рекорды в номинации «плохой старт»: при запуске игра находилась в стадии то ли беты, то ли альфы и была совершенно непригодна к использованию. В ответ на бурную реакцию поклонников серии разработчики Square Enix не раз извинялись и обещали все поправить в скором времени.

На сегодня изменения действительно произошли, но пока что в команде девелоперов, куда был приглашен продюсер Наоки Йошида и несколько ветеранов из других отделов компании. Сможет ли это спасти игру на нынешней стадии? Мы, лично, сомневаемся. Но Square Enix не теряет надежды и в поте лица работает над поправкой PC-версии, отложив выпуск для PS3 на неопределенный срок.

Некст-ген на ладони



Есть понятие «утечка информации». Так вот, попавшие во всемирную сеть слухи о PSP2 можно скорее назвать прорывом информационной даМБы. Внутренности портативной консоли будут настолько круты, что позволят ей выдавать графику практически на одном уровне ранних игр PS3. Это, мягко говоря, громкое заявление, но в то же время и неофициальное. Sony пока что молчат в тряпочку и этой тряпочкой скорее всего бьют по лицу виновника утечки.

Буду краток

Aliens: Colonial Marines быть! Gearbox Software активно работают над проектом.

Ш!: Такое количество заморозок и разморозок сравнимо с Duke Nukem Forever. А ведь Gearbox и его делают!

Quake Arena выпущен для Xbox Live Arcade!

Ш!: Наконец-то консольщики почувствуют, что такое НАСТОЯЩИЙ шутер.

Количество продаж всех игр серии Gran Turismo дошло до 60 миллионов.

Ш!: Все это за 12 лет и только для консолей Sony. Неслабо.

Assassin's Creed: Brotherhood получил бесплатный мультиплеерный DLC Advanced Alliance.

Ш!: DLC? Бесплатно? Не иначе, Ubisoft решила поучиться у valve. Будем надеяться, это не единичный случай.

По многочисленным просьбам игроков, в новых играх серии Resident Evil можно будет ходить и стрелять одновременно.

Ш!: Приехали. Скоро, по многочисленным просьбам, туда внесут перки и сделают режим от первого лица.

Section 8: Prejudice, сиквел к не очень удачному шутеру, будет стоить всего $15.

Ш!: Это попытка вернуть интерес к провальной игре или даже сами разработчики не ценят свой продукт?

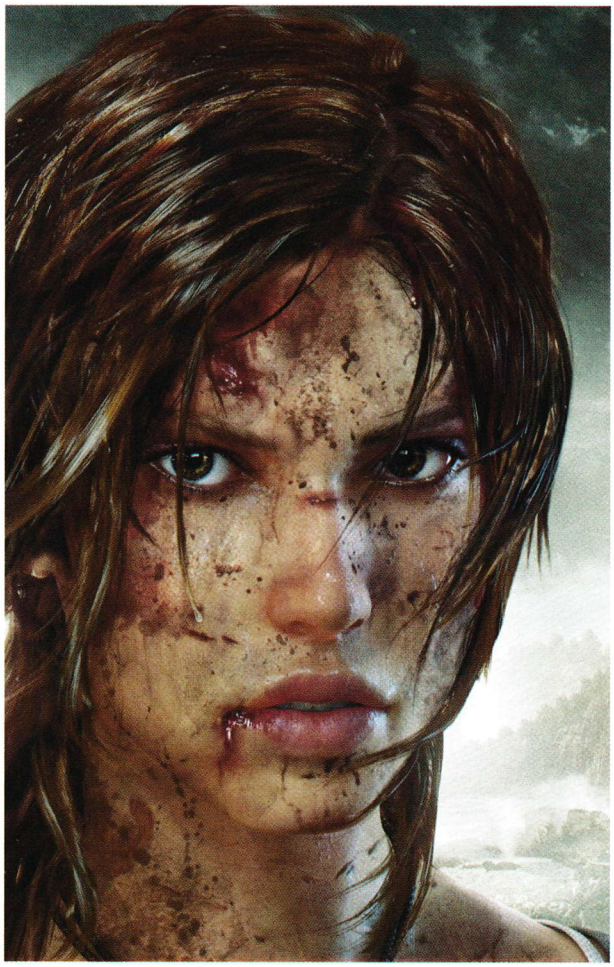
Долго находившуюся в разработке игру Highlander в конце концов отменили.

Ш!: Что, ты о ней даже не слышал?! Ладно, мы тоже... Все равно, скорее всего, ацтой получился бы.

Анонсирован The Elder Scrolls V: Skyrim. Игра выйдет через год и будет использовать новый движок.

Ш!: Давно пора. Используемый «Обливионом» и третьим Фолом Gamebyro engine ну никуда не годился.

Виртуальная хирургия: результат налицо



Не сильно испугавшись конкуренции со стороны эксклюзивной для PS3 серии Uncharted, Лара Крофт продолжает расхищать гробницы и трясти... деньги из карманов поклонников. Но разработчики почему-то посчитали, что Ларисе срочно нужна новая внешность. К лучшему ли это? Судите сами. А мы будем надеяться, что поменять решили только лицо.

Календарь релизов на этот месяц

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
				PC	X360	PS3	Wii	PSP
	Lost in Shadow	4 января	puzzle				•	
	Hard Corps: Uprising	5 января	arcade shooter		•	•		
	Dungeon Defenders	11 января	action-RPG	•	•	•		
	Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!	11 января	arcade					•
	Star Wars: The Force Unleashed II – Ewok DLC	12 января	action	•	•	•		
	LittleBigPlanet 2	18 января	arcade			•		
	Mindjack	21 января	TPS			•		
	Dead Space 2	25 января	survival horror	•	•	•		
	Company of Heroes Online	–	MMO RTS	•				
	Breach	–	FPS	•	•			
	Dungeons	–	RTS	•				
	King Arthur: The Druids	–	RTS	•				

**Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей*

Need for Speed: Hot Pursuit ждет много DLC для консолей, ни одного для ПК. Разработчики объяснили это ограниченным бюджетом.

Ш!: Ну да, ограниченным с целью ежедневного принятия ванны из денег.

Анонсирован Prototype 2 с новым протагонистом, сражающимся против Алекса Мерсера. Слоган игры – «Убей своего создателя».

Ш!: Эта новость заставила нас бегать по потолку редакции и кричать "НАКОНЕЦ!", но ждать придется аж до 2012 года.

Ребята из PrimeSense, разработавшие технологию сенсорного аппарата Kinect для Xbox, выпустили свои драйверы для свободного использования.

Ш!: Никак испугались, узнав, что хакеры просекли принцип ее работы за пару дней.

Первый DLC к Call of Duty: Black Ops выйдет 1 февраля на Xbox 360 и будет стоить 15 баксов. В комплекте 4 мультиплеерные карты и одна для режима зоМБи.

Ш!: Опять – двадцать пять... Пока EA штормят игроков бесплатным контентом, а за 15 долларов выпускают целое расширение, Activision жадно рубит капусту ни на чем.

С момента выхода Halo: Reach игроки совершили 33 миллиарда убийств на протяжении 1,3 миллиардов раундов. Суммарное проведенное в игре время – 24 тысячи лет.

Ш!: Эм... Ну ЧТО люди находят такого в этом Halo? Шутер шутером. Лучше бы 24 тысячи лет провели за игрой в «Сапер».

Релиз Deus Ex: Human Revolution отложен на неопределенний срок из-за финансовых проблем издателя Square Enix.

Ш!: Кто ж вам, ребята, доктор? Не надо было вбабахивать миллионы в раскрутку Final Fantasy XIV, а потом выпускать игру, готовую наполовину.



Братство кольца, конца и гвоздика в рукаве

Ubisoft любит троицу. Об этом свидетельствует последняя часть нашумевшей серии Assassin's Creed, которую в конце концов, методом нескольких проб и многочисленных ошибок, довели до ума.

PC | X360 | PS3

Жанр:
Action/adventure

Разработчик:
Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy (мультиплеер)

Издатель:
Ubisoft



Не наступая на грабли

Избалованный шедевральной трилогией «Принца Персии» и ослепленный многообещающими трейлерами, я ждал выхода первого Assassin's Creed больше, чем Джейсон 13-го числа пятницы. Но вскоре после наступления долгожданной даты Ubisoft начали стремительно терять мое уважение. Слово «разочарование» очень слабо описывает эмоции, которые я испытал во время прохождения. Больше всего радости мне, пожалуй, доставил процесс удаления игры с жесткого диска с последующим долблением головой об стену, душераздирающими криками «ЗА ЧТО?!» и теплым визитом переполненных сочувствием и пониманием соседей.

Как оказалось, разработчики вполне способны учиться то ли на своих ошибках, то ли на отчетах о продажах, которые начальство интенсивно втирало в носы подчиненных. В итоге вторая часть Assassin's Creed была накрыта горой инноваций, которые вывели игру из грязи в князи. Довольные таким раскладом руководители проекта нежно погладили подчиненных по голове, дали отдышаться, и тут же заставили работать над продолжением, причем в двойном темпе. Чаще всего сиквелы, состряпанные за год на скорую руку, страдают либо отвратительным качеством, либо недостаточным количеством инноваций. Казалось бы, с такими раскладами новая часть была обречена на провал. Но после ее прохождения моих соседей привлекли уже другие крики – «Как им это удалось?!»

Продолжение последовало

История Brotherhood начинается ровно там, где закончился Assassin's Creed 2. Авторы не вдавались в объяснения, на манер «в предыдущих эпизодах», так что у новоприбывших сложится ощущение входа в кинотеатр на половине фильма, причем сразу же после ключевого момента. В то же время ветеранам серии будет все понятно и, пожалуй, слишком знакомо. На виллу Эцио Аудиторе да Фиренце нападает Чезаре Борджиа, сын предыдущего главного злодея. Потеряв почти все, за что он боролся на протяжении второй части игры, Эцио отправляется в Рим, с надеждой устранить недруга и навести порядок в



Армия одного

Но на каждый ян есть и свой инь: ни количество, ни качество твоей армии не влияет на концовку или даже на появление хоть каких-то развилок в сюжете. В итоге получается, что твои подопечные – просто инструмент для выполнения всей грязной работы за тебя. Понятное дело, люди любят халяву, но Assassin's Creed и без того никогда не был особо сложной игрой. Представь себе, если бы Half-Life 2 можно было полностью пройти с феромоном муравьиных львов в руках. Монтировка Фримена быстро заржавела бы, а гравии-пушка подала бы в отставку и отправилась на поиски ценителей физики. Кроме того, чрезмерная эффективность и многофункциональность твоих подчиненных затмевает полезность других союзников, находящихся в твоем распоряжении – наемников, воров и куртизанок.

Nazghul



Даже тем, кто терпеть ненавидит Assassin's Creed, стоит попробовать. Ubisoft наконец-то выкинули на помойку всю ту старую скукотищу и прикрутили то, о чем мы так давно просили.

городе. Чезаре, как и многие персонажи вселенной Assassin's Creed, является реальной исторической персоной. Но не смотря на этот факт, злодей из него получился банальный и привычный как для фанатов серии, так и для геймеров в целом. В его обычный распорядок дня входит овладение опасным артефактом, попытка подчинить мир себе, избиение невинных, бессмысленный злорадный смех и чашечка теплого молока перед сном. Словно осознавая это и пытаясь разбавить краски, сценаристы регулярно знакомят игрока с новыми негодяями. Плохишей много, но только некоторые выделяются из толпы. Большинство как-будто проходили собеседование на позицию антигероя второго плана, что не очень подогревает интерес к их действиям, если они только не касаются Эцио напрямую.

Игры, похожие на эту:
Bloody Good Time, Prince of Persia

Brotherhood копается в важных деталях вселенной и убирает пару-тройку важных фигур с шахматной доски, но не меняет общей картины: ассасины – хорошие, тамплиеры – плохие. Это вовсе не страшно, просто не дотягивает до планки, поставленной второй частью. А вот концовка, как это принято в Assassin's Creed, оставит челюсть в оттопыренном состоянии на долгое время.

Убийственная рутина

Слегка отступая от установленных предшественниками традиций, разработчики ограничили территорию песочницы игрока одним городом, лишь в некоторых заданиях позволяя покинуть его пределы. Но поднявшаяся из-за этого волна негодования очень быстро разбивается о прочные рифы левел-дизайна. Рим огромен: он как минимум втрое больше Флоренции из AC2, и с легкостью смог бы вместить все городки, которые Альтаир в первой части пересекал за пару минут. Рим встречает Эцио далеко не с распростертыми объятиями, и заняться тут есть чем. Как и раньше, нужно будет исследовать город, порхая по крышам на крыльях паркура, забираться на высокие башни для достижения синхронизации с окружением, выполнять второстепенные квесты и всеми доступными способами зарабатывать деньги на восстановление зданий и приобретение качественной экипировки.

А вообще все по-старому: на каждый аспект игры навели немного косметики и слегка преобразили. Обзорные башни, например, охраняются большим и страшным дядей, от которого нужно избавиться, после чего сжечь башню дотла. Квесты стали чуть интересней и разнообразней, причем не без помощи приспособлений давнего друга Эцио – Леонардо да Винчи. Кодов он тебе не даст, а вот поюзать изобретения, созданные «по последнему слову техники» – с удовольствием. Выполнение внутригородских поручений больше не требует долгих перебежек из одного конца города в другой – все благодаря скрытым подземным ходам, обнаружение и исследование которых дает Эцио возможность быстро перемешаться под городом, словно кроту с проездным на метро. Когда дело доходит до мордобоя, Brotherhood готов похвастаться более продвинутой боевкой, позволяющей делать сразу несколько смертельных ударов группе противников, пинать их для сбивания блока и сочетать использование разных видов оружия в одном добивающем коМБо. Куда удобней стало сражаться на коне, которого, кстати, теперь можно использовать на улицах города и призывать в любой момент свистом. А красочная возможность перепрыгивать с одного жеребца



Главный и еще главнее

Теперь игроки будут намного больше времени проводить с Дезмондом – современным потомком Эцио, которого ищет злая корпорация «Абстерго». Даже если эти сегменты порой кажутся не в тему и грубо обрывают неповторимую атмосферу XVI века, они очень удачно вплетены в историю и время от времени открывают куда более интересные куски сюжета, нежели похождения синьора Аудиторе.

Дай друг на лапу счастья мне

Несмотря на то, что Assassin's Creed 2 был на три головы выше предшественника, Ubisoft на всякий пожарный решили перестраховаться, чтобы не получить негативных оценок в крупных игровых изданиях. Договор с последними был простой: вы заранее гарантируете игре высокую оценку и положительный отзыв, а мы заблаговременно присылаем вам обзорную копию. Наши немецкие коллеги из журнала Computer Bild Spiele слегка подофигели от таких заявлений и вежливо передали разработчикам, куда им идти и что им там делать. Они потеряли возможность сделать своевременное ревью, зато сохранили уважение читателей и чувство собственного достоинства, за что им честь и хвала. А теперь я откланиваюсь и иду кататься на своем новом «Бентли», который я купил на честно заработанные непосильным трудом деньги, а не получил за какую-то там оценку какой-то там игре.









на другого, попутно убивая его наездника, заставит тебя использовать скакуна куда чаще, чем будет необходимо. Не занимать игре и жестокости. Здесь, конечно, нет расчлененки с морем крови, но одна только анимация повторного вдалбливания кувалды в затылок противника, сопровождаемая глухим стуком, заставит задуматься о том, какая же сейчас каша болтается в остатках черепной коробки бедняги.

Свежая кровь

Но все это мелочи, призванные скорее довести старые концепции до ума, чем внести в игру что-то кардинально новое. Безусловно, лучшей и самой крупной инновацией является возможность создать свою собственную армию ассасинов и командовать ей, причем делается это куда проще, чем звучит. Помнишь тех граждан из первой части, которых Альтаир спасал от злобных солдат? Если раньше за добрый поступок ты получал практически бесполезный отряд защитников и кукиш с маком, то теперь благодарные жители проявляют желание вступить в твой орден. Через специальное меню ты можешь покупать им экипировку и отправлять на задания, где они будут обучаться, получать опыт и повышаться в уровне. Со временем ты настолько к ним привыкнешь, что гибель одного-двоих заставит тебя искренне жалеть, что ты послал их на слишком сложную миссию. Применение обученных ассасинов на практике не только эффективно, но еще и безумно весело. Видишь отряд противника? Незачем заморачиваться с попытками обойти его или тратить время на долгий бой. Можно просто одним жестом дать команду, и, откуда ни возьмись, группа убийц в балахонах, словно детская неожиданность, выскочит прямо на недругов, чтобы убрать их быстро и бесшумно. После чего спрячется обратно в стогах сена, подворотнях, на крышах и прочих местах, труднодоступных даже для современных зубных щеток.

Впрочем, и без посторонней помощи можно легко справиться практически с любой схваткой: противники ведут себя чуть более агрессивно, но все так же интеллигентно выстраиваются в очередь, атакуя поодиночке и непрерывно нарываясь на контрудары. Помни: чем ниже сложность, тем меньше кайфа от удачного исхода сражения. Рано или поздно все это начинает наскучивать, но игра заканчивается до того, как ты успеваешь полностью потерять к ней интерес. Жаловаться, правда, не на что, ведь прохождение займет не меньше времени, чем вторая часть, да и одиночной игрой весь контент не ограничивается.

Послушный убийца

Несмотря на введение такого количества новых способностей, управление Эцио остается плавным, интуитивно понятным и весьма послушным. Игра будто читала мои мысли: перепрыгивая с крыши на крышу и отдавая приказы своим верным друзьям, я порой забывал, что держу в руках джойстик. Вспоминал я об этом из-за непослушной и местами топорной камеры, но другого от управления стиком, в принципе, ожидать нельзя. Кстати, рыцарям мышки и клавы придется потерпеть аж до 22 февраля, на которое назначен релиз PC-версии.

Квач по-взрослому

Новость о том, что одним из главных нововведений в Brotherhood станет мультиплеер, неслабо удивила многих геймеров и породила множество споров по поводу того, нужен ли он вообще. Большинство опасалось, что концентрация разработчиков на сетевых баталиях неизбежно приведет к откладыванию сингла на задний план. Все опасения оказались ошибочными – мультиплеер играет роль маленькой вишенки на верхушке большого вкусного пирога. Это очень приятный и довольно интересный бонус, но хватит его ненадолго.

Весьма оригинальным поворотом событий является то, что ассасинов, как таковых, здесь нет вообще. Все до единого игроки управляют тамплиерами, а улицы Рима являются виртуальной тренировочной площадкой, используемой организацией «Абстерго» для обучения тамплиеров ловкости, скрытности и летальности ассасинов. В начале раунда каждый персонаж получает цель для



убийства и ее приблизительные координаты, но при этом и сам становится чьей-то целью. Помимо живых людей мир наполнен ИИ моделями, которые бесцельно бродят по округе, но выглядят так же, как многие игроки. Все это интригует и создает неслабое напряжение, поскольку приходится делать несколько вещей одновременно: выискивать жертву, придумывать способ незаметно подобраться к ней, вливаться в толпу и при этом постоянно оглядываться, ведь кто-то из этих якобы безжизненных персонажей выжидает удачного момента, чтобы засадить лезвие тебе в спину.

Бессмысленная беготня по всей локации и беспорядочные нападения на всех подряд не приведут тебя к победе, даже если на твоем счету будет наибольшее количество убийств. У игры очень продуманная система приоритетов, которая ставит стиль, плавность и незаметность над грубой силой и неистовым желанием мочить всех в сортире и за его пределами. Если ты нападешь на жертву и не сможешь убить ее – ты спалился. Не удастся догнать – ты ее теряешь. Тщательное же выслеживание в сочетании с использованием всех доступных инструментов стелса приведут к успеху и бесценным очкам опыта. Да-да, Assassin's Creed тоже имеет систему прокачки персонажа и полезных перков в мультиплеере – влияние серии Call of Duty начало вылезать за пределы шутеров.

Все это безумно увлекательно и захватывающе, но ровно до тех пор, пока не начинаешь замечать существенное превосходство удачи над мастерством. Порой твоя цель может находиться в толпе одинаковых ботов, что делает ее обнаружение практически невозможным, в то время как твоего преследователя могут отреспить прямо у тебя за спиной. В общем, понравится не всем, но испытать себя в столь неординарном онлайновом режиме обязан каждый владелец игры.

Виртуальный туризм

Графика за год практически не изменилась, но стоит ли ее в этом упрекать? Любая мелочная нехватка полигонов или слабые по современным меркам текстуры с лихвой компенсируются невероятно плавной анимацией, реалистичными эмоциями (сопровождаемыми первоклассной озвучкой) на лицах героев и просто неповторимыми пейзажами древнего Рима. Создается впечатление, что разработчики построили машину времени, побывали в прошлом и принесли фотографии, воссоздав по ним город в игре. Иногда хочется просто забить на все миссии, выключить интерфейс и гулять, наслаждаясь отлично подобранной музыкой, захватывающими дух видами и посещая исторические достопримечательности без необходимости платить 50 евро за экскурсию, чтобы сидеть в душном автобусе за старушкой, отчаянно пытающейся удачно сфотографировать Колизей на дешевую мыльницу.

KeroSIN

Butcher

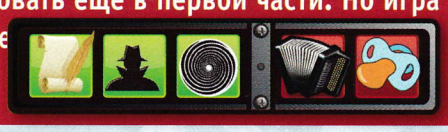


Это замечательная, классная и увлекательная игра. Огорчает только одно: именно такой должна была быть ее первая часть.

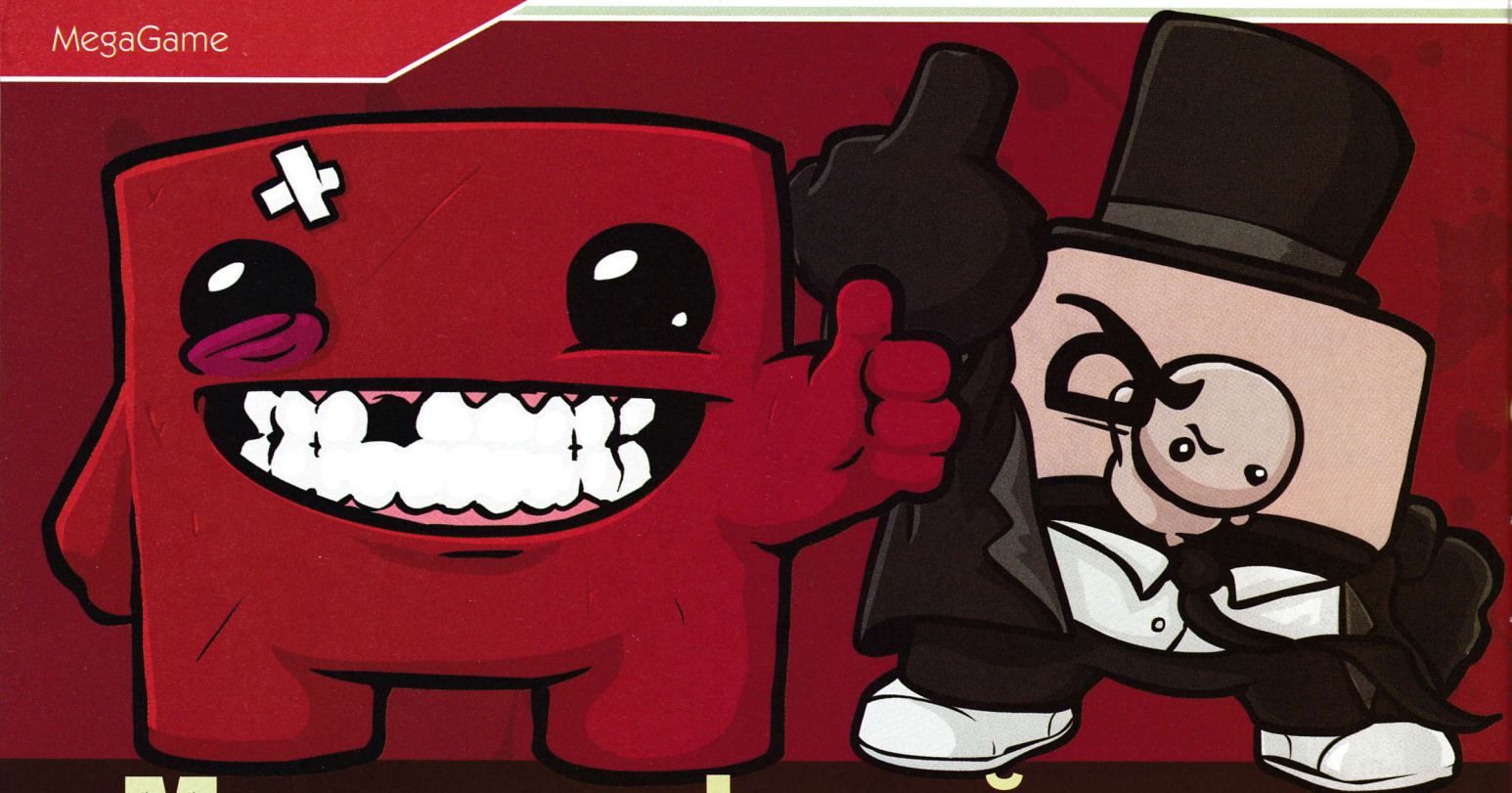


Вердикт

Трудно сказать, задумано это разработчиками или нет, но цифра 3 после названия Brotherhood отсутствует не напрасно. По факту, перед нами Assassin's Creed 2,5 – сиквелом его назвать язык не повернется, но для простого расширения он предлагает слишком много удачных и нужных инноваций, которые, по-хорошему, должны были присутствовать еще в первой части. Но игра однозначно удалась на славу и может заслуже гордиться всем тем, что она принесла серии.







Мальчик-филейчик

Жанр:
Arcade/Platformer

Разработчик:
Team Meat

Издатель:
Отсутствует
(цифровая дистрибуция)

Системные требования:
Процессор: 1,4 ГГц
ОЗУ: 768 МБ
Видео: 64 МБ
200 МБ на жестком диске



В последнее время я все чаще ощущаю себя старой бабушкой, целыми днями сидящей на лавочке во дворе и причитающей о том, как ужасна современная молодежь и как прекрасны были старые добрые времена. Весь этот бред слушают только сидящие возле меня геймеры, заставшие эру замечательных 8-битных платформеров, и приговаривают: «Да, Ильинишна, истину глаголешь! Молодняку только графику и подавай...» И лишь Super Meat Boy смог вернуть мне молодость, былые ощущения и надежду на светлое будущее игровой индустрии.

А мне все равно, я сделан из мяса

Супер Мясной Мальчик – один из тех харизматичных и легко запоминающихся персонажей, существование которых заставляет задаться вопросом, кто его придумал, и какие грибы растили его создатели? Не получив ни одного внятного ответа, мозг отчаянно пытается найти хоть какое-то логическое объяснение имени, внешнему виду и консистенции главного героя. Но все старания венчаются провалом, когда игра неистово боМБардирует здравый смысл совершенно неадекватными и при этом на удивление милыми роликами. Первый из них знакомит нас с потрясающе глубоким сюжетом: Супер Мясной Мальчик и Девочка Пластырь очень любят друг друга. Но приходит злобный Доктор Зародыш, которого никто не любит, и похищает Девочку Пластырь. Мясной Мальчик, ясен окорок, должен спасти возлюбленную, пройдя через огонь и воду... а также через шипы, лазеры, пропасти, циркулярные пилы, пушки, лаву, кровь, неопознанные летающие субстанции с глазами и еще уйму препятствий, названий которых не существует в природе.

Маленький мальчик нашел мясорубку

Super Meat Boy объединяет в себе все то, что мы любим в платформерах. То бишь, платформы и возможность прыгать по ним. Только помимо привычных вертикальных поверхностей в распоряжении игрока будут и горизонтальные, по которым наш маленький бифштекс может скользить и отталкиваться в стиле одного небезызвестного принца. Делать это весьма нетрудно, по крайней мере, на первый взгляд, и когда наблюдаешь за тем, как играет кто-то другой. Управление здесь упрощено до предела: если не учитывать стандартные клавиши направлений, игра использует всего лишь две кнопки – ускорение и прыжок. С этим базовым набором для контроля над мясной котлетой тебе предстоит уклоняться, облетать, перепрыгивать и пробегать мимо очень хитро и в большинстве случаев подло расположенных смертоносных ловушек, дабы добраться до Девочки Пластыря. На бумаге вся эта концепция не особо впечатляет, но лишь потому, что самый лучший аспект игры – дизайн уровней – просто неописуем.

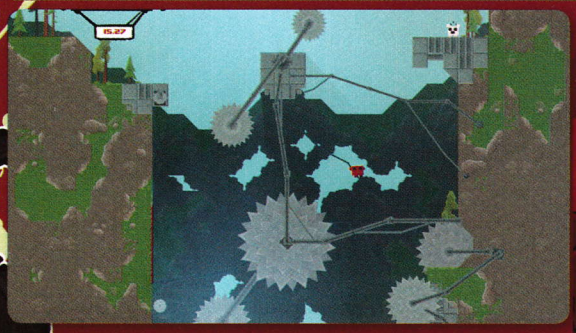
Ловушки, платформы и стены расположены очень грамотно, благодаря чему от игрока требуется хирургическая точность и молниеносная реакция в процессе продвижения по локации. Но ни то, ни другое не спасет тебя от постоянных смертей. Метод проб и ошибок – здесь главный и порой единственный инструмент в распоряжении игрока. Если тебе удается пройти какой-либо уровень с первой попытки, то ты либо очень везучий, либо очень Чак Норрис, и тебе следует опробовать Темную версию локации, созданную исключительно для мазохистов и корей-

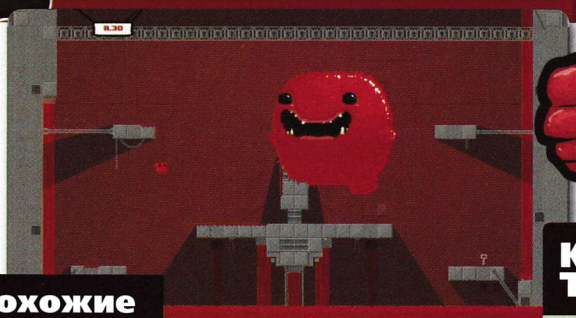


Как заваривалось мясо

Пока крупные разработчики и издатели по всему миру тратили миллионы долларов и команды из сотен человек для разработки игр, у которых есть все шансы утонуть в болоте современных дорогостоящих, но лишенных души блокбастеров, сотрудники Nintendo спокойно потягивали саке через трубочку и висели на сайте newgrounds.com в поиске молодых талантов. Там их сквозняком занесло на флеш-игру Meat Boy, созданную командой из двух человек – художником Эдмундом МакМилленом и программистом Джонатаном МакЭнти. Японцев настолько впечатлило сие творение, что они в срочном порядке затребовали улучшенную версию для Wii, которая все еще находится в разработке, а вскоре на шедевр обратили внимание службы Steam и Xbox Live. Важные индюки из Sony не проявили никакого интереса к проекту, поэтому PS3 версии быть не суждено. Ну а если ты все еще сомневаешься, стоит ли эта игра вложенных в нее денег, заходи на Newgrounds, вбивай «Meat Boy» и тестируй всласть. Только помни – там ты найдешь только треть того, что ждет тебя в Super Meat Boy.









цев. В подавляющем большинстве случаев тебе придется повторно наступать на одни и те же грабли, пока ты не придумаешь способ перепрыгнуть вот эту пилу или вон ту пропасть. И совсем не обязательно, что этот способ будет единственным. Как только ты наловчишься и начнешь чувствовать себя уверенно возле окружающих препятствий, игра станет забрасывать тебя новыми, куда более изощренными, нередко заставляя в корне менять подход к платформингу. Ну а когда дело доходит до боссов, приходится использовать весь полученный ранее опыт.

Игры, похожие на эту:

N, VVVVVV, Super Mario Forever

Иногда отдаленные или скрытые участки локации содержат приятные сюрпризы в виде пластырей и варп-зон. И те, и другие используются для открытия альтернативных персонажей, приглашенных из других игр. Эти гости отличаются от Мясного Мальчика как внешним видом (есть даже хедкраб из Half-Life), так и уникальными способностями, которые не только разнообразят геймплей, но и позволяют перепроходить старые уровни новыми способами.

Вам стейк с кровью?

Графика в Super Meat Boy делает невозможное: дергая за все ностальгические ниточки любителей древних платформеров, она выглядит свежо и очень красиво даже по современным стандартам. Радует каждая мелочь – особенно то, что Мясной Мальчик оставляет кровавый след везде, где побывает. Визуальный стиль меняется от зоны к зоне, а варпы симулируют графику классических игровых консолей. Все это безумие происходит под звуки драйвовых миксов 8-битной музыки, подобранной как нельзя кстати.

И, конечно же, на носилках выносят мозг заставки, до краев наполненные драматизмом, ржаками и вагонами бредовых ситуаций. Но в этой игре охота всегда приятней добычи, даже если путь к ней сопровождается желанием разбить клавиатуру об голову. Перед нами Марио XXI века. И судя по быстро растущей популярности приключений веселого куска мяса, он готов составить серьезную конкуренцию легендарному усатому сантехнику.

Дима [Butcher] Язовицкий

KhaJ-Tosin



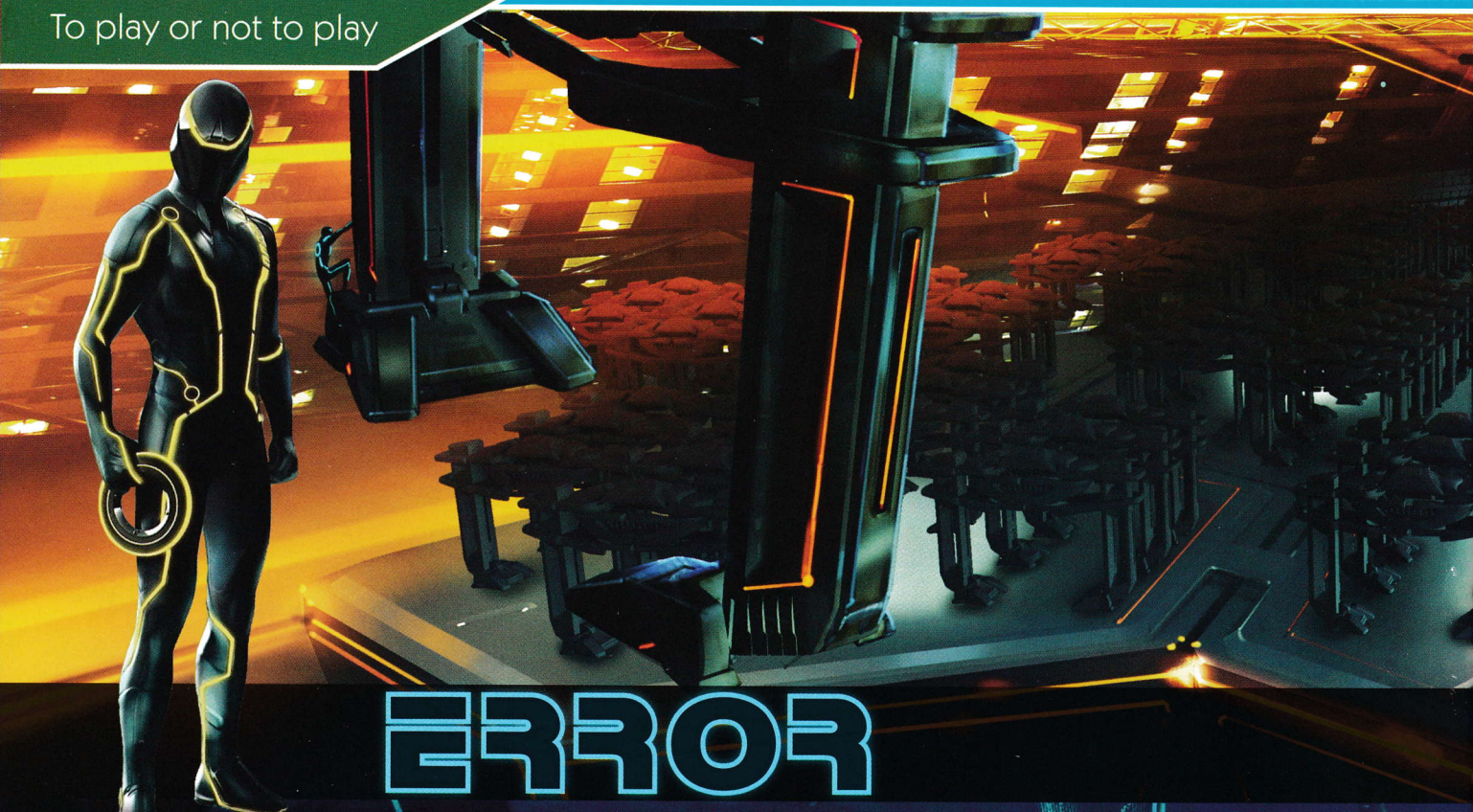
Никто не знает, но написание этой статьи было приостановлено на 5 часов, поскольку в самый разгар процесса я подошел к компьютеру Butcher'а и попросил погонять пару раундов в Super Meat Boy. Спустя полсотни уровней, две тонны ненависти и три галлона адреналина, я позволил камраду продолжить ваять рецензию, заодно признав Super Meat Boy революцией, взрывом разума и одной из лучших игр последних пяти лет.

Вердикт

В Super Meat Boy ты будешь умирать, умирать, умирать и умирать. И когда ты уставший, раздраженный, вспотевший и отчаявшийся наконец доберешься до конца уровня, на прохождение которого было потрачено 45 попыток, ты немедля перейдешь к следующему, радостно хлопая в ладоши и покрикивая «Еще! Еще!»







ERROR

Принц Персии сбежал из Вавилона прямо в киберпанк? Нет, просто создатели Tron: Evolution увлеклись копированием, стараясь сделать свое творение чем-то большим, чем очередная низкопробная игра по фильму, которую немедленно предадут огню и забвению.

TRON EVOLUTION THE VIDEO GAME

PC | X360 | PS3

Жанр:
Action

Разработчик:
Propaganda Games

Издатель:
Disney Interactive Studios

Системные требования:
Процессор: 3,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 512 МБ
10 ГБ на жестком диске





В принципе(рсии)

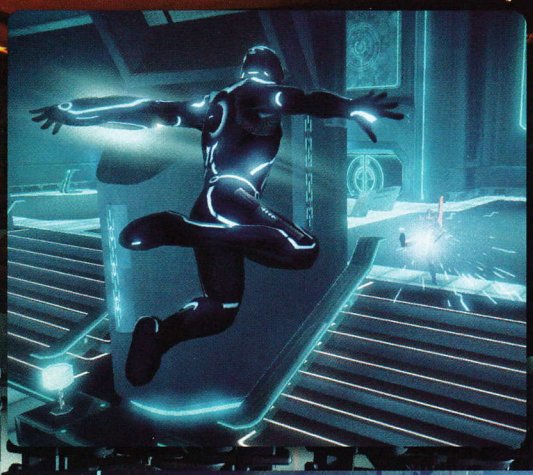
Заметно, что разработчикам практически удалось не облажаться, но при этом они споткнулись о другую корягу. А ведь если по-честноку, вселенная Tron могла бы вскормить не один десяток разных и потому не менее интересных, захватывающих игр, от прохождения которых у игрока мозг вскипал бы в адреналине. Так случилось бы и с Evolution, если бы Propaganda Games не увлеклись Prince of Persia. Вот представьте себе: вместо Вавилонской сказки – мрачноватый мир внутри компьютера, который населяют внезапно обретшие разум человекоподобные программы. Добавьте сюда Страшный Заговор и компьютерный вирус. Наденьте на принца обтягивающий светящийся костюм, дайте титул системного монитора, поменяйте кинжал и меч на световой диск, запихните в классический троновский сеттинг – и вуаля, Tron: Evolution. Казалось бы, футуристический слешер с акробатикой – это хорошо, и дайте нам скорее добавки! Разумеется, если бы не одно но.

Одно но

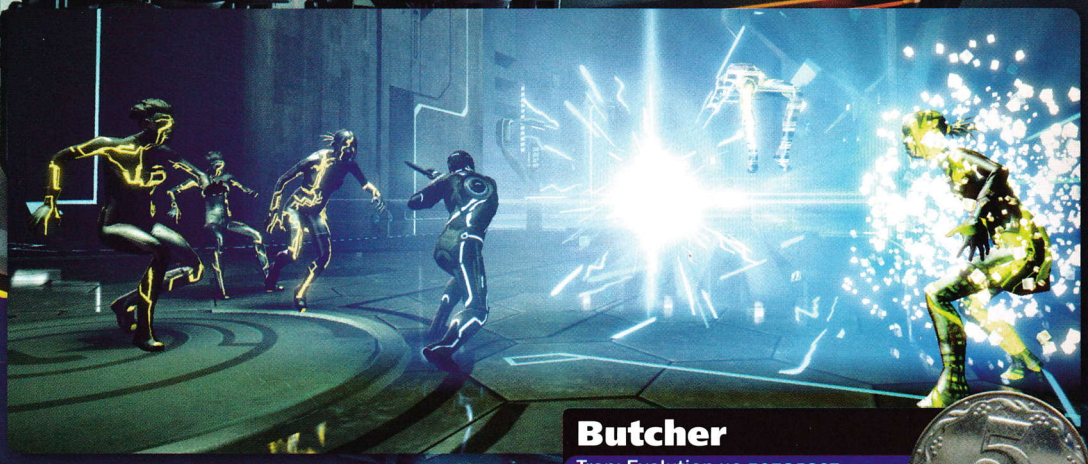
Игра бесит и харит. Вроде бы странно, ведь она довольно интересна, динамична, красива. Но при этом моменты, когда ты хочешь разбить клавиатуру, монитор или просто выключить игру и пойти смотреть мультики, встречаются сплошь и рядом.

Они будут биты и байты

Второй «Принц Персии», но только без мечей, захватов и разлетающихся в разные стороны конечностей – примерно так можно описать боевую систему Tron: Evolution. В распоряжении главного героя Анона (Анонимуса) есть лишь световой диск и громкие ругательства игрока, безуспешно пытающегося этим диском уделать полдюжины противников. Диск имеет четыре режима: тяжелый, боМБа, статика, коррозия, открывающиеся по мере прохождения и практически не имеющие кардинального различия между собой. Разве что некоторые типы противников радостнее гибнут от определенного режима. Диск можно бросать, им можно бить в рукопашном бою, блокировать большую часть атак и делать мощную бабаху, накопив достаточное количество энергии. Все эти нехитрые действия можно чередовать, используя простейшую коМБо-систему, дарящую игроку два десятка похожих приемов, из которых действенными оказываются лишь несколько. Да и то, они – не чета сочнейшим сочетаниям смертоубийственных движений Принца. Если противников больше трех, то весь экшн сводится либо к отсиживанию в блоке, либо лихорадочным скачкам по небольшой локации с целью восполнить здоровье и энергию, чтобы ринуться в гущу противников, несколько раз бабахнуть и снова убежать за здоровьем и энергией. И так происходит, пока не кончатся противники. Подобные забеги, в принципе, радуют динамикой и зубодробительностью. Но сделай девелоперы диск чуть мощнее и позволь большую часть времени крушить неприятелей, а не мотаться от них к лечилкам и заряжалкам, игрок пореже бы скрежетал зубами от ненависти. Боевая акробатика сводится к броску диска в прыжке или отскоке от стены, да и спортивная – ненамного богаче. В промежутках между драками Анон ловко скачет по стенам, бегает по вертикальным поверхностям и совершает другие действия, вызывающие смех у Принца. Хотя в целом этот паркур выглядит довольно неплохо. Стоит отдать должное разработ-







чикам: как только тебе надоест зачищать комнату за комнатой, тебе предлагают пробежаться по стенам и попрыгать через пропасти. Когда наскучит и это – посадят за скоростной световой мотоцикл или в танк. Но вот беда: это разнообразие однообразно. Новых способов убийства нет, как и новых трюков, заезды скорее злят, чем разгоняют кровь, а танковый геноцид быстро перестает вдохновлять. Редкие встречи с боссами (одного из них предстоит убить три раза – вот это богатство боянистости!) или танками больше раздражают, поскольку ни логики, ни грубой силы тут применить нельзя. Знай себе, жаль несколькими мощными ударами и убегай. Жаль и убегай. Жаль и убегай. Жаль… что все это так скучно.

Сядь на Tron

Смотрится и звучит Tron: Evolution достойно и качественно. Анон бабочкой порхает со стены на стену, взлетает выше небес и залихватски швыряется диском во врагов. Вокруг все бабахает красиво и громко, мир яркий и соответствует первоисточнику. Конечно, многие жаловались, что локации отличаются лишь цветовой гаммой, но это, во-первых, вынужденный шаг ради согласованности с фильмом, во-вторых, в этом есть шарм, а в-третьих, локации на самом деле достаточно разнообразны. Немного огорчает отсутствие плавности в роликах – переходы между сценами какие-то дерганные, и то же самое характерно для этапов прохождения.

KhaJ и его злобная Tosin'ина

Butcher



Tron: Evolution не попадает в стандартный набор «никакущих игр по фильмам», единственное призвание которых – срубить деньжат на волне пиара. Он использует популярные ныне элементы этого жанра с относительным успехом. Проблема в том, что почти каждый современный экшн на рынке делает все то же, но намного лучше.

5 фактов о «Троне»

1. Фильм «Трон» вышел в 1982 году. В декабре 2010 на экранах появился его сиквел, «Трон: Наследие», что делает картину рекордсменом по временному отрезку между оригиналом и продолжением. Ждем «Трон 3» в 2115-м?
2. Хоть «Трон» и не снискал какой-то особой славы, но именно он вызвал к жизни серию сверхпопулярных игр. Одноименная аркада (в то время – на игровых автоматах) заработала больше денег, чем сама картина, и стала культовой. В Диснейленде появился «Суперскоростной тоннель» (по мотивам троновских гонок на световых мотоциклах). А шутер Tron 2.0 признан многими одним из лучших в 2003 году.
3. Программисты, работавшие над фильмом «Трон», впоследствии делали и видеоигры по его мотивам.
4. «Трон» – первый в истории кинематографа фильм, основные персонажи которого были почти полностью нарисованы на компьютере. В фильме содержится около 30 минут чистой графики, где живые герои совмещены с нарисованными. Однако некоторые спецэффекты все же создавались по старинке, методом ротоскопирования и ручной раскраски каждого кадра.
5. Именно в этом фильме впервые в истории кинематографа была продемонстрирована компьютерная анимация лица, хотя и в значительной степени упрощенная.

Вердикт

У игры были все задатки стать шедевром, пускай и почти подчистую слизанным с «Принца Персии». Увы, красивое, трушное и качественное однообразие все равно остается однообразием, которым сложно кого-то развлечь. Похожие драки, большую часть которых приходится не драться, монотонная акробатика, одинаковые боссы и клонированные танковые заезды могут хоть немного обрадовать лишь законченных фанатов Tron'а. Или безумно соскучившихся по чему-нибудь Prince-пиальному. Но почему здесь нельзя пропустить финальные титры?!!







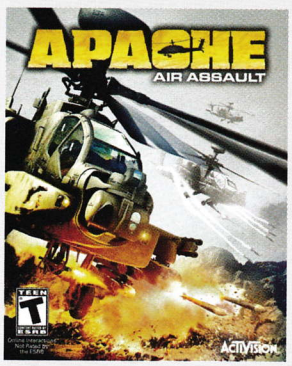
Апачиму мы падаем?

Жанр:
Flight Sim

Разработчик:
Gaijin Entertainment

Издатель:
Activision

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
10 ГБ на жестком диске



PC

В наши дни выпускать серьезный авиасимулятор – все равно, что показывать документальный фильм на одном канале, пока на других в то же время крутят «Черепашек Ниндзя», «Терминатора 2» и все серии Альфа. Заинтересованные в документалистике, конечно, найдутся, но рассчитывать на широкую аудиторию не приходится. Но разработчики из компании Gaijin Entertainment решили рискнуть, ведь они на этом жанре собаку съели, причем в лучших традициях корейской кухни.

А разве наши слоны уже летают?

Существуют весьма неплохие игры, которые проходят незамеченными под радаром, так и не получив возможности раскрыть свой потенциал. Причина, по которой Apache не суждено обрести заслуженную популярность, лежит в ее требованиях. Но не к скорости процессора, мощности видяхи или количеству оперативной памяти – речь идет о требованиях непосредственно к игроку. Здесь нужно внимание, терпение и неподдельное желание разобраться во всех деталях боевой машины. Управлять здоровым вертолетом – это тебе не ввести /noclip в консоли и летать вольно по уровню. Первый полет – как первые шаги младенца: и то, и другое рано или поздно заканчивается падением. Разница только в том, что младенец при этом не взрывается, раскидывая тяжелые куски металла с намотанными на них останками пилота в радиусе двухсот метров. Разбив своего винтокрылого друга прямо об посадочную площадку спустя 7 секунд после взлета, подавляющее большинство геймеров с возгласом «Вот ацтой!» поспешит удалить игру, сжечь диск, а разработчиков придать анафеме или еще какому-нибудь страшному слову.

Иду на взлет

Но стоит копнуть глубже, и аварии при взлете будут забыты, словно плохой сон, а перед тобой откроется масса новых возможностей разбиться: об деревья, горы, вражеский вертолет или одну из многочисленных выпущенных им ракет. Причиной этому является очень слабый для такого типа игры инструктаж, который то ли забывает, то ли нарочно скрывает важные элементы геймплея. Когда ты все же научишься держать вертолет в воздухе и перелетать из точки А в точку Б, не срезая на ходу кроны деревьев и головы потенциально гнездящихся там птиц, можно будет приступить и к истреблению недругов. Средств для этого более чем достаточно: на протяжении всей кампании в распоряжении игрока будут находиться три вертолета с различной функциональностью, вооружением и пилотами. Последнее, впрочем, несущественно, поскольку и персонажи, и сюжет страдают отсутствием оригинальности и не вызывают ни малейшего интереса. Есть какие-то наркокартели, террористы и страшная угроза, которую они представляют всему миру.

В глазах игрока все это упрощено и сводится к вооруженным силам, которые можно и нужно обстреливать из ракет и пулеметов. Те, правда, не постесняются открыть ответный огонь, причем весьма эффективно. Хитропятоточковая тактика «прилететь и устроить ракетный понос по вражеским позициям» будет эффективна ровно до тех пор, пока первый пехотинец не достанет ракетницу. Каждое поле боя требует тщательного анализа и индивидуального подхода: в одних ситуациях нужно лететь низко и медленно, в других – мотаться



Apache это:

1. Племена североамериканских индейцев.
2. Свободный HTTP веб-сервер.
3. Американский боМБардировщик времен Второй мировой.
4. Французская ракетная установка.
5. Город в штате Оклахома, США.
6. Танец 1920-х годов.
7. Один из трансформеров.
8. Легкий грузовик «Шевроле».
9. Револьвер со встроенным ножиком и кастетом.
10. Современный американский военный вертолет АН-64.

как угорелый и постоянно маневрировать, в третьих – держаться на большом расстоянии и угощать недругов дальнобойными снарядами. Вся прелесть в том, что идеальной стратегии здесь не существует, а огромные открытые территории приветствуют изобретательность, импровизацию и способность использовать все возможности боевой машины. Ее, кстати, стоит беречь. Никакой системы здоровья или брони здесь нет, зато повреждение индивидуальных частей сильно повлияет на работу вертушки. С пробитым двигателем, например, будет куда труднее набирать высоту и маневрировать.

Кручу-верчу, убить всех хочу

Всему этому учиться приходится самому, методом проб и ошибок. И тех, и других будет вдоволь, если выбрать уровень сложности «Тренировка», который дает игроку несколько жизней, и с помощью последних технологий института имени Ваньки-встаньки ограничивает крен вертолета, не позволяя случайно (или намеренно) перевернуть его вверх тормашками. Все это сильно облегчает жизнь игроку и продлевает ее пилотам, но геймплей становится куда более аркадным из-за автоматизации некоторых функций и существенно ограниченной маневренности. Любители трудностей предпочтут режим «Реалистичный», а открывающийся после разового прохождения «Ветеран» предназначен исключительно для суровых челябинских мужиков, которые забивают гвозди лбом, завязывают железные трубы в петлю, а по утрам вместо употребления чашки горячего кофе выдавливают по лимону в каждый глаз, чтобы чуток взбодриться.

Куда веселее нести кару с небес в мультиплеере, причем кооперативном. Лучше всего совместно выполнять задания онлайн, сидя в разных вертушках, но можно объединить усилия и локально, за одной машиной. В этом случае первый игрок будет пилотом, а второй – стрелком, но общий угол обзора для двоих скорее всего причинит неудобства.

Летная погода

Графика и звук в игре на высоте. Такого кино не покажет ни один волшебник в голубом вертолете. Революционного здесь мало, но открытые территории, различные погодные эффекты, разрушаемые постройки и отлично детализированные модели обрадуют любой глаз (или даже два). Здесь нет злоупотребления эффектами bloom и polybump, чем частенько грешат многие разработчики, а вертолеты точь-в-точь соответствуют своим реальным прототипам. Что неудивительно, ведь компания Boeing лично дала добро и лицензию на создание игры и использование в ней своих боевых летунов. Музыка со временем надоедает, но ничто не мешает ее просто выключить и наслаждаться звуками взрывов и вертящихся лопастей.

Дима [Butcher] Язовицкий

KhaJ-Tosin



Вот такая страшная штука: я очень люблю вертолеты, но очень не люблю симуляторы, особенно вертолетные. Тем не менее, в Apache: Air Assault я с удовольствием и болью провел около часа, и как по мне, – это отличный способ узнать, как на самом деле сложно управлять боевым вертолетом.

Вердикт

При нынешнем засилье крупномасштабных мультиплеерных шутеров, глубоких РПГ и веселых аркадных гонок, сможет ли одинокий, но очень суровый симулятор боевого вертолета найти себе достойное место? Сомнительно. Однако, если ты хардкорный фанат военных авиасимуляторов или счастливый владелец джойстика, ты обязан опробовать Air Assault.







Вот моя деревня,
Вот мой дом родной...
Вот уродов режу
Я бензопилой

Похоронный фарш

Делать римейки классических игр нынче модно. Во-первых, не нужно тратить деньги и время на разработку новой концепции, а во-вторых, легко повышать уровни продаж, дергая за чувствительные ниточки ностальгии, торчащие из воспоминаний бывалых геймеров. И только единицы этих римейков сделаны с душой, любовью и неподдельным уважением к оригиналу. Splatterhouse – как раз одна из таких игр.

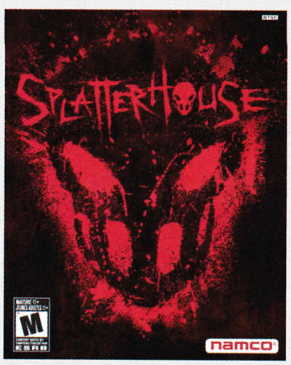
Splatterhouse

Жанр:
Симулятор мясокоМБината

Разработчик:
Namco Bandai Games

Издатель:
Namco Bandai Games

X360 | PS3





Кровавый маскарад

Все помнят основанный на одноименном комиксе фильм «Маска» с Джимом Керри? Там главный герой находит древнюю магическую маску, перевоплощающую его в смешного зеленого человечка, для которого любая проблема – пустяк и повод для глупой шутки. Так вот, в Splatterhouse все очень похоже, но не совсем. Главный герой, Рик Тейлор, очухивается в луже собственной крови возле маски, которая твердит что-то о злом докторе, душе Тейлора и спасении его девушки Дженнифер. Будучи ярым поклонником фильмов с Джимом Керри и понимая, что терять особо нечего, Рик прикладывает маску к лицу. Спустя 30 секунд болезненной трансформации, заменяющей 5 лет интенсивных занятий в спортзале, худощавый ботаник превращается в троюродного брата Халка. Поняв, что теперь он может бицепсами колоть кокосы, Рик отправляется искать коварного доктора Веста, чтобы вырвать у него из рук любовь всей своей жизни, а из грудной клетки – все найденные там внутренности. Завязка может и стандартная, но сюжет подан качественно и даже готовит несколько поворотов.

Прикладная анатомия

Не особо заморачиваясь с более подробным объяснением происходящего, игра с первой же секунды в наглую бросает на нас кучу лавкрафтоидных монстров. То, что происходит дальше, можно сравнить разве что с забрасыванием килограмма помидоров в миксер. Кровь в прямом смысле льется фонтанами, окрашивая пол, стены, экран и самого Рика в багровый цвет. Покончив с демонами, Рик переходит в следующую комнату, немного попрыгав через пропасти и подергав пару-тройку рычагов. Знакомо? Конечно – здравствуй God of War! Но даже несмотря на довольно знакомую механику боя, геймплей Splatterhouse блещет оригинальностью – в виде не столько инноваций, сколько возвращения к ретро-корням во многих аспектах. Первый и наиболее заметный из них – сложность. Пусть Рик – двухметровый качок, потрошащий врагов словно подушки, но и у них здоровые когти на лапах – вовсе не для украшения. Даже самые базовые демоны способны отобрать до трети жизни за один удар, оставляя тело Рика покромсанным до неузнаваемости, так что принцип «долбить по одной кнопке» не

Ну-ка, от винта!

Голос Маски Ужаса, которую носит Рик, принадлежит Джиму Каммингсу – человеку, который озвучивал Черного Плаща. Только вот, сколько ни свисти, а он в игре не появится...



прокатит. Приходится использовать все инструменты, предлагаемые боевой системой. А их хватает с головой…

Похожие игры:
God of War,
X-Men Origins: Wolverine

Помимо стандартных ударов, захватов, блоков и перекатов Рик владеет особыми приемами, вроде выкачивания из противников жизни и обрастания шипами с очевидными последствиями для его недругов. Такие фишки позволяет делать маска, а взамен просит побольше крови. Последняя, кстати, здесь заменяет опыт, который можно тратить на повышение здоровья и приобретение новых приемов. Фраза «за это ты расплатишься кровью» в Splatterhouse обретает самый что ни есть буквальный смысл. Но больше всего радуют добивающие приемы, именуемые splatterkills: тяжело раненных противников можно хватать и, выполняя указанное на экране движение стиками, осуществлять самые изощренные, брутальные и кровавые убийства, которые мне приходилось видеть за 20 лет гейминга. Ни неистовый фарш Prototype, ни безжалостная резня God of War, ни даже шокирующие фаталити Mortal Kombat не сравнятся с тем, что ты увидишь в Splatterhouse. Ну какая еще игра позволит тебе забивать врага насмерть своей же собственной оторванной рукой?

Страшный сон вегетарианца

К сожалению, за 10 часов геймплей предлагает мало нового, из-за чего кошение демонов превращается в рутину. Приятно разбавляют процесс редкие 2D мини-уровни в стиле классических 16-битных игр серии, которые, кстати, присутствуют как открываемый бонус. А вот неприятным разбавлением служит платформинг, который получился из рук вон плохо, в основном благодаря слегка топорному управлению и непослушной камере. Очень часто ты будешь падать в обрыв, просто потому что Рик не прыгнул, когда ты дал ему команду. Чекпоинты возвращают не слишком далеко, но вот загрузки продолжительностью до минуты просто бесят, и не спасают их даже красиво анимированные монстры на фоне.

Анимация вообще на удивление плавная и идет нога в ногу со стильной, хоть и слегка карикатурной графикой. Здесь важно не количество полигонов на модель, а верность дизайну оригинала и много, много красной жидкости, струящей из оторванных конечностей. Озвучка очень неоднозначна и слишком сильно опирается на индивидуальные вкусы. Лично я был в неописуемом восторге от играющего на фоне кровавых убийств металла, матов Рика и смешных подколов постоянно болтающей с ним маски, которые запомнятся тебе надолго.

Дима [Butcher] Язовицкий

Жалко у Namco

Если в большинстве случаев недостатки игры можно спихнуть на лень разработчиков или жадность издателей, то к минусам Splatterhouse невольно относишься более снисходительно. В процессе довольно долгого создания игры малоизвестной, но проявившей потенциал компанией Bottlerocket Entertainment, возникла практически неразрешимая техническая проблема. Издатель отлучил разработчиков от проекта, поручив доделать его своим штатным программистам. Но те не справлялись, и Namco взяли обратно на работу часть компании Bottlerocket. Понятное дело, что при такой частой смене руководства игра не получилась идеальной. А ведь могла бы быть…

Вердикт

Игра кишит недостатками, которые могли бы мгновенно отправить ее в «Ацтой». Плюсы помогают уравновесить геймплей, но будут оценены далеко не всеми. Если ты являешься ценителем треш хорроров, тяжелой музыки, моря крови и классических слешеров, то прохождение Splatterhouse оставит у тебя в душе в целом хорошие впечатления и надежду на сиквел.









В поисках труселей

DeathSpank: Thongs of Virtue

PC | X360 | PS3

Жанр:
Hack&Slash RPG

Разработчик:
Hothead Games

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: 1,7 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
2 ГБ на жестком диске



Не успел СмертоШлеп спасти мир от тотального разрушения, вернув пропавших сирот по домам и принеся садовнику какашки демонов, как разработчики тут же поручили ему новое задание. Ему-то оно по силам, но по душе ли это игрокам?

Поспешили людей насмешить

В современной игровой индустрии грань между полноценным сиквелом и глобальным расширением становится все меньше и меньше, из-за чего так называемые «продолжения» скармливают геймерам новую порцию каши, которая на вкус ничем не отличается от старой. В этом смело можно упрекнуть DeathSpank: Thongs of Virtue – вторую часть легендарных похождений оболтуса по имени СмертоШлеп, нагло вышедшую уже через два месяца после релиза предшественника. Как оказалось, это время разработчики потратили с пользой, так что игре удается превзойти оригинал практически во всем.

Чем дальше в лес, тем больше лута

Легенда гласит о том, что великий мастер когда-то создал шесть стрингов Добродетели и раздал их шестерым великим людям. Так появился Орден Стрингов, члены которого носили стринги Храбрости, Сострадания, Мира, Щедрости, Кулинарии и Правосудия. Но со временем стринги начали осквернять своих носителей, извращая их души и переманивая их на темную сторону Силы. Задача СмертоШлепа, как гордого носителя, нестирателя и неделями неснимателя стрингов Правосудия – найти испорченных героев и снять с них все их стринги. В общем-то, грубо говоря, цель игры – копаться в грязном белье злодеев.

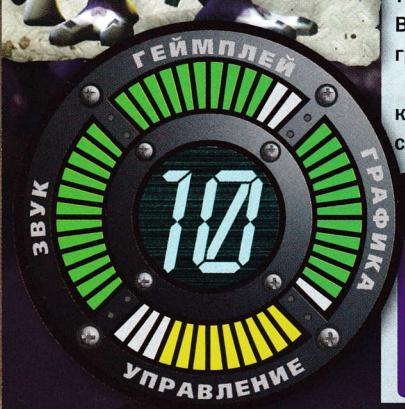
Но, как это частенько бывает, охота оказалась куда приятней добычи. Первый DeathSpank высмеивал клише в незамысловатых ролевушках и пародировал их элементарную квестовую систему «убей-принеси». Да так увлекся этой пародией, что невольно сделал геймплей однообразным. Thongs of Virtue умело исправляет ситуацию огромным количеством неординарных заданий от не менее неординарных персонажей, процесс разговора с которыми если не вызовет у тебя истерический смех, то уж точно выдавит из тебя улыбку.

Вместе с количеством различных квестов увеличился и размер мира, растягивая геймплей и давая игроку побывать в самых разных местах – от Дикого Запада до Северного полюса. Каждая локация знакомит героя с новыми монстрами, боссами и лутом, среди которого в особо больших количествах стало появляться огнестрельное оружие. СмертоШлепу не чужда модернизация, и все ее проявления в игре очень удачно разбавляют геймплей.

Приказываю, труселя снять!

Карикатурный стиль прорисовки, оригинальная «прокрутка» игрового мира в процессе ходьбы и глупые, но забавные шутки от качественно озвученных персонажей – все это осталось прежним. Грех жаловаться, ведь то, что не сломано, в починке не нуждается. Конечно, не помешали бы дополнительные настройки управления, которое могло бы быть немного лучше как на клавиатуре, так и на джойстике, но поводов для раздражения здесь нет, а СмертоШлеп послушно выполняет данные ему игроком команды, втаптывая правосудие в морды орков, демонов и даже Санта Клауса.

Sph1nx



Вердикт



Твои впечатления от Thongs of Virtue напрямую зависят от того, пришелся ли тебе по душе первый DeathSpank. Если ответ положительный, то смелей вперед – стринги ждут!

InGame

фестиваль видео- и компьютерных игр

БУДЕТ В ФЕВРАЛЕ

БОЛЬШЕ!
ЛУЧШЕ!



18-19 февраля 2011
«КиевЭкспоПлаза»

Свежее игровое железо

Новые игры

Звезды киберспорта

Технологический партнер intel

Генеральный информационный спонсор QTV





Техасский Холдэм бензопилой

POKER NIGHT at THE INVENTORY

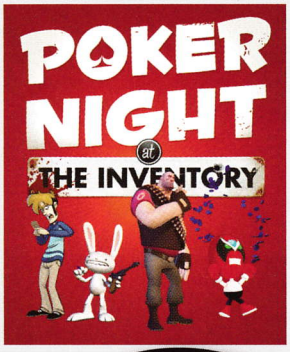
PC

Жанр:
Poker

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Отсутствует
(цифровая дистрибуция)

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
100 МБ на жестком диске





Покер – это круто. Но если закрыть глаза на возлюбленный всеми ленивыми секретаршами планеты пасьянс «Косынка», то можно смело утверждать, что геймеры как-то не особо жалуют карточные игры на ПК, тем более платные. Зачем тратить деньги из собственного кармана на виртуальную игру, в которую можно сыграть в реальности, профукав как эти деньги, так и карман вместе с пришитыми к нему штанами? Ответ прост.

Лучше туз в рукаве, чем двойка в руке

Poker Night at the Inventory – игра в покер, но не о покере. Вся ее суть заключается в том, что против тебя играют звезды игрового мира – Пулеметчик из Team Fortress 2, Макс из Sam & Max, Сильный Плохой из мультфильмов Homestar Runner и Тайко из веб-комикса Penny Arcade. Как минимум два имени тебе, скорее всего, ни о чем не говорят – это как смотреть трейлер фильма «от всемирно известного режиссера», о котором раньше никто не слышал. Но чтобы полюбить эту игру, не нужно знать всех персонажей, быть хардкорным геймером или даже интересоваться покером.

Слегка растерянного, но весьма заинтригованного, тебя прямиком из меню отводят в некое подземное заведение под названием Inventory и садят за один игровой стол с вышеописанными персонами. Спустя 5-10 минут ты почувствуешь себя в кругу друзей, которые с завидной частотой отпускают веселые шутки, рассказывают друг другу нелепые истории, спорят и активно комментируют все происходящее. Каждый из них обладает ярко выраженной индивидуальностью, и ты очень легко привыкнешь к ним. Причем это случится независимо от того, выиграешь ты все ставки или останешься без гроша.

Карты, деньги и 2 часа смеха

Вслед за неповторимой харизмой персонажей и необъяснимым ощущением по пятам идут визуальное и звуковое сопровождение. Каждый из игроков прорисован, озвучен и анимирован в своем оригинальном стиле, что делает их еще более живыми и правдоподобными. Каждую вторую выдаваемую ими фразу можно записывать в цитатник, но, чтобы не оказаться в ситуации, когда вроде как смешно, но почти ничего не понятно, желательно быть хотя бы отдаленно знакомым с играми Sam & Max и Team Fortress 2. Кстати, владельцев последней ждет приятный сюрприз: продув свои сбережения, персонажи начинают играть на личные вещи. Все они после выигрыша автоматически отправляются прямиком в твой инвентарь TF2 и могут быть использованы различными классами в онлайновых сражениях.

Конечно, рано или поздно репертуар отжигов закончится (хотя он очень и очень немал), шутки начнут приедаться, а зачастую бессмысленные походы ва-банк со стороны ИИ заставят плакать. Увы и ах, мультиплеер здесь, по мало кому известным причинам, отсутствует. Но даже несмотря на это недоразумение, игра однозначно стоит своих денег – тем более что цена у нее смешная (всего пять баксов), а платишь ты не столько за Техасский Холдэм, а за огромную жирную дозу хорошего настроения.



Sph1nx

Вердикт





Компьютерные игры, юмор и покер. Если хотя бы две из этих трех вещей тебе близки, то Poker Night at the Inventory придется тебе по вкусу. Еще никогда проигрывать крупные суммы денег не было так весело.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2011

подпишись
и выиграй флешку от компании Apacer!



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «132 грн 00 коп», а ниже – *сто тридцать две грн. 00 коп.*»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
  физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
  юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
  по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина
  по факсу: (044) 592-89-89
  по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев:
  «*Шпиль!*» – 132,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 216,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»
04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» декабря 2010 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2011	Декабрь 2011	1	132,00
Шпиль! С диском			1	216,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____









Гониво

Похожие игры:
MotorStorm,
Pure

Techland вогнали геймерам чистый адреналин с примесью закиси азота прямо в вену. Бешенная скорость, невероятные кульбиты, тормоз как чистая формальность и законы физики, выброшенные как гнилое яблоко на горе Ньютону – все это nail'd.

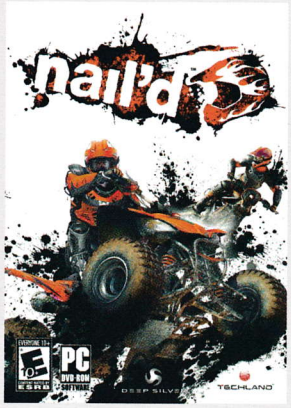
Жанр:
Arcade racing

Разработчик:
Techland

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:
Процессор: 2,6 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
4 ГБ на жестком диске

PC | X360 | PS3



Заводит

Techland пообещали гонку, которой мир еще не видывал. Революцию, Апокалипсис и новое начало на бешеных скоростях. Что ж, оседлав горный мотоцикл или квадроцикл, надавив кнопку газа и зажав «турбо», действительно кажется, что монитор обтекает тебя, телепаясь боками в районе твоих ушей. Другое дело, что бешенная, невиданная ранее скорость стала как свежим глотком воздуха, так и неприятной запашиной. Дело в том, что врезаться в этой игре придется часто, а на первых порах проехать пару метров без того, чтобы взорвать свой мопед будет практически нереально. Деревья, камни, знаки, предупреждающие, что впереди поворот и заметить которые у тебя просто не было времени – все эти радости левел-дизайна горят желанием познакомиться с твоим транспортным средством поближе. Даже листва, на которую ты ненароком приземлишься после эпического реактивного взлета с какой-нибудь рампы, станет причиной респауна. Благо, в одиночной кампании он происходит практически мгновенно, зато в мултиплеере придется ждать пару секунд, что чревато серьезной потерей позиции. Так что, не зная карт и не умея ездить, в мультик лучше не соваться. На самом деле все эти аварии не очень раздражают, хотя многие игроки из-за них восприняли игру в штыки: разработчикам действительно стоило убрать многое из списка объектов, контакт с которыми чреват летальным исходом.

Красота езды

Трассы богаты на различные рампы, конструкции и прочие элементы, с которых можно птицей взмахнуть высоко в воздух. В наличии – огромное количество разветвленных объездных путей, благо игра автоматически мгновенно возвращает игрока в нужное направление, если он поехал не туда (иногда даже если туда, но игра с этим не согласна). Сдизайнено все великолепно, и картинка с сопутствующими эффектами приятно щекочет зрительный нерв. Впрочем, никаких особых визуальных наворотов или роликов тут не имеется, что, в принципе, нормально.

Под капотом

Но nail'd богата не одними скоростями: в гараже у нее есть куча различных интересных режимов. Например, состязание по количеству запрыгиваний на противника или «Детонатор», в котором если долгое время не лихачишь – твой рыдван взорвется. Еще можно совершать совсем безумные трюки, большинство из которых заключается в удачном приземлении после эпического прыжка, а также не обошлось без возможности немного тюнинговать своего пилота и турбореактивное средство передвижения.

«Вж-ж-ж-ж-ж-ж-р-р-р-р-р-в-у-у-у-А-а-А-а-А-а-А-аА-ТЫДЫДЫШЬ!»

Шайтан



Вердикт



nail'd – как поездка на американских горках под бодрый метальчик. Причем, из поездки выкинули все скучные и медленные моменты, оставив лишь бешеное падение вниз под аккомпанемент диких криков восторженной публики. Это действительно, очень простые, но веселые, качественные и быстрые гоночки, играть в которые не устаешь долгое время. Но определенно, в них нет ничего сверхъестественного и революционного.


Купівля та продаж
в інтернеті!
aukro.ua
інтернет-аукціон



Завтрак туризмом

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS3

Жанр:
Racing

Разработчик:
Polyphony Digital

Издатель:
Sony Computer Entertainment



Polyphony Digital наконец выдали на гора продолжение легендарной серии Gran Turismo. Казалось бы, многолетний капремонт и больше полусотни миллионов долларов, потраченных на разработку, должны были в итоге подарить игрокам конфетку. В результате, фантик – красочный, начинка – вкусная, но гурманы почему-то жуют сморщившись.

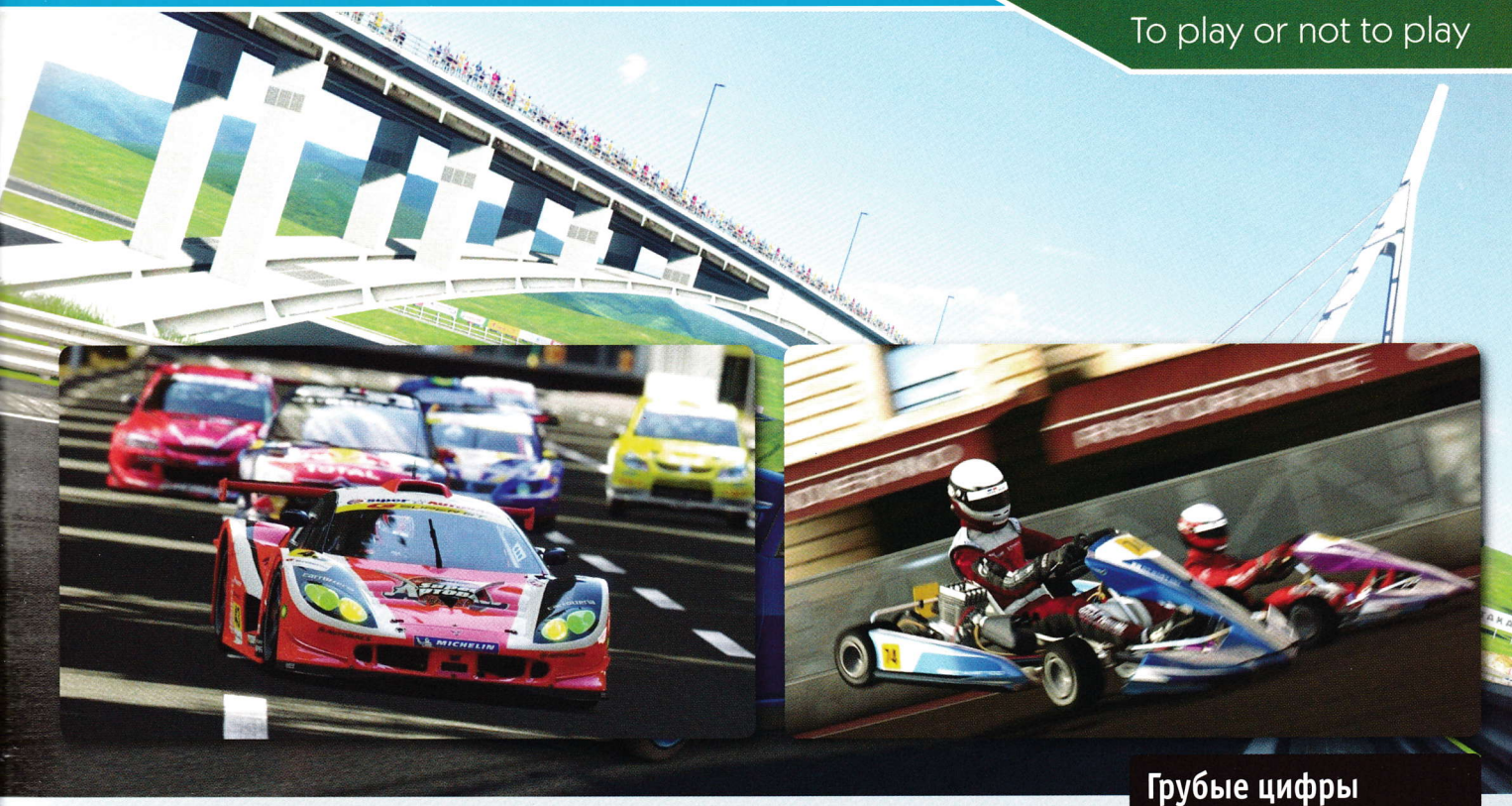
Зачем же так гнать?

Простояв в гараже добрых семь лет, Gran Turismo 5 выехала показать себя публике. И что греха таить – любитель высоких скоростей, лихих виражей и крутых тачек сможет надолго потеряться в этом мире ревущих моторов. Но заехав подальше, понимаешь: здесь на каждом повороте парадокс. Вот, например, графика. Она, казалось бы, замечательна. Потрясающие пейзажи, невольным любованием которых часто увлекаешься так, что на полной скорости въезжаешь в забор. Красочные города, яркая и сочная листва деревьев… Но вот бац, и ты едешь по земле, которую изображает от силы две-три текстуры. А плоскость и безжизненность картонных зрителей заметна даже на максимальной скорости.

Ребята, на дворе уже не 2003-й, пора бы «надуть» публику до полноценного 3D! Кстати, неказистое облачко пыли размером метр на метр за машиной – это тоже моветон. Похожая неоднозначная ситуация и с автомобилями – премиум-класс в основном детализирован с маниакальной педантичностью и смотрится божественно, но большинство остальных авто визуально выглядят на 2005 год. Забавно, что некоторые монстры, вроде Bugatti Veyron, также не были обласканы дизайнерами, зато отдельные доисторические медленные корыта, которыми интересно порулить пару раз чисто ради смеха, наоборот, смотрятся великолепно. А потрясающие отражения и блики компенсируются непонятными квадратами, именуемыми здесь тенями и дождем уровня PS2.



«Тыща тридцать
одно транспортное средство…
И ни одного большого красного трактора! Это оскорбление и непрофессионализм! Хотя, я даже рад, что не попал в эту игру. С такой системой повреждений мне, любителю давить, крушить и ломать, здесь просто нечего делать!»



Эти колеса не глотают

Автопарк взрывает мозг – гараж населяют более тысячи реально существующих машин всех времен, форм, размеров и способностей: от обычных рабочих лошадок до супекаров и профессиональных гоночных монстров. У каждой – свои специфические характеристики, и управление по ощущениям различается. Причем, всю эту пеструю колесную ораву можно тюнинговать, как душе заблагорассудится. Впечатляет, что тюнинг влияет на характеристики, и поменяв всего лишь выхлопную трубу или воздушный фильтр, можно заметить изменение поведения машины на дороге. Кстати об этом: симуляция нахождения на трассе здесь практически идеальна, что, в принципе, не вызывает никакого удивления.

Асфальт – мое небо

Gran Turismo 5 предлагает огромное количество возможностей всем любителям гонок во всех их проявлениях. Можно просто нарезать круги, радуясь скорости и изометрическим зрителям. Можно сразиться в режиме карьеры, поделенной на более чем четыре десятка различных соревнований под определенный тип машины и гонки (в наличии WRC, NASCAR, Super GT и так далее). Каждое такое событие состоит из разного числа заездов. Прохождение дает деньги, опыт (с новыми уровнями открываются новые соревнования), открывает новые тачки, игровые мастер-классы от знаменитых гонщиков и дополнительные режимы, вроде картинга или тест-драйва хипповатых стареньких автобусов VolksWagen.

Еще можно сажать виртуальных гонщиков в купленные игроком рыдваны и с пассажирского сиденья давать им различные ценные советы типа сбавить скорость, притопить педальку на повороте или обогнать соперника, получая за правильные подсказки деньги.

Когда наскучит играть соло – добро пожаловать в мультиплеер. Он может похвастаться вместительностью до 16 игроков и отсутствием других режимов, кроме стандартной гонки. Еще имеется сплит-скрин для двух игроков за одним экраном, правда, при этом недоступны компьютерные оппоненты, хотя они и так с трудом составляют конкуренцию.

Газ\тормоз

Необычайно радует возможность создавать пускай и простенькие, но собственные трассы, а также прослушивать во время гонок музыку из аудиотеки PS3. Но есть и откровенно раздражающие моменты. Например, в магазине помещается только 30 машин, и иногда приходится возвращаться в него снова и снова, пока не появится тачка, необходимая для определенной гонки. Разочаровала система повреждений, о долгожданном внедрении которой разработчики так страстно рассказывали. Даже при самом суровом столкновении у машины едва царапается бампер (не смей и мечтать о треснутом стекле или вмятинах), да и это не сильно мешает, почти не отнимая времени на возвращение в строй.

Gremlin

Грубые цифры и нежные факты о Gran Turismo 5

1031
автомобиль можно объездить в Gran Turismo 5

60 000 000
столько долларов было потрачено на разработку игры

7 столько лет разрабатывалась игра

150 человек работало над GT5

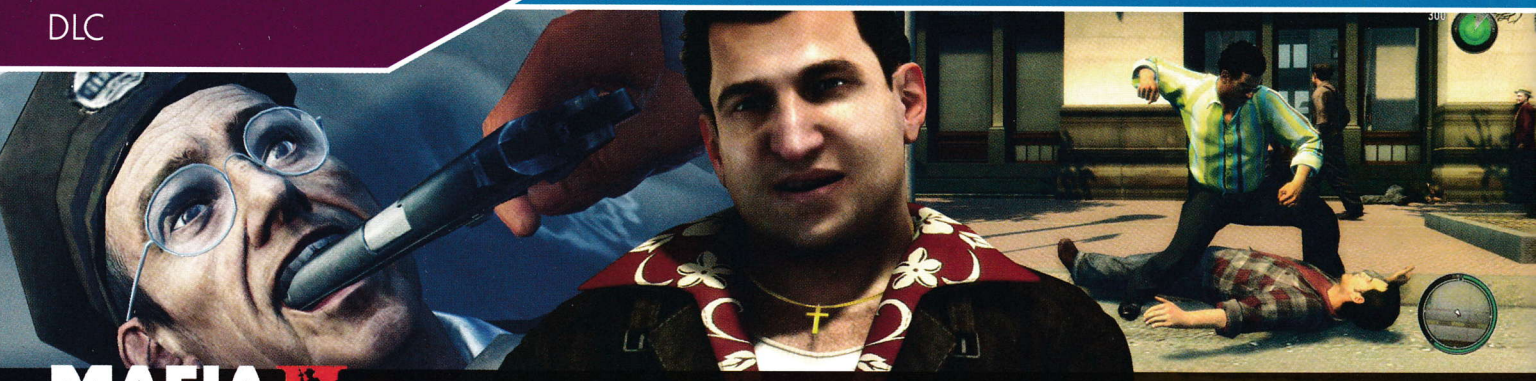
80%
возможностей PS3 использует игра, по уверениям разработчиков

3 было выпущено столько версий Gran Turismo 5, включая две коллекционные

Вердикт

Gran Turismo 5 – замечательный и на сегодня, похоже, лучший способ попробовать себя в роли профессионального гонщика, а также изучить технику гоночного вождения. Недостатки и недоделки не мешают получать удовольствие от главного – скорости и поведения машины на дороге. Но игре определенно не хватает лошадиных сил, чтобы доехать до статуса Megagame.





MAFIA II
JOE'S ADVENTURES

Приключения Жорика



«Эх, хорошо им там, на воле... А мне здесь еще сидеть и сидеть...» – думал Вито Скалетте, отдыхая в тюряге. Нам ли об этом не знать, ведь именно мы, геймеры, были в то время в его шкуре. Однако он ошибался, и мы вместе с ним.

Мафия 2.2

Конечно же, все помнят весельчака и алкоголика Джо из оригинальной Мафии 2. Хм, вот описал его, и вспомнился Рокко из "Святых из трущоб"... Ну, так для тех, кто в танке, – это почти он. Только вместо девяносто второй «Береты» – «Магнум» и пистолет-пулемет Томпсона. И вот как раз он (Джо, не Томпсон) и является главным героем второй DLC Mafia II: Joe's Adventures. Хотя способные сами находить кнопку вызова лифта наверняка уже и так это поняли из названия аддона.

«Опя-я-ять...»

... – говорил орочий рабочий во втором «Варкрафте». Впрочем, знакомые с русской озвучкой этой замечательной игры знают, что при некоторых нетривиальных условиях он мог сказать и кое-чего похлеще, что в журналах печатать не принято. Так вот, честно говоря, весь его лексикон замечательно способен озвучить добрую половину всех мыслей, которые посетили мой череп во время тестирования сегодняшней геймы.

Конечно, особо многого от таких DLC'шек требовать не принято. Чай, не всем быть «Близзардами» с их супераддонами, прочно торчащими в программе WCG вот уже который год подряд. Но, по крайней мере, ухудшать то, за что любили оригинал, – это ацкое некомильфо и местами просто преступление.

Прогресс и регресс

Впрочем, начнем с хорошего. То есть с тех самых плюх, которые положено пихать в аддоны, чтобы они таковыми назывались. Вот здесь должно быть много интересного текста... Но вынужден обломать тебя, о мой компьютеризированный читатель, – не в этом случае. Новая машина, шесть локаций и двадцать четыре неоднозначные миссии, проходимые от силы за 7–8 часов и практически не связанные между собой... и все. То есть, по сути, нам под видом полноценного аддона подсунули средней вшивости мишшн-пак. А в Соединенных Штатах Пендостана еще и дерут за него аж десять убитых енотов. Безобразие? Однозначно.

Правда, миссии местами вполне себе ничего. Мне, например, понравились гонки на выживание на льду. Красиво и, как говорит моя знакомая, «атмосферненько». Но вот только в большинстве случаев проходить их следует строго противоположным образом по отношению к тому, что нам предлагают разрабы и во всю глотку орут напарники на соседнем сидении ретро-развалюхи.

Вот, например, развозим мы на грузовичке разные вундервафли по городским вундервафля-шопам. И в один прекрасный момент на хвосте нашего крупногабаритного тарантаса ВНЕЗАПНО оказывается небольшой такой маневренный трахтомобиль с вооруженными трахтенбергами, которые тут же проявляют устойчивое желание устроить нам несчастный случай, связанный с отравлением свинцом. Что в таких случаях полагается делать? Правильно – сваливать во всю прыть наших лошадиных сил. А вот тут фигушки – при подобной тактике действий мы через небольшой промежуток времени знакомимся со страшным зверем гамовером и лоадимся. Что делать? Все просто – бросаем наш тарантас к чертям, выхватываем свою ручную гаубицу и применяем ее по назначению, после чего спокойно едем дальше. Как-то, знаете, не так я себе представлял работу одинокого поставщика оружия.

Михаил «Фокс» Лисица

Новые локации Mafia II: Joe's Adventures:

- яхт-клуб;
- депо;
- станция метро;
- супермаркет;
- стройка;
- бордель.



Вердикт

Всем встать! Именем Гэйба Ньюэлла, властью, нагло присвоенной мною самим, по статье 666 Уголовного Кодекса Геймерской Федерации «Запарывание сюжетности», «Мафия 2: Приключения Жорика» признана виновной и приговорена к пожизненному заключению в колонии для аддонов средней паршивости. Причины просты: в оригинальной игре все было связано, там был сюжет, там было интересно узнать, что для чего делается, и какие у этого будут последствия. Здесь же – просто 24 миссии. Хотя, если уж очень хочется помафиозить в роли обезбашенного жирдяя, не заморачиваясь на сюжете, гейма даже может кому-то понравиться.



Вьетнам, Вьетвам, Вьетвсем

Vietnam, римейк оригинального Battlefield, настолько понравился поклонникам серии, что они стали умолять повторно реализовать такой сеттинг. Ребята из DICE прислушались к фанатам и каким-то чудом, между созданием дополнительных карт для Bad Company 2 и мультиплеерного компонента Medal of Honor, нашли время для разработки полноценного расширения последней Батлы.



Вперед в прошлое

Battlefield: Bad Company 2 был одарен массой обновлений, но большинство из них лишь адаптировали старые карты под существующие режимы. Недавний же прилив апдейтов принес столько нового контента, что его практически хватает на полноценный сиквел. Последний, седьмой по счету map pack, любезно предоставленный игрокам бесплатно, переносит три локации из кампании в мультиплеер, а также две популярные карты из первого Bad Company – Harvest Day и Oasis. Но недавно вышедшее расширение Vietnam радует больше всего, причем как новичков, так и ветеранов Battlefield.

С первого взгляда создается ощущение, что перед нами все тот же BC2, только с измененными текстурами. Нас кинули? Отнюдь! Несмотря на то, что классы игроков, режимы и механика геймплея остались прежними, «Вьетнам» дарит совершенно новые ощущения. В первую очередь они заметны благодаря хорошо подобранной атмосфере, визуализации и звуковому сопровождению, соответствующему тем временам. Пожары где-то на заднем плане коптят небо, а на фоне играет песенка Fortunate Son, напоминая о фильме «Отряд».

15 долла, моя любить тебя долго-долго

На сам игровой процесс, в первую очередь, влияют новые (а точнее, старые) стволы с полной ребалансировкой. Теперь они куда более пригодны для схваток на ближних и средних дистанциях, а любителей ставить халявные хедшоты из пулеметов через всю карту ждет облом – прицелы здесь есть только на снайперках. В общем, новых железяк много, но больше всего игроки заинтересовались невероятно мощным огнеметом, из-за чего зеленые в начале матча локации ближе к концу превращаются в тлеющие выжженные пустоши.

Дизайн уровней в корне меняет привычный для игроков BC2 геймплей. Здесь много кустов, траншей, скрытых туннелей, речушек и мостов через них. Использование специфической географии местности просто необходимо как для выживания, так и для попадания в тыл врага. Причем для каждой из четырех карт нужен отдельный подход к стратегии и импровизация на ходу.

Транспорт стал чуть более интересным элементом процесса взаимного уничтожения: по пересеченной местности передвигаться стало труднее и опаснее, так как разведчики могут использовать густую растительность для укрытия и незаметно налепить пару-тройку взрывчаток прямо на бампер, но встроенный в танки огнемет дает почувствовать себя настоящей машиной убийства. Кстати, находясь в транспорте, можно слушать радио и переключать станции – музыку будут слышать даже противники.

И все это за 15 долларов, что по западным меркам, является четвертью стоимости полной игры.

Дороги хороши, а вот дураки...

К сожалению, две основные проблемы Bad Company 2 успешно нашли себе место и во «Вьетнаме». Регистрация попаданий до сих пор хромает на обе ноги, пропуская пули и удары ножом сквозь тело без каких-либо последствий для здоровья, а отсутствие командной работы в отрядах дает понять, что играть лучше исключительно с друзьями.

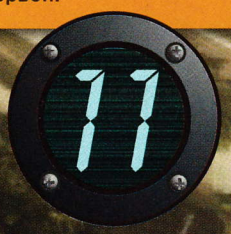
Дима [Butcher] Язовицкий

Командная мотивация

DICE решили взять игроков на «слабо», объявив пятую карту расширения, Operation Hastings, призом. Она будет открыта только тогда, когда сервера зарегистрируют 69 миллионов командных действий игроков (обнаружение, лечение, ремонт и пополнение боеприпасов). Слишком много, говоришь? А я готов поспорить на свои носки, что карта будет открыта весной. Куда интересней будет узнать, какая из трех платформ наберет нужное количество первой.

Вердикт

Bad Company 2: Vietnam не заваливает игрока инновациями с ног до головы, но умудряется сохранить индивидуальность и завоевать звание самого удачного DLC года.





Меченая карма

INFINITY BLADE

iPhone | iPad | iPod Touch

Жанр:
action\RPG

Разработчик:
Chair Entertainment

Издатель:
Epic Games

В 2010-м Epic Games выпустили Epic Citadel, техническую демку Unreal Engine для девайсов от Apple. Она была и есть безумно красивой, но, как известно, роскошная визуализация не делает гениальной саму игру. К счастью, подоспела Infinity Blade на UE, экшн-РПГ, геймплей которой достойно сочетается с красотами движка.

Epic fail?

Что мы знаем о злых могущественных правителях? Они целыми днями сидят в пафосной позе на троне в своем большом страшном замке и ждут, пока отважные рыцари придут, чтобы бросить вызов их бесчеловечной тирании… и умереть. Попав в шкуру такого безымянного рыцаря, игрок за пару минут прорубывается через полчища мелких врагов от ворот замка в тронную комнату, и начинается эпическая схватка со злым королем. Но заканчивается она казнью главного героя быстрее, чем успеваешь понять, что вообще произошло. Спустя двадцать игровых лет новый рыцарь, сын погибшего в неравной схватке и сохранивший все его статы и броню, вновь начинает свой усеянный трупами путь в тронный зал. В результате чего игрок наблюдает вторую казнь своего уютненького рыцаря. А потом третью, четвертую… Понятна механика?

Epic win!

Всего за первые полчаса игры ты успеешь увидеть все, что игра только может предложить. Монотонность и катастрофа? Как бы не так! Игровой процесс настолько безудержно адреналиновый и затягивающий, что даже знакомство абсолютно со всеми аспектами игры ни разу не уменьшит удовольствия от рубки с воинами, ассасинами и прочими троллями.

Кто к нам, с чем, зачем?

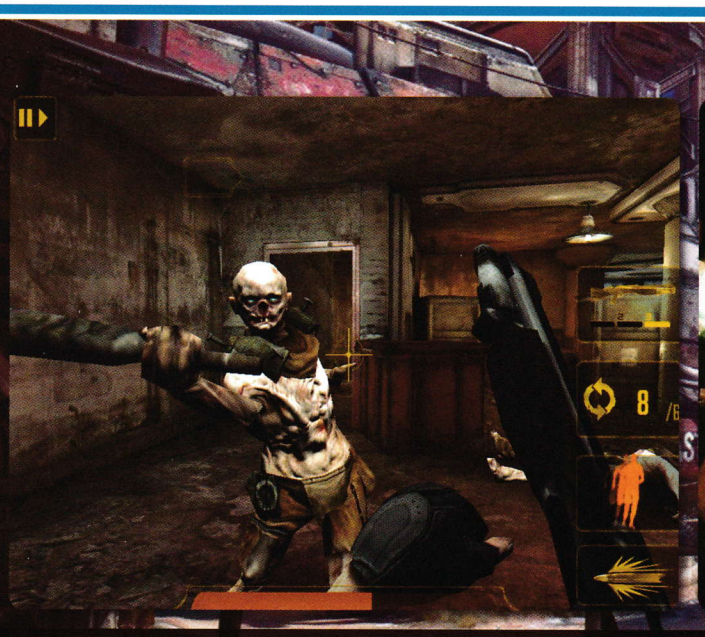
Передвижение по замку сведено до удобного минимума – на экране появляются отмеченные места, к которым главный герой подходит после нажатия на них пальцем. Спустя пару главных героев, ты уже будешь интуитивно знать, куда идти в поисках случайным образом раскиданного лута. Боевка не такая простая, но такая же удобная, как передвижение. Двигая пальцем по экрану в стороны, можно уклонятся от ударов, зажав кнопку щита на дисплее – блокировать удары, а рубить вражину – резким движением пальца, направление которого отвечает за направление удара. Последнее, кстати, играет ключевую роль в пробивании защиты противников, к каждому из которых требуется индивидуальный подход. У разных классов отличается броня, способности, особенности ведения боя, слабые и сильные места, и простым безумным долблением можно добиться разве что трещины на дисплее. Здесь нужно продумывать чередования ударов – и это просто шикарно. Победа над противниками дает очки опыта, и после каждого левел-апа можно улучшить различные статы протеже, вроде силы или скорости. Кач идет быстро, так, что битвы вызывают зависимость, и прекратить играть часто приходится лишь тогда, когда садится батарейка. Кроме прокачки, радует наличие огромного количества всяких вкусных рулезов, вроде уникальной брони, крутого оружия и магических артефактов, благодаря которым можно кидаться заклинаниями, вырисовывая спелы на экране девайса.

Олег a.k.a RageQuitter



Вердикт

Глядя, какую лепоту показывает Unreal Engine, можно подумать, что глаза тебя обманывают. Сочная и драйвовая механика игры не дает скучать ни секунды, вызывая мгновенное привыкание и желание снова и снова бросать своего рыцаря в битву с толпой вражеских источников экспы и лута.





Родственные души

Катерина Анна Кэнг – президент, заведующая отделом id mobile, является женой Джона Кармака.

Ненавижу яблоки!

Заметно, что id Software, делая мобильный Rage, не ставили главной целью создание полноценной игры. Впрочем, это не мешает ей быть довольно красивым, качественным и стоящим проектом, на который вообще не жаль потратить деньги и время.

iPhone | iPad | iPod Touch

RAGE

Жанр:
FPS

Разработчик:
id Software

Издатель:
id Software



iPod

Да, id больше рассматривали Rage как пиар грядущей полноценной игры на компьютер и приставки. А также в основном пробовали себя на iPhone, чтобы оценить качество последнего как игровой приставки и его дружбу с кроссплатформенным движком id Tech 5. Правда, здесь используется не полная версия моторчика, а специальная технологическая разработка, которая имеет лишь некоторые из элементов нового движка, например, megatextures, и написана она специально для iPhone. Зато стоит игра не так много: с AppStore HD-версию можно официально забрать за 2 доллара, а обычная версия обойдется всего в 99 центов. Различие между версиями заключается в том, что HD содержит текстуры высокого разрешения, поэтому запустится только на iPhone 3GS, iPhone 4, iPod Touch 3G (32/64GB), iPod Touch 4, и на iPad. Для всех остальных вариантов – SD.

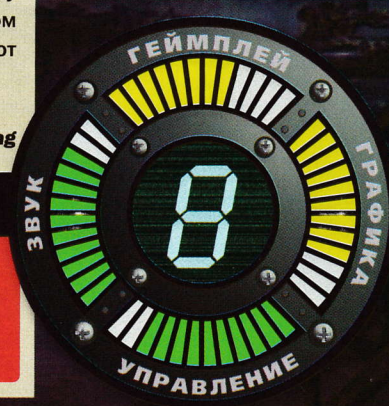
Вагончик тронулся

«Яблочный» Rage – классический рельсовый шутер. Перебив всех противников в одной комнате, игра сама ведет главного героя в другую, где он задержится, пока не очистит ее от монстрового содержимого. В нашем распоряжении три вида оружия – пистолет, дробовик и автомат – каждый довольно мощный способ доставить немного смертельного свинца в тушку или голову очередного мутанта. Управление, ахиллесова пята игр на iPhone, сделано из рук вон замечательно: можно целиться и уклоняться, как двигая пальцем по дисплею, так и наклоняя девайс. Правда, в случае с габаритным iPad, второй вариант вызывает ряд проблем. Сбор всяких полезных предметов и перезарядка также вполне удобны, причем последняя отчасти слизана с Gears of War. Если повторно нажать на кнопку reload в нужное время, патроны окажутся в стволе значительно быстрее, и игрок получит временный бонус к урону.

Яблоко раздора

Графика игры выше всяких похвал: визуальные эффекты по качеству ничем не уступают играм на PlayStation 2 и X-box, что не мешает игре показывать впечатляющие 60 кадров в секунду. Анимация противников изящная и плавная, уровни и мутанты замечательно спроектированы и разрисованы с любовью и педантичным вниманием к деталям. В наличии также – динамическое освещение и брызги кровищи, разлетающиеся с того места, где до выстрела из дробовика только что была голова мутанта. Никакого сюжета в Rage не имеется, кроме рассказа о том, что это первый сезон доброго и полного человеколюбия реалити-шоу. Прохождение трех его эпизодов подарит игроку массу позитивных эмоций и желание угостить свинцом мутантов еще разок-другой. К тому же, id обещают в будущем скормить нам еще парочку сезонов.

Frag



Вердикт

Несмотря на то, что гнев считается пятым смертным грехом, владельцам «яблочной» техники грешно как раз ему не предаться в Rage HD, мобильной пробе пера легендарных id.



В ожидании прекрасного

Crysis 2

Жанр:
FPS

Разработчик:
Crytek

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
22 марта 2011 г.

PC | X360 | PS3

Вдоволь погоняв игрока по джунглям на безымянном острове около китайского побережья, злобные инопланетяне решили попробовать на вкус и другие джунгли – на этот раз из бетона, стекла и железа. А заодно разрушить Нью-Йорк и убить всех людей, только очень, очень красиво.

Красота требует

Еще задолго до выхода Crysis 2 успели окрестить самой красивой игрой всех времен, народов, цивилизаций, галактик, поколений и так далее. Коленопреклонение в данном случае вполне заслуженное. Выпестованный в кузнях немецкой студии Crytek новый движок CryEngine 3 дает картинку чудеснее и прекраснее явления ангела в виде Джессики Альбы. При просмотре трейлеров и геймплейного видео Crysis 2 глаза перебывают в состоянии, приблизительно похожем на оргазм – такой лютой, чудовищной красотищи на экране мир действительно еще не видывал. Один только момент, когда главный герой смотрит вверх, и на него обрушивается огромный небоскреб, настолько детализирован, что если ты забыл перед просмотром надеть теплые сухие подгузники – не избежать мороки с вытиранием кресла. Разработчики признаются, что, создавая пейзажи разрушенного пришельцами города, они вдохновлялись кинокартинами «Я легенда» и «Послезавтра». Нам почему-то кажется, что когда Crysis 2 выйдет, визуальная составляющая вышеупомянутых фильмов будет смотреться на его фоне не серьезней школьной самодеятельности. Но не лепотой единой игра планирует брать игрока за жабры и макать в самую гущу событий!

Сюжет

Crysis 2 расскажет историю о том, что произошло в 2023 году, спустя 3 года после событий первой части. Оказывается, злобные пришельцы цветут и пахнут и успели покорить большую часть обитаемой территории прекрасного голубого шарика, именуемого нами планетой Земля. Почти все большие города опустошены и превращены в руины, повсюду царит хаос, но, тем не менее, человечество не отчаивается и оказывает чахленькое, но все же сопротивление. Хотя шансов выжить у нашего вида довольно мало: воздушное пространство контролируется космическими кораблями, а в города для контроля запущены специальные зонды и прочие космические уроды. Как и в первой части, будет наличествовать третья сила, которая одинаково терпеть ненавидит и пришельцев, и игрока. К счастью, в этот раз обещают обойтись без обезбашенных северокорейцев – они поехали развлекаться в Homefront, о котором ты можешь прочитать на следующей странице. В Crytek пока невинно хлопают глазками и озадаченно спрашивают «Was? Was?», когда у них интересуются, кто станет нашим протеже в Crysis 2. Несмотря на игру в молчанку, понятно, что, скорее всего, главным героем окажется либо протагонист из первой части, либо майор Лоренс Бернс оттуда же.

В целом же, девелоперы божатся, что сюжет сиквела будет куда более жестким и убедительным, по сравнению с оригиналом, и ответит на множество вопросов, не раскрытых в первом Crysis. Известно, что форма подачи сюжета несколько изменится: подробности и многочисленные фрагменты не будут скармливаться игроку с ложечки, а будут раскиданы по всему миру. Так что придется искать и исследовать.

Права и свободы

В общем геймплей Crysis 2 останется похож на игровой процесс предшественника, но в этот раз все будет проходить под слоганом «Освободите Вилли». Игрока, как и прежде, забросят в гигантскую «песочницу» с открытыми и свободными для перемещений бесшовными уровнями, но при этом у него будет куда боль-

Главное, чтобы костюмчик сидел

Анонсированы изменения в нанокостюме главного героя, прокачанного до версии 2.0



Скафандр можно будет улучшать, навешивая на него различные наворо-ты, а-ля рентгеновское зрение, способность отбивать пули и т.д.

Появится «тактический» режим, позволяющий вычислять врагов, союзников, нейтралов, а заодно цели и предметы; также с его помощью можно будет ставить метки на местности или вещах. Еще, по слухам, он будет давать игроку подсказки

Режимы «сила» и «скорость» будут объединены в новый – «мощь»

HUD будет полностью перелопачен и станет уникальным для каждого отдельного режима нанокостюма

«Броня» будет полностью переработана

При переключении из одного режима в другой, костюм будет непродолжительное время иметь свойства обоих

«Инфильрация» станет пассивной способностью и даст больше возможностей стелс-режима, помимо опции невидимости

ше свободы действия: вокруг будет множество разрушаемых и взаимодействующих с игроком объектов, которые, например, можно быстренько обрушить на противника, а не обстреливать его битый час.

Кризис жанра

Похоже, что ребята из Crytek вдохновлялись не только киношными пейзажами постапокалиптического Нью-Йорка, но и внимательно изучали последние игровые поделки. Мы предполагаем, что им пришелся по душе Prototype (еще бы, кому может не понравиться такая добрая игра о цветах и любви, где главный герой поет песни о добре на берегу реки из йогурта?). Prototype, по всей видимости, натолкнул девелоперов на мысль, что игрок может передвигаться не только вперед-назад и в стороны, но и вверх, в результате они заговорили о так называемом «вертикальном геймплее». О нем пока мало что известно, но, похоже, можно будет удирать от инопланетян по стенам небоскребов, хотя не факт что это поможет: искусственный интеллект врагов модифицирован на такой случай. Не прошла незамеченной для немцев и мания на стрельбу с прятками: в Crysis 2 будет присутствовать система укрытий. Ну и, конечно, не стоит забывать о мультиплеере, который был обновлен и переработан, чтобы оказывать здоровую конкуренцию современным сетевым шутерам.

Nazghul, KhaJ-Tosin

НАШ ПРОГНОЗ

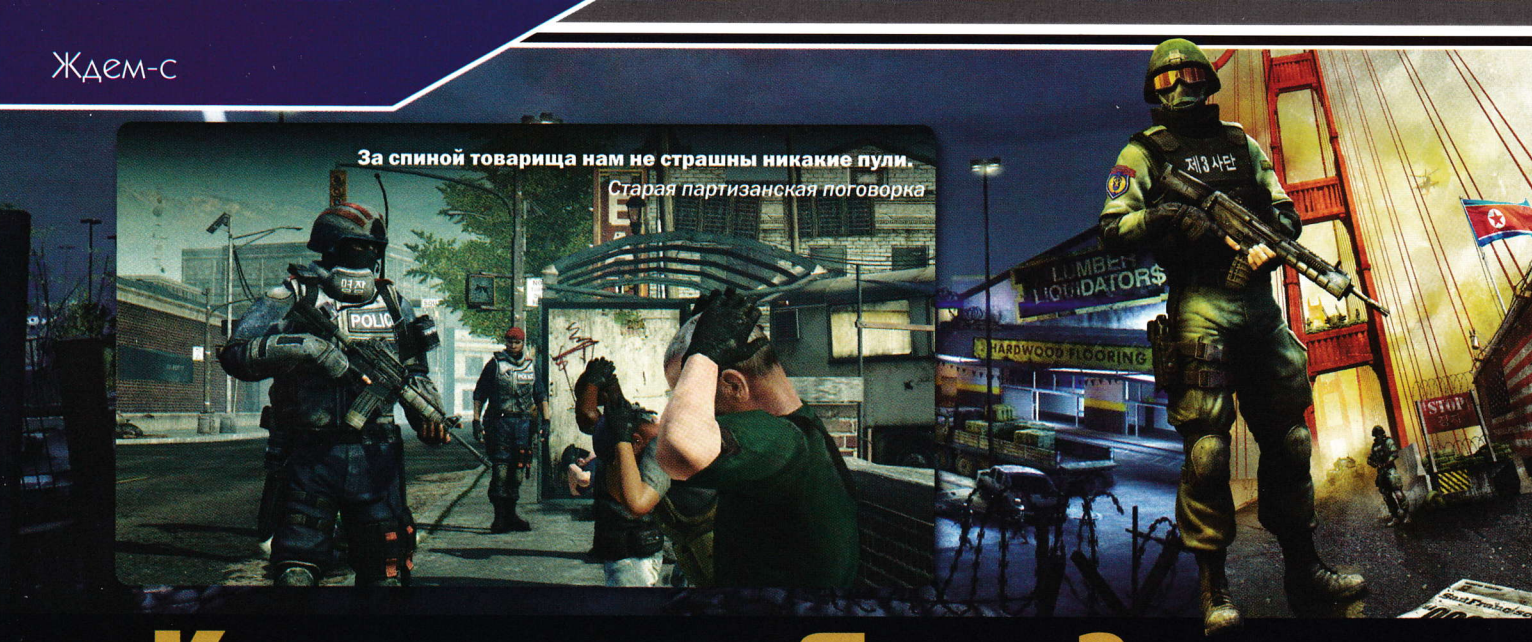
11\12

В прошлый раз Crytek удалось совместить крепко цепляющую нерв удовольствия графику, лихой геймплей, нескучную историю и незабываемую атмосферу. Игра сажала на иглу. Отменяла тысячелетия цивилизованного развития, привычку мыть руки перед едой и ноги перед сном и признавала недействительной женевскую конвенцию. И у нас нет ни единого сомнения, что вторая часть ее в этом уделает. Ждать подано!



5 фактов о Crysis 2

1. Похоже, финансовый кризис ударил и по «Кризису»: Crytek больше презрительно не фыркает при словосочетании «консоли нового поколения», а старательно привинчивает Crysis 2 на X-box 360 и PS3. Один из отцов-основателей студии, Джеват Йорли, сказал, что у решения больше не пренебрегать консолями есть две основные причины. «Во-первых, это больше, чем просто финансы. Мы выплачиваем зарплаты, и все мы должны за что-то жить», – отмечает разработчик, – «во-вторых, на протяжении последних трех или четырех лет нам мозг проели постоянными вопросами «Когда на консоли? Когда на консоли? Когда на консоли?» В завершении Джеват, вытирая слезки волосатой ручкой, убеждает, что Crysis 2 не будут упрощать в угоду консолям.
2. Дату релиза игры переносили несколько раз. Сначала – с 2012 г. на осень-зиму 2010 г., а затем – на март 2011 г.
3. 24 марта 2010 года появились слухи, что сценаристом игры является Питер Уоттс, которого за нападение на офицера приговорили к двум годам лишения свободы. Спустя некоторое время оказалось, что Уоттс к «Кризису» не причастен, разве что только к кризису среднего возраста.
4. По мнению экспертов, Crysis 2 на несколько лет безнаказанно экспроприирует звание самой красивой игры для PS3, Xbox 360 и ПК. Кроме того, на всех платформах «Кризис» будет поддерживать 3D-изображение.
5. Crysis 2 является второй частью запланированной трилогии.



За спиной товарища нам не страшны никакие пули.
Старая партизанская поговорка

Как дела у Янки?

HOMEFRONT

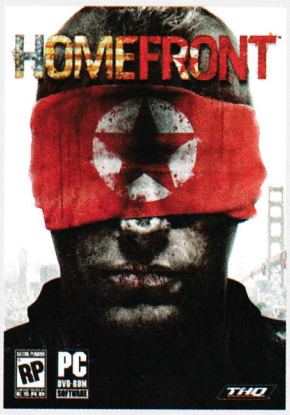
Жанр:
FPS

Разработчик:
Kaos Studios (консоли),
Digital Extremes (ПК порт)

Издатель:
THQ

Дата выхода:
11 марта 2011 г.

PC | X360 | PS3



Кто бы там что не говорил, но американцы – те еще мазохисты. Захватывали, разрушали и натягивали США по самое набалуйся все кому не лень. И ладно бы Советский Союз (Freedom Fighters, Red Alert) или инопланетяне (бесчисленное количество примеров). Даже такие безобидные державы, как Грузия, тоже покушались на звездно-полосатую целостность – вспомните первый Splinter Cell и главного злодея КоМБайна Николадзе. Теперь наступил черед Северной Кореи надрать демократии зад.

Call of Battlefield

С первых роликов стало понятно, что грядущий шутер Homefront является сублимацией Call of Duty и Battlefield. Во всяком случае, его мультиплеерная часть, а сингл предпочитает полностью уподобляться «Зову Чести». Единственное отличие: в одиночной кампании игроку предстоит присоединиться к партизанящим отрядам воинственных американцев и большую часть времени действительно партизанить. Придется также выживать в условиях вражеской оккупации с превосходящим числом противников, когда патронов не хватает, оружия не хватает, и если хочешь воевать дальше, – будь добр, обыскивай карманы покойников на предмет полезных ископаемых. Ближе к концу игры разработчики обещают немного скрасить будни простого штатовского ополченца, вверив в его распоряжение арсенал посерьезней и соратников побольше. Среди наиболее интересных заявленных вкусняшек – огромный шестиколесный вездеход с ракетницами и пулеметами, превращающий в пыль все, на что через специальный бинокль указывает игрок.

В числе с теплотой ожидаемых нововведений в мультиплеере – возможность за убийства и выполненные задания получать валюту и тратить ее прямо на поле боя для покупки оружия, перков, вертолетов, танков и прочих средств пацификации. В мультике ожидается вместительность до 32 игроков и знакомые по последним играм серии CoD режимы.

Прекрасная разруха

Все смотрится на уровне, везде все горит, взорвано и поломано. Сделано довольно стильно – практически пост-апокалипсис, только вместо зоМБи здесь орудуют хитро прищурившиеся заморские громилы, смахивающие по повадкам на нацистов. В наличии пропагандистские плакаты для добавления антуража и элементы sci-fi вроде всяких непонятных лазерных штук, роботических механизмов и прочей ереси. Все-таки, события игры разворачиваются в 2027-м.

Кстати, одно из самых забавных нововведений, помогающих, по словам создателей игры, лучше распробовать атмосферу, заключается в том, что наши соратники не солдаты, а простые людишки с оружием в руках и напухшим патриотизмом в одном месте. И ведут они себя соответственно, а не как лихие профессионалы из других военных шутеров современности.

Khaj-Tosin, внук Ким Чен Ира



НАШ ПРОГНОЗ

10\12

Исход войны нельзя предсказать в ее начале, но касательно партизанского Homefront, можно с уверенностью сказать одно: он точно не затеряется в толпе безликих клонов известно каких мультиплеерных шутеров.





Семейные узы

F.E.A.R. был относительно неплохим игровым проектом: достаточно страшным, но, к сожалению, достаточно страшно скучным. В сиквеле дела пошли бодрее, хотя хорошенько ходить в туалет перед игровой сессией (так, чисто на всякий случай) было уже не обязательно. Стоит ли бояться третьей части?

PC | X360 | PS3

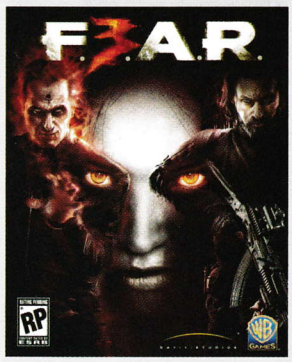
F.3.A.R.

Жанр:
FPS\Horror

Разработчик:
Day 1 Studios при поддержке Monolith Productions

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment

Дата выхода:
22 марта 2011 г.



Страшные перемены

Неожиданно издатель решил поменять все вверх дном, и вместо Monolith триквел нашумевшего триллер-шутера стали делать Day 1 Studios, до этого портировавшие оригинал на консоли. Похоже, их трудами третья часть вообще перестанет щекотать нервишки: теперь главных героев будет две штуки – знакомый нам по оригиналу генетически модифицированный суперсолдат Point Man и его богопротивный брат Пакстон Феттел, один из главных злодеев всех предыдущих частей.

Альма Матерь

Дело в том, что стремная девочка, нынче уже девушка, Альма собирается родить сына от Майкла Беккета, протагониста второй части. А Point Man и Феттел (по совместительству, тоже ее сыновья) собираются сделать ей кесарево методом трепанации черепа. При всем этом Дэнни Торли, руководитель Day 1 Studios, клятвенно убеждает, что в игре будет больше ужасов, по сравнению с оригиналом, и новый вид кооперативного режима. Лично мы готовы поставить его слова под большое сомнение, так как он убеждает, что это будет «кооперативное противостояние», но по роликам отчетливо видно, что братья действуют заодно. А ведь, как известно, одному намного страшнее, чем при наличии компании, пускай даже полугодовалого младенца. Хотя есть вариант, что Феттел и Point Man будут по старинке враждовать аж до последних уровней, но это маловероятно.

Кстати, в F.3.A.R. будет новый, собственный моторчик девелоперов – Despair, взамен знакомого нам Lithtech Jupiter Extended от Monolith Productions. Картинку он выдает симпатичную, но какую-то мыльно-маслянистую.

Шайтаныч

Слова и буквы

F.E.A.R. в оригинале расшифровывается First Encounter Assault Recon, что со шведско-китайского диалекта тибетского языка переводится как Штурмовое Подразделение Первого Контакта (Ш.П.П.К.). В русской локализации это все небанально назвали **Ф.Е.А.Р.** – Федеральная Единица Агрессивного Реагирования. Вдоволь посмеявшись над феаром, мы решили предложить свои, более адекватные варианты перевода.

Ф.О.Б.И.Я. – Формация Обороны и Боевого Исследования Явлений
С.Т.Р.А.Х. – Специальный Тактическо-Разведывательный Атакующий Холоп
У.Ж.А.С. – Универсальный Жестоко Атакующий Спецотряд
Ж.У.Т.Ь. – Жадные Утята Тырят мягкий знак
П.А.Н.И.К.А. – Профессиональные Автономные Ниндзя Из Казахстанского Ада

НАШ ПРОГНОЗ

Разработчики обещают улучшенную систему укрытий, заикаются о кооперативе, который чуть ли не уделает Left 4 Dead, и вообще клянутся сделать конфетку. Учитывая, что противников можно будет давить огромными роботами и отстреливать по старинке с замедлением времени, да к тому же трудами Феттела мучить их психотропной атакой, швырять при помощи телекинеза, вселяться в них и пользоваться другими милыми способностями, мы сомневаемся, что будет страшно кому-то кроме непосредственно врагов и монстров. Но шутер, как таковой, должен получиться неплохим.

8\12





Ах, как хочется ворваться в Городок

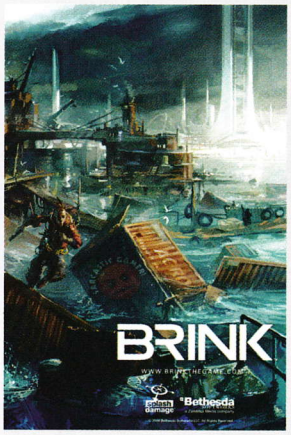
BRINK

Жанр:
FPS

Разработчик:
Splash Damage

Издатель:
Bethesda Softworks

Дата выхода:
первый квартал 2011 г.



PC | X360 | PS3

Обычно разработчики громко кричат, что их новый проект станет настоящей революцией. A Splash Damage молча делают их аж три штуки в одном флаконе. Глядя на эту игру, дедушка Ленин рыдал бы от счастья.

Вива ля раз

В 2045-м уровень мирового океана неожиданно поднялся, и все люди умерли, кроме жалкой 50-тысячной кучки выживших, приютившихся в шикарном плавучем городе под названием «Ковчег». Единственная загвоздочка заключается в том, что «Ковчег» был рассчитан на 5 тысяч толстосумов, которые любят свежий воздух, красивые виды и чистые писсуары, и, понятное дело, плавучая жилплощадь не может прокормить такую ораву. Именно здесь начинается первая Революция: в игре нет традиционных плохих и хороших парней. Одна сторона, представленная пестрым сбродом, пытается прорваться в главную башню «Ковчега», чтобы выгнать оттуда бессердечных обитателей, обрекших их на голодную смерть в трущобах. Другая сторона – защитники островного города, пытающиеся не пустить волну террористов и оборванцев в остатки цивилизации.

Вива ля два

Здесь же во всей красе предстанет вторая Революция: игрок не будет одиноким волком среди сотен бестолковых компьютерных баранов – в Brink по обе стороны баррикад будут сражаться настоящие, самые взаправдашние, люди. То есть, Splash Damage объединит сингплеер, мультиплеер и кооператив в один масштабный режим. Пока остается загадкой, как будет происходить продвижение по сюжету, какое будет разделение на уровни и что будет с сохранениями. Но мы предполагаем, что это будет следующий этап эволюции режима Assault из UT2004.

Вива ля три

Третья революция обещает затмить главные паркур-игры: грубо говоря, в механику командного шутера будет вставлен упрощенный и облегченный Mirror's Edge с просто гениальной системой управления. Зажимая специальную и единственную кнопку «взаимодействия» с окружающей средой, игрок сможет творить просто безумные вещи. Если на бегу смотреть над столом, то персонаж ловко перепрыгивает мебель, а при взгляде под стол, протеже ловко ныряет между гостеприимно расставленными ножками. Прыжки, отскоки, подтягивания, пробежки по стенам и вся прочая радость из «13 района» обещает быть представленной в лучшем виде.

>yaoi< DiNABOL Чё?

Свежий Оливье

Разработчики признаются, что долго ломали головы над стилизацией игры и остановились на сводящем судорогой реализме в лучших традициях Crysis. Но затем в студию пришел новый арт-директор – Оливье Леонарди, приказавший выкинуть реализм на свалку и переделать все в комиксово-карикатурном стиле. Продолжительные споры несогласных прекратились после того, как игра приобрела непередаваемый шарм, невероятно изящный и неповторимый. С тех пор в офисе компании висит плакат «Оливье был прав!» Кстати, картинку игре обеспечит движок id Tech 4 с обновленным механизмом рендеринга и улучшенной поддержкой многоядерных процессоров.



НАШ ПРОГНОЗ

11\12

Несмотря на то, что Brink – практически первая полноценная игра Splash Damage (до этого они ваяли мультиплеер в Return to Castle Wolfenstein и Doom 3, а также частично создавали Wolfenstein: Enemy Territory и Enemy Territory: Quake Wars), мы уверены в ее успехе. Ролики выглядят впечатляюще и соответствуют всему обещанному девелоперами: паркур шедеврален, графика сочнейшая, да и стрельба кажется очень драйвовой.





Краснота требует жертв

О том, что «Красная Фракция 4» будет, публика узнала еще до выхода третьей части, Red Faction: Guerrilla. Но долгое время разработчики отмахивались туманными формулировками, обещая игрокам Армагеддон в «совершенно новом месте» и с «множеством удивительных нововведений», не вдаваясь в подробности.

PC | X360 | PS3

RED FACTION ARMAGEDDON

Жанр:
TPS

Разработчик:
Volition

Издатель:
THQ

Дата выхода:
март 2011 г.

Марс атакует

Насчет нового места Volition слегка покривили душой – мы все еще на любимой красной планете (сюда стоило бы ввернуть какую-то шутку про то, что не место красит фракцию, но ладно) – Марсе. Вернее, внутри нее, как в старые добрые времена первой части Red Faction. Дело в том, спустя 50 лет после событий Guerrilla, непонятный метеорит врезался в планету, поломал Терраформер, который превращал местную атмосферу в подобие земной, позволяя спокойно дышать, и сделал дальнейшее перебивание на поверхности невозможным. Вспомнив молодость, шахтеры прокопали масштабные туннельные города и стали обитать в них. И когда, казалось бы, все стало хорошо, Дариус Мейсон, балующийся наемничеством внук знакомых нам героев третьей части Алека Мейсона и Саманьи, расковыривает ~~портал в ад~~ пещеру с дремлющей там злобной инопланетной расой. И начинается...

Врут и не краснеют?

Таким нехитрым сюжетным поворотом разработчики попробуют в квадриквеле совместить лучшее из предыдущих частей: любимые клаустрофобами узкие подземные лабиринты и пещерные города из первой части с полной разрушаемостью построек из последней. Правда, Volition грозятся устроить нам увлекательную экскурсию длиной в 20% всего игрового процесса по гостеприимной поверхности, где нужно будет очищать культистские сооружения и освобождать из коконов похищенных инопланетянами колонистов.

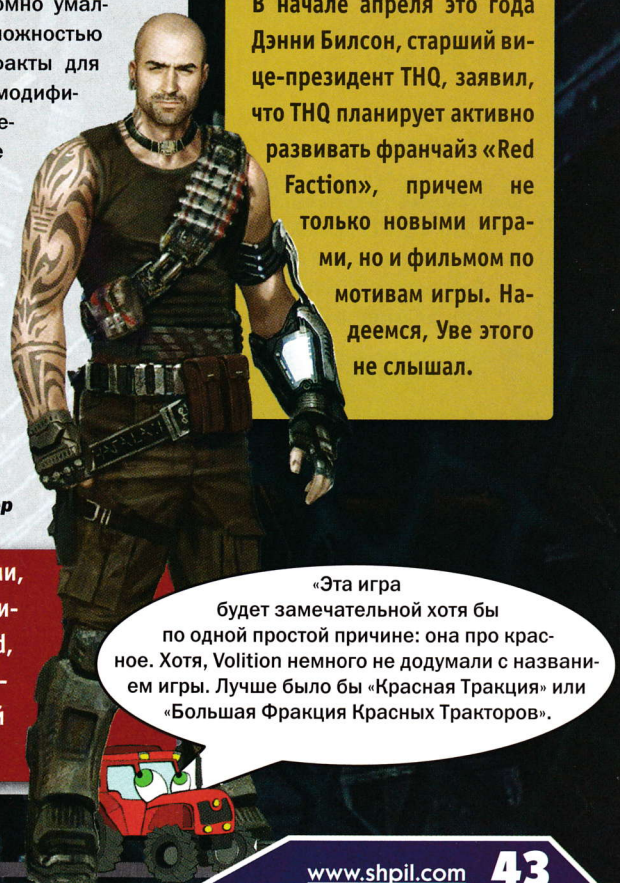
Красный и опасный

Арсенал скорее всего не сильно изменится, (да, да, крутейшая нановинтовка останется, но эта семейная реликвия Мейсонов будет не расчеплять, а чинить объекты) по сравнению с Guerrilla, хотя лично мне очень хотелось бы увеличения боекомплекта. Девелоперы о количестве патронов скромно умалчивают, зато грозятся возможностью искать инопланетные артефакты для создания нового оружия и модификации старого. Появятся и свежие интересные пушки вроде магнитного ружья: стрельнув сперва в один объект, а затем во второй, можно заставить первый катапультироваться ко второму. Таким образом, например, можно будет навернуть противника огромным камнем или швырнуть инопланетного негодяя, прошибив им несколько стен.

Frag, потомственный шахтер

Красное кино

В начале апреля это года Дэнни Билсон, старший вице-президент THQ, заявил, что THQ планирует активно развивать франчайз «Red Faction», причем не только новыми играми, но и фильмом по мотивам игры. Надеемся, Уве этого не слышал.



НАШ ПРОГНОЗ

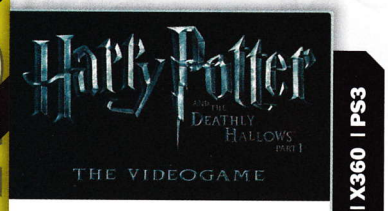
Старая добрая «Красная Фракция» под землей, с разрушениями, с большими роботами, новыми стволами и дополнительно анонсированным кооп-режимом на 4 человека а-ля Survival в Crimsonland, когда на тебя прут и прут полчища врагов, а ты отбиваешься, отбиваешься, отбиваешься... Должно получиться вкусным, как красный борщ.

9\12

ACHTUNG! DAS IST ATZTOI!



Гарри оно синим пламенем



PC | X360 | PS3

Жанр:
action

Разработчик:
EA Bright Light

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Pentium 4 2,4 ГГц/Athlon 64 X2 2.4 ГГц, 1,5 ГБ памяти, GeForce 6800/Radeon X1600, 5 ГБ места на HDD

Сага о Гарри Поттере давно вошла в мировую сокровищницу литературы, оставив по себе память замечательной, красивой, доброй и яркой сказки, которую жадные буржуины коверкают чудовищно отвратительными экранизациями и еще более гадкими игронизациями.

Выплюнь каку

К Гарри Поттеру лично я отношусь хорошо, можно даже, слегка покраснев, признаться, что читал сагу взахлеб, и очень ждал изменений в ландшафте Эммы Уотсон от экранизации к экранизации. Эмма радовала все больше, но экранизации – все меньше, а игры, приуроченные к их появлению во всех кинотеатрах мира, все чаще убеждали меня в необходимости легализации судов Линча.

Смешать и не взбалтывать

Главная ошибка девелоперов: они решили, что если взять модного и крутого Гарри Поттера и прикрутить к нему что-нибудь модное и крутое из модных и крутых игр, то получится втройне моднее и круче. Предположив, что поскольку финальная часть саги самая эпическая, и народу здесь гибнет не меньше, чем во «Властелине Колец» и «Спасти рядового Райана» вместе взятых, то нужно прикручивать элемент шутера, причем обязательно основанного на системе стрельбы из-за укрытий. Получившийся гибрид можно смело охарактеризовать как лося на лыжах в самолете.

Гарри зачищает локации за локациями, выкидывая в противников сотни тысяч заклятий (игрок при этом упорно долбит одну кнопку), периодически прячась за камни, стены и прочие заграждения. Эта вакханалия перемежевывается отвратительными роликами-сценками на движке, на удивление удачными интерактивными вставками и непонятным глупым стелс-режимом. Видно, что разработчики из всех сил старались сделать игру динамичной и увлекательной, но спустя пять минут чистосердечных потуг, почему-то бросили это безнадежное занятие. Пальба заклятиями, мощность которых ничуть не ощутима, наскучивает почти сразу, а погружения с головой в баталию, как это происходит, например, в Call of Duty или Gears of War, нет вообще. Практически все битвы можно отсидеться за укрытиями – враги будут упорно пускать по главному герою сотни заклятий, но даже не предпримут ни единой попытки совершить хоть какой-нибудь жалкий тактический маневр. Сама стрельба из укрытий реализована откровенно ужасно: если на компьютере это еще не очень чувствуется, то счастливым обладателям шайтан-коробки и PS3 предстоит на собственной шкуре почуять все очарование идиотской системы прицеливания. К тому же, кидая из-за укрытия гранату в виде волшебной бутылочки, можно довольно часто обнаружить ее у себя под ногами и немного умереть. Ближе к концу игры укрытия исчезают вообще, зато враги

ACHTUNG! DAS ISTALZTO!

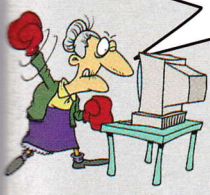




Невероятно, но факт

Даже если ты с большой долей вероятности отличаешь Гермиону от Хагрида, тебе будет приятно узнать 5 главных фактов о вселенной Гарри Поттера

1. До выхода седьмой книги многие полагали, что Волдеморт на самом деле является отцом Гарри, что страшно бесило Роулинг. Она резко убеждала публику в обратном, приговаривая, что народ пересмотрел «Звездных Войн».
2. В мире волшебников серебряный сикль равен 29 бронзовым кнатам, а 17 сиклей по курсу можно обменять на 1 золотой галеон. В пересчете на магловские деньги один галеон равен примерно 63 гривнам.
3. Недавно Джоан Роулинг призналась, что, возможно, мы увидим продолжение саги о Мальчике-Который-Выжил.
4. Самый опасный из драконов вселенной ГП живет в украинских Карпатах.
5. Волдеморта именуют не только как Тот-Кого-Нельзя-Называть, но и Тот-Произношение-Имени-Которого-Связано-С-Определенными-Фонетическими-Трудностями.



«А вот при Сталине, при Сталине-то, такого не было безобразия! И пенсию платили вовремя, и кефир был на 20 копеек дешевле, и молодежь в футбол играла, а не в эти богомерзкие стрелялки компьютерные. Вот Марьильинишна, моя соседка с шестого этажа, говорит, что раньше и про этава вашева Гирю Потного совсем другие игры делали, хорошие. Например, Harry Potter: Qudditch World Cup и Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.»

компенсируют отрицательный айкью дикой мощью и бесконечным респауном. Это делает прохождение практически невозможным даже для самых хардкорных геймеров. Заметь, не сложным и интересным, а тупо нереальным.

Переключение различных заклинаний радует примерно так же, как соседи, любящие долбать стены перфоратором в семь часов утра субботы. Оно медленное, неудобное и в пылу битвы стопорит весь экшн. Управления в игре нет – есть лишь боль, унижение и вывернутые пальцы.

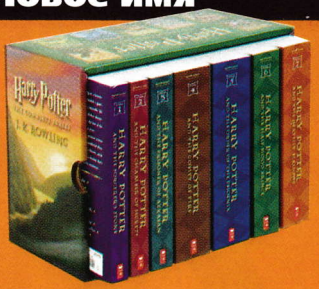
Иногда беготня и массовые убийства Пожирателей Смерти, скелетов, дементоров, фей и прочей магической дряни сопровождается очаровательной Гермионой. Она с одинаковым успехом лихо валит негодяев, страшно тупит и обожает становиться между Гарри и прицелом, наведенным на противника. Видимо, так разработчики хотели показать всю неоднозначность легендарной женской логики. Помимо скучного одиночного режима есть и режим соревнования, где игроку предстоит покидаться «ступефаями» и «экспелиармусами» на время, изничтожая компьютерных болванчиков. На удивление, это довольно интересная часть игры, хотя она абсолютно не компенсирует совершенно гадкий сингл.

Авада Кедвара

Графика выглядит традиционно для игр, приуроченных к выходу фильма. Она вроде бы порой и ничего… Хотя все равно, глядя на экран, возникает четкое убеждение, что разработчики вставили в какашку бенгальский огонь и уверяют, что это праздничный торт. Модели угловаты, палитра сумасшедшая и несбалансированная, локации преимущественно вызывают гниение глаз, хотя редко встречаются и весьма симпатичные зоны. Анимация топорна, ролики откровенно ужасны и куда лучше вместо них смотрелась бы нарезка из фильма. Разве что эффекты от магии получились в принципе, сносно. Музыка в целом – ничего, соответствует действу, а актеры, хоть и не родные из фильма, постарались на славу, местами правда, не попадая в нужную интонацию.

Nomad

Новое имя



ТОП-5 лучших названий для восьмой книги о мальчике-волшебнике, по мнению журнала «Шпиль!»

5. «Гарри Поттер и субъективистко-волюнтаристский волшебный артефакт трансцендентальности».
4. «Гарри Поттер и осенний призыв».
3. «Гарри Поттер и основы математического анализа».
2. «Гарри Поттер и инопланетное вторжение разумных желеобразных мозгоядных креведкоподобных зоМБитрансвеститов».
1. «Гарри Поттер и святая инквизиция».

Вердикт

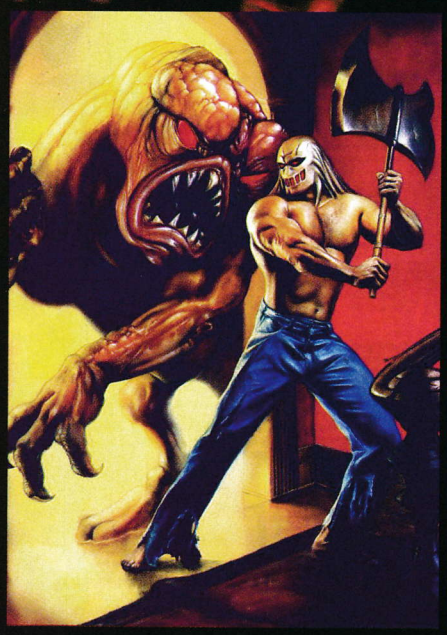
Это уродливая и глупая игра, сделанная без души, интереса и совести с одной лишь целью: скосить бабла. Единственное, что огорчает больше самой игры, – с выходом второй части «Гарри Поттера и Смертельных Реликвий» появится Harry Potter: Deathly Hallows Part II the Game.



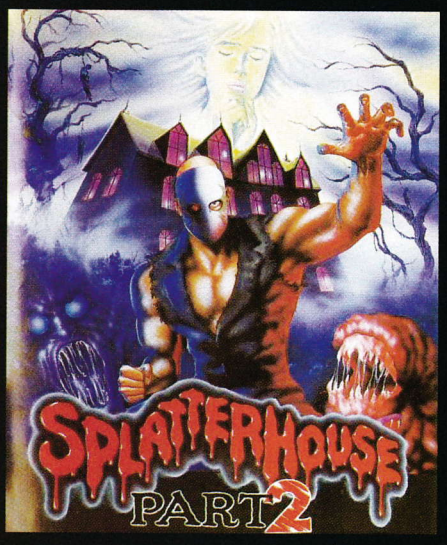




История багровых пикселей







В далеких 80-х, когда игровые автоматы превосходили домашние консоли как в мощности, так и по популярности, гейм-дизайн был прост, словно совковый утюг. Нужно было сделать игру, которая завлекала симпатичной графикой и затягивала динамичным гейм-плеем, но при этом мучила адской сложностью, не прощающей даже мельчайшие ошибки и высасывающей из игрока жетон за жетоном.

Сначала была кровища

Splatterhouse, разработанный компанией Namco в 1988-м, не совсем соответствовал стандартам аркадных сайдскроллеров того времени, но кое-что сильно выделяло его среди других себе подобных игр. В то время как на экранах соседних автоматов под звуки «пиу-пиу» маленькие космические кораблики стреляли разноцветными лазерами, а добрые каратисты демонстрировали весь свой каратизм нехорошим бандитам на улицах Нью-Йорка, Splatterhouse показывал здорового накачанного дядьку в хоккейной маске, в буквальном смысле размазывающего гниющих мутантов по грязным стенам проклятого особняка. Делал он это для спасения своей девушки Дженнифер от злобного профессора, похитившего ее после того, как пара спряталась в здании от шторма. Но об этом мало кто знал, и еще меньше кого это интересовало. В те времена еще не существовало рейтинговой системы, и многие родители даже не подозревали, что их чадо в игровом зале вовсе не гоняет на мотоциклах и не стреляет по уткам.

Игра была одновременно страшной, гадкой и очень увлекательной. Несмотря на упрощенную донельзя боевую систему, удовольствие игроку доставляли не коМБо удары, а брызги крови и куски плоти, которые отлетали от противников после контакта с кулаком, дубинкой или вылетающей из помпового ружья дробью. К тому же, все эти твари были довольно разнообразными как по внешности, так и в поведении, что заставляло игрока искать индивидуальный подход к каждому, в особенности, к боссам. Но пройти все это, не потратив целое состояние, было просто нереально, поэтому вскоре игру портировали на приставки FM Towns Marty, TurboGrafx-16 и ПК. Правда, эти версии претерпели немало изменений – как визуальных, так и геймплейных.

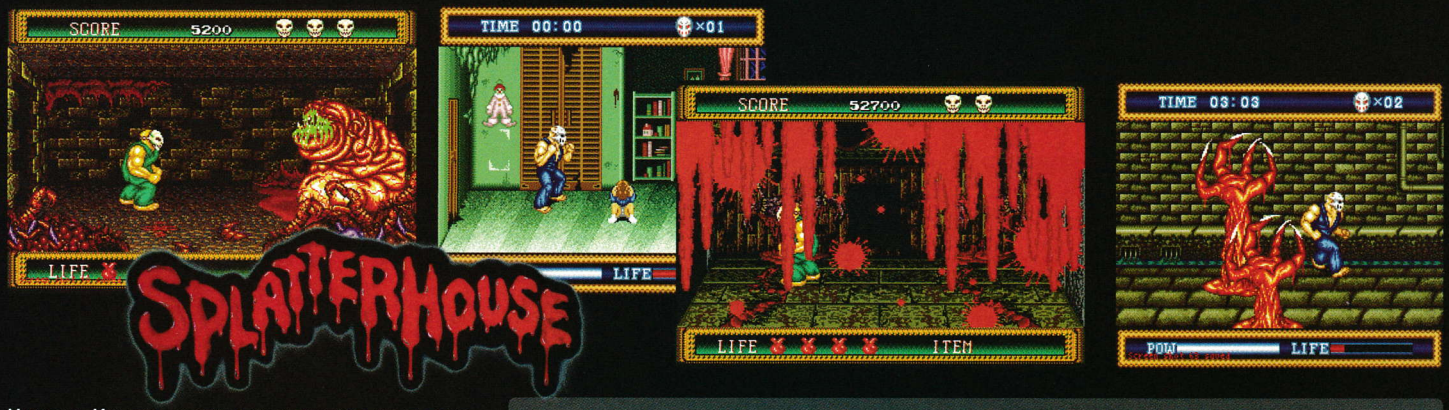
Возвращение хоккеиста

Успех игры неизбежно привел к сиквелу, выпущенному спустя 4 года эксклюзивно для Sega Genesis (Mega Drive в Европе). Геймплей здесь ничуть не изменился, а возможно даже немного ухудшился, поскольку продолжение слегка уступало оригиналу в части разнообразия противников и оружия. А вот с локациями и сюжетом получилось в разы лучше: Рик узнает, что убитая в первой части Дженнифер все еще жива (гипотетически), и все, что ему нужно сделать – это спуститься в глубины преисподней, чтобы забрать ее оттуда, размазав при этом по стенке сотню-другую встретившихся на пути уродливых демонов. Несмотря на то, что Splatterhouse 2 был уже не пожирателем жетонов, сложность здесь не опустилась ни на каплю. И даже нововведенная система паролей не спасала геймеров от постоянных смертей и необходимости заучивать расположение противников наизусть, чтобы пройти игру хотя бы на минимальном уровне сложности. Namco поняли, что серии срочно необходимо обновление.

Вольная жестокость

Обновление поспело уже полгода спустя, но повествовало о событиях, произошедших спустя 5 лет после спасения Дженнифер. Девушка вышла замуж за Рика, родила ему сына Дэвида, и все они жили долго и счастливо… По крайней мере, пока некий злодей по имени Злодей не похитил Дэвида для использования в темном ритуале с целью захвата вселенной.

Splatterhouse 3 взял пример с популярных на то время бит-ем-апов Golden Axe, Double Dragon и Streets of Rage, заменив привычные двухмерные уровни на изометрию, а монотонные размахивания одной рукой на чуть более продвинутую боевую систему с захватами, бросками и ударами ногой с разворота, а-ля Чак



Норрис. Крышу сносила уникальная на то время фича – нелинейность. Уровни представляли собой этажи особняка, каждый из которых был разделен на множество комнат. Посещать их можно было практически в любом порядке, пока не доберешься до помещения с боссом. Загвоздка в том, что перейти в новую комнату можно было, только убив всех монстров в нынешней, а пока кулаки Рика меняли формы лиц мутантов, тикал таймер обратного отсчета. Не успеешь добраться до босса и убить его вовремя на втором этаже – погибнет Дженнифер. На третьем – принесут в жертву Дэвида, и т.д. Но в отличие от других игр с истекающим временем, опоздание здесь наказуемо не экраном «Game over», а радикальным изменением сюжета, что приводило к одной из четырех возможных концовок.

Расстановка комнат и дверей заставляла мыслить стратегически, ведь самый очевидный путь далеко не всегда был самым правильным. На каждом уровне присутствовал как минимум один тайный проход, отправляющий Рика в комнату на другой стороне особняка, наполненную всякими полезностями вроде оружия, здоровья, дополнительных жизней и сфер Силы. Последние позволяли герою временно мутировать, превращаясь в еще более опасную машину убийства.

Но все эти вкусные инновации немалого стоили игре: уровни потеряли нотку индивидуальности, лишились детализации и стали монотонными до ужаса. Противники и боссы, несмотря на свое внешнее разнообразие, ходили и сражались совершенно идентично, изредка проявляя себя особым приемом. Но все они убивались одними и теми же способами, от чего игровой процесс быстро наскучивал, заставляя многих геймеров бросить игру, так и не увидев эпического завершения кровавой саги.

Дима [Butcher] Язовицкий

Зачем платить больше?

После портирования с автоматов версия первой части на TurboGrafx-16 претерпела немало изменений. Вот самые заметные из них:

	Игровой автомат	Приставка
Вступительный ролик	Рик и Дженнифер, пытаясь скрыться от грозы, вбегают в особняк, слышен крик Дженнифер	Показан особняк, звуковое сопровождение отсутствует
Начало игры	Экран «Game Over», сообщающий о гибели Рика, сценка с Маской Ужаса, первый уровень	Первый уровень наступает моментально после вступительного ролика
Маска	Белая хоккейная	Красно-черная. Перекрашена, чтобы не вызывать ассоциаций с Джейсоном Вурхизом
Первое оружие	Тесак	Доска
Уровень жестокости	Высокий	Занижен: меньше крови, вырезаны некоторые крики
Босс 4-го уровня	Перевернутый крест с шестью летающими головами. Сражение происходит в церкви, заканчивается неожиданным криком Дженнифер	Крест заменен черепом, голов вдвое меньше. Церковь заменена обычным коридором, крик Дженнифер отсутствует
Смерть босса 6-го уровня	Извержение эМБриональных жидкостей	Взрыв
Могила финального босса	Деревянный крест	Каменная надгробная плита
Концовка	Маска распадается, Рик уходит от горящего поместья. В конце титров маска формируется заново и смеется	Маска распадается, Рик уходит от горящего поместья. В конце титров оригинальная надпись «Конец»

Вердикт



Трилогия Splatterhouse – далеко не самый удачный образец качественных 16-битных бродилок, но она, безусловно, стала культовой благодаря шокирующим графическим элементам и весьма неплохому сюжету, который, к сожалению, очень слабо раскрыт. Практически на каждом шагу видны элементы нераскрытого потенциала, который Namco отчаянно попыталась реализовать в некст-ген римейке. Так или иначе, любой уважающий себя ценитель классики должен опробовать старые версии Splatterhouse.

АНАЛИЗ КРОВИ



Геймеры и геймерши, а также их родители,
Страшные истории услышать не хотите ли?

Практически любой взрослый человек, глядя, как под чутким руководством геймера на экране творится форменное безумие в виде разлетающихся конечностей и океанов крови, с отвращением отвернется или в лучшем случае сочтет происходящее глупостью. Во многом вина такого непонимания лежит на времени и прогрессе – когда родители многих из нас были детьми, у них были совсем другие игры, а о современных технологиях человечество и мечтать не смело. Но tempora mutantur, et nos mutamur in ilis, как говорили древние римляне: времена меняются и мы меняемся вместе с ними (это доказывает, что древние римляне хорошо разбирались в компьютерных играх). Тем не менее, непонимание и незнание – это очень страшная вещь, от которой прямая дорога к неприязни и нежеланию подпускать неизвестно что к себе и своим близким. Сегодня мы хотим расставить все точки над «ё», все палочки на «т» и все хвостики под «ц», представляя вашему вниманию всю правду об играх и жестокости, которую они несут.



Я сошла с ума

Время от времени появляются новостные сюжеты, которые в этом убеждают. Американский подросток переиграл в игру, снял со стены любимое папино ружье и пошел навестить школьных друзей, на чьих похоронах потом горько плакали все соседи. Кто виноват в трагедии? Компьютерные игры? А изуверов-разработчиков стоит немедленно приговорить к десяти суткам расстрела через повешенье методом четвертования на электрическом стуле в газовой камере? Возможно, отчасти это – правда, но как известно, в нашем мире не все так просто, и существует огромное количество факторов, влияющих друг на друга.

Начать стоит с того, что психически неуравновешенные люди все-таки существуют (если кто-то сомневался). Они совершали ужасные вещи вроде необоснованного массового убийства своих знакомых с последующим самоубийством еще задолго до возникновения компьютерных игр. Во многих подобных случаях, когда всему виной ставят игры, последние служат лишь катализато-

Материал был написан, основываясь на исследованиях Шерила Олсона, Юджина Бересина и Лоренса Катнера - американских психиатров, занимающихся анализом игровой индустрии и ее влияния на молодежь.

5 положительных факторов жестокости в играх

1. Динамичные и жестокие игры не научат геймера метко стрелять или драться как Брюс Ли, но опытный геймер в какой-нибудь неожиданной ситуации (от автомобильной аварии, стихийного бедствия до теракта) вряд ли впадет в ступор. Он быстро сориентируется, и его шансы на выживание благодаря реакции повысятся несравнимо.
2. Запрет жестокости и цензура в играх чаще на самом деле вредят, чем помогают. Это похоже на новую американскую манию – политкорректность, когда дурака надо называть не дураком, а альтернативно образованным. Когда ты знаешь, что если стрельнешь из гранатомета в человека – его разорвет на части, а если отрубить руку – будет много крови, и человек будет орать от боли, ты не станешь этого делать в реальности.
3. Некоторые исследования показывают довольно интересную статистику: с появлением видеоигр уровень преступности во многих городах мира упал.
4. Многие эксперты соглашаются, что жестокие игры помогают сбросить психологическое напряжение, выпустить пар и выплеснуть весь свой негатив не на живого человека, а на нарисованного виртуального персонажа. Да, есть исследования, показывающие обратное: жестокие и брутальные игры повышали агрессивность и возбуждение у подопытных. В таких случаях рекомендуют делать перерывы, а если не помогает, вовсе отказаться от такого рода развлечений.
5. Жестокие игры не только закаляют психику, но и помогают заранее выявить проблемы с ней. Если игрок слишком бурно воспринимает нарисованный мир и поглядывает на ножи, стоит обратиться к специалисту.







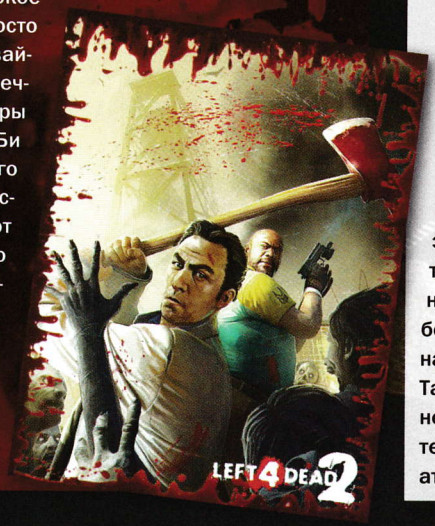




Бессмысленные запреты

Довольно часто разработчики кровавых игр во избежание проблемных ситуаций оставляют в настройках игры опцию уменьшения или полного отключения жестокости. Но правительство некоторых стран (чаще всего это Германия и Австралия) требует из импортированных версий игры жестокость вырезать напрочь, и это плохо. Почему плохо? Во-первых, подавляющее большинство геймеров просто заказывают заграничные, не урезанные, версии, что не лучшим образом отражается на экономике страны. Во-вторых, отредактированные из морально-этических соображений игры выглядят, по меньшей мере, глупо.

Ярчайший тому пример – игра Left 4 Dead 2, в австралийской и немецкой версиях которой полностью убрана расчлененка. Несмотря на то, что геймеры сражаются с ордами кровожадных безмозглых зоМБи, рейтинговые системы посчитали, что это слишком жестокое отношение к живым людям, которые просто потеряли свою человечность. Что ж: убивайте сколько влезет – главное, чтобы конечности не отрывались. Но и на этом цензоры не остановились. В «доброй» версии зоМБи не горят в огне! Точнее, горят, но самого пламени не видно. В результате из воспламененных участков уровней выбегают зоМБи, хаотично танцуя и стряхивая что-то невидимое со своих голов. Видимо, перхоть. Кстати, «особые инфицированные», мутировавшие версии зоМБи, в урезанных версиях горят, хотя по истории отличаются от обычных зараженных лишь стойкостью и спецспособностями. Дискриминация…



ром химической реакции, которая произошла бы сама по себе в 95% случаев. Или нашелся бы другой катализатор – фильмы, музыка, статья в интернете, ссора с девушкой.

Кроме того, американцам, как минимум, стоит прятать заряженное огнестрельное оружие от детей, дабы потом не жаловаться, что оно мирно висело на стене, а из-за игр ребенок решил из него пострелять по живым мишеням.

Жестокие игры учат убивать?

Существует мнение, что если переиграть в игры, убийство человека становится гораздо меньшей проблемой. Во-первых, стоит вспомнить статистику преступлений – как много убийств, изнасилований, краж и ограблений происходит из-за высокой криминогенной обстановки, наркомании, низкого уровня жизни и насколько редки случаи насилия, связанные с играми. Намного проще сделать виртуальное насилие козлом отпущения, натравить не него всех собак и общественное мнение, чем бороться с преступностью, решать проблемы наркозависимости и повышать качество жизни. Такой прием отвлечения внимания известен с незапамятных времен. Но, во-вторых, действительно, согласно исследованиям многих психиатров и психологов, геймерам гораздо проще

Тройка наиболее популярных мифов о жестоких играх

1 Доступность игр привела к эпидемии юношеской агрессии.

Исследования говорят о том, что заключенные, отбывающие срок за преступление с проявлением жестокости, в своем большинстве не проявляют повышенный интерес к какой-либо форме медиа, особенно к играм. Конечно, несовершеннолетние преступники в своем большинстве геймеры, но прямой связи здесь нет. В США 90% мальчиков и 40% девочек играют, и большая их часть никогда не совершала антисоциальных актов.

2 Существует научное доказательство связи между жестокостью в играх и агрессией в жизни.

Существует, это правда. Загвоздка в том, что основано оно на отдельных случаях, да и в них заведомо жестоким людям нравились сцены насилия в играх, а не наоборот. У психически уравновешенных людей позывов агрессии после жестоких сцен в играх не проявлялось.



3 Некоторые игры используются как тренировочные симуляторы для солдат, обучая их убивать. Тому же учатся и дети.

Во-первых, серьезные военные симуляторы никогда не обретают ту же популярность, что безобидные аркадные шутеры. Во-вторых, знание, что граната взорвется, если выдернуть чеку, в принципе лишним в жизни не будет. А в-третьих, дети вряд ли смогут с помощью игр зайти дальше стандартной школьной программы допризывной подготовки. Какой бы реалистичной ни казалась ArmA 2, стрелять тебя научат в армии, а не на какой-то там шестой миссии.





нажать курок, чем людям с миром игр абсолютно незнакомым. Есть, правда, два важных момента. Первый: это не значит, что игроки непременно побегут нажимать на курок. Второй: в большинстве игр приходится убивать не ради праздного веселья (хотя такие тоже бывают), а ради самообороны – либо ты, либо тебя. В-третьих, даже если главный герой того или иного игрового проекта с веселым гигиканьем уничтожает толпы ни в чем неповинных людей – вовсе не факт, что игрок будет действовать также. Ведь мы одарены разумом, способным отличать реальность от иллюзии. Как-никак старшее поколение за неимением компьютера играло в казаков-разбойников, и ни у кого не возникло желания с саблей броситься на прохожих, как и выкатить на балкон мортиру, прочитав «Войну и Мир». Геймер, способный отчетливо видеть грань между реальной жестокостью и выдуманной, не станет проявлять агрессивность из-за игр.

Мясо мясу рознь

Играм свойственно преувеличивать сцены жестокости, показывая кровоточащие фонтанами внутренности от легких порезов. Игрок может смеяться над этим или получать какое-то извращенное эстетическое удовольствие, но вместе с тем он осознает, что раненный компьютерный персонаж – невоодушевленное существо без физического облика, которое не ощущает ни боли, ни страданий, а создано исключительно для того, чтобы быть виртуально умерщвленным. Отсутствие реализма в происходящем сразу отделяет увиденное на экране от восприятия реальной жизни, в которой вид настоящей кровоточащей раны вызвал бы у геймера совершенно другие эмоции.

Также не стоит забывать о различиях в категориях противников, на которых направлена игровая жестокость. Лишь в единичных случаях это невинные люди. Индустрия любит ставить на пути геймера опасных террористов, обезумевших маньяков и просто нехороших дядей. Ну и, разумеется, не стоит забывать о вымышленных мифологических и научно-фантастических существах. Пришлепнуть комара ладонью, по факту, куда более брутально, чем разрубить напополам орка или прострелить голову инопланетянину-захватчику.

С точки зрения психологии, у каждого человека должен быть противовес его «доброй» стороны, и жестокие игры очень часто используются для высвобождения этой зарытой глубоко внутри негативной энергии. Высвобождать ее можно и другими способами, но это уже, как говорится, другая история.

Дмитрий Язовицкий, Ростислав Малько

Воистину игровой!

MSI GX660R-289UA



Компания MSI уже давно облюбовала для себя нишу игровых ноутбуков и упорно совершенствуется в этом направлении. В прошлом номере мы рассказали о 17-дюймовом игровом ноутбуке MSI GX740. Сегодня же перед нами новейшая по всем показателям модель MSI GX660R.

Неожиданно приятно

Удивить нашу тестовую лабораторию, искушенную различного рода сверхсовременным железом, сложно, но скажу прямо, MSI GX660R это действительно удалось. Данный ноутбук вобрал в себя все положительные стороны, которыми должен обладать современный игровой ноутбук. Но давайте обо всем по порядку.

Внешний вид ноутбука никого не оставит равнодушным, в закрытом состоянии ноутбук выглядит достаточно строго, глянцевый черный пластик, нет ярких вставок, все достаточно сдержано. Единственное, что привлекает внимание – четыре грани, которые сходятся в одну точку возле прозрачной вставки на крышке, под которой находится логотип MSI. Но стоит открыть ноутбук и нажать кнопку включения, все кардинально меняется, MSI GX660R преображается на глазах, боковые грани и полоска на крышке вспыхивают ярко оранжевыми светодиодами. Кнопки сенсорной панели при активации также подсвечиваются оранжевым цветом.

Технические характеристики:

Дисплей: 15,6" (Full HD) 1920x1080 точек
Процессор: Intel Core i7 720QM, 1,6 ГГц (TurboBoost 2,8 ГГц)
Чипсет: Intel PM55
Оперативная память: 4 ГБ
Видеокарта:
ATI Mobility Radeon HD 5870, 1ГБ, GDDR5
Жесткий диск: 2 x 500 ГБ (7200 об./мин.), RAID 0
Оптический привод: Super-Multi DVD-RW / Blu-Ray
Интерфейсы: 2 x USB 2.0; 2 x USB 3.0; eSATA; HDMI; VGA; ExpressCard 54; Ethernet; Audio
Беспроводная связь: Wi-Fi IEEE 802.11 a/b/g/n; Bluetooth 2.1 + EDR
Дополнительно: HD веб-камера (1080x720 точек), кардридер (XD/SD/MMC/MS)
Аккумулятор: 7800 мАч., 11,1 В., 9 ячеек
Габариты (ШхГхВ мм): 396x269x55
Вес: 3,5 кг
Предустановленная ОС:
Windows 7 Home Premium (64-бит)

Цена: $1699

Компания MSI называет такую технологию «система динамической LED-иллюминации». Отметим, что светодиодами можно управлять программно с помощью MSI LED Manager. Подсветка может реагировать на музыку и загораться в определенном ритме. Также LED-иллюминация может сопровождать звуки: в зависимости от того, из какой колонки раздается звук, с той стороны и происходит свечение диодов. Еще одно замечательное свойство светодиодной подсветки «живое дыхание». Данная функция активируется после того, как ноутбук переходит в режим сна. И подсветка «дышит», как мирно спящее животное. При желании всю иллюминацию можно отключить.

Клавиатура ноутбука – островного типа, полноразмерная с цифровым блоком, ход клавиш очень комфортный и бесшумный. Размер кнопок и расстояние между ними подобраны идеально. Над клавиатурой расположен блок с сенсорным управлением дополнительными возможностями ноутбука. Наиболее интересными из них являются технологии ECO Engine и Turbo Drive Engine+ (TDE+). Первая дает возможность выбирать один из пяти тщательно подобранных профилей («игра», «фильм», «презентация», «обработка текста» и «Turbo Battery») для различных режимов работы ноутбука с оптимальным энергопотреблением и производительностью под различные задачи. Вторая технология TDE+ увеличивает производительность системы, повышая частоту ЦПУ и видеокарты, работает только в режиме питания ноутбука от сети.

Позавидует даже десктоп

Следующей особенностью является техническая начинка и возможности MSI GX660R. Если взглянуть на таблицу технических характеристик, проникаешься уважением к инженерам и разработчикам данного ноутбука. Такой конфигурации позавидует даже стационарный компьютер.

Матрица диагональю 15,6 дюймов с LED-подсветкой демонстрирует отличную насыщенную картинку. Максимальное

разрешение дисплея – 1920x1080 точек (Full HD), это дает отличную возможность наслаждаться просмотром фильмов высокой четкости. Отметим, что обладатель данного ноутбука сможет смотреть качественные фильмы с дисков Blu-Ray, ведь компания MSI не стала экономить на приводе, и вместо привычного DVD, в данном ноутбуке установлен самый современный Super-Multi DVD-RW / Blu-Ray привод. Таким образом, вы автоматически становитесь обладателем Blu-Ray-проигрывателя, а наличие HDMI-интерфейса позволит подключить ноутбук к телевизору с большой диагональю.

Сердцем ноутбука является высокотехнологичный 4-ядерный процессор Intel Core i7 720QM, который работает на частоте 1,6 ГГц, но как только на систему идет нагрузка, технология TurboBoost моментально повышает частоту до 2,8 ГГц. MSI GX660R оснащен тремя слотами для установки оперативной памяти. Максимально можно установить целых 12 гигабайт. Штатно ноутбук работает с четырьмя гигабайта памяти DDR3.

За графику отвечает мощнейшее мобильное решение ATI Mobility Radeon HD 5870 с 1 гигабайтом быстрой видеопамяти GDDR5.

Отдельного внимания заслуживает дисковая подсистема, в нашей конфигурации установлено два жестких диска по 500 ГБ каждый, причем работают они в режиме RAID 0. При такой конфигурации RAID информация разбивается на блоки данных и записывается на жесткие диски одновременно, тем самым можно утверждать, что производительность HDD повышается в два раза. Плюс к этому, диски установленные в MSI GX660R, работают со скоростью вращения 7200 об./мин., а не 5400 об./мин., как в рядовых ноутбуках.

Немного следует сказать и об интерфейсах данного ноутбука. Здесь также все на высшем уровне, кроме привычных USB 2.0, VGA, аудиоинтерфейсов, присутствуют HDMI, eSATA и даже два разъема USB 3.0. Внимания заслуживает и веб-камера, которая, способна снимать видео с высоким разрешением 1080x720 точек, а микрофон камеры записывает звук в формате стерео.

Вместе все эти технические и технологические особенности позволяют MSI GX660R демонстрировать отличные результаты производительности. Как видно из таблицы тестовых измерений, данная игровая машина оправдывает свое имя без каких либо сомнений. В современные игры, в частности S.T.A.L.K.E.R., Lost Planet 2, Resident Evil 5 и другие, MSI GX660R позволяет абсолютно комфортно играть, выставив настройки качества на максимум при разрешении экрана 1920x1080 точек.

Весовая категория и выносливость

Масса и габариты, как для игрового ноутбука с такой начинкой, очень даже скромные. Вес MSI GX660R с аккумулятором не превышает 3,5 кг. Немного выделяется из общей картины лишь толщина устройства. Но ведь нужно учитывать, что в ноутбуке установлено два винчестера и очень мощная система охлаждения, с двумя массивными радиаторами. Один отвечает за охлаждение видеокарты, второй – отводит тепло от ЦПУ.

Немало веса в общую корзинку добавляет и аккумуляторная батарея на 9 ячеек. Но зато, именно благодаря такому аккумулятору и современным системам энергосбережения, MSI GX660R продемонстрировал отличные показатели долгожительства. Серфить по просторам интернета вдали от электросети наш ноутбук позволит ровно три часа. Фильм тоже удастся досмотреть до конца, ведь в таком режиме ноутбук проработал 2 часа 10 минут. А при максимальной нагрузке в играх MSI GX660R продержался почти час, и это очень солидный результат.

Недосказанность

Чуть не забыл рассказать о том, о чем молчать просто нельзя. Важнейшей особенностью новых ноутбуков MSI GX660 является звуковая подсистема. Это плод совместных усилий MSI и лидера в производстве высококачественных звуковых Hi-Fi-систем, компании Dynaudio.

Место, где будут расположены динамики от Dynaudio, выбиралось еще на начальной стадии разработки данного ноутбука, а не по остаточному принципу.

Кристальность и качество звучания очень впечатляет, все инструменты отлично детализированы, динамики не хрипят и не искажают звук даже на большой громкости. На обратной стороне ноутбука расположен маленький сабвуфер, который значительно расширяет диапазон воспроизводимых частот. Ноутбуки с сабвуферами мы встречали и раньше, и динамиков было побольше, но компания Dynaudio отлично знает свое дело.

Такое решение просто переворачивает устоявшееся представление о звучании ноутбуков.

В заключение с уверенностью хочется сказать, что такая машина действительно может вполне заменить стационарный ПК. Компания MSI (и не только) хорошо потрудилась над созданием MSI GX660, и приятен тот факт, что цена этого действительно качественного продукта далеко не заоблачная. Есть на нашем рынке игровые ноутбуки с характеристиками куда скромнее, а стоят они дороже.

Александр Денисюк

Результаты производительности MSI GX660R

3DMark06 (1280x768 точек)	
Общий балл	12782
3DMark Vantage (1280x768 точек)	
Общий балл	8547
GPU баллы	7919
CPU баллы	11215
Resident Evil 5, all max, DX10, AA8	
1680x1050, fps	60,2
1920x1080, fps	53,8
Call of Juarez, all max, AA4	
1680x1050, fps	33,5
1280x1024, fps	41,8
Lost Planet 2, fps	
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), DX9, Test A	49,7
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), DX9, Test A	42,8
LP2, all max, AA0 (1920x1080 точек), DX9, Test A	43,7
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), DX9, Test A	38,4
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), DX11, Test A	21,2
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), DX11, Test A	15,7
LP2, all max, AA0 (1920x1080 точек), DX11, Test A	19,5
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), DX11, Test A	15,3
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, Ultra High, 1920x1080, DX10, AA0	
День, fps	53
Ночь, fps	49
Дождь, fps	53
Рассвет, fps	22
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, Ultra High, 1920x1080, DX11, AA0	
День, fps	54
Ночь, fps	49
Дождь, fps	53
Рассвет, fps	32
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, Ультра, 1920x1080, DX11, AA0 (тесселяция, реалистические тени)	
День, fps	45
Ночь, fps	44
Дождь, fps	48
Рассвет, fps	20
Время автономной работы:	
Режим игры, максимальная нагрузка	55 мин.
Просмотр фильма	2 часа 10 мин.
Работа в интернете	3 часа

Плюсы

- **Запоминающийся дизайн**
- **Высокая производительность**
- **Великолепный звук от Dynaudio**
- **Качественный дисплей Full HD**
- **Режимы Turbo & Eco**
- **Полноразмерная клавиатура**
- **Автономная работа**
- **Blu-Ray-привод**
- **Богатство интерфейсов**

Минусы

- **Мягкий пластик верхней крышки**

Устройство предоставлено компанией MSI (http://ua.msi.com)

Лучше слышать и дальше видеть!

ASUS Xonar Sense One + Sennheiser PC 350





Два именитых производителя звуковых плат и наушников (ASUS и Sennheiser) решили объединить накопленный годами опыт в работе над качественным звуком. И предложили геймерам профессиональное решение – комплект, состоящий из самой современной звуковой карты ASUS Xonar Xense One и высококачественных наушников, а точнее, гарнитуры Sennheiser PC 350 Xense.

Карта и наушники оптимально подобраны по техническим характеристикам специалистами обеих компаний. Наушники закрытого типа демонстрируют прекрасное шумоподавление и благодаря своей эргономичности отлично держатся на голове, что позволяет не отвлекаться от игры и не ощущать дискомфорт очень продолжительное время. Это – именно то, что нужно профессиональному геймеру, когда игровые баталии могут затянуться не на одни сутки.

Для игры онлайн в Sennheiser PC 350 реализован микрофон, с широким углом регулировок держателя, что позволит выбрать наиболее удобное положение. Микрофон очень чувствителен, в то же время технология шумокомпенсации позволяет вычленять голос из ряда других шумов, и игроку не нужно чересчур напрягать голосовые связки.

Сочетание фирменных технологий ASUS и Sennheiser позволяет игроку совершенно точно определить любой источник звука и место его расположения, а значит, дает неоспоримое преимущество над соперником, особенно в шутерах. Таким образом, данный комплект значительно улучшает как слух, так и зрение игрока. Обойдется дополнительное обмундирование в 320 долларов. Мы согласны, что это не мало, но за профессиональные фишки нужно платить.

При просмотре фильмов данный комплект также зарекомендовал себя очень хорошо, все голоса и звуки четко позиционируются, взрывы глубокие и басовитые, звучание объемное и сочное.

В музыке наушники проявили себя не так хорошо как в играх и фильмах, но все же очень неплохо. Sennheiser PC 350 оказались переборчивыми в музыкальных жанрах. Электронные композиции звучали лучше всего, что касается рока – инструменты немного сливаются, и не хватает детализации. В акустических композициях настоящему меломану захочется больше прозрачности и воздушности. Но не стоит забывать, что для меломанов существуют наушники другой серии, а гарнитура из данного комплекта создана именно для геймеров, и со своей задачей справляется отлично.

На диске, который находится в комплекте поставки присутствует полезное программное обеспечение Xonar Sense Audio Center, которое позволит управлять возможностями данного комплекта, переключаться между множеством эффектов, в том числе и 3D, а также активировать режимы с модной приставкой Dolby (Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro-Logic II).

Александр Денисюк

Технические характеристики:

ASUS Xonar Sense One

Аудио процессор: ASUS AV100 (C-Media CMI-8788 OxygenHD)
Интерфейс: 1x PCI-E
Диапазон частот: 10–46000 Гц
Соотношение сигнал/шум: 118 дБ
Оптимальное сопротивление наушников: 32–600 Ом
Разрядность/максимальная частота ЦАП: 24 бит /192 кГц
Количество каналов: 7.1
Требует дополнительного питания: да, molex

Sennheiser PC 350

Наушники:
Конструкция: складная
Тип: закрытые, динамические
Диапазон частот: 10–26000 Гц
Сопротивление: 150 Ом
Максимальный уровень звукового давления: 108 дБ
Длина кабеля: 3 м
Разъемы: 2 x джек 6,3 мм

Микрофон:
Диапазон частот: 50–16000 Гц
Направленность: круговая
Сопротивление: 2 кОм
Чувствительность: 38 дБ

Цена комплекта (около): $320

Плюсы

- **Высокое качество звуковой карты**
- **Отличное звучание в играх и фильмах**
- **Функциональное ПО**
- **Эргономичные наушники**

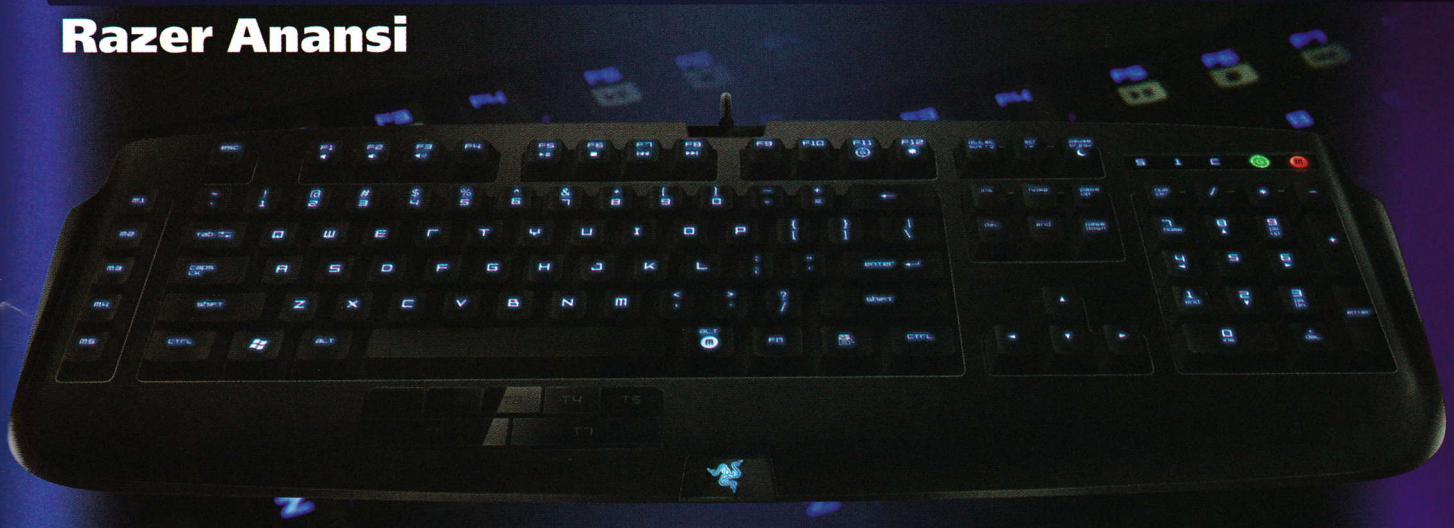
Минусы

- **Для меломанов наушники недостаточно музыкальны**

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

Бритвенный катаклизм

Razer Anansi



На первый взгляд Razer Anansi кажется обыкновенной клавиатурой, но если присмотреться поближе, оказывается, что… это действительно обыкновенная клавиатура. Или все-таки не совсем?

Первый блин?

Производитель позиционирует Razer Anansi как первую в мире клаву для игроков в MMO. Отметим, что сейчас в продаже можно найти сотни различных клавиатур со схожими возможностями, но знающие геймеры выбирают бренд, качество, которое не раз спасало в самые тяжелые моменты виртуальных сражений.

Наш «пациент» – большая, черная клавиатура, выполнена из качественного пластика. Отличное качество сборки и материалов должно помочь Razer Anansi выдержать натиск хардкорного игрока, особенно в те моменты, когда задуманное идет не по плану, что-то глючит или просто на экране монитора появляется замечательная надпись «You Are Dead». То есть, когда вся окружающая утварь имеет все шансы испытать на себе силу геймерского гнева.

Функционал на первом месте

Anansi лишена кучи ненужных клавиш, которыми облеплены в самых неожиданных местах дешевые мультимедийные клавиатуры. Есть только пять кнопок слева от основного блока, по размеру и форме аналогичные основным, и семь спецклавиш под пробелом, которые во время игры нажимаются большим пальцем левой руки. Все специальные клавиши программируемые, но и это еще не все – также можно переназначить все 100 других, обычных кнопок. А это, как не трудно догадаться, очень полезная возможность – создание макросов и назначение их на любую кнопку действительно должно помочь при игре. Чтобы пользователь не путался между раскладками в разных играх, предусмотрено сохранение 20-ти различных профилей.

Несмотря на то, что клавиатура крупная, рука на ней лежит неплохо, все кнопочки нажимаются приятно и мягко. Ход клавиш больше, чем в ноутбуке, но меньше, чем в стандартных клавиатурах. Стоит отметить, что мягкий ход делает ее достаточно бесшумной, хотя после использования обычной клавиатуры ПК, а тем более «слим» клавиатуры ноутбука, Anansi может показаться высокой. Но к этому можно привыкнуть.

16 миллионов оттенков подсветки клавиш не оставят равнодушными не только геймеров, но и фанатов моддинга. К тому же, в темноте видно, на какой клавише расположено, например, очередное заклинание в PVP схватке.

Что в имени тебе моем?

Название для своей новой клавиатуры компания Razer позаимствовала у мифологического персонажа западноафриканских народов: Anansi – обманщик, ловкач. Применение клавиатуры соответствует названию, ведь скорость выполнения различных коМБинаций и команд на ней вполне сравнима с читерством, но на самом деле не является таковым. С другой стороны, Razer тонко намекает этим названием на MMO-игры, а главное, на людей, играющих в них.

Продукция компании Razer всегда выделялась из толпы, и на этот раз производитель не забыл, что его продукт должен привлекать внимание потенциальных покупателей. Новинка получилась интересной: впечатляют строгий дизайн, подсветка, качество изготовления, возможность программирования всех клавиш. Хотя для обычного пользователя может показаться, что ничего сверхвыдающегося в Razer Anansi нет, ее на «отлично» оценят геймеры MMO, ведь именно для них этот продукт был создан, и на первом месте – функциональность и удобство. Да, без минусов не обошлось – клавиатура немного великовата. Но на этот продукт, безусловно, найдется свой покупатель. Anansi может стать незаменимым помощником для настоящих геймеров, которые привыкли неустанно оттачивать свое мастерство и для которых важнее всего победа.

X-Hunter

Технические характеристики:

Количество основных клавиш: 104 шт.
Дополнительные клавиши: 12 шт.
Количество программируемых клавиш: все
Интерфейс: USB
Подсветка кнопок: есть

Цена: 99$

Плюсы

- **Надежность корпуса**
- **Дизайн и подсветка**
- **Функциональность**

Минусы

- **Габариты**



Устройство предоставлено компанией «Зона51» (www.3ona51.com)

Mouse of Warcraft

SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse



Это не мышь, а большая технокрыса на службе у сил тьмы, внешние пластины на поверхности которой напоминают металлическую чешую дракона Смертокрыла (Deathwing) из нового аддона Cataclysm к World of Warcraft.

На верхней части мышки между «чешуйками» находятся 3 прорези с подсветкой. Можно выбирать любой понравившийся цвет подсветки из 16 миллионов вариантов, плюс 4 варианта пульсации. Боковые части прорезинены, приятные на ощупь, предотвращают соскальзывания руки. Всего в мышке присутствует 14 дополнительных, независимо программируемых кнопок. Они расположены в удобных местах, насколько позволяют габариты грызуна. На практике, не всем будет удобно пользоваться мышкой, а тем более задействовать все клавиши. Например, есть большая вероятность, что геймершам она не подойдет из-за своих габаритов: те могут разве что поставить ее на полочку и любоваться, а любоваться есть чем.

Грызун обладает встроенной памятью, в которой сохраняются десять профилей настроек и конфигурации клавиш игрока. На кнопки можно назначать как сочетание клавиш, так и целые макросы. Раскрыть полный потенциал устройства поможет специальное программное обеспечение, причем интерфейс ПО выполнен также в стиле World of Warcraft: Cataclysm.

Очень радует, что, в теории, можно обойтись без клавиатуры, используя только программируемые клавиши мышки для игры в «Мир Варкрафта». Грызун получился качественным, интересным, функциональным и запоминающимся. За такой девайс не жалко отдать 100 долларов.

X-Hunter

Технические характеристики:

Частота сканирования: 11750 кадров в секунду
Скорость сканирования поверхности: 150 дюймов в секунду
Разрешение сенсора: от 90 до 5040 dpi/cpi
Программируемые кнопки: 14
Кабель: 2,5 метра, плетеный, нейлоновый
Совместимость: Mac и PC

Цена: 100$

Плюсы

- **Качество изготовления**
- **Дизайн**
- **Функциональность**

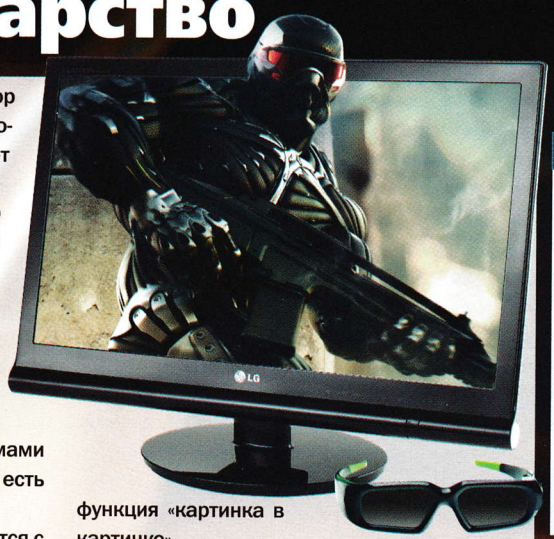
Минусы

- **Габариты**

Устройство предоставлено компанией «Зона51» (www.Zona51.com)

3D святое царство

LG Flatron W2363D



Наступил тот момент, когда 3D-монитор уже не диковинка. Каждый уважающий себя производитель мониторов имеет подобное устройство в своем арсенале.

Новый дисплей LG Flatron W2363D поддерживает разрешение 1920x1080 точек (Full HD), диагональ матрицы – 23 дюйма. Как и положено настоящему 3D-монитору, LG W2363D работает на частоте 120 Гц, что необходимо для обеспечения комфортного просмотра стереоскопических изображений.

Монитор оснащен двумя разъемами HDMI и одним Dual-link DVI-D. Также у него есть выход для подключения наушников.

Управление монитором осуществляется с помощью сенсорных кнопок, которые реагируют на прикосновения достаточно четко. Отметим, что индикация кнопок не подсвечивается, а их обозначения на глянцевом черном пластике рассмотреть сложно.

LG Flatron W2363D поддерживает ряд интересных технологий: G-Mode – снижает время реакции матрицы; Tru Lighting, SRS – светодиоды в нижней части монитора загораются в такт любым звукам, будь то речь, музыка либо выстрелы и взрывы в играх; ARC – автоматический контроль формата изображения, для предотвращения искажений; PIP – полезная функция «картинка в картинке».

Но, пожалуй, самое главное, что LG Flatron W2363D имеет сертификат 3D Vision NVIDIA, что гарантирует полную совместимость и качественную работу данного дисплея с 3D-очками от NVIDIA.

Качество изображения нового LG Flatron W2363D на высоком уровне, подсветка матрицы достаточно равномерная, картинка насыщенная и четкая. Испытания в 3D-режиме также прошли гладко, все таки до чего же увлекательно поиграть в «Бетмена» еще разок, но уже в 3D.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Диагональ: 23"
Соотношение сторон: 16:9
Тип матрицы: TN
Отображение цветов: 16,7 млн.
Максимальное разрешение: 1920x1080 точек (Full HD)
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170/160°
Заявленное время отклика: 3 мс (GTG)
Яркость: 400 кд/м^2
Контрастность динамическая: 70000:1
Регулировка высоты экрана: нет
Интерфейсы: DVI, 2xHDMI, Audio-In, Headphone Out
Выход на наушники: mini-jack
Габариты (ШхВхГ): 55,5x41,9x20,6 см
Вес: 5,2 кг

Цена: $410

Плюсы

- **Антибликовое покрытие**
- **Хорошее качество изображения**
- **Поддержка Full HD**
- **Два входа HDMI**

Минусы

- **Навигация по меню**
- **Нет подсветки кнопок**

Устройство предоставлено представительством LG в Украине (www.ua.lge.com)

С запасом прочности!

Zotac GeForce GTX570 (ZT-50201-10P)



В прошлом номере мы поведали о горячей новинке Zotac GeForce GTX580, а уже сегодня подготовили сравнение топового продукта с младшим братом – **Zotac GeForce GTX570 (ZT-50201-10P)**.

Сегодняшний гость, как и карта GeForce GTX580, в полной мере поддерживает все новые технологии NVIDIA (DirectX 11, PhysX, 3D Vision, CUDA, 32-х кратное сглаживание текстур и др.). Обе карты даже построены на одинаковом процессоре, но Zotac GeForce GTX570 работает на меньших частотах, имеет немного урезанную шину памяти, меньшее число ROP-блоков и шейдерных процессоров.

Как видно из результатов тестирования производительности, Zotac GeForce GTX570 в штатном режиме уступает топовой карточке. Но отметим, что тестируемый продукт обладает весьма приличным разгонным потенциалом, как по графическому процессору, так и по памяти. Со штатных частот GPU – 732 МГц / RAM – 3800 МГц, нам удалось разогнать Zotac GTX570 до GPU – 820 МГц / RAM – 4400 МГц, и это со стандартной системой охлаждения. Такой показатель разгона позволил нам очень близко подобраться к результатам Zotac GeForce GTX580, которая работала на штатных частотах, но все же опередить старшую карту не удалось.

Таким образом, Zotac GeForce GTX570 можно смело рекомендовать геймерам, желающим сэкономить сотню долларов и получить удовольствие от овеклокинга, главное – не переусердствовать с разгоном.

Полная версия игры Prince of persia (The forgotten sands) похоже, будет поставляться в комплекте со всеми карточками Hi-End уровня. Zotac GeForce GTX570 не стала исключением.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Графический процессор: GF110
Память: 1280 MB GDDR5
Разрядность шины памяти: 320 бит
Частота ядра (штатная/разогнанная): 732 / 820 МГц
Частота памяти (штатная/разогнанная): 3600 / 4400 МГц
Видеовыходы: HDMI, 2xDVI

Цена (около): $450

Плюсы

- **Отличная производительность**
- **Высокий разгонный потенциал**
- **Игра Prince of Persia в комплекте**

Минусы

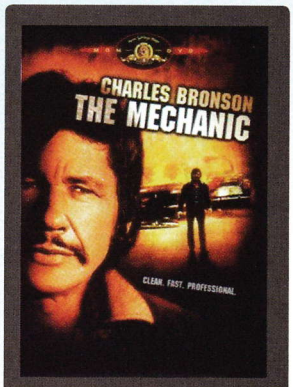
- **Отсутствуют**



Устройство предоставлено компанией «Квазар-Микро» (www.kvazar-micro.com)

Результаты тестирования производительности

Видеоадаптер	MSI N460GTX Hawk	Palit GeForce GTX 480 (NE5TX480F09CB)	MSI R6870 2PM2D1GD5	ASUS EAH6870/ 2DI2S/1GD5	Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)	Zotac GeForce GTX570 (ZT-50201-10P)	
						Штатный режим	Разгонанный режим
Цена (около), $	245	470	290	290	590	450	450
3DMark'06, баллы							
1280x1024 default	19424	20311	19047	19003	20299	19940	20510
3DMark Vantage, баллы							
Performance	17876	20514	15185	15244	27150	24226	26810
Call of Juarez, all max, AA4							
1680x1050, fps	70	98,3	66,4	67,4	148,8	100,1	117
Resident Evil 5, all max, AA8							
1680x1050, fps	97	114,2	104,8	105,6	118,4	112,1	113,2
Lost Planet 2, fps							
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), Test A	72,6	—	86,4	93,8	120,9	112	120,2
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), Test A	59,8	—	74,6	75,9	107,5	91,4	102,1
Температура ядра, C°							
В покое	38	52	43	43	45	44	52
Под нагрузкой	60	86	67	68	75	79	84



«Механик» – римейк фильма с одноименным названием 1972 года выплавки, снятого Майклом Виннером и с Чарльзом Бронсоном в главной роли.



Жанр: экшн
Режиссер: Саймон Уэст
Звезды: Джейсон Стэтхем, Бен Фостер
В кино с: 28 января

Механик

Наш прогноз: **10/12**



В последнее время в фильмах, в которых снимается Джейсон Стэтхем, в графе жанр стоит писать не «экшн», «боевик» или еще что-то, а «Джейсон Стэтхем». Потому что Джей – синоним умопсмрачительных забегов, безбашенных драк и бешенных перестрелок с применением автоматов, пулеметов, ковровых боМБометаний и порою совсем даже неожиданных средств убиения. Все это, кстати, немного огорчает, так как Стэтхем – замечательный и очень разноплановых актер, но злобные голливудские продюсеры решили, что он намного органичнее смотрится в роли супернадирателя суперплохих суперзадниц, чем во всяких там драмах или комедиях.

Если ты было подумал по названию, что Джейсон первую часть фильма будет чинить автомобили, а во второй всех убивать за то, что кто-то обидел его любимую машину, – ты почти угадал. Джейсон действительно играет роль механика, разве что так на специальном секретном языке наемных убийц называется киллер, который устраняет «клиентов» так, словно с ними произошел несчастный случай. По традиции, что-то идет не так, и вот за главным героем бегают и свои, и чужие, и вообще все кому не лень. И, разумеется, очень скоро все они умрут. Кроме Джейсона помогать ребятам в этом нелегком деле будет Бен Фостер, играющий юного механика.

Кино обещает быть зрелищным – без паркура, миллиона выстрелов и полусотни взрывов не обошлось. Сюжет, понятное дело, здесь такой же закрученный и сложный как подбородок Дольфа Лундгрена, но чего-то по-шекспировски изысканного в такого рода картине ожидать было бы глупо.

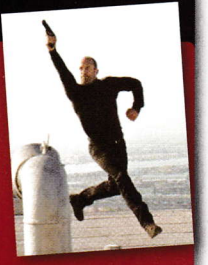
Саймон Уэст, заведующий этой каруселью смертоубийств, уже как-то зарекомендовал себя отличнейшим экшном – легендарной «Воздушной тюрьмой». Затем порадовал публику никакущей «Ларой Крофт», расхитительницей карманных денег киноманов, после чего принялся яростно снимать малобюджетное непонятно что. Но по всем признакам, он решил исправиться и сделать добротный боевик, который поможет придти в себя после новогодних праздников.

Похожее:
«Адреналин», «Перевозчик»

Чего стоит ждать от фильма:

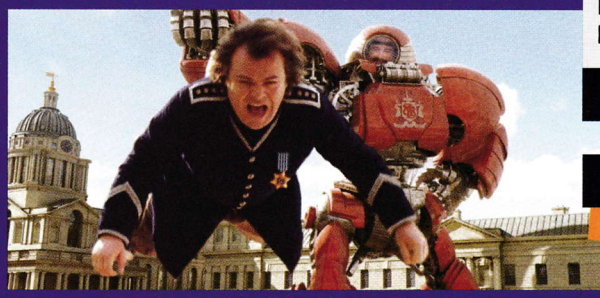


Джейсон как всегда много стреляет, корчит зверские рожи, много стреляет, бегает, прыгает в окна, стреляет, лазит по стенам так, словно его укусил радиоактивный Человек-Паук. Ах, да, еще он корчит рожи, когда стреляет и стреляет, когда корчит зверские рожи. А еще он корчит рожи и стреляет просто так.



Путешествие Гулливера





Жанр: комедия
Режиссер: Роб Леттерман
Звезды: Джек Блек, Эмили Блант
В кино с: 6 января

Наш прогноз: 9/12

Похожее: любой фильм с Джеком Блеком

Легендарный роман Джонатана Свифта уже давненько не экранизировали. А все потому, что ждали, пока Джек Блек подрастет и отъест себе замечательное пузцо – более идеального актера на роль Гулливера подобрать трудно. Согласно новой кинотрактовке «Путешествия», современный писатель Лемуэль Гулливер попадает в крушение в Бермудах и приходит в себя на острове, на котором живут маленькие человечки – лилипуты. Ну а дальше ты в курсе – «оставайся, мальчик, с нами – будешь нашим королем». Разумеется, кроме откровенно смешных исконно джекблековских гэгов, в картине будут присутствовать откровенно тупые джекблековские гэги и откровенно банальные, но такие милые, философские и морально-этические джекблековские нотки.

Кстати, из-за сметающего все на своем пути нового модного веянья, релиз фильма перенесли больше чем на полгода: его в тройном темпе переводили в 3D.

Чего стоит ждать от фильма:

веселые гримасы; смешные шутки веселого юмора; пародию на «Звездные войны»; девочку, отрывающую голову плюшевому мишке.

Боец



Жанр: биография, драма
Режиссер: Скотт Рассел
Звезды: Кристиан Бэйл, Марк Уолберг
В кино с: 13 января

Наш прогноз: 8/12

Похожее: «Рестлер», «Рокки»

Основанный на реальных событиях художественный фильм, рассказывающий историю двух братьев-бойцов, преодолевающих глубокие личные драмы ради завоевания мирового чемпионского титула – более унылой концепции для кина трудно себе представить. Разумеется, если в главной роли не Слай или Микки Рурк, а процессом не командует опять-таки Слай или Дэрэн Аронофффски. Тогда – порядок и замечательная картина, в противном случае – совершенно противный случай, связанный с жеванием соплей и получением тумаков. Впрочем, Кристиан Бэйл и Марк Уолберг – парни тоже далеко не промах и мы уверены, что их история о боксере Микки Уорде и о его непростом пути к званию чемпиона мира не вызовет вывих челюсти от зевания.

Чего стоит ждать от фильма:

попытки достичь высот «Рокки» или «Рестлера» и всех шансов на успех данного мероприятия.

Производство картины шло крайне мучительно, и съемки неоднократно откладывались по причине недостаточного финансирования. Проект претерпел смену режиссера, плюс трижды не ладилось с ролью брата Уорда: уже утвержденные на нее Брэд Питт, а затем Мэтт Дэймон (дважды), спустя некоторое время, выходили из проекта. Киностудия готова была отказаться от съемок, но взявшийся продюсировать фильм Марк Уолберг буквально отвоевал его. Марк полгода посвятил изнурительным тренировкам и к съемкам подошел в блестящей форме, с лихвой соответствующий своему на десяток лет более молодому герою.

Турист



Жанр: триллер, экшн
Режиссер: Флориан Хенкель фон Доннерсмарк
Звезды: Джонни Депп, Анджелина Джоли, Тимоти Далтон
В кино с: 6 января

Наш прогноз: 9/12

Похожее: «Солт», «Казино Рояль»

Джонни Депп отправляется в путешествие по Европе, где, желая залечить душевные раны, заводит интрижку с Анджелиной Джоли. Вскоре ничего не подозревающий турист оказывается втянутым в международный преступный заговор, в котором завязаны «Интерпол» и русская мафия, принимающие его за криминального авторитета. Ну а дальше начинается то, чем занимается Депп, когда ему очень скучно в перерывах между съемками «Пиратов Карибского моря» – перестрелки, погони на лодках и интриги.

Чего не стоит ждать от фильма:

Джонни Депп будет махать шпагой, пытаться реквизировать гондолу в Венеции и вести себя, как Леонид Черновецкий.



Куй железо, не отходя от кассы

Железный дядька завоевал популярность в нашей стране в основном благодаря фильмам и мультсериалу, в отличие от Америки, где молодежь просто помешана на комиксах об этом супергерое. И если ты соскучился по мультяшным похождениям Тони Старка, возрадуйся, тебя ждет свежая порция.

Название: Iron Man
Оригинальное название: アイアンマン
Формат: 12-серийный ТВ-сериал
Жанр: приключения, фантастика, меха
Производство: Япония, Madhouse
Режиссер: Сато Юдзо
Сценарист: Иноэ Тосики



Продавец смерти

Этот харизматичный персонаж был придуман в 1963 году такими небезызвестными личностями как Стэн Ли, Лэрри Лейбер, Джек Кирби и Дон Хэк. Сам протагонист, Тони Старк, отличается от типичного образа супергероя-лузера. Он очень богат, красив, любит себя, предпочитает флиртовать с девушками при любом удобном случае, но, не смотря на все это – он гений. Работая в Старк Индастриз, Тони создавал новейшие образцы вооружения, чем заслужил себе прозвище «Продавец Смерти». Но после плена у террористов и знакомства со вторым пленником – Инсеном, Старк отказался от дальнейшего создания и продажи оружия. Теперь его миссия – творить правосудие и помогать нуждающимся. С помощью суперкостюма – кибернетической брони – он борется со злом, причем прототип костюма был создан еще в плену для побега из заключения. Есть несколько версий о минireакторе в груди Тони, который подпитывает энергией его броню. По одной из них, это кардиостимулятор, согласно другой – магнит для шрапнели, которая находится в его теле и угрожает жизни Старка.

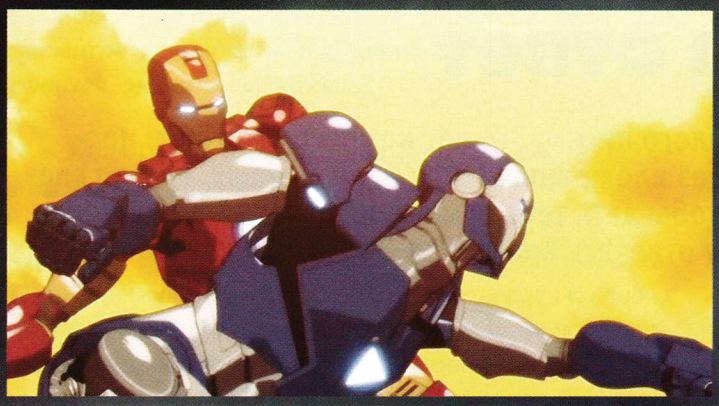
Кроме комиксов, Железный Человек – персонаж анимационных фильмов, причем мультипликационный сериал появился еще в 1966 году, а недавно начался запуск свежих серий – японской экранизации комикса. Также Тони Старка можно увидеть во многих произведениях Marvel (комиксы, фильмы, анимация), где он встречается и сотрудничает с другими супергероями.

Никаких тентаклей

Возможно, создатели аниме «Железный Человек» просто решили сесть одной жо на два сту. Madhouse – известнейшая анимационная студия Японии, выпустившая такие хиты как Death Note, Trigun, Vampire Hunter D. Но в сотрудничестве со столь же популярной конторой Marvel Comics, она создала продукт, мягко говоря, «не очень». Как фанаты аниме, так и поклонники комиксов негодуют по поводу данного сериала, хотя Madhouse хотели, в общем-то, добиться обратного эффекта.

Однако, не все так плохо. Если не вспоминать шедевры, сделанные великой студией Madhouse, можно вечерком расслабившись посмотреть Iron Man, особо не задумываясь о происходящем на экране. Создатели аниме хотели захватить как можно большую аудиторию зрителей, поэтому складывается впечатление, что смотришь не японскую анимацию, а американский мультик.

Свежий Iron Man – сериал, состоящий из 12 эпизодов. Японцы решили не сильно менять историю оригинального «Железного Человека» и сделали спин-офф основного сюжета от Marvel. Тони Старк приезжает в Страну Восходящего Солнца (невероятно, кто бы мог подумать) и предлагает





построить энергостанцию, которая вырабатывает бесплатную энергию. А заодно похвастать перед аборигенами новым костюмом Железного Человека. В результате, разумеется, костюм украли, станцию чуть не взорвали, а на Старка напали японские «Годзиллы». Как оказалось, теперь некая организация «Зодиак» – новый враг Железного Человека, причем за всем стоит некто очень похожий на друга Тони, Инсена, которого застрелили во время совместного побега от террористов.

У злых персонажей глаза светятся красным. У добрых – синим.

Сражения происходят, где только можно, даже в космосе. Положительных персонажей, которые помогают Старку биться со злом, тоже хватает. Это и назойливая журналистка со своим помощником, и симпатичная докторша – работница энергостанции, и японский аналог Железного Человека – летающий самурай. Даже Росомаха появляется в одной из серий, но самое странное, что толком не понятно для чего, ведь особо Старку он не помог. Ну и, разумеется, в наличии главная спасительница и помощница Тони – Пеппер Поттс.

Если откровенно, то поначалу сериал смотреть скучно, но к середине появляется больше драйва, необдуманных убийств и крови – в общем, всего того, что мы любим. Удивительно, но юмор в аниме также присутствует, хоть он и специфический. А может, просто перевод подкачал. Для общего развития, и если нечем заняться, анимешку посмотреть можно, но чего-то грандиозного ждать от нее совершенно не стоит. Ах да, если вам все-таки понравился новый Iron Man, то вас ожидают еще три сезона аниме про Тони Старка в ближайшем будущем. Приятного просмотра!

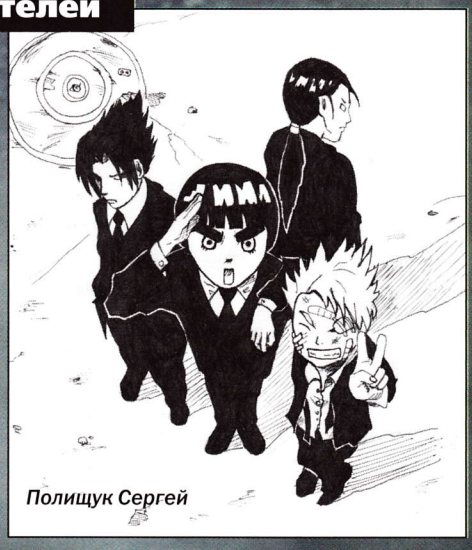
Корвин



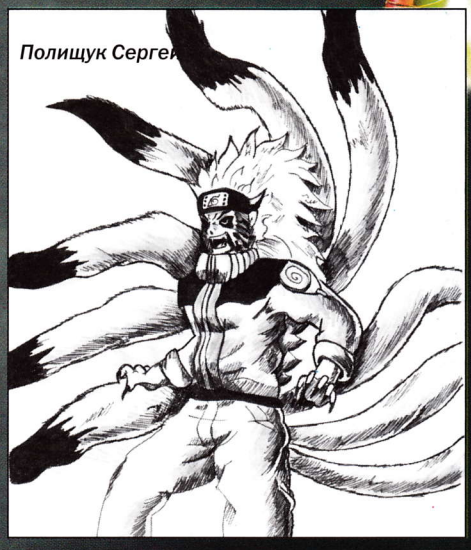
Рисунки наших читателей



Полищук Сергей



Полищук Сергей



Полищук Сергей



Марченко Иван



Марченко Иван

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Отвечая на ваш ответ

Мы, как всегда, получаем от дорогого тебя много писем. Это нас немного огорчает, поскольку, во-первых, ты присылаешь их нам без вложенных 100$, а, во-вторых, нам до слез жалко березку, которая умирает, для того чтобы дать тебе бумагу, на которой ты пишешь нам. Тем не менее, сегодня на вопросы будет отвечать ~~Александр Друзь~~ наш креативный редактор, KhaJ-Tosin.

Больше всех остальных писем нас порадовало послание **Леши Винника** из Днепропетровска

[И снова здарова, многоуважаемая редакция «Шпиля!»

Спасибо за ответ на прошлое письмо, сразу стартонул за новым «Фоллаутом»]

Да пожалуйста, нам жалко что ли? Хотя, да – на самом деле, жалко…

[Но сейчас хотел бы задать вопросы, касающиеся непосредственно Вашей работы, не подумайте что из простого любопытства, может, настанет тот день, когда я постучусь в дверь Вашей редакции…]

Во-первых, можно смело писать «вашей» с маленькой буквы. Мы не гордые. К тому же, Артемий Лебедев уверяет, что обращение к кому-либо на «вы» – уже достаточное проявление уважения: ты ведь не говоришь ему «ты». Во-вторых, дверь нашей редакции охраняет собака-терминатор, будь осторожен, стучась!

[Если я буду ошибаться, то поправьте меня, но я представляю Вашу работу приблизительно так: в начале месяца редактор раздает Вам игры (то есть рабочий план). Работники на месяц превращаются в стратегов, гонщиков, джедаев и т.д. Потом пишут статьи, в которых либо прокладывают дороги с триумфальными арками одним игровых шедеврам, либо копают волчьи ямы другим. В конце месяца все получают зарплату и обновляют компы.]

Ну, главный принцип ты угадал, особенно касательного того, что мы превращаемся в джедаев. После сдачи номера (а это 20-е число месяца) редакционный совет садится на мягкий диван и начинает бурно и сладко спать несколько дней. Пробудившись, Butcher, KhaJ-Tosin, Большой Красный Трактор, Эмильяна Рудольфовна и Маленький Нубито начинают планировать следующий номер – составляют сетку, где указан порядок статей про игры и на другую тематику, их объем. На протяжении месяца сетка неоднократно меняется, так как в процессе выходят новые продукты, которым место в журнале или какие-то из игр оказываются недостойными быть упомянутыми на этих святых страницах. Сделав предварительную сетку, Butcher раздает задания журналистам. На прохождение игры они тратят в среднем неделю, хотя эта цифра зависит от длительности игрового процесса и того, как часто автор отвлекается на Bad Company 2. Потом, вдохновляемые пинками и грязными ругательствами главвреда, за несколько дней они пишут правдивые рецензии, стараясь упомянуть обо всех достоинствах и недостатках пройденной шпилы. Делают скриншоты и присылают это бандеролькой в редакцию. А дальше уже талантливейшая девушка Александра Заславская делает из текста и картинок красоту. Зарплату все преимущественно тратят на обновление содержимого холодильника, какие-то интересные новые девайсы и игры. Компьютеры мы апгрейдим раз в несколько лет, но очень капитально.

[Вопросов много:

1. Сложно ли писать рецензии и статьи? Получится ли это у меня?]

В общем-то, нет, не сложно. Но мы эти самые рецензии и статьи пишем вот уже добрых семь лет. А поначалу удавалось не все, не всегда, и занимало достаточно много времени. Получится ли у тебя, лично мы не знаем, так как в глаза тебя не читали.

Ты всегда можешь задать нам какой-нибудь интересный вопрос, передать нам привет, поздравить главного редактора с прошедшим три года назад днем рождения или высказать свои идеи по поводу развития журнала. Сделать это просто: отправь нам письмо на info@shpil.com, оставь сообщение на форуме нашего сайта (shpil.com) или по старинке обрадуй нас бумажно по адресу Украина, город Киев, улица Щербакова, 45-а (почтовый индекс – 04111).

Попробуй написать пять-десять статей для себя, дай посмотреть родителям и друзьям. Если им и тебе понравится, значит получится.

[2. Редакция казенные компы выдает или Вы на своих играете?]

В редакции есть казенные компьютеры, но и авторы, и редакторы предпочитают играть на своих личных девайсах, мучать и апгрейдить их по собственному усмотрению. То же касается и приставок.

[3. Сейчас задам вопрос на секретную тему, так что если хотите – не отвечайте: если игра не нравится, трудно ее оценивать?]

Не хотим, но ответим. Хотя бы потому, что большого секрета тут нет. Если ты имеешь в виду, что игра не нравится сама по себе (скучный игровой процесс, корявое управление), то большинству из нас наоборот доставляет большое удовольствие закидывать ее грязью в рецензии. Если ты имеешь в виду несовместимость жанра и автора статьи, то мы даем игры определенных направлений только тем авторам, которые в этих направлениях разбираются, любят и сладко вздыхают при их упоминании в разговоре.

[4. И возможно, глупый вопрос, но отнеситесь к нему серьезно: есть ли день компьютерного игрока (слово «геймер» надоело)? Если есть, то когда?]

А вот сейчас мы чудовищно, безумно, безудержно серьезны. К сожалению, такого дня нет, но что мешает нам его ввести, если существуют дни работника шиномонтажной промышленности, дни трубачей и даже день милиции? Да что там день – мы предлагаем официально отмечать месяц компьютерного игрока. Причем, в мае – ведь именно в этом месяце день рождения у журнала «Шпиль!».

[Большое спасибо за Вашу рубрику «Письма читателей», поздравляю всех с Наступающим и желаю ни бага, ни вируса на ваших компах!]

Пожалуйста, спасибо, и тебе не хворать.

Оригинальное письмо мы получили от **Romax'a.** Он пишет:

[Здравствуйте, лучшие редакторы лучшего игрового журнала «Шпиль!»! Я геймер на PSP! И не хочу, чтобы вы не давали мне ответы на мои вопросы.]

Дальше он что-то спрашивал, но мы не джины и не разбираемся в том, что хочет Romax, так что на всякий случай не дали ответы на его вопросы.

А **Сергей** из Житомирской Области порадовал нас не только письмом, но и крутыми рисунками, назвав наш журнал «замечательным» в кавычках, что должно символизировать иронию. Несмотря на это, мы на Сергея не обиделись и даже публикуем кусочек его письма.

[...Я люблю рисовать, особенно графику. Я часто смотрю аниме, особенно «Наруто». Пишу я вам второй раз с просьбой напечатать мой рисунок. (Первый раз свои 2 рисунка я вам послал где-то месяц назад).

Если можете, то напечатайте, пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста, мой рисунок. Это будет очень классным подарком мне на Новый Год.]

Всего страницу назад Санта Бучер выполнил твою просьбу и опубликовал твой рисунок в обмен на твою душу, как и было оговорено. А рисунок, кстати, действительно очень крут, хвалю.

Кстати, дорогой читатель, нас до сих пор радуют твои письма, в которых предлагается написать об игре, которую мы уже отрецензировали. Или в которых предлагается на диск заливать полные версии шпил вроде CoD: Black Ops. Ну и, конечно же, не обошлось без писем, вопрошающих, когда выйдет та или иная игра. Отвечаю всем: та игра выйдет, иная скорее всего нет. Как только появится подробная информация о той игре (а может даже об иной) – мы обязательно проанонсируем ее выход. А потом даже напишем обзор. Очень ждем твоих просьб вставлять в каждый номер по рентгеновскому снимку головы главного редактора и делать интерактивное видео на страницах журнала.

Победителями конкурса от любимых тобой нас и наших друзей, компании **Frisby**, становятся:

- Первое место – киевлянин **Вячеслав Кузема**, который получает корпус Frisby FC-A220B.
- Второе место – тоже житель столицы **Михаил Гудзь**, счастливый обладатель блока питания Frisby FR-PS45F12 450W.
- Третье место – **Кирилл Подушко** из Днепропетровска, новый владелец клавиатуры и мыши FK-11M88.

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Полищук Сергей**.

Также напоминаем условия конкурса: для участия в конкурсе «Фанарт» нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или аниме-игры и отправить рисунок обычной почтой на адрес редакции или электронный ящик anime@shpil.com. Подведение итогов конкурса проводится ежемесячно. Автор лучшего рисунка месяца получает подарок от интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.



Левелдизайн не везде хорош, но есть динамическая смена дня и ночи

В наличии популярные элементы паркура

Продвинутая система повреждений

Прокачка «интеллекта» скучна

Бои уступают по реализму Call of Duty 4

GodMode off

Ж.И.З.Н.Ь

Жанр: MMORPG

Разработчик: Papa

Издатель: Mama

Платформы: планета Земля

Всего лишь 10 миллиардов лет назад в игровой индустрии был полный застой. Возможно, это как-то связано с тем, что ничего не было – лишь одна пустота. Но потом, то ли большой взрыв, то ли божье слово спровоцировали появление Вселенной. С тех пор началась разработка одного из самых интересных долгостроев – ролевухи «Жизнь».

Советы по прохождению

(1) Прокачать своего персонажа можно в следующих локациях: Спортзал – +2 к «силе», +1 к «выносливости», Библиотека – +1 к «интеллекту», Парикмахерская – +6 к «харизме».
(2) Если в игре тебе встретиться NPC «Девушка», не спеши атаковать ее мощным ударом топора по голове. При достаточном уровне «харизмы» этот персонаж может дать тебе квест сопроводить его в кафе, кино или на прогулку, после чего в большинстве случаев ты получишь статус его друга, что в общем-то является довольно бессмысленным пассивным перком. Хотя редко выпадают и более крутые награды.
(3) По достижению 18-го левела за тобой может начать охоту довольно опасный монстр «Военкомат». Спастись от него можно на локации «Университет», но туда можно попасть, только сделав значительный упор на прокачку «интеллекта». Существует также возможность не попасться в лапы «Военкомата» используя чит-коды.

Убийца WoW?

Концепция игры за годы разработки поменялась неоднократно. Сперва девелоперы хотели дать нам в управление микробов и бактерий, но затем пошла череда изменений в концепции, улучшений движка и прикручивания время от времени новых возможностей в эту масштабную MMORPG. В конечном итоге, для игры нам доступна лишь одна раса – «Люди». Однообразие с лихвой компенсируется достаточно глубокой проработкой класса и богатым бэкграундом, хотя логика взаимоотношений внутри расы не очень понятна. Сильно огорчило, что при создании своего персонажа, нельзя выбирать внешность и базовые навыки – это довольно странно для ролевой игры и портит впечатление от геймплея.

Тем не менее, сам процесс развития протеже и контроля над ним разработчики сделали достаточно глубоким, хотя переборщили с излишней реалистичностью. Раздражает довольно высокая сложность, отсутствие респауна, и тот факт, что примерно треть игрового процесса нужно заниматься выполнением ненужных квестов вроде сна, приема пищи и походов в туалет.

Атмосферные явления

Графический движок «Жизни» обеспечивает довольно симпатичную и реалистичную картинку, которая, конечно, даже на максимальных настройках зрения уступает по красоте и реализму Crysis. Огромным плюсом является то, что графика отлично оптимизирована, идет на любой конфигурации и не тормозит. Но вот левел-дизайн довольно часто огорчает непроработанными и скучными локациями.

Сюжет такой себе, но все его аспекты раскрывать не имеет смысла – лучше самому исследовать все повороты и перипетии. Единственное, что очень разочаровало в сценарии, – какую ветку развития персонажа ни качай и какие решения ни принимай – концовка все равно одна. Также довольно неприятно, что многие квесты вроде «Учебы» скучны, а большая часть, а-ля «Мытье посуды», дает мало опыта и лута.



Вердикт

При всех своих недостатках игра получилась довольно интересной. Механика игрового процесса позволяет осуществлять практически 100% контроля над развитием персонажа и следованием его по сюжету, хотя бывает много заскриптованных ситуаций, когда игроку не позволяют сделать выбор. Тем не менее, избрав правильную ветку прокачки и при удачном совпадении интересных заданий, можно получить от прохождения удовольствие.

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН — З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Аркада

Пригоди Санти Кожен Новий рік у Діда Мороза безліч клопотів - адже потрібно встигнути доставити всім подарунки!

007470785

Аркада

Нафта Ще одна екологічна катастрофа. З нафтової свердловини стався витік мільйонів галонів нафти. Врятуйте почорнілих від нафти малят.

007470781

Пригоди

Скарби Індіани Ада - мисливець за скарбами. Він хоче знайти скарби своєї мрії. Одного дня він отримав запрошення поїхати на схід.

007470770

Аркада

Happy Three Friends Зачепи якомога більше перешкод. Отримуй високі бали, щоб розблокувати ще більше перешкод.

007470768

Стратегія

Мистецтво війни 2: Всесвітня конфедерація Грай, зосередившись на бойових діях, не відволікаючись на ресурси.

007470767

Головоломка

Різдвяна головоломка Пориньте в атмосферу різдва і зіграйте в цю чудову головоломку.

007470764

Аркада

Ну, постривай! Легендарна радянська гра, мрія всіх пінеерів! Хто не пам'ятає гру Електроніка з Вовком, що ловить яйця у кошик?

007470741

Секс гра

Заборонені картинки Безсоромні розкуті дівчата у найрозпусніших позах. Такого ти ще не бачив!

00747139

Еротичний комікс

Хентай-ісонікс Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени, мега-відверто і мега-запально. Німецькі режисери відпочивають!

007470001

Секс гра

Секс Двайс Хентай Ви любите потурати своїм таємним бажанням? Відверті, професійні шедеври хентаю не залишать байдужим жодного.

007470609

Секс симулятор

Тантра Посібник тантричного сексу - як пробудити сексуальну енергію, подовжити оргазм і ерекцію.

0074789

Еротична

Сочі – 2034 Інопланетні чудовиська захопили кращих жінок світу! Покриши монстрів, а потім насолодись вдячністю врятованих красунь.

007470679

Посібник

Камасутра Манга Відмінний набір еротичних порад у форматі манга. Загляни в ілюстровану підбірку сексуальних позицій.

007470292

Посібник

3D Real Kamasutra Перша у світі повністю трьохвимірна 3 камасутра - світ сексуальної реальності!

00747705

Секс гра

SexSutra З SexSutra Ваші партнери Вас не забудуть! Посібник містить детальні картинки та опис усіх поз, їх сильні та слабкі сторони.

00747665

Секс гра

Камасутра: за межою Кевін вирішив пізнати кохання за межами стін дома. Відчуй разом з Кевіном на пляжі, в ліфті, або парку.

00747571

Секс гра

Апетитні кіски Найкращі кадри. Найзваблівіші пози. Можливість розглянути всі найпікантніші подробиці.

00747138

Броділка

Гарячі капелюшки Жила-була Червона Шапочка. Вона була настільки добра і сексуальна, що всі цим користувалися.

007470759

Карткова

Дурак-3 Сокуйте графічне виконання найпопулярнішої гри, - підкидного Дурня. Зіграй з друзями або сам.

007470758

Азартна

SEX-Дурень: Гарячі студентки! Спокусливі студентки хочуть зіграти з тобою в карти на роздягання! «Sex-дурень» - це дві гри.

007470673

Секс головоломка

Секс Двайс Манга Якісна, спокусліва, еротична, кольорова головоломка здатна не лише порадувати око зваблими красунями.

007470723

JAVA-ІГРИ 5 ГРН! ВІДПРАВ SMS 5900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН — З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Корисна програма

Новорічні напої Тут ви можете знайти список найпопулярніших напоїв в світі та їх рецептів.

00747900367

Гонки

Контроль швидкості Драйв і швидкість у тебе в руках. Вибери один з швидкісних автомобілів і "політай" по захоплюючих міських круговоротах.

00747900360

Аркада

Хупс та Йойо Секс життя Хупса і Йойо у розвагах, – тому нудно з ними бути не може. Позмагайся в улюблених дисциплінах двох симпатяг.

00747900348

Азартна

Гральний автомат Симулятор одноруких бандита! Відчуй адреналін азарту без ризику втратити гроші.

007470010

Аркада

Сіндбад Переживи фантастичну пригоду разом з безстрашним Сіндбадом. Подорожуй по семи морях, зіткнися з піратами та розбагатій.

00747900365

Пригодницька

Кузя та Фернандо Кузя збирається організувати великий прийом для всіх своїх друзів. Його вірний друг - крилатий Фернандо.

00747900368

Перегони

Hyundai: Всесвітня гонка Беріть Hyundai і беріть участь в гонках. Проїзжайте різні міста і траси за кермом Вашого власного кара.

00747900361

Секс гра

Казанова: Секс Зірка Перевір, як насправді знімаються еротичні фільми! Відвідай знімальний майданчик і знімися в найгарячіших сценах.

00747900285

Квест

Мобільна коханка Подружка, яка завжди до твоїх послуг. Будь до неї уважний. Якщо їй не приділятимеш уваги, вона тебе покине.

00747900364

Секс гра

Казанова: Секс Детектив У пошуках ідеальної коханки тобі допоможе сексапільна детектив. Флірт лише для справжніх секс-детективів!

00747900286

Слайд шоу

Мої трусики намокли Гаряча смугла стриптизерка надасть Вам першу допомогу!

00747900106

Набирай привітання відправляй! 575

Перетвори привітання у подарунок

Відправляй привітання разом з піснею друзям та коханим

Секс гра

Брудний Джек: Дівчата по виклику Обери дівчину, піди з нею на побачення і розважайся по повній.

00747900313

Секс пригоди

Близнята Пекуче сонце спекотливі дівчата близнята. Ангелок та крута штучка. Яку з них спокусить Брудний Джек?!

00747900234

Секс гра

Брудний Джек: Секс Табір Уяви, що ти – вожатий в студентському таборі. Обери одну з дівчат і покажи, як Джек може стати Брудним Джеком!

00747900253

Секс гра

Брудний Джек: секс-гуртожиток Джек завітав до дівочого гуртожитку. Звичайно ж, для втілення брудних бажань.

00747900233

БЕЗКОШТОВНА ГРА

Рободеф - ти воїн 21 століття, солдат приватної армії РОБОДЕФ. За кожен знищений об'єкт ти отримаєш гроші на новий бойовий комплекс

відправ 007470753 на 4567

БЕЗКОШТОВНА ГРА

«Танчики Pro» - продовження легенди! Абсолютно нові 30 рівней, нова техніка, прокачка танчиків і можливість грати по блютуз та ще якраз краща графіка!

відправ 007470683 на 4567

заходь з мобільного!

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн.

відправ SMS зі словом CYBER

на номер 7500 та поповнись на 2,5 грн

на номер 7900 та поповнись на 10,0 грн

Інструкція: Відправте SMS з кодом на відповідний номер та дочекайтесь SMS у відповідь. Перейдіть за вказаною Інтернет-адресою. Увага: для користування послугами у Вас повинен бути активований та настроєний WAP (Internet) GPRS. Послуги надаються повнолітнім абонентам всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер 7101 складає 1 грн., на номер 7500 складає 2,5 грн., на номер 5900 складає 5 грн., на номер 7900 складає 10 грн., на номер 1033 складає 14 грн., вартість відправки SMS на номер 4567 складає для Київстар, Djuice - 0,39 грн., Life - 0,39 грн., Beeline - 0,35 грн., МТС - стандартна вартість в мережі. Дзвінок на номер 575 підтримується операторами: Life:), Київстар, Djuice, МТС, Jeans. Вартість дзвінка: 1,60 грн./хв, з'єднання: 7,00 грн. з ПДВ без ПФ. Всі ціни вказані з ПДВ без ПФ, утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Після одного місяця з дати виходу цієї реклами можливі незначні зміни в умовах надання послуг, та заміна деякого контенту на доступний для розповсюдження. Актуальна інформація про вартість та умови надання послуг на www.hiton.ua. Виникли питання? Телефонуй негайно: (044) 586-52-99 з 09:00 до 18:00 у будні дні. ТОВ «Полігон Інтернейшн України» м. Київ, б.Л'України, 34, оф 428. У разі помилкового запиту Ви не втрачаєте свої гроші. Оберіть будь-який контент на цю суму.

УВАГА

Перевір, чи підтримує твій телефон гру, - заходь з мобільного на INFO.HITON.MOBI.

Inno3D®
www.inno3d.com

NVIDIA



GeForce
GTX 580

iChiLL
BLACK SERIES

НАЙХОЛОДНІША
НАЙШВИДША
НАЙТИХІША

Струмонепровідна рідина системи охолодження –
безпека компонентів персонального комп'ютера

www.inno3d.com