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

ИГРЫ!

мы с тобой одной крови

№10 2011

ОТПУСК МЕЧТЫ

Мертвая хватка **[Dead Island]**

ВОЙНА ИНОГДА МЕНЯЕТСЯ

Еще больше стероидов в **[Gears of War 3]**

УЛЬТРЕНИК

Орки + Хаос \ Ультрамарины = **[Warhammer 40000: Space Marine]**

ВЫИГРАЙ PSP!

ХОРОШО СЕБЯ ВЕЗТИ

Изменившийся **[Driver: San Francisco]**

20 ПРАВИЛ ВЫЖИВАНИЯ ПРИ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСЕ

\+ полный гид по живым мертвецам

Новый 3D-монитор **Samsung TA750**

Я, РОБОГ

[Deus Ex: Human Revolution] – венец эволюции

epidemz.net

9 771609 900008 10

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 10 (116), жовтень 2011 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Редактор
Олександра Дівіна

Дизайнер
Олександра Заславська

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

Начальник відділу реклами
Аркадій Заславський
advert@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 26.09.2011.
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.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 594-04-76
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

Над номером працювали:
Владлена Головко, Михайло Лисиця, Юрко Мисак, Тимофій Анісімов, Вадим Ковалевський

Подяки:
Дякуємо рознощику піци, який приніс нам наснаги здати цей номер

Обкладинка:
Deus Ex: Human Revolution \ Новый Диск

Всегда Google

Look!

Вообще, очень круто в приветственной редакционной колонке сперва рассказать какую-нибудь трепетную жизненную историю, а потом плавно, ненавязчиво перевести ее в какое-нибудь философское размышление с большим количеством важных заморских слов. Ну, что-то в духе «Пару лет назад мы всей редакцией спасали с горящего дерева, растущего над пропастью, больного подагрой котенка. И мы поняли, что промискуитет – это актуально, а дауншифтинг и эскапизм эскалируют квинтэссенцию человеческого эго». Увы, в нашей команде нет таких интересных историй. BoVVeR и Blade.Runner всю свою жизнь неотрывно смотрели мультики, Guta была настоящей женщиной, divinale завидовала Гуте, propeller крутился, Fox служил Императору, Butcher когда был постарше – любил играться с машиной времени, а я – последняя буква алфавита.

И уже было отчаявшись найти что-нибудь животрепещущее, я вдруг вспомнил о своем соседе. Он увлекается сталкингом – это никак не связано с компьютерными играми, стильными противогазами, аномалиями и Зоной – мой сосед частенько вечером выходит из дому, и, бродя по окрестным улицам, ищет всякие забытые или потерянные штуки. И главное находит – деньги (причем уважительные суммы), пачки сигарет, мобильные телефоны, плееры. Весь этот скарб может в течение целого дня оставаться незамеченным под ногами тысяч прохожих, спешащих по своим делам. Но даже если специально всматриваться – не всегда можно найти: для этого нужно специально настроить себя, поверить в то, что ты что-то обязательно отыщешь.

Есть в этом немного поучительной философии (хотя черт возьми, если постараться, можно на весь журнал написать о поучительной философии стакана): мы часто не получаем чего-то лишь потому, что на самом деле не сильно этого хотим. И редко обращаем внимание на то, что нас окружает. Не видим, там, всех прелестей жизни за чередой постоянных спешек, рутин, и других важных дел. Неправду говорят, что жизнь коротка – это самое длинное из всего того, чем ты занимаешься, но под ноги и по сторонам стоит все-таки смотреть чаще. Впрочем, не в этом месяце: слишком уж много классных игр вышло – жизнь подождет.

By KhaJ-Tosin

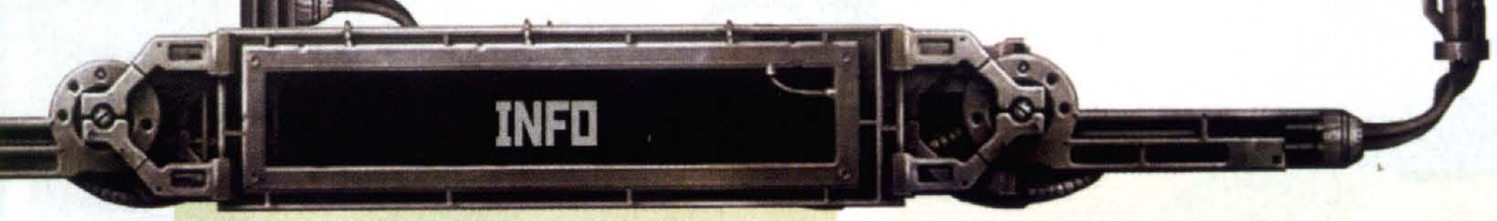
ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Серьезную статью о третьем пришествии в глубине души очень веселого парня по имени Sam

Репортаж с не очень дружеского матча между FIFA и PES

Не посрамит ли «Гнев» «Злой Рок» и «Тряску»

epidemz.net



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 звуковая 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

Колонка, которую никто никогда не замечает, даже если ищет 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Грядущие вкусные **релизы** и **новости** 4
Рейтинг самой милой **брутальщины** в играх 6
&&& **&&&** &&& 8

MegaGame

[**Dead Island**] Как мертвецки устать на отдыхе 10
[**Deus Ex: Human Revolution**] Здравствуйте, вы хотели бы поговорить о боге? 16
[**Gears of War 3**] Феникс оставляет за собой только пепел 20

To play or not to play

[**Warhammer 40000: Space Marine**] И тут орков осенило 22
[**Resistance 3**] Сопротивление не только полезно, но и приятно 26
[**Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**] На лицо ужасные, храбрые внутри 28
[**Rock of Ages**] Что снится Крису Редфилду под мескалином 30
[**Driver: San-Francisco**] Разводила, дваводила 36
[**Hard Reset**] Перезагрузка вне Матрицы 38
[**God of War Origins Collection**] Реконструкция божественного начала с розыгрышем PSP 40

Lab 13

Если не хватает железа в диете 42

Unreal Обитания

Зомби-апокалипсис: остаться в живых 44

InDus3

Во время написания статьи о берлинской **Games Academy**, мы сдержались и все-таки не пошутили о Гитлере 50

Clubничка

Вести с полей цифровых сражений, интервью, репортажи с главных украинских чемпионатов 54

Железный бум

3D-монитор **Samsung SyncMaster T27A750** 56
Геймерский ноутбук **ASUS G74SX** 58
Блок питания **FSP Aurum CM Gold 90+ AU-650M** 59

Columbia Brothers

Пока Михалков номинирует свои отвратные фильмы на «Оскар», можно отвлечься хорошим синематографом 60

Анимания

Если ты не любишь смотреть мультики, то у нас есть для тебя одна весомая причина продолжать в том же духе еще какое-то время 62

Vox Populi

А знаешь, отвечать на твои вопросы – наше любимое занятие, хоть немного отвлекающие нас от скучных вечеринок, презентаций, фуршетов, игр и съемок с пьяными моделями 64

На диске

- **Видео:** Assassin's Creed: Revelations, Battlefield 3, Dragon's Dogma, Call of Duty: Black Ops DLC, Dark Souls, F1 2011, Need for Speed: The Run, Soul Calibur V, Uncharted: Golden Abyss + MMO: DotA 2, Grimlands, Guild Wars 2, Need for Speed: World, Path of Exile, Salem, The Secret World, Tribes: Ascend, WildStar, World of Battles
- **Демоверсии:** OIO, Wasteland Angel, Hard Reset
- **Патчи:** Battlefield: Bad Company 2, LEGO Pirates of the Caribbean, Two Worlds 2
- **Бонус:** свежие драйверы для видеокарт, обои на рабочий стол, полная версия TrackMania Nations Forever

epidemz.net

Раздача праздничных PSлонов

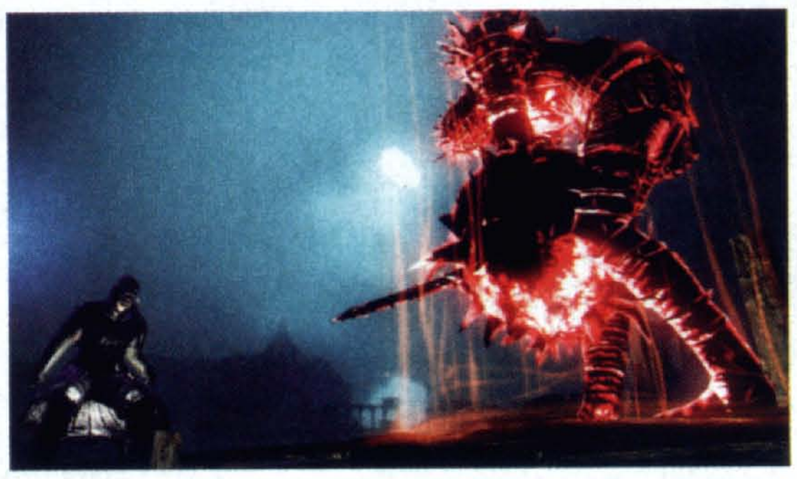
9 сентября в «Киев Кибер Спорт Арене» состоялась презентация PS3-эксклюзива Resistance 3, организованная компанией GameStop, официальным дистрибьютором PlayStation в Украине. Все, кто не поленился и пришел в тот день, могли не только одними из первых опробовать легендарный шутер, но и поучаствовать в чемпионате по этой игре. После нескольких часов напряженных сражений трое победителей получили диск с Resistance 3 за третье место, PSP за второе, и приставку PS3 за первое. А еще среди остальных посетителей разыграли 15 дисков с игрой, так что в тот день многие ушли домой с призами. В качестве информационного партнера был там и «Шпиль!», совместно с которым и вручались призы самым проворным геймерам того вечера.

Чему не быть – того миновать

До недавнего времени мы подозревали, что издатели специально выпускают заведомо отвратительные игронизации голливудских фильмов и просто не хотят видеть успешный продукт по мотивам киноленты. Но теперь мы в этом уверены. Закрывая свое австралийское подразделение THQ Studio Australia, компания THQ поставила крест на разрабатываемом студией проекте, который оставался тайной до тех пор, пока в сеть не вытек ролик с геймплеем альфа-версии. Этим проектом был Avengers – игра, которая, скорее всего, должна была выйти к моменту появления на киноэкранах одноименного фильма в 2012. Это кооперативный экшн\файтер\шутер от первого лица, где можно почувствовать себя в зеленой шкуре Халка, костюме Железного Человека, подержать щит Капитана Америка и позабивать гвозди молотом Тора. Хотя геймплей показывал элементы лишь альфа-версии игры, уже по ним было понятно, что у игры был огромный потенциал, который теперь канул в небытие вместе с игрой и ее создателями. А нам остается лишь, грустно вздыхая, пересматривать ролик (его ты найдешь на диске) и с ужасом думать о том, какой шлак соберет другая компания на скорую руку к выходу фильма.

Кто рано встает – тому по тыкве надают

From Software, разработчики мазохистской, но на вид очень увлекательной консольной RPG Dark Souls, нашли оригинальный способ скормить ложку дегтя тем, кто умудрился поиграть в игру до официальной даты релиза каким-либо способом. Диск вовсе не обвешан защитными программами и необходимостью регистрировать игру, вводя длинные активационные ключи на геймпаде. Свое наказание ранние игроки понесли непосредственно в геймплее: в самом начале игры на персонажа нападали Черные Фантомы – мощнейшие противники, делающие сложность невыносимой, а прохождение – практически невозможным.



Пока что такое наказание было введено только в японской версии, но было вполне может коснуться и западных. Почему бы и нет? Это веселый, креативный и, главное, действенный подход к решению проблем с утечками, который при этом не раздражает честных покупателей.

Корейский кризис

Тебе понравился Homefront? A Crysis? Если первый ответ отрицательный, а второй – антиотрицательный, то у тебя есть повод радоваться. Закрыв глаза на критику Homefront и открыв их на нереализованный потенциал игры, THQ объявила о работе над сиквелом. Поскольку Kaos Studios была расформирована спустя несколько месяцев после выхода первой части, издатель передал разработку продолжения в руки английского филиала Crytek со всеми вытекающими в виде движка CryEngine 3 и продолжительной кампании. К тому же, Crytek на играх о корейцах… кхм, собаку съели. Интересно было бы узнать, как собственники EA отнеслись к такому повороту событий. Выход Homefront 2 запланирован на 2014, и мы его ждем-с, черт возьми!

Элитный мир

Сервис Call of Duty Elite, совместимый с Black Ops и грядущим Modern Warfare 3, повернул немало взоров в свою сторону с тех пор, как его анонсировали. Elite не дает каких-либо преимуществ в геймплее, но помогает следить за своей статистикой в игре, облегчает общение кланам и организацию турниров, помогает обмениваться видеоконтентом и, самое главное, гарантирует доступ ко всем DLC к игре – от мультиплеерных карт и Spec Ops до полностью новых режимов. Все это звучит очень заманчиво, особенно учитывая уже устоявшуюся привычку Activision лепить ценники «$15» даже на простые мап-паки. Но сколько при этом стоит сам сервис?

Недавно издатель объявил, что желающие вступить в «Элиту» будут вынуждены выложить 50 баксов за годовую подписку. Радует, что оплата не помесячная, но, с другой стороны, по западным ценам за эти деньги можно купить еще одну полноценную игру – например Battlefield, который альтернативный «Элиту» сервис Battlelog предлагает бесплатно. Желающих вступить в элитную группировку, тем не менее, хватает – в июне за две недели на бету сервиса подписалось 2 миллиона геймеров. Кстати, покупатели Modern Warfare 3: Hardened Edition, который стоит 100 долларов, получают подписку на Elite бесплатно.

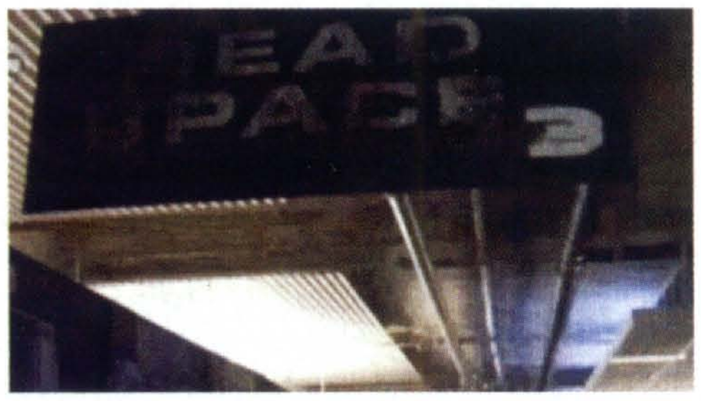
epidemz.net

Зачем платить больше? Живите в СНГ!

Еще недавно мы сами размахивали флагами и стучали касками о бетон, яростно подписывая многочисленные, но негромкие петиции о введении возможности оплаты через WebMoney в Steam. Поскольку Valve это Valve, глас народа был услышан, а его просьба – выполнена. Но компания стала продвигаться еще ближе к пониманию игрового рынка восточной Европы: отныне в России покупки через Steam можно оплачивать рублями, а для СНГ в целом существенно снижены цены.

Вспоминается, как в давнем интервью у Гейба Ньюэлла спросили, как он относится к пиратству. «По большому счету, нам оно безразлично», – спокойно ответил Гейб, аргументируя свою позицию высоким уровнем пиратства именно в странах СНГ и тем, как оно стало убавляться на глазах с популяризацией в этом регионе Steam.

Раскрытие очевидного



Каждый геймер хотел бы хоть раз побывать в студии любимого разработчика и понаблюдать за процессом создания очередной части понравившейся серии. Так же посчитала команда израильского выпуска новостей, проведя видеотур по офису Visceral Games – разработчиков Dead Space и Dante's Inferno. Якобы по счастливой случайности камера уловила большой логотип Dead Space 3, и запись обрушилась волной цунами на пляж мирно отдыхающих поклонников похождений Айзека. В ответ на очевидный вопрос представители EA лишь сказали: «В данный момент у нас нет никаких новостей о франшизе Dead Space».

Где правда? Версий ходит много: это может быть фейк, может быть прикол, может быть и одна из специально подстроенных «случайных» утечек, приводящих в движение колеса вирусного маркетинга. В конце концов, это действительно может быть настоящей случайностью. Но какая бы из версий не была правдивой, Dead Space 3 быть. Когда – неизвестно, но издатель не стал бы выкидывать новую утку, несущую золотые сурвайвал-хорроры.

БУДУ КРАТОК

DC Universe Online переходит на free-to-play модель с упором в микротранзакции.

Ш!= Надо же, и года не прошло. Либо дела у этой MMO идут не так хорошо, как хотелось бы, либо микротранзакции действительно выгодней месячной подписки.

Моды для Battlefield 3? Может быть! DICE уверили комьюнити, что хорошо понимают его желания, но на данном этапе выпускать mod tools – слишком рисковано.

Ш!= Ключевая фраза – на данном этапе. Кстати, 29 сентября началась открытая бета, так что бегом регистрироваться! Нет, лучше дочитай журнал, а потом бегом регистрироваться!

PC-версию Batman: Arkham City перенесли на начало ноября.

Ш!= Недобрый знак. Если Warner Brothers начнут копировать вредные привычки Ubisoft, то потеряют немалую часть покупателей.

Enslaved, скорее всего, никогда не увидит сиквела из-за низких продаж.

Ш!= Да по-хорошему, и не нужно. Лучше дайте нам Heavenly Sword 2!

Система Steam Trading вышла из стадии беты – теперь игроки могут продавать и покупать друг у друга игровые предметы в Team Fortress 2 Spiral Knights, а вскоре система доберется и до Portal.

Ш!= Считаешь себя хорошим моддером? Вот твой шанс заработать на играх!

С сайта amd4u.com было украдено 3 миллиона промоключей Dirt 3, которые прилагались в подарок к видеокартам AMD. Компания пообещала, что покупатели все равно смогут активировать свои ключи, но на это понадобится время.

Ш!= Не самый удачный год для крупных компаний, связанных с геймдевом. То кого-то взломают, то что-то украдут...

Календарь релизов на октябрь

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа PC	X360	PS3
	Payday: The Heist	5	FPS	✓		✓
	Dark Souls	7	RPG		✓	✓
	Rage	7	FPS	✓	✓	✓
	The Cursed Crusade	7	Action	✓	✓	✓
	Orcs Must Die!	12	Strategy	✓	✓	
	Ace Combat: Assault Horizon	14	Flight combat sim		✓	✓
	Might & Magic: Heroes VI	14	TBS	✓		
	PES 2012	14	Football sim	✓	✓	✓
	Spider-Man: Edge of Time	14	Action		✓	✓
	Serious Sam 3 BFE	18	FPS	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

WWW.SHPIL.COM.UA

epidemz.net

Знакомься, это Таля,
она дизайнер одежды и фотомодель. Во время фотосессии мы по традиции влюбились и в нее, предложив ей выйти за нас замуж. Но потом пришел Blind_Sniper и сказал, что если мы не прекратим приставать к его девушке, то он нас застрелит. А потом почему-то взял за ручку Fox'а и со словами «Пошли отсюда, милая» куда-то его увел. Sniper такой Blind...

Любимые игры Тали:
Need For Speed

Самое милое в играх, по мнению Тали:
то, что там можно убивать людей

КРОВЬ С МОЛОКОМ

ТОП-10 самой милой брутальщины в играх

Существует мнение, что в жестоких и суровых играх все должно быть очень жестоким и суровым. Главные герои – молчаливые накачанные парни, при виде которых любой счетчик понтов взрывается, а монстры должны быть максимально мощными и безобразными – почти такими же отвратительными, как Ксения Собчак. И обязательно контакт героев и монстров должен сопровождаться потоками крови в берегах из кишок. Вздор! Мы нашли 10 очень милых игр, которым няшность не мешает быть чудовищно брутальными. А в некоторых – наоборот – мизантропия дружит с кавайностью.

epidemz.net

10. Хоть шаром покати — Kirby

Маленький мягкий шарик няшности по имени Кирби – казалось бы, самое доброе и невинное существо за всю историю существования игр. Но что же он делает, чтобы справляться со злыми врагами, которые попадаются ему на пути? Он их засасывает. Засасывает в свою огромную пасть и держит их в своем эластичном чреве, где они наверняка медленно перевариваются, пока Кирби не решит их выплюнуть или раздавить, втянув живот в себя.

9. СоюзМультфильм — Team Fortress 2

Мультяшный стиль Team Fortress придает игре особый шарм и очень позитивную атмосферу. Все веселятся, прыгают, шутят и смеются, гоняясь друг за другом с диковинным оружием, с напяленными на голову шляпами самых необычных форм. Наблюдение за этим со стороны вызывает впечатления, подобные испытываемым при просмотре какого-нибудь старого мультфильма Warner Brothers… только если бы в этом мультфильме можно было бить людей битой, расстреливать их из ракетницы, разрывая на части и показывая игроку скриншот оторванной ноги его персонажа.

8. Медвежья услуга — Naughty Bear

Несмотря на название, эта игра не посвящена Дмитрию Медведеву. Действие происходит на райском острове, где катаясь на радугах, в гармонии обитают плюшевые медвежата. Главный персонаж – потрепанный Непослушный Мишка, который не очень-то любит своих основных сородичей, посему делает им всякие гадости. Имущество там попортит, или убьет кого. Хотя да, в общем-то, получается игра про Дмитрия Анатолиевича.

7. Цветочник Семен — Serious Sam: SE

Невозможно забыть свои первые минуты в Second Encounter, когда огромной бензопилой распиливаешь несущегося на тебя одноглазого уродца под названием гнаар, а из его плоти сыплются… цветы! Игра позволяет выбирать цвет крови инопланетных захватчиков – красная, зеленая или цветочная. Потому что нет зрелища милее, чем геноцид сотен тысяч противников под свирепый рев минигана и миллионы разлетающихся во все стороны ромашек.

6. Палисадник — Alice: Madness Returns

Даже из милой маленькой девочки Американ Макги сумел сделать готичного шизоида с большим ножом, шинкующего все живое на своем пути. Теперь мы боимся маленьких девочек и на всякий случай стреляем по ним из дробовика на упреждение.

5. Новый мяссия — Super Meat Boy

Милый мальчик из мяса пытается спасти очаровашку Девочку-пластырь, которую похитил коварный карапуз Доктор Зародыш. Для этого Мясной Мальчик пробирается через миллиарды индустриальных уровней, наматываясь на гигантские пилы, размазываясь под огромными плитами и вообще постоянно умирая тысячей разных брутальных кровавых способов.

4. Жизнь Замечательных Зверей — Happy Tree Friends

Все игры по безумным мультикам Happy Tree Friends – это полное ля-ля-ля ля-ля-ля, ля-ля-ля ля-ля-ля.

3. Батяня Комбат — Mortal Kombat

Серия, известная своими жесточайшими способами прикончить обессилевшего противника, не раз удивляла привыкших к брутальным расправам игроков странными, смешными, а порой даже милыми финишерами. Среди них, например, фаталити Сони, которая посылает сопернику воздушный поцелуй, почему-то сжигающий его заживо, или анималити Скорпиона, который, показав большой средний палец здравому смыслу и логике, превращается в маленького пингвина. А потом сносит яйцо, которое взрывается…

2. Смертельный переизбыток сладкого — Lollipop Chainsaw

Глядя на эту запланированную на 2012 год игру, невольно вспоминаешь шутку: в отдел по борьбе с наркотиками на постоянную работу требуется диджей. Здесь вооруженная бензопилой няшно-анимешная девушка из группы поддержки несет бесчисленным ордам зомби справедливость во имя Луны. x_x X_x ^_^ X_x x_x

1. Радужные перспективы — Robot Unicorn Attack

Флеш-игрушка Robot Unicorn Attack отчасти реализовала нашу мечту о том, что когда-нибудь в играх не будет жестокости, насилия и геноцида, а геймплей будет сводиться к ловле бабочек и пению песенок о любви на зеленых берегах возле речки из клубничного йогурта. В RUA ты играешь роботом-единорогом, из-под хвоста которого вылетает радуга, пока он под чудесную музыку скачет по розовым уровням, сшибая звездочки и ловя фееечек. Оторваться от этой игры просто невозможно, в чем можешь убедиться сам на сайте Adult Swim (*games.adultswim.com*).

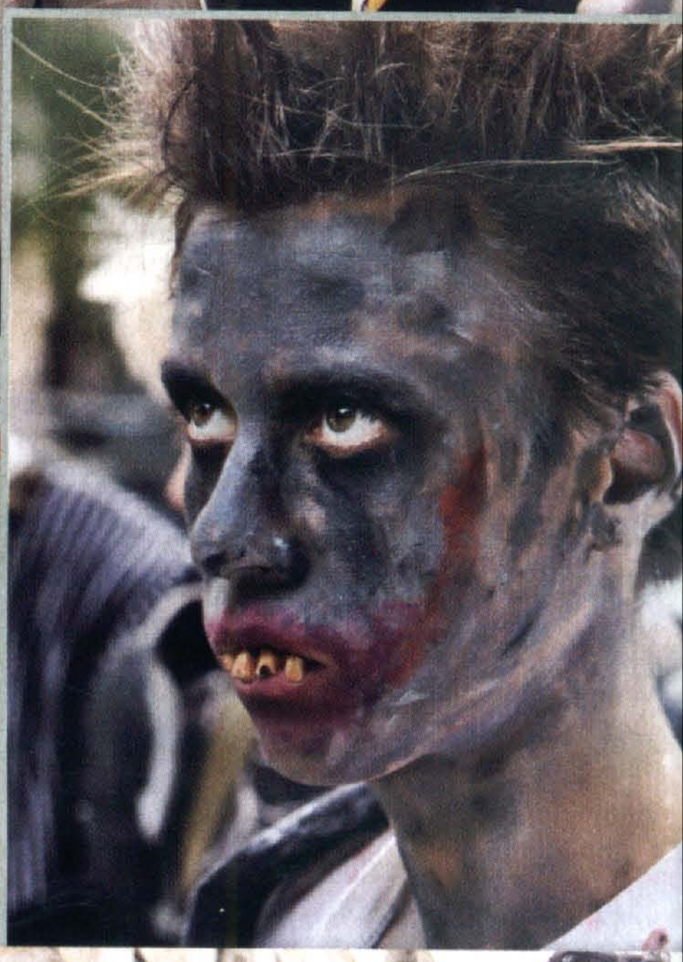
epidemz.net

Зомби нападают на X-hunter'а, его подругу Ленору, Fox'а и Зои Гуту

МЕРТВЫЙ ГОРОД

Пятый зомби-парад в Киеве

24 сентября на столицу Украины обрушился ежегодный зомби-апокалипсис: десятки загримированных под оживших мертвецов людей шатались центральными улицами города. Маршируя от Ботанического сада до Мариинского парка, они вели себя так, как подобает настоящим зомби – заляпывали друг друга кровью, набрасывались на случайных прохожих (вежливые умертвни предварительно интересовались «Простите, а можно я вас сожру?»), заскочили в «МакДональдс», рычали «Мозги!», «Бэ-э-э-э-э» и другие непристойности.
Запасшись аптечками и фотоаппаратами, мы тоже отправились на парад.



Похоже, мы сэкономим на гонорарах Гуте

Зомби-собачка произвела наибольший фурор

epidemz.net

Живые мертвецы заваливают переодетого под Барта Симпсона фото-болванчика на Крещатике

Смерть романтике не помеха

Прохожие с удовольствием фотографировались с зомби и боялись их

epidemz.net

epidemz.net

ЖИВОДЕРНЯ

Ходячие мертвецы небеспричинно пользуются огромной популярностью в кругах геймеров, а после Left 4 Dead еще могут быть желанными гостями на чай практически в любом концепте, где присутствует даже малейший намек на кооператив. Но сама роль нежити как игрового объекта деградировала из мрачного и поистине угрожающего противника в злободневного монстра, которого просто весело убивать. Dead Island своим дебютным роликом в 2007 году изо всех сил старался показать, что он готов вернуть тот самый хорроровый адреналин, испытываемый при стычке с голодными воскресшими. «Огромный остров, ни живой души, полчища мертвецов» – так звучал слоган игры, норовившей выйти уже в 2008-м. Но что-то поменялось, и разработчики надолго закрылись в своей мрачной лаборатории, из которой годы спустя вышел совершенно другой продукт.

PC | X360 | PS3

DEAD ISLAND

Жанр:
TBS

Разработчик:
Black Hole Entertainment

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: 2,3 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ места на HDD

Встали и пошли

Но вообще этого давно хотелось – чтоб была большая открытая территория, населенная преимущественно ожившими мертвецами, и при этом дали большое количество способов все-таки посадить несчастных на круизный лайнер через реку Стикс. В какой-то мере желаемое реализовал Dead Rising, хотя там свободу заглушали клаустрофобические стены, а зомби представляли собой развлекательный фарш. Сэндбоксовый Red Dead Redemption год назад стал чуточку более мертвым благодаря DLC Undead Nightmare, превратив Дикий Запад в пирушку гулей, но это ведь лишь DLC, да и PC-геймеры остались не у дел.

Так что Dead Island можно смело назвать первым полноценным реализатором мечты, нахватавшей, правда, элементов из различных игр. Свободный для исследования тропический рай навеивает воспоминания о первом Far Cry, только помимо бесконечных пальм и песка, нам вручают целый букет разнообразных, как огромных открытых, так и линейных, но тоже, в общем-то, немаленьких локаций. Перемещаться между ними можно как в местах их «стыковки», так и при помощи быстрого перехода. Зоны весьма разнообразны: придется повыживать на курорте, в городе, в канализационной системе, в секретной лаборатории, психушке и джунглях, – и все они проработаны и детализированы до крайней степени саспенса. Количество и разнокалиберность оружия сводит с ума счетчики масштабности арсенала (прямо как в Borderlands), хотя подавляющее большинство средств убиения – хлам (прямо как в Borderlands). Да и зомби все-таки перестали следовать модным трендам – они уже не несчастные мальчики для битья, которыми игрок массово укомплектовывает братские могилы, а активно и всерьез представляют собой угрозу.

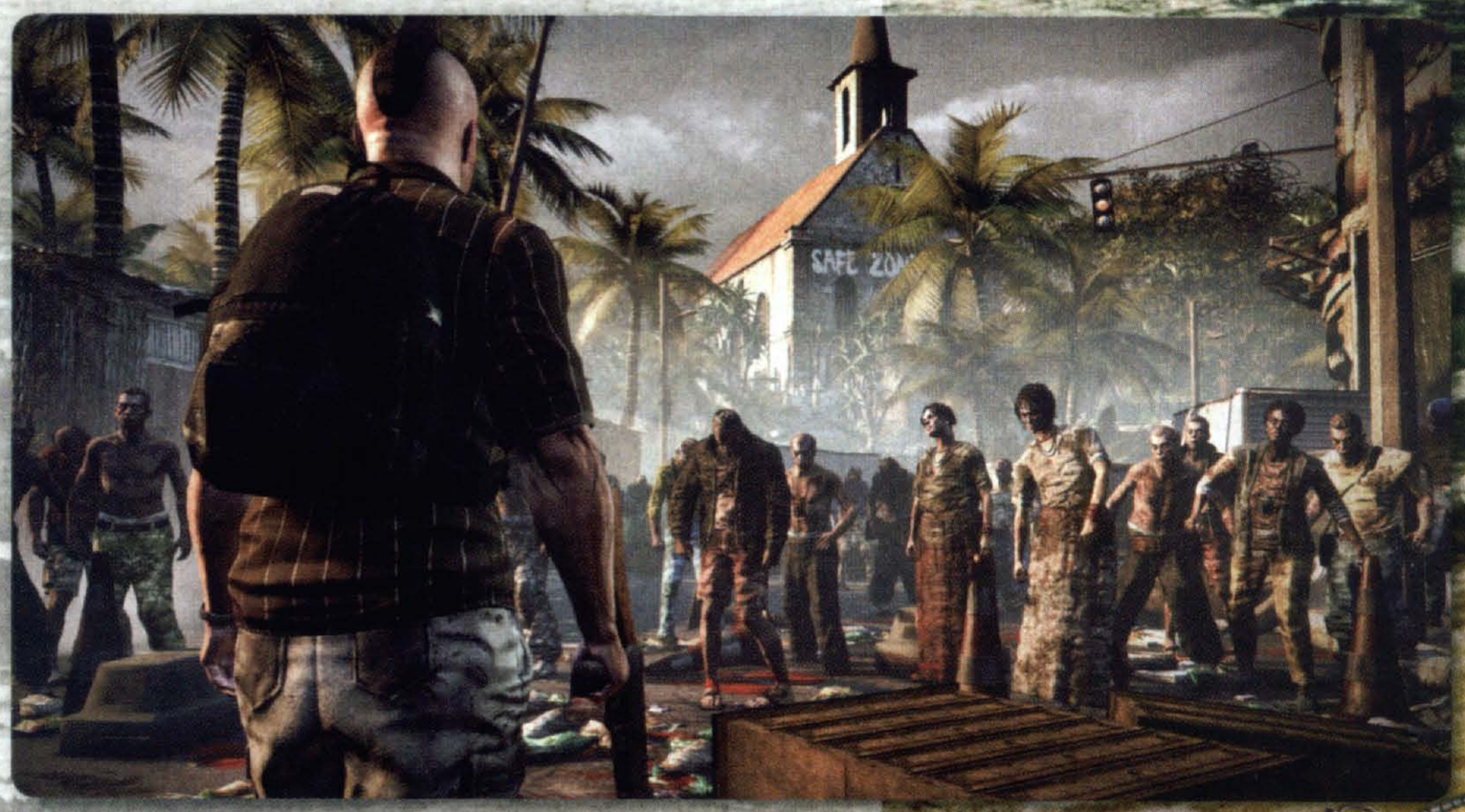
В морге отдохнешь

Тихоокеанский островок под названием Баной из маленького курортного рая превращается в большой апокалиптический ад, но группы выживших, разбросанных по всей территории острова, находят убежища и укрепления, где баррикадируются и тупо стоят на одном месте, ожидая спасителя, которого можно нагрузить квестами. В роли спасителя выступает, понятное дело, игрок – безотказная Мать Тереза в теле одного из четверых главных персонажей, задача которых помочь выжившим, убить всех зомбей, докопаться до истины и принести девочке плюшевого мишку. Именно с таких квестов начинаются серьезные проблемы с погружением в атмосферу безысходности зомби-апокалипсиса. Потому что возить в штабы канистры с бензином или провизию – это логично, а добывать напуганным девочкам мягкие игрушки или бесконечно продавать жаждущим воду по 70 баксов за бутылку – немного бессмысленно в такой ситуации.

Серьезные и – не побоимся этого слова – реалистичные элементы геймплея, задуманные на ранних стадиях разработки, в финальную версию благополучно перекочевали, но к каждому элементу реализма прикован кусок аркадности. Порой создается впечатление, что игра болеет раздвоением личности, и оба ее проявления находят себе место в геймплее.

Выжить из ума

Будучи игрой о выживании на территории, полной оголодавших трупов, Dead Island не очень старается пощекотать страхи игрока – в частности, страх смерти. В серьезном Resident Evil страх смерти был обусловлен ограниченными сейвами и риском быть укушенным, в более аркадном Left 4 Dead



epidemz.net

Fox

На экране монитора наступил зомби-апокалипсис в виде вполне достойной «диаблы» от первого лица и самопальными электрокатанами, отравляющими Desert Eagle и политкорректной четверкой выживших, использующих все это смертоносное мракобесие во имя сохранения собственных ж… жутко буйных голов. Несмотря на бесподобную глюкавость до первых заплаток, вызывающую ностальгию по «Готике», проект получился достаточно интересным для того, чтобы гонять в него полночи вместо подготовки к экзамену.

не хотелось подводить команду и/или проходить этап заново. Смерть в Dead Island обычно означает, что ты потеряешь несущественную сумму денег (10% от общих накоплений) и будешь отправлен к ближайшему чекпоинту, сохраняя найденные предметы и прогресс квестов.

Впрочем, здесь все в руках человека за клавиатурой/геймпадом, вернее, в его способности и желании закрывать глаза на частые, но короткие всплески атмосферности, которые тут же спотыкаются об RPG-элементы. Если воспринимать Dead Island не как то, чем он мог бы быть, а то, чем он есть, то перед нами показывается красивая, длинная, продуманная, слегка однообразная, но сделанная с любовью аркадно-реалистичная полусэндбоксовая кооперативная зомби-ролевуха. И это круто! Как минимум потому, что такого винегрета раньше никто не делал, а на нынешнем рынке, где большинство ААА-тайтлов так или иначе следуют наработанной схеме, оригинальность ценится высоко.

Выездной фуршет

В целом игровой процесс выглядит так: нагребаешь основных и дополнительных квестов и бегаешь или разъезжаешь на автомобиле по карте, выполняя их, периодически встречая неотмеченные на радаре ивенты, попутно изничтожая армии оживших задохликов. Работа эта неблагодарна, так как задохлики на локациях респаунятся с завидной скоростью: если слишком долго возиться на какой-то территории, они могут начать прибывать, даже не дожидаясь твоего ухода. Так что мизантропы, лелеявшие мечты зачистить остров в лучших традициях Мистера Пропера, могут расслабиться – в этой игре такого сделать не выйдет.

Непосредственно сами мертвяки, а также процесс отпевания им заупокойной, приводят в глубочайший восторг любого любителя зомби-насилия. Да и ведут ходячие разложения себя самым порядочным образом: пять минут невинно лежавший рядом труп вдруг начинает рычать и подниматься, а обезглавленные оживчики нередко делают еще несколько неуверенных шагов перед тем, как окончательно упасть и сдохнуть. Разновидностей оживших трупов тут порядочное число: есть классические медленные, есть бегающие, есть чертовски живенько бегающие. Есть два типа перекачанных стероидами гигантских зомби, причем один по своей основной атаке до безобразия напоминает чарджера из L4D2. Здоровяки бьют очень больно, под конец игры снимая до 50% здоровья с одного удара, и чтобы убаюкать их придется изрядно потрудиться. Их поведение, правда, оставляет желать лучшего, так как вкусным мозгам игрока они почему-то предпочитают охранять указанную девелоперами точку. Есть и мутировавшие

Мнение Khaj-Tosin'a

Не могу взять в толк, почему мои коллеги так раскритиковали Dead Island, даже несмотря на то, что он им, в общем-то, понравился. Я ждал этой игры, хотя не вникал в особые подробности, кроме «открытый остров» и «много живых мертвецов», и не разочаровался в проекте. Да, в нем есть свои недостатки, но в целом я потратил на него 37 мать его часов и 57 мать его минут, получив большое количество удовольствия. И даже не собираюсь жалеть, что все это время я мог бы потратить с большей пользой – покрасить там тумбочку или пересадить фикус. А всякие глупые миссии, вроде принести девочке мишутку или раздобыть для русской барышни шампанское, лично для меня вполне логичны – что еще делать в разгар локального конца света, если не отрываться по полной, желая получить самое любимое?

epidemz.net

мертвецы – бумеро-подобные (опять привет, L4D!) плеваки, взрывающиеся суицидники и даже зомби-индейцы, прозванные в игре мясниками – butchers. Кидаться в самую гущу толпы усопших в этой игре крайне неразумно: даже трешка живых мертвецов становится смертельно серьезной угрозой, особенно, если наваливаются все сразу. Чтобы наловчиться убивать их с одного удара, придется потренироваться и найти мощное оружие, но в большинстве случаев уговаривать зомби приходится порядочное количество времени: пока не снесешь ему голову или не отрубишь ноги, он будет упорно вставать и хотеть отобедать твоим персонажем. Стрелковое оружие против них практически бесполезно (а вот против немногочисленных живых противников очень даже действенно), так что в основном для достижения эффекта приходится вступать в конфронтацию, используя средства ближнего боя.

Очумелые ручки

Вот тут уже разработчики не поскупились, и позволили своей фантазии не то что разгуляться – а скорее устроить вечеринку с дебошем и погромами. Взять в руки можно как обычные палки, весла, сковородки и лопаты, так и более милые предметы вроде ножей, мачете, катан, полицейских дубинок, бит, серпов и булав. Оружие можно апгрейдить и модифицировать, собирая для этого различный хлам и рецепты такой вивисекции. В результате не получаются такие запредельные вещи, как в Dead Rising (ведро со встроенными дрелями, одеваемое зомбям на головы чего только стоило), но тоже удается собрать весьма интересные и действенные девайсы. Инкрустация биты гвоздями или битым стеклом – это лишь аперитив, а главное блюдо – лупящие током мачете и превращенные в электропилу обычные дубинки. Огнестрельное оружие также можно модифицировать, но интересного там – на порядок меньше.

Смертный бой

Непосредственно контакт средств дезомбации с телами противника вызывает настолько же бурный фонтан эмоций, насколько шикарен фонтан кровищи при отрубании умертвню головы. Techland разработали чудесную систему повреждений, в результате которой, в зависимости от типа, оружие отрубает конечности или ломает кости. Это отображается на оживших мертвецах не только визуально, но и физически: зомби с перебитыми ногами будут дольше вставать, а лившись рук, станут лишь небольно бодаться. Ощущения, когда оружие впивается в тело мертвяка, неописуемы – и за счет обилия разлетающейся кровищи, и за счет того, как врага отбрасывает от удара, и за счет великолепной системы, хм, фехтования, учитывающей направление, в котором игрок двигался при ударе. Любое оружие ближнего боя можно швырнуть, что либо немного замедлит бодрое продвижение мертвого гурмана в сторону игрока, либо вообще его прикончит. В случае нелетального исхода при метании, колюще-режущее оружие продолжает в мертвяках торчать, а наблюдать, как на тебя надвигается большой зомби из которого, словно

Мнение Butcher'a

Бывает, существует себе пара-тройка игровых жанров свободно и независимо друг от друга, а потом изобретательный разработчик берет и смешивает их воедино, создавая новую формулу успешной игры, простота которой заставляет геймдевов по всему миру хвататься за голову со словами «как Я до этого не додумался?!». Таким образом, крепко пожали друг другу руки шутеры и диаблоидная ролевая система. Techland решила, что было бы круто нечто подобное положить на сеттинг зомби-апокалипсиса.

Это одновременно очень хорошо и очень плохо. Хорошо, потому что приятно видеть, что разработчики не стесняются экспериментировать. Плохо, потому что даже если ты очень любишь шоколадный спред и красную икру, ты вряд ли станешь намазывать на хлеб и то, и другое.

epidemz.net

из посаженного на кактус и утыканного зубочистками ежика, растет дюжина мечей, приходится со смешанным чувством. К садистскому эстетизму добавляется осознание того факта, что отбиваться теперь нечем: нужно подходить к великану вплотную, чтобы вытащить из него клинок. Кстати, в процессе использования по назначению, оружие изнашивается и со временем ломается – если его не чинить в специально отведенных для этого станках, где арсенал можно заодно и модифицировать.

За убийство зомби и выполнение заданий начисляется опыт, обеспечивающий игрока частыми левел-апами. Система прокачки весьма развесиста, но никакими выдающимися скиллами не балует. Не то чтобы было совсем безразлично, на какое из многочисленных умений потратить кровью заработанное очко, но среди них ровным счетом нет ни одного настолько зубодробительного, чтобы ждать нового уровня как девушку на ветреной площади при -20. В кооперативе, тем не менее, некоторые командные способности приходятся весьма кстати и распределяют игроков по ролям «танков» и «дамагеров».

Лень живых мертвецов

Несмотря на всю роскошность и зрелищность боевой системы, в какой-то прекрасный момент неожиданно понимаешь, что уничтожать каждого зомби на своем пути – огромное западло. Если во время миссий или при знакомстве с новой локацией для этого существует серьезная мотивация (надо расчищать себе путь), то, просто прогуливаясь по миру, причин вступать в конфронтации не найдут даже самые заядлые любители насилия. Намного быстрее и эффективнее получается на виражах весело бегать от мертвецов, отбиваясь только в случае, если дать деру не получается. Скрупулезное исследование карт тоже ни к чему обычно не приводит: разработчики забыли натыкать по темным, дальним углам ящиков с ценным содержимым, ради которых обычно очень хочется поиграть в первопроходца. А если в каком-нибудь дальнем конце локации вдруг случайно и встретится сундучок, то там, скорее всего, будет лежать хлам, который и продавать-то стыдно. Так получилось, что практически все самое крутое в игре оружие дают в награду при выполнении дополнительных квестов.

Left 4 Dead

Одна голова хорошо, а четыре пары рук, каждая из которых держит по оружию ближнего боя, – намного лучше, хотя многим и в гордом одиночестве заниматься похоронными услугами на Баное понравится. Кооператив делает игру намного веселее и позволяет легче переживать многочисленные мелкие, но очевидные ошибки игрового процесса, хотя при этом злобность и мощь мертвецов растет с каждым новым игроком в команде. Не говоря уже о том, что в каждой из трех веток прокачки талантов есть способности, рассчитанные на принесение пользы команде. При желании можно присоединиться к чьей-нибудь сессии, или же оставить свою открытой для гостей. Автоматическая система matchmaking уведомляет тебя каждый раз, когда находит в сети другого игрока неподалеку от твоей позиции, но в своей игровой сессии, и предлагает подключиться к нему. На практике это работает, но нередко возникают несоответствия в левелах. Также, если твой случайный напарник внезапно решит поговорить по телефону или послушать музыку, тебе придется слушать вместе с ним, потому что отключить автоматический голосовой чат по неведомым причинам невозможно.

Butcher & Khaj-Tosin

epidemz.net

Guta

Являясь ярым фанатом зомби и всего с ними связанного, я Dead Island очень ждала, хотя наличие песочницы и статус долгостроя омрачал надежды на светлое будущее проекта. С самого первого запуска, игра начала меня жутко бесить и, мягко говоря, огорчать. Если по моим ощущениям от игры строить график, то он будет похож на синусоиду с высокой амплитудой.

Первое, на что смотришь, – графика. Пейзажи красивые, очень крутые зомби, хороший дизайн уровней, разнообразные локации и тут же – кривые NPC, какое-то пластмассовое оружие и разные графические огрехи, которые пытались скрыть размытием и свечением.

Игра постоянно вызывала ненависть! Сначала большое количество квестов меня очень радовало, но и это со временем стало раздражать. Все миссии словно сделаны под копирку. Миллион совершенно глупых, одинаковых заданий. Но по неизвестной причине я продолжала дальше выполнять каждое из них.

Геймплей очень монотонный. Как и ожидалось, сделать песочницу с зомби интереснее, напихав туда свыше 150 квестов со схемой «найди-принеси», не вышло. И не потому, что смысл заданий носит бытовой характер, а потому, что делаешь одно и тоже – только для разных NPC.

Но после задорной драки с мертвецами, все становилось на круги своя, и кривая синусоиды снова шла вверх. Игра в хорошем смысле сложная, и это добавляет ей интереса, но он сходит на нет благодаря AI противников. Если глупость зомби оправдана, то глядя на то, что творят живые люди, становится грустно. Кроме этого, у проекта явные проблемы с самоидентификацией: реализм – в боях и износе оружия, и аркадность – в мгновенных респаунах с полными хтипоинтами.

Но, несмотря на эти несовершенства, игра практически идеально передает безумную атмосферу зомби-муви. Все ощущения строятся на контрасте: с одной стороны, злые зомби, способные за пару ударов убить, а с другой – безудержное веселье от боев с ними. В игре удалось создать баланс между веселым трешем и серьезным хоррором. Наверное, из-за возможности почувствовать себя героем фильма, наполненного Ромеровскими штампами, я многое простила этой игре. Dead Island – один из самых нелогичных проектов, в которые я играла, – в нем куча минусов, а он все ровно крутой.

Об AI у зомби

Если бы у зомби AI был выше, то они бы сами прятались от игрока в каком-то убежище.

О сюжете

Сценарий в игре очень условный, а человек, смотревший хотя бы 3 толковых фильма о зомби, может рассказать его суть еще во время первого загрузочного экрана.

Вердикт

Туроператор Techland приглашает всех в новое увлекательное турне по чудо-острову, на котором жить не очень легко и далеко не просто. Зато наше счастье постоянно – рубить зомби, стрелять в зомби, бить зомби, давить зомби и топтать зомби. Несмотря на недостатки, не упомянутые в туристическом контракте, это все равно намного более заманчивый вид отдыха в теплых краях, чем валяние на пляже с пожилыми полуобнаженными немками, фотографирование на фоне пирамид и увлекательные поездки на верблюде. Хотя если верблюд – бешенный и наполовину робот, тогда еще можно поспорить. Но это уже другая история.

epidemz.net

НА БОГА НАДЕУС

Как ни печально, но все в нашем мире стареет – кроме Аллы Борисовны Пугачевой, конечно, которая после 666-й подтяжки в свои восемь тысяч лет выглядит лишь на сотню. А вот легендарный Deus Ex в июле отпраздновал одинадцатилетие, покрылся толстым слоем пыли и старческими морщинами. Можно было бы поныть, что, увы, таких игр больше не делают, плюнув в сторону предательского DE: Invisible War, но после выхода Human Revolution любое нытье теряет смысл. Перед нами тот же самый классически-каноничный Deus Ex, только в современном фантике и с набором модных добавок, прижившихся в сеттинге как нельзя удачно.

epidemz.net

На баррикадах

Human Revolution полностью оправдывает свое название. Во-первых, в плане сюжетной канвы, согласно которой к 2027 году (за четверть века до событий первой части) человечество совершило революционную победу над собственным телом, вживляя в него кибернетические элементы и становясь быстрее, сильнее умнее. Отсюда вытекает небольшая гражданская война между приверженцами изменений и их противниками, перерастающая местами в откровенные физические конфликты с применением силы, огнестрельного оружия и больших роботов. Во-вторых, в геймплее тоже наблюдается революционная свобода, сохранившаяся сегодня лишь в чистокровных ролевых играх, да и то не во всех. HR можно проходить как душе угодно: быть Сэмом Фишером и тихонько красться за спинами неприятелей, прячась по темным углам и в вентиляции, незаметно устраняя некоторых врагов. Или стать Серьезным Сэмом и расфигачивать недовольных из ракетомета в лобовой атаке. Можно комбинировать оба стиля. Можно пройти игру, вообще никого не убив, за исключением боссов, а можно превращать уровни в заваленную трупами мирных жителей пустошь. Можно помогать обездоленным, а можно истыкать их лезвиями. Хочешь быстрого экшна? Вперед – выполняй только сюжетные задания. Охота поднырнуть в мир игры? На здоровье – локации пестрят кучей электронных книг, газет и писем, да и беседы NPC погружают в атмосферу происходящего и открывают больше сюжетных деталей вдумчивым искателям. В любое большое помещение ведет несколько путей, а на каждую реплику диалогов дают ответить трешкой различно окрашенных фраз. Пускай отыгрыш роли кровожадного негодяя или самаритянина на белом единороге вообще никак не отображается на фина-

PC | X360 | PS3

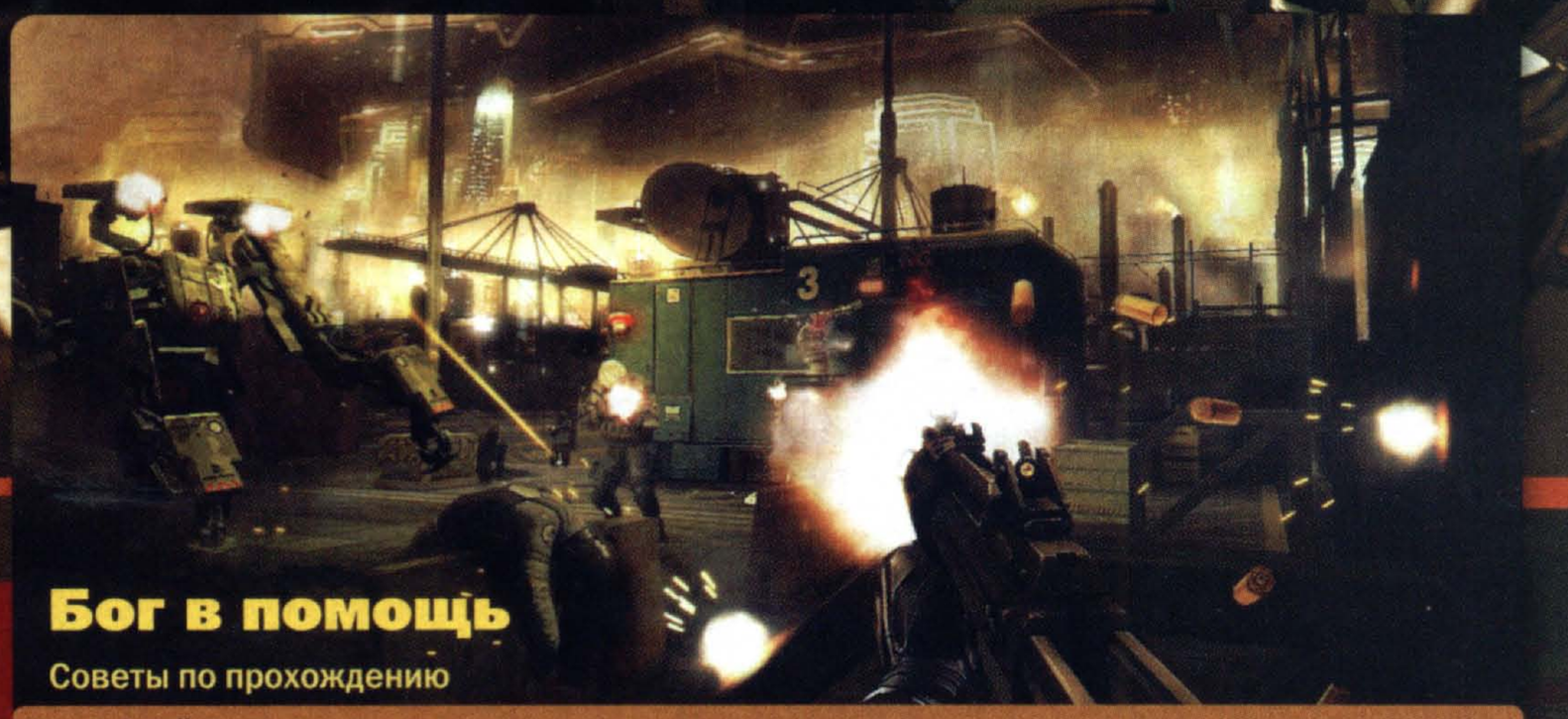
Deus Ex: Human Revolution

Жанр:
Action\RPG

Разработчик:
Eidos Montreal

Издатель:
Square Enix

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



Бог в помощь

Советы по прохождению

1. Качай как надо

Первым делом стоит качать пробивание стены, повысить уровень хака, взять чтение личностей при разговоре, силу, систему безболезненного приземления и «Тайфун». Остальное – по желанию. Лично я комбинировал оба стиля прохождения, но обошелся без облегчающих стелс информационных апгрейдов (что слышит противник; когда он перейдет из тревожного состояния в спокойное etc) и без хака турелей и роботов. Турели просто переносятся на другое место при прокачке силы, а роботов, как по мне, куда интересней разносить в щепки, хотя натравить на врагов пару раз тоже весело.

2. Кто ищет, тот всегда

Стоит обыскивать вообще все, что есть на уровне, заглядывая в каждый угол и не пропуская шкафчики, сейфы и ящики, – там полно полезного, включая коды доступа, пароли, патроны, апгрейды на оружие и Praxis Kit. Последние еще прячутся за хилыми стенами, которые можно увидеть, только качнув навык «Убей стену об себя».

3. Хотелось бы дополнить

Дополнительные миссии не стоит игнорировать – они интересны, раскрывают сюжет и зачастую сулят кошерный профит. Их стоит выполнять перед сюжетными заданиями. Кстати, некоторые сайдквесты не ставят точно галочку на карте, где нужно всех убить, а предлагают что-то в духе «Пойди туда, не знаю куда», давая при этом подсказки. Так что, будь внимателен и ищи.

Fox

И вот мне снова понадобилась плавательная трубка для погружения по макушку в другой мир. В эволюционно-революционный мир чувака, напичканного железом как Исайя из «Джонни-мнемоник». В душу киборга, постоянно стоящего перед дилеммой – стоит ли злоупотреблять данной тебе технологиями силой. В разум человека, в которого хочется верить и на которого даже хочется в чем-то быть похожим. Во вселенную, где у тебя есть пускай не очень широкий, но выбор. В засасывающую червоточину киберпанка. В Deus Ex.

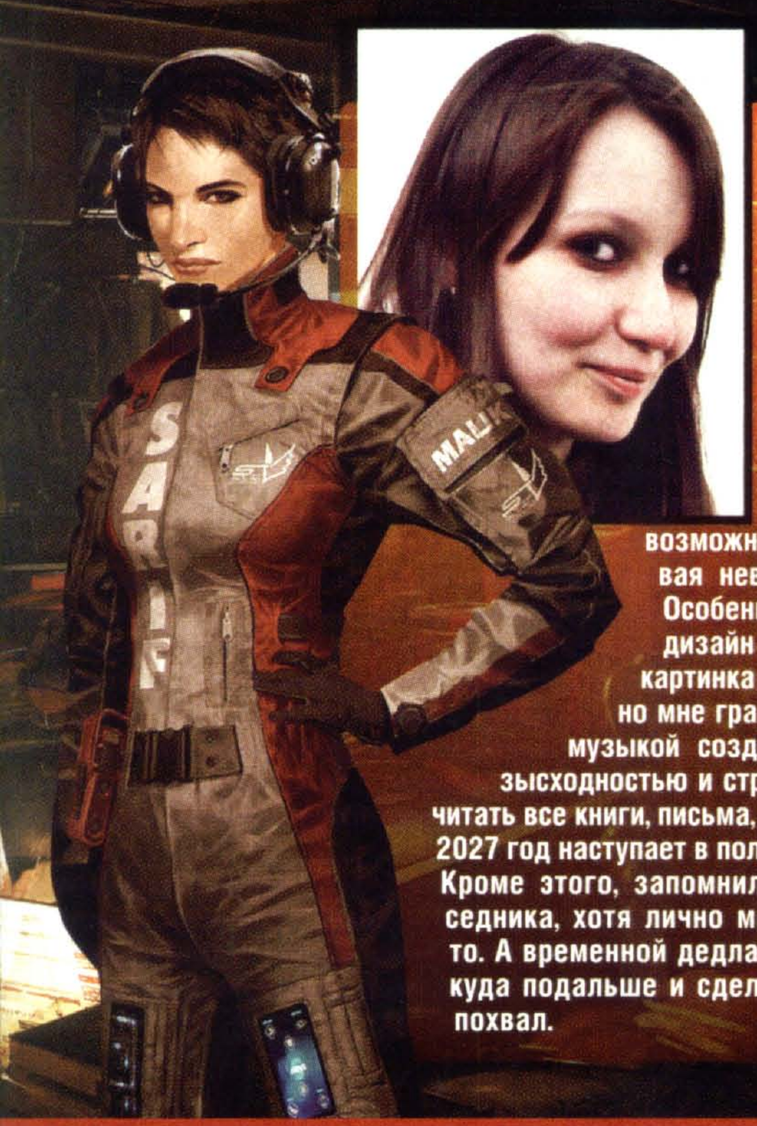
epidemz.net

ле, такое богатство выбора при прохождении делает контакт с окружающей виртуальности очень ненавязчивым. А моменты, когда, например, ты слишком долго возился на одной локации, в результате чего на другой погибли люди, которых можно было бы спасти, вообще подкидывает сумасшедшую дозу угля в кочегарню саспенса.

Орудия всевышнего

Хоть игру можно пройти, не пролив и капли вражьей крови, за что есть даже отдельный ачивмент под названием «Пацифист», топить улицы в океанах гемоглобина куда интереснее, и, благо, арсенал располагает. Метафорически выражаясь насчет «топить» – увы, красные брызги по большей мере заметны только при выполнении хитрого смертельного маневра Takedown – быстрого убийства (или оглушения, если ты добряк), который пришел на замену оружию ближнего боя. А еще он посвински тратит энергию, используемую для активации способностей аугментации.

В оружейной остались старые добрые автомат, дробовик (теперь только один вид), арбалет, пистолет, ракетница (тоже один вид), снайперская винтовка, плазмаган и шокер. Пропал согревавший наши души огнемет, зато появились пистолет-пулемет, револьвер, пулемет, снайперка-транквилизатор и лазерная пушка. Арсенал в лучших традициях серии можно совершенствовать специальными апгрейдами, навешивая лазерные прицелы, глушители, систему наведения, увеличивая убойность, патронташ и совершая другие улучшающие манипуляции. Вся эта радость смертоносна и ощущения от стрельбы ну самые радужные – не в пример деревянности перестрелок первой части. Хотя в процессе апгрейда наиболее эффективными дарителями путевок в ад оказываются револьвер (с взрывными патронами он творит страшные вещи) и пистолет (бронебойное улучшение и глушитель придутся стэлсовикам по вкусу). Остальные пацификаторы таскать стоит исключительно ради разнообразия и экономии патронов. Перестрелки весьма задорные и живенькие, выглядят зрелищно и заставляют попотеть, даже учитывая качественную систему укрытий с «прилипаниями». Пускай противники не отличаются умом и сообразительностью, но стреляют метко, больно, бросаются гранатами, не стесняются поднимать тревогу и сбегаться большими толпами. А на более поздних уровнях тяжеловооруженные бронелобые ребята и невидимки вообще оставляют мало шансов игрокам с плохими рефлексами. В общем, даже самые брезгливые шутерные маньяки не будут кривить нос, хотя жаждущие от HR какого-нибудь Bulletstorm уйдут, несолоно хлебавши, испивать безудержной вакханалии в другом месте.



Guta

Стыдно признаться, но до последнего я думала, что Deus Ex: Human Revolution станет очередным поводом покричать о том, как разработчики с помощью легенд из прошлого вытягивают деньги из нашего настоящего. Но проект внезапно оказался замечательным, и даже привычные для современного геймера элементы вроде восстановления здоровья, не испортили его.

После первых 10 часов игры я думала, что недостатков тут нет и быть не может. Восторг вызывало абсолютно все: начиная от возможности пройти игру, никого не убив, и заканчивая невероятно красивым плащом главного героя. Особенно хочу отметить стильный урбанистический дизайн игры и теплую цветовую гамму. Красивая картинка (я знаю, что сейчас можно сделать лучше, но мне графика понравилась) в сочетании с прекрасной музыкой создает отличную атмосферу, наполненную безысходностью и страхом перед будущим. Если еще внимательно читать все книги, письма, газеты и слушать лепет NPC, то погружение в 2027 год наступает в полной мере.

Кроме этого, запомнилась интересная система убеждения собеседника, хотя лично мне моментов с дискуссиями было маловато. А временной дедлайн и возможность послать голоса в голове куда подальше и сделать что-то по-своему – вообще выше всех похвал.

Но приступ фанбойства постепенно пошел на спад, через пару дней после финальных титров и я стала замечать, что у этого шедевра тоже есть маленькие минусы.

Первым из них можно назвать подсветку интерактивных предметов. Потом я начала присматриваться к NPC: хоть количество цифровых весьма велико, мир не стал живым. Никто, кроме потенциальных противников в лице бандитов или полиции, своего места не практически меняет и рано или поздно, проходя мимо людей, думаешь о чем-то вроде: «Эта мусорка бездонная, что ты в ней 6 часов копаешься?!» или «Сколько можно метить стену в этой подворотне?!». Впрочем, люди на улицах хоть и играют роль декораций, но смотрятся весьма живо, порою спорят или общаются друг с другом, обсуждая последние новости.

В целом сюжет игры мне понравился, даже несмотря на некую предсказуемость в его поворотах. Но история местами оставляет недосказанность, и не понятно, то ли это задел под дополнение, то ли это яма в сценарии. В повествовании еще немного смутил финал: он не то, что плохой, просто от концовки я ждала чего-то более основательного – как минимум последствий решений, которые тебе подсовывают всю игру, а так все, что бы ты ни делал, можно перекрыть последним выбором. Наверное, я просто привыкла к роликам, рассказывающим, на что конкретно в игровом мире повлияли твои действия, и что случилось с другими персонажами в конце истории.

Но, скорее всего это просто мое занудство, потому что, как ни крути, – Deus Ex: Human Revolution одна из самых интересных игр 2011 года, и я даже субъективно назвала бы ее лучшей. Для меня она стала интереснейшим приключением, на которое я потратила 32 часа своей жизни и в будущем планирую отдать столько же на перепрохождение и DLC.

God of War

Впрочем, порядочное число трюков главный герой все-таки знает – не зря же он в результате трагического события превратился по большей части в киборга, а из-за количества всяких примочек напоминает швейцарский нож. Он может становиться невидимым, падать с большой высоты без малейших ушибов (а если падает на противников, то им без ушибов будет сложно разойтись), прошибать кулаком стены и вообще быть таким себе терминатором. Наиболее впечатляющим его умением является система «Тайфун», выпускающая по кругу шрапнель из железных шариков, сносящих в радиусе нескольких метров все живое, а на максимальном уровне прокачки – еще и здоровенных роботов. Именно прокачки – все это кибернетическое счастье, включая умение по хаку компьютерных систем, виденье сквозь стены, бесшумное передвижение и так далее, дается не просто так. Human Revolution совместила две разделенные системы апгрейдов первой части – там отдельно добывалась и улучшалась аугментация, а за опыт повышались характеристики. Здесь же характеристики сдали в количестве и перекочевали в раздел встроенных в тело главного героя девайсов. Их совершенствование происходит за счет программного обеспечения Praxis Kit, которым игрока снабжают при получении каждого нового уровня. Еще эти полезные софтины можно купить в клиниках, получить в виде награды за выполнение квестов или найти на локациях.

В аугментации практически нет ничего бесполезного – что-то пригодится стэлсовикам, что-то танкам, а что-то стоит качнуть просто, чтобы посмотреть на спецэффекты.

epidemz.net

Рай с привкусом ада

Игра неважно оптимизирована и графически не идеальна, но нехватка фотореалистичности вдоволь компенсируется симпатичными текстурками, яркими эффектами, приятной гаммой и катапультирующей челюсть в стратосферу работой левелдизанейров. Локации проработаны до пугающего кропотливо, засыпаны разными объектами и деталями – ребята явно не поленились и постеснялись метода copy&paste. Уровни разнообразны и безумно красивы, во многом перекликаются с местностями первой части – мрачный футуристичный Детройт напоминает Нью-Йорк из первого Deus Ex, а в китайском мегаполисе-лабиринте Хенгша чувствуется Гонг-Конг. В купе со звуковым сопровождением, которое отчасти состоит из трэков великого предка, получается невероятно наваристая мрачная футуристичная атмосфера киберпанка, радующая звуковые, визуальные и даже вкусовые рецепторы. Картинку и звук сложно воспринимать отдельно от интересного и богатого, пускай и местами предсказуемого сюжета, развесистых диалоговых деревьев, наполненных жизнью, как и улицы этого мира. Кстати, мир содержит немало стеба, если вглядываться и вслушиваться, а заодно и подергает за ностальгические ниточки, не раз отсылаясь к первой части.

Butcher

Human Revolution стала приятным сюрпризом, хоть и далека от идеала – в особенности страдает ИИ противников. Но свобода действий и нелинейность локаций позволяют отыгрывать любого персонажа, жонглируя жанровыми составляющими стэлса, шутера и РПГ. К тому же, спустя несколько часов геймплея протагонист превращается в смесь Сэма Фишера, Терминатора и Нео, так что для желающих почувствовать себя невероятно крутыми и хитрыми – это лишний повод срочно бежать в магазин за HR.

Трудно быть богом

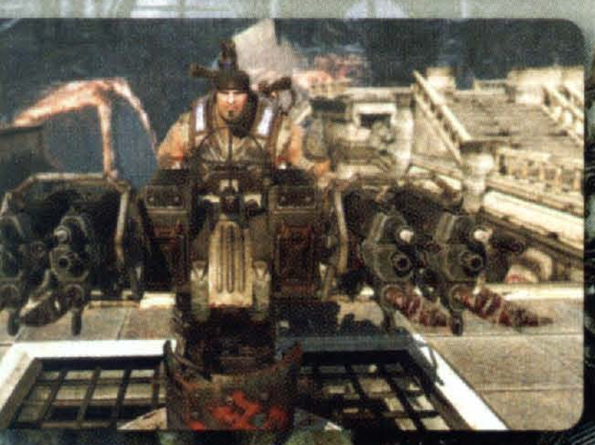
Разумеется, сразу нашлись умники, ставшие вопить, что фу, теперь все, с чем можно повзаимодействовать подсвечивается желтым контуром и ай-ай-ай, здоровье восстанавливается. А ценители кинематографичных коридоров, в которых заставок больше чем стрельбы, фыркают на не самую совершенную графику. Тут уж остается лишь развести руками. Такие люди обычно большую часть жизни проводят в одиночестве, потому что хотят найти себе девушку, которая будет непременно похожей на Кэтти Перри, и при этом цитировать Сократа, играть сложнейшие произведения Моцарта на балалайке, готовить как в лучшем итальянском ресторане и заодно вышивать крестиком сцены и Super Mario Bros. По нашему скромному мнению, Human Revolution удалось идеально совместить уроки старой школы и трендовые нынче наработки, практически везде добившись золотой середины. Да и проходится игра добрых 25–35 часов, что по современным стандартам «убей двадцать тысяч людей за 360 минут» выглядит целой вечностью.

KhaJ-Tosin

Вердикт

Это один из тех немногих проектов, ради которых спешишь поскорее домой, а придя, забываешь разуться и накормить кота. Такие игры невозможно запустить «всего на полчасика», и после прохождения они оставляют двойственное ощущение: тебе чертовски приятно, что ты принял участие в такой великолепной детективной саге, но в то же время до слез жаль, что сага закончилась. Впрочем, Deus Ex: Human Revolution будет приятно пройти повторно, причем несколько раз, и даже не меняя стиля игры, да и, кстати, DLC не за горами. Браво, Eidos, это было божественно!

epidemz.net



ВОЗРОЖДЕНИЕ ФЕНИКСА

GEARS OF WAR 3

X360

Жанр:
TPS

Разработчик:
Epic Games

Издатель:
Microsoft Game Studios

Gears of War 3 – долгожданное завершение полюбившейся многим Epic'ческой саги, поэтому разработчики попытались отметить «выпускной» трилогии с размахом: игроков решили одарить неожиданными сюжетными поворотами и щедрыми геймплейными плюшками. Стоп! Сюжетные повороты в Gears of War? Да, ладно!

Блестящая комбинация

После падения Хасинто, последнего человеческого города планеты, на поверхность Серы выбираются Блестящие – нет, не четыре длинноногие певицы, а мутировавший и еще более опасный вид Саранчи, который заставляет содрогнуться даже бывалых вояк. Бессменному протагонисту Маркусу Фениксу и остаткам отряда «Дельта» приходится вступать в последнюю, решающую битву. Также в ходе кампании герой узнает, что его отец возможно жив и является очень важной фигурой в борьбе с монстрами, что одновременно и усложняет ситуацию, и позволяет увидеть хоть какой-то проблеск надежды. Впрочем, дальше не хочется спойлерить, так что оставим в покое сюжет и перейдем к другим игровым моментам.

Серой попахивает

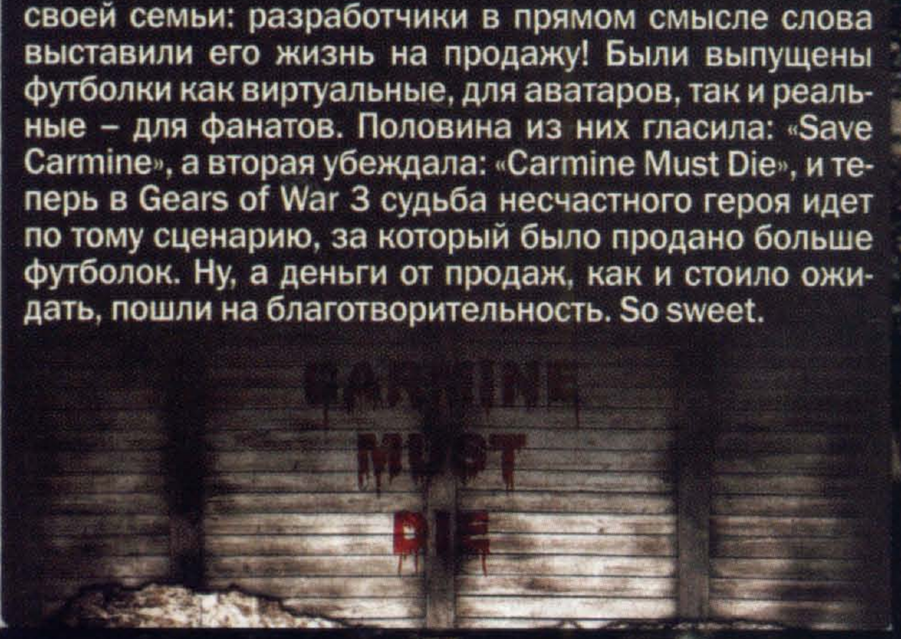
Опустошенный ландшафт Серы устрашающе прекрасен, но полюбоваться им тебе не дадут: враждебные твари прячутся за каждым углом, не давая расслабленно разглядывать достопримечательности. Монстры выглядят довольно эффектно, но особенно поражают воображение инородные громадины, чем-то напоминающие морских чудовищ, но обладающие, помимо внушительного зубного моста и щупалец, еще и огненными пастями. А вот при ближнем знакомстве чужие, причем всех весовых категорий, прямо-таки опечалили: звуки, которые они издают, скорее наталкивают на мысль, что убогие твари страдают несварением желудка, чем являют миру воинственный рык, а их смех – это вообще не пойми что, будто пес костью подавился. К счастью, издающие неприятные звуки глотки всегда можно набить свинцом.

Хорошо в бою родном

Большинство столкновений происходят по двум схемам: или ты устраиваешь коридорную за-

Жить, нельзя умереть

Интересная история вышла с Клейтоном Кармайном – местным Кенни. Потеряв двух братьев, он остался последним из известных игрокам представителей своей семьи: разработчики в прямом смысле слова выставили его жизнь на продажу! Были выпущены футболки как виртуальные, для аватаров, так и реальные – для фанатов. Половина из них гласила: «Save Carmine», а вторая убеждала: «Carmine Must Die», и теперь в Gears of War 3 судьба несчастного героя идет по тому сценарию, за который было продано больше футболок. Ну, а деньги от продаж, как и стоило ожидать, пошли на благотворительность. So sweet.

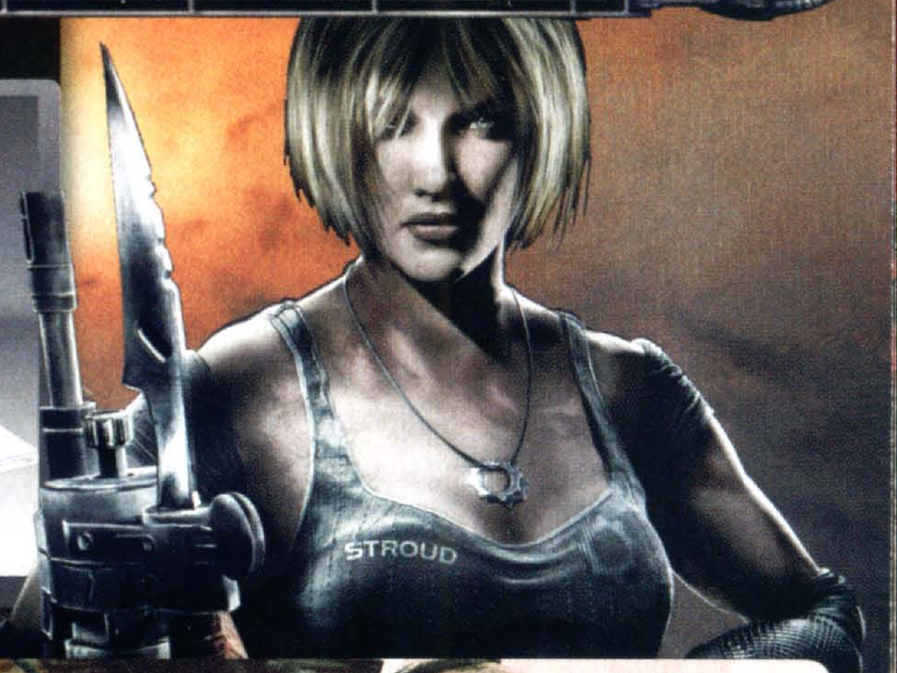


epidemz.net

Эпичность с ограничением

В честь завершения «банкета» Epic Games решили осчастливить геймеров коллекционными изданиями двух видов. «Ограниченное издание» состоит из медали, в точности повторяющей награду, врученную Адаму Фениксу, эксклюзивный персонаж – того же Адама, и его личные вещи, а также флаг с символикой Коалиции. «Эпическое издание» содержит, помимо вышеперечисленного, набор оружия Infected Omen, фигурку Маркуса Феникса и книгу с материалами о серии Gears of War.

Правда, ни Россия, ни Польша издание не увидят, а об Украине и вовсе нечего говорить, поскольку у нас даже нет официальной продажи Xbox 360.



саду, или продавливаешь противника в борьбе за пространство. В самих сражениях, по сути, нет ничего нового, но Epic Games оправдали свое название и вытянули битвы за счет эпичного мясного хаоса, благодаря которому на поле брани не скучно. Да и забыть, что это часть саги последняя-распоследняя не дают, что только накаляет страсти. Ну а видов оружия в Gears of War 3 достаточно для того, чтобы не сильно приедаться, так что тебе будет, с чем порезвиться над хладным вражеским трупом.

Темпоритм геймплея очень ровный: если не считать поездок на подводной лодке и редких изменений в динамике, то тебе предстоит простая и понятная схема «бой-марш-бой», по которой придется действовать все время прохождения.

Игра довольно длительная по современным меркам шутеров – в среднем уходит 10–12 часов на то, чтобы расправится с врагами и увидеть финальные титры. Правда радует, что кампания по традиции не выглядит как закуска на фоне сытного многопользовательского режима.

Шестереночный цех

Как принято в Gears of War, мультиплеер кровав и крут. В третьей части он к тому же сбалансирован и очень разнообразен благодаря семи режимам: Warzone, Execution, Team Deathmatch, Capture the Leader, King of the Hill, Wingman и Beast. Последний заслуживает особого внимания и является вывернутым наизнанку режимом Horde – здесь игрокам выпадает возможность играть за неординарных представителей Саранчи, убивая человеческое сопротивление и несказанно этому радуясь.

Суицидники

Система здоровья во многом напоминает Gears of War 2: после ранения ты можешь отползти в прикрытие для передышки, или к товарищу, который тебя подлечит. К слову, ИИ этих самых товарищей оставляет желать лучшего: бойцы бездумно ломятся в бой, подлатывают игрока и с такой же легкой руки постоянно отдают электронному богу свои души. Это было проблемой в предыдущей части, и остается ею по сей день. Впрочем, тебе нипочем соломенные мозги искусственной команды и ее суицидальные наклонности, если ты проходишь кампанию в режиме кооператива, который впервые предлагает насладиться мясным спектаклем с троими друзьями.

Александра [divinale] Дивина

Бонусы за верность

Создатели решили сделать неглубокий, но приятный реверанс в сторону фанатов серии и поощрить их: геймеры, прошедшие первые две части Gears of War, получили ряд бонусов в триквеле. И хотя речь, в основном, идет о таких не влияющих на баланс вещах, как дополнительные скины техники и оружия, в любом случае, от халявных плюшек грех отказываться.

Вердикт

Gears of War 3 решил закончить на высокой ноте, но она прозвучала не совсем так, как хотелось бы. По крайней мере, триквелу немного не хватает какой-то особой атмосферы, присутствовавшей в первой и, особенно, во второй частях. Правда, это вовсе не делает игру плохой. Просто есть моменты, где она выше своих предшественников на голову, но не обошлось и без тех, где думаешь, что новое – не всегда лучшее. А в остальном Epic Games не ударили лицом в грязь, так что проект достойно подвел черту под историей многолетнего противостояния людей и Саранчи.

epidemz.net

СИНЬ ПОЛКА

WARHAMMER 40000
SPACE MARINE

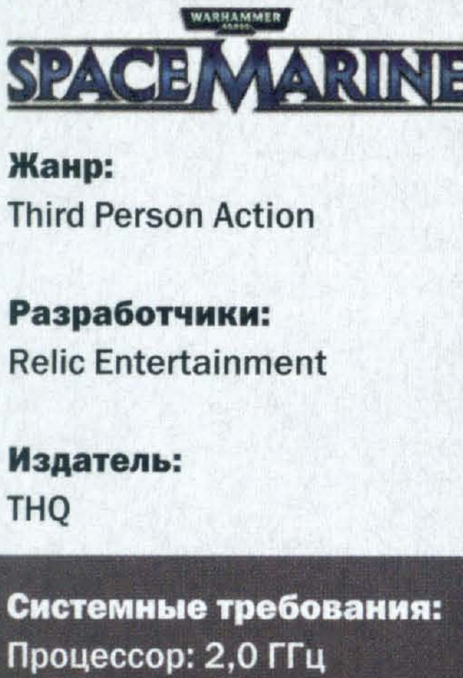
PC | X360 | PS3

Жанр:
Third Person Action

Разработчики:
Relic Entertainment

Издатель:
THQ

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



Серии Warhammer 40000 очень повезло на обилие игронизаций в жанре стратегий – и неудивительно, учитывая, что эта вселенная разрослась из настольных боевых шахмат, и сегодня не сбавляющих темпов по набору популярности. Но до приятного мрачный и до вкусного жестокий мир сорокового тысячелетия давно сформировал плодотворную почву для, как минимум, пяти голливудских полнометражек и дюжины кровавейших экшн-стрелялок. Увы, почему-то ни с фильмами, ни с action-играми не сложилось: единственная попытка дать игроку возможность самолично истреблять полчища неверных чужепланетных иностранцев в виде Warhammer 40K: Fire Warrior оказалась настоящим провалом. К счастью, за дело взялась Relic, собаку съевшая на стратегиях по «Вахе» и знающая, как организовать веселый ультренник вперемешку с похоронами, не совершив при этом «орковых» ошибок.

epidemz.net

Gears of Warhammer

Нормальные герои всегда… не носят шлем. Так, по крайней мере, в очередной раз решили ребята из Relic Entertanment, вдохновенно создавая мужественный лик главного героя Space Marine – капитана Титуса, которого сюжет забросит прямиком на планету-кузницу, где ему и его соратникам приказано отбить у орд орков совершенную машину разрушения – Титана, а затем вообще спасти галактику. При первом же шаге Титуса создается дежавюшное впечатление – Маркус Феникс переобулся и научился драться, как Война из Dakrsiders. В режиме заплечного ангела-правителя мы летаем за громадным армированным воином из ордена Ультрамаринов, почти всегда в сопровождении еще двух таких же ультрамашин смерти. И 17 глав пробиваем себе дорогу к финальному ролику при помощи болтера и вершины эволюции бензопилы – цепного меча.

Раскурить топор войны

В набор для комплектования Варпа душами входит уйма других приборов для уничтожения неугодных форм жизни – силовые топоры, лазерные и плазменные пушки, мелтаганы и еще множество ужасных слов, хорошо знакомых поклонникам «Молота Войны». Их стилистика, равно как и стилистика персонажей и самого окружающего мира, отлично выдержана в духе вселенной, лаская чувства любителя снова и снова погружаться в это мрачное бескомпромиссное будущее. Сам процесс стрельбы наполняет каждую клеточку тела восторгом от громогласного рева болтеров, треска разлетающихся голов и стука отдачи оружия – звучат перестрелки и рубилово так, как будто ангелы играют на арфах посреди завода по изготовлению кованных сундуков, на который одновременно обрушились ковровое бомбометание и метеоритный шторм.

Marineованые orkгурцы

Ну а чтобы в течение игрового процесса арсенал не пылился, для изничтожения предлагаются орды зеленоконожих, демонов и космодесантников Хаоса. Ближний (в стиле Darksiders) и дальний (а-ля Gears of War) бой отлично дополняют друг друга, давая возможность за одну секунду всадить болт в голову орка и тут же отрубить ее цепным мечом. Хотя в упомянутых выше играх это все смотрелось чуточку лучше. Система комбосов проста, но крайне зрелищна и кровава, что архирадует в наш век повсеместной цензуры и лелеянья детской психики. Присутствует и стрелковый буллеттайм, и режим боевой ярости, активируемой при накоплении соответствующей шкалы. Накопление это, по традиции, происходит в процессе превращения живой материи в неживую. Особо удачным ИИ противник похвастаться не может, хотя и дураком его не назовешь. Впрочем, по большому счету не стоит полагаться на интеллектуальную одаренность кровожадных демонов и не менее кровожадных орков, которые все равно живут от 3 до 8 секунд после появления в поле зрения капитана Титуса. Впрочем, все это не мешает игре быть хардкорной и по-старинному трудной – даже знающий геймер

Да как так можно!

5 «фу» в сторону Space Marine от задрота вселенной «Молота Войны»

1. Одинокий капитан, рота которого, видимо, осталась на орбите. Такого быть просто не может.
2. Мелтаган, стреляющий по площадям. Это как «Запорожец», разгоняющийся в гору до 200 км/ч.
3. Бесстрашные гретчины. Еще бы честных депутатов добавили!
4. Неведомая vengeance-ракетница. Понапридумывают ненужного…
5. Устойчивый к варпу не-псайкер. Ересь!

epidemz.net

на среднем уровне сложности будет наблюдать смерть протагониста не один десяток раз.

Тоска зеленая

Несмотря на щедрые брызги крови и разухабистый экшн, десятичасовой сингл пройти запоем не удастся – надоест. Разработчики пытались разнообразить действо – то ты на движущемся поезде отстреливаешь посудину орков, то вместе с космодесатниками штурмуешь мост, то участвуешь в стрельбе из орудия Титана – робота размером с небоскреб; то летишь на челноке и сбиваешь из тяжелого болтера орков с ракетными ранцами. А иногда и сам надеваешь ракетный ранец, двухтонным соколом обрушиваясь с высоты на ксеносов и еретиков, превращая их в кровавые сопли. Но все равно из уровня в уровень тебе предстоит делать одно и то же: пробежался по руинам – перебил пятнадцать тысяч миллиардов орков – пробежался по руинам – перебил десять тысяч миллиардов орков. Да, процесс утолит жажду даже самых кровожадных, но от монотонности и ретроэлементов геймплея (Убили в битве с боссом? Будь добр заново перебить все волны его миньонов, а перед этим добежать до локации сотню метров) в жилах потихоньку закипает злость. По большому счету, после первого часа геймплея игра показывает абсолютно весь свой потенциал, и играть дальше интересно только ценителям жестоких кровавых вакханалий да самой вселенной. В Dawn of War II тоже была неприятность с однообразием процесса, но там это было куда большей проблемой. Отчасти потому, что многим все-таки придется по душе в Space Marine десять часов подряд надевать зеленокожих и демонов хаоса на цепной меч, да расстреливать их из стволов размером с холодильник.

АДЕПТУС ИНТЕРНЕТУС

Раскрась-ка

В маленьком возрасте девочки любят играться с куклами, одевая их в пышные разноцветные платья, а мальчики – смеются над этим странным девичьим увлечением, воинственно уничтожая друг у друга песочные замки при помощи боевого совочка. С возрастом интересы меняются, но некоторые мальчики перехватывают привычку наряжать игрушку в разноцветное и пестрое. Только игрушкой выступает огромный космодесантник, а платьем – броня.

Relic хорошо знают, как зацепить фанатов Warhammer за живое: мультиплеер Space Marine встречает игрока знакомым по стратегиям Dawn of War экраном кастомизации одежки своего спейсмарина или хаосита, открывающимся, правда, только по достижению игроком 4-го уровня в онлайн-сражениях. По умолчанию доступно огромное количество чаптеров – каждый со своей расцветкой, эмблемой и броней. Но истинное удовольствие трушного вархаммерщика лежит в конверсии. Каждый элемент брони можно менять и перекрашивать на свое усмотрение, давая своему персонажу вид устрашающего посланника смерти, или при желании превращая его в ходячую радугу с хэви-болтером.

Разработчики постарались сделать цвета доспехов максимально соответствующими настоящим краскам, используемым на миниатюрных моделях настолки. С прогрессом игрока в ранге открываются новые виды брони и красок (общее количество элементов зашкаливает за много тысяч), но приятно ли их добывать боем?

Мы такие разные, но все-таки мы вместе

Эпичность происходящего на экране во время сетевых сражений меркнет по сравнению с кампанией, где делая зарубку на цепном мече за каждое убийство, к концу игры можно поневоле нарезать на нем вторую пилу. Онлайн представляет собой перестрелки 8 на 8 в режимах team deathmatch и «контроль территорий». По просторным картам бегают космодесантники и их тезки хаоситы, получающие за взаимогеноцид опыт, новые уровни и святая святых современного мультиплеера – перки. Никаких орков и никаких демонов варпа, что обидно, поскольку первые вполне прижились бы здесь в качестве мешающего всем пушечного мяса.

Но мясом приходится быть самому, а метод его приготовления зависит от выбранного класса. **Тактические десантники** – стандартная боевая единица дальнего боя, по умолчанию экипированная болтером. Голиафами онлайн-сражений выступают **девастаторы** – медленные, но живучие десантники, отдающие предпочтение более тяжелому арсеналу. Для ведения прицельного огня девастаторам необходимо остановиться и расставить ноги в позе «Клинт Иствуд 40000». Эта функция не просто выглядит круто – она сохраняет баланс; причем речь идет не только о справедливости по отношению к другим классам, но и о способности персонажа устоять на ногах, поливая всех и вся из пушки размером в две трети своего роста. Но долго такие застои устраивать чревато – они могут закончиться цепным мечом в спине

epidemz.net

Прогулки без динозавров

Во время затиший между битвами главный герой бегает по линейным (рельсовость впечатления никак не портит, кстати) уровням, на которых в простеньких схованках можно найти сервочерепа с аудиологами, единственная польза от сбора которых – дополнительная информация для заинтересованных в сюжете. Несмотря на прелести архитектуры с присущей вселенной готичной гигантоманией и привкусом апокалипсиса, эти пробежки немного утомляют, хотя привыкшие к такому в слешерах не будут сильно напрягаться по этому поводу. Дизайн уровней весьма стильный и замечательно передает дух эпохи, хотя нам локации показались немного пустоватыми и безжизненными – пусть даже на фоне часто снуют неприятели. Но заметно, что игру делали не на голом энтузиазме законченные фанаты, которые в награду получат моральное удовлетворение и бутерброд. Время от времени показывают фоновые сражения, порою даже весьма масштабные, в лучших традициях ранних частей Call of Duty, когда еще нужно было стрелять в немцев, а вокруг было «Спасти рядового Райана». Картинка простовата и немного старомодна, но чувствует себя вполне франтом, а спецэффекты подстать этой мрачной, как оптимизм Задорнова, вселенной. Противники, умирая, выплескивают гигалитры кровищи, которая уже после первого боя толстым слоем покрывает броню главного героя, перекрашивая ее из синего в бордовый. Несмотря на то, что визуальная составляющая держится молодцом и практически не вызывает вопросов, со звуком не все так гладко. Если музыка чудовищно прекрасно аккомпанирует брутальному рубилову, заставляя улюлюкать от восторга даже последних пацифистов, то озвучка, например, орков – просто ужасна. Им достались голоса не веселых космических монстров-растений, а скорее вопли пьяных ирландцев, что немного портит впечатление. Еще хотелось бы более брутального голоса главного героя, но это уже вкусовщина. Но, по большому счету, игра отлично озвучена: демоны адски хрипят, моторы натужно ревут, а главный герой на бегу гулко топает своими тяжеленными доспехами.

Ультрамарин Fox, хаосит Khaj-Tosin и маленький вонючий сморщенный орк rehctuB

5 самых крутых цитат из Warhammer 40000

1. *«Надежда – первый шаг на пути к разочарованию».*
2. *«Невиновности нет. Есть разные степени вины».*
3. *«Следуйте, когда я нападаю. Убейте, если отступлю. Отомстите, если погибну».*
4. *«Открытый разум – это крепость, ворота которой распахнуты и беззащитны».*
5. *«Уничтожением врага мы заслуживаем свое спасение».*

Вердикт

При всех своих недостатках и некоторой сыроватости, Space Marine – однозначно забойный и нервовзрывательный экшн по превращению мяса инопланетных захватчиков в ультрамаринад. Болтеры грохочут, пиломечи ревут, гранаты рвутся, ксеносы и демоны захлебываются собственной кровью. И пускай эта игра не выиграет войны, но первый бой Warhammer в жанре слешера можно смело назвать победой. Рекомендуем безоговорочно.

Мультиплеер

Warhammer 40000: Space Marine

или где похуже – в зависимости от того, куда его возжелает вонзить **штурмовой десантник**. Это – местные стервятники, парящие над полем боя, гордо распахнув джетпаки и выискивая слабых, раненных, медленных и невнимательных для молниеносного спуска и последующего шинкования. Красочных анимаций убийств оглушенных врагов здесь нет, зато есть хаотичное размахивание топорами, цепными мечами и внушающих размеров молотами, которое в доброй половине матчей заканчивается двузначными числами в счетчике фрагов. В другой, злой, половине лаги делают попадание по дергающимся в конвульсиях высокого пинга противникам практически невозможным.

Я, конечно, ультрирую

Relic буквально купается в любви PC-геймеров, скорее всего, потому что компания делает в основном PC-игры. Предпочитаемая ими платформа вселяла спокойствие в геймеров, небезосновательно побаивающихся консольных функций, оказывающихся в ПК-версии мультиплатформенной поделки. К сожалению, именно эта беда тянет мультик Space Marine ко дну: вместо выделенных серверов игра использует P2P систему вместе со всеми последствиями в виде отвратительного пинга в доброй половине матчей.

Вердикт

Нельзя сказать, что мультиплеер в Space Marine притянут за уши, но это один из тех случаев, когда ты поиграешь месяц-другой после прохождения кампании, а потом перейдешь к новой игре из-за однообразия происходящего. Благо, разработчики готовят бесплатный DLC в виде кооперативного режима, который выйдет в октябре.

epidemz.net

ДОМ С ХИМЕРАМИ

Еще задолго до выхода на золото Resistance 3 стала одной из самых ожидаемых PS3-новинок 2011 года. Издатель упорно подогревал интерес к игре, щедро подкармливая изголодавшихся за три года поклонников серии тизерами, скриншотами и деталями сюжета. А 6 сентября это событие, наконец, свершилось – история противостояния человечества вирусу «Химера» явила миру свое продолжение.

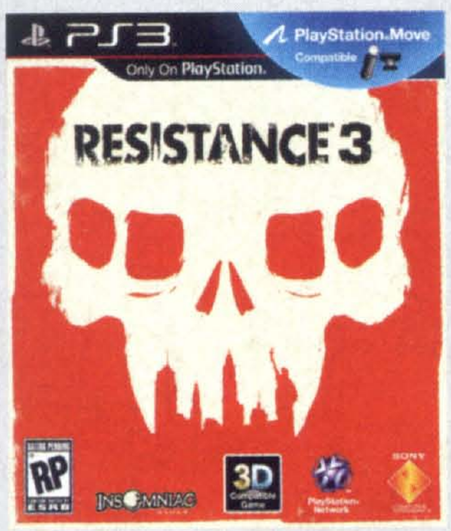
RESISTANCE 3

PS3

Жанр:
FPS

Разработчики:
Insomniac Games

Издатель:
Sony Computer Entertainment

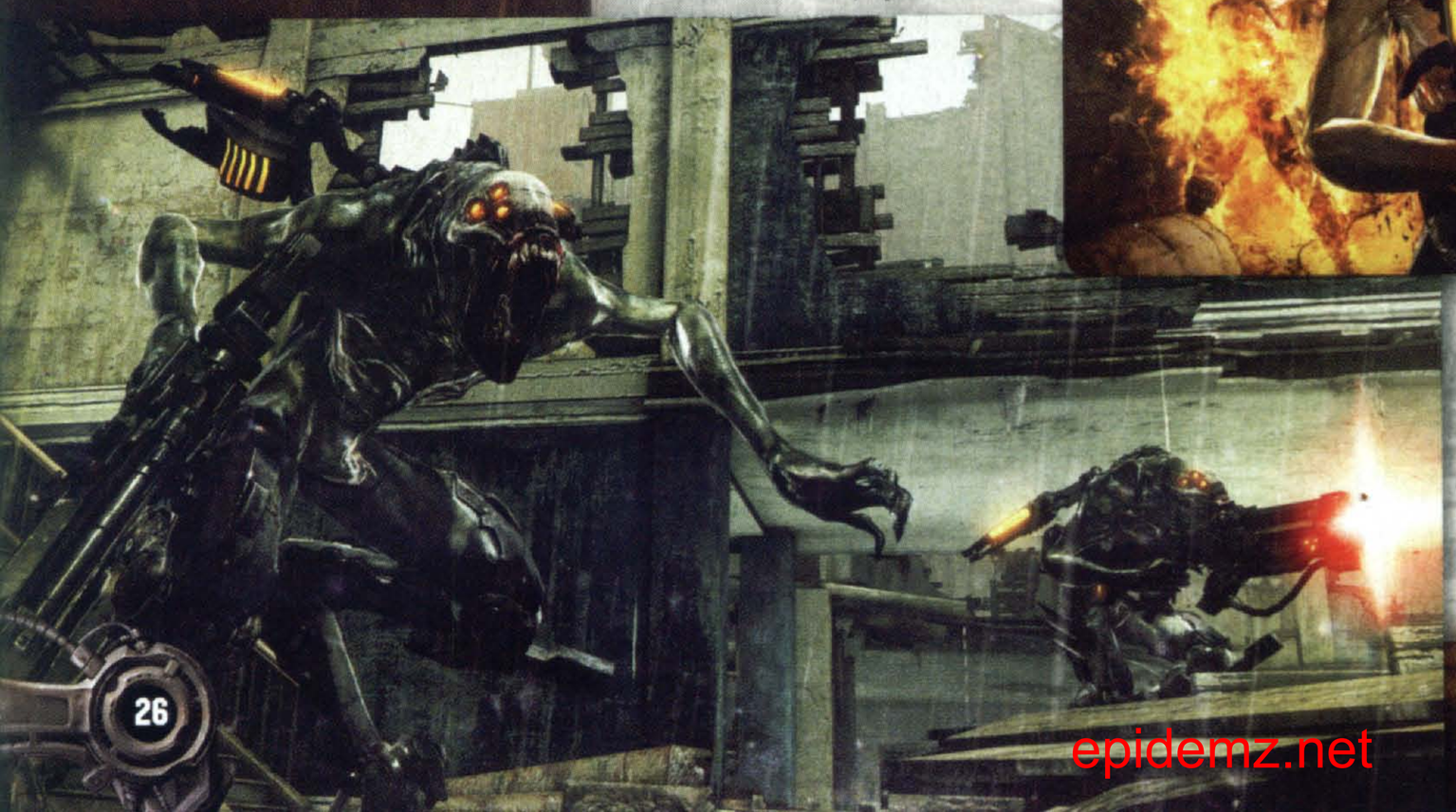


Смерть оккупантам

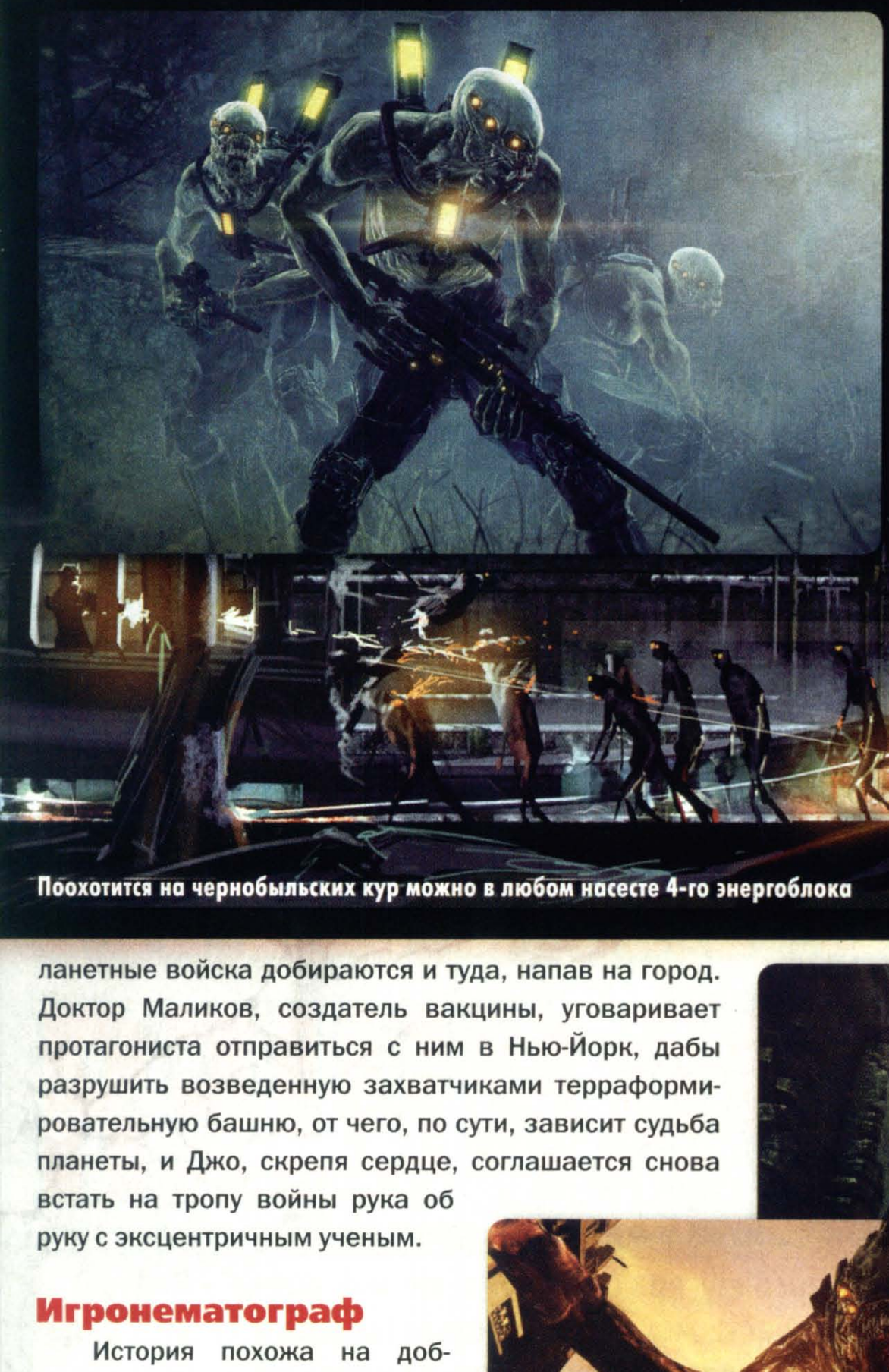
Кстати, химеры в этой части лютые: они пополнились новыми видами себя любимых, и, благодаря улучшенному ИИ, теперь научились обходить тебя с тыла и проворнее уклоняться от встречных атак, чем доставляют уйму неприятностей. А еще инопланетные конкистадоры решили не стесняться и основательно обжить новые земли, так что, уничтожив почти все коренное население Земли, они принялись менять ее под свой чудовищный вкус, начав с посева более привычной их шестому глазу флоры. Заметно прибыло и во вражеском наборе юного планетарного покорителя: разновидностей вооружения стало гораздо больше, а стреляют захватчики так часто и азартно, что поле боя порой напоминает лазерную дискотеку. Впрочем, нам грех жаловаться, ибо на арсенал для гуманоидов Insomniac тоже времени явно не жалели. Мало того, что в шутер перекочевало оружие из предыдущих частей, так еще и новых приборов для фаршировки врага добавилось. Главный герой теперь может вооружиться и магнумом с подрывными пулями, и винтовкой, при желании стреляющей смертоносными роботами. А еще Bullseye – химерским оружием, направляющим свой огонь на установленный маячок, атомайзером, Mutator'ом – новинкой, поражающей биологической смесью; ракетницей, кувалдой и прочими девайсами, помогающими нести любовь и свет в заблудшие души химер. Все эти предметы гордости (кроме кувалды) будут иметь альтернативный режим и возможность апгрейда. Такой богатый выбор не покажется тебе излишеством, потому как создатели продумали геймплей так, чтобы рано или поздно каждый вид оружия оказался наиболее уместным в очередной битве. Правда, в семье не без кувалды.

Сопротивление полезно

На сей раз события альтернативного мира развиваются через четыре года после Resistance 2. Главным героем становится Джо Капелли, осужденный и презираемый за то, что в конце предыдущей части насмерть выпилил протагониста Натана Хейла, который начал превращаться в монстра. Казалось бы, все правильно сделал, но, исследовав кровь убитого, ученые вычленили из нее особый тип белка, на основе которого создали вакцину от «Химеры», так что в итоге герой в последний раз оказал неоценимую услугу человечеству, а Джо был разжалован и заклеймен. После тех роковых событий Капелли заводит семью, женившись на сестре Хейла, и оседает в маленьком пыльном городке Хэйвен в Оклахоме. Население давно отказалось от открытого противостояния, ведь теперь все иначе: несмотря на отчаянные попытки людей защитить планету, к 1957 году 9/10 человечества либо уничтожены, либо видоизменились, обросли дополнительными глазами, и стали мало похожи на homo sapiens. Так что герой тоже переходит от войны к вялой партизанщине, пытаясь сохранить последние клочки нормальной жизни в подземельях Хэйвена и уберечь жену с сыном от вируса. Впрочем, инопланетяне не дают ему расслабиться.



epidemz.net



Поохотится на чернобыльских кур можно в любом насесте 4-го энергоблока

Аргументы и факты

- кооператив рассчитан на 2-х человек, реализуется в режиме сплит-скрин или онлайн;
- герой теперь может лазить по стенам и через окна;
- в игру вернули оружейное колесо;
- систему регенерации здоровья заменили колесом уровня жизни;
- мультиплейер привязан к PSN Pass, вмещает 16 игроков, а также обзавелся системой прогресса;
- возросло сопротивление атакам;
- погода в игре теперь меняется;
- R3 поддерживает PlayStation Move Sharpshooter;
- есть возможность игры в стереоскопическом 3D-режиме;
- уровни стали более открытыми, по сравнению с предыдущими частями.

ланетные войска добираются и туда, напав на город. Доктор Маликов, создатель вакцины, уговаривает протагониста отправиться с ним в Нью-Йорк, дабы разрушить возведенную захватчиками терраформировательную башню, от чего, по сути, зависит судьба планеты, и Джо, скрепя сердце, соглашается снова встать на тропу войны рука об руку с эксцентричным ученым.

Игронематограф

История похожа на добротный голливудский замес с причитающимися динамичными побоищами и многочисленными кинематообразными роликами. В другом проекте вся эта бесконечная череда длинных видеоперебивок могла бы со временем откровенно наскучить и утомить, но Insomniac Games извиняет то, что эти вставки оказались действительно интересными. Если уж мы заговорили о визуальном ряде, то стоит заметить: такие нюансы, как прорисовка городов, интересно выписанные характеры персонажей, и другие детали создают цельную и приятную картинку. Впрочем, оно и не странно, учитывая, что корпорация Sony является владелицей Columbia Pictures. Поговаривают даже, что во время съемок «Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес» производства той самой «Коламбии», была замечена команда, работавшая над игрой. Так что кино и гейм-индустрия успешно продолжают срастаться, и Resistance 3 служит тому доказательством.

Аудиоряд – это то, что R3 может гордо выпячивать вперед как немалое достоинство, ибо озвучка в локализованной версии яркая и очень артистичная, а не гнусавая в два голоса, чем до сих пор иногда грешат шутеры. Музыка же тут скорее не отдельная тема, а легкая канва: она умело подчеркивает игровое настроение, становясь то тихой и зловещей, то напряженной и волнительной, но не отвлекает от основного занятия – слива врагов в ноль.

divinale

Вердикт

Resistance 3 – высокого качества, сделанный с широким размахом и тугим кошельком до мозга костей консольный шутер от первого лица. Он вряд ли сможет чем-то удивить PC-геймеров, но для консольщиков в огромном пласте проделанной разработчиками работы теряются крупицы мелких недочетов. Хотя управление тут довольно деревянное, что порою бесит. Зато локализованная версия радует отличной озвучкой, графика держится достойно, сюжет не играет роль свадебного генерала, а добросовестно оттягивает на себя интерес геймера, ну а от количества всевозможных девайсов (за исключением кувалды) для уничтожения инопланетных захватчиков глаза разбегаются даже у бывалых ценителей жанра. Короче, сразу видно, что создатели в течение трех лет не шубу в трусы заправляли, а ломали голову над тем, как бы обогнать конкурентов на вираже. И ведь не зря ломали.

epidemz.net

ОРКЕСТРОВАЯ ТРАНШЕЯ

HEROES OF STALINGRAD
RED ORCHESTRA 2

Жанр:
FPS

Разработчик:
Tripwire Interactive

Издатель:
Tripwire Interactive

Системные требования:
Процессор: 2,3 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ места на HDD

PC

Наконец вышло продолжение одиозного шутера о Второй мировой войне – Red Orchestra 2: Герои Сталинграда. В этой части мы сможем поучаствовать в Сталинградской битве, проходившей на просторах некогда нашей некогда необъятной родины с июля 1942 года по февраль 1943 года. Фрицы и Иваны схлестнулись в смертельной схватке, а кто победит – теперь решать тебе.

И ты, товарищ, будешь наш!

Сингллплеер нам напомнит о первых двух частях Call of Duty – сдвоенная кампания за Третий Рейх и за Советский Союз. Каждая миссия – кусочек истории, одна из бесчисленных кровопролитных и жестоких схваток Второй мировой войны. Скажем прямо – сюжет в игре в принципе отсутствует и сам сингллплеер – скорее десерт, ведь вся прелесть игры раскрывается именно во многопользовательском режиме. Если рассматривать одиночную кампанию как тренинг перед сражениями по сети, то можно сказать, что она удалась.

Помимо довольно сложной игровой механики и необходимости знать громадное количество различных деталей, в игре присутствует ролевой элемент. Вне зависимости от выбранной стороны конфликта и игрового режима, в процессе ты получаешь экспу. Выбрав определенный класс или постоянно используя один и тот же ствол, ты качаешь навыки владения оружием. А твой персонаж становится выносливее и получает уровни – от новичка до героя. С каждым полученным левел-апом привносится какое-нибудь новшество в геймплей – открывается доступ к улучшениям: штыкам, глушителям, новым типам вооружения и т.д.

В мультиплеере собрался почти стандартный набор режимов – командный deathmatch, контроль территории и свеженькое виденье Domination – «обратный отсчет», где на каждую ключевую точку карты у игрока есть лишь одна жизнь, а на все про все отводится 5 минут.

WoW: Великая Отечественная Война

Наиболее сильная сторона игры – невероятная точность в воссоздании вооружения, а также тщательно проработанная игровая механика. К тому же, тут весьма удобная система укрытий, которая вполне обходится без перекатов и прыжков между схованками. Если в тебя стреляют, экран начинает темнеть и дрожать – в кровь как бы впрыскивается адреналин, а получив смертельное ранение, ты еще некоторое время в состоянии отстреливаться. У пулемета может перегреться дуло, после чего его придется сменить, наблюдая весь процесс замены в пылу боя. Это чревато переизбытком свинца в организме и смертью, но, извините, – реализм. Зато другие проявления реалистичности точно ни у кого не вызовут нытья: например, при перезарядке можно остановиться на половине процесса и отбиться от врага врукопашную, после чего закончить подготовку оружия к бою. Кстати, анимация перезарядки, процесс метания гранаты и прочие

epidemz.net

околобоевые действия выглядят просто роскошно.

Хорошо продумана и баллистическая модель. У пуль есть определенная траектория полета, а у каждого оружия есть ощутимая отдача и свои собственные характеристики. Наконец, винтовка с оптическим прицелом – это не просто крестик в кружочке посреди экрана. Да и вообще, больше никаких прицелов в виде точек или крестиков – только мушка, только хардкор! При стрельбе можно задержать дыхание – это дает возможность сфокусировать зрение и целиться точнее, но таким образом будет снижен угол обзора. А при фокусировке на определенной цели по бокам картинка расплывается – как это принято в современных модных шутерах.

А ведь есть еще потрясающе воссозданные танки Т-34 и Panzer IV. Поездки на них не очень сложные, но ничем не уступают по правдивости всяким танковым симуляторам – особенно благодаря педантичной проработке внутренностей бронемашин.

Цвет войны

Графика смотрится вполне реалистично, если говорить об окружении. Разработчики старались по возможности точно воссоздать картину военных действий, и им это удалось. На самом деле, RO2 – глобальная и очень точная историческая реконструкция: улицы изрыты траншеями и окопами, заколочены ставни, от постоянных взрывов выбиты окна, а местами и двери, на дорогах попадаются остатки брошенной мебели. Полуразрушенные здания украшены портретами наших вождей и следами от пуль и снарядов.

Движок Unreal 3, на котором построена игра, отличается повышенной любовью к большому количеству мелких частиц, так что, пробегая по уровням, можно заметить мелкие бумажки, в которых узнаются различные документы: при желании, их даже можно почитать. От порыва ветра бумажки взлетают и медленно кружатся в воздухе. Вздымаются тучи пыли, разлетаются осколки от выстрелов.

И тут внезапно в домики набегают невзрачные и малосимпатичные подобия людей. Их лик ужасен и отвратен, а в глаза им здравому человеку смотреть не должно, ибо увидевший сий ужас да пропадет вовек. Не смотря на неожиданно ужасную проработку лиц персонажей, к детализации моделей и костюмов нет претензий, а также к великолепной анимации практически каждого движения и действия.

Бойня №5 или Крестовый Поход Детей

Динамическое музыкальное сопровождение однозначно заслуживает высшей похвалы. Локализация слегка страдает – странно слышать русский язык с жутковатым немецким акцентом, а комментарии бойцов напоминают систему автоматических камментов в Unreal Tournament.

Не обошлось и без ложки дегтя. Первые дни после выхода игры частые зависания, вылеты и всевозможные глюки очень мешали сосредоточиться на процессе и получать от него удовольствие. Пропадающие текстуры, исчезающий и плохо позиционированный звук, проседания в FPS, заоблачный пинг – таких претензий наберется вагон и малая тележка. К счастью, разработчики за первые дни выпустили сразу несколько весьма увесистых по размерам обновлений для RO2, поправивших недоделки.

Искусственный интеллект врагов отличается повышенным кемперством – боты любят сидеть в засаде, но периодически радуют совершенно неожиданными для игрока вылазками. Впрочем, стандартных глупостей у местных врагов хватает на целую армию. В некоторых случаях откровенную тупость ИИ можно было бы объяснить тем фактом, что на войну отправили в основном молодежь – желторотых новобранцев, многие из которых были простыми селянами, впервые взявшими оружие в руки непосредственно на войне. Например, боты упорно не желают стрелять с небольшого расстояния: вместо этого они кидаются врукопашную, иногда целой толпой, позволяя выкосить себя из автомата.

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

Разработчики не собираются останавливаться на достигнутом. В их планах – выпустить целую уйму мелких и крупных DLC, бесплатных для владельцев лицензионной версии. Появится куча нового вооружения, техника, еще долго баланс будет полироваться. Но уже сейчас можно смело утверждать – Red Orchestra 2 удался, и у него есть огромный потенциал стать полноценным симулятором военных действий.

epidemz.net

ROLLING STONES

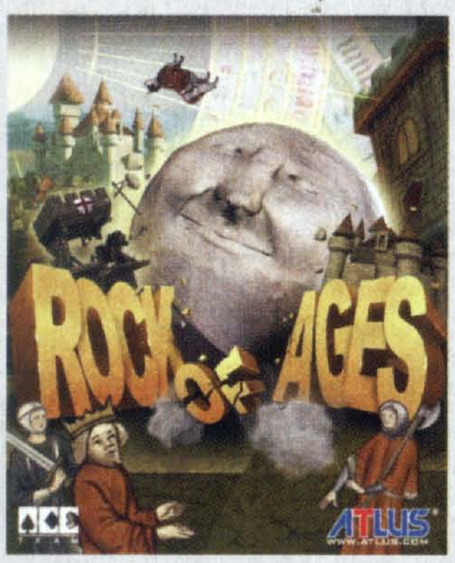
PC

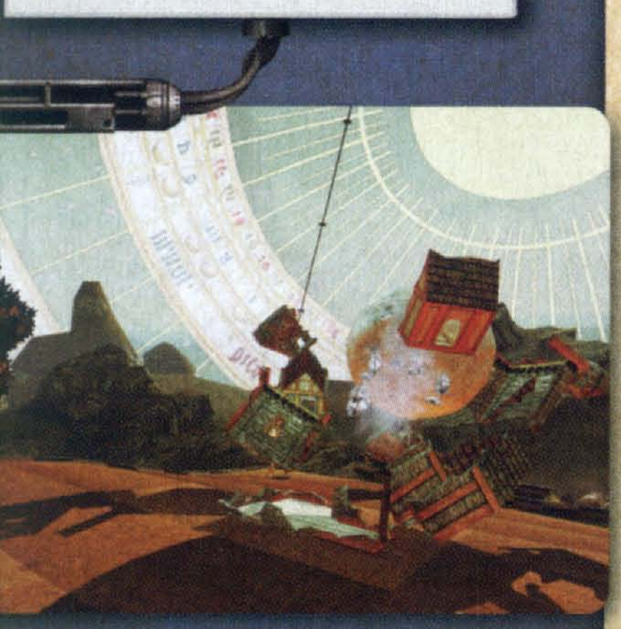
Жанр:
Tower Defense\
шарокатание

Разработчик:
ACE Team

Издатель:
Atlus

Системные требования:
Процессор: 1,8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
2,5 ГБ на жестком диске





Под лежачий камень вода не течет. А под катящийся – попадаются то бесы, то здания, то катапульты, то слоны, то Наполеон… И всему этому дурдому есть здравое логическое объяснение, рожденное в безумных, но гениальных головах ACE Team и реализованное в их последней игре – Rock of Ages.

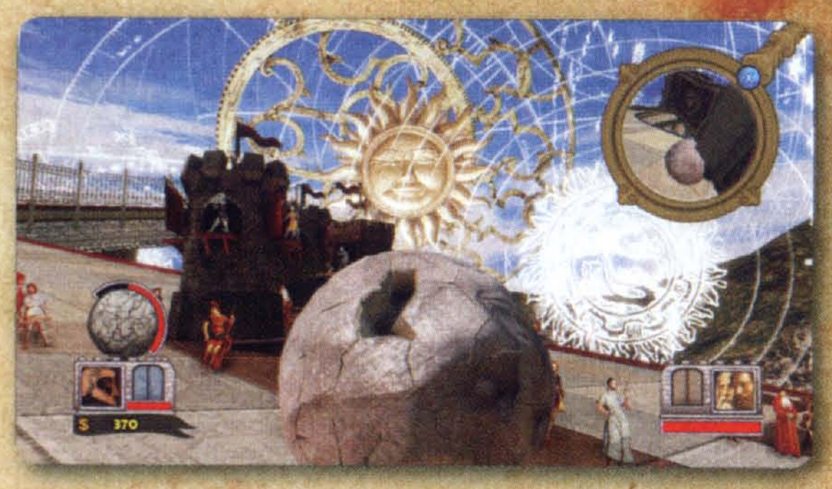
Сизифов труд

Древнегреческая мифология рассказывает о Сизифе – царе, который возвел город Коринф и правил им. Был он хитер и самоуверен, а главным его оружием был обман. Обмануть ему удалось даже самих богов, за что те и наказали его, отправив Сизифа в подземное царство Аида, где падший царь вынужден толкать на гору тяжелый камень, который скатывался в самый низ, едва коснувшись вершины. Если верить мифам, то Сизиф толкает камень и по сей день.

Если же верить ACE Team, то Сизифу такие расклады поднадоели, и он решил использовать камень, чтобы разбить врата царства мертвых и сбежать через портал в другой век. Тех, кто знаком с предыдущим творением разработчиков, – Zeno Clash – подобный сценарий ничуть не удивит. Здравый смысл в творениях ACE скромно топчется в темном углу, уступая место инновационным и неординарным элементам геймплея.

Перекативремя

Совершив побег из древнегреческого царства мертвых, Сизиф вместе со своим верным булыжником отправляются в ту или иную эру, встречая на своем пути исторических и мифологических персонажей, у которых тоже по воле случая оказывается под рукой огромный камень, и настроены они враждебно. Эти встречи подаются в виде абсурдных комедийных мини-скетчей в стиле анимаций английского шоу Монти Пайтона, что у ценителей будет вызывать искреннюю улыбку и джентльменское «хо-хо-хо» за чашечкой чая. Улыбнувшись до ушей или посмеявшись от души, переходим на экран «битвы» – симметричную карту с воротами в противоположных концах и дорогах, ведущих к центру, где строятся булыжники.



По завершению постройки игрок начинает катить свой булыжник в сторону вражеских ворот, стараясь избегать многочисленных препятствий и пропастей, но сбивая близлежащие постройки для заработка денег. Чем быстрее катится камень и чем меньше он поврежден, тем серьезней будет ущерб, нанесенный вражеским воротам.

Пока строится новый булыжник для следующей атаки, игрок использует заработанные тотальным разрушением деньги для возведения защитных сооружений на стороне, по которой катится камень противника. На первый взгляд, эта стадия притянута за уши, но с каждым новым уровнем понимаешь, что защитные элементы представляют собой очень тонко продуманный и разнообразный tower defense. При желании вместо укрепления защиты можно проапгрейдить свой шар, наделяя его дополнительной выносливостью, пламенем, крыльями или смолой, запрещающей врагу строить на «испачканной» территории.

Ключ от всех ворот

На каждом уровне хитро спрятаны ключи, для получения которых понадобится как наблюдательность, так и ловкость рук. За открываемыми ими замками находятся не очень сложные, но веселые и оригинальные сражения с боссами. Победив последнего из них и лицезрев по-настоящему хэппи энд, можно погрузиться в мультиплеер, катаясь наперегонки с вражеским шаром или же устраивая тактический tower defense. При игре онлайн лаги могут не лучшим образом сказаться на стадии «катания», а отсутствие любого рода чата оставляет соперников немыми, но игра все-таки предлагает возможность обматюкать оппонента – при соревновании с другом локально. Впрочем, как и все остальное, что предлагает игра.

Butcher

Вердикт

Как и большинство других инди-проектов, Rock of Ages – продукт не для всех. Но те, кто вникнет в его специфический юмор и поймет все тонкости геймплея, будут только рады принять адский труд Сизифа на себя, катая булыжник раз за разом без видимого результата.

epidemz.net

ВНИМАНИЕ!

Ахтунг! Атенцйоне!

Неожиданный праздник

Запущен новый сайт журнала «Шпиль!»

SHPIL.COM.UA

Заходи в гости, а мы угостим тебя:

- свежайшими новостями мира компьютерных и видеоигр;
- интересными, высосанными из пальца, фактами об игровой индустрии;
- статьями, аналитикой и всякими такими смешными штуками;
- классными фотками гейм-девушек;
- и, конечно же, самым вкусным: общением в кругу единомышленников-мизантропов.

epidemz.net

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК

Среди автосимуляторов Driver –даже не зубр, а полноценный саблезубый динозавр, хотя многие были уверены, что дела со здоровьем у рептилии с каждым годом все хуже, а лучшие дни остались в далеком прошлом. Но Ubisoft, видать, наконец достали мозги работающей над Driver'ом команды из неположенного места и вставили в емкость, для них предназначенную. В результате новая часть – San Francisco – выглядит очень выгодно на фоне своих предшественников. И, кстати, на этот раз в игру прикрутили чуточку мистики, как бы странно это не звучало, учитывая жанр и общий сеттингг серии.

DRIVER SAN FRANCISCO

Жанр:
Action, Racing

Разработчик:
Ubisoft Reflections

Издатель:
Ubisoft

PC | PS3 | X360 | Wii

Переустановка драйверов

Изначально от пентиквела не ожидаешь ничего особенного, да и не хочется тешить себя пустыми надеждами. Но уже при ближайшем рассмотрении понимаешь, что Ubisoft Reflections прислушались к гласу бросающего помидоры и тухлые яйца народа: овощетерапия явно пошла на пользу чахнущему проекту. Во-первых, сэнд-бокс города с развеселыми таранами и различными ездовыми мероприятиями оставили, но наконец-то попрощались с возможностью выходить из авто, прикрученной еще во второй части серии. Этот, на первый взгляд, сковывающий шаг смог повернуть геймплей в классическое русло автодробилки, дав игроку возможность совершенствовать непосредственно навыки вождения, а не хождения, говорения или чего-то-тамещения. Во-вторых, San Francisco снисходительно помахала ручкой Driv3r и полностью отказалась от перестрелок, тем самым прекратив наконец заигрывать с аудиторией GTA и обратив свой взор на любителей покрутить баранку. И на десерт – в распоряжение пользователя игроделы предоставили более 120 лицензированных реально существующих автомобилей, среди которых такие марки, как Aston Martin, Bently, Porsche, Audi, Dodge и многие другие. Обкатать все эти радости автопрома можно на внушительной территории открытого для исследований мира. 335 игровых километров детально воссозданного Сан-Франциско позволят не только увлеченно колесить на тачках, выполняя задания да бонусные «вызовы», но и с интересом вертеть головой по сторонам, рассматривая город.

Мозги без мозгов

Также неожиданной приятностью стал ИИ противников-преследователей, которые не отста-

В сетях

Из-за шквала критики со стороны игроков и СМИ Ubisoft отказались от своей любимой пытки PC-геймеров. В ПК-версии Driver: San Francisco (выходит 30 сентября, спустя месяц после релиза на консолях) пользователям не потребуется постоянное подключение к интернету – быть в онлайне придется лишь во время запуска игры.

В юности у Оптимуса Прайма были проблемы с законом

epidemz.net

ют от тебя тут же за поворотом, а добросовестно гонятся достаточно для того, чтобы им хотелось попадаться как можно реже. А вот пешеходы вновь разочаровали своей номинальностью: они проворно увиливают из-под колес, а порой и вовсе пролетаешь сквозь них, будто призрак, так что ни крови, ни кишок, намотанных на кардан, ты тут не увидишь. А жаль.

Ctrl+x, Ctrl+v

Отличительной особенностью этого сиквела является, как ни странно, сюжетная линия: она как всегда слабая, но дело в другом. События Driver: San Francisco происходят спустя несколько месяцев после канители в третьей части серии. Тебе снова предстоит играть за Джона Таннера, история которого в Driv3r заканчивалась на том, что после схватки с главным антагонистом Чарльзом Джерико, полицейский впал в кому. И тут мы подобрались к самому экстравагантному моменту игры: теперь наш бравый коп продолжает бороться с преступностью и пытается поквитаться с заклятым врагом Джерико… не приходя в сознание! Да, ты все правильно понял, Таннер на протяжении всей игры находится в коме. Именно так разработчики решили объяснить новую функцию под названием Shift, благодаря которой дух протагониста не мирно валяется на больничной койке вместе со своим телом, а продолжает нести добро в массы, но на сей раз чужими руками. Душа многострадального героя обретает способность окидывать взором город и вселяться в любого приглянувшегося водителя, а потом в еще одного, и еще, и так до бесконечности. Таким замысловатым способом в Ubisoft решили сразу несколько проблем: сюжет получил свое логическое (orly?) развитие, проект – интересную фишку, отличающую его от аналогичных водилок. А ставшая более реалистичной физика, благодаря которой ты уже не можешь невозбранно крушить авто и вылазить из него, уравновесилась возможностью своеобразной реинкарнации в водителях с пока еще целыми средствами передвижения.

Александра [divinale] Дивина

Экскурс в историю

Серия игр Driver имеет за плечами многолетнюю, но довольно спорную историю. Первая часть обладала неплохими амбициями и явно надеялась спихнуть широкий зад GTA с насиженного пьедестала. Вторая, поумерив свой пыл, уже не претендовала на подобные подвиги. Четвертый продукт франшизы перекочевал в сомнительную категорию «на любителя», где одна половина геймеров рассыпается в сладких комплиментах, а другая – разочаровано пожимает плечами и с грустью жалеет потраченные на игру деньги. Ах, да, надо же вспомнить третью часть… Ну, ругать все ее многочисленные недостатки уже стало образчиком хорошего вкуса, а игровые журналисты вообще наперебой называли проект разочарованием 2003 года. Так что лучше прикинуться склеротиками и забыть этот «криатифф», будто страшный сон.

Вердикт

В Driver: San Francisco есть к чему прикопаться: графику и цветовую гамму можно было бы сделать и поприятнее, а миссии – разнообразнее. Зато звуковое оформление приятно радует, позорное копирование GTA кануло в Лету, геймплей оброс «шифтованием» от машины к машине, а любители Burnout вдохновятся мультиплеером (есть даже на удивление отменный split-screen). Но среди игроделов конкуренция очень высока, и каждый проект старается оттянуть на себя одеяло тем или иным способом. Так что, может пятый Driver – не лучшая «водилка» из ныне существующих, но на фоне своих собратьев по серии она уж точно смотрится, как Роллс-Ройс среди представителей украинского автопрома.

epidemz.net

Почему-то в наших краях разработчики без чемодана опыта за спиной привыкли сразу всем говорить, что делают игру с «революционным геймплеем», «реалистичной графикой» и «напряженным сюжетом». За рубежом обычно инди-девелопер менее пустословен, тихо и незаметно делает свою работу. Впрочем, скромность создателей не спасла нашего сегодняшнего пациента от участи другой независимой игры – Divine Divinity 2.

ПОБОРОТЬ РОБОСТЬ

HARD RESET

PC

Жанр:
Indie, Action

Разработчик:
Flying Wild Hog

Издатель:
нет, цифровая дистрибуция

Системные требования:
Процессор: 2,5 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
4 ГБ свободного места на диске

Ага, вот эти робята

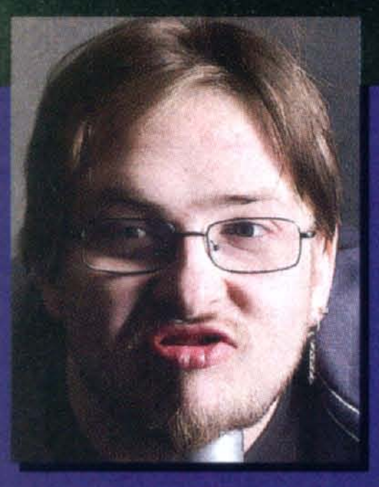
И вправду, Flying Wild Hog абсолютно ничего громкого не заявляли. Внезапно объявившаяся студия решила без шума сделать шутерный PC-эксклюзив, что в наше время довольно-таки редкостное явление, согласись. Тем не менее, чего-то сверхъестественного ожидать от проекта такого уровня было бы глупо. Во многом потому, что предложили игроку продукт не очень оригинальный – сборную солянку из сеттинга Deus Ex, смешанного геймплея Painkiller и Serious Sam, сдобрили все «Терминатором» и знатно посолили. Возможно, с большим бюджетом при таком раскладе мы бы увидели проект, ломающий стереотипы и гнущий представления о мире даже несмотря на вторичность, однако в данном случае все оказалось далеким от совершенства.

I'll be back, Neo

На сюжет у разработчиков ушел максимум один лист А4: роботы заполонили планету, человек зашел слишком далеко в науке и тому подобная прогрессофобская страхомудия. Правда, существует некий город Безоар, где люди ведут относительно беззаботную жизнь, а улицы на наличие жестянок патрулируют бойцы службы CLN. При этом, прямо в центре мегаполиса есть некое Святилище, добравшись до которого роботы смогут в разы увеличить свою силу и окончательно расправиться с человечеством. «Нет, мы даже не слышали, что такое «Терминатор», «Трансформеры» или «Матрица»!» – будут заявлять разработчики, долбя себя пяткой в грудь, но мы все равно им не верим. В сценарии как всегда есть место предательствам, и естественно на самом деле окажется, что вообще все совсем не так, как нам говорят. Кстати, на фоне общей банальности сюжета затерялась такая неплохая, хоть и уже довольно трендовая вещь, как заставки в виде комиксов, с помощью которых и происходит постепенное ознакомление с происходящим. Выполнены они довольно изящно, а вперемешку с киберпанком так и вовсе доставляют удовольствие.

Будни сисадмина

Игровой процесс в стиле «беги-стреляй» начал исчерпывать себя еще после выхода первого Half-Life, заставившего жанр шутеров концентрироваться на сюжете и его подаче, персонажах и красивых катсценах. В Hard Reset нам предлагают чисто подход Серьезного Сэма – и это было бы просто замечательно, выйди игра лет 5 назад, а вот сейчас от



Khaj-Tosin

Тем, кому от любви к ретро не сводит олдскулы – Hard Reset точно придется по вкусу, особенно если эти те обожают забористые сумасбродные шутеры. По большому счету, перед нами Painkiller с его огромными боссами, только вместо демонов тут роботы и вообще все взрывается. Проскочить игру можно за 4–5 часов (хотя уже на среднем уровне сложности можно забыть о расслабленной пострельне – нужно трудиться), благо ее почти сразу же хочется перепройти: и возможность попробовать другие комбинации модификаторов оружия, и разухабистый геймплей способствуют реиграбельности.

epidemz.net

Откуда все это

Польская студия Flying Wild Hog на самом деле состоит не из людей с улицы, а набита именитыми девелоперами (тут есть ребята из People Can Fly, CD Projekt Red и City Interactive), которые собрались под одной крышей с целью забабахать свой хит. В процессе забабахивания, который длился чуть больше двух лет, разработчики сильно вдохновлялись писаниями Вильяма Гибсона, Нила Стивенсона и Филиппа Дика (тот, который придумал ник нашего журналиста Тимофея Анисимова – [Blade. Runner]) и похождениями Серьезного Сэма.

этого не те ощущения. Грядущий скоро Serious Sam грозится эволюцией поднять качество бездумного мяса на невиданные высоты, да и Bulletstorm задал планку, которая не скоро поддастся играм с подобным подходом к геймплею. Тем не менее, уровни не совсем успевают надоесть – с продолжительностью в 15–20 минут им это успешно удается, а система прокачки оружия процесс даже слегка разнообразит. Фактически у игрока есть лишь две пушки, но с помощью апгрейдов их можно развивать до ракетниц и рейлганов, при необходимости переключаясь между ними. Подобный трюк очень грамотно объясняет возможность протагониста таскать с собой арсенал маленькой африканской страны. Ставшая уже привычной в стрелялках RPG-составляющая, в свою очередь, тоже довольно банальна: с каждым убитым монстром заполняется шкала опыта. Его также можно добыть в особых секретных местах, секретности в которых хватает разве что на пробитие стены или заглядывания за ящик. С каждым новым уровнем дается одно очко на апгрейд обычного или же энергетического оружия, а также элементов костюма, позволяющих увеличить продолжительность бега и тому подобное. Главная же беда игры – непосредственно отстрел вражины, усыпляющий своим однообразием. В основном смертоубийство не столько зависит от навыков игрока, сколько от неимоверного количества разбросанных то тут, то там взрывающихся баллонов с горючим и электрических щитков. Сами жестянки можно сравнить с противниками в Devil May Cry 4, только в роботизированном виде. Форма их крайне безобразна, начиная от маленьких тостеров с электропилами, заканчивая большими цельнометаллическими и труднопробиваемыми сволочами с огромными руками.

Технологический подход

Картинка, честно говоря, радует, особенно в подобном антураже и с учетом индификации проекта: неоновые лампы, огромный мегаполис с отличной прорисовкой, даже разбросанные повсюду покореженные автомобили помогают втянуться в постапокалиптичный киберпанк. Видимо, мода на него возвращается, чему явно поспособствовал вышедший недавно Deus Ex. В общем, как для инди-проекта в визуальном плане разработчики постарались на славу. А вот музыки, в принципе, нет. То есть, она есть, но в стиле Painkiller и включается лишь в момент появления врагов, да и особой мелодичностью порадовать явно не может.

Трудности в бою

Обычно на управление не сильно обращаешь внимание: везде все стандартно и привычно, из-за чего сразу же можно ринуться в бой. Но бывают игры, подобные Hard Reset, где почему-то заново изобретают велосипед и не позволяют менять оружие колесом мыши, перезарядки же, как таковой, и вовсе нет, а нажав на «R», ты отключишь указатель направления к цели. Ну а вершиной разгильдяйства было решение убрать возможность приседать, из-за чего в местах, где в заборах есть дырка, игроку приходится вылезать на всяческие ящики и перепрыгивать преграды.

Юра [BoVVeR] Мисак

Вердикт

Игра, в общем-то, неплохая, хоть и без мультиплеера. Красивая, слегка олдскульная, но мелкие недоработки и общие бессмысленность и однообразие происходящего заставляют отвлекаться от процесса, например, чтоб сходить на кухню приготовить чай. Конечно, с оглядкой на слово «инди» в графе жанра можно было бы и поставить игре 10 баллов, но она настолько близко подобралась к великим проектам, что просто не выдерживает конкуренцию. Так что, если ты не тонкий ценитель жанра, лучше сходи расслабься в Bulletstorm.

epidemz.net

В тот день, когда гениальный и слегка извращенный разум Дэвида Джаффе подарил владельцам PS2 лысого накачанного спартанского генерала Кратоса, в экшнах появился новый стандарт боевой системы, в народе именуемый «файтер-спектакль» из-за возможности с правильно подобранных ракурсов наблюдать за геноцидом всех известных науке мифологических существ.

GOD OF WAR ORIGINS COLLECTION

PS3

КРОВОИСТОК

Жанр:
Action-adventure

Разработчики:
Ready at Dawn,
SCE Studios Santa Monica

Издатель:
Sony Computer Entertainment

Спартанский рассвет

Формулу GoW не раз пытались скопировать, но никто не был способен доплюнуть до уровня God of War. Кроме небольшой студии Ready at Dawn, которой выпала честь разрабатывать Chains of Olympus – PSP-приквел к серии. Фанаты с недоверием отнеслись к проекту, так как карманная консоль вряд ли смогла бы вытянуть масштабы происходящего в играх GoW, да и отсутствие второго аналогового стика грозило поломанными пальцами и консолями в результате потенциальных проблем с управлением. Но Кратос слишком крут, чтобы появиться в плохой игре, – Chains of Olympus успешно использовала все элементы геймплея, которым могут похвастать первые две части: эпические битвы, очень брутальные анимации убийств и затягивающую историю в древнегреческо-мифологическом сеттинге, к которой нельзя остаться равнодушным.

Среди владельцев карманной консоли неравнодушных оказалось много, а их реакция на игру дала разработчикам зеленый свет на создание второго визита Кратоса на PSP – Ghost of Sparta. Сюжет игры без усилий втискивается между двумя первыми частями и дает невиданную ранее перспективу на прошлое Кратоса, рассказывая о поисках его брата Деймоса и более подробно объясняя, почему лысый спартанец не ладит с богами. Ну а дальше все как по расписанию – сражения, паззлы и платформинг. Последних двух, правда, в Ghost of Sparta поубавилось, но во всем остальном Ready at Dawn превзошли не только себя, но отчасти и SCE.

Единственным серьезным недостатком обеих игр было их отсутствие на не-портативных приставках Sony. Осознавая это и опираясь на финансовый успех God of War Collection, содержавший HD-ремейки первых двух частей, было принято решение приукрасить PSP-шные творения Ready at Dawn и выпустить их на PS3.

Древнегреческая реконструкция

По большому счету (а God of War славится большими масштабами всего), порт на PS3 существенных изменений в геймплей не внес, но кому они нужны? Зато были переработаны все текстуры и некоторые эффекты, добавлена поддержка разрешения 1080p и сглаживание, благодаря чему обе игры выдают красивую картинку на здоровых телевизорах, несмотря на то, что в оригинале они были рассчитаны на маленький экран портативной консоли. Мясные похождения Кратоса можно лицезреть и в 3D, которое работает на удивление хорошо и не воспринимается навязанным. Заставки при этом, к сожалению, остались в 2D, так что полного погружения не жди, но завораживающие моменты наподобие прогулки по туманному городу, попавшему под чары Морфея, радуют куда больше, чем невзрачная трехмерность, притянутая за уши в унылых голливудских квадриквелах.

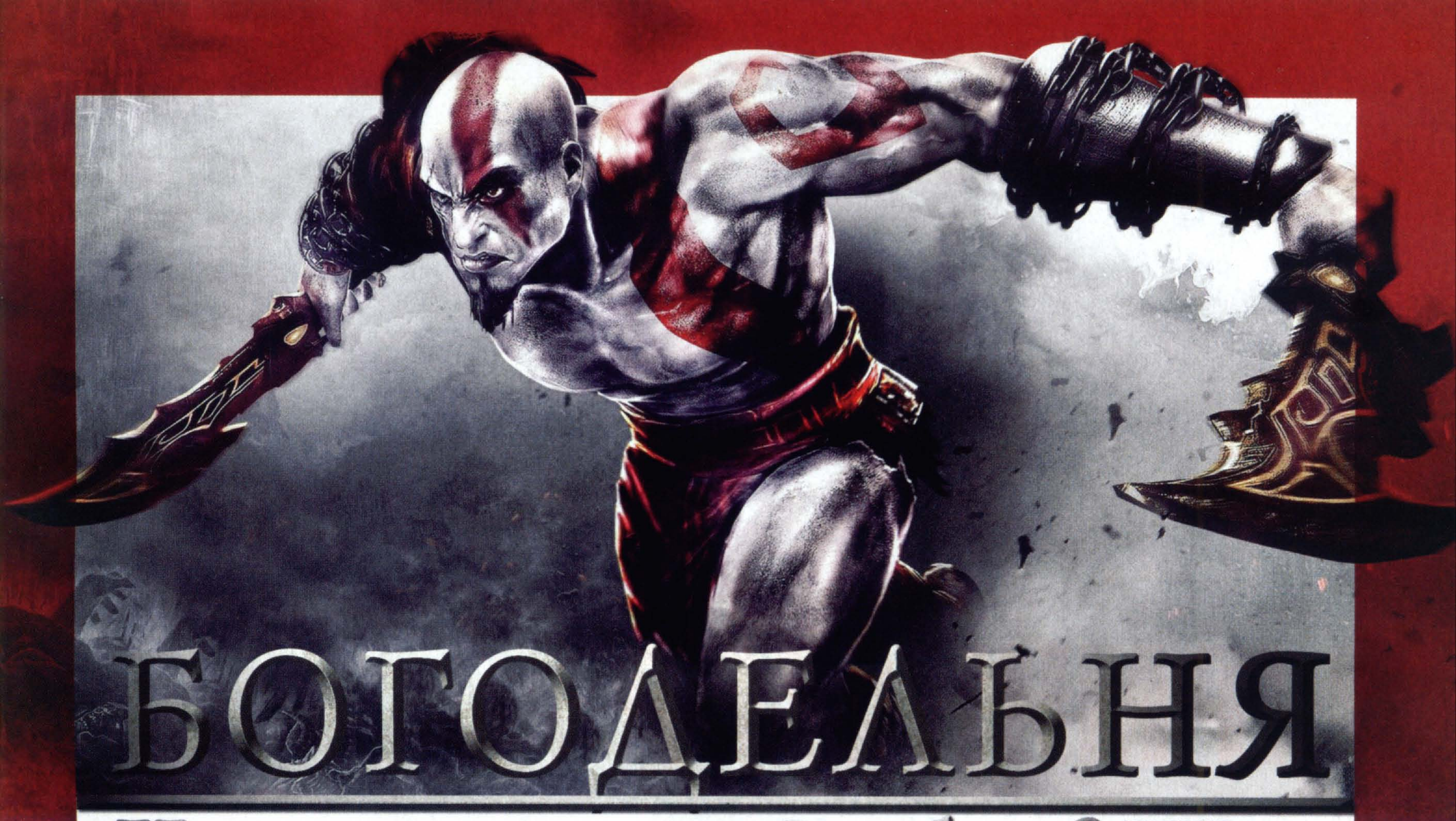
Даже при всей этой тщательной обработке ни Chains of Olympus, ни Ghost of Sparta не дотягивают до уровня God of War 3, но они на это и не претендовали. В любом случае, проходить (или перепроходить) их на PS3 приятней не только благодаря визуальным сладостям, которые обе игры регулярно скармливают твоим глазам. Качество геймплея автоматически поднимается на две планки за счет присутствия второго аналогового стика, который заметно облегчает уклонение от ударов.

Butcher

Вердикт

Независимо от того, играл ли ты в оригиналы на PSP, God of War Origins Collection – обязательный предмет в игротеке владельца третьей Play Station. К тому же, вместе с первым GoW Collection это позволяет наслаждаться всеми выпущенными играми о мстительных похождениях Кратоса на PS3. Кроме Betrayal, но это java-приложение для телефонов, HD-версию которого ожидать не стоит.

epidemz.net



БОГОДЕЛЬНЯ

Конкурс по God of War

Вдохновившись дополнительным геноцидом древнегреческих божеств на PS3, Playstation и журнал «Шпиль!» решили сделать масштабный конкурс в честь Кратоса.

Итак, вот что тебе нужно, если ты хочешь поучаствовать:

I. Ответить на три вопроса:

1. Сколько раз Кратос бывал в царстве Аида?
2. Какого бога Кратос убил первым?
3. На спине какого титана находится Храм Пандоры?

II. Выполнить креативное задание:

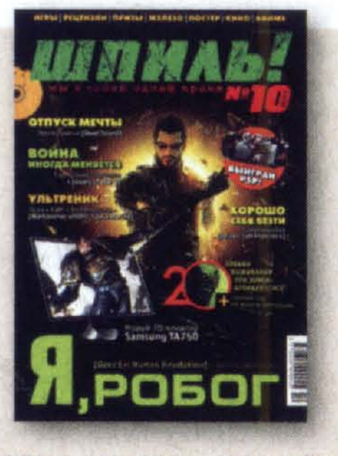
Кратос славится своим умением не просто убивать богов, но и делать это максимально брутально и необычно. Твоя задача – придумать и описать способ убийства божества или другой мифической твари в лучших традициях God of War. Победит самый креативный и жестокий.

III. Прислать это все нам

Если ты продемонстрируешь свое знание, креативность и поклонение Богу Войны, тот с нашей помощью одарит тебя ценными призами:

За первое место – тебе грозит **Sony PSP 3008 Base Black**

За второе место – ты получишь лицензионный диск **God of War Collection 2 (HD-quality)**



За третье место – ты станешь на **полгода подписчиком журнала «Шпиль!» с 2012 года**

Свои ответы и креативы присылай по электронной почте абоненту editor@shpil.com с темой письма «Хвала Кратосу!» или обычным письмом по адресу, указанному на первой странице журнала.

epidemz.net

ТЫРМИНАТОР

Пик эволюции самоапгрейда

onger a natural process.

Ключевые даты в аугментации

А в следующем Lab 13 мы расскажем, как собрать такой маркер

1956 год – советские ученые демонстрируют макет искусственной руки, управляемой электрическими импульсами.

2002 год – 39-летнему Марку Мерджеру возвращают возможность ходить путем вживления электродов в мышцы ног.

2008 год – немецкие ученые проводят операцию по восстановлению зрения, имплантируя пациенту внутриглазной электронный протез.

2009 год – американское агентство разработки перспективных вооружений демонстрирует радиоуправляемых жуков со вживленными в нервные узлы электродами.

2011 год – пациенту Крэйгу Льюису имплантируют полностью искусственное сердце.

После прохождения последнего Deus Ex Фоксу приснился ужасный сон – все его друзья имплантировали себе мозги нормального человека и он остался в скуке и одиночестве. Одержимый идеей убедиться в невозможности реализации столь ужасного события – замены какого-нибудь человеческого органа на кибернетический аналог – он вместе с коллегами погрузился в изучение аугментации и науки «имплантология».

Фрагмент будущего

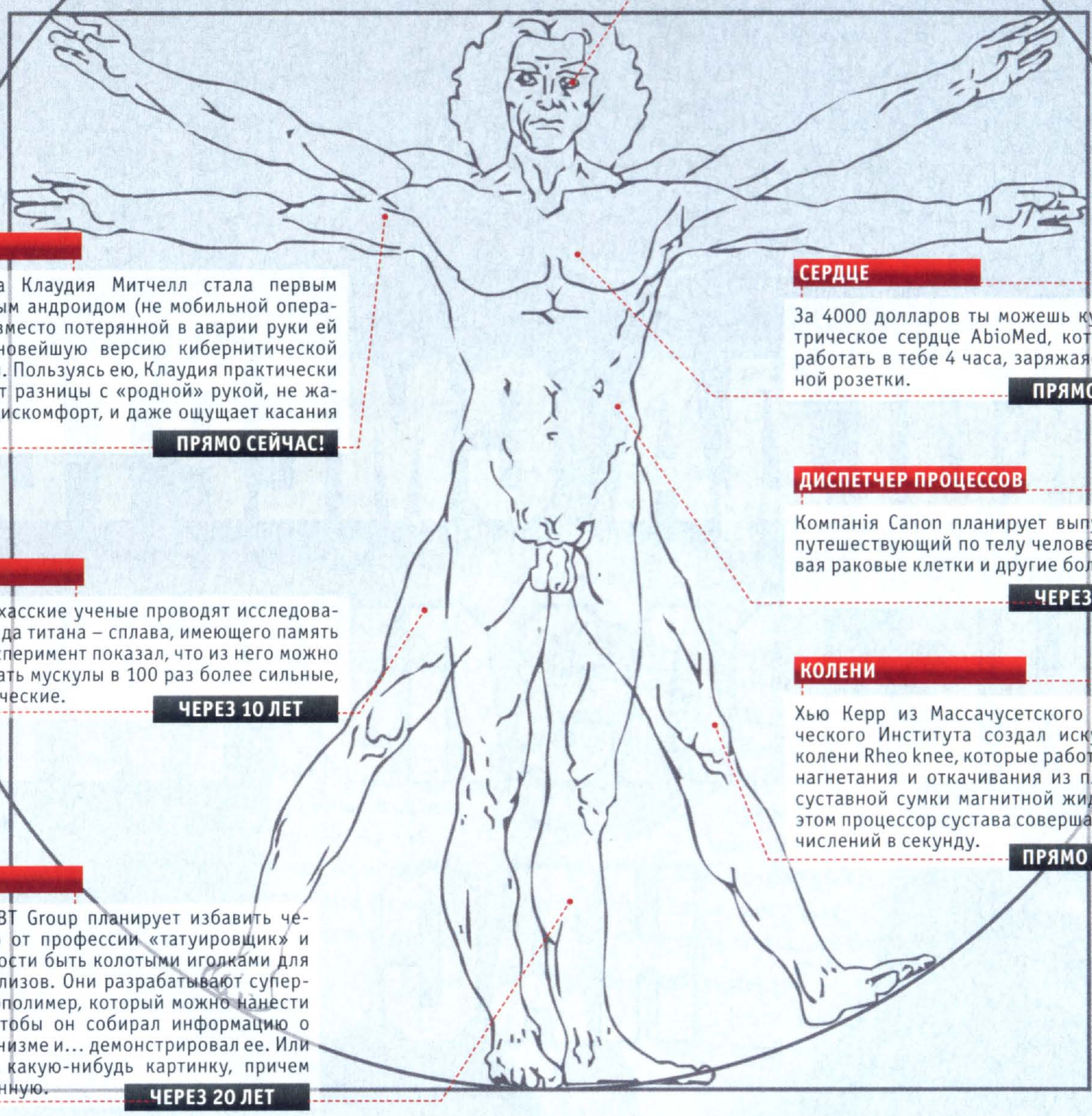
Министерство охраны здоровья предупреждает: имплантанты – это не силиконовое развлечение неуверенных в себе женщин, а, в первую очередь, тип изделий медицинского назначения, используемых для вживления в организм либо в роли протезов, либо в роли чипа с информацией. Так что, если тебе поставили железный зуб, гордись – ты стал еще чуточку ближе к Адаму Дженсену, главному герою Deus Ex: Human Revolution. На самом деле, современной медицине, конечно, далеко до создания металлизированных личностей вроде персонажей культовых «Джонни Мнемоника» или «Бегущего по лезвию». А многие операции, которые могли бы вызвать восторг у любителей фантастики, проводились лишь в порядке эксперимента, и до их широкого применения пройдет еще порядочно времени.

Аптечка второй помощи

На данный момент широкое применение получили в общей сложности два типа искусственных электронных протезов: конечностные и кохлеарные. Первый применяется человечеством уже довольно долго: еще полмиллениума назад Джоны Сильверы и прочие Ка-

epidemz.net

ЗАМЕНИ В СЕБЕ



ГЛАЗА

Ученые из Института Южной Калифорнии создали бионический глаз – дорогущую малюсенькую видеокамеру, которую можно повесить на плече или очках и передавать с нее изображение в мозг. Через несколько лет технология сможет полностью возвращать зрение слепым.

ПРЯМО СЕЙЧАС!

РУКИ

Американка Клаудия Митчелл стала первым полноценным андроидом (не мобильной операционкой): вместо потерянной в аварии руки ей припаяли новейшую версию кибернитической конечности. Пользуясь ею, Клаудия практически не замечает разницы с «родной» рукой, не жалуется на дискомфорт, и даже ощущает касания и тепло.

ПРЯМО СЕЙЧАС!

СЕРДЦЕ

За 4000 долларов ты можешь купить электрическое сердце AbioMed, которое будет работать в тебе 4 часа, заряжаясь от обычной розетки.

ПРЯМО СЕЙЧАС!

ДИСПЕТЧЕР ПРОЦЕССОВ

Компанія Canon планирует выпустить чип, путешествующий по телу человека выискивая раковые клетки и другие болячки.

ЧЕРЕЗ 20 ЛЕТ

МЫЩЦЫ

Сегодня техасские ученые проводят исследования никелида титана – сплава, имеющего память формы. Эксперимент показал, что из него можно будет сделать мускулы в 100 раз более сильные, чем человеческие.

ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ

КОЛЕНИ

Хью Керр из Массачусетского Технологического Института создал искусственные колени Rheo knee, которые работают за счет нагнетания и откачивания из пластиковой суставной сумки магнитной жидкости, при этом процессор сустава совершает 1000 вычислений в секунду.

ПРЯМО СЕЙЧАС!

КОЖУ

Компания BT Group планирует избавить человечество от профессии «татуировщик» и необходимости быть колотыми иголками для взятия анализов. Они разрабатывают супертонкий биополимер, который можно нанести на кожу, чтобы он собирал информацию о твоем организме и... демонстрировал ее. Или показывал какую-нибудь картинку, причем анимированную.

ЧЕРЕЗ 20 ЛЕТ

питаны Крюки бодро отстукивали дробь своими деревянными ногами по палубам кораблей, ходящих под «Веселым Роджером». Сейчас, само собой, техника создания конечностей ушла далеко вперед и возвращаться не собирается: на ближайшие Олимпийские игры уже регистрируется бегун, одна нога которого заменена имплантантом (причем внешний вид его очень похож на аналогичный девайс доктора Илая Вэнса из Half-Life 2).

Кохлеарные имплантанты – тоже весьма широко используемая современной медициной вещь. Польза от нее самая прямая, потому как данный электронный девайс позволяет восстанавливать слух тем, кто его по тем или иным причинам потерял. Суть его работы такова: в ухо пациента, а точнее – в ушную улитку, имплантируются микроэлектроды, а под кожу – приемник для них. Снаружи, на голове, носится микрофон, собирающий звуковые колебания и передающий их через приемник и электроды нервным клеткам уха, которые, в свою очередь, передают их в мозг.

Все свое ношу с собой

Современная медицина и паспортные службы развитых государств планируют введение нового типа имплантантов – информационных. Суть их довольно проста – под кожу пациента вживляется электронный чип, с которого при помощи специального прибора можно снимать паспортные данные человека или же его медицинскую карту. Резон данного апгрейда очевиден – при попадании в медучреждение или на таможню соответствующие службы без каких-либо документов могут получить доступ к паспортным данным индивида или его медицинской карте, что в первом случае упростит бюрократический процесс, а во втором – возможно, даже спасет не одному человеку жизнь. Также рассматривается возможность вживления чипов с датчиками позиционирования GPS для быстрого определения местонахождения носителя.

Проблематика

Однако внедрению имплантантов мешает ряд проблем. Основные – медицинские: сложность сращения блока управления с нервной системой носителя, проблема энергопитания, трудности с «техобслуживанием», стандартизация устройств разных стран и производителей. Также доставляют хлопоты юридические и нравственные проблемы, как-то – внедрение систем GPS часто воспринимается как способ тотального контроля над людьми, что противоречит Конвенции о правах человека. Плюс многие религиозные и социальные организации уже сейчас выступают радикально против внедрения подобных устройств.

Михаил Лисица, Ростислав Малько

epidemz.net

Примерно так многим видится визит к дантисту

КОГДА СМЕРТЬ НЕ РАЗЛУЧИТ НАС

В этой статье мы собрали для тебя все известные человечеству знания о живых мертвецах. Эти сведенья, а также советы экспертов, помогут тебе пережить зомби-апокалипсис, если он наконец-то начнется. Хотя с твоим-то счастьем, в таком случае скорее всего ты будешь вовсе не отстреливать ходячих умертвней, а слоняться среди них, хрипя «Мозги! Мозги!».

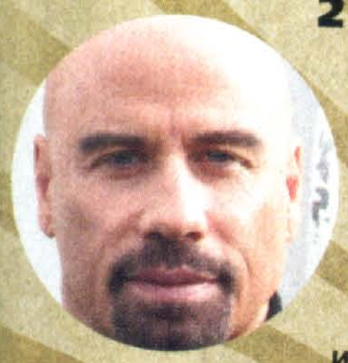
epidemz.net

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

20 правил выживания при зомби-апоклипсисе

1. Защищай себя

В идеале нужно быть охотником из центральной полосы тайги и целить белке в глаз, но если ты вдруг не рейнджер или олимпийский чемпион по стрельбе, то хотя бы узнай, с какой стороны держать ружье и колюще\режуще\дробящие предметы.



2. Подстригись

Зомби не в курсе правил честного боя и хватают жертву за волосы, в основном со спины, а освободиться из такого положения без реактивной помощи товарищей практически невозможно. Так что с патлами придется попрощаться. Ну, или одеть кепку.

3. Води авто

Кроме навыков вождения и пилотирования, желательно разбираться в механике, минимум – знать, как слить бензин с чужого авто.

4. Не шуми

Любой источник шума привлекает к себе толпы ходячих мертвецов. Есть теория, что они могут сбиваться в огромные группы и следовать за звуком на огромные расстояния, собирая за собой все больше зомби. Поэтому палить из всех орудий – не лучший выход: логичнее и экономичнее по возможности использовать оружие ближнего боя.

5. Смотри под ноги

Особенно если ты стоишь рядом с автомобилями, лавками или горой мусора. Под укрытиями обязательно прячется хотя бы один живой труп, который с удовольствием укусит тебя за лодыжку.

6. Уезжай в провинцию

Самая распространенная ошибка выживших – направиться в крупный город. Считается, что такие места поддерживаются властями и там есть централизованные убежища. Нет! Такие города умирают очень быстро. Мегаполис – это фаст-фуд для зомби или крест на карте при ядерной бомбардировке. Единственный плюс этих мест – возможность запастись провизией.

7. Не носи балахоны

Синдрому толстожопия нет места во время зомби-апокалипсиса, и поэтому всю просторную, широкую одежду нужно исключить из гардероба. Кроме этого, следует застегивать рубашки, куртки, кофты и все за что может внезапно ухватиться мертвяк. В идеале обтягивающая одежда должна быть из плотной ткани, усиленная наружными средствами защиты, но при этом оставаться легкой не сковывающей движения.

8. Будь ботаном

Если ты из курса химии помнишь только то, что Менделеев придумал водку, а при слове физика тебя бросает в дрожь, то возьми в напарники человека, способного за тебя собрать гранату, пустить электричество по ограде и сделать другие полезные в домашнем хозяйстве вещи.

9. Запасайся

Зомби появляются чаще всего осенью, за которой, как известно, идет голодная зима, поэтому совершая рейд на очередной брошенный магазин – собирай все долгохранящееся и способное дать тепло: вряд ли тебе светит оливье на новогоднем столе.

10. Прячься

Твое укрытие должно иметь толстые стены, ограждено крепким забором, располагаться рядом с источником воды и пищи, но при этом оставаться незаметным для других. Нужно занять убежище, которое в случае необходимости ты будешь способен защитить, ведь на него обязательно нападут мародеры, маньяки и психопаты. Для малых и средних групп подойдут бункеры, небольшие склады, фермы на отшибах; для больших компаний – огражденные коттеджные городки, тюрьмы, промышленные объекты.

WWW.SHPIL.COM.UA

epidemz.net

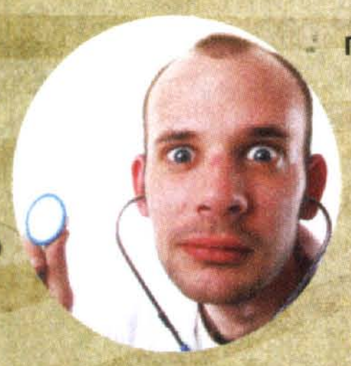
11. Будь параноиком

Проверяй все по 100 раз: двери, окна, прочность ограждений, отсутствие хвоста из незваных гостей, будь-то зомби или мародеры. Если есть хоть малейшее сомнение относительно своей безопасности – пойди и убедись, что все в норме, иначе лень может стать причиной превращения тебя в ужин.

12. Не спасайся от зомби на крышах

Лезть на крышу дома, с которой невозможно перебраться на другой дом или спуститься на землю иным способом, кроме как через парадную дверь, – полное безумие. Если ты так сделал, то ты – либо идиот, либо самоубийца.

13. Будь медиком



Крайне необходимо знать, как делать перевязки, обрабатывать раны и вправлять выбитые конечности. Одного из твоих товарищей в любом случае укусит зомби, и кому-то придет в голову отхватить ему погрызенную руку или ногу, и нужно быть готовым провести ампутацию. Обычно такая операция от инфицирования не спасает, но… безногого зомби убить все ровно легче.

14. Остерегайся представителей власти

Если зомби-апокалипсис наступил из-за халатности военных инженеров при испытании нового химического оружия, то помощи со стороны солдат ждать не стоит. Признаками агрессии являются: создание резерваций, информационная изоляция населения, злой генерал со шрамом и сигарой, взрыв неподалеку от города накануне эпидемии.

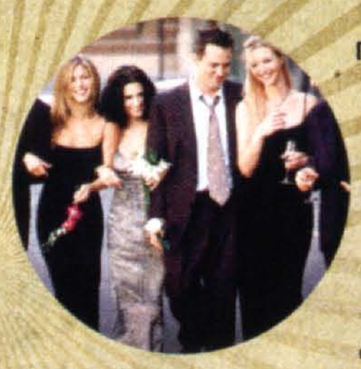
15. Будь киллером

Убить зомби можно только выстрелом в голову или выбиванием мозгов подручными средствами. Так что тренеруй мастерство хедшота, а при фразе «кажется он мертв», ты должен рефлекторно добить разлагающегося мерзавца.

16. Поддерживай связь с миром

Найди рацию или на крайний случай радио и периодически проверяй частоты в надежде узнать, что ты не последний живой человек. Если это невозможно, но ты хочешь сообщить предполагаемым выжившим о себе – просто напиши или сложи из вещей на ровной, заметной со стороны поверхности надпись: «Alive here! Zombie free!» («Живые здесь! Бесплатные зомби!» – прим. ред. отдела моды)

17. Не будь сентиментальным



Вероятность того, что твои близкие превратятся в зомби, очень велика. Поэтому будь готов побороть порыв приручить или закрыть где-то бывшего друга, ставшего ходячим мертвецом. Позже, так или иначе, он вырвется на свободу и сожрет тебя. Да и ехать через всю страну, чтобы проведать родителей, не стоит: они все равно уже доедают соседку.

18. Не доверяй незнакомцам

Не спеши радоваться каждому незомби на своем пути: люди и при относительно спокойной жизни редкостные сволочи, а в условиях такого стресса становятся еще хуже, прибегая к насилию и каннибализму на ровном месте.

19. Не расслабляйся

Особо жестокие встречи с зомби происходят как раз в моменты затишья и иллюзорной безопасности. Если в поле твоего зрения нет ни одного ходячего мертвеца – это не значит, что опасность миновала: стоит просто оглянуться.

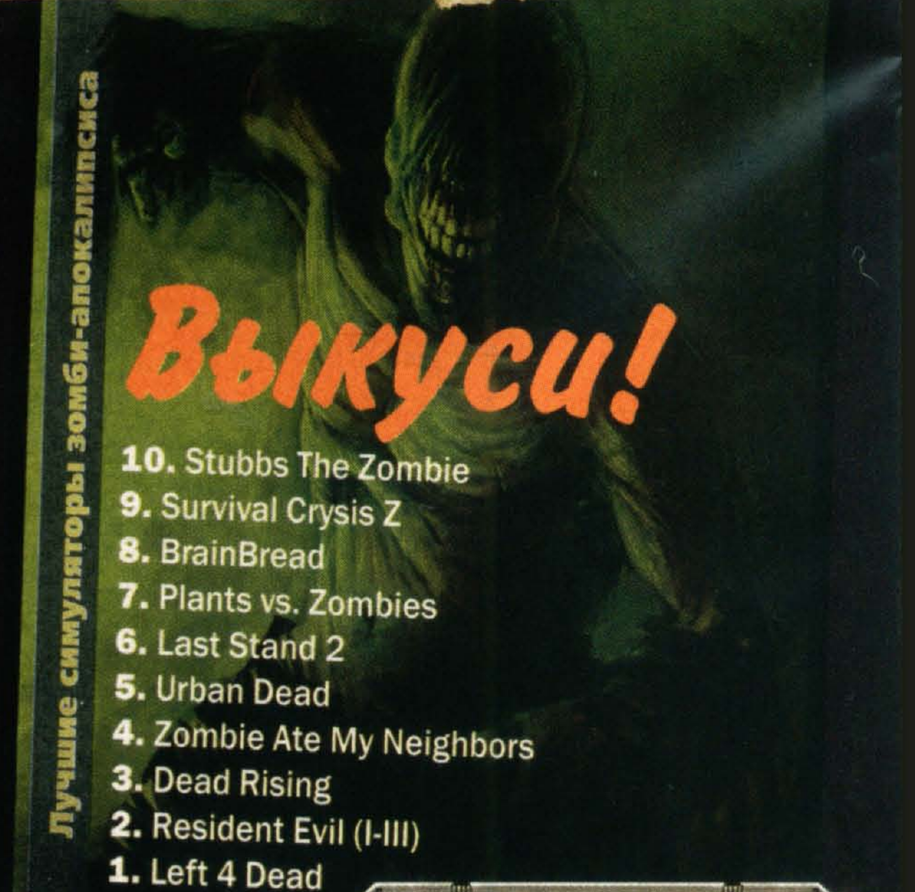
20. Будь стратегом

Готовь пути к отступлению, не давай себя окружить, загнать в угол или отделить от группы – рисковать ради тебя одного никто не будет: легче потом многозначительно помолчать об утрате члена компании где-то в безопасном местечке.

МЕРТВОЕ КИНО

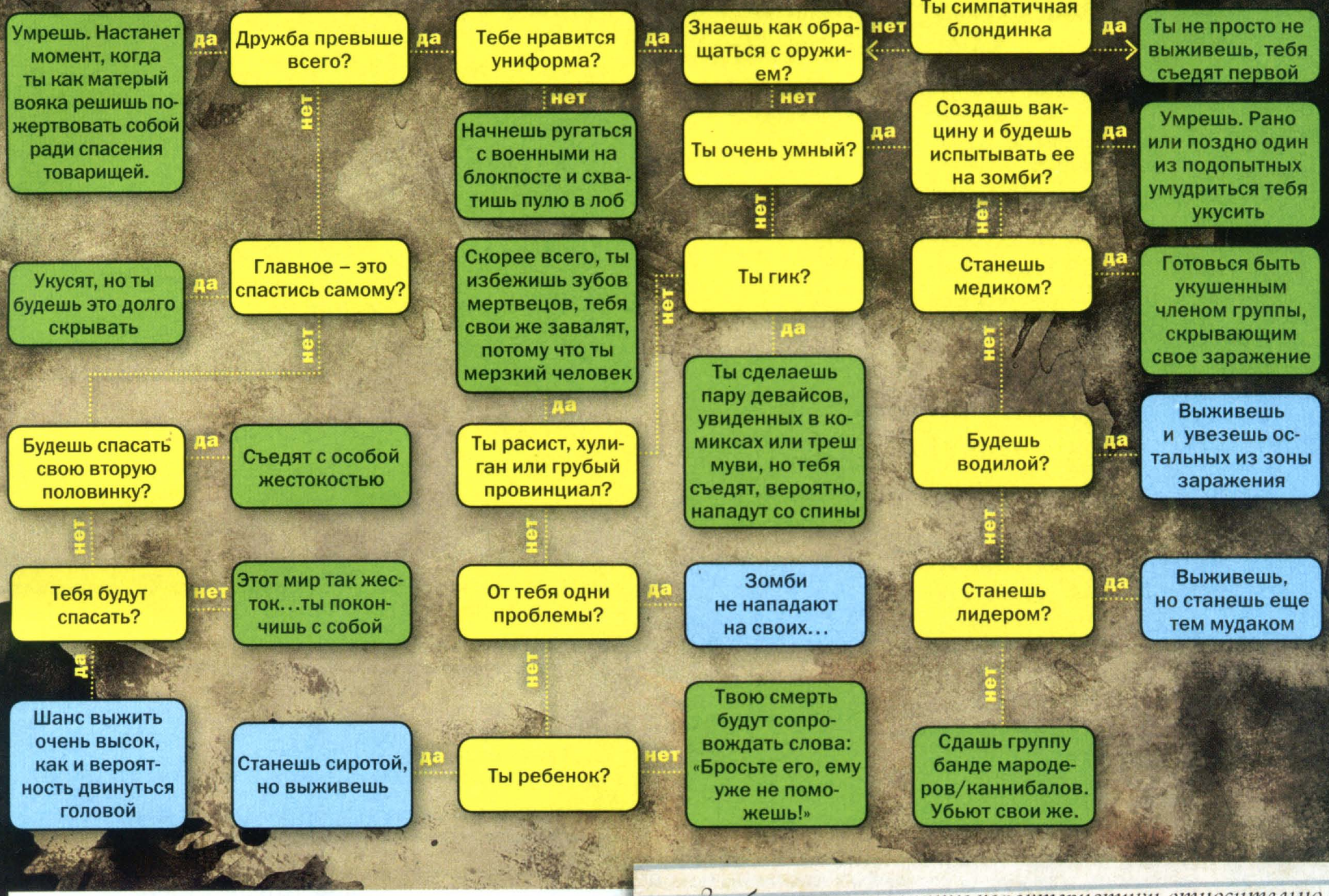
Лучшие видеопособия по зомби

13. «Белый зомби» 1932, Виктор Халперин
12. «Живая мертвечина» 1992, Питер Джексон
11. «Обитель зла» 2002, Пол Андерсон
10. «Зловещие мертвецы» 1981, Сэм Рейми
9. «28 дней спустя» 2002, Дэн Боил
8. «Возвращение живых мертвецов» 1985, Дэн О'Бэннон
7. «Добро пожаловать в Зомбиленд» 2009, Рубен Флейшер
6. «Зомби по имени Шон» 2004, Эдгар Райт
5. «Рассвет мертвецов» 1978, Джордж Ромеро
4. «Ночь живых мертвецов» 1968, Джордж Ромеро
3. «Дневнеки мертвецов» 2007, Джордж Ромеро
2. «Тупик» 2008, Ян Деманж
1. «Рассвет мертвецов» 2004, Зак Снайдер



epidemz.net

Что с тобой будет при нашествии зомби



Зомби и скорость

Зомби имеют различные характеристики относительно скорости бега – при этом видна зависимость от года появления зомби. Очевидно, это объясняется тем, что большинство появлений зомби связаны с вирусами, химический состав которых отличается друг от друга, так как в разных периодах используются разные реактивы. Также к факторам можно отнести среду появления зомби, так городские зомби обычно быстрее тех, что обитают в глуши.

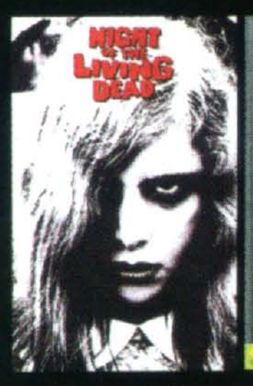
Скорость зомби в 2010 году была в 15 раз выше, чем в 1968 году, а такие представители как Охотник (L4D) демонстрируют невероятные 10 м/с в прыжке. Значит, рост скорости можно выразить формулой:

$$V_{max} = 3 + 1{,}1 \bullet (t_p - 1968) + 10\%^{*}$$

Где V_{max} – скорость, 3 – первая максимальная скорость мертвеца, $(t_p - 1968)$ – количество лет после 1968-го, когда скорость мертвецов стала расти, умноженное на минимальное ускорение; 10% – статистическая погрешность относительно внешних факторов; чем сильнее мутация – тем выше скорость

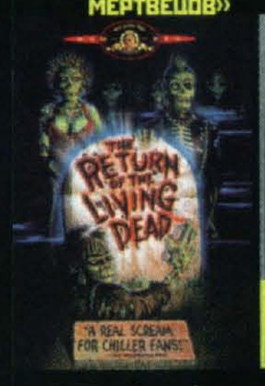
А мертвые все быстрее

1968 год
«Ночь живых мертвецов»



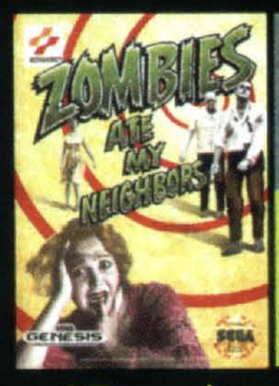
3 км/час

1985 год
«Возвращение живых мертвецов»



10 км/час

1993 год
«Zombies Ate My Neighbors»

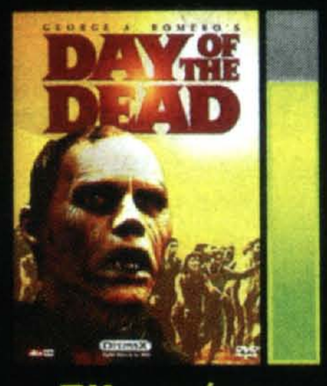


19 км/час

2002 год
«28 дней спустя»

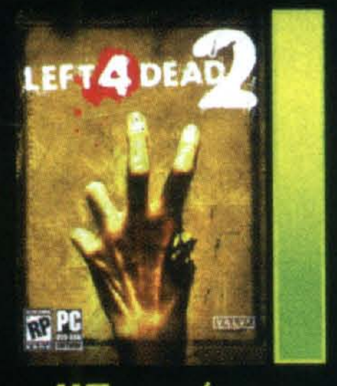
29 км/час

2008 год
«День Живых мертвецов»



34 км/час

2010 год
«Left 4 Dead 2»



42 км/час

epidemz.net

Классификация зомби, наблюдения выжившего

Зомби классический
Практически вымерший вид, встречающийся крайне редко

Причина появления: живой человек, подчиненный чужой воле с помощью магии Вуду

Характеристика: медлительный, тупой, сильный, зависит от колдуна

Опасность: делает все, что пожелает хозяин

Как бороться: разобраться с шаманом или убить несчастного

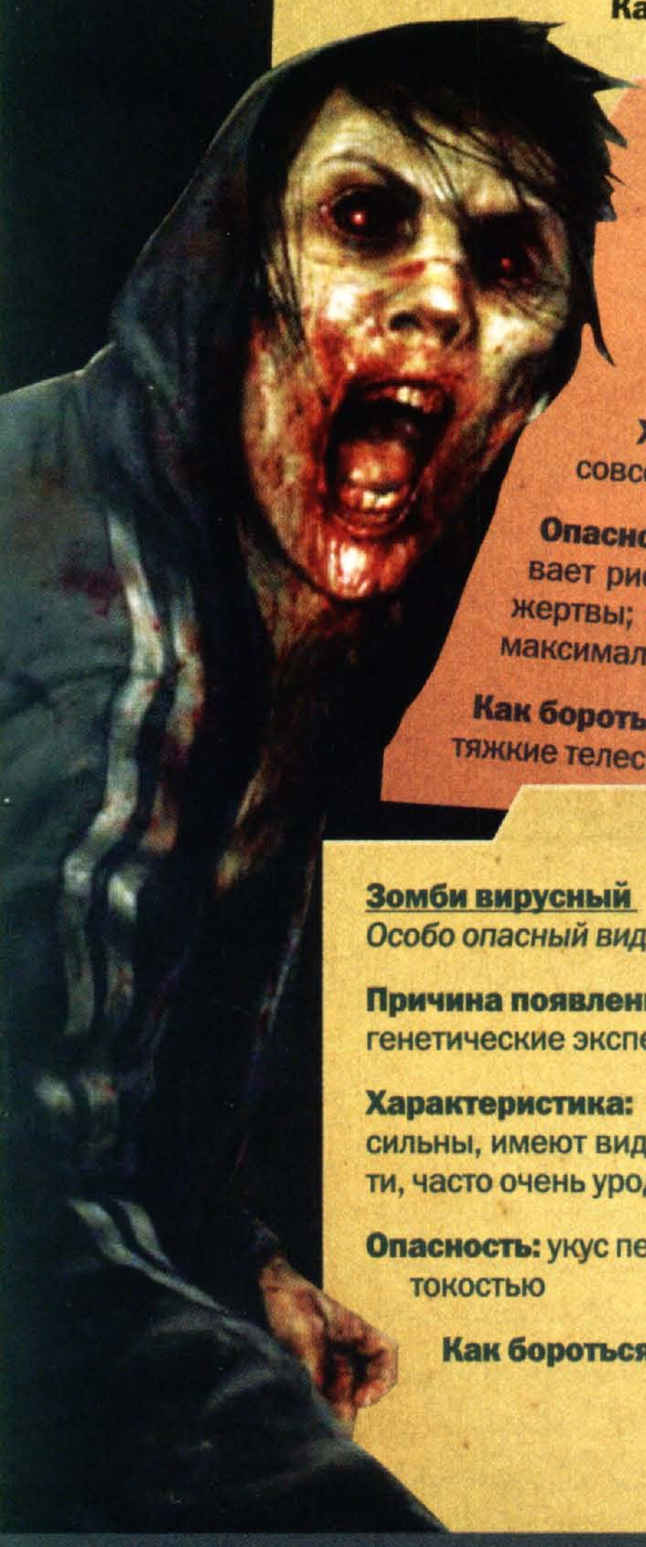
Зомби Джорджа Ромеро
Наиболее часто встречаемый вид мертвецов

Причина появления: неизвестно почему оживший мертвец, хотя причиной могут быть химические растворы характерные для вирусного зомби

Характеристика: мертвый, медлительный, глупый, имеет остаточную память о себе при жизни

Опасность: превращает человека в зомби укусом, питается живой плотью, особенно любит мозги, отделившаяся от тела часть существует самостоятельно

Как бороться: выстрел в голову, критическое повреждение головного мозга (далее – «стандартный метод»)



Зомби одержимый
Уникальный тип зомби, совмещающий симптомы одержимого бесами и вирусного зомби

Причина появления: не известна; есть теологические версии; зараза распространяется как вирус

Характеристика: любят укрытия, часто притворяются совсем мертвыми, способны бегать

Опасность: процесс превращения длительный, что вызывает риск нервного срыва и потери бдительности у родных жертвы; атакуют быстро и ждут, пока человек подойдет на максимально близкое расстояние

Как бороться: стандартный способ, также можно убить, нанося тяжкие телесные повреждения

Зомби магический
Специфический и редкий вид чудовищ

Причина появления: магические или религиозные обряды и ритуалы

Характеристика: умеет бегать, силен, может говорить всякие гадости загробным голосом

Опасность: кроме стандартных укусов и ударов может обладать магическими способностями

Как бороться: к стандартному выносу мозгов могут быть добавлены магические заклинания, живая вода и прочие суеверия

Зомби вирусный
Особо опасный вид, физически превосходящий человека

Причина появления: вирусная инфекция, биологическое оружие, генетические эксперименты, радиация или космические явления

Характеристика: быстро передвигаются, хорошо маскируются, сильны, имеют видовую классификацию и уникальные способности, часто очень уродливы

Опасность: укус передает вирус, атакуют группами и с особой жестокостью

Как бороться: стандартный метод

TOP SECRET

Зомби диванный
Подлый вид зомби, существующий в мирное время

Причина появления: опасный вирус зомбирования передается посредством телевидения, СМИ, интернета

Характеристика: безвольное существо, потерявшее способность самостоятельно мыслить и принимать решения без одобрения общественной морали, диктуемой синими экранами и социальными сетями, способен бегать, говорить

Опасность: распространяет заразу на других людей посредством общения, навязывая идеи из зомбоящика (читай ТВ), может впадать в некий транс под его действием, становится неадекватен и агрессивен

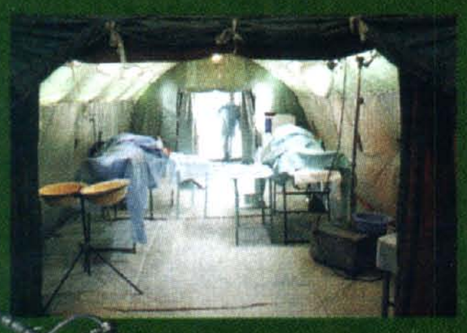
Как бороться: перекрывать доступ к источникам инфекции, карательные физические методы бесполезны

С чего начинается зомби

Откуда берутся ожившие мертвецы

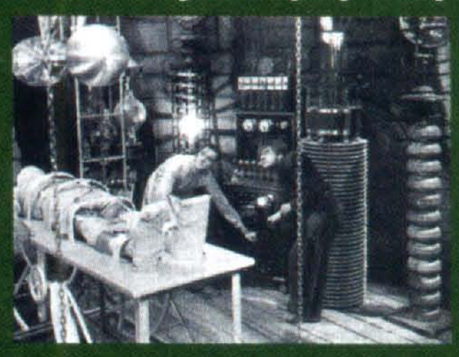
1. Вирус
Непременно злая корпорация проводит бессовестные эксперименты с вирусами, пытаясь создать супероружие или усовершенствовать генетический код человека. Внезапно происходит утечка инфицированного вещества или носитель заразы покидает подземную лабораторию.
Где убедиться: «Обитель зла», «28 дней спустя».

3. Космос
Первый контакт с представителями иных планет или космическим телом может оказаться крайне недружелюбным и заразным.
Где убедиться: «Ночь Кометы».



2. Военная медицина
Ученые, по поручению военного ведомства, ведут разработки в области создания суперсолдата или другой фантастической ерунды, актуальной во времена холодной войны. Конечно, что-то в программе идет не так, да еще и они случайно теряют образец, при этом очень часто где-то рядом с водоемом или населенным пунктом.
Где убедиться: «Возвращение живых мертвецов», «Планета страха», «Безумцы».

4. Чокнутый профессор
Один умный, но сумасшедший ученый решает создать эликсир бессмертия, но все почему-то идет не так и вместо вечной жизни – кругом вечногниющие мертвецы.
Где убедиться: «Реаниматор», «Город Зомби».



epidemz.net

5 вещей, которые ты должен знать о зомби

Намеренное ослепление зомби не имеет смысла – мертвяк хорошо ориентируется на звуки и запахи.

Наиболее уязвимая часть – все атаки должны быть нацелены сюда. Удары оружием ближнего боя должны наноситься наотмашь сверху, можно под углом, чтобы наверняка повредить мозг.

Рекомендуется атаковать только рубящим оружием, в случаях, когда нужно освободить товарища от захвата, а провести атаку на голову невозможно.

Без нижней челюсти теряет способность кусать, если после этого ампутировать зомби обе руки – его можно использовать в качестве прикрытия, для прохода через небольшую группу мертвецов.

Встречаются зомби, которые остаются функциональны даже с ампутированной головой, так как фактически мозг остается цел, но их дееспособность снижается.

Повреждения торса не являются летальными, в лучшем случае удастся перерубить зомби пополам, но при этом он все равно продолжит свое движение в том же направлении.

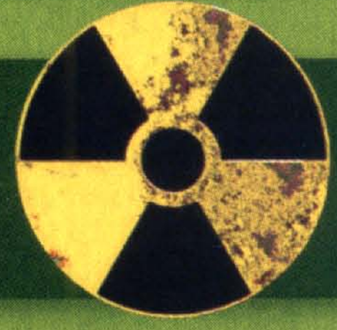
Единственный положительный эффект – замедление. В целом атака нецелесообразна.

1. Не нападают друг на друга, отсюда и большое количество наполовину съеденных зомби.
2. Легковоспламенимы, видимо из-за высокого содержания метана.
3. Не умеют плавать и не могут утонуть, поэтому при падении на глубину, остаются бродить по дну водоема.
4. Отличают свою жертву по запаху, и если обвешать свою одежду внутренностями зомби, они какое-то время будут принимать тебя за своего.
5. Склонны повторять действия других мертвецов: если один зомби решит ломиться в закрытую дверь, то проходящие мимо начнут к нему присоединяться.

5. Черная магия
Группа молодых людей находит старую книгу, обтянутую человеческой кожей, и конечно же решает прочесть ее вслух – можно подумать в глуши, в полнолуние больше нечем заняться.
Где убедиться: «Зловещие мертвецы».

6. Вуду
Где-нибудь на Гаити или в другом месте, но обязательно с участием выходца с этого замечательного острова, который с помощью хитрых танцев с бубном вокруг мертвых черных петухов подчиняет своей воле группу людей.
Где убедиться: «Белый зомби», «Зомби», «Змей и радуга».

7. Внезапно
В одну прекрасную ночь мертвецы просто встают из могил. При этом, чтобы стать зомби, не обязательно быть укушенным. А все трупы по дефолту обречены стать ходячими мертвецами.
Где убедиться: «Ночь живых мертвецов», «Ходячие мертвецы» (комикс).



8. Радиация
Под действием лучевой болезни и непонятной мутации, вместо мучительной смерти, несчастный облученный превращается в тупого разложившегося зомби.
Где убедиться: «Город живых мертвецов».

9. Безумные
Особый вид зомби-апокалипсиса, при котором зомби появляются из-за загадочной одержимости людей бесами, чертями, телевизором или прочей дрянью.
Где убедиться: «Репортаж».

Владлена [Guta] Головко

epidemz.net

ПОЛНЫЙ ТУТОРИАЛ

GAMES ACADEMY™
Staatlich anerkannte Ergänzungsschule

Больше всего среди всех высказываний великих людей нашему главвреду запомнились лишь две цитаты – «Если кто и сможет научить мир делать видеоигры, так это немцы», принадлежащая Уинстону Черчиллю, и «И кое-что по поводу цитат, найденных в интернете, – не всегда удается проверить их подлинность» Фридриха Ницше. И трудно сказать, насколько был прав Ницше – человек с такими усами может ошибаться – но старик Черчилль точно не покривил душой. Доказательство тому – берлинская Академия Игр (или Games Academy, если тебе интересно), которая уже 11 лет штампует геймдевелоперов.

Анника Книпп

Spiel mit mir ein Spiel

Главный офис Games Academy находится в самом центре Берлина – в нескольких кварталах от мрачного здания, где когда-то базировалось Гестапо. GA, кстати, есть чем похвастаться – в свое время она была единственным учебным заведением такой направленности в Европе, а сегодня разрослась: Франкфурт и Ванкувер (это, кстати, уже Канада) приютили ее филиалы. Изнутри она похожа на симбиоз какого-то современного вуза и студии-разработчика игр: здесь есть парты (в большинстве классов украшенные компьютерами) и доски (обычно украшенные полотном для проектора), повсюду висят плакаты из различных игр, а в отделе геймдизайнеров можно поваляться на диванах, постучать по барабанам, погонять на приставке и вообще повалять дурака, как это любят геймдизайнеры. Чтобы учиться здесь, необходимо не только знать индустрию и платить за знания серьезные деньги, но и шпрехать – преподавание идет на немецком и частично на английском языке. Хотя большинство студентов – почему-то голландцы. Всего тут учится около 250 юных девелоперов, поделенных на 6 специальностей – продакшн, программирование, арт и анимация, аудиодизайн, геймдизайн и анимация для фильмов.

Казалось бы, этой информации уже достаточно, чтобы рвать на голове волосы из-за того, что не туда ты пошел учиться после окончания школы. Но нам захотелось знать больше, так что мы решили задать **Аннике Книпп**, маркетинговому директору Games Academy, пару дурацких вопросов. А потом, разумеется, все переврали, переделав в тексте дурацкие вопросы на умные. Мы ведь журналисты, мы способны и не на такую подлость.

epidemz.net

Вы сотрудничаете с крупнейшими немецкими геймдевелоперскими конторами вроде Crytek и Piranha Bytes?

Да, разумеется. Особенно наше отделение во Франкфурте – в этом же городе базируется главный офис Crytek. Они, например, задолго до выпуска в свободное плаванье предоставили нам CryEngine 3, чтобы студенты ставили на нем зверские опыты. Ведущие разработчики вроде главного художника Crytek приходят к нам читать лекции и вербовать новых работников – для чего у нас еще есть recrewment days, когда HR-менеджеры и исполнительные продюсеры приходят к нам, чтобы посмотреть, как работают студенты, и на их проекты. В Германии много локальных браузерных и онлайн-игр, разработчики которых – Innogames, Frogsters, GameForge – тоже заинтересованы в наших выпускниках.

То есть, вы не только учите, но еще и работу найти помогаете?

Наше главное задание как института, академии – способствовать трудоустройству наших студентов сразу после выпуска. Не все, разумеется, отхватывают место – только лучшие. Где-то 65–95% выпускников попадают в индустрию – это зависит от их умений и программы обучения, которую они закончили. Художников, программистов и геймпродюссеров сейчас очень много на рынке труда, так что нужно действительно быть классным специалистом, если хочешь работать в этой области. Но программистам, конечно, проще – они ведь могут реализовать себя не только в игродельстве.

Знаешь, в Украине, к сожалению, выпускники практически любого вуза никому не нужны, кроме как в «Макдональдсе». Да и преподавание зачастую идет по устаревшим учебникам потерявшими связь с реальностью преподавателями.

Ну, в Games Academy 95% лекции читают непосредственно люди из индустрии, которые там работают прямо сейчас. У нас не университет, где обычно занудствуют профессура и преподаватели, никак на практике не проявившие себя в той сфере, которой учат.

Так что наши студенты сразу же начинают вариться в соку гейминдустрии. Причем не только потому, что не понаслышке знакомые с ней люди читают им лекции, – студенты постоянно участвуют в различных конференциях, не пропускают тусовок и выставок вроде Gamescom.

Вы учите, как делать игры в целом или делите их по жанрам?

Нет, нет, нет. У нас разделение по специальностям. Например, если ты геймдизайнер, то изучаешь и левелдизайн, и дизайн интерфейсов, и QA, но для всех жанров и платформ: для компьютерных, для консольных, для браузерных, для мобильных игр. Уметь делать, например, только шутеры на приставки – слишком ограниченно и бессмысленно, ведь ты никогда не знаешь, какую игру тебе придется делать в будущем и в какой студии. Чтобы работать в индустрии, нельзя быть гуру одного жанра, ничегошеньки не смысля в остальных.

Что студентам дается труднее всего?

Зависит о курса. Арт и анимацию, наверное, постигать наиболее сложно, так как делать 3D-модели могут многие, и текстуры там рисовать – этому можно запросто научиться и без нашей помощи – а вот в анимации сделать правильную перспективу и рассеивание в движении – та еще задача. Приходится много работать и многому учиться, чтобы добиться правильного результата.

Еще, наверное, программирование, но тут раз на раз не приходится: C++ и C-sharp кто-то находит элементарными, а кто-то не находит себе места из-за ужаса перед этими непонятными языками программирования.

А как классный сценарий написать вы не учите?

М-м-м, вообще да, учим. На курсе геймдизайна.

Кому лучше дается наука – хардкорным геймерам, которые с трудом знают о существовании индустрии, или программистам-художникам, не играющим ни во что, кроме сапера?

Если ты хочешь учиться в Академии, тебе необходимо все же иметь какое-то представление об индустрии. Кто командует на рынке, какие игры

КТО ЕСТЬ КТО в игровой индустрии

Картинки

Арт-директор – самый опытный, командует художниками.

2D-художник – 2D-рисунки, интерфейс, иллюстрации к рекламным материалам компании и т.д.

Концепт-художник – делает черно-белые наброски для донесения идеи и виденья игры.

Художник по текстурам – 2D-художник, который способен создать скин для 3D-модели в соответствии с концептом.

3D-моделеры изучают скульптуру

Создатель 3D моделей – создает сетки моделей зданий, техники, персонажей.

Не требуют объяснения: аниматор или mocap studio, художник спецэффектов.

Геймдизайн

Геймдизайнер или **Ведущий дизайнер** – генерирует идею игры, координирует работу остальных.

Дизайнер игровой механики – обычно бывший программист, который знает, как идеи превращаются в код.

Дизайнер UI – разрабатывает интерфейс.

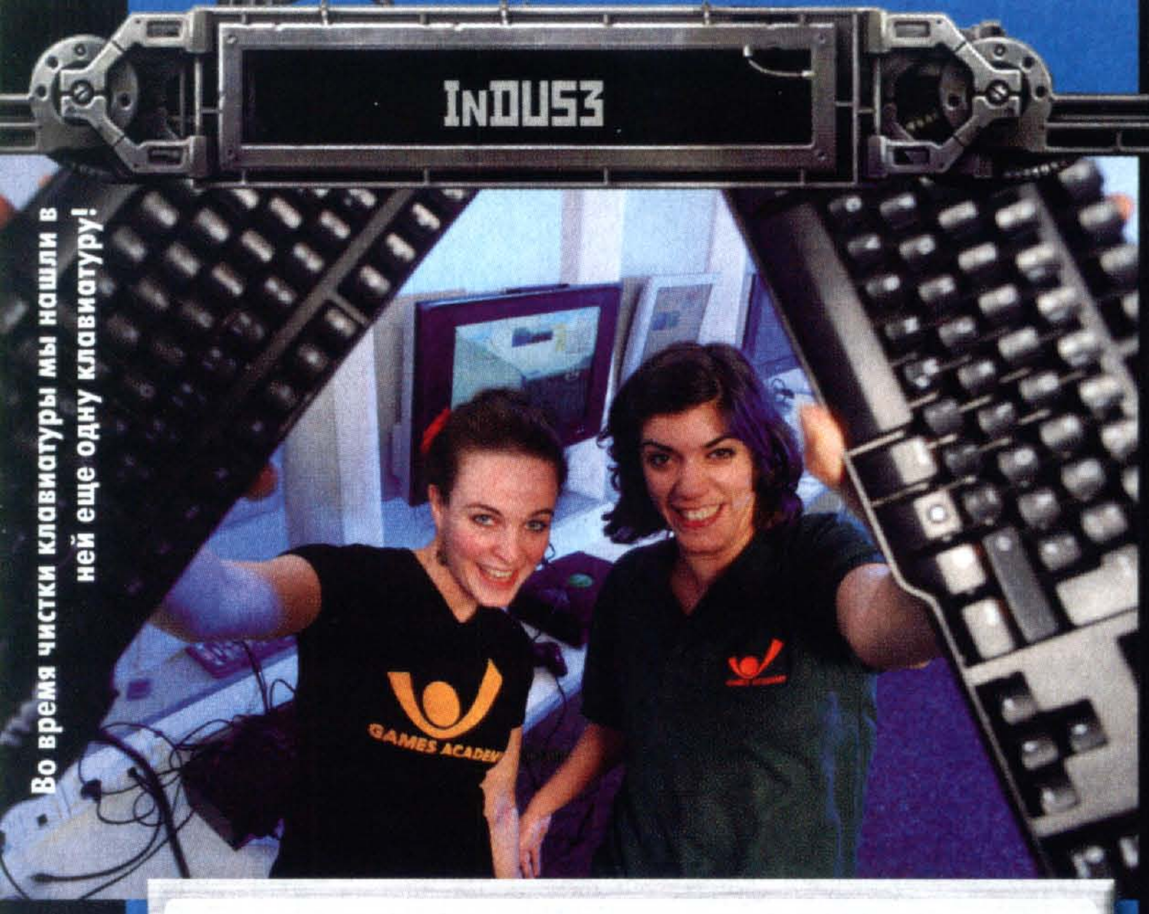
Не требуют объяснения: сценарист, дизайнер миссий или уровней.

Звук

Инженер по звуковым эффектам – подбирает нужные звуки.

Не требуют объяснения: композитор, актеры озвучивания.

epidemz.net



Во время чистки клавиатуры мы нашли в ней еще одну клавиатуру!

Контроль качества

QA – команда издателя, которая следит за дефектами в контенте, смысле и временном графике разработки.

QA основная – внутренняя команда разработчика, тестирует сингл.

QA мультиплеер – отдельная команда для мультиплеерных проектов.

QA внешняя – независимые тестировщики-внештатники.

QA совместимости – проверка работы игры на десятках различных ПК-конфигураций.

QA локализации – проверяют качества перевода.

Бетатестеры – неоплачиваемые фанаты будущей игры, которые захвачены идеей ее улучшить еще до релиза.

Программирование

Ведущий программист – не обязательно руководитель, но имеющий самые прямые руки кодер.

Технический директор – следит за качеством кода и возможностью его использовать в других проектах.

Программист игровой механики – отвечает за взаимодействие игрока с игровым миром.

3D-программист – знает назубок векторную алгебру, численные методы, тригонометрию, что помогает ему отображать мир на экране.

Программист AI – дает мозги неигровым персонажам.

Программист UI – программирует интерфейс.

Управление

Линейный продюсер – решает повседневные вопросы компании, начиная от заказа ужина для заработавшихся сотрудников и прохладительных напитков в жаркий день, заканчивая рассылкой свежих билдов бета-тестировщикам и издателю.

Сопродюсер – координирует работу нескольких команд или офисов.

Исполнительный продюсер – отвечает за бюджетные, переговорные и кадровые вопросы, а также следит за составлением планов и их своевременным исполнением.

сейчас актуальны, какие игры рассчитаны на какие аудитории. Не нужно быть хадркорным игроком, но и казуальщики не подходят – достаточно находиться где-то между этими двумя крайностями.

То есть, если я побегал в Bad Company 2 и хочу сделать что-то такое же, мне рановато к вам?

Если ты так сосредоточен на одном жанре, стоит немного подумать обо всех возможностях, которые у тебя будут, если не ограничиваться чем-то одним. Опять-таки, стоит знать, на какие целевые аудитории рассчитаны те или иные игры. Например, сейчас браузерки и игры для социальных сетей имеют бешеную популярность, растущую с каждым годом, и приносят большие деньги – на уровне AAA-тайтлов, и там очень много свободных рабочих мест. Стоит попробовать себя в этой сфере, а не идти сразу в хардкорный геймдев.

К тому же, сразу заниматься, например, Batllefield 4 не получится. Мы даем основу, открываем для наших студентов индустрию, но рассчитывать на то, что сразу после выпуска тебя возьмут главным дизайнером в какую-то крутую компанию, не стоит.

Куда в основном идут нести вахту ваши выпускники?

Чаще всего – в немецкие компании, занимающиеся разработкой браузерок и онлайн-игр – в Германии базируется несколько крупных разработчиков, которые представлены не только на локальном, но и на глобальном рынке. Вообще зависит и от того, в каком сегменте на данный конкретный момент больше рабочих мест. Выпускники обычно хотят сразу попасть в индустрию – так что хватаются за первое же интересное предложение. Со временем, разумеется, набравшись опыта, они могут перепрыгнуть в другую ветвь индустрии – геймдев ведь не та специализация, где ты держишься за свое кресло десять лет. Тут нужно эволюционировать.

На сайте Академии (www.games-academy.de) в подразделе Self-made games раздела Servise можно найти англоязычную всеобъемлющую пошаговую инструкцию по созданию игр.

Во время занятий вы разбираете ошибки больших проектов?

Да, показываем что в геймдизане тех или иных игр правильно, а что плохо. Наши лекторы постоянно приносят ранние билды проектов, над которыми работают, и вместе со студентами обсуждают плюсы и минусы. Например, показывают ранний левелдизайн, и что поменялось за время разработки, предлагая сравнить и предугадать, как это будет выглядеть, например, через две недели. Это, к тому же, еще и позволяет студентам учиться не только на вышедших проектах, но и на тех, релиз которых еще не состоялся.

Весьма полезно знать, что будет актуальным в будущем. А стипендии платите?

Да, стипендиальная программа у нас есть. Нас поддерживает правительство, так как мы сертифицированный вуз; также мы выдаем гранты в содружестве с разработчиками и специальными изданиями, например по геймдизайну. В основном поддерживаются одаренные студенты, показавшие лучшие результаты во время тестов, и те, в ком какой-то разработчик заинтересован как в будущем сотруднике. Но в большинстве у нас – контрактники, которые платят приблизительно 795 евро в месяц, что за 4 семестра в течение 2 лет обучения вытекает примерно в 20 000 евро.

Сейчас благодаря Steam, PSN и XBLA всколыхнулась неслабая волна инди-игр. Это как-то отображается на вашей учебной программе?

Мы меняем программу в зависимости от актуальности – например, добавляем PHP и Java-программирование. А по поводу инди – в общем-то, все наши студенты – инди-разработчики, так как у них есть семестровые проекты: каждый семестр они должны сделать работоспособную игру на 1–2 уровня, с трейлером и всем причитающимся. Это практически 100% инди, так как игры разрабатываются без учета целевой аудитории, маркетингового плана и других бизнесовых математик. Некоторые из таких проектов, кстати, можно скачать с нашего сайта – *www.games-academy.de* в разделе Projects.

Ростислав Малько

epidemz.net

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2012

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, «168 грн 00 коп», а ниже – *сто шестьдесят восемь 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) 594-04-76
  по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев: *«Шпиль!»* – 168,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «Шпиль! С диском DVD» – 240,00 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 2011 г.**

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2012	Декабрь 2012	1	168,00
Шпиль! С диском			1	240,00
			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. _____

epidemz.net

WCG 2011

WORLD CYBER GAMES

Завершился украинский праздник киберспорта – всеукраинский финал WCG 2011, который проходил в ТЦ «Дрим Таун» 10–11 сентября. На турнире по Counter-Strike собрались 16 лучших команд Украины, которые в течение месяца проходили отборы в 7 городах страны.

Первый игровой день не принес особых сенсаций, и фавориты своих групп уверенно вышли с первых мест. В полуфиналы прошли именно те четыре коллектива, которых и ожидалось увидеть в последней битве: KerchNET, Natus Vincere, DTS и Selectah.

Первый полуфинальный матч между DTS и Selectah взбудоражил всех зрителей, так как явные фавориты DTS проиграли первую карту со счетом 16:9, и выход в финал оставался под вопросом, ведь DTS необходимо было выигрывать две карты подряд, чтобы пройти в финал. В принципе, DTS, как и зрители, тоже проснулись и сумели выиграть две карты, отдав в общей сложности 11 раундов.

Второй полуфинальный матч между четырехкратными чемпионами мира Na'Vi и командой KerchNET проходил на сцене, весь зал вокруг которой был заполнен зрителями. Первая карта прошла в очень напряженной борьбе, где лишь на вторых овертаймах KerchNET сумели переиграть Na'Vi со счетом 22:18. Это стало полной сенсацией, и все ожидали сумасшедшей зарубы на второй карте. Что и произошло: Na'Vi уверенно захватили инициативу в матче и вели со счетом 9:2, но KerchNET сумели взять хоть какие-то раунды и проиграть 5:10 первую половину матча. Но во второй половине все пошло с точность наоборот: KerchNET демонстрировали отличную игру в защите и смогли выйти вперед 12:11. Тут-то Na'Vi берут таймаут, обсуждают стратегии на раунды около 5–7 минут, и игра продолжается. Но KerchNET уже было не остановить, отлично разыгранные раунды и блестящие фраги игроков приводят команду KerchNET к победе на второй карте 16:11 и путевке в финал WCG Ukraine 2011.

Матч за третье место между Natus Vincere и Selectah прошел в расслабляющей обстановке, по игре NaVi было видно, что ребята не сильно настроены на матч, но это не помешало им обыграть соперников 16:0 и 16:7.

Финал оказался для всех ценителей киберспорта большим праздником, до самого завершения которого нельзя было с точностью сказать, кто же выиграет и получит возможность представлять свою страну на мировых финалах WCG 2011 в Корее. На первой карте было небольшое преимущество команды KerchNET, но, поменявшись сторонами, DTS взяли инициативу в свои руки и довели дело по победы, 1:0 в пользу DTS. Вторая карта получилась самой эмоциональной, где на вторых овертаймах победу праздновала команда KerchNET. Судьба чемпионов решалась на третьей карте, где более опытные игроки DTS дожали противника и выиграли 16:6, став чемпионами Украины по версии WCG 2011.

Итог:

1 место – **DTS**
2 место – **KerchNET**
3 место – **Na'Vi**
4 место – **Selectah**

Наши друзья WESgg пообщались с Oliver «Minet» Minet, известным датским игроком одной из лучших команд мира – mTw.

Как ты смотришь на то, что ESWC решили продавать слоты на чемпионат?
Я думаю, что неправильно просить покупать слоты на чемпионат, как минимум из-за того, что призовой фонд очень сильно уменьшился.

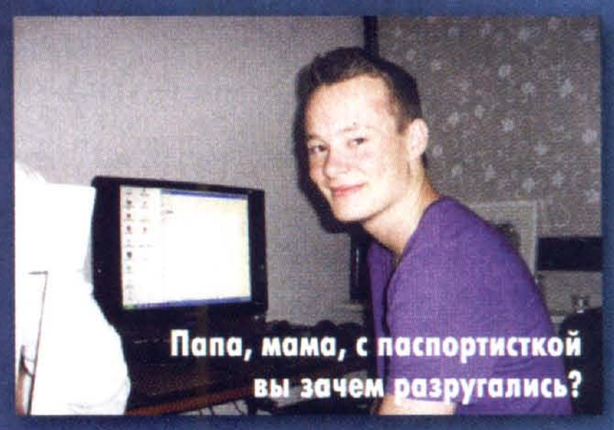
Вы и остальные команды готовы бойкотировать данное решение до самого конца?
Мы сделаем все, что необходимо! Мы и остальные организации будем бороться до конца.

Как ты считаешь, что самое главное в команде?
Командный дух превыше всего. Если ваша команда не одно целое, вам будет очень трудно играть вместе.

На чем построена игра mTw: натренированные раунды или игра после размена?
У нас всегда есть план на раунд, и если все идет хорошо, мы следуем ему. Но если что-то пошло не так, мы играем больше от личного скилла.

Если trace делает первый минус на другом пленте, то мы чаще всего делаем фэйк/развод.

На протяжении долгого времени вы не можете выиграть крупный чемпионат, с чем это связано?
Я не знаю, что является ключом к успеху для нас… Время покажет.


Папа, мама, с паспортисткой вы зачем разругались?

Как ты справлялся с нервами?
Нервозность во время игры можно искоренить только практикой.

На e-Stars Seoul 2011 вы проиграли Na'Vi десятый официальный матч. Как ты считаешь, это какое-то проклятье или просто их стиль игры не подходит для вас?
Мы как будто «забили» на эту игру. Мы – единственные, кого можно обвинить в этом поражении. Но в прошлом стиль игры Na'Vi всегда нас раздражал, когда мы играли против них.

Как ты проводишь свободное время?
Все свободное время провожу с друзьями. Я веду «случайный» образ жизни, мне нравится, когда я не знаю, что со мной произойдет через час.

Информация предоставлена порталом wesgg.com

epidemz.net

Techlabs Cup Ua 2011

Отгремевший 17–18 сентября в CyberSport Arena Кубок выдался ярким, захватывающим и запоминающимся. Конечно, сражения не были бы такими зрелищными и напряженными, если бы не столь сильные и умелые игроки. Но не станем забывать и о главном стимуле борьбы – призовом фонде, достигшем $16000 и спровоцировавшем немалый ажиотаж среди участников – геймеров и оверклокеров из Украины, России, Беларуси, Молдавии и Казахстана. Событие было организовано хардварным порталом www.techlabs.by и состоялось благодаря спонсорам и партнерам Cooler Master, Dell, Intel, Linksys, WD, MSI, Kingston, HTC, Rozetka.ua и не без информационной поддержки журнала «Шпиль».

Во время Techlabs было, на что посмотреть.

StarCraft II

Два непревзойденных мастера и заядлых соперника – и Tt.White-Ra и mTw.DIMAGA выступили в шоу-матче по StarCraft II, дисциплине, принесшей им ранее множество международных наград. Однако сильнейшим в этой схватке оказался первый участник.

Counter-Strike

Одним из главных пунктов программы Кубка явился матч по Counter-Strike 1.6 среди непрофессионалов. Побороться за звание лучших сюда приехали 8 команд (7 украинских и 1 молдавская). Спустя часы напряженных боевых действий, главная схватка разразилась между двумя сильнейшими командами – inspired by GOD и giant juicy peach, но первая оказалась более ловкой и искусной, благодаря чему и выиграла статус чемпиона, а второе и третье места заняли giant juicy peach и Fame.

DotA

Тем временем, на поле сражения по WarCraft III DotA разворачивалась самая сложная и серьезная битва среди профессиональных игроков. Призовой фонд по дисциплине оказался беспрецедентным для Украины – $7000, победитель при этом должен был получить сумму в размере $4000. Как уже известно, деньги капнули в копилку украинцев Na`Vi, месяцем ранее выигравших в Германии миллион долларов. Второе место с призом $2000 заняли россияне Moscow Five, а третье – украинцы Amsi Team, за что они были награждены суммой в $1000.

Овеклокинг

Не менее зрелищной оказалась и оверклокинговая часть турнира, как в исполнении профи, так и аматоров. Лучшие оверклокеры ставили эксперименты над компьютерами, повышая их быстродействие и разгоняя системы до экстремальных режимов. Победителями-профессионалами стали Олег «cyclone» Голубович и Юрий «Highgertz» Шпинь, второе место взяли Александр «H@Nter» Груданов и Максим «mtech» Сосницкий, а на третьем оказались Николай «Nick.ua» Пелеш и Александр «Maj0r» Литвин. Лучшим среди непрофессиональных оверклокеров был признан Давид «Plasman» Исмерянц. Организаторы и спонсоры засыпали победителей деньгами и приятнейшими призами в виде смартфонов, материнских плат и роутеров.

Развлечения

В игровой зоне Intel, оборудованной двумя автосимуляторами, прошел также мини-турнир по новой дисциплине Trackmania 2. Кстати, опробовать игровые кресла и почувствовать себя в обстановке кокпита гоночного автомобиля смог каждый заинтересованный гость, а заодно посетить специальные зоны, сфотографироваться с барышнями и уйти домой, набив карманы ценными призами. В настоящий перформанс мероприятие превращали брейк-данс-группа Brek Neck, профессиональная школа футбольного фристайла UkrFreeStyle, а также зажигательное неоновое шоу киевских перкуссионистов Rhythm men.

С нетерпением ждем следующего незабываемого Кубка от www.techlabs.by в 2012 году.

Новости киберспорта

- Одна из лучших организаций Кореи – WeMade Fox прекращает свое существование и возвращается к своим истокам – разработке компьютерных игр
- WCG 2011 Россия – победа Moscow Five (1 – Moscow Five, 2 – Virtus.pro, 3 – 44)
- Бразильская организация Mandic в сотрудничестве с Razer решили сделать DreamTeam Бразилии, участников которой определят благодаря голосованию среди поклонников киберспорта
- Очень опытный игрок команды Fnatic – DSN покидает состав и прощается с Counter-Strike
- Лучшие киберспортивные организации устаивают бойкот турниру мирового масштаба – ESWC, который разрешил принимать участие в турнире всем командам, которые всего лишь оплатят регистрационный взнос в размере 1000 долларов
- Лучшие команды Украины и России – Na'Vi и Moscow Five подписали партнерское соглашение и будут помогать друг другу

epidemz.net

Не просто 3D-монитор!

HDTV-Monitor Samsung SyncMaster T27A750

Новейший 3D-монитор Samsung SyncMaster T27A750 относится к седьмому поколению устройств. Данное изделие уже сложно назвать просто монитором, поскольку оно предоставляет своему владельцу возможность использовать целое множество дополнительных функций, о которых мы расскажем ниже. По сути, монитор является великолепной основой для полноценного медиацентра.

Диагональ экрана Samsung T27A750 – 27 дюймов. Монитор, естественно, поддерживает разрешение Full HD (1920 x 1080 точек). Использование LED-подсветки позволило значительно снизить энергопотребление устройства, а также уменьшить толщину корпуса.

Монитор выполнен в черном цвете, важно, что рамка вокруг дисплея очень тонкая, благодаря этому визуально увеличивается размер экрана.

Подставка монитора круглая и обрамлена в хромированный металл, что придает устройству дополнительную изысканность. Вес подставки позволяет дисплею устойчиво располагаться на поверхности стола. На корпусе подставки удобно размещены кнопка включения дисплея, а также все органы управления и навигации по меню. Кнопки сенсорные с белой подсветкой и видны пользователю только во включенном состоянии монитора.

Интеллектуальные технологии

За повышение качества изображения отвечают новые интеллектуальные технологии: 3D HyperReal Engine, Ultra Clear Panel и Photo Accuracy 100%.

Благодаря 3D HyperReal Engine монитор Samsung T27A750 выдает четкую и яркую картинку в трехмерном формате и большом разрешении Full HD. Глянцевая матрица бликует меньше благодаря светопоглощающей технологии Ultra Clear Panel.

epidemz.net

А функция Photo Accuracy 100% призвана обеспечить точнейшую передачу цветов на экране с монитора благодаря поддержке цветовой палитры sRGB.

Покупать телевизор нет необходимости!

Samsung T27A750 не просто монитор, в него встроен высококачественный DVB-T/C ТВ-тюнер, который поддерживает как цифровой, так и аналоговый сигнал. Кроме того, устройство комплектуется специальным беспроводным ПДУ. Отметим также, что Samsung T27A750 оснащен встроенными стереоколонками мощностью 7 ватт каждая и поддерживает технологии объемного звучания Samsung SRS Theater Sound HD, Dolby Digital Plus Pulse и DTS. Все эти бонусы, плюс диагональ длиной почти 70 сантиметров, превращают монитор в полноценный телевизор.

Дополнительно монитор оснащен двумя портами USB, что дает возможность подключать к нему напрямую внешний винчестер или флешку с различным медиаконтентом.

Важным моментом является поддержка технологии AllShare, которая позволяет без проводов подключать к монитору любые совместимые мобильные устройства и просматривать хранящийся на них контент. Но чтобы реализовать данную функцию, нужно подключить к монитору беспроводной адаптер либо подсоединиться к проводной локальной сети.

В таблице технических характеристик можно ознакомиться с длинным списком интерфейсов, которыми оснащен Samsung SyncMaster T27A750, к монитору можно подключить до шести устройств одновременно и построить отличный медиацентр.

3D – элементарно

Монитор оснащен встроенным 3D-конвертером, который дает возможность получить любое изображение в формате 3D нажатием одной кнопки. Работа конвертера четкая и быстрая, любое 2D-изображение преобразовывается в объемное 3D в режиме реального времени. На старые любимые фильмы и фото можно взглянуть по-новому. Отметим, что пользователь самостоятельно может изменять глубину эффекта объемности картинки.

В мониторе применена достаточно быстрая матрица (время отклика GtoG – 3 мс), и шлейфа размытости в динамичных играх не наблюдается. Картинка очень сочная и четкая. Для обеспечения полноценного обновления частоты экрана в 120 Гц в режиме 3D нужно использовать видеоадаптеры AMD/ATI последних поколений.

HDTV-монитор комплектуется отличными фирменными 3D-очками с активным затвором, которые синхронизируются с дисплеем посредством беспроводной связи Bluetooth. Очки очень удобны благодаря эргономичному дизайну и легки по весу.

Также, дополнительно к перечисленному выше, в комплекте поставки пользователь найдет такие полезные вещи как кабель HDMI, SCART адаптер, AV/Component адаптер и стереокабель.

Гарантия на данный монитор – 24 месяца.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Диагональ: 27" (68,6см)
Подсветка: LED
Соотношение сторон: 16:9
Отображение цветов: 16,7 млн.
Максимальное разрешение: 1920x1080 точек (Full HD)
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170/160°
Шаг между пикселами: 0,3 мм
Заявленное время отклика: 3 мс (GTG)
Частота обновления экрана: 120 Гц
Яркость: 300 кд/м²
Контрастность статическая: 1000:1
Контрастность динамическая: 5 000 000:1
ТВ-тюнер: DVB-T/ C
Регулировка высоты экрана: нет
Энергопотребление: Вкл.: 70 Вт; Ожидание: < 1,5 Вт
Интерфейсы: 2HDMI/ Scart/ LAN/ CI-слот/ 2USB/ Y/ Pb/ Pr/ AV/ Digital Audio OUT (Optical)
Встроенные колонки: 2x7 Вт., Dolby Digital, SRS TheaterSound
Габариты (ШхВхГ): 63,1x45,3x19,1 см
Вес: 7 кг

Цена (около): $950

Плюсы

- Встроенный ТВ-тюнер
- Технология беспроводного подключения AllShare
- Высокая контрастность
- Качественное 3D-изображение
- Встроенный 3D-конвертер
- Удобные беспроводные 3D-очки с активным затвором в комплекте
- Быстрая матрица
- Качественные встроенные колонки
- Изысканный дизайн
- Большой набор интерфейсов подключения
- Качество изготовления

Минусы

- Полноценная поддержка 120 Гц в 3D-режиме только на видеокартах AMD Radeon HD 5xxx и 6xxx серий

★★★★★

Устройство предоставлено представительством Samsung в Украине (www.samsung.com/ua)

epidemz.net

ОРУЖИЕ для мобильного геймера!

ASUS G74SX

Компания ASUS уже не первый год радует нас ноутбуками G-серии, которые спроектированы, в первую очередь, специально для геймеров. Сегодня у нас на тесте новейший 17-дюймовый ноутбук ASUS G74SX.

Невидимка или нет?

Дизайн ноутбука навеян строгим и агрессивным образом самолета невидимки Lockheed F-117 Nighthawk. Практически весь ноутбук выполнен в черном цвете из софт-тач пластика. Строгие грани корпуса и сопла системы охлаждения действительно имеют некое сходство с самолетом. Но скажем прямо, внимание ASUS G74SX привлекает очень сильно, и не заметить его сложно.

На максимуме

Ноутбук имеет приличный вес 4,28 кг, но это обусловлено, прежде всего, отличной технической начинкой и массивной системой охлаждения, которая необходима для охлаждения сверхпроизводительных компонент ноутбука.

Главной вычислительной точкой ASUS G74SX является четырехъядерный Intel Core i7 с максимальной тактовой частотой 2,9 ГГц. В нашей модели установлено целых 16 гигабайт оперативной памяти DDR3 и два жестких диска на 500 и 750 ГБ. За графическую производительность в играх отвечает видеоадаптер NVIDIA GeForce GTX 560M с тремя гигабайтами видеопамяти GDDR5.

Такие технические характеристики ASUS G74SX позволят геймеру играть в самые современные и требовательные игры с максимальными настройками качества.

Диагональ экрана – 17,3 дюйма, с LED-подсветкой и матовым антибликовым покрытием. Максимальное разрешение дисплея – 1920x1080 точек (Full HD), это позволит наслаждаться просмотром медиаконтента высокой четкости. А наличие Super-Multi DVD-RW/Blu-Ray привода дает возможность просматривать качественные фильмы с носителей Blu-Ray. Если же дисплея ноутбука окажется не достаточно, то ASUS G74SX без проблем можно подключить к телевизору с большой диагональю через интерфейс HDMI.

Кроме того, дисплей поддерживает частоту обновления экрана 120 Гц, что дает возможность комфортно играть в 3D-режиме. ASUS G74SX полностью поддерживает технологию Nvidia 3D Vision. А фирменные 3D-очки Nvidia идут в комплекте поставки с ноутбуком.

Ноутбук оснащен качественными динамиками и поддерживает технологии THX + EAX 5.0 специально для обеспечения реалистичного объемного звучания в 3D-играх.

Температурный режим и автономность

В ASUS G74SX установлена фирменная система охлаждения, весь горячий

epidemz.net

воздух выдувается через специальные отверстия, которые занимают практически всю заднюю панель ноутбука. Отметим, что при этом отработанный воздух совсем не попадает на игрока. Система охлаждения работает действительно очень эффективно и практически бесшумно, вся верхняя панель ноутбука почти не нагревается, но при больших нагрузках и длительной игре все-таки немного слышно работу куллера.

На нижней панели ноутбука нет ни единого отверстия для забора воздуха, таким образом, эту модель можно смело держать на коленях, ставить на кровать и т.п., не боясь перегрева. Заменить оперативную память или винчестер в ASUS G74SX очень просто – чтобы получить доступ к этим компонентам достаточно открутить всего один болтик и защитную панель.

В ноутбуке, который находился у нас на тестировании, установлен аккумулятор на восемь ячеек, емкостью 5200 мАч. От этой батареи в режиме максимальной нагрузки ASUS G74SX проработал один час, просмотр фильма разрядил ноутбук почти за два часа, а серфить по интернету можно более трех часов без подзарядки.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Дисплей: 17,3" (Full HD) 1920x1080 точек; матовый, 3D Vision
Процессор: Intel Core i7 2630QM, 2.0 ГГц (TurboBoost 2,9 ГГц)
Чипсет: Intel HM65
Оперативная память: 16 ГБ, DDR3-1333
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 560M, 3 ГБ, GDDR5
Жесткий диск: 500 ГБ + 750 ГБ (7200 об./мин.)
Оптический привод: Super-Multi DVD-RW / Blu-Ray
Интерфейсы: 3 x USB 2.0; 1 x USB 3.0, D-sub, HDMI; Ethernet; Audio
Беспроводная связь: WiFi IEEE 802.11 a/b/g/n; Bluetooth 3.0
Дополнительно: HD веб-камера, кардридер (SDXC/MMC/MS)
Аккумулятор: 5200 мАч. 74 Ватт-час
Габариты (ШхГхВ мм)**:** 420x325x20,9–62
Вес: 4,28 кг
Предустановленная ОС: Windows 7 Home Premium (64-бит)

Цена: $2400

Плюсы

- **Высокая производительность**
- **Поддержка 3D-Vision, 3D-очки в комплекте.**
- **Отличный дизайн**
- **Качественный дисплей Full HD**
- **Полноразмерная клавиатура**
- **Кнопка переключения режимов производительности**
- **Эффективная система охлаждения**
- **Blu-Ray привод**

Минусы

- **Шум вентилятора при больших нагрузках**

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

Результаты тестирования	
3DMark11 (1280x768 точек)	
Общий балл	2029
Resident Evil 5, all max, DX10, AA8	
1680x1050, fps	68,5
1920x1080, fps	56,7
Call of Juarez., all max, AA4	
1680x1050, fps	36,1
1280x1024, fps	44,6
Lost Planet 2, fps	
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), DX9, Test A	54,3
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), DX9, Test A	47,6
LP2, all max, AA0 (1920x1080 точек), DX9, Test A	48,5
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), DX9, Test A	43,2
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), DX11, Test A	26,1
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), DX11, Test A	20,6
LP2, all max, AA0 (1920x1080 точек), DX11, Test A	24,4
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), DX11, Test A	20,2
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, Ultra High, 1920x1080, DX11, AA0	
День, fps	55
Ночь, fps	50,8
Дождь, fps	54
Рассвет, fps	36,4
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, Ультра, 1920x1080, DX11, AA0 (тесселяция, реалистические тени)	
День, fps	45,7
Ночь, fps	45,7
Дождь, fps	48,9
Рассвет, fps	24,5
Время автономной работы	
Режим игры, максимальная нагрузка	57 мин.
Просмотр фильма	1 час 50 мин.
Работа в интернете	3 часа 10 мин.

Золотой стандарт

Блок питания FSP Aurum CM Gold 90+ AU-650M

Корпус БП выполнен из металла, поверхность которого шероховата на ощупь. Выглядит блок питания дорого и добротно.

Система подключения кабелей модульная, что дает возможность не загромождать корпус кабелями, которые не используются, тем самым улучшая циркуляцию воздуха внутри системного блока. Особенностью данного БП является технология Low Profile Flat Cabling, что означает использование плоских кабелей, которые удобно изгибать по контуру корпуса внутри ПК, а также по сравнению со стандартными кабелями они занимают намного меньше места.

FSP Aurum CM Gold 90+ AU-650M имеет сертификат «80 PLUS GOLD», что говорит о высоком уровне КПД, а именно, больше 90%.

Отметим, что для обеспечения питания видеосистемы КП, данный БП имеет четыре разъема 6+2 pin, что дает возможность без проблем подключать видеоадаптеры с режиме NVIDIA SLI или AMD/ATI CROSSFIRE.

Фирменная технология MIAIC (Multiple-IntelligenceAbility) обеспечивает высокий уровень защиты вашего ПК от избыточного тока, перенапряжения, короткого замыкания и предотвращает от замыкания входного канала.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Мощность БП: 650 Вт
Диапазон входного напряжения: 90-264 В
КПД: 90%
Коннектор питания мат.платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)
Коннектор питания видеокарт: 4x6+2 pin, 2x6 pin
Разъемы для подключения Molex/FDD/SATA: 5/1/8 шт.
Модульное подключение кабелей: да
Охлаждение: активное (вентилятор 120 мм)
Цена: $135

Плюсы

- **Отличный дизайн**
- **Модульное подключение кабелей**
- **Качественная сборка**
- **Высокий уровень КПД**
- **Высокий уровень защиты**

Минусы

- **Значительных не обнаружено**

Устройство предоставлено компанией FSP (www.fsp-power.ru)

epidemz.net

ЗАРАЗА

Несмотря на то, что закваска фильма выглядит до безобразия банально – международная организация врачей совместно с Центром по контролю и профилактике заболеваний США пытается помешать распространению смертельного вируса – количество звезд на квадратный сантиметр пленки просто зашкаливает. К тому же, командует парадом один из многочисленных друзей Оушена, Стивен Содерберг, а значит фильм просто не может получиться плохим.

Жанр: экшн\триллер
Режиссер: Стивен Содерберг
Звезды: Мэтт Дэймон, Гвинет Пэлтроу, Кейт Уинслет, Джуд Лоу, Лоуренс Фишберн
В кино с: 6 октября

Наш прогноз: 10/12

Похожее

«Безумцы»

Чего стоит ждать от фильма

Полюбившейся тематики «человечество гибнет от страшного вируса», только без зомби и прочих уличных боев посреди апокалипсиса, зато с большим количеством качественной личностной драмы и страданий, пугающих до дрожи.

РЕАЛЬНАЯ СТАЛЬ

По версии этого фильма, Виталий Кличко в ближайшем будущем не перестанет быть гордостью Украины: через несколько лет бокс запретят за негуманность и заменят боями 1000-килограмовых роботов (вроде Виталия), управляемых людьми. Бывший боксер, а ныне промоутер, переметнувшийся в робобокс, решает, что наконец нашел своего чемпиона, когда ему попадается выбракованный, но очень способный робот. Одновременно на его жизненном пути возникает 16-летний пацан, оказывающийся его блудным сыном. И пока машина пробивает свой путь к вершине, обретшие друг друга отец и сын учатся дружить.

Похожее:

«Малышка на миллион долларов» + «Я, робот» + «Трансформеры» + немного проблемы отцов и детей

Чего стоит ждать от фильма

Хью Джекмана без когтей, но все равно во всей красе. И роботов.

Жанр: экшн
Режиссер: Шон Леви
Звезды: Хью Джекман
В кино с: 6 октября

Наш прогноз: 10/12

МУШКЕТЕРЫ

Предложите Полу Андерсону экранизировать «Мастера и Маргариту» – и он с радостью согласится, захлопав в ладоши от восторга. И скажет что-нибудь в духе: «Мы будем использовать вертолетную съемку, а у главной героини (ее играет, разумеется, Милла) будут большие ножи и дробовик, из которого она в финальной экшн-сцене расстреляет свиту Воланда». Потому что Пол Андерсон – такой Пол Андерсон.

Похожее

«Обитель зла 4» в сеттинге Дюма

Жанр: экнш
Режиссер: Пол Андерсон
Звезды: Рэй Стивенсон, Милла Йовович, Орландо Блум, Тиль Швайгер
В кино с: 13 октября

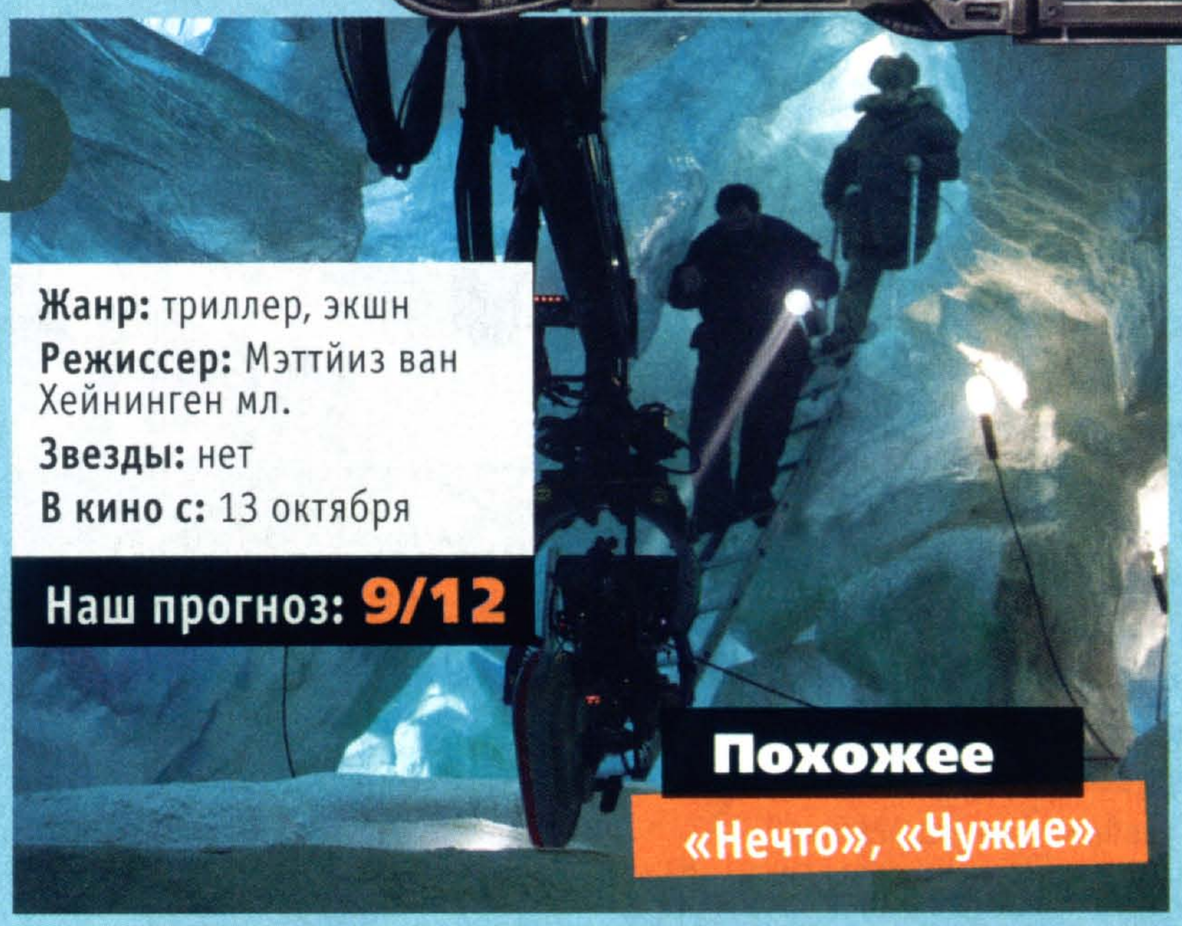
Наш прогноз: 8/12

Чего стоит ждать от фильма

Враги хотят захватить французский трон и втянуть Францию в кровопролитную войну. Но молодой дворянин Д'Артаньян, вступивший в полк королевских мушкетеров, и три его друга готовы на все, чтобы отстоять честь французской короны. Это, в общем-то все, что останется от оригинальной концепции – 90% экранного времени будут происходить крутые драки с добавкой ниндзя-водолазов, смертельных ловушек и летающих кораблей, большим количеством нелогичности и глупых диалогов. Тысяча чертей!

epidemz.net

НЕЧТО



Жанр: триллер, экшн
Режиссер: Мэттйиз ван Хейнинген мл.
Звезды: нет
В кино с: 13 октября

Наш прогноз: 9/12

Похожее
«Нечто», «Чужие»

Режиссер с миловидным именем Мэттйиз ван Хейнинген младший собирается порадовать любителей фантастических ужастиков ремейкоподобным приквелом легендарного фильма «Нечто» Джона Карпентера, который в следующем году отпразднует свое тридцатилетие. В общем, Антарктика, очарованные перспективой открыть неизвестное среди снежной пустыни норвежские научные работники натолкнулись на бункер, где скрываются существа явно не с нашей планеты и умеющие всякие ужасные штуки. Все, что теперь ждет горячих норвежских парней, – выживание.

Чего стоит ждать от фильма

В общем-то, будет все практически тоже, что и тридцать лет назад, только с новыми красивыми спецэффектами и не такое пугающее. За три десятилетия мы ведь уже многого повидали.

ВРЕМЯ

Жанр: боевик, триллер
Режиссер: Дито Монтиель
Звезды: Оливия Уайлд, Аманда Сэйфрид, Джастин Тимберлэйк
В кино с: 27 октября

Наш прогноз: 11/12

Похожее
«Час расплаты», «1984»

В ближайшем будущем время станет единственной и самой твердой валютой: люди генетически запрограммированы так, что в 25 лет перестают стареть. Правда, последующие годы стоят денег. Богатые «зарабатывают» десятилетия в считанные дни, что делает их практически бессмертными, в то время как остальные вынуждены выпрашивать, одалживать или воровать часы, чтобы прожить остаток дня.

Уилл, бунтарь из гетто, несправедливо обвинен в убийстве с целью грабежа времени и вынужден, захватив прекрасную заложницу, пуститься в бега. Так, ежеминутно рискуя жизнью, они начинают потихоньку бороться с системой.

Чего стоит ждать от фильма

Сурового экшна, интересного сюжета и замечательного сеттинга, помноженных на талантливую актерскую игру. Тимберлейк ведь великолепный актер, если ты до сих пор не знаешь. Если бы он еще и не пел...

ПАРАНОРМАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ 3

Жанр: триллер
Режиссер: Генри Джуст, Ариель Шульман
Звезды: нет
В кино с: 20 октября

Наш прогноз: 8/12

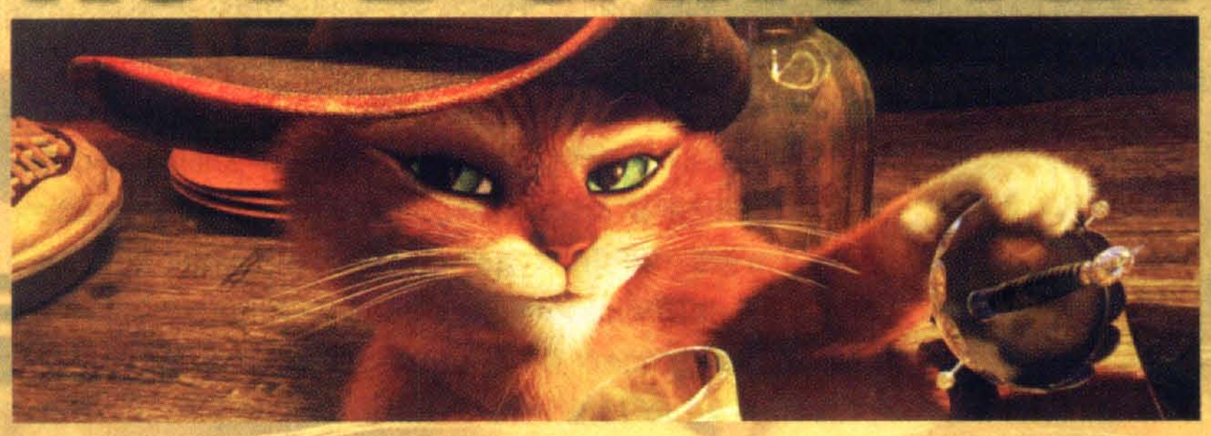
Похожее
«Паранормальное явление», «Паранормальное явление 2»

Примечательно, что как только какой-то низкобюджетный, но богатый на новые идеи и взгляды трешак становится популярным и трендовым, его тут же ставят на конвеер, выпуская по новой части каждый год. Вон в ближайшем будущем появится 156-й сиквел «Пилы», да и «Паранормальное явление» не отстает от стахановских темпов. А еще триквелом кино о невидимых призраках занимаются Генри Джуст и Ариель Шульман, авторы и режиссеры нашумевшей псевдодокументалки «Как я дружил в социальной сети».

Чего стоит ждать от фильма

Все тот же триллер, снятый в стиле «на любительскую камеру», в котором злобные полтергейсты творят ужасные вещи с невинными людьми.

КОТ В САПОГАХ



Жанр: анимационная комедия
Режиссер: Крис Миллер
Звезды: Антонио Бандерас, Сальма Хайек
В кино с: 27 октября

Наш прогноз: 12/12

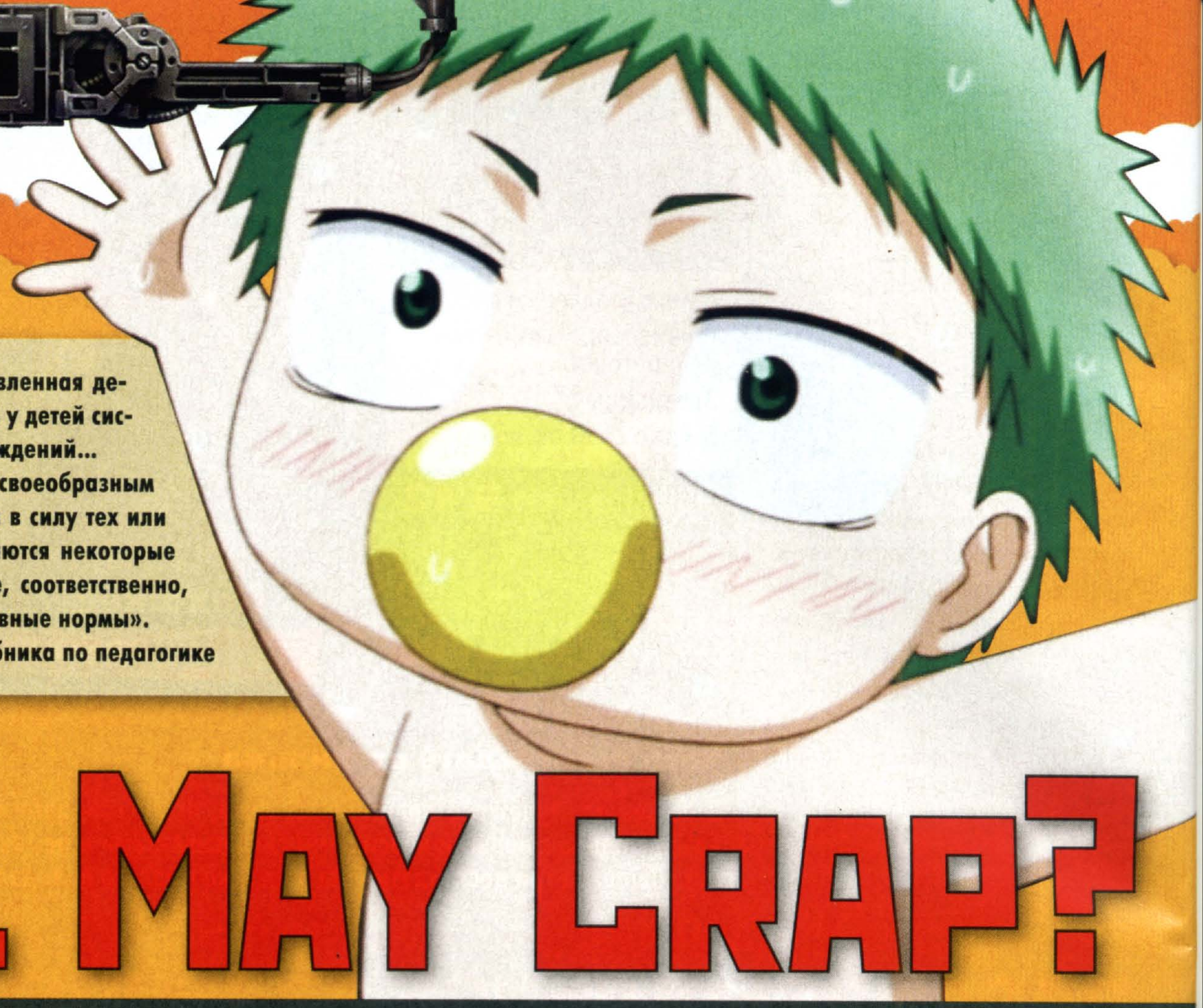
Похожее
квадрология «Шрек»

Самый известный взгляд, самый коварный ум, самый яркий цвет, самый горячий темперамент – все это самый шикарный котэ мира. Его биография до сих пор находится под пристальным вниманием поклонников и папарацци, потому что, все же есть в ней черные пятна. Он никогда не забудет приключений, которые были у него до встречи со Шреком, еще бы, он был безудержным одиноким воином, и это было легендарно!

Чего стоит ждать от фильма

Самого милого и храброго в мире кота.

epidemz.net



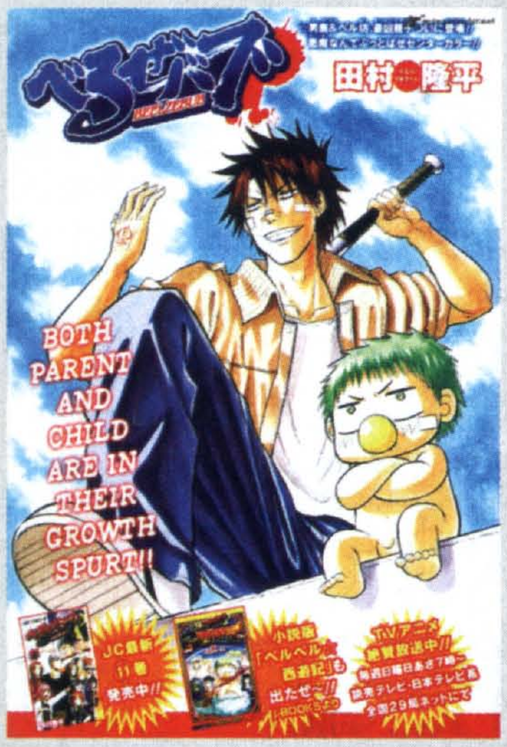
«Воспитание детей – целенаправленная деятельность, призванная сформировать у детей систему качеств личности, взглядов и убеждений...

...Дефекты воспитания являются своеобразным «браком» процесса воспитания, когда в силу тех или иных причин у особи не вырабатываются некоторые из этологических стереотипов или же, соответственно, не усваиваются определенные адаптивные нормы».

Из учебника по педагогике

Devil May Crap?

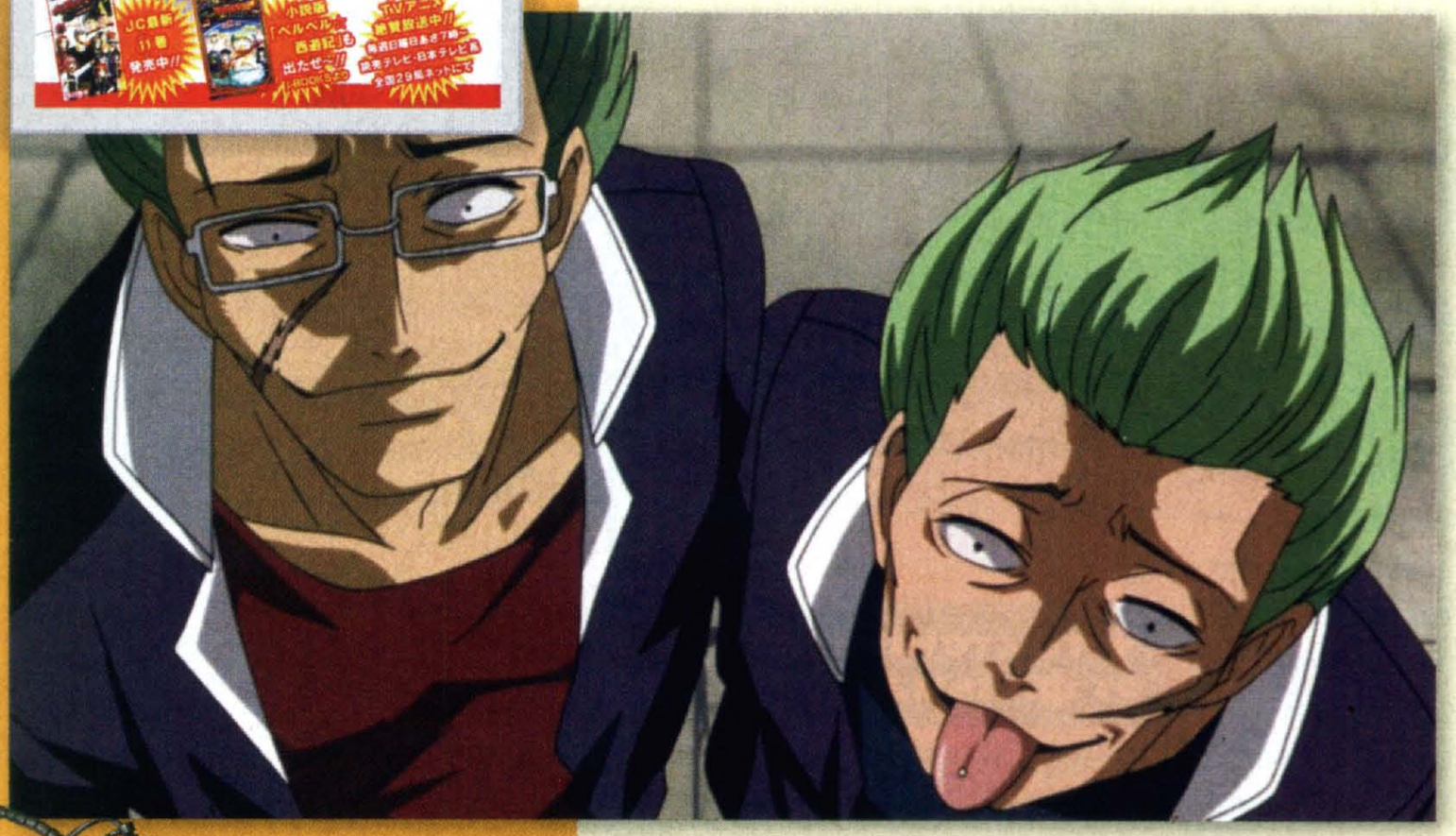
Название: Beelzebub
Оригинальное название: べるぜバブ
Жанр: комедия, сенэн
Формат: TV, 36 серий (на данный момент)
Студия: Pierrot
Режиссер: Такамото Нобухиро



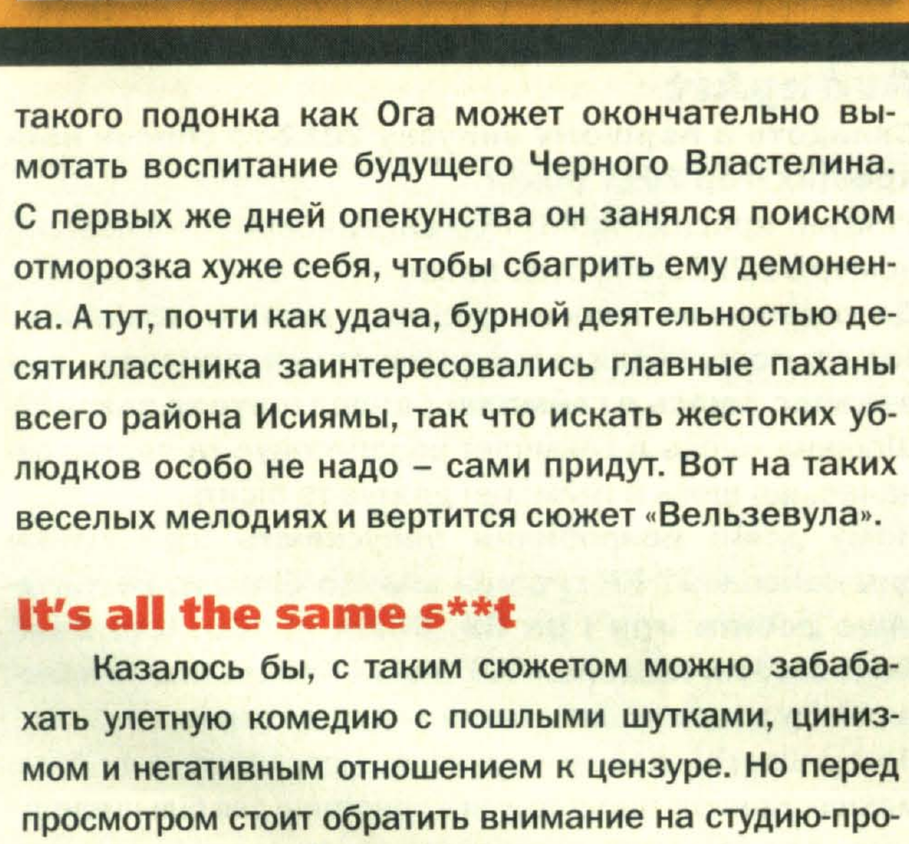
Целых три дня и три ночи Khaj-Tosin спорил со мной (Я буду все отрицать! И вообще я не знаю, кто все эти люди! – прим. Khaj-Tosin'a), о чем же стоит писать в главную рубрику очередного номера самого популярного издания в нашем измерении. Разбирались сотни вариантов: от рискованных (кровавые хентайные боевики) до беспроигрышных (о розовых лошадках и девочках с мега-палочками). В итоге, красные таблетки закончились, и мы вспомнили, что надо же порадовать всех тех десятерых читателей «Анимании» обзором по-настоящему крутого аниме. Таким образом, было решено писать об одном из самых популярных сериалов нынешнего года – отмороженной комедии «Вельзевул».

Все почти как родное

События происходят в старшей школе Исияма, запущенности которой позавидует любое из наших отечественных среднеобразовательных заведений. Большинство учащихся данного учебного учреждения – сплошные хулиганы, гопники и просто отморозки. Главный герой, учащийся десятого класса Ога Тацуми, уже пользуется немалым авторитетом, потому что любой, кто косо глянет на него, будет ползать на коленях, прося пощады, попутно собирая зубы и выправляя себе ребра. Непосредственно история берет начало с того, что Властелин Тьмы вдруг решил избавиться от мерзких и многочисленных существ под названием люди. Вот только незадача – серьезно взяться за их истребление то некогда, то попросту лень. Поэтому он решает возложить эту великую задачу на своего младшего сына, Вельзевула. Правда сынок еще пребывает в младенческом возрасте, но ничего, пускай его подберет и вырастит какая-нибудь безжалостная скотина, зато он смалу привыкнет к человекам, так чтобы впоследствии уничтожить их без всякой жалости. Но присмотреть за малышом все же стоит, поэтому в качестве слуг за Вельзепузом последовали сексапильная готик-лолита Хильдеграда и «пративный» межпространственный демон с большими усами и оригинальным именем Аленделон. Как уже можно было догадаться, ребенок достался Оге, как наиболее подходящему кандидату. Конечно же, он совсем не в восторге от выпавшей ему участи – мало того, что с малышом надо нянчиться, так еще и каждая детская истерика – это гигавольтовый удар током в прямом смысле. И понеслись суровые будни. Так как Вельзепуз – само зло, то из развлечений он предпочитает играться с калечащими предметами и шумные разборки с драками, а лучшим способом уложить его спать является прослушивание тяжелого блек-металла. Но даже



epidemz.net



Что действительно стоит посмотреть

Если хочется по-настоящему циничной комедии, при просмотре которой от смеха будет заворот кишок, то настоятельно рекомендуется ознакомиться со следующими произведениями:

- Golden Boy
- Excel Saga (+ Puni Puni Poemi)
- Detroit Metal City

такого подонка как Ога может окончательно вымотать воспитание будущего Черного Властелина. С первых же дней опекунства он занялся поиском отморозка хуже себя, чтобы сбагрить ему демоненка. А тут, почти как удача, бурной деятельностью десятиклассника заинтересовались главные паханы всего района Исиямы, так что искать жестоких ублюдков особо не надо – сами придут. Вот на таких веселых мелодиях и вертится сюжет «Вельзевула».

It's all the same s**t

Казалось бы, с таким сюжетом можно забабахать улетную комедию с пошлыми шутками, цинизмом и негативным отношением к цензуре. Но перед просмотром стоит обратить внимание на студию-производителя, потому что Studio Pierrot из года в год штопает «Наруто» да «Блич». К тому же в графе «жанр» у «Вельзевула» указано сенэн, что в правильном переводе означает «бесконечный сериал для подростков». Так что по количеству серий он вполне может стать близким родственником для упомянутых выше японских мыльно-рисованых опер. Была некая уверенность, что «Вельзепуз» будет очень даже веселым творением, то она улетучилась после первых двух серий. Если в OBE, которая стала своеобразной демоверсией, еще можно было порядком посмеяться, благодаря ускоренному темпу сюжета, то в ТВ-варианте такие эмоции проскальзывают довольно редко. Причина тому – затянутость и штампованные шутки йумара, перекочевавшие из предыдущих творений студии. Ситуацию не спасает даже грубый дворовой сленг, на котором ботает большинство персонажей. Иногда, правда, случаются чудеса (скорее всего, когда авторы увеличивали себе дозу амфетаминов) – и отдельные эпизоды оказываются очень даже приличными как для пошлой комедии, только это единичные случаи. Еще один недостаток – это заставки, то бишь опенинги и эндинги. Более-менее нормально выглядит только первый вступительный ролик, а дальше

идут сплошные ужасы. Непонятно почему, когда в самом сериале можно услышать вполне годную музыку, в заставку надо ставить какую-то попснявую дрянь под дурацкий видеоряд. В качестве вывода скажу, что экранизацией «Вельзевула» должна была заниматься Studio 4°C или «Гайнакс», тогда можно было бы рассчитывать на хороший результат. Ну, а так сериал будет очень даже интересен поклонникам «Наруто» и «Блича», а также особям в возрасте до 15 лет.

Blade.Runner

epidemz.net

Оффлайн

Если немного перефразировать знаменитую цитату Экзюпери, получится «Мы в ответе за те вопросы, которые приручили». Если еще немного перефразировать – выйдет что-то в духе «От шерстяных галифе очень чухаются ноги». Вот так вот мы развлекаемся, вместо того чтобы разгребать рубрику «Задай вопрос и получи ответ» на нашем форуме.

Faril

Как вы думаете, Sega будет выпускать новые приставки?

Очень хочется ответить, что да, но на данном этапе – нет. У Sega была жесточайшая схватка с Nintendo в 16-битную эру, на фоне которой Sony и Microsoft выглядят как лучшие друзья. Но Sega очень сильно облажались с дисковыми приставками: Sega CD и Saturn были провальными, а Neptune так и не увидела свет. Dreamcast не выдержала конкуренции со стороны PSX, и теперь Sega сдают своего главного маскота, Соника, своему когда-то злейшему врагу, Nintendo. В принципе, Sega могли бы сделать еще одну попытку, накопив денег в роли издателя, но с этим у компании в последнее время весьма проблематично.

Joe

Ви вірите в успіх систем OnLive і Gaikai?

Важко здогадатись наперед, чи будуть успішними саме OnLive і Gaikai, але їх потенціал незаперечний, і ми впевнені, що в майбутньому подібних сервісів буде з'являтися все більше. Cloud Gaming (хмаровий геймінг) не тільки позбавляє гравця необхідності купляти дорогий комп'ютер або приставку, а ще і дає розробнику повний контроль над грою. Результат – ніяких чітерів та піратства. Але Cloud стане широко популярним, лише коли усюди буде дуже швидкий безлімітний и стабільний інтернет.

Чому ПК-есклюзиви жахливо оптимізовані?

Погана оптимізація ніяк не зв'язана з платформою. Консолі набиті однаковим залізом, що стандартизує і водночас дещо обмежує процес розробки на них. А ПК у всіх різні, і часто розробники не можуть оптимізувати гру для всіх конфігурацій – незалежно від того, чи це PC-ексклюзив, чи порт з консолі.

VadosAlex

Почему до 5-го номера 2011 года, на титульной странице было написано: «Мы с вами одной крови», а с 5-го номера: «Мы с ТОБОЙ одной крови»?

Потому что мы с читателем на «ты», по-дружески. Логично было и в слогане сохранить дружественность.

Бывало ли такое, что Вам приходилось играть в игры неподходящего для Вас жанра? Если да, то как Вы с этим боретесь?

Кстати, писать «Вы» с большой буквы – это придумка офисного планктона, который хочет продемонстрировать клиентам\партнерам все свое желание лизнуть задницу. В «вы» с маленькой буквы уже заложено достаточно уважения.

А касательно неподходящести – наши журналисты играют в игры тех жанров, которые знают и любят. По-другому как-то глупо получается.

Nomad

Какая, по вашему мнению, серия компьютерных игр, не умрет никогда?

Солитер. А если кроме шуток, индустрия слишком молода, чтобы бросаться такими догадками. Мы обязательно посвятим этому статью в ноябрьском номере 2057 года.

Какие фильмы/мультфильмы вы смотрите всей редакцией?

Мы киноманы, и много чего смотрим вместе. Из кино у нас коллективная любовь к «300 спартанцев» Зака Снайдера, «Эквилибриуму», «Матрице» и еще сотне-другой культовых фильмов. А из мультфильмов уважаем «Южный Парк», «Бивис и Батхед», «Футурама», «Металопокалипсис».

Av@ngArt

Складете в першому випуску 2012-го список найкращих ігор 2011 року?

Рейтинг кращіх\гірших ігор запланований на перший номер за 2012 рік, будь певен.

До оцінюваня ігор ви додаєте всілякі «шпільки». Так от, можете докладніше пояснити «шпільку», яка означає *щось в геймплеї роздратовує та злить*?

Шпілька «щось в геймплеї роздратовує та злить» означає, що щось в геймлпеї дратує та бісить.

Чому деякі розробники випускають ігри тільки для консолей? ПК-гравців значно більше, їм вигідніше робити ігри і на ПК. Gears of War, Red Dead Redemption, Killzone, WET, Halo і багато інших класних ігор доводиться з плачем пропускати.

По-перше, ПК-гравців значно менше, і їх завжди буде менше. Консолі простіші у використанні для більш широкого кола геймерів, тому зараз на консолях і продажів більше. Окрім того, PC-геймери набагато більш вимогливі до ігор. Не варто забувати і про масову піратофобію серед розробників.

Чи є у вашій редакції якісь «заповіді»?

Не забажай бутерброд ближнього свого.

Deadhead

Почему X360 дешевле PS3? Он что – не такой крутой в плане техники?

Не вдаваясь в подробности – да, «бокс» уступает в мощности, тишине работы (важный фактор) и надежности. Но, в первую очередь, разница в цене обусловлена форматом: HD DVD во многом уступает Blu-ray, включая стоимость.

Imp from DOOM

В геймплее какой видеоигры и на какой платформе впервые в мире появилась фишка «долби как бешеный по одной кнопке, чтобы совершить какое-нибудь скриптовое действие»? Мне просто так, чтобы знать, кого проклинать.

Трудно отследить, откуда ноги растут, но в трендовую струю долбление превратил God of War. Самое явление лично нами было впервые замечено в Mortal Kombat: когда на экране появлялась надпись «Test your might», мы готовились уничтожать джойстик.

epidemz.net