ИГРЫ | ИНДУСТРИЯ | ПРИЗЫ | ЖЕЛЕЗО | ПОСТЕР | КИНО | АНИМЕ

ШПИЛЬ!

мы с тобой одной крови

№11 2011

Первые впечатления от DIABLO 3 и BATTLEFIELD 3

FIFA 12 vs. PES 2012
Обножим мячи

Rage
Я твой дум труба шатал

Heroes VI
Epic... Fail?

Metro: Last Light
эксклюзивное интервью + постер

5 КОНЦОВ СВЕТА
а люди все равно живут

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

После Drake кулаками не машут

9 771609 900008 11

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (117), листопад 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, Олег Скубицький, Роман Литвинчук, Тимофій Анісімов, Юрко Мисак

Подяки:
Дякуємо Капітанові Очевидність за три речі: першу, другу та третю

Обкладинка:
Uncharted 3: Drake's Deception \ Sony Computer Entertainment

iDon't care

Мир до инноваций Джобса

Мир после инноваций Джобса

Меня всегда удивляло гипертрофированное восприятие человеком пословицы «о мертвых либо хорошо, либо ничего». Стоило только Эми Вайнхауз склеить ласты, как она сразу же превратилась из «этой бездарной наркоманки» в «красивую молодую женщину, которая профукала свой талант». Вот и со Стивом Джобсом примерно та же история – не успели закопать, а он уже примостился по своей гениальности рядом с Эйнштейном, а его великие изобретения навсегда поменяли нашу вселенную. Больше всего в этом поминальном сладострастии меня бесят фразочки типа «Три яблока изменили мир: первое сорвала Ева, второе упало на голову Ньютону, а третье придумал Стив Джобс». Для начала, первое – легенда, второе – миф, а третье яблоко продается по невероятно завышенной цене. В общем-то, это, по моему мнению, и является главным достижением Джобса – Apple ставит накрутку на свою продукцию 200%, а граждане не только покупают – они еще и при этом счастливы. Это не плохо – даже наоборот. Если бы на территории нашей родины люди умели повышать цену на ровном месте только из-за силы бренда и эфемерной крутости – мы жили бы в гораздо более богатой и развитой стране. А то пока мы с трудом умеем адекватно оценить и то, что делаем, и то, кем являемся.

Я, кстати, не Apple-ненавистник – продукцию этой американской компании я люблю и пользую. А еще я очень люблю вишневый йогурт. Но если умрет его производитель – я не стану выходить на улицу с его портретом в руках, выкрикивая какой он гений и вообще Мать Тереза.

И чтобы эта колонка не показалась слишком пресной – вот для разнообразия интересное наблюдение «Мудрость не всегда приходит с возрастом. Бывает, что возраст приходит один». А теперь добро пожаловать в наш свежий выпуск. Кушай яблоки и не переключайся.

By KhaJ-Tosin

СЕКС!

А теперь, раз уж мы привлекли твое внимание, позволь рассказать тебе об инновациях, которыми мы снабдили этот номер. Они не изменили мир (хотя мы на это надеялись), но о них ты просил нас уже давно. В общем, с этого выпуска мы серьезно перелопатили содержимое диска, повысив качество контента до невозможного, и добавили туда новинку – наши видеообзоры, видеоанонсы и даже видеоинтервью. Теперь ты наконец-то услышишь, какие противные у нас голоса.

ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Batman: Arkham City – летучая мышь против лежачей мышеловки**
- **Battlefield 3 и Modern Warfare 3: какой третий – лишний?**
- **Как приручить дракона в Skyrim**

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
О пользе яблочной диеты 1

INFO
Навигация по номеру 2

Игропанорама
Репортажи с выставок «**Игромир**» и **Gamesday** 4
Грядущие вкусные **релизы** и **новости** 6
Первый взгляд на бета-версии **Battlefield 3** и **Diablo 3** 8

MegaGame
[**Uncharted 3: Drake's Deception**] Пожизненное приключение 10

To play or not to play
[**Rage**] Как разгневать всех PC-геймеров 12
[**WRC 2**] А мы с ралли 14
[**FIFA 12**] vs [**PES 2012**] Два футбольных оппонента скрестили мячи, а мы определяли, кто фехтовал лучше 16
[**Binding of Isaac**] После этой игры анекдоты о маленьком Изе воспринимаются совсем по-другому 20
[**Might&Magic: Heroes VI**] Нормальные герои всегда идут в обход пожеланий фанатов, за что их теперь и не любят 22
[**Clash of Heroes**] Когда младший брат лучше старшего 25
[**Payday: The Heist**] Банкет 26
[**Dark Souls**] Кто выключил свет в душе? 27
[**Driver: San Francisco**] Водила наконец-то притормозил на ПК 28

DLC
[**Dead Rising 2: Off The Record**] За год в нашем торговом центре никакого оживления 29

Ждем-с
[**XCOM**] Ололо, ололо, рядом село НЛО 30
[**Metro: Last Light**] Парни из киевской студии 4A Games рассказали нам о продолжении своего культового шутера и опровергли слухи, которые мы даже не успели о них распустить 36

Ацтой
[**The Cursed Crusade**] Крестовая прогулка 42

Miss Шпиль!
Очередная причина любить конец света 44

Clubничка
Вести с полей цифровых сражений, интервью с победителем WCG UA 47

Unreal Обитания
Что ты будешь делать, когда все умрут 48

Чувак
На могиле Стива Джобса так и не написали iDied, зато мы написали о нем статью 54

Железный бум
Видеокарта **MSI N580GTX Lightning** 56
Системная плата **ASUS MAXIMUS IV GENE-Z** 57
Накопитель **Verbatim Store 'n' Go Executive Portable Hard Drive** 58
Наушники **ASUS VULCAN ANC** 59
«Razer'ази меня гром! Мы откроем в этой стране магазин!» – сказал **Торстен Мейер, PR-менеджер компании Razer**, после чего два часа обсуждал с нашим журналистом крутость Diablo 3 60

Анимания
Объяснение, почему в продолжении Appleseed нет ни слова об iPad 62

Columbia Brothers
На фоне чего лучше всего хрустит ноябрьский поп-корн 63

Vox Populi
Каждый раз, когда нам становиться грустно, мы заходим на наш форум, где ты по традиции задаешь нам кучу всяких вопросов. Мы читаем их, и как по мановению волшебной палочки нам становится еще грустнее 64

На диске

- **Видео:** Assassin's Creed: Revelations, Batman: Arkham City, Battlefield 3, Blizzard DOTA, Call of Duty: Modern Warfare 3, Diablo III, Need for Speed: The Run, StarCraft II: Heart of the Swarm, World of Warcraft: Misfits of Pandaria + видео от mmorpg.ua
- **Шпиль! TV:** видео-обзоры, интервью с 4A Games, первый взгляд на бету Diablo III
- **Демоверсии:** Dungeon Defenders, FIFA Manager 12, Unwritten Tales
- **Полные версии:** Hedge Wars, Warzone 2100, Widelands
- **Патчи:** F1 2011, Driver: San Francisco, Might&Magic: heroes VI, The Witcher 2: Assassins of Kings
- **Бонус:** обои на рабочий стол

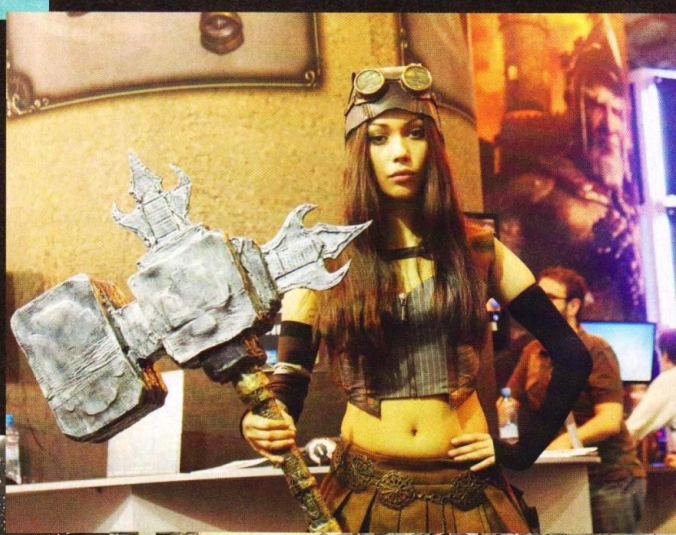
ИГРОМИР 2011

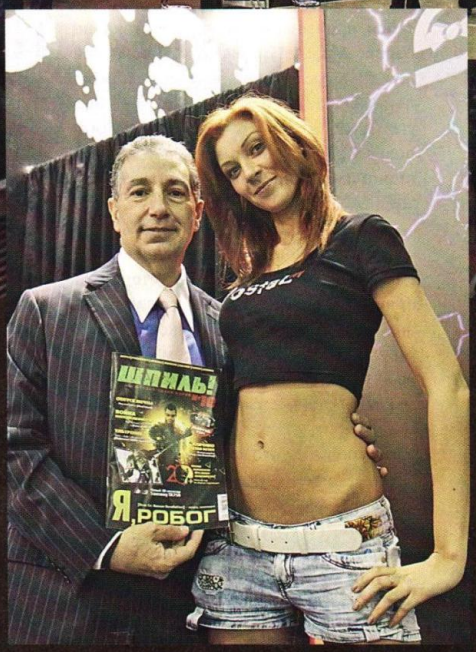
Солнечным, но прохладным октябрьским утром мы улетели в Москву, где с 6 по 8 октября проходила «Игромир» – главная игровая выставка в СНГ. Там было много эксклюзивно привезенных игр, не менее эксклюзивно привезенных разработчиков, горы подарков для посетителей, тысячи геймеров со всей России и близлежащих республик, и, что самое главное, – огромное количество красивых, но не очень одетых девушек.

Общие впечатления

Разумеется, всякие там E3 и Gamescom куда громаднее и напичканы всякими классными штуками – издатели пригоняют туда и танки, и даже боевые истребители. Но уровень «Игромира» с каждым годом все ближе и ближе подтягивается к западным ярмаркам. Красивых стендов, на которые приятно просто поглазеть, в этот раз было в разы больше: особенно в масштабности и оформлении постарались Sony и Wargaming.net.

Посетителям показывали геймплейные видеокучи новых игр – километровые очереди желающих выстраивались на просмотр свежих MW3, Battlefield 3, Batman: Arkham City, TES5: Skyrim (видео этой игры, кстати, было довольно скучным, хоть и смогло показать: грядет шедевр), Borderlands 2, Hitamn: Absolution, Rage и так далее. Невероятно радует эксклюзивная возможность для постсоветских геймеров воочию увидеть еще не вышедшие хиты, но многое из продемонстрированного уже было на Gamescom и просачивалось в Сеть.





Что запомнилось больше всего

- Танцующие в клетках девушки на стендах Wargaming.net
- Первая в СНГ презентация PSP Vita, лишний раз убедившая, что это будет действительно очень крутая приставка
- Винс Дэзи, создатель серии Postal, и другие титулованные разработчики, специально приехавшие в Москву, чтобы пообщаться с геймерами и журналистами
- Живой геймплей Prototype 2 – один из девелоперов прошел несколько миссий раннего билда игры, показывая несколько новых возможностей. По нашему мнению, это было откровением выставки. В сиквеле будут все те же кровища, мясо, умопомрачительные полеты и запредельно жестокие приемы, только раз в десять больше. В общем, очень похоже на то, что Prototype 2 будет одним из главных кандидатов на титул «Лучшая игра 2012».
- Празднично-ярмарочная атмосфера прямо как на Gamescom

Gamesday 2011

Вот уже второй год после «Игромира» в Киеве проходит выставка Gamesday. Масштабом, разумеется, поменьше, но все равно спасибо организаторам (вернее, организатору – ответственность за проведение мероприятия опять мужественно и единолично взвалил на свои плечи Сергей Галенкин) и за этот подарок для отечественных геймеров. Кстати, в отличие от «Игромира», вход на Gamesday был бесплатным.

ЧТО НЕ ПОНРАВИЛОСЬ: не совсем удачное место проведения – «Киев Киберспорт Арена» хорошо подходит для чемпионатов, но на ярмарке здесь получается тесновато. Плюс, по различным причинам не удалось показать обещанные Batman: Arkham City, Aliens: Colonial Marines, Torchlight 2, The Elder Scrolls 5: Skyrim, и L.A. Noire.

ЧТО ПОНРАВИЛОСЬ: подаренная организатором возможность для геймеров поиграть в свежайшие игровые новинки (на стенде PS3 от желающих не было отбоя, а лично протестировать Move каждый счел своим долгом). Кроме того, дали поручкать Driver: Сан-Франциско, Pro Evolution Soccer 2012, FIFA 12, Heroes 6: Might and Magic, Trackmania 2. Последний проект, кстати, можно было опробовать, сидя в специальном геймерском кресле.

Взлом без ограбления

Черная метка, оставленная на Sony хакерами после судебных разбирательств с взломавшим PS3 Хотцом, похоже, сходить не собирается. 10 октября произошла очередная атака на сервис PlayStation Network, но на сей раз обошлось без падения сети и украденной с аккаунтов информации. Под угрозу попали приблизительно 93000 пользователей, которым Sony тут же настоятельно предложила изменить свой пароль.

Заметно, что компания теперь хорошо подготовлена к таким нападениям и даже находит положительные стороны в произошедших атаках. По словам Sony, они не только подтолкнули компанию к укреплению защиты по всем фронтам, но и взбудоражили «задремавшее» комьюнити, праведный гнев которого помог ускорить работу над сервисом, а заодно и повысил его используемость.

Введите ваш статус здесь

Социальная геймерская сеть Xfire продолжает расширяться, в чем ей активно помогает компания Intel Capital, щедро инвестировавшая 4 миллиона долларов США в благое дело X. Свежевылезшим из танков будет интересно узнать, что Xfire – своего рода смесь Facebook и Skype для геймеров, где вместо философских статусов, фотографий котов и бесконечных приглашений в группы игроки обмениваются скриншотами, видео и просто общением.

Расширение Xfire может стать новой преградой на пути Origin, который тоже пытается ввести социальный элемент в геймерское комьюнити EA. Конкуренция это, конечно, замечательно, но три одновременно запущенные игровые программы – явно лишнее. Кому-то придется отойти на задний план, и это точно будет не Steam.

Пандаехали...

Не успели игроки настучать по рогам могучему Смертокрылу, как Blizzard уже анонсировали новое расширение для своей вечнопопулярной MMO World of Warcraft. Следуя по пятам за Burning Crusade и Wrath of the Lich King, экспаншен Mists of Pandaria открывает поклонникам мира военного ремесла новый континент, а на нем – новую расу... панды. Идя на поводу у практически неконтролируемого желания добавить приставку «кунг-фу», разработчики ввели и новый класс – монах, концентрирующийся на рукопашном бою. Панды являются первой в игре нейтральной расой, которая после достижения определенного уровня может выбирать, присоединяться к Альянсу или к Орде. Вдобавок к этому полностью переработана система талантов с явным оказуаливанием последней, максимальный уровень поднят до 90. От ветра перемен не укрылись и питомцы, которых теперь можно держать несколько и даже натравливать на чужих питомцев.

Обновлений с новым экспаншеном грядет море, причем многие из них в корне меняют игровой процесс, что может привлечь новую фанбазу за счет потери процента существующей. Либо Blizzard ощущает легкое давление со стороны конкурентов, либо это очередной гениальный план, который будет приносить компании девятизначные цифры. Скорее второе.

Бюджетная конкуренция

GameStop в Англии славится неординарными и порой даже скандальными акциями, которые не всегда по душе издателям, но не могут не обратить на себя внимание геймеров. Например, специальный код для активации приключений Женщины Кошки в Batman: Arkham City, доступный лишь покупателям новой игры, при покупке через GameStop будет присутствовать даже в б\у-шных версиях.

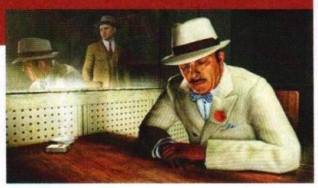
Но это еще цветочки – как насчет приобретения Modern Warfare 3 за 99 пенсов? Для этого нужно купить в этом магазине Battlefield 3 и Modern Warfare 3 (консольные версии). Если вернуть BF3 до выхода конкурента, можно получить еще и полную компенсацию за MW3 без 99 пенсов. Почему все так запутанно? Это палка о двух концах: с одной стороны, внезапно разочаровавшиеся в Battlefield могут получить конкурентную игру за бесценок. С другой – это буквально заставляет фанатов Call of Duty как минимум раз опробовать Battlefield 3. Если докинуть на весы онлайн-пропуски, которые придется делать обладателям б\у копий BF3, вся эта акция оказывается подозрительно выгодной для EA. Главное, чтобы за всеми этими маркетинговыми хитростями стояла действительно хорошая игра.

Обделенные выделенными

Одним из многочисленных недостатков PC-версии Modern Warfare 2 было отсутствие выделенных серверов, замененных P2P системой со всеми вытекающими в виде лагов, читеров и «взломанных» лобби. Адекватно на праведный гнев комьюнити отреагировала Treyarch, вернув выделенные сервера в Black Ops. Infinity Ward тоже заявила о выделенках в MW3, но, как и во многих случаях, нужно внимательно читать все, что написано мелким шрифтом. Загвоздка, как оказалось, заключается в том, что все серверные сессии считаются unranked – то бишь, прокачиваться и открывать новое оружие и перки в них нельзя. Хочешь новую пушку – будь добр терпеть все недостатки P2P.

Логика разработчиков ошарашивает, ведь уже сейчас можно предвидеть взлом системы, позволяющий качаться на серверах, и последующие баны честных игроков, которые просто хотели поиграть, как подобает на ПК. Создается впечатление, что позлить PC-геймеров перед релизом – устоявшаяся традиция в Activision.

А кушать-то хочется



Немного о грустном. Почти каждый геймер в глубине души, да и на поверхности тоже, мечтает стать игроделом, воплощая творения своего больного воображения в реальность, зарабатывая кучу денег и купаясь в любви фанатов своих игр. Но если принять красную таблетку и на мгновение выйти из Матрицы в реальный мир, картина обрисовывается не из приятных. Особенно у настрадавшейся Team Bondi. После семи очень тяжелых лет работы над хитом L.A. Noire, длительных сверхурочных, потрепанных строжайшими сроками нервов, борьбы за честное упоминание своего имени в титрах и банально несправедливого закрытия компании, многим разработчикам даже не заплатили. Сорок бывших девелоперов ожидают хоть какой-то компенсации за труды – в общей сложности долг составляет 1,4 миллиона австралийских долларов. Каждому из сотрудников, работавших над программным кодом, дизайном, геймплеем, а также продюсерам и одному интерну должны от $1600 до $99000, а главе компании Брендану Макнамаре висят все $102000.

Сам тайтл L.A. Noire перешел в полное владение Rockstar, а роспуск Team Bondi ничего хорошего не сулит – скорее всего, даже если игроделы все же увидят потом и кровью заработанные деньги, то лишь малый их процент. Мораль: работайте в Valve.

Календарь релизов на ноябрь

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Uncharted 3: Drake's Deception	2	Action			✓
	Call of Duty: Modern Warfare 3	8	FPS	✓	✓	✓
	L.A. Noire: The Complete Edition	11	Action	✓		
	The Elder Scrolls V: Skyrim	11	RPG	✓	✓	✓
	Assassin's Creed Revelations	15	Action		✓	✓
	Halo: Combat Evolved Anniversary	15	FPS		✓	
	Anno 2070	18	Strategy	✓		
	Batman: Arkham City	18	Action	✓		
	Need for Speed: The Run	18	Racing	✓	✓	✓
	Saints Row: The Third	18	Sandbox Action	✓	✓	✓
	King of Fighters XIII	25	Fighting		✓	✓
	Rayman Origins	25	Arcade		✓	✓
	The Lord of the Rings: War in the North	25	RPG	✓	✓	✓

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

БУДУ КРАТОК

Эцио из серии Assassin's Creed станет гостевым персонажем в грядущем файтинге Soul Calibur V.

Ш!: А вместе с ним – и группа куртизанок, отвлекающих противника прямо во время боя.

Европейские серверы Lineage II перейдут на модель free-to-play до определенного уровня.

Ш!: Замечательная новость для «линейщиков», которые по только им известным причинам не переходят на другие MMO.

Издатель THQ заявил, что в связи с активной работой над Dark Millenium Online, который выйдет в далеком марте 2013, на рынке просто не хватит места для сиквела к Space Marine. Зато к игре выйдет бесплатный кооперативный DLC.

Ш!: Обидно, ведь зачастую именно сиквел исправляет недочеты первой части и вносит необходимые инновации.

Помнишь комиксовый шутер XIII? А он тебя помнит, и грозится обзавестись продолжением после 8-летней паузы.

Ш!: Порой трудно понять, возрождение старых франшиз – дань уважения к ним или отсутствие креативности у разработчиков?

Sony Pictures приобрела права на фильм по Assassin's Creed. Что она будет с ними делать? Попробуй догадаться...

Ш!: Мы хотим увидеть Альтаира, и мы хотим увидеть Дэвида Белля в роли Альтаира!

Обратная сторона онлайн-пропусков, прилагающихся к новым копиям консольных версий Battlefield 3, дразнит игроков анонсом новой части Medal of Honor.

Ш!: Так держать, EA! Потому что индустрии ТАК не хватает военных шутеров в наши дни!

GTA V – быть! Об этом официально заявила Rockstar, на всякий случай объяснив, что V – именно римская 5, а не буква v.

Ш!: Следующим по расписанию должно идти заявление о том, что Rockstar никогда и ни при каких условиях не будет делать PC-версию... Которая все равно выйдет, рано или поздно.

В Adobe Flash 11 будет присутствовать поддержка Unreal Engine 3.

Ш!: Next gen медленно, но уверенно перебрался сначала на телефоны, а скоро приползет и в твой браузер. Спасибо, Epic!

Любительский римейк Duke Nukem 3D под названием Duke Nukem: Reloaded отложен на неопределенный срок.

Ш!: Похоже, разработчики стараются во всем идти по пятам 3D Realms. А нам-то что? Дюка ждать – не привыкать.

За последний год в США более 20 миллионов человек приобрели DLC на консолях, что принесло издателям 875 миллионов долларов прибыли.

Ш!: Если тебя система платного скачиваемого контента не устраивает, лучше привыкай – с такими цифрами вряд ли компании начнут отказываться от DLC.

Первый взгляд: Diablo III Beta

САХАРНАЯ ДИАБЕТА

Вопреки неконтролируемой тяге ко всем комплексным RPG с возможностью создания персонажей, свободой выбора, огромными ветками диалогов и настоящими последствиями, которые эхом откликаются даже в сиквелах, практически всех ролевиков хоть раз тянуло поиграть во что-то варварски простое. Где можно просто до смерти закликать мышку, срубая сотнями очки опыта и головы монстров. Именно такую возможность всегда предоставлял жанр hack&slash, и кто как не Diablo является ярчайшим его представителем.
Спустя более десятка лет ожиданий, прошедших с момента выхода второй части, нам, наконец, удалось пощупать Diablo 3 beta, после прохождения которой сформировалось определенно неоднозначное мнение о грядущей игре.

Корни зла

В одном сомневаться не стоит: это «Дьябла». Ты выбираешь один из пяти предоставленных классов – варвар, маг, охотник на демонов, знахарь и монах; разговариваешь с NPC с магически зависшим над головой восклицательным знаком, после чего отправляешься пачками депортировать исчадий ада на родину-мать, получая за честную работу опыт, деньги, одежку и новые способности. В этом плане здесь все по-настоящему олдскульно – возможно, даже слишком: подобно StarCraft 2, Blizzard решили играть безопасно и просто улучшить уже существующую формулу, так что желающие увидеть какие-либо революционные инновации и инновационные революции могут начинать разочаровываться.

Хардкорные же диабломаны почувствуют себя как дома: детальные случайно генерируемые статы, бонусы и тактически выгодные комбинации способностей здесь присутствуют. Система способностей, кстати, претерпела больше всего изменений. Теперь не нужно ломать голову над тем, в какую абилку вложить потом, кровью и мозолью на указательном пальце заработанное очко – с каждым уровнем игра сама открывает новую способность, делая ее доступной, но не в любой момент, а статы и вовсе меняются сами по себе. Игрок ограничен определенным количеством способностей, которые могут одновременно быть активны в интерфейсе, но при достижении определенных уровней количество слотов для умений увеличивается. При этом можно в любой момент свободно менять активные способности, что позволяет не только играть стратегически, но и вольно изучать каждую новую приобретенную абилку, в отличие от старых Диабл… Диаблов… Диаблей, где если ты начал выкачивать одну ветку, о другой можешь на какое-то время забыть. Это более простая в использовании, но при этом более комплексная в геймплее система, за которую Blizzard заслуживает стоячих оваций.

Лут – он и в подземном царстве лут. Только теперь ненужный хлам можно не только продавать, но и разбирать на части, среди которых попадается магический порошок, если у предмéта есть дополнительные свойства. Из этих частей позже можно ковать себе собственную одежку, которая на удивление хороша даже по сравнению с лутом, роняемым боссами. Это чистейшей воды enchanting из WoW, но нельзя упрекать разработчика в самоплагиате, особенно если он идет на пользу игре.

У страха полигоны велики

Если что-то и расстроило, помимо, возможно, недостаточного количества инноваций, то это графика. Даже с пониманием того, что перед нами бета и что Blizzard всегда старается делать хорошо оптимизированные игры, невозможно закрыть глаза на застрявшие где-то в 2005-м модели и явно «варкрафтовский» мультяшный стиль, являющийся прямой противоположностью дьябольски мрачного, готического оформления первых двух частей. Но при этом игре удается оставаться эстетически привлекательной благодаря качественным анимациям, интерактивным элементам окружающей среды, узнаваемым звукам и отлично проработанному интерфейсу.

Остается ждать 2012-го в предвкушении новых сюрпризов, наверняка заготовленных для нас в Diablo III.

BETALFIELD

Первый взгляд: Battlefield 3 Open Beta

Вся прелесть маркетинговой кампании Battlefield 3 заключается не только во вложенных в нее (по словам EA) двухстах миллионах долларов, сногсшибательно красивых трейлерах и повышенной агрессии по отношению к Modern Warfare 3. Любую игру лучше один раз пощупать, чем сто раз увидеть – именно поэтому разработчик DICE позаботился о том, чтобы поклонники серии смогли оставить свои отпечатки пальцев на игре еще в процессе ее разработки. Играбельный дебют мультиплеера на E3, закрытый альфа-тест, новая карта на Gamescom и, наконец, открытая бета.

На протяжении 10-дневной беты:

47 МИЛЛИАРДОВ
выстрелов было сделано
Столько же световых лет составляет расстояние до известных человеку границ вселенной.

2,2 МИЛЛИАРДА
единиц здоровья было восстановлено аптечками
Чуть больше, чем количество всех пользователей Интернета

19 МИЛЛИОНОВ
людей потеряли свои жетоны на лезвии ножа
И все их можно раздать практически каждому человеку в Шанхае

21 МИЛЛИОН
MCOM-станций было взорвано
Как раз по одной на каждого пользователя twitter

635,6 МЕТРОВ
составило самое большое расстояние от дула снайпера до головы жертвы
С этой цифрой нет никаких интересных фактов. Forever alone.

1,5 МИЛЛИАРДА
убийств было зарегистрировано
Ровно половина литров выпитого по всему миру пива в 2011

8125310
игроков участвовали в бете
Более чем достаточно, чтобы заселить Нью-Йорк!

Карты на стол

Открытость бета-версии, правда, стала под большой вопрос, когда игроки увидели в списке серверов лишь Operation Metro – относительно линейную карту на 32 игрока, без транспорта и в мигрировавшем из Bad Company режиме Rush. Американские пехотинцы начинают свое наступление на коварно расставленные русские передатчики в парижском парке. Сам парк довольно просторен и практически полностью открыт, укрытием служат лишь редкие камни, деревья и великое множество кустов, где пачки кемперов раунд за раундом зарабатывают себе почетные пролежни и фраги.

Батлакклиматизация

После Bad Company, где кемпер живет ровно столько, сколько стоит оберегающая его стена, дизайн «Метро» и мизерное количество разрушаемых объектов оставляют желать лучшего. Но лишь с геймплейной точки зрения – визуально игра выглядит потрясающе, даже при ограниченных видеонастройках беты. Operation Metro условно разделена на три совершенно разных локации, и ориентироваться в них бывает неоправданно сложно из-за неудобной мини-карты и отсутствия возможности увидеть все поле боя. Спустя пятерку раундов, невольно назревает вопрос «Почему я играю в Medal of Honor 2 и где мой Battlefield 3?».

Если год тому назад судьба свела тебя с мультиплеером снайперского инкубатора под названием MoH, каждый сантиметр карты «Метро» тебя будет сопровождать ощущение дежавю, вызванное, в первую очередь, очень похожей механикой стрельбы. Реализована она, тем не менее, в разы лучше, чем в «Медали»: у каждого оружия чувствуется вес, разброс ведении огня не позволяет снайперить из пистолета-пулемета через всю карту, а суровая отдача вполне контролируема в умелых руках.

И все это счастье, разумеется, с треском рушится под отвратительным сетевым кодом, дающим преимущество не тому, кто метко стреляет, а тому, у кого пинг хорош. Но не будем о грустном – возможно, в финальной версии все будет гладко – стучим трижды деревом о железо.

Пограничный контроль флагов

Незадолго до окончания беты разработчики опомнились и все же открыли карту Caspian Border для всех. Видимо, EA начитались на своих форумах отзывов от поклонников Battlefield, вежливо объяснявших, куда, как и сколько раз сотрудники DICE и вся их родня до третьего колена может пройти со своим Operation Metro. «Каспийская граница» на разгневанных фанатов подействовала как Колизей на древних римлян, дав им зрелищ в виде джипов, танков, вертолетов, истребителей, разрушаемости и арены на 64 гладиатора, но пожадничав хлебом. DICE нужно много чего поправить до выхода игры – баланс классов, польза самолетов для команды, регистрация попаданий и многое другое. Но если ты соскучился по боевым действиям на масштабах El Alamein и Strike at Karkand, Battlefield 3 вряд ли тебя разочарует.

Первый Uncharted был сделан достойно. Второй – отлично, причем настолько, что получил более 40 наград от игровых СМИ, а также был назван лучшей игрой 2009 года. Так вот, поиграв в Uncharted 3, мы смело заявляем: первым двум частям серии впору худеть, бледнеть и обливаться слезами зависти из-за неимоверной крутости триквела.

АНЧАРТОВЩИНА

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

PS3

Жанр:
Football sim

Разработчики:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

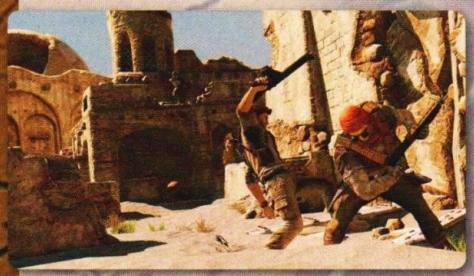
Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
6 ГБ на жестком диске

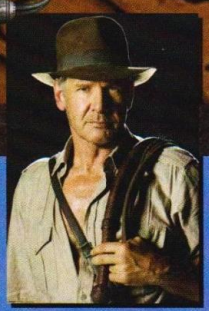
Восточные сладости

Разработчики Uncharted остались верны своим привычкам и снова выстроили сюжетную линию на реальных персонажах и существующих мифах. На сей раз история уводит Нэйтана Дрейка вместе с его наставником Салли по стопам Лоуренса Аравийского в пустыню Руб-эль-Хали на поиски мифического города Ирам, упоминаемого в Коране и более древних источниках. Согласно легендам, этот город был населен настолько успешными торговцами, что их дома были построены из драгоценных камней и металлов (PROFIT!), но все попытки найти это место терпели крах. Теперь же задача становится достойным вызовом деятельной натуре Дрейка. На пути к цели он побывает в разных уголках мира, выберется из тысячи-другой смертельных передряг, получит возможность найти 1000 и 1 сокровище и будет противостоять злодейке Кэтрин Марлоу и ее старинной тайной организации. И все это приправлено восточной смесью из жарких пустынь и райских оазисов, несметных богатств, пряной романтики опасных погонь и перестрелок. Короче говоря, все в лучших традициях жанра.

Дрейк-попрыгунчик

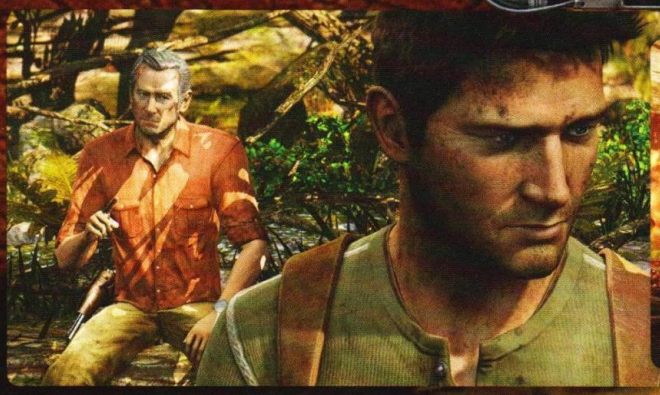
Набрав оборотов в предыдущих частях, игра теперь вообще не позволяет скучать. Ты все время бегаешь, стреляешь, прыгаешь по стенам покруче Эцио де Аудиторе, катаешься на байке и ломаешь голову над многочисленными загадками. Они, к чести триквела, стали сложнее, но ровно настолько, чтобы с одной стороны тебе было интересно, а с другой – ты не чувствовал себя колхозником на конференции микробиологов. А еще Дрейк теперь машет кулаками, как заправский хулиган в баре: в рукопашном бою наш герой сможет сражаться одновременно с несколькими противниками, используя для этого подручные средства, причем благодаря контекстуальной анимации это выглядит очень натуралистично и зрелищно. Впечатления при нажатии на кнопки и рассматривании эк-

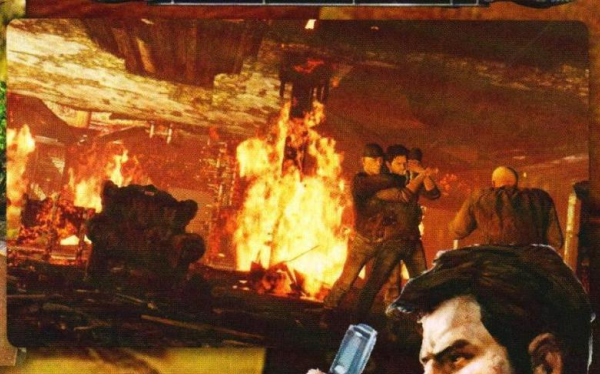




Индиана Дрейк

Весьма креативно к раскрутке Uncharted 3 подошли в Японии: там похождения Нэйтана Дрейка рекламирует… Индиана Джонс. Ну, то есть, Гаррисон Форд. Причем во время ролика не происходит ничего особенного, просто заслуженный искатель приключений увлеченно «гоняет» молодого коллегу на консоли, но, согласитесь, задумка хороша.





рана, как при первом просмотре «Индианы Джонса и Храма Судьбы», – восторженные и сладострастные. Все эти чудеса на виражах длятся примерно 10 часов прохождения, но после ты также можешь побегать не с виртуальными друзьями (хотя тот довольно неплохо отстреливается от врагов), а с реальным, в кооперативном режиме методом split screen, где будет доступно 5 отдельных миссий. Мультиплеер в Uncharted 3 тоже не подкачал, но мы не разглядели в нем чего-то из рук вон примечательного. При всем своем динамичном благолепии, проект получился очень реиграбельным, и перепроходить его не надоедает, посему хватить должно даже тем отвратительным жадинам, кому обычно всегда мало.

Не обошли стороной Naughty Dog и любовь геймера к игре в переодевание, причем это касается как одежды, так и оружия, поэтому ты без проблем сможешь по своему вкусу, настроению и подобию подкручивать внешность героя в любой момент.

Голосовые связки

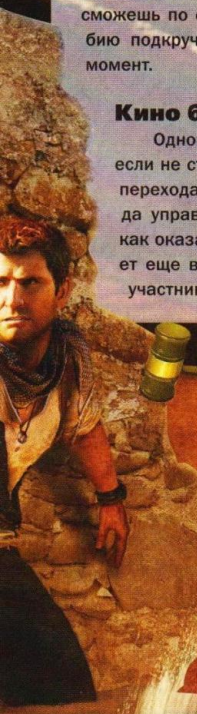
Создатели игры заманивали в проект актеров для озвучки весьма хитрым способом: им высылались концепт-арты персонажей, которые были очень похожи на самих обладателей голосов. После этого было сложно устоять – актеры сразу загорались желанием подарить голос кому-то, столь похожему на них самих.

Кино без немцев

Одной из задач разработчиков было если не стереть, то размыть у игрока грань перехода между роликом и моментом, когда управление уже принадлежит тебе. И, как оказалось, это действительно позволяет еще в большей мере чувствовать себя участником происходящего на экране. Глубже погрузиться в гущу событий получается благодаря 3D-технологии, реализация которой является одной из самых успешных на сегодняшний день, – наконец-то стало понятно, зачем эта глупая голливудская штука играм. С учетом всего этого и при наличии по обычаю великолепной графики, картинка выглядит сногсшибательно. Хотя, пожалуй, о графике и звуке стоит поговорить отдельно. И пускай тебе уже настолько сладко от хвалебных од, торчащих из каждой строчки на этой странице, что можно схлопотать диабет и хочется в противовес прочитать что-то едкое и острое, но, пардон, не в этот раз.

Озвучка и визуальная составляющая Uncharted 3 может поучить многих тому, как нужно оформлять игры. От насыщенности картинки у автора этой статьи возник экстатический восторг и непреодолимое желание станцевать для разработчиков ритуальный танец восхищения. Вода и песок отлично проработаны и, с точки зрения физики, выглядят очень реалистично. Детализация персонажей и окружения настолько высока, что иногда рука тянется пощупать монитор, а некоторые локации по красоте больше смахивают на эпический синематограф, чем на игровое пространство. Поэтому фактически визуальный ряд Uncharted 3 – это новая планка, до которой теперь, кряхтя и ругаясь, придется тянуться другим игроделам. Ну, всем, кроме DICE, конечно.

Александра [divinale] Дивина



Вердикт

Многие называли Uncharted 3 самым ожидаемым PS3-эксклюзивом 2011 года, и теперь стало понятно почему. Сюжет тут – не пресный и бесцветный сухарик, а сладкая прослойка шикарного игрового торта. Графика и звук настолько хороши, что на глаза наворачиваются слезы умиления. Ну а сам геймплей заставляет тебя удивленно охать, пораженно ахать, испуганно зажмуриваться, радостно подпрыгивать, обливаться потом и захлебываться адреналином, позволяя пережить геймерский катарсис. Так что вполне возможно, что на сегодняшний день Uncharted 3 можно назвать лучшей из ныне существующих консольных игр.

ЗАГНЕВАНИЕ

После Borderlands и полчищ DLC к Fallout 3 и New Vegas термин «постапокалипсис» у многих геймеров вызывает приступ зевоты, некоторые – вообще тянутся за гигиеническим пакетиком. В общем, благоразумие использования именно этого сеттинга в Rage ставится под большой вопрос. И пусть концепция нового шутера id начала всплывать до появления вышеназванных игр – главное, что догребла до финишной черты позднее всех, и оправданий тому не нашла.

В пустыне жаркой и скупой

Огромный метеорит, падающий на Землю, избранные счастливчики в подземных бункерах, искусственный анабиоз, пробуждение в полуразрушенном мире мутантов, дикарей, психов и одной особо крутой, но очень злой фракции, пытающейся это все контролировать. Знакомо? Предыстория жеванная-пережеванная, да и толком знакомить игрока с новым будущим даже не старается. Практически у выхода из бункера на тебя нападают дикари, которых убивает случайно проезжавший мимо лысый дядечка в очках от Gucci и тут же предлагает прокатиться с ним до ближайшего населенного пункта, по дороге старательно объясняя игроку, что он вообще ничего не понимает. На месте мы узнаем, что лысый дядечка очень рисковал, спасая нас от двух дикарей, поэтому нам нужно срочно ему помочь, пробравшись в логово мерзавцев и убив остальных двести, пока Мистер Стильные Очки прохлаждается в баре. Неподалеку и другие индивидуумы с нетерпением ждут, чтобы с ними поговорили об их любимом [объект], который остался в [локация], где полным полно [враждебно настроенная фракция]. Так что практически все… кхм, квесты сводятся к «найди-убей-принеси».

Идентификация гнева

Но не стоит расстраиваться из-за слабой пародии на RPG-элементы – ведь это, в первую очередь шутер… правда? После долгих выслушиваний пустых и не привносящих ничего информативного в сюжет монологов да поиска квестовых NPC (что всегда умопомрачительно весело делать на новой территории без мини-карты), наконец хочется найти приключений на свою задницу! К сожалению, у игры касательно задницы протагониста немного другие планы – например, посадить ее на квадроцикл и заставить ехать в другой поселок, где тоже необходимо войти в вербальный контакт с каждым прохожим и помочь ему во всех его нуждах. После разрядки барабана-другого из не очень впечатляющего револьвера, нас пересаживают на багги и предлагают поучаствовать в гонках, являющихся неотъемлемой частью Rage. Сама мысль о том, что в шутере от id нужно давить на педали и крутить руль, может ввести в недоумение, но гонки реализованы на удивление неплохо.

Доехав до первого большого города и неизбежно потерявшись в нем, начинаешь понимать, что Rage вот уже третий час очень медленно и затянуто знакомит тебя с новыми элементами геймплея, нахватанными из других игр. Общая атмосфера и воз-

можность крафтить собственные предметы из всякого хлама веет «Фолаутом», покатушки на четырехколесных просто не могут не вызывать ассоциации с Borderlands, а обыск трупов, глуповатые мини-игры и альтернативные патроны к каждому оружию напоминают Bioshock. В общем, если ты не вышел из пещеры после долгой спячки, как главный герой, ты будешь время от времени встречать до колик знакомые элементы игрового процесса.

С остатка миру по нитке

Такие заимствования едва ли назовешь недостатком, но Rage слишком медленно разжевывает каждого из них, как будто чувствуя острую необходимость объяснить каждую мелочь игроку. Если же стиснуть зубы и перетерпеть первые несколько часов откровенной скуки, игра показывает лучшие стороны своего разнообразия. Но все то, что делает Rage, какая-нибудь другая игра сделала раньше и лучше.

К сожалению, это касается и стрельбы: модели оружия визуально не впечатляют, а выстрелы после громогласного эха Battlefield 3 звучат как неспешный набор текста на печатной машинке. Альтернативные патроны слегка скрашивают унылую картину, позволяя стрелять ракетами из дробовика или временно управлять телом недруга, разрывая его на части вместе с находящимися вблизи соратниками. В твоем арсенале, помимо огнестрела, есть еще и огромное множество собираемых и улучшаемых гаджетов в виде бумерангов, портативных турелей, радиоуправляемых машинок со взрывчаткой и другого счастья, которое уже по-настоящему скрашивает игровой процесс.

Недруги не то чтобы отличаются интеллектом, но догадываются прятаться за укрытием, уворачиваться от выстрелов и даже забираться на возвышения не хуже Зараженных в Left 4 Dead. Если эти их проделки оказываются сильнее твоего портативного арсенала, второй шанс на жизнь предоставляется в виде мини-игры с перезаряжающимся дефибриллятором, воскрешающим тебя и «шокирующим» всех окруживших твое временно покойное тело зевак.

Чем больше предметов в твоем инвентаре, тачек в гараже и наворотов на этих тачках, тем интересней становится Rage. Но этот интерес никогда не превышает показатель «А неплохая все-таки игра!», что уже является достижением после просто отвратительного первого впечатления, готового по эффекту скуки тягаться с началом Crysis 2.

Rage against the machines

Но прежде чем обвинять Rage в кощунственной несхожести с Doom и Quake, стоит хорошо подумать над тем, где же лежит истинная сущность этих серий. В чем настоящее счастье Doom – в разгуливании по просторным полным секретов базам с полчищами демонов, или же в узких темных коридорах, таящих опасность на каждом шагу? Что есть Quake – мрачные демонические замки, война со Строггами или сборник арен? Правда – в том, что серии игр в руках id шли дорогой эволюции за ручку не с устоявшейся вселенной или геймплеем, а с программным гением Кармака, некогда создававшего самые красивые на свое время движки. Но погоня за новыми технологиями сказывалась на элементах геймплея – именно поэтому Doom 3, который с парой-тройкой модификаций выглядит лучше доброй половины новых шутеров, гонял игрока по клаустрофобически узким уровням, лишь изредка позволяя насладиться безжизненными пейзажами Марса и преисподней.

idTech 5, движок Rage, должен был исправить ситуацию более просторным дизайном уровней и

RAGE

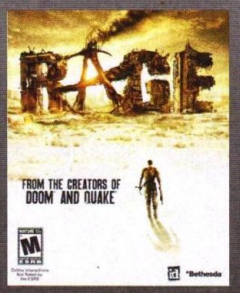
PC | PS3 | X360

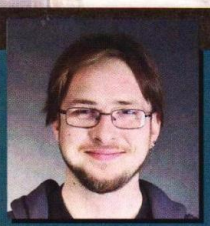
Жанр:
FPS\Racing

Разработчик:
id Software

Издатель:
Bethesda Softworks

Системные требования:
Процессор: 2,13 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 1024 МБ
25 ГБ на жестком диске



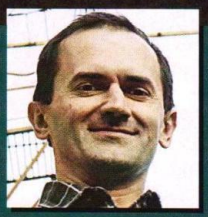


Khaj-Tosin

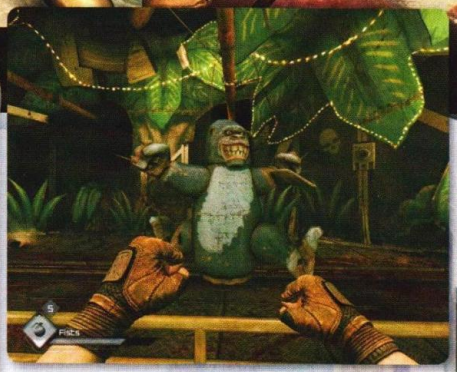
Рекламная кампания Rage практически полностью базировалась на вспоминании былых побед в виде громогласных заявлений «Это игра от создателей легендарных Doom и Quake!». В принципе, любому уважающему себя геймеру даже такой мотивации уже достаточно для вступления в ряды счастливых покупателей новой поделки – id Software-то ребята проверенные, уж кому верить, если ни им. Но ведь не зря народная мудрость предписывает с настороженностью относиться даже к самым доверительным отношениям: на следующей своей поделке парни из id вряд ли напишут «От создателей Rage».

Андрей [Проф] Прохоров,

креативный директор 4A Games



Для того чтобы Rage понравился, по моему мнению, необходимо было два условия: а) не стоило ждать чего-то супер-пупер (хотя и сложно – ведь это игра даже не от «отцов», а от «дедов» гейминдустрии!) и б) иметь «правильную» видеокарту. Собственно у меня эти условия совпали, и мне в целом понравилось. Портит игру: скучное начало (думал уже бросать) и стремление разработчиков (издателей?) искусственно удлинить ее, вставляя «заполнители» с однотипным геймплеем. На одном из таких участков я, кстати, сейчас и застрял. Но думаю, что Rage я до конца все же пройду. В череде шутеров последних лет это какая-никакая, но отдушина. Итак, на половине игры моя оценка где-то 8–9. Возможно, после полного прохождения она изменится.



большей динамикой, а также пресловутой технологией Megatextures, грозившей якобы сделать каждый сантиметр полуразрушенного мира индивидуальным и неповторимым. В целом, миссию можно считать успешной – игра действительно полна уникальных и очень красивых локаций, многие из которых так и хочется запринтскринить и поставить фоном на рабочий стол. Города, в свою очередь, отдают неординарной помесью постапокалипсиса, киберпанка и дикого запада, что смотрится весьма симпатично.

Но для этого очень и очень нежелательно подходить к какой-либо поверхности ближе, чем на 5 метров из-за риска испытать отвращение от одних из самых страшных текстур, которые видывала индустрия. Добавь сюда немереное количество визуальных багов, подгрузку текстур в реальном времени на глазах игрока, требование игры жилплощади размером более 20 гигабайт на жестком диске, и эмоциональная реакция на Rage начинает соответствовать названию. На консолях все чуть проще и даже красивее, за исключением необходимости устанавливать 8 гигабайт текстур на PS3 и разделение на 3 диска в Xbox-версии. Кармак открыто признал, что для приставок сейчас разрабатывать выгодней, якобы оправдывая сразу все недостатки игры. Но мы-то знаем, что вне зависимости от платформы, это просто сыроватый шутер, использующий идейную, но сильно отстающую от конкурентов технологию. Rage может выдавать красивые пейзажи, но детализацией или освещением похвастаться не в силах.

ГОнево

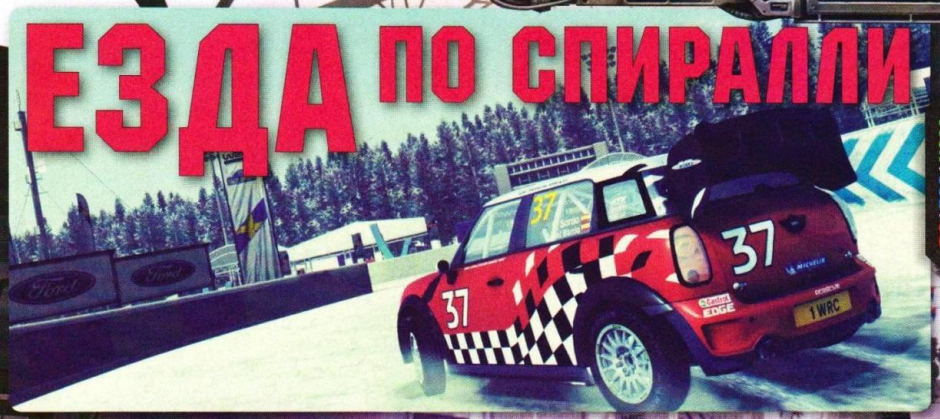
Впервые за долгую историю существования id Software, в шутере этой компании отсутствует классический мультиплеер, где можно посшибать друг другу головы. Вместо него предоставляется кооперативный режим на двоих, который по-хорошему ничего нового, кроме второго игрока, в процесс не вносит, а также гоночки с подлыми гаджетами, пулеметами и ракетницами. Пусть это прозвучит странно, но именно эти гонки лично для меня были лучшей частью игры. Просто не этого ждешь от таких ребят как id.

Butcher

Вердикт

Если попытаться войти в положение id, можно понять, что рынок изменился, приставки – тоже, и под все это нужно адаптироваться. Но когда прямо рядом DICE размахивает шикарным Battlefield 3, гордо крича, что ПК – главная платформа, хочется найти в Google фотографию Кармака и долго, очень укоризненно смотреть прямо ему в глаза. Несмотря на все многочисленные недостатки Rage, видно, что на этапе разработки они были лишь благими намерениями разработчиков приукрасить игру. Но, как хорошо известно, благими намерениями выложена дорога в ад. Если верить этому выражению, то следующим у id должен быть Doom 4, а это нам по пути.

ЕЗДА ПО СПИРАЛЛИ



PC | PS3 | X360

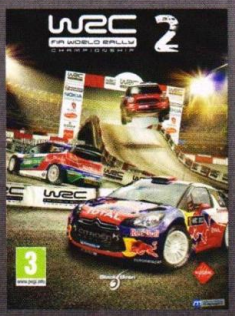
WRC 2 FIA World Rally Championship

Жанр:
Racing

Разработчик:
Milestone

Издатель:
Black Bean Games

Системные требования:
Процессор: && ГГц
ОЗУ: && ГБ
Видео: &&& МБ
&& ГБ на жестком диске



Так уж сложилось, что сейчас на троне раллийных симуляторов грузно развалилась серия DiRT, и любые попытки других разработчиков поменять данный порядок вещей, напоминают маленького хилого человечка, тщетно пытающегося сдвинуть скалу с места. Изменить местоположение этой каменной глыбы уже во второй раз вызвались итальянцы из Milestone, в отличие от конкурентов делающие ставку не на зрелищность, а на реалистичную модель управления.

Easy left, easy right

Новая игра серии FIA World Rally Championship не поскупилась на разнообразие различных способов искупать раллийных монстров в грязи. Тебе предложат поучаствовать в здешнем режиме карьеры, поучиться высшему пилотажу в Академии WRC, продемонстрировать мастерство вождения в шести чемпионатах, а также утереть нос всем нубам в мультиплеере. Карьера позволит пройти тернистый путь от неизвестного гонщика до истинного чемпиона. В перерывах между гонками потребуется управлять своей командой: нанимать новых механиков и менеджеров, подписывать контракты с понравившимися тебе спонсорами, а также заниматься апгрейдом и стайлингом автомобилей.

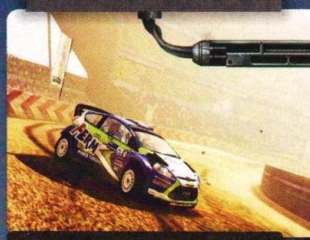
Поездка до ближайшего столба

Реалистичное управление, призванное быть отличительной чертой данной серии, так и осталось идеей на бумаге. На деле же тебя с широко распростертыми объятиями встречает аркада, которую попытались усложнить весьма наглым образом: машину заносит, как обутую в длинные шпильки пьяную выпускницу на льду. При этом вес автомобиля вовсе не чувствуется, а сцепление с дорожным покрытием… да его попросту нет! При выезде на асфальтированный участок ситуация кардинально меняется, но трудно сказать в какую именно сторону. Остро чувствуется недостаточная поворачиваемость при входе в виражи, что заставляет часто пользоваться ручником. Но, несмотря на подобные «неудобства», со временем привыкаешь к немного необычному управлению и даже начинаешь получать от него небольшое мазохистское удовольствие.

Пыль в глаза

Сюрпризы бывают как приятные, так и неприятные. К несчастью в графическом плане тебя ожидает последний вариант. Картинка, по сравнению с предшественником, осталась прежней, и это притом, что даже оригинал в свое время существенно отставал по визуализации от конкурентов. Видно разработчики не в курсе, что с помощью низкодетализированных задников и замыленного изображения сложно вызвать положительные эмоции у игрока. Радуют глаз лишь добротно сделанные модели автомобилей, чего не скажешь о звуках, которые они издают. Моторы звучат неправдоподобно и на слух мало чем отличаются между собой.

Prince



Вернись, я все прощу

Если ты вылетел с трассы, попал в тяжелую аварию или же просто не вовремя почесал подбородок, то можно с легкостью отмотать время вспять и повторить неудачно пройденный отрезок. Парни из Milestone назвали данную функцию Rewind effect («Эффект перемотки»), но мы то все знаем, что это – нагло сворованный Flashback от Codemasters.

Вердикт

При создании WRC 2 FIA World Rally Championship 2011 разработчики явно следовали принципу «быстрее, выше, сильнее», но получились те же яйца, только всмятку. Никаких изменений, кроме переделанного списка трасс и пилотов, создатели не внесли, отделавшись лишь незначительным улучшением графической и физической составляющих проекта. Играть в WRC 2 FIA World Rally Championship 2011 стоит лишь заядлым любителям классических раллийных гонок.

PC | PS2 | PS3 | X360 | Wii

FIFA 12

Жанр:
Football sim

Разработчики:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

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

СКРЕСТИМ

Среди полей виртуальных сражений выделяются три по-настоящему эпичные схватки. Это – Сталин против Марсиан, Бобби Котик против EA, и, наконец, FIFA против PES. И если первые два явления уже покрылись слоем пыльного забытья, то на фронте футбольных симуляторов война достигла глобальных масштабов, о чем мы не ленимся рассказывать из года в год. В этот раз очередную порцию новостей с передовиц в форме прямой трансляции поведают наши старые знакомые.

Затравочная

– Здравствуйте, здравствуйте, дорогие фанаты футбола. Сегодня с вами, как и, впрочем, всегда, ваши постоянные друзья Василий Уткин и Василий Соловьев.

– Да, привет, ребята!

– Сегодня мы ведем прямую трансляцию из Киева, где уже совсем скоро двадцать два агрессивно настроенных спортсмена будут без остановки и жалости издеваться над маленьким и совершенно беззащитным шаром. Конечно, речь идет о футболе, друзья. Этим вечером состоится грандиозный матч, обещающий стать главным событием спортивного года и подарить незабываемые впечатления всем любителям игры номер один в мире.

– Хотелось бы сразу обратить внимание наших зрителей на состояние здешнего газона. Так как стадион является родным для обеих команд, стоит отметить старания организаторов не упасть лицом в грязь перед мировой общественностью.

– Да, это уж точно. Хоть по сравнению с прошлым сезоном изменения не такие масштабные, но доведенные до ума мелочи не могут не радовать взоры жаждущих красоты болельщиков.

– Ну что ж, а матч вот-вот начнется, и команды потихоньку движутся в сторону трибун.

– Первыми на поле выходят игроки команды FIFA, которая в этом году отмечает свой восемнадцатый день рождения, а за ними, с серьезным настроем на бой, футболисты PES.

– Как-то враждебно они смотрят друг на друга, тебе не кажется, коллега?

– Это уж точно, борьба предстоит нешуточная. Все-таки FIFA только год назад вышла на уровень конкурентоспособности с вполне стабильным составом PES, а вот соперник, мне кажется, потихоньку сдает лидирующие позиции.

– И вот, судья дает стартовый свисток – матч начался. Стотысячный стадион взрывается ураганом аплодисментов, создавая незабываемое ощущение.

– Да, это нужно видеть, а точнее слышать! Наверное многие сейчас возьмутся за голову, ведь променяли апофеозную атмосферу трибун на диван около телевизора и постоянные упреки жены, перемешанные с просьбами включить «Дом-2».

– Да-да, вот именно из-за таких казусов я и пошел в комментаторы. Тут хоть футбол спокойно смотреть можно.

5-ая минута первого тайма

– Начало матча выдается спокойным – обе команды попеременно владеют мячом, расшаты-

PC | PS2 | PS3 | X360 | Wii

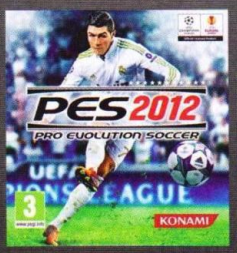
PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER

Жанр:
Football sim

Разработчик:
Konami

Издатель:
Konami

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 128 МБ
10 ГБ на жестком диске



МЯЧИ

вая оборону противника, но не более. Надеюсь, матч не будет проходить в таком ритме, как в первые минуты.

– Ой, пытаясь отобрать мяч в сложном подкате, игрок PES задевает ногу соперника!

– Василий, это, судья достает желтую карточку, или мне показалось?

– Нет, коллега, не показалось. Все правильно и, кстати, вполне заслужено.

– Да ну, что-то я упустил этот момент из виду, нужно смотреть повтор…(смотрит)…надо же, в самом начале игры. Еще толком мяча не коснулся, а налетел на соперника, будто слон в период брачной охоты.

– Нельзя же так играть, нельзя играть с таким управлением. Это чревато не только тяжелыми травмами, но может серьезно сказаться и на нервах болельщиков. Вот возьмите команду FIFA, там этот аспект уже доработан. До идеального управления образца 2006 года конечно далеко, но ситуация уже не выглядит настолько плачевной.

– Кстати, а команда PES случайно не из Страны восходящего солнца?

– С чего это вдруг тебя интересует?

– Так вот смотрю, бегают они как японские роботы – ноги отдельно от остального организма. Выглядит со стороны смешно и нелепо. Хотя, может, это особая самурайская тактика или своеобразный допинг.

– Ну да, сакэ перед матчем делает чудеса. Жаль, что на наших спортсменов подобный допинг оказывает обратное влияние.

– Зато играть в подкат проще – вставать не надо!

Идет 30-ая минута игры

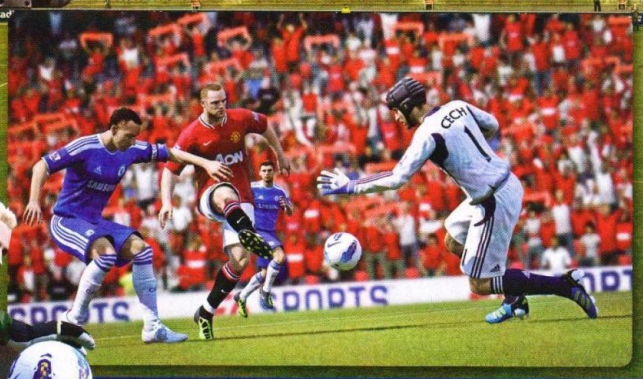
– Коллега, вот смотри, команды сыграли уже больше половины тайма, а я все еще не перестаю восхищаться техническим арсеналом FIFA. Видно тренер приложил немало усилий, чтобы футболисты двигались на свойственном для них уровне: технично, грациозно и очень красиво. Даже самым равнодушным болельщикам фонтан концентрированного удовольствия может напомнить первый секс после возврата из армии. Движения игроков, их манера работы с мячом, физика отбора – все это вместе трансформирует игру команды в нечто завораживающее и восхитительное. Стоит отдать должное всему тренерскому составу!

– Полностью с тобой согласен, но мне больше симпатичны игроки PES. Как-то у них все более продумано и логично, вся игра напоминает такую рассчитанную шахматную партию. Логика и виде-

Реальный футбол

А ты знал, что...

1. В 1995 году бывшая жена бразильского нападающего Роналдо побила мировой рекорд по жонглированию мячом. Она, не прерываясь, держала мяч в воздухе, подбрасывая его ногами, головой и туловищем, в течение 9 часов 6 минут.
2. Кубок мира по футболу является крупнейшим на планете соревнованием в одном виде спорта. За финальным матчем чемпионата мира 2002 года между сборными командами Бразилии и Германии наблюдали более 1,1 млрд. человек – около одной шестой всего населения планеты.
3. Поздравления с забитым голом раньше выражались сдержанным пожатием рук или похлопыванием по спине. Но теперь они напоминают цирковые номера. У эквадорского нападающего Факундо Савы в гетрах спрятана маска в стиле Зорро, которую он натягивает на лицо всякий раз, когда забивает гол.
4. Считается, что самый быстрый гол за всю историю футбола забил австралиец Дэмьен Мори из команды «Аделаида Сити» во время встречи с «Сидней Юнайтед» в 1995 году. Согласно информации FIFA, гол забит через 3,67 секунд после начала игры.
5. Рекорд результативности принадлежал шотландскому клубу «Бон Аккорд», который в 1885 году разгромил «Арброут» со счетом 36:0.
6. Самым первым футбольным клубом был «Шеффилд ФК», образованный в середине 1850-х годов.

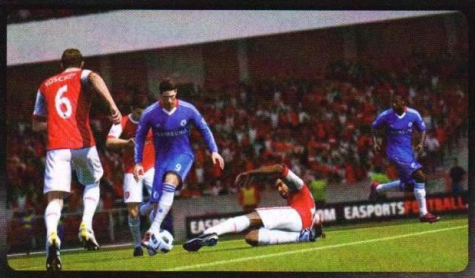


ние поля подтянуты тренером на очень высокий уровень, а контроль игроков без мяча вообще выше всяких похвал. Сложно будет с этим конкурировать, разве что оппоненты возьмут индивидуальным мастерством.

– Может, на посредственную технику спортсменов влияют проблемы лиги, где играет PES?

– Вполне возможно, партнер, только мне не совсем понятно, что там происходит?

– Ну, судя из официальных заявлений, организаторам турнира так и не удалось заполучить должное количество востребованных лицензий, так что множество именитых команд и футболистов в этом сезоне остаются без работы.



65-ая минута второго тайма

События на поле приобрели ускоренный темп с агрессивной игрой обеих команд

– Вы только посмотрите, как бьются соперники на футбольном поле! Кажется, что в их глазах горит не искра, а целое пламя.

– Это вам не бенгальские огоньки на фоне ракетного залпа, как было раньше, – это яркий и запоминающийся футбол, настоящий, одним словом.

– Давно такого интереса к игре не испытывал. Команды то и дело несутся вперед. О защите вообще говорить не приходится.

– Может это результат не совсем здоровой атмосферы в клубах? Ведь как еще объяснить такое рвение к футболу.

– Я понимаю, к чему ты клонишь, Василий.

– Естественно! Тренерская карьера обеих команд все больше пестрит событиями и интересными фактами. То отдельный игрок сделает себе блистательное имя, то внефутбольная жизнь превращается в голливудский фильм, как было с PES, а в FIFA вообще тренер играет на поле – словом, есть на что посмотреть. Может, это и разбудило спортивную злость игроков?

– Я все никак не мог понять, куда главный тренер FIFA подевался, буфет вроде ж закрыт? А он, оказывается, мяч погонять решил. Представляю, что приходится выслушать бедным спортсменам, демонстрирующим невнятный футбол.

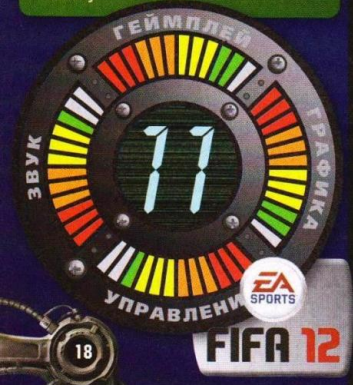
– Сейчас стало модно молодым и перспективным футболистам с не очень сложившейся игровой карьерой следовать по стопам знаменитого бразильского полузащитника Роберто Карлоса, который устроился на полставки игроком и тренером в махачкалинском клубе «Анжи». По крайней мере, разнообразие в футбол они привносят.

– Говоря о тренере PES, Василий, стоит упомянуть, что подобные «приключения» имеют и обратную сторону медали. Мне, если честно, уже порядком поднадоели все эти скандалы, шоу и прочие не касающиеся футбола моменты. Я все-таки пришел смотреть на игру, а не на мыльный сериал на скандальную тему. Порой складывается впечатления, что футбол вообще уходит на второй план. Как по мне, то личные проблемы нужно оставлять за кадром. Тебе так не кажется?

Игровые моменты

5 фактов, которые тебе стоит знать о футбольных играх

1. Появившись в канун Рождества 1993 года, футбольный симулятор FIFA стал своего рода революцией того времени. Сейчас он носит отметку с порядковым номером 19, хотя имеет в арсенале 28 игр на своей основе.
2. Из-за недавних коррупционных скандалов Турецкую Суперлигу и Чешскую Гамбринус Лигу не включили в FIFA 12.
3. Конкуренция виртуального футбола началась в октябре 2001 года, когда свет увидел первый симулятор Konami.
4. FIFA впервые использовал изометрический вид поля 3/4 сверху, в то время как в остальных играх использовался вид полностью сверху.
5. Известный британский комментатор Энди Грей, ставший английским голосом FIFA, лишился своей работы. Грэй был уволен с телеканала Sky Sports в январе за то, что в прямом эфире некорректно отозвался о девушке-лайнсмене. Разгоревшийся скандал заставил руководство EA принять меры, в результате чего озвучивать FIFA 12 пришлось его коллеге Алану Смиту.



Финальный свисток

– Ну вот, матч окончен, итоговый счет на табло, болельщики покидают трибуны.

– Это была незабываемая феерия футбола, Василий. Командам удалось показать первоклассный и, самое главное, качественный футбол. В завершении хотелось бы отметит упорство и целеустремленность обеих команд. Битва была достойной и, не побоюсь этого слова, равной, хотя пальма первенства в этом году заслуженно досталась FIFA.

– Я, в свою очередь, выражу благодарность тренерским составам. Пусть они чаще дарят нам зрелищные игры подобные этой.

– Это скорее вопрос выбора, коллега. Многим околоигровые сцены придутся вполне по вкусу, но в данном вопросе я с тобой вполне солидарен.

Внезапно игрок PES делает обрезку, и защитник FIFA разрезающим пасом, переводит мяч на половину соперника. Приняв пас, форвард стремительно рвется вперед

– Смотрите, друзья, что выделывает форвард FIFA! Совершено немыслимый забег к воротам противника. Как легко он обходит защитников за счет индивидуального мастерства, просто великолепно, а дриблинг какой!

– Глядя на такие моменты, невольно вспоминаешь Блохина, когда играя за сборную СССР, он без проблем обошел троих соперников. Там, кстати, все закончилось голом.

Пройдя нескольких защитников, игрок выходит один на один с вратарем

– Он уже в штрафной, Василий, перед ним только вратарь……ну….давай же…….будет бить……. удар……ГОООООООООЛ!!! Вот вам и индивидуальное мастерство, вот вам организованная и слаженная игра, вот доведенные до ума мелочи – все эти отдельные, казалось бы, аспекты вылились во вполне логичное завершение.

– Как ему вообще удалось развернуться и пробить по воротам? Места в штрафной оставалось меньше, чем утром в киевских маршрутках. Молодцы ребята!

– Браво FIFA! Болельщики и фанаты в восторге. Сколько не пытались игроки PES выглядеть достойно, демонстрируя борьбу на каждом участке поля, все равно удержать результат так и не удалось.

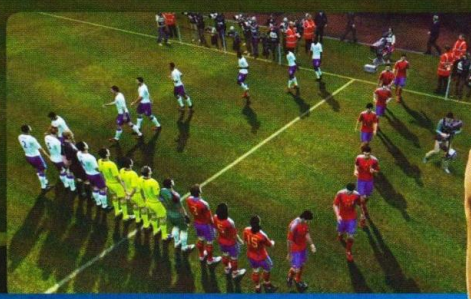
– Тренер еще не верит, что его команда проигрывает, хотя я его вполне понимаю. Сам, честно говоря, немного в шоке, но на табло уже безжалостно сверкает 1:0.

92-ая минута второго тайма

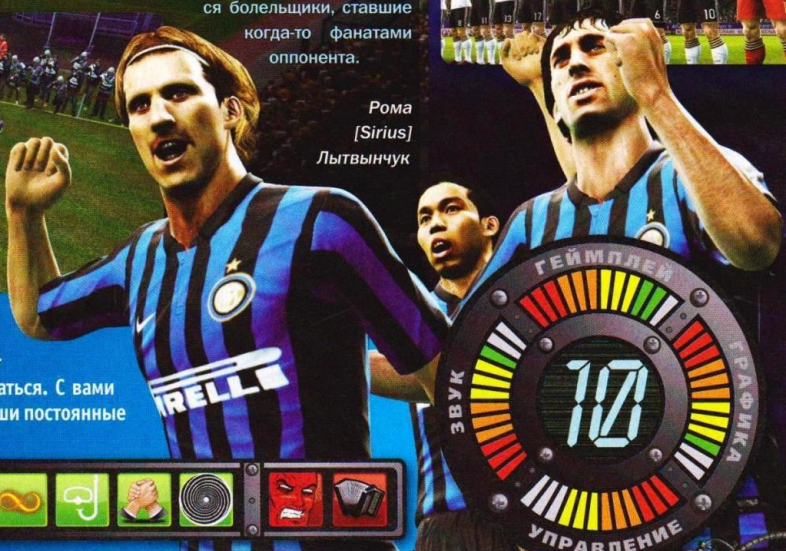
Поединок медленно подходит к концу, футболисты PES не перестают совершать бледные попытки атаковать

– Думаю, можно подводить какие-то итоги. Времени осталось слишком мало, добиться результативной ничьи вряд ли получится.

– Да, не сумела сегодня команда PES показать блистательный результат, а ведь пару сезонов назад для них это не составило бы большого труда. С уверенностью скажу одно – FIFA находится в очень хорошей форме. Мне кажется, еще пару таких сезонов и к команде вернутся все разуверившиеся болельщики, ставшие когда-то фанатами оппонента.



Рома [Sirius] Лытвынчук



– Эфирное время подходит к концу, и мы, дорогие друзья, вынуждены понемногу прощаться. Сможет ли PES взять реванш за поражение, покажет следующий сезон, а нам остается только его дождаться. С вами сегодня, как, впрочем, всегда, все 90 минут были ваши постоянные комментаторы, я, Василий Уткин…

– И я, Василий Соловьев. До новых встреч, ребята! Любите футбол! Пока!

– До новых встреч!

THE BINDING OF ISAAC

PC

TAKE IT ИЗЯ

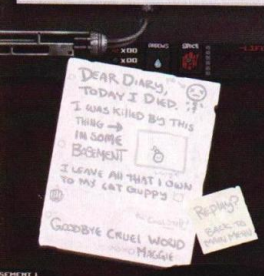
Жанр:
action/rpg/arcade

Разработчик:
Team Meat

Издатель:
Нет, цифровая дистрибуция

Системные требования:
Процессор: 2,5 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: совместимая с DirectX 9.0c
50 МБ на жестком диске

Если бы все игры в смысловом плане были похожи на The Binding of Isaac, их бы запретили. И суть далеко не в кровавости, неправильных мыслях или стиле. Просто Эдмунд Макмиллен заставляет всерьез задуматься – а кому нужно, чтобы ты много думал?

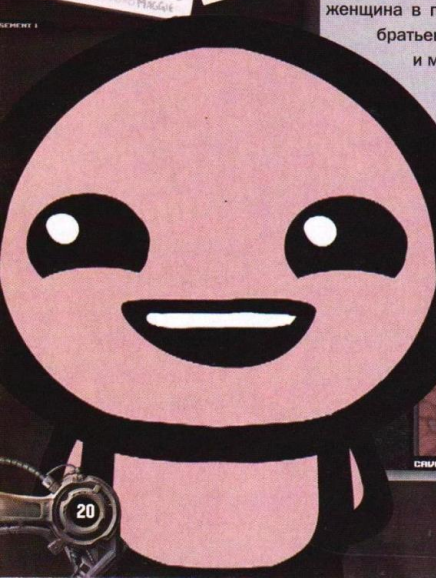


Смотрю в книгу, вижу кровищу

Хотел или нет – ты почти наверняка читал Библию и хотя бы отрывками припоминаешь историю о проверке веры Авраама, который в ее доказательство должен был убить собственного сына, Исаака. The Binding of Isaac трактует эту историю по-своему, добавляя оригинальные нотки: едкую сатиру, завлекание к диалогу и проблему психики.

Проблемы воспитания

Что Team Meat умеют делать, так это сюжетный бекграунд и оригинальных героев. Среди последних, собственно, – Исаак, а еще массивная женщина в платье в горошек (мама) и множество братьев-мутантов, плюс, вокруг одни подвалы и море, море крови. Мать постоянно смотрит по ТВ христианские передачи, а в это время ее сын тихо и мирно играет в своей комнате. В один прекрасный момент женщина слышит голос свыше, который объясняет ей, что ее отрок погряз во грехе и теперь должен умереть, чтобы она смогла доказать свою искреннюю веру. Ввиду полного отсутствия материнских чувств, наша пышечка почти сразу же берется за колюще-режущие предметы, направленные в сторону Исаака. Малыш же, сумев предвидеть опасность сбегает в подвал весь в слезах, где обнаруживает крайне нелицеприятные вещи, вроде братьев и сестер, которые, видимо, пали жертвой подобных религиозных «слабо?», мух и прочей нечисти, стремительно идущей на перехват малыша с целью сокращения его жизни.



Беспорядочное безумие

Фактически, в игре всего 6 уровней, но сложность местами, как и в другом проекте студии, Super Meat Boy, зашкаливает. Вроде рядовые противники и не пред-

ставляют собой источники проблем, но ровно до тех пор, пока их численность не превысит трех. Уничтожает вражину наш бравый Исаак при помощи собственных слез, бомб, а также множества других штук, которые удается найти во время своих похождений. К слову, уровни, состоящие из нескольких комнат, при каждой новой игре формируются заново, как и артефакты, так что реиграбельность здесь довольно высока. Выбор дополнительных предметов очень оригинальный – им проект наполнен до краев. На вооружении Исаак держит гнилую голову (работает как граната, отравляет врагов газом), волшебные грибы и вырванные зубы. Особой изюминки добавляет полное отсутствие сохранений, и нет смысла пытаться запомнить комбинации апгрейдов и путей прохождения, ведь нам постоянно подсовывают абсолютно новые локации и боссов. Последние, кстати, – существа очень интересные. Сражения с ними сложные, но характерно для игр от Эдмунда Макмиллена, но от того не менее увлекательные, учитывая разнообразие раздутых тел – начиная от некоего подобия человеческой многоножки и братьев близнецов, соединенных пуповиной, заканчивая мешком, изрыгающим мух и, конечно же, мамашей. Помимо обычных врагов и боссов в игре также есть мини-боссы, олицетворяющие смертные грехи: Похоть гоняется за персонажем со страшной скоростью, Обжорство испускает из распоротого брюха лучи смерти – ну, ты понял, и так далее.

Половина Team Meat

Эдмунд Макмиллен – главный независимый разработчик на этой планете, да простит нас Нотч. Он создал Gish, Super Meat Boy, помогал Джонатану Блоу в разработке гениального Braid. А теперь преподнес нам «Жертвоприношение Исаака». Трудно переоценить вклад этого человека в игры, учитывая его подход: несмотря на общую гамму и возможное этическое отторжение, его проекты в то же время затягивают и держат игрока в кресле долгие часы. И если до этого его игры были не столь наполнены смыслом, то The Binding of Isaac – кладезь в этом направлении. А еще он сделал игру под названием Cunt, описание и перевод которой можешь поискать на просторах интернета, если тебе, конечно, 18 лет исполнилось.

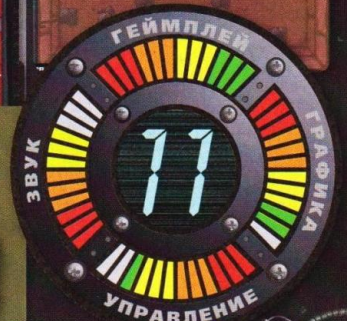
Прелесть жестокости

В отличие от упомянутого SMB, пальцы во время игры не завязываются в морские узлы. В этот раз все сделано по-человечески и просто: за передвижение отвечает стандартная комбинация WASD, а за атаку и ее направление отвечают стрелки клавиатуры. Стилистикой The Binding of Isaac очень напоминает своего прошлогоднего собрата, вместе с богатством и насыщенностью красок. Музыка как-то не особо цепляет, но учитывая возможность ее отдельного приобретения в Steam, видимо, это – чисто привередливость моего вкуса.

BoVVeR

Вердикт

Оригинальная и без преувеличения вдумчивая игра, на которую потратить каких-то 3 доллара не жалко и вообще проще простого, а вот оторваться – уже проблема. Приятно, когда ты получаешь не просто инди-игру на 3 часа, которую можно провести тайком вместо работы, а самый, что ни на есть, игровой самородок, который, несмотря на свой вид, пытается что-то донести и склонить игрока к размышлениям.



АНТИГЕРОИ

MIGHT & MAGIC HEROES VI

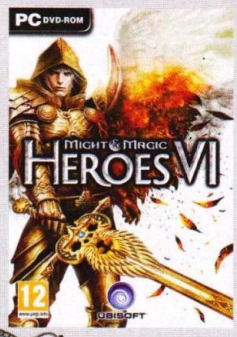
PC

Жанр:
TBS

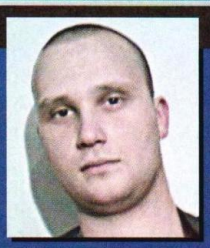
Разработчик:
Black Hole Entertainment

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: 2,0 Ггц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 1 Гб
8 Гб на жестком диске



За последние годы очень модным стало изречение «Хватит оглядываться и ныть о прошлом, надо двигаться вперед на всех парах!». Вот только почему-то это самое движение вперед оказывается петлянием зигзагами и впадением из одной крайности в другую. Как раз так и обстоит ситуация с легендарной серией «Герои Меча и Магии». По причине якобы плохих продаж пятой части у «Нивала», погрязшего в онлайне, отобрали права на разработку нового продолжения и передали венграм из Black Hole. Студия эта совсем даже не состоит из одних неумех, но пошаговые стратегии для нее, очевидно, совсем темный лес, что красноречиво доказывает Heroes VI.



Sirius

Выход новых «Героев» – всегда трепетное событие для поклонников серии «Меча и Магии». Ведь даже косвенные изменения могут сопровождаться как шквалом безжалостного гнева, так и всеобщим благословлением. Опробовав бету, я, как бородатый фанат игры, немного разочаровался, но в глубине души надеялся, что разработчики сумеют вернуть реку в привычное русло. Окончательный результат, к сожалению, оказался лишенным качественных изменений, а все недостатки беты как микробы под ободком унитаза остались на своих местах. Но говорить, что игра не удалась, думаю, не стоит. Ведь здесь присутствует полный набор современного геймера: хорошая графика, добротный сюжет, занятный геймплей. И уже из-за этого шестая часть обретет новых поклонников.

Но если рассматривать проект более детально, то внутри электронного кода рисуется немного иной игровой процесс. Все направленные на сражения элементы делают его dota-подобным, когда на первый план выходят уникальные (читай – по-разному прокаченные) герои, несущие геноцид сопернику. И все вроде бы должно быть неплохо, но ведь даже биться головой об стену иногда надоедает. Переизбыток сражений и совершенно неуместные изменения заставляют все больше с теплотой коситься в сторону каноничных третьих или, на худой конец, пятых «Героев».

Meditatio I

Что было необходимо для отличного продолжения отличной игры? Всего-то новый движок, новый сюжет и доля нововведений, не ставящих цель перекроить в геймплее все, что только можно. Вот только уверенность, что шестая часть будет хорошей игрой, улетучилась еще когда объявили первые данные о серьезных изменениях в механике геймплея. Бета и демоверсия окончательно убедили, что игру можно будет смело зачислять чуть ли не в гостеприимную выгребную яму рубрики «Ацтой». Ведь для исправления всех увиденных несоответствий геройской серии нужен был минимум год, а на такие издержки издатель, естественно, не пойдет, все равно посчитав свое святотатство новым хитом.

Meditatio II

Сюжет решили не развивать дальше, а, наоборот – в первый раз полноценное продолжение сделали приквелом к предыдущей части. Раньше такие флэшбэки были вполне уместны для адд-онов, но и в этот раз оказалось довольно интересно смотреть, какие события происходили в Асхане, когда династия Грифонов была еще обычными дворянами. Немного удивляет, что в такой набожной Империи, в дворянской семье спокойно себе поживают адепты магии, практикующие некромантию.

Сюжет в Героях никогда не был особо силен, но всегда отличался интересным спутником прохождения, – так получилось и в этот раз. Радует, что хотя бы построение кампании сделали по классическому стилю. Сначала идет пролог, в котором участвуют Герцог Грифон Вячеслав и его тетка-некромантесса Светлана. А дальше уже доступны на свободный выбор пять кампаний (да, фракций теперь столько же), в каждой из которых героем выступает один из пятерых детей Вячеслава, каждый с разной судьбой. А в конце идет даже не кампания, а большая миссия, в которой уже приходится изрядно напрячь мозги и потрепать себе нервы.

Meditatio III

Среди фракций присутствуют как уже стандартные Империя, Некроманты и Демоны, а также Непокорные Племена (те же орки и гоблиноиды). Пятая раса совершенно новая – стандартно она указывается как Святилище. Это сборище наг и прочих морских тварей, выполненное в ориентальном восточном стиле. Их главной фишкой является то, что если армия состоит только из бойцов с умением «Плавание», то герой может спокойно плавать по морям, без всяких штрафов.

Meditatio IV

Сказки сказками, но главное в «Героях» – это геймплей, над которым в шестой части надругались по самое не балуйся. В основном это касается экономической и стратегической составляющих. На протяжении всех игр серии каждой фракции для полноценного развития и закупки высокоуровневых юнитов был необходим определенный ресурс. Таким образом, геймер был просто обязан обеспечивать регулярный приток редкого ископаемого. На этом строилась стратегия экспансии на игровой карте, верхом которой был обрыв противнику «линий снабжения»: тотальный захват важных для него шахт. В Heroes VI замена четырех ресурсов одним универсальным не сделала игру динамичней, как нас заверяли, а наоборот, стало гораздо скучнее. К тому же, как упоминалось

Ise

Будто какое-то проклятье прицепилось к серии «Герои Меча и Магии». После третьей части вышло разочарование в виде 4-х «Героев», затем более-менее ограбельные «Герои 5». Что могло бы спасти серию? Только ее разработка командой 3DO в полном составе. Увы, такой расклад маловероятен, и в итоге, лично я получил то, что и ожидал, – провал шестой части. Может сама по себе игра и не плоха, и если бы она не имела к «Мечу и Магии» никакого отношения, то Black Hole создали замечательную поделку. Однако мы говорим о легендарной серии – эксперименты тут не уместны!

Геннадий [Vegas] Веселков,
главный судья WCG Украина

Пятых «Героев» пропустил, испугавшись ужасной четвертой части. Но комьюнити лестно отзывалось о Heroes VI, утверждая, что игра станет возвращением к старому, так что в нее играл с первого дня релиза, хотя пока не прошел. Впечатления только положительные: гейма отлично прорисована и очень похожа на старые добрые третьи «Герои», но с целой кучей приятных инноваций и интересными ветками развития персонажей.

в превью («Шпиль!» №9\2011), были введены заимствования из Disciples, что многих хардкорных фанатов доводит до белого каления. Ведь HoMM практически всегда были законодателем моды в пошаговых фэнтези-стратегиях, это всякие Disciples и Age of Wonders обзывались его клонами. Теперь города имеют определенный радиус влияния, и захватить шахты противника отныне не так-то просто – необходимо потратить до нескольких ходов. В экране города со времен беты тоже ничего не поменялось – тот же видеоролик, мачащий в окошке и демонстрирующий твое владение. У каждой твердыни есть несколько уникальных зданий, в основном повышающих характеристики героя, а вражеские поселки при захвате можно и даже необходимо перестроить под свою фракцию. Кто-то считает это кощунством, но такой прием был использован в популярнейшей модификации для HoMM 3 – In the Wake of Gods хоть и нарушает каноны, но был принят частью комьюнити на ура.

Meditatio V

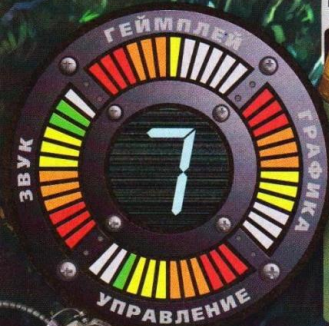
Основной интерфейс почти такой же, как и в пятой части, так что к нему нареканий нет. Впрочем, карта путешествий стала выглядеть уныло ввиду малого количества объектов на ней: вроде все необходимое присутствует, но все же чувствуется пустынность. На первый взгляд, меньше всего изменения коснулись боевой системы, однако и там виднеются приветики из Disciples 3 – позиции, дающие преимущества в характеристиках войскам или герою. Лечение теперь еще и воскрешает бойцов, да к тому же доступно низкоуровневым юнитам. Отказ от инициативы поначалу показался неплохим, ведь раньше и без нее было интересно играть, но, ощутив низкую динамику боев, безынициативность воспринимаешь в штыки. И самое главное фу – гильдии магов теперь нет, так что прокачивать заклинания приходится в умениях, ввиду чего класс Мага становится ощутимо слабее Воина. Сами умения поделены на Магические, Физические и особые Классовые умения. Последние открываются по мере прокачки героя, а также включают в себя умения Пути. Путь – это закос под мировоззрение у персонажей: колдуешь атакующие спеллы – двигаешься по Пути Крови и открываешь его умения; кастуешь защиту и лечение – идешь по Пути Слез.

Meditatio VI

Графика – то, к чему нельзя серьезно придраться. Ее красота особо подчеркивается высокой детализацией и отличной анимацией юнитов. Правда, лица героев больше похожи на задницы, да и дизайн слабых юнитов Некрополиса и Инферно отличается убожеством. Впрочем, стоит воздать хвалу Паулю Ромеро, насочинявшему отличных композиций, не забыв включить также и старые темы из самых первых частей.

Кстати, Ubisoft включила особый сервис Conflux, который нехило так обламывает любителей халявы и прочих флибустьеров. Только с аккаунтом на этом сервисе (который создается бесплатно, главное, чтобы была лицензионная копия игры) будет открыт режим Династии с доступом к ачивментам и созданию своих героев. К тому же, без него нельзя получить скрытую миссию, бонусных героев и артефакты Династии.

Blade.Runner



Вердикт

В выводе так и хочется сказать только одно слово – Degeneratio! Шестые Heroes – это заведомая порча и так довольно простой механики игры. А все ради чего? Банальное расширение круга покупателей. Самое мерзкое заключается в том, что вполне возможно продажи таки достигнут желаемых результатов. Впрочем, единственное, что больше всего радует в этой игре, – иллюзорная надежда на вероятность разработки десятой части ролевой игры M&M из-за размещения в названии шестых «Героев» Might & Magic перед Heroes.

ГЕРОИ ДЕТСТВА

Мне запомнилось чье-то старое изречение: «Увидев в названии игры словосочетание Might&Magic, в первую очередь, ожидаешь пошаговости и стратегичности с ролевым уклоном». Ну, экшны под заголовком M&M тоже были, но только такую игру как Clash of Heroes ветераны пошаговых битв и ролевого жанра еще не видывали.

PC | X360 | PS3 | NDS

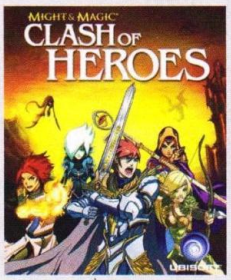
MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES

Жанр:
аркадная стратегия

Разработчик:
Capybara Games

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
1,6 ГБ на жестком диске



Не до конца забытое старое

А удивляться тут, собственно, нечему. Еще два года назад данная игра вышла на портативной консоли Nintendo DS. Так что многие приверженцы других платформ о ней, скорее всего, знать бы не знали, если бы в году нынешнем Ubisoft внезапно не решил сдуть с проекта пыль и издать уже на более серьезных консолях, а в сентябре список платформ пополнился ПК. Подобное переиздание, с переработкой графики, было с PSP-версиями God of War (о чем можно было почитать в предыдущем номере). Но в отличие от римейка похождений Кратоса, на карманных героев рядовые игроки сразу же обрушили шквал критики, что мол «Фу, анимешный стиль уродует мир M&M!» или «Да это просто раскрутка шестых «Героев»!». Что тут можно сказать – такие игры комфортно чувствуют себя, конечно же, на портативных консолях и по большей части на восточно-азиатском рынке. И таки да, выход PC-издания за пару недель до релиза Heroes VI – ни что иное, как способ быстро заработать лишних денег на фоне более серьезного проекта и громкого имени серии.

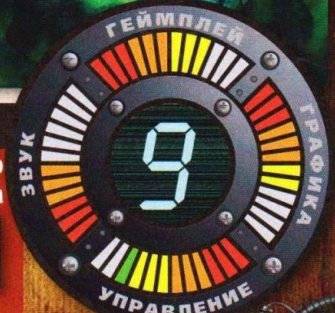
Герои меча и няшности

Описать сюжет можно двумя словами: детский сад. Хоть сценарий и является приквелом пятых «Героев» (флешбек на 40 лет назад), но ничего вменяемого от него ожидать не стоит. Очередное вторжение демонов, поссорившихся Лесной Альянс и Империю, ну и традиционные поиски могущественного артефакта. Хотя приятно увидеть совсем молодого Годрика, пускай даже в няшном стиле. Геймплей хоть и простой, но требует ресурсов от головного мозга ничуть не меньше, чем обычные HoMM. Его механика немного схожа с другой аркадной игрой – Puzzle Quest, только здесь формируются цветные линии направленной атаки из юнитов.

А нас – рать

Для победы в бою атаки должны наносить урон непосредственно герою противника. Юниты же играют не только нападающую, но и защитную роль, поглощая урон. Здесь уже чувствуется схожесть с хитом настольных игр – Magic: The Gathering. Нападать в тот же ход, когда сформирована атака, нельзя – это произойдет на следующем ходу игрока или даже через несколько. Готовая атака может быть сорвана простым уничтожением юнитов противником. В ходе игры попадаются не только битвы, но и, так сказать, специальные задания: формировать атаки в определенном направлении (в частности, это касается боссов) или же наоборот стараться не задеть важного персонажа. Бойцы бывают двух типов – обычные бесконечные и специальные, количество которых уменьшается при их гибели или удалении. Особых юнитов можно «заряжать» любыми обычными, главное чтобы подходили по цвету. А вот пополнить их ряды возможно только в определенных местах, так что следует их беречь.

Blade.Runner



Вердикт

Игра по-своему довольно интересна и придется по вкусу не только поклонникам Puzzle Quest. Также радует приятная 2D-графика. Но из-за однообразия геймплея она надоедает довольно быстро, что, впрочем, не мешает вернуться к ней с новым запалом немного позже.

ВОРУЙ, УБИВАЙ

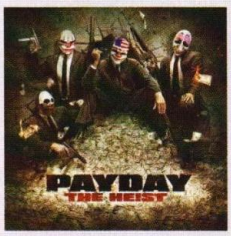
PC | PS3

Жанр:
Tactical FPS

Разработчик:
Overkill Software

Издатель:
Sony Online Entertainment

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



Студии GRIN на протяжении ее существования сопутствовал переменный успех: хотя их Ghost Recon Advanced Warfighter в свое время комфортно чувствовал себя в пентхаузе военных шутеров, среднячковый Bionic Commando, откровенно ацтойный Terminator: Salvation и проблемы с индивидуальными издателями почти на каждый проект привели разработчиков к банкротству.
Но не потерявшие надежду сотрудники GRIN переформировались в новую компанию Overkill Software, первой игрой которых стал аркадный симулятор ограбления банков Payday: The Heist.

Все плохо

Большинство крупных разработчиков нашли свое комфортное место в индустрии и стали концентрироваться на том, что лично им приносит успех. Ребята из Overkill несмотря на стаж, похоже, до сих пор находятся в поисках, стараясь найти нетронутую нишу и воспользоваться ею в коварных целях самообогащения и развлечения игроков. И хотя девственность этой ниши оспорима ограблениями и похождениями Kane & Lynch, именно Payday стал первым шутером, «всерьез» отнесшимся к игре за плохих парней.

Но это не «125 друзей Оушена», и закрученного в три петли сюжета ждать не стоит. Геймплею это идет в огромный плюс, так как отсутствие истории избавляет процесс от длинных монологов, драматических заставок и прочих сегментов, нагло забирающих управление у игрока. Вместо этого мы получаем 6 разнообразных миссий, разделенных на локальные задания и одно главное, выполнение которого сулит деньги и репутацию – местный аналог опыта, позволяющий открывать новое оружие и способности.

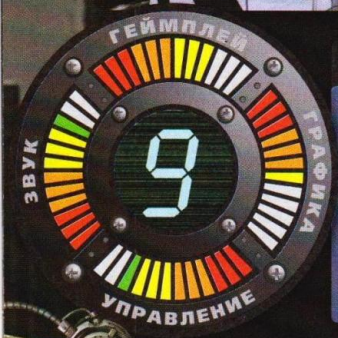
Гуртом легше і батька бити

Сами преступления веселее всего совершать в кооперативе на 4 человека, который по своему принципу напоминает смесь SWAT4 и Left 4 Dead. Перестрелки с охранниками и копами время от времени прерываются штурмами – местным эквивалентом лефтфордедовской орды, только вместо полчищ разъяренного пушечного мяса на тебя прет спецназ в бронежилетах. Payday с противниками не шутит: они не только хорошо прячутся и метко стреляют, но и не стесняются использовать дымовые гранаты и электрошок. Нервы щекочут не только пролетающие мимо пули, но и многочисленные баги, а отсутствие туториала часто оставляет грабителей с вопросом «а что делать дальше»? Но с поражениями приходит и опыт, а геймплей со временем становится интереснее и веселее, особенно если найти сыгранную команду.

Не отходя от кассы

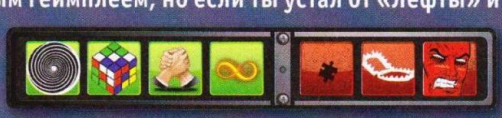
Перед нами один из классических случаев, когда графика действительно не играет роли, и для Payday это особенно важно, так как по современным меркам картинка не впечатляет ровно ничем. С другой стороны, и придраться толком не к чему – игра вовсе не уродлива, а все претензии к освещению, текстурам и анимациям можно списать на небольшой размер команды, работавшей над шутером. Зато озвучка персонажей приятно удивила – никогда не устаешь слышать железобетонный крик «это ограбление, всем лежать!», попутно управляя цивильными, беря заложников и обменивая их на респауны товарищей.

Butcher, ограбитель корованов



Вердикт

Даже если родители строго-настрого запретили тебе грабить банки, в жизни все стоит попробовать хоть раз, а Payday позволяет сделать это, не выходя из дома. Реальных денег ты не заработаешь, да и нервы можешь подпортить слегка недоработанным геймплеем, но если ты устал от «Лефты» и долго искал новый кооперативный шутер – твои поиски вполне могут закончиться здесь.



ЧУЖАЯ ДУША – ПОТЁМКИ

DARK SOULS

X360 | PS3

Жанр:
RPG

Разработчик:
From Software

Издатель:
Namco Bandai Games

Среди старшего поколения геймеров ходит сказание об уровнях сложности в играх: «современный средний – это старый легкий». Эта фраза всегда говорится с презрением в голосе, ведь только деды помнят, каково это было проходить действительно сложные игры, не имея под рукой интернета, гида, а порой и системы сохранений. Японский разработчик From Software прислушался к жалобам геймеров и в 2009 году выпустил шедевр под названием Demon's Souls. Dark Souls – не совсем сиквел, но скорее продолжатель грязного дела предшественника. Ты хотел сложности? Будет тебе сложность.

Включите свет

Неординарность игры ошеломляет с самого начала, когда тебя только знакомят с сеттингом. Ты не герой-спаситель и не разбойник-завоеватель. Ты – труп. Мертвец, застрявший в альтернативном и до ужаса мрачном мире, наполненном как себе подобными дохликами, так и зловещими демонами. И все они хотят убить тебя… снова. А потом снова и снова и снова – не даром слоган игры гласит: «готовься умирать». Большинство современных игр аккуратно ведут тебя за ручку и первый час геймплея обучают тебя осматриваться, ходить, приседать и всячески заниматься гимнастикой, пока ты отчаянно ищешь какой-нибудь топор и чью-нибудь голову, чтобы свести их вместе, пока смерть не разлучит их.

Из тьмы да во мрак

Dark Souls практически сходу бросает на твое незащищенное и невооруженное тело здорового босса, как будто цинично приговаривая «сам разберешься». И, как ни странно, разбираться оказывается невероятно интересно! Каждый противник в игре имеет свои силу и слабости, у каждого свое поведение и к каждому нужен индивидуальный подход, который тебе придется найти самому методом проб и многочисленных ошибок, большинство из которых идут вприпрыжку за ручку с экраном «Вы мертвы».

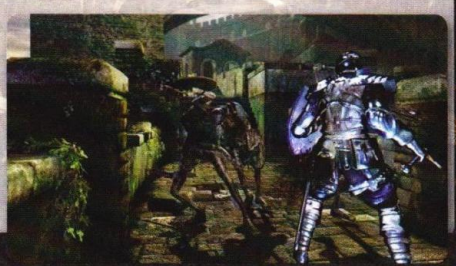
Но чем сложнее каждая из схваток и чем хитрее спрятана слабость противников, тем больше удовольствия получаешь от каждого убийства, и тем заботливее бережешь собранные души противников, являющиеся местным эквивалентом опыта. Их можно тратить у особых костров, также служащих чекпоинтами. С получением новых абилок и оружия герой становится сильнее, но и его недруги не забывают расти как в размерах, так и в количестве. Очень свободная система прокачки позволяет выбрать свой стиль игры: ты можешь быть как магом в доспехах и с топором, так и бравым воякой, который не стесняется метнуть фаербол-другой.

Вместе умирать веселей

Подобно Demon's Souls, в свою сессию можно призывать «фантом» другого игрока, или же самостоятельно вторгнуться в чужую сессию – как помогая, так и мешая друг другу при желании. В случае отсутствия подключения к сети или друзей с игрой, ИИ может взять контроль над фантомом, и справляется с этим на удивление хорошо.

И хотя лицезрение напарника возле тебя слегка успокаивает, мрачные локации открытого мира погружают в атмосферу одиночества и беспомощности, которые идут нога в ногу с готическим стилем графики и нагнетающей музыкой.

Butcher



Вердикт

Своим уникальным подходом к геймплею и садистской сложностью Dark Souls выделяется из толпы как игра, равных которой нет. Это РПГ для тех, кто любит пробивать свой путь к успеху и чужие черепа, но не боится получить и по своему собственному.

КОМАТОЗНИКИ НА ДОРОГАХ

ПК-версия Driver: San Francisco по любимой традиции Ubisoft задержалась на несколько недель, но мы все равно протестировали ее, чтобы убедиться: разница между ней и консольным аналогом незаметна.

DRIVER SAN FRANCISCO

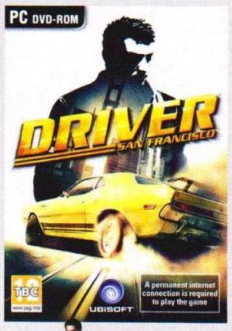
PC | PS3 | X360 | Wii

Жанр:
Action, Racing

Разработчик:
Ubisoft Reflections

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
5,8 ГБ на жестком диске



Телообменник

Новоиспеченный наследник культовой серии решил не продолжать уже давно проигранную битву с GTA. Он предпочел вернуться к истокам, в те славные добрые времена, когда пространство нашего протагониста было ограничено салоном автомобиля. Что, кстати, достаточно приятное ограничение: парни из Ubisoft Reflections действительно разбираются в автомобилях, и это сразу же понимаешь, как только видишь в игре Dodge Challenger R/T, Chevrolet Camaro SS и Ford Mustang Mach 1. Но тем, кто не разделяет восторга от классических американок, печалится рано: в их распоряжении более сотни лицензированных машин: от итальянских суперкаров до огромных фур и внедорожных багги.

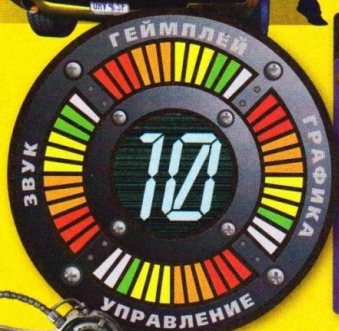
Если ты невнимательно читал прошлый номер, то не в курсе, что Driver: SF рассказывает фантастическую историю, произошедшую с Джоном Таннером спустя пару месяцев после событий третьей части. Пытаясь остановить сбежавшего преступника Джерико, наш герой вместе с напарником попадает в аварию. Коллега отделался небольшим испугом и ссадинами, а вот Джону повезло немного меньше – он впал в кому. Нашему протеже не приходится тратить много времени на осознание того, что он находится не в реальном мире, а в своем бурном воображении. Тут он открывает в себе суперспособности по вселению в водителей, разъезжающих по автострадам города.

If you're going to San Francisco...

Создатели дают в распоряжение игрока более трехсот километров дорог солнечного Сан-Франциско. Город в целом смотрится хорошо, картинка насыщена яркими теплыми тонами, но стоит подъехать к ближайшему зданию, как сразу же бросается в глаза его картонность, как-будто вместо многочисленных построек вся местность заполнена плоскими декорациями из театральной постановки. Не очень приятный момент, но, к счастью, игровой процесс его вдоволь компенсирует. Скучать на огромных территориях тебе не придется – повсюду разбросаны дополнительные и основные задания. Первые служат для получения «очков воли», являющихся местной валютой, с помощью которой можно покупать гаражи, автомобили и улучшения спецспособностей.

Перед началом основных миссий интересно послушать приправленные долей юмора диалоги, оперативно вводящие нас в курс дела происходящего. Каждое такое задание похоже на отдельный мини-рассказ или же эпизод в сериале. На пути к Джерико ты повстречаешь множество второстепенных персонажей, которым будут совсем не лишними феноменальные возможности и навыки вождения нашего героя.

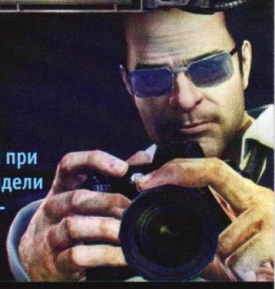
Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Ubisoft дала серии новое дыхание, сделав качественный гоночный экшн с захватывающим сюжетом и оригинальными примочками. Игра позволит тебе окунуться в мир головокружительных трюков, где машины, эти железные произведения искусства, являются не заурядным средством передвижения, а предметом получения чистого удовольствия и адреналина. Вдобавок безостановочное перемещение с одного автомобиля в другой способно удерживать интерес и напряжение игрока на достаточно высоком уровне в течение всей игры.

WILD, WILD WEST



Возвращение Уэста, главного героя первой части DR, на тропу войны с нежитью было очень мудрым решением при создании Off the Record, DLC к Dead Rising 2. Во-первых, это стало свидетельством того, что Capcom таки разглядели связь между гласом народа и его кошельком и вовремя прислушались к комьюнити, активно требовавшему новых зрелищ в исполнении старого протагониста. Во-вторых, на этот раз нас, к счастью, избавили от ненужного сопливо-слезливого соуса семейной драмы, под которым подавалось прошлогоднее блюдо – Dead Rising 2.

Отставить сопли!

Теперь нет несчастных девочек, остро нуждающихся в препарате, позволяющем отсрочить превращение в маленького кровожадного зомби. А также гордых вершителей правосудия, решивших выписать человечеству билет в один безрадостный конец в отместку за свой безжалостно истребленный этнос. В Off the Record эмоциональную опору успешно выпилили, но, как показала практика, после такого хирургического вмешательства конструкция осталась вполне устойчивой, а драма и патетика ушли из серии стройным шагом вместе с Чаком Грином. Взамен всего этого разработчики подарили нам те же пяльца, только в совершенно иной профиль: по сюжету, пока в торговом центре невезучего города Фортуна разворачиваются события второй части, одновременно где-то неподалеку, одев забавный костюмчик и вооружившись очередным чудом инженерной мысли, отстаивает свое жизненное право на лево и Фрэнк Уэст, пытаясь таким образом снова затащить на небосвод свою закатившуюся звезду.

Улыбнитесь, вас съедают

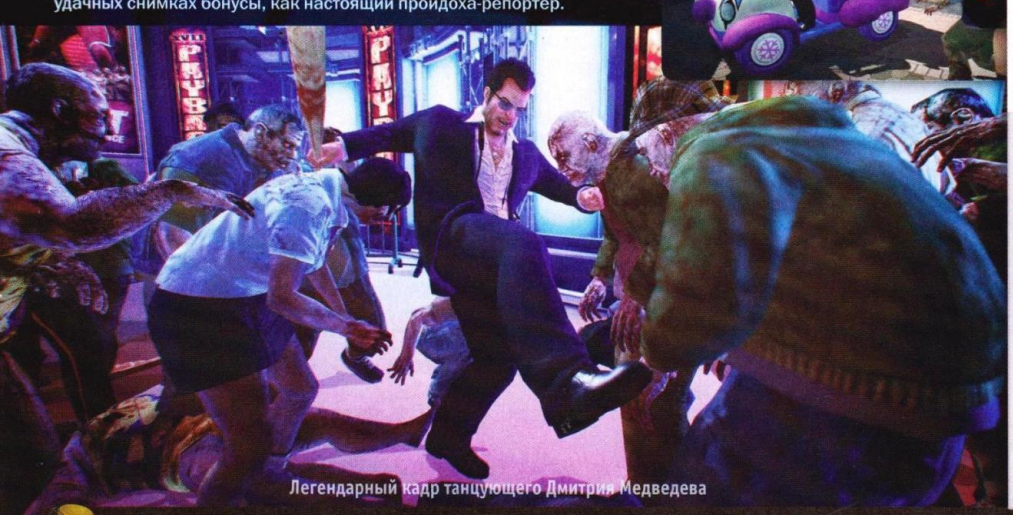
Если говорить о геймплее, то… тут особо и не о чем говорить, поскольку он ничем особенным не отличается от виденного в Dead Rising 2, а этот проект мы считаем довольно удачным. Разве что теперь главный герой может применить свой профессиональный скилл – фотосъемку. И хоть на этот раз камера – совершенно необязательный девайс, она по-прежнему придает остроты игровому процессу, ведь ты не просто составляешь альбом о своем путешествии, но и зарабатываешь на удачных снимках бонусы, как настоящий пройдоха-репортер.

Кооператив также не является самостоятельной темой для обсуждения. Просто в этом режиме ты можешь геройствовать не в одиночку, а с другом (и снова здравствуй, Чак Грин).

Пожалуй, самой заметной новацией дополнения стал режим Sandbox Mode, который позволяет исследовать игровой мир, причем без оглядки на время. Это приятный бонус, поскольку в Off the Record подсыпали новых локаций и приправили все это разнообразными, порой юморными заданиями, а также возможностью заработка.

Сам себе инженер

В остальном же – все очень в духе DR2: фарш из рандомных частей тел, непритязательные шуточки о «персональных массажерах», город, наполненный ароматом ходячей тухлятины… Ну и, конечно же, любимая Khai-Tosin'ом фишка этой игры – тысяча и одно невероятное инженерное решение по созданию всевозможного оружия для мясозаготовки мертвецов. Как и раньше, игроку позволяют совместить несовместимое и предлагают кого-то этим убить.



Легендарный кадр танцующего Дмитрия Медведева

Dead Rising 2: Off the Record

Жанр:
Action, Survival Horror

Разработчик:
Capcom Games Vancouver

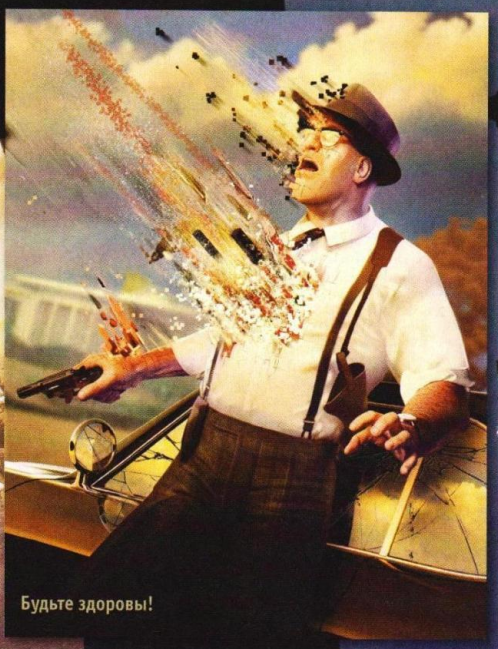
Издатель:
Capcom

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
8,5 ГБ на жестком диске

Вердикт

Если тебе довелось поиграть в предыдущую часть серии, то наверняка ты не захочешь пропустить Dead Rising 2: Off the Record. Но даже если ты лишь сейчас решил приобщиться к мировой подготовке геймеров к зомби-апокалипсису – поделку Capcom стоит поставить одной из первых в списке обучающих материалов. Ведь главное, что тут упор делается не на серьезные щи и философию, а на экшн и веселье.

МЫ ПРИШЛИ С ТИРОМ



Будьте здоровы!

XCOM

Жанр:
FPS

Разработчик:
2K Marin

Издатель:
2K Games

Дата выхода:
6 марта 2012

PC | PS3 | X360

Когда разработчик решает превратить стратегию в экшн – к этому относишься одновременно и с радостью, и со скептицизмом. С одной стороны, возможность взглянуть на любимую вселенную под другим углом повышает количество эндорфинов на сантиметр кубический головного мозга. С другой стороны, получается обычно какая-то запредельная туфта – при воспоминании о C&C Renegade вообще хочется закрыть лицо руками и плакать. Впрочем, у перерождения легендарной франшизы XCOM есть все шансы на успех.

Смена ориентации

Для многих фанатов первый шаг 2K Marin к возрождению любимой серии стал весьма неожиданным – разработчики кардинально сменили игровой жанр. Так что в следующем году тебя будет ожидать не что иное, как шутер от первого лица во вселенной XCOM. Данное решение просто повергло в шок ярых поклонников серии, заставив их растопырить ноздри, выпуская пар из ушей. Но любителей стрелялок такой поворот явно обрадует, особенно учитывая тот факт, что разработчики знают толк в шутерах: в прошлом году парни сделали превосходный BioShock 2.

Действие игры будет происходить в США начала 60-х годов, в один из самых оптимистических периодов в истории государства. Но спокойствие правительства начинает улетучиваться с появлением все новых и новых доказательств, свидетельствующих о постепенном внедрении пришельцев на нашу родную планету. Для сбора всевозможных сведений об инопланетных формах жизни был сформирован специальный отдел под названием X-COM, главой которого и назначен наш герой, Уильям Картер.

Истина где-то рядом

Отправной точкой для всех миссий послужит секретная штаб-квартира нашего отдела. Здесь мы сможем подобрать себе достойных напарников, заняться исследованием инопланетных технологий, позволяющих улучшать или же создавать новые виды вооружений и, собственно, найти подходящее задание на глобальной карте. Каждую миссию придется выбирать с особой тщательностью, ведь отдав предпочтение одной, ты уже не сможешь выполнить другую. Создатели заверяют, что данная вариативность позволит пройти игру дважды, а то и трижды, совершенно разными способами.

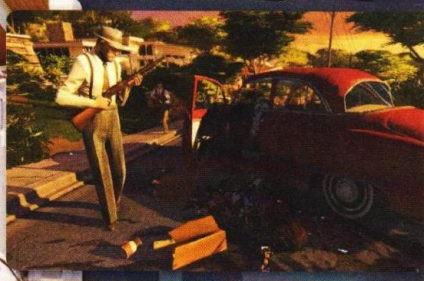
Нашему отряду предстоит противостоять так называемым Аутсайдерам – внеземному виду «живой технологии». Основной тип врагов этой цивилизации представляет собой черную жижу, принявшую человекоподобную форму. Негритята не стесняются сидеть, отстреливаясь, в укрытиях и пользоваться плодами футуристических технологий. Например, пришельцы будут часто укреплять свои позиции боевыми турелями, обезвредить которые можно, лишь обойдя их с тыла и уничтожив источник питания. Также ты не раз повстречаешь Титанов – больших, напоминающих Звезду Смерти, летающих роботов, которые могут в считанные секунды расплавить героя и его команду смертоносным лучом (если бы это увидел Джордж Лукас, он бы темной ночью в кровати перевернулся). Титаны, кстати, отлично демонстрируют систему разрушения различных объектов в игре, после их атак игровые декорации начинают напоминать руины. До уровня Battlefield: Bad Company 2, правда, в этом плане проект немного не дотягивает.

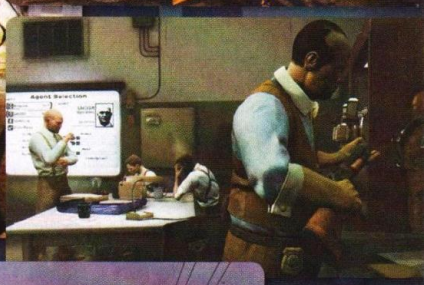
Самое приятное, что инопланетные технологии по старинке можно обратить против их же создателей. В арсенале Уильяма есть некое подо-

ШПИЛЬ!
METRO
LAST LIGHT

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
PS3
PlayStation 3

ШПИЛЬ!





Первопроходец

Не все знают, но предстоящая игра вселенной XCOM будет уже не первой, кто отличится отнюдь не православным для серии жанром. В 2001 году студия Infogrames выпустила шутер от третьего лица X-COM: Enforcer, поведавший нам о событиях, произошедших параллельно с историей оригинала. В игре нам давали поучаствовать в роли мощного робота Миротворца, который просто пачками истреблял всевозможных пришельцев с помощью огромного количества разнообразного оружия. Но, к несчастью, проект получился сыроватым и был холодно встречен большинством критиков.

бие миниатюрной черной дыры, засасывающей вражеские единицы техник, с последующим их возникновением на поле боя, но уже на твоей стороне. Оружие делится на два типа: классическое и футуристическое, «одолженное» у гуманоидов. То есть, ты сам вправе выбирать: лишать врагов жизни с помощью привычных дробовика и автомата или же размазать их по стенке какой-нибудь мега-лазерно-светящейся хреновиной.

Тактический подход

Дабы двое болванчиксв, входящих в состав твоей группы, не просто бегали туда-сюда, путаясь под ногами, создатели дали игроку возможность ими управлять. Отдавать приказы сопартийцам позволено при активации тактического режима, названного разработчиками Tactical view. После включения данной функции, мир вокруг замирает, как в рекламе одного йогурта, позволяя тебе трезво оценить сложившуюся ситуацию, указать место назначения членам твоей группы или же задействовать на выбранных целях спецспособности а-ля «энергетически щит» и «оглушение». В общем и целом, фишка очень напоминаем тактическую паузу из Mass Effect.

Агентов, ходящих за тобой по пятам, можно будет выбирать. В секретном бункере отдела XCOM хранятся личные дела доступных сотрудников, дающих полную информацию об их боевых навыках. Если твой напарник получил повышение уровня на одном из заданий, то здесь же можно будет улучшить один из его параметров: владение определенным видом оружия, стойкость, спецспособности и т.д. Создатели обещают набор специальных миссий, на которые позволено отправлять сопартийцев без прямого участия игрока, прямо как в Assassin's Creed: Brotherhood. Таким образом, агенты получают дополнительный опыт, увеличивают финансирование твоего отдела и приносят новые объекты для исследований.

Красота неземная

При рассмотрении графической составляющей игры сразу хочется рассказать не о технологическом аспекте, а о великолепной работе дизайнеров. На данный момент заметно, что разработчикам удалось отлично передать атмосферу тех времен, царившую на улицах США: аккуратно выстроенные в линию коттеджи с зелеными лужайками, огражденные низенькими белыми заборчиками, старинные машины на дорогах. Но постепенно, благодаря незваным гостям, идеалистический мир погружается в хаос, и мы наблюдаем экстраординарное слияние урбанистических пейзажей 60-х годов с инопланетными технологиями. Подобный контраст не оставит равнодушным даже самого бесстрастного геймера и напомнит о Resistance.

Марсианский Prince

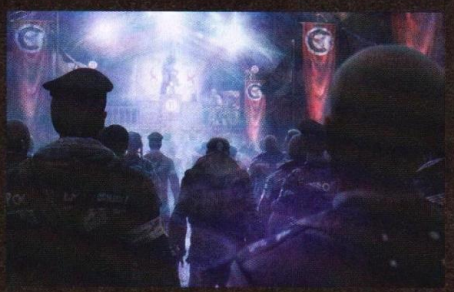
НАШ ПРОГНОЗ

10\12

Ждать нового творения от 2K Marin как истинного продолжателя серии явно не стоит: игра будет представлять собой совершенно иной продукт. Есть смысл ожидать от нового XCOM увлекательных перестрелок с космическими супостатами, интересного нелинейного сюжета, жужжащих и свистящих футуристических штуковин и судебного иска со стороны Джорджа Лукаса. Будет интересно.

Обычный московский пейзаж в час-пик

ВИХІД НА ЛІВУ ПЛАТФОРМУ



METRO LAST LIGHT

PC | PS3 | X360 | Wii U

Жанр:
FPS\Horror

Разработчик:
4A Games

Издатель:
THQ

Дата выхода:
2012 г.

Мы заехали в гости к 4A Games, чтобы подробно расспросить девелоперов о том, не пострадает ли от мультиплатформенности их грядущая Metro: Last Light, и узнали, чего стоит на самом деле ждать от этой игры. А еще мы поговорили о гейминдустрии в Украине и красивых девушках.

Свет в конце туннеля

Разработчики обещают сохранить все лучшее, что было в Metro 2033 (игронизации одноименного романа Дмитрия Глуховского), и исправить некоторые существующие недостатки – искусственный интеллект противников станет еще умнее и перестанет глючить, а оптимизация движка поможет наслаждаться постапокалиптической красотой московского метрополитена без слез и пыток не очень мощного железа. Главным героем Metro: Last Light вновь будет Артем, которому на этот раз придется предотвратить гражданскую войну между обитателями разных станций московского метро. По словам 4A Games, стэлс-миссии останутся на должном уровне, а перестрелки станут еще зрелищнее. Кстати, в сиквеле пострелять можно будет и в полноценном мультиплеере. Сингл будет протяжностью в не один десяток уровней – мы тайно подсмотрели план игры на данном этапе разработки, но точное количество сообщать тебе не будем во избежание спойлеров.

Кто эти люди?

Несмотря на то, что на счету 4A Games лишь одна выпущенная игра (подсказываем: Metro 2033), эти разработчики – ветераны индустрии. Студия образовалась в начале 2006 года выходцами из GSC Game World, которые преимущественно работали над S.T.A.L.K.E.R. Позднее к команде присоединись перебежчики из других именитых отечественных студий вроде Deep Shadows. Успех 4A Games на лицо – громко стрельнувший во всем мире дебют, собственный движок, не уступающий зарубежным аналогам, работа с консолями последнего поколения и неслабое расширение штата: сегодня в студии работает 73 человека.

Властелины подземелий

Каленым железом мы попытались вытянуть секреты Last Light из креативного директора 4A Games **Андрея [Проф] Прохорова**, главного дизайнера игры **Вячеслава Аристова** и ведущего дизайнера **Евгения Федорца**. Парни всячески отнекивались – мол, мы ничего ни о каком «Метро» не знаем и вообще THQ нас убьет, если мы сболтнем лишнего – но все-таки пролили немного света на Last Light.

Слева направо: Проф, Слава, Женя

Дмитрий Глуховский принимает участие в создании сиквела?

Проф: Да, мы сотрудничали на этапе создания сценария, поскольку возникла проблема с сюжетом. Ведь мы решили продолжать тот же подход, что и в первой части, вторая книга Глуховского «Метро 2034» с четырьмя персонажами (девочкой, стариком, Хантером и мальчиком-флейтистом) никак не подходила. Так что в результате мы решили продолжить историю Артема, и совместно с Глуховским создали новый сценарий. Ведь раз Темных уничтожили – должна быть новая опасность.

Слава: Да, мы посетили с ним несколько хороших баров в Москве. *(смеется)*

Какая концовка первой части будет считаться каноничной?

Проф: Согласно статистике из Стима, была выбрана концовка, к которой пришло больше всего – 90% – игроков. Это агрессивная концовка, стандартная книжная – уничтожение Темных.

Почему игра будет называться Metro: Last Light? Такое название обычно выбирают для экспаншена, а не полноценного продолжения, да и фанаты заранее окрестили сиквел «Метро 2034»...

Слава: Такое название было выбрано, чтобы подчеркнуть: игра отошла от книги. Чтобы люди, читающие Глуховского и решившие запустить Last Light, не путались: это отдельная история. К тому же, такое название отражает и главную загадку сюжета.

Проф: Кстати, по мнению издателя, цифра в названии – 2034 – больше бы намекнула на адд-он.

Женя: Ну и глупо было бы назвать игру «Метро 2033 – 2». *(все смеются)*

Слава: В любом случае, Last Light – это полноценная игра, с кучей улучшений и добавок.

А какие улучшения? Судя по трейлеру, вы собираетесь прикрутить элементов как в Bulletstorm – больше стрельбы, меньше атмосферности...

Проф: Действительно, такое впечатление может сложиться из-за нашего ролика, который мы презентовали еще на E3. Форумы по этому поводу устраивают дикий вой. Важно понимать: мы готовили видео для короткой презентации. Ну, представь себе, что эти 12 минут все сводилось бы к тому, как ты шляешься по тоннелям: крыски бегают, темно, атмосферно. Но не годится для выставки. Так что мы сделали нарезку ураганного экшна, и со стэлсом, и со зрелищным шутером.

Женя: Да, напирали в основном на wow-эффект.

То есть, паника была напрасной: не будете акцентироваться на казуальной аудитории?

Проф: Это будет то же «Метро», только лучше. Мы кардинально не меняли подход к игре. Все положительные моменты, которые были, останутся. А проблемы с ИИ, проблемы с недопонимани-

4Аткравения от Андрея Прохорова

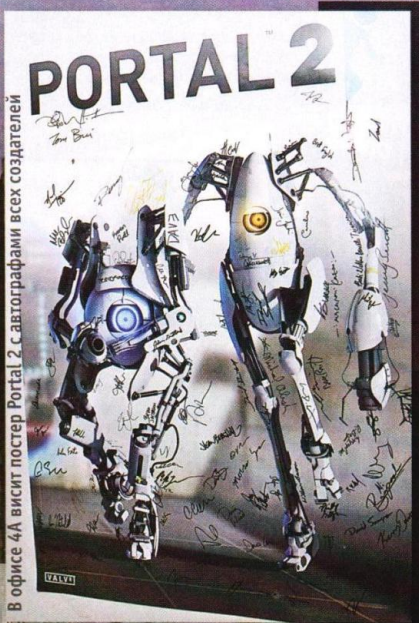
Last Light будет все тем же Metro 2033, только круче

На первом «Метро» мы заработали ноль

Valve – шикарная фирма.

Мы – самая лучшая студия в СНГ

Там нет НИ ОДНОГО менеджера



В офисе 4А висит постер Portal 2 с автографами всех создателей

ем как стреляет оружие – это все будет исправлено.

Женя: Мы не собираемся казуализировать Last Light, но мы точно сделаем его куда удобнее и интуитивнее. Чтобы не было каких-то поднавороченных систем, которые игроку не объясняются.

Проф: Вот для примера – система многослойного бронирования из первой части. Все что висит на каком-либо персонаже – автоматный рожок, аптечка, броненакладка – все это имеет степень бронирования. В оригинале мы решили оставить эту чудесную систему игроку без объяснений, для самостоятельного знакомства. В результате – куча гневных криков о том, что это полное свинство – тратить на одного непися 20 патронов. В Call of Duty люди-то умирают от 2–3 попаданий.

Первая часть Metro показала, что свет играет в геймплее очень важную роль. Может, в сиквеле большее значение приобретет звук? Например, банки со стеклом, которые раньше выдавали местонахождение игрока, теперь можно будет использовать для обнаружения противников?

Проф: Мы добавили систему эхо, классное такое 3D-эхо. И вообще сделали со звуком кучу разных наворотов.

Слава: Но это не очень влияет на геймплей – скорее добавляет атмосферы.

Проф: А вот свет будет по-прежнему важен. Название об этом намекает.

Слава: Наше динамическое освещение ограничивается только количеством полигонов в кадре. Так что мы разгулялись: игроку придется выкручивать лампочки, тушить костры – не только для погружения в атмосферу, но и для получения преимущества в бою. Фонарик тоже будет играть куда большую роль, так как будет пересмотрена реакция людей и монстров на свет.

Монстры – это же очень классно. Какие новшества в зоопарке? А в арсенале?

Слава: Те, кто смотрел последнее видео, знают, что Носачи стали выглядеть гораздо брутальнее. Да и новых, в том числе и здоровых, чудовищ в следующей части хватает. Мы добавили боссов, но не таких как в God of War – «нажал Y – выколол глаза». С боссами придется сражаться по-честному, как и с остальными врагами, используя навыки передвижения и стрельбы, но при этом будет, на что посмотреть. Соответственно, и арсенал расширен.

Проф: Ни одного нового монстра не добавлено по принципу ctrl+c – ctrl+v. Мы не просто поменяли анимацию модели и звук…

Слава: У нас был настоящий кастинг!

Как в «Дом-2»?

Слава: Да. Потому что во время разработки игра проходит стадии так называемого фучур-ката. Мы делаем «Метро», вторую часть – окей, пошла наработка базы идей, планирование уровней, первичный и вторичный сюжет, какие будут противники. На выходе мы имеем 30 уровней, 10 новых врагов и 5 новых способностей. Это круто звучит, но затянется на пять лет разработки. А у нас есть только два года и две новые платформы, плюс сетевой режим, и в результате запланированное сжимается до 10% от изначального объема. Разумеется, остается то, что максимально непохоже, что отличается, что по-новому графически раскроет мир и принесет новизну в проект. По такому принципу отбирались монстры и арсенал. В первой части было много классных пушек, но был небольшой дисбаланс между стэлсовым и обычным оружием. Мы постарались подыскать для каждого оружия определенную нишу. «А давайте в этом моменте пофигачим из пулемета!»

Проф: «А давайте!» *(все смеются)*

Можно подробнее о свежатине в средствах пацификации?

Слава: А гатлинг из видео тебе не понравился?

Проф: На самом деле, каждая уважающая себя игра должна иметь миниган. Но у нас это еще и смесь с будильником. У него пружинный взвод блока раскрутки стволов – обычно используется заряд от аккумулятора, но в мире «Метро» нет такого количества энергии. И поскольку это не всегда удобно – пружинку взводить – на гатлинг можно будет поставить апгрейд с маленьким бензиновым двигателем. *Дрынь-дынь-дынь-дынь!* Это дым, это звук, но при этом стволы крутятся отлично. В мультиплеере должно быть очень фаново, когда слышишь приближение мощного дяди с таким вооружением, и при этом ты имеешь шанс и время спрятаться.

Финансовая система будет переработана? Довоенных патронов будет больше или меньше?

На этой стене – полная схема Last Light

Зато под утро в московських ночных клубах становится так тихо, что слышно, как сужаются зрачки

Слава: Это вопрос баланса и уровня сложности. Торговля остается, валюта – по-прежнему патроны. Обменок и точек торговли будет больше.

Женя: В первой части не всегда получалось из-за развития сюжета слишком часто посещать торговца. В сиквеле мы вместе с Глуховским следили, чтобы из-за сюжета геймплейные элементы страдали меньше. Мы идем на поводу у сюжета, чтобы сделать прохождение интересным, но в то же время дать больше возможностей кастомизации вооружения, продажи ненужных патронов, закупки необходимой амуниции и апгрейда пушек. Появится апдейд стволов: не надо будет их полностью менять на новые: можно просто поставить какую-то крутую хрень на свой старый шмайсер. Еще в первой части была проблема недопонимания некоторых механик в плане амуниций, поэтому для многих людей торговля была по большому счету закрыта – им ни на что не хватало денег. В сиквеле игрокам будет проще экономить патроны и продавать лишнее.

Вторая часть, похоже, будет еще красивее, чем оригинал – приятно, что можно отечественных разработчиков ставить по качеству картинки на один уровень с Crytek. Но как у сиквела будут дела с оптимизацией?

Проф: Да, мы всегда хотели делать красивые игры. Мы боремся за графический Олимп уже 10 лет. Наша технология 4A Engine способна на такие подвиги и готова дать фору другим движкам. Технологически мы всех опережаем, но в некоторых аспектах нам не хватает профессионалов. Call of Duty может показать вышку – ну не отличишь от настоящей. А присмотришься – там всего восемь полигонов. Восемь! А у нас все это будет отмоделено по-полной, и движок тянет. Нам здесь не хватает опыта: мы пришли в индустрию на 15–20 лет позже, и сейчас западные дядьки научились даже на простых технологиях делать хорошую картинку. Технологически мы на уровне со всеми крутейшими движками мира – и даже обогнали старичка Unreal, который – *кхе-кхе-кхе*, но все равно красиво все делает, хоть и со статистическим освещением 15-летней давности.

Нехватка опыта – в этом главная проблема отечественной индустрии?

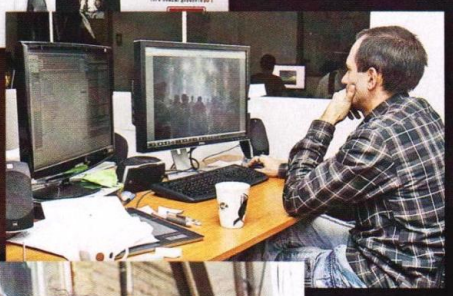
Проф: Главная проблема отечественного геймдева – нет притока новой крови. Все главные украинские проекты по большому счету делали одни и те же люди. Были Deep Shadows, был Vogster – у них получился неплохой старт. А сейчас из интересного остались: мы – простите, на первом месте; GSC еще держутся на былом величии, Creoteam – весьма толковые ребята, украинские офисы Crytek и Ubisoft, которые толком не поймешь, что делают (аутсорс для главных подразделений?). И все. Впрочем, в России ситуация намного хуже.

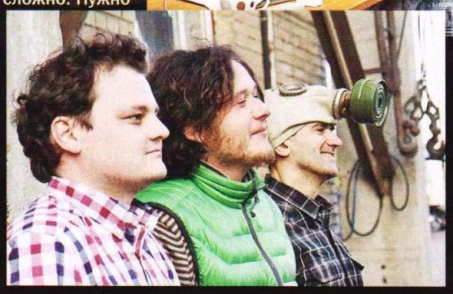
Насколько сложно было разрабатывать игру для консолей нынешнего поколения?

Слава: Первый опыт в первом «Метро» – это было для нас совершенно новое. Сидишь и думаешь – «Xbox… что такое Xbox?». И не имеешь никакого понятия. Играешь в другие проекты, но особенностей не понимаешь. Но на самом деле, потратив огромное количество времени и труда, мы справились. Да, возникают сложности с оптимизацией – чтобы картинка была классной, чтобы играть было удобно. В конце разработки наступает момент, который и играет на руку девелоперам, и очень треплет им нервы. Это сертификация. Чтобы выпустить игру на консоли, ты должен отнести

Еще больше эксклюзива о Metro: Last Light в видеоинтервью на Шпиль!-DVD

ее билд в Microsoft, Sony или Nintendo и пройти там сертификацию, которая длится несколько недель. После этой процедуры из, например, 350 пунктов (от количества fps до стабильности) никаких изменений в игру вносить нельзя – в противном случае придется сертифицироваться заново. Такие жесткие меры предусмотрены для того, чтобы сделать жизнь консольных геймеров максимально комфортной. Требование к качеству не дает разработчикам халтурить, но и подготовиться ко всем 350 пунктам в первый раз лично нам было достаточно сложно. Нужно проверять огромное количество мелочей: какие окошки будут показываться, какое время загрузки, какие надписи будут всплывать. Просто «Вставьте джойстик», например, не годится: нужно чтоб было «Вставьте Xbox-контроллер». Ошибок нельзя допускать – в этом сложность разработки на консоли.





Чем будут отличаться консольные и ПК-версии?

Слава: Это будет одна и та же игра на всех платформах. Разве что владельцы мощных компьютеров получат картинку получше, чем на консолях – ПК уже обогнали приставки по железякам. Зато оптимизация под приставки позволит и владельцам более слабых машин наслаждаться красотой: 30 fps новая «Метро» будет выдавать на среднем «писюке», так что к моменту выхода игры ПК-геймерам не стоит ожидать проблем с тормозами.

Wii U…

Проф: Это больной вопрос…

Слава: Ну, не очень больной. Выход на Wii U будет, и не будет проблем с портированием, по словам нашего программиста, для этой платформы. Есть проблема дизайнерская из-за нестандартного управления Wii U – отдельного вынесенного экрана. Можно пообещать, что там будет инвентарь или весь интерфейс, но с другой стороны посмотришь – это тупо. На мониторе это все умещается шикарно, не портя картинку, а если перевести интерфейс на контроллер – тебе придется постоянно смотреть себе на колени.

Проф: Есть идеи – поместить туда прибор ночного зрения, тепловизор, оптические прицелы и так далее.

Слава: Но главная фишка, что играть в «Метро» можно будет и в туалете. *(все смеются)*

Last Light будет не последней частью серии?

Женя: Пока об этом сложно говорить…

Проф: Если сиквел будет суперуспешным, и потребуется продолжение – мы будем его делать. Но у нас пока есть масса других идей, которые тоже хотелось бы воплотить в жизнь, чтобы не быть студией одной игры.

Слава: В будущем мы не хотим зацикливаться на постапокалипсисе и быть личной гордостью Дмитрия Глуховского *(все смеются)*. Часть идей мы обыгрываем во вселенной Metro, но и другие миры откроют немалые перспективы. Но мы пока не очень задумываемся об этом, чтобы не разрывать свое сознание. Если ты делаешь одну игру и думаешь о второй – ты налажаешь и там и там.

Но по секрету между нами, чего ждать от вас после сиквела «Метро»?

Проф: У нас ампулы с ядом вставлены в зубы – мы не признаемся.

Слава: Мы точно не сядем делать гонки – у нас есть определенный опыт в разработке и открытого мира, и закрытого мира, и шутера, и с видом от первого лица, и от третьего. Как дизайнеру, мне кажется, что перспективу взгляда игрока пора менять. Новый проект позволит нам поэкспериментировать по новой для подачи мощного сюжета, наратива, чтобы игрок мог себя ассоциировать с персонажем.

Проф: А по секрету мы можем сказать, что мы все – любители фантастики и с удовольствием смотрим на звездное небо. Это дает землянам столько возможностей…

Женя: Но вариант эротического ММО мы тоже не отвергаем. *(все смеются)*

Metro – постапокалипсис, S.T.A.L.K.E.R. – локальный постапокалипсис. Можно еще и Collapse вспомнить. Это такая украинская геймтрадиция – делать игры о конце света?

Слава: Все выросли на Fallout же…

Проф: Корни глубже. Корни в местном менталитете. Вот брат Славы, который работает в Valve, нудил: «Ребята, ну хватит апокалипсиса, сделайте что-нибудь другое прикольное». Он не был в Украине 4 года, и когда вернулся, говорит: «Я теперь, вообще-то, понимаю, почему тут мысли только о постапокалпсисе». Отвечаю: «Да ладно, зато у нас сколько девушек в стране красивых». «Да, я уже и забыл, какие они тут красивые, – соглашается брат Славы, – Но они… как цветы на кладбище».

Ростислав Малько

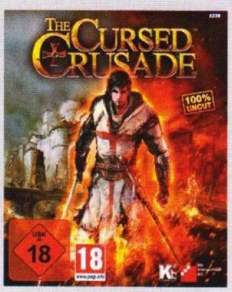
ПОСТАВИТЬ КРЕСТ

Жанр:
Action\Slasher\Boredom

Разработчик:
Kylotonn Games

Издатель:
dtp entertainment AG

PC | PS3 | X360



Придерживаясь золотого правила, прописывающего родственные связи краткости и таланта, традиционный слешер скармливает игроку необходимую для мотивации историю в духе «Меня зовут Большой Качек. Я мирно пил йогурт и жил радостно, пока враги не сожгли родную хату и не убили всю мою родню. Теперь я буду мстить». Cursed Crusade почему-то постеснялся такого подхода, и бравурно покачивая бицепсами, решил изобразить из себя тонкую интересную натуру. Увы, такое хорошо получается только у Вина Дизеля.

У природы нет плохих походов

Главная беда Cursed Crusade в том, что он даже не старается кратко объяснить, почему нужно бить именно этих вот негодяев. Более того, игра растягивает часть о «Меня зовут Большой Качек» на пяток трехминутных заставок подряд. Все это время главные герои чешут языками, обмениваясь километрами затянутых, скучных и при этом абсолютно несущественных диалогов. Но отмучив 5 минут пустой болтовни, игрок не получает давно желанную возможность самолично укомплектовать паром через реку Стикс – начинается следующая заставка: персонажи вступают в незрелищные битвы, опять-таки абсолютно неуместные. А потом начинается еще одна серия бла-бла-бла, а за ней – очередная криво поставленная битва. Игрок чувствует себя лишним, сидит, с изумлением задаваясь вопросом «А когда на кнопки-то дадите понажимать?». Видно, что разработчики очень хотели выдать свою поделку за чуть ли не рыцарскую балладу в форме высокохудожественного кино (в титрах даже значится Written&Directed by – ну прям Голливуд), но эффект получился, как если бы Гордон Фримен все свои похождения сопровождал пошлыми шутками и матерщиной в духе Дюка Нюкема. Мало того, что слешеру не нужны наполненные драмой сорокаминутные вставки ни о чем, так еще и Kylotonn Games – не Quantic Dream.

В результате с каждой минутой в тебе крепнет уверенность, что раз Cursed Crusade так самозабвенно играет сам в себя, наверное, нужно ему не мешать…

Prince

Поначалу Cursed Crusade вызывает симпатию: в основном за счет большого количества комбо-ударов для различного вида вооружения. Но ближе к половине игра начинает приедаться, по сути, не привнося ничего нового в геймплей, а затянутые кат-сцены начинают серьезно раздражать. Играть можно попробовать разве что с приятелем, но никак не в одиночку.

Что ты несешь?!

Когда, наконец, дорываешься до моментов игры, в которых для разнообразия

Историческая справка

Крестовые походы – серия военных походов из Западной Европы общим количеством около десятка, направленных против мусульман, язычников, православных государств и различных еретических движений. Целью первых крестовых походов было освобождение Палестины, в первую очередь Иерусалима (с Гробом Господним), от турок-сельджуков. Однако позднее крестовые походы велись и ради обращения в христианство язычников Прибалтики, подавления еретических и антиклерикальных течений в Европе или решения политических задач пап. За время всех походов (1095–1270) погибло в общей сложности 200–300 тысяч человек. Примерно столько же умерло от скуки при прохождении Cursed Crusade.

дают поприниматься участие, понимаешь, что картина и тут не менее плачевная. Стоит признать: несмотря на всю свою занудную неспешность, игровой процесс не лишен интересных моментов, большинство из которых заключается в возможности менять стиль сражения, вооружаясь то двуручным мечом, то двумя одноручными, а то и вообще схватить булаву, щит, копье или арбалет. И хоть машут главные герои мечами как надо, при выполнении комбо заметна некая деревянность, и вообще битвы постоянно спотыкаются о перебои в динамике и несносный баланс. Кстати, новые комбо можно открывать, получая очки опыта, но процесс этот вводит игрока в жуткие дебри, лишая какого-либо компаса, способного подсказать, какой из предложенных вариантов стоит качать, а какой – нет.

«Демонические» экшн-сиквенции выглядят никак, а на первых порах вообще не дают понять, что происходит. А желание продолжать тухнет с каждой минутой, и даже возможность пройти игру в кооперативе не способно стать воспламеняющей искрой.

Походные условия

Общей трухлявости соответствует и морщинистая графика с невнятными спецэффектами. Визуализация преимущественно стоит на паперти и просит милостыню в виде пары лишних текстур; озвучка отличается феноменальной бездушностью, а физика создает четкое впечатление, что все в игре сделано из каучука.

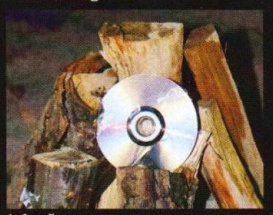
Nomad

Вердикт

Бывает, встречаешь в библиотеке симпатичную девушку, и она такая сразу тебе «А поехали ко мне». Ты едешь с ней на другой конец города, преисполненный надеждой и пытаешься вспомнить, насколько дырявые на тебе сегодня носки. Но у нее дома подруга неожиданно меняет безудержную страсть на неслабую серию задушевных рассказов о своей жизни, разбавленных просмотром альбомов с ее фотографиями с самого раннего детства и до нынешнего дня. Сцепив зубы, вытерпев снимки с трех поездок в Турцию и дождавшись, когда девушка насытится делением информации, и можно приступать... Ты вдруг с ужасом понимаешь: желанная подруга – скучное бревно без малейшего представления о прекрасном, но зато с синдромом Паркинсона и шизофренией. Да и зовут ее очень странно – Cursed Crusade.

Уничтожение ацтоя

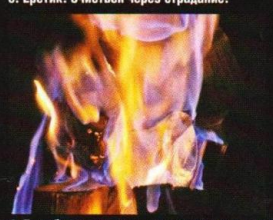
В Battle: Los Angeles для уничтожения пришельцев используют спецназовцев. Мы использовали Fox'a, редакционного спецназовца, для уничтожения Battle: Los Angeles.



1. Ацтой размещен на постаменте и надежно закреплен

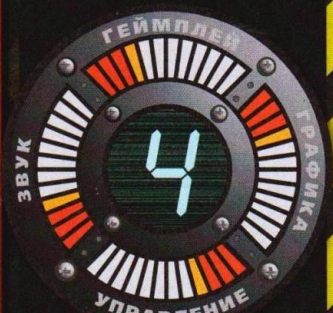
2. Жидкость для розжига помогает в праведном деле

3. Еретик! Очисться через страдание!



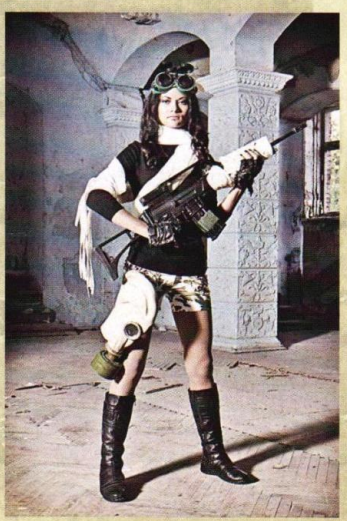
4. Твое бренное пластиковоетело уничтожено, но душа – прощена!

5. Аминь!



MISS ШПИЛЬ! ОСЕНЬ

Вдохновившись темой этого номера и своровав из офиса 4A Games противогаз да защитные очки, мы отправились с очередной красивой девушкой в заброшенный кинотеатр. И результат перед тобой: осенняя Мисс Шпиль! из постапокалипсиса.



Имя: Анастасия

Год выпуска: 1992

Город: Киев

Любимая игра: Vampire: The Masquerade

В Контакте: vk.com/eudaimoniasick

ИЩИ БОЛЬШИЕ ФОТОГРАФИИ НА САЙТЕ SHPIL.COM.UA

– Как думаешь, кто сможет выжить при Конце Света?

– Надеюсь, ничто и никто не выживет. *(смеется)*

– Откуда такой «оптимизм» и «человеколюбие»?

– Люди – жестокие, эгоистичные существа, обладающие по большей части деструктивной силой. Люди заслуживают смерти. Единственное, жаль животных. Они не вызывают ненависти.

– Мы тоже так постоянно говорим. Пробовали писать, но это неудобно, когда надета смирительная рубашка. Что ты будешь делать, если узнаешь, что завтра Армагеддон?

– Скорее всего, сойду с ума, но если этого не произойдет, устрою «вечер откровений» – расскажу все то, что скрывала от друзей, близких, знакомых, и одновременно попытаюсь вытянуть правду из них. Потом вкусно поужинаю в кругу семьи и лягу спать. Все же, лучше умереть во сне.

– А как же устроить бесшабашный последний день? Оторваться по полной – прыгнуть с парашютом, купить «Феррари», заболеть СПИДом?

– Это бессмысленно, и всего за один день все равно не успеешь

– Ладно. А в апокалипсис 2012-го веришь?

– Не верю. *(смеется)* Я думаю, апокалипсис настигнет человечество внезапно, а не по каким-то глупым прогнозам.

7 8 9
HELP
Skyline Studio
vkontakte.ru/ skylinestudio

POPS, WE DID IT AGAIN

Мы пообщались с двукратным чемпионом Украины по версии WCG – Егором [pops] Зиновьевым. Егор вместе с DTS становился чемпионом в 2008 и 2011 годах. Мы решили узнать подробнее о команде, которая будет представлять нашу страну на гранд финале WCG 2011, о самом всеукраинском финале, о том, как проводит время команда вне игры, и как отмечали победу на WCG 2011 UA.

Какая первая мысль пришла к тебе в голову, когда ты узнал, что KerchNET выиграли у Na'Vi, и вам придется играть с KerchNET?

Ну, первые минуты мне было непонятно, как так вышло, а после я осознал, что будет очень нелегко. Нам надо было доказать самим себе, что поражение на отборочных ASUS было случайностью. Проиграть мы не имели права.

craft1k и kucher, в отличие от остальных тиммейтов, никогда не были на гранд финале WCG. Влияло ли это как-то на их игру?

Нет, разницы не было, не смотря на то, что они никогда еще не выигрывали WCG UA. Они посетили много крупных чемпионатов и опыта у них достаточно. А мотивация, мне кажется, была огромная у всех, так как всегда хочется побед на таких соревнованиях.

Как отмечали победу?

Отметили скромно. Сразу после победы, на следующий день, разъехались по домам.

Можешь сравнить DTS 2008 года, когда вы выиграли WCG UA и DTS 2011 года?

Не хочу сравнивать тот состав и этот. Скажу лишь только то, что на том WCG мы хотели побороться за медали, а на этом была цель – победа.

После того как lmbt пополнил ваши ряды, большую часть оргработы он взял на себя. Стало ли вам легче играть?

Да, сейчас Сергей является полноценной частью коллектива. Он не только помогает тем, что забрал организационные вопросы на себя, но и морально поддерживает каждого из игроков. Помогает даже в тактических моментах, благодаря своему капитанскому опыту.

Можешь как-то прокомментировать ситуацию по поводу турнира SEC от Samsung? Это прокол организаторов?

Мы даже и не думали, что нас могут туда позвать, так как квота всегда была у прошлогодних чемпионов WCG. Но потом нам сказали, что мы можем поехать. Мы сказали, что едем, потом нам сказали, что квота принадлежит Na'Vi. Мы с этим спокойно согласились. Ну, а чуть позже нас смутила новость на каком-то из порталов, что мы отказались от квоты. Но все решилось тихо и спокойно.

Новости киберспорта

KerchNET, которые заняли второе место на WCG 2011 UA и получили квоту на гранд финал в Корее, не могут насобирать 15 тысяч долларов для поездки. Возможное участие украинского коллектива на гранд финале WCG 2011 под большим вопросом.

Сотрудничество организации Na'Vi и Мурата Жумашевича, мецената, который долгое время финансово помогал команде, закончилось в конце сентября.

Онлайн-отборочные на ESWC 2011 прошли очень плохо. Немецкие судьи продвигали свои команды по турнирной сетке.

Украинская команда DTS, чемпионы WCG 2011, поедут на ESWC 2011.

Лучший игрок десятилетия, Neo, прощается с организацией Frag eXecutors из-за недостаточной финансовой поддержки.

Турнир от WCG – SEC 2011 выигрывают поляки из AGAiN (бывшие Frag eXecutors), второе место – за украинцами Na'Vi, третьи – финны WinFakt.

Журналист известного портала – Nix0n сыграл на турнире в Нью-Йорке за датскую команду mTw, потому что у них заболел один игрок, и они не смогли найти ему замену. В конечном итоге, самым ценным игроком турнира был признан Nix0n.

Шведы из SK-Gaming выигрывают IEM GC New York, проиграв только 1 карту, и забирают к себе в копилку 16 000 долларов.

Свежее на WESgg

На портале WESgg.com проходит множество различных прямых стрим-трансляций с самых крупных турниров, а также передачи в прямом эфире с приглашенными гостями (приходили ZeroGravity, Edward, Puppey и Hireling) и интерактивом со зрителями. Тематика программ – то, что не попало в репортажи с чемпионатов; судейство, киберспортивная журналистика и заработок геймеров в интернете. Также появилось нововведение – чемпионаты серии VIP-Cup. Участвовать могут как украинские команды, так русские при взносе 50 гривен/200 рублей с команды. Весь призовой фонд турнира отдается победителям, распределяясь так: 1 место – 75% от взносов, 2 место – 25 %. Кстати, на портале WESgg.com был проведен первый в Украине шоу-матч по CS ProMod 1.08.

Информация предоставлена порталом wesgg.com

КОНЕЧНАЯ

Куда больший интерес, чем происхождение нашего мира, вызывают разве что рассуждении о том, как и когда он погибнет. Есть множество вариантов предположительного последнего дня Земли, и каждый год (если не день) к ним прибавляется еще парочка. Постоянно находятся какие-то мессии и пророки Конца Света, активно призывающие к нему готовиться, а то и вовсе покончить с собой до наступления глобальной катастрофы. Мы изучили несколько самых известных игр в сеттинге постапокалипсиса, чтобы ты знал, чего ждать.

THE END IS NIGH

Наукой озвучено несколько основных вариантов наступления тотального конца. Одни выглядят вполне разумно и логично, а некоторые наоборот вызывают недоверие. В культуре и индустрии развлечений, и непосредственно видеоиграх, выделились два взаимосвязанных направления – апокалиптика и постапокалиптика. В первом идет речь о том, как мы все умрем, а во втором – как мы будем жить, когда все умрут.

Игрострой со всех ракурсов рассмотрел самый вменяемые варианты конца нормальной жизни и может похвастаться широким ассортиментом проектов на эту тематику. Но, как правило, поделки, чей срок годности свыше 10 лет, имеют привычку обзаводиться набором клише. Такие апокалиптики и ее постсоставляющей, как «инопланетное вторжение», собирает мемы еще с начала XIX века. А о возрасте штампов, связанных с каноничным библейским Судным днем, и говорить страшно.

NUKE THEM ALL

Ядерная война

Жизнь после ядерной зимы – это почти синоним постапокалипсиса. К ней готовились еще со времен холодной войны между США и СССР – именно тогда простые жители начали строить у себя во дворах подземные бункеры и придумывать радиационных мутантов. И вообще все об этом говорили, писали и снимали фильмы. Некоторые боятся немирного атома и до сих пор, но в тоже время готовы бороться с мутантами и возрождать цивилизацию. Видимо поэтому, в большинстве игр и фильмов, основанных на данном сеттинге, действие происходит уже ядерной весной, а то и вовсе летом, когда радиоактивный снежок основательно растает.

Ядерные штампы

- Ландшафт наполнен руинами городов, одиноко стоящими секциями мостов, разбитыми дорогами с брошенными авто, но все достопримечательности легко узнаются.
- Правительство по привычке придумывает новые заговоры и силой отжимает остатки ресурсов у населения.
- После взрыва атомной бомбы хорошо себя чувствуют только тараканы, Кит Ричардс и Лемми Килмистер. Все остальные подверглись разным радиационным мутациям.
- На пустоши в изобилии встречаются брошенные военные объекты, набитые оружием, броней, секретными разработками и пушками Гаусса.
- Лидеры сообществ почему-то строят свою политику по примеру неудавшихся тиранических теорий прошлого.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНО БЫТЬ В ИГРАХ	FALLOUT	METRO 2033
Уродливые мутанты	+	+
Группировки	+	+
Броня из шин, сварочные очки, клепки и шипы	+	-
Бункеры/ Подземные города	+	+
Каннибализм	+	-

НЕСУДЬБА! Несостоявшиеся концы света

14 июля 1960 в 13:45

Итальянский педиатр соорудил горное убежище и предсказал на эту дату взрыв секретной американской бомбы

25 декабря 1967

Представители датской секты Церковь Ортон Дана соорудили первый бункер в ожидании ядерной войны

17 декабря 1996

Ясновидец Шелдон Нидл предсказал смерть землян от массового пришествия инопланетян и ангелов

26 октября 1997

Конец света, согласно контактерам с планеты Гуфера

1998 год

Предсказатель из Челябинска пророчит столкновение с кометой

1998 год

Взрыв Альфа Центавра и выжигание Южного полушария Земли, согласно движению «Живое христианство»

1999 год

Конец света после столкновения астероида с Землей в районе Донбасса, согласно трактовке Нострадамуса А. Казанцевым

1999 год

Контактеры из Молебкинского треугольника предсказали конец света для землян, взращенных цивилизацией с планеты Трон

1 января 2000

Восстания компьютеров по версии всех кому не лень

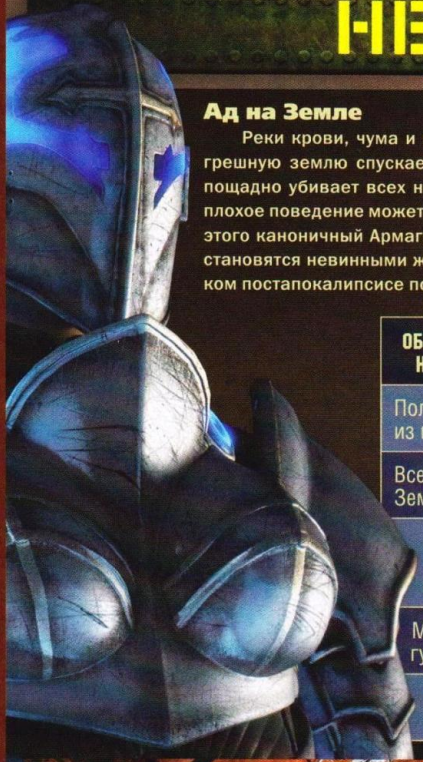
6 июня 2006

Число зверя (666) должно было открыть портал в ад

10 сентября 2008

Официальный запуск Большого адронного коллайдера

HELL-O



Ад на Земле

Реки крови, чума и Судный день красочно описаны еще в Библии. На грешную землю спускается карательный отряд небесного десанта и беспощадно убивает всех нехороших людей. Но осознавать, что собственное плохое поведение может стать причиной вечных мук, очень не просто. Из-за этого каноничный Армагеддон проапгрейдили до версии, где люди обычно становятся невинными жертвами войны ангелов с демонами. Но жить в таком постапокалипсисе получится, только если ты Архангел %username%.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНО БЫТЬ В ИГРАХ	DARKSIDERS	HELLGATE
Полчища монстров из мифологии	+	+
Все население Земли уничтожено	+	-
Сломанные волшебные охранные печати	+	+
Миллионы всемогущих артефактов	+	+
Очень большое оружие	+	+

Сверхъестественные штампы

- Способы экзорцизма, описанные в интернете, внезапно оказываются рабочими.
- Везде открываются порталы (транспорт ведь не работает).
- Архангелы и Принцы Тьмы носят стильные тройки от Gucci и лишь изредка надевают тяжелые латы.
- Избранным окажется какой-то ничего не умеющий человек без особых примет.
- Все дословно, с указанием дат и рисунками было описано в очень древнем мануале который, конечно же, никто не читал.

КОСМИЧЕСКИЙ БЛИЦКРИГ

Инопланетное вторжение

Если где-то еще во вселенной есть разумная жизнь, то она существует только для того, чтобы уничтожить человечество и Землю, – любители научной фантастики спят и видят вторжение пришельцев с последующим Армагеддоном. Людей будут использовать как домашний скот, рабсилу или топливо, а группы борцов с чужими, будут совершать диверсии и захватывать высокотехнологичные внеземные девайсы. А потом Шепард в нанокостюме всех спасет.

Инопланетные штампы

- Пришельцы часто напоминают кракенов, крабов и других членистоногих.
- Никому не должно быть понятно, зачем они вообще прилетели на Землю.
- Генералы передают свои команды остальным посредством телепатии.
- 99% что вторжение начнется с Нью-Йорка.
- Нередко среди инопланетной техники наблюдаются триноги и щупальца. Уэллс явно что-то знал.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНО БЫТЬ В ИГРАХ	RESSISTANCE	CRYSIS
Инопланетяне со щупальцами или паучьими лапками	+	+
Вторжения во время локального конфликта между землянами	+	+
Глупый инопланетный AI	+	+
«Переработка» людей	+	-
Огромные космические корабли летят к Земле	+	+

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

Если ты пережил все обещанные концы света, не огорчайся – у тебя есть шанс погибнуть в одном из обещанных на будущее.

- **21–23 декабря 2012** – Конец времен по календарю майя
- **2018** – начало ядерной войны по Мишелю де Нотрдаму
- **2021** – инверсия магнитного поля Земли, согласно Теории планетарных катаклизмов
- **2036** – опасность столкновения с Астероидом Апофис
- **3797** – конец света, по словам Нострадамуса
- **15 миллиардом лет спустя** – очередной Большой взрыв
- **25 миллиардов лет спустя** – конец света для всей Вселенной, согласно одной из теорий ее существования

Вход по пропускам

Локальные масштабы

У постапокалипсиса, ограниченного определенной территорией – зоной, есть свои плюсы. Во-первых, из полной разрухи можно выбраться и пойти на уютный диван в пентхаусе. Во-вторых, нет никакого недостатка в ресурсах и благах цивилизации. Ну, а в-третьих, можно заделаться матерым искателем приключений и кроме заработка на апокалиптическом хламе, стать невероятно крутым в глазах зевак и обывателей. На подобных объектах действуют информационные блокады, встречаются силовики с футуристическим оружием и вообще есть все, начиная радиацией и заканчивая таинственными тенями и призраками.

Районные штампы

- Всегда виновато правительство. На государственных объектах зоны растут как грибы после дождя.
- На куске земли 50x50 км спокойно уживаются научные теории и мистические явления.
- Над местом катаклизма все должно быть зловещим. Если везде синее небо – в нем должны быть тучи в форме черепов, а если кругом тучи – то и инфернально яркое Солнце тоже должно иметь место быть.
- На отдельных участках не действуют привычные законы физики, а местами о них даже и не слышали.
- В почете навороченная тяжелая броня.

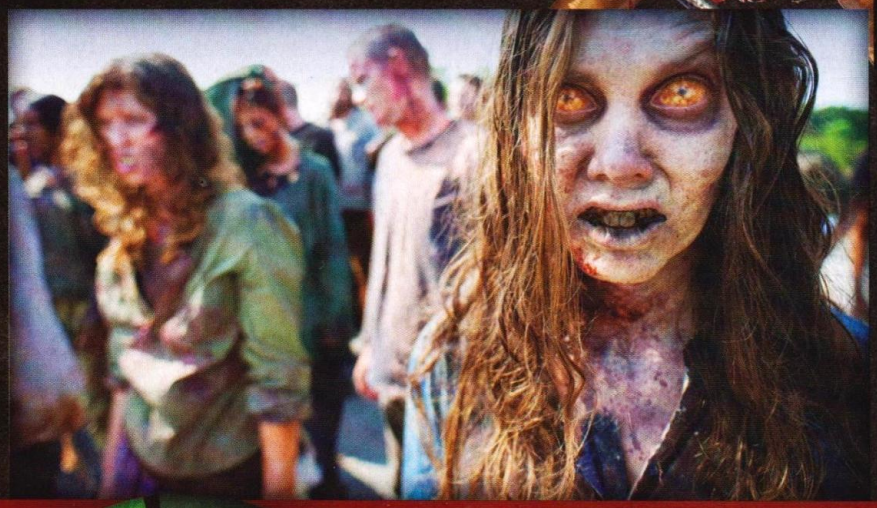
Обязательно должно быть в играх	S.T.A.L.K.E.R.	F.E.A.R.
Охраняемая правительством территория	+	+
Ментальные атаки или галлюцинации	+	+
Грозное название через точку	+	+
Частая потеря памяти у протагониста	+	+
Секретная лаборатория	+	+

Жизнь после смерти

Ожившие мертвецы

Зомби-апокалипсис и жизнь после его наступления – относительно новый вариант сценария конца всему. Чтобы выжить, достаточно думать головой и смотреть по сторонам. Достать можно что угодно, но каждый раз придется прорываться через десяток-другой мертвечины. Единственная незаменимая вещь – «Шпиль!» №10 за этот год, в котором есть инструкция как не умереть при нашествии зомби.

Обязательно должно быть в играх	Dead Island	Left 4 Dead
Локации на основе мест отдыха или развлечений	+	+
Четверо выживших	+	+
Куча оторванных конечностей и кровища	+	+
Убежище в церкви	+	+
Какой-то идиот, требующий выпивку или кока-колу	+	+



Все было не так!

Необычный постапокалипсис в играх

Bioshook – апокалиптическая разруха в рамках подводного города с элементами стимпанка и имплантов

Primal Rage – после метеоритного дождя человечество деградирует до каменного века и заново проходит эволюцию под руку с динозаврами

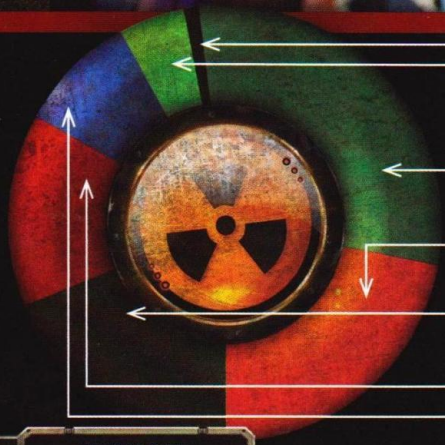
The Fall – террористическая атака терраморфирующим оружием

Bad Day L.A. – смертельное комбо из зомби, метеоритов и террористов

Ninja Crusaders – на планету Земля нападают полчища ниндзя

Dark Earth – после столкновения метеорита с Землей, клубы пыли закрывают Солнце, погружая мир во тьму

Transarctica – после слишком усердной борьбы с глобальным потеплением планета переживает новый ледниковый период



5% Инопланетное вторжение

1% Бесконтрольная эволюция человечества и его перерождение в цивилизацию андроидов

30% Уничтожающая термоядерная война

22% Перенаселение Земли и, как следствие, истощение ресурсов и голод планетарных масштабов

19% Всемирная пандемия смертельного вируса

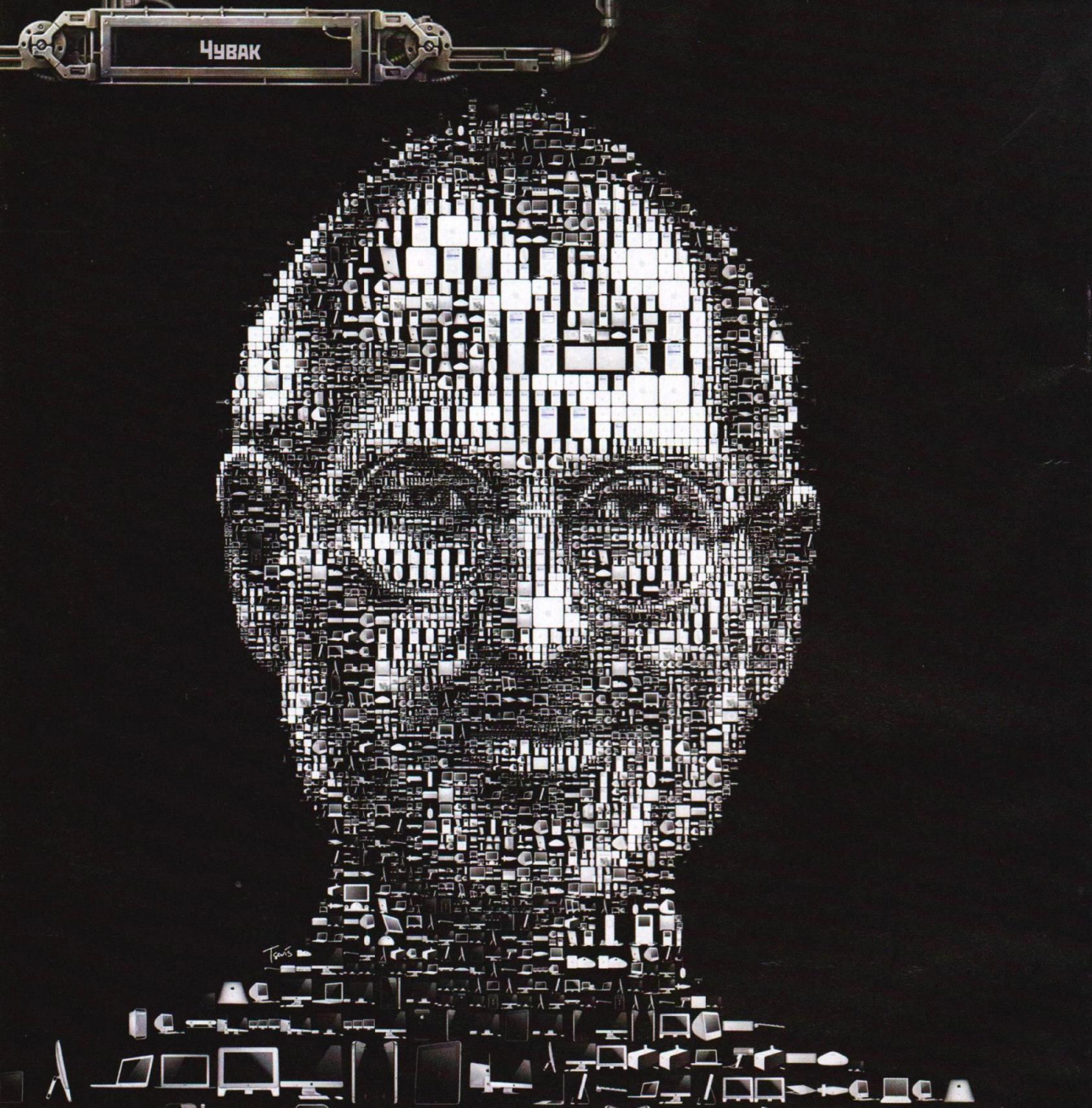
14% Природный катаклизм

9% Восстание машин

Теория вероятности

Наиболее вероятные варианты конца света в ближайшем будущем

Владлена [Guta] Головко



В ЯБЛОЧКО

13 фактов, которые ты должен знать о Стиве Джобсе

Стив Джобс, легендарный основатель Apple и Pixar, умер. Одни – в их числе Билл Гейтс, Дмитрий Медведев и Марк Цукерберг – скорбят о потере, называя его гением, каких свет не видывал. Другие не находят в нем ничего особенного, подчеркивая, что он был скверным человеком, и что ничего сдвигающего столпы мироздания он не изобрел. А мы просто предлагаем тебе ознакомиться с чертовой дюжиной фактов о самом талантливом в мире производителе и продавце электроники.

1. Жизнь и смерть

Стив Джобс имел сирийские корни. Он родился 24 февраля 1955 года в Сан-Франциско, а умер 5 октября 2011 года в Пало-Альто.

2. Последняя осень

Год назад Джобс начал встречаться с людьми, которых хотел увидеть перед смертью, в том числе и с Биллом Гейтсом.

3. Но я бедняк, и у меня лишь грезы

По официальным документам, зарплата Джобса составляла 1 доллар в год. А его личное состояние оценивается в 5,1 миллиарда. При этом он полностью игнорировал благотворительность (в отличие от Билла Гейтса), и вновь став гендиректором Apple в 1997 году, закрыл все благотворительные проекты компании.

4. Мама мыла раму

Он был буддистом и подумывал уйти в монастырь, чтобы стать монахом.

5. Не я тебя породил

Стив не признавал своего первого ребенка, Лизу, утверждая, что бесплоден.

6. Звонок другу

Билл Клинтон спрашивал совета у Стива Джобса во время скандала с Моникой Левински. Стив ответил президенту: «Я не знаю, делали ли вы это. Но если делали, то вы должны сказать стране об этом».

7. Семейные бесценности

Стив Джобс был отдан родной матерью, молодой аспиранткой, на усыновление. Он и его биологический отец несколько раз встречались, не зная, что они родственники. За 20 лет до смерти, Стив узнал, что у него есть родная сестра, известная писательница Мона Симпсон.

9. Война с андроидами

Джобс ненавидел бывшего президента Google Эрика Шмидта, потому что считал, что тот украл Android. «Я бы хотел объявить им термоядерную войну!» – говорил он.

10. Друг познается в беде

Работая в Atari, молодые Джобс и Стив Возняк разработали легендарную игру «Арканоид». Джобс сказал товарищу, что им заплатили 700 долларов, и отдал ему половину – 350$. На самом деле Atari заплатила Джобсу 5000.

11. Я паркуюсь как...

Он водил автомобиль (Mercedes SL55 AMG) без номерных знаков и всегда парковался на местах для инвалидов.

12. Кто эти люди?

90% сотрудников Apple никогда не встречались со Стивом Джобсом, а сам гендир несколько раз возглавлял рейтинги самых ненавистных руководителей в мире.

13. Яблоки и картинки

У Джобса больше акций Disney (7%), чем Apple (0,6%).

Молодой Стив

7 цитат Стива Джобса

- «Да, я курил марихуану и пробовал LSD. Это одна из самых важных вещей, произошедших в моей жизни»
- «Телевизор отупляет и убивает много времени. Выключите его, и вы сохраните несколько клеток вашего мозга. Однако будьте осторожны – отупеть можно и за компьютером Apple»
- «Если вы связаны с угасающей индустрией – быстро бросайте ее, до того, как потеряете работу»
- «Есть только один способ проделать большую работу – полюбить ее»
- «Я могу уволить человека, а потом позвонить ему, чтобы обсудить какой-то проект или снова нанять его. Прошлое меня не волнует, важно только настоящее»
- «Билл Гейтс – обычный человек без воображения. Он ничего не изобрел. Поэтому он себя чувствует гораздо более комфортно, занимаясь филантропией, а не технологиями»
- «Память о том, что я скоро умру, – самый важный инструмент, который помогает мне принимать сложные решения в моей жизни»

Сила молнии!

MSI GeForce GTX 580 Lightning (N580GTX Lightning)

Компания MSI умеет удивлять! Новая видеокарта MSI N580GTX Lightning заметно отличается от своих сородичей, основанных на таком же графическом процессоре.

На данном продукте установлена отличная система охлаждения Twin Frozr III, которая великолепно справляется с поставленной задачей, доказательство тому – показатель температуры – 46°C под нагрузкой в штатном для этой карты режиме. При этом шум от лопастей вентиляторов практически отсутствует.

Отметим, что N580GTX Lightning изначально работает на повышенных частотах, нежели референсные карты, частота ГПУ – 832 МГц, против стандартных 772 МГц, частота видеопамяти – 1050 МГц вместо 1000 МГц. Очень важно, что такие частоты, совсем не предел для данного продукта – N580GTX Lightning продемонстрировала отличный потенциал по разгону. А фирменное программное обеспечение делает этот процесс очень легким и увлекательным. Для оверклокинга нужно установить утилиту MSI Afterburner, причем данная утилита также служит инструментом для мониторинга всех показателей видеокарты (частотный режим, напряжение, уровень температуры, скорость вращения вентилятора). Важно, что всеми вышеперечисленными параметрами можно управлять самостоятельно в программе MSI Afterburner. Если частоты памяти и видео процессора позволяют менять практически все видеокарты, то управление напряжением этих узлов – это действительно редкость, а присутствие такой возможности дает очень много для любителей выжать из своей видеокарты максимум FPS.

К примеру, на нашем тестовом стенде, удалось увеличить частоты ГПУ и памяти до 960 МГц и 1250 МГц соответственно, при этом прирост производительности, как видно в таблице тестовых измерений, в некоторых игровых приложениях достигал 20%. Важно, что это частоты, при которых видеокарта аб-

Видеоадаптер	MSI N580GTX LightTwin	MSI N580GTX LightTwin (overclocked)	Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)	Zotac GeForce GTX580 AMP2! (ZT-50104-10P)	AMD Radeon HD 6990
Предоставлено	Предст-во MSI	Предст-во MSI	MTI	MTI	Предст-во AMD
Сайт производителя, www.	ua.msi.com	ua.msi.com	zotac.com	zotac.com	amd.com
Сайт поставщика, www.	ua.msi.com	ua.msi.com	mti.ua	mti.ua	amd.com
Цена (около), $	**545**	**545**	**465**	**560**	**750**
ТТХ					
Чипсет	GF110	GF110	GF110	GF110	Antilles
Объем памяти, МБ	1536	1536	1536	3072	4096
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Разрядность шины памяти	384	384	384	384	256x2
Частота чипсета в 3D, МГц	832	960	772	815	830
Частота шейдерного блока, МГц	1664	1920	1544	1630	—
Частота памяти, МГц	1050 (4200)	1250 (5000)	1002 (4008)	1026 (4104)	1250 (5000)
ROP	48	48	48	48	32x2
Shaders (Stream processors)	512	512	512	512	3074
Требует дополнительного питания?	да	да	да	да	да
Разъемы питания	8+8	8+8	6+8	6+8	8+8
Интерфейс	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0
Тихое охлаждение	да	да	нет	да	нет
Результаты тестирования					
3DMark Vantage, баллы					
Performance, default	28929	30972	27444	28066	28667
3DMark11, баллы					
Performance, default	6287	6896	5612	6124	9324
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Ultra High, 1680x1050, AA4					
Day, fps	90	104	85	88	110
Night, fps	83	94	80	83	91
Rain, fps	89	100	83	87	100
Sun Shafts, fps	38	44	36	37	71
Call of Juarez, all max, AA4					
1680x1050, fps	131,4	146,4	120	128,2	172,5
1920x1080, fps	114,4	126,8	101,9	113,4	156,9
Lost Planet 2, fps					
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test A	106,2	121,1	99,5	100,2	128,7
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test B	72,2	76,8	72,8	74,1	76
Температура ядра, C°					
В покое	37	45	45	41	46
Под нагрузкой	46	61	75	68	77

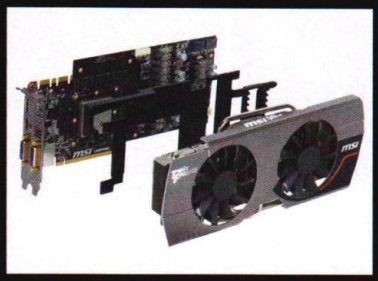
солютно стабильно проходила все тестовые приложения. Абсолютно смело можно заявить, что MSI N580GTX Lightning отлично подойдет для современных игр в высоком разрешении с активизированным режимом 3D.

Таких выдающихся результатов удалось добиться, потому что в видеокартах данной серии применяются самые высокотехнологичные полимерные конденсаторы, которые обеспечивают стабильное питание для процессора видеоадаптера, а твердотельные дроссели повышенной проводимости улучшают стабильность работы при разгоне.

Технические характеристики:

Графический процессор: GF110
Техпроцесс: 40 нм
Память: 1536 МБ, GDDR5
Разрядность шины памяти: 384 бит
Частота ядра: 835 МГц
Частота памяти: 1050 МГц, результирующая 4200 МГц
Частота шейдерного блока: 1664 МГц
Количество блоков ROP: 48 шт.
Дополнительное питание: 8+8
Интерфейс: PCI Express 2.0
Видеовыходы: 2xDVI, mini-HDMI, DisplayPort
Температура в состоянии покоя: 37°C
Температура под большой нагрузкой: 46°C

Цена (около): $545



На тыльной стороне видеокарты присутствует целый ряд переключателей для истинных энтузиастов, но использовать их производитель рекомендует лишь при экстремальных разгонах с использованием жидкого азота. Переключатели снимают защиту по ограничению максимального напряжения на ГПУ, памяти и тактовом генераторе видеокарты, которое установлено заводом-производителем для воздушной системы охлаждения. Сняв такую защиту при штатном охлаждении, вы рискуете вывести из строя как отдельные узлы, так и видеоадаптер в целом. А вот переключатель SW-DIP2 может быть полезным в любом случае. Он переводит видеокарту на работу с резервной копией BIOS и устраняет ошибки стандартной BIOS.

Отметим, что для питания такой видеокарты требуется два 8-контактных разъема, также будущим владельцам данного продукта следует учесть, что повышенный частотный режим неизбежно влечет за собой повышенное потребление энергии – для MSI N580GTX Lightning требуется блок питания, мощность которого будет не ниже 700 ватт.

Александр Денисюк

Плюсы

- **Высочайшая производительность**
- **Отличный потенциал для овеклокинга, несмотря на заводской разгон**
- **Эффективная фирменная система охлаждения Twin Frozr III**
- **Качественные компоненты и сборка**
- **Полная поддержка новейших технологий DirectX 11 (Shader Model 5.0) и OpenGL 4.1**
- **Удобное ПО «MSI Afterburner» для разгона и мониторинга**

Минусы

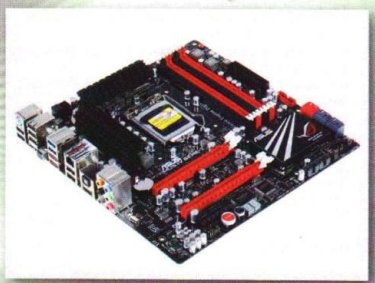
- **Высокое энергопотребление**

★★★★★

Устройство предоставлено компанией MSI (www.ua.msi.com)

Умный максимум

ASUS MAXIMUS IV GENE-Z



Системная плата MAXIMUS IV GENE-Z от ASUS относится к геймерской серии (ROG) Republic of Gamers, а это значит, что данное устройство позволит выжать максимум из компонент, которые будут в него установлены. Не смотря на то, что плата выполнена в форм-факторе micro-ATX, возможностей у нее не меньше, чем у полноразмерных продуктов.

Новый чипсет Intel Z68, на котором основана MAXIMUS IV GENE-Z, поддерживает новейшие ЦПУ Intel Core i7/Core i5/Core i3 второго поколения, которые устанавливаются в сокет LGA1155. Также плата может работать с быстрой памятью DDR3 с частотой вплоть до 2200 (OC) МГц.

Плата имеет отличные возможности для разгона, в настройках BIOS можно регулировать частоты и напряжение абсолютно всех компонент, которые хоть как-то могут повлиять на производительность ПК. Для тех, кто не любит самостоятельно копаться в параметрах BIOS, легко повысить производительность вашего ПК можно благодаря очень удобной и простой в использовании технологии моментального апгрейда под названием CPU Level Up. Чтобы выполнить разгон системы, вам всего лишь нужно указать, до какого уровня вы желаете увеличить производительность системы, а умный ASUS MAXIMUS IV GENE-Z сделает все самостоятельно.

Также полезной для геймеров, которые ведут игровые баталии в сети, будет технология GameFirst, которая в сочетании с быстрым сетевым адаптером Intel Gigabit LAN дает возможность добиться максимального времени отклика в интернете.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Форм-фактор: micro-ATX
Сокет: LGA1155
Чипсет: Intel Z68
Поддерживаемая память: DDR3, 1333/1600/1866 (OC)/2133(OC)/2200 (OC) МГц., до 32 ГБ
Поддержка Multi-GPU: ATI CrossFire и NVIDIA SLI (до двух видеокарт) в режиме x8+x8
Порты SATA/eSATA: 6/2 шт.
Порты USB 2.0/USB 3.0: 12/4 шт.
Сетевая карта: Gigabit Ethernet
Звук: 7.1 канальный HD-аудиокодек Realtek ALC889

Цена: $200

Плюсы

- **Отличное качество сборки**
- **Богатые возможности авторазгона**
- **Поддержка специальных технологий GameFirst и Intel Gigabit LAN, полезных для геймеров**
- **Функция умного разгона**

Минусы

- **Один слот расширения PCIe**

★★★★½

Системная плата предоставлена компанией ASUS (www.asus.ua)

СТИЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

Verbatim Store 'n' Go Executive Portable Hard Drive 500 GB (#53056)

Новый накопитель Verbatim Store 'n' Go Executive Portable Hard Drive (#53056) выполнен в изысканном корпусе, верхняя панель из глянцевого пластика черного цвета, остальная часть корпуса – матовый шероховатый пластик. Выглядит устройство очень стильно, сенсорная кнопка, которая подсвечивается голубым светодиодом, также добавляет устройству пикантности.

Отметим, что в линейке компании Verbatim накопители представлены в трех цветовых решениях: темно-серый, серебристый и черный глянец – как у нас на тестировании.

В нашем устройстве установлен жесткий диск емкостью 500 гигабайт, со скоростью вращения шпинделя 5400 об./мин. Винчестер не шумный в работе, а нагрев корпуса минимален.

Важно, что устройство поддерживает современный высокоскоростной интерфейс подключения USB 3.0, а также, как и в большинстве устройств от Verbatim, в данном изделии присутствует 256-битное аппаратное AES-шифрование для сверхнадежной защиты информации.

Как только вы подключите жесткий диск к ПК и нажмете иконку «StartPC», в закладке «Программное обеспечение» будут доступны очень полезные функции. Пакет Nero BackItUp – для быстрого создания резервной копии файлов компьютера, Drive Protection – для защиты накопителя паролем, функция Green Button поможет вам продлить жизненный цикл работы накопителя и экономить энергию, также есть ПО под названием VHD Formatter для полного форматирования жесткого диска.

Примечательно, что все вышеперечисленные функции вы можете активировать с помощью сенсорной кнопки, расположенной на корпусе самого устройства. Для этого необходимо лишь установить специальный программный пакет – Verbatim Executive.

Executive Portable Hard Drive, не смотря на поддержку USB 3.0, также обратно совместим и с более старым, но все еще очень распространенным, интерфейсом USB 2.0. Естественно при подключении к USB 2.0 быстрый жесткий диск не сможет покатать максимальную скорость работы, она будет ограничена пропускной способностью самого интерфейса.

О скорости записи и чтения информации вы можете судить из измеренных данных, которые приведены в таблице технических характеристик. Но разница показателей при подключении к новому и более старому интерфейсам USB действительно впечатляет.

В комплекте поставки с устройством вы найдете фирменный мешочек для транспортировки накопителя и защиты его корпуса от мелких механических повреждений.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Форм-фактор: 2,5"
Интерфейс: USB 2.0/USB 3.0
Емкость: 500 ГБ
Скорость вращения, об./мин.**:** 5400 тыс.
Измеренная скорость записи файлов большого объема (USB 3.0)**:** 107,1 Мб/с
Измеренная скорость чтения файлов большого объема (USB 3.0)**:** 105,8 Мб/с
Измеренная скорость записи файлов большого объема (USB 2.0)**:** 22,3 Мб/с
Измеренная скорость чтения файлов большого объема (USB 2.0)**:** 31,4 Мб/с
Материал корпуса: пластик
Длина USB кабеля: 60 см
Цвет: черный
Габариты (ШхВхГ)**:** 123x82x18 мм
Вес: 154 г

Цена (около)**:** $90

Плюсы

- **Отличная скорость записи/чтения данных**
- **Изысканный внешний вид**
- **Мешочек для ношения в комплекте**
- **Наличие функциональной сенсорной кнопки**
- **ПО для резервного копирования**
- **ПО для экономии энергии**
- **Надежное шифрование данных**
- **Совместимость с Windows и MacOS**

Минусы

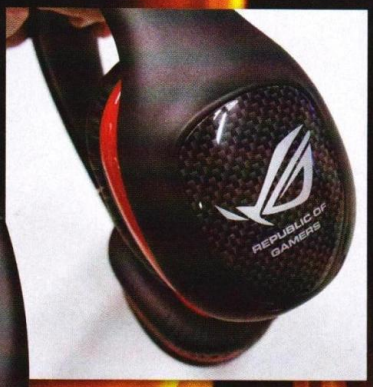
- **Нестандартный интерфейс mini-USB**
- **Глянцевая поверхность корпуса**

★★★★★

Устройство предоставлено компанией Verbatim (www.verbatim.ru)

ЗВУК ВУЛКАНА

ASUS VULCAN ANC



Качественный, правильно позиционированный звук – большое дело для геймера. Ведь благодаря слуху, врага можно вычислить намного быстрее, чем увидеть цель. Также в ситуации, когда играешь поздно вечером, и приходится не тревожить близких людей громкими выстрелами и взрывами, наушники просто незаменимы.

Именно для настоящих геймеров компания ASUS выпустила специальную гарнитуру под названием VULCAN ANC. Продукт выполнен на высшем уровне, материалы отделки корпуса очень качественные, даже имеются специальные карбоновые вставки для облегчения веса устройства. Яркий и стильный дизайн подчеркивает назначение устройства, неотъемлемой частью является фирменная татуировка Republic of Gamers (ROG), которая означает, что данный продукт предназначен лучшим из лучших.

ASUS VULCAN ANC – это первый в мире продукт для геймеров с активной функцией шумоподавления. Нажатием всего одной кнопки вы избавите себя от внешних посторонних звуков, дабы не отвлекаться от игрового процесса. Данный продукт оборудован микрофоном, что превращает наушники в качественную гарнитуру. Что характерно, сам микрофон также оборудован фильтром подавления посторонних шумов, и партнеры по игре будут слышать ваш голос отчетливо и чисто. Следует отметить, что микрофон съемный, и если в нем нет необходимости, его легко можно отсоединить от самих наушников.

Управление громкостью вынесено на отдельный пульт, который расположен на кабеле, соединяющем гарнитуру с ПК. Вес наушников с батареей типа AAA составляет 325 грамм – не мало, но и не много. Конструкция наушников очень удачна, и при длительном использовании дискомфорт не возникает. Амбушюры выполнены из мягкой кожи и приятны на ощупь.

Важным моментом является то, что наушники легко складываются и помещаются в специальный жесткий чехол, который идет в комплекте поставки. В сложенном виде устройство занимает очень мало места, и гарнитуру можно легко возить с собой как на игровые соревнования, так и использовать просто для прослушивания музыки. Кстати о музыке, качество звука и частотный диапазон в VULCAN ANC на очень высоком уровне, в музыкальных композициях все инструменты четко различимы, глубина баса не зашкаливает, но вполне сбалансирована по отношению со средними и высокими частотами. На самом деле VULCAN ANC может запросто соперничать с чисто меломанскими наушниками, а ведь у данного продукта совсем иное призвание.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Диаметр динамиков: 40 мм
Частотный диапазон: 10 ~ 20000 Гц
Сопротивление: 32 Ом
Шумоизоляция: 30 Дб
Активное шумоподавление: 85%
Габариты (ШхВхГ)**:** 210x180x70 мм
Масса: 325 гр

Цена (около)**:** $115

Плюсы

- Отличное качество звука
- Геймерский дизайн, наличие карбоновых вставок
- Качество изготовления
- Съемный микрофон
- Активная система шумоподавления
- Защитный чехол для ношения

Минусы

- Значительных не обнаружено

★★★★★

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ

В Киев приехал Торстен Мейер, пиар-менеджер компании Razer, лидирующей в обеспечении геймеров крутыми девайсами. Мы не смогли удержаться и расспросили Торстена о новых разработках, его личных игровых пристрастиях и поинтересовались, когда в Украине откроется Razer Shop.

Торстен, как тебе Украина?

Отлично! Очень красивая страна. Мне понравился Киев, а завтра я еду в Одессу. Очень много слышал хороших слов об этом городе.

Обязательно посети и в Львов – там тоже очень красиво. Раз тебе у нас понравилось, может быть в скором времени в Украине откроется большой официальный магазин Razer?

Э-м-м, мы работаем над этим. Мы на самом деле хотим открыть фирменные шопы в Украине и других соседних странах, но пока преимущественно работаем с локальными дистрибьюторами, которые знают рынок, местное комьюнити и продают наши девайсы. В будущем, по моему мнению, в Киеве просто обязаны появиться Razer-магазины. У нас, в общем-то, есть своя мотивация: мы хотим, чтобы в наших магазинах был только Razer и ничего больше. Мы ведь очень гордая компания, знаешь ли.

Думаю, комьюнити этому обрадуется. Кстати, как думаешь, геймеры приняли на ура вашу новую технологию считывания движений Sixence?

Ну, моушн-сенсинг Sixence, который есть в нашем контроллере Hydra – это новый шаг для нас, по большому счету, из-за того что впервые технологии такого типа попали в игровую индустрию: раньше они использовались в медицине. Геймеры должны быть в восторге, ведь над данный момент Hydra совместим с 200-ми популярными играми, и мы будем наращивать обороты. Новый Coll of Duty будет поддерживать этот контроллер, а разработка совместимости с WoW у нас запланирована на ближайшее время. Так что игроки, думаю, не останутся в стороне. Особенно учитывая, что в некоторых ситуациях играть с контроллером удобнее и веселее, чем при помощи мышки. Например, в Battlefield: Bad Company 2 водить танк, а в Battlefield 3 – самолет.

Вы рассчитываете на массовую любовь PC-геймеров к Hydra?

Мы хотели открыть систему считывания движений для PC-геймеров, ведь мы компания, акцентирующая свое внимание на ПК. Пока рано говорить, уда-

лось ли нам подарить людям то, что им было нужно, но нам очень интересно, какими будет фидбэк. Мы всегда активно общаемся с комьюнити, и первые отзывы о Sixence весьма похвальные. Впрочем, мы не рассчитываем на то, что все перейдут на Hydra, ведь все равно все всегда играют, например, в шутеры, при помощи мышки и клавиатуры.

Зависит от шутера. Когда я впервые увидел, как при помощи Hydra в L4D2 протагонист лихо рубил катаной зомбей, я был под большим впечатлением. В данном случае это явно круче, чем мышка.

Спасибо. Вообще технология Sixence – совершенно новый вид управления, намного более чувствительный, чем Wii Remote или Kinect. У Hydra гораздо более высокая точность – особенно при использовании колюще-режущего оружия. Это дает совсем другие впечатления от процесса игры.

Как думаешь, это бум с моушн-контроллерами на приставках скоро пройдет? Или геймеры не вернутся к традиционным джойстикам?

Дело в том, что с приставочным motion sensing нельзя играть в серьезные игры и заниматься э-спортом. Такие девайсы предназначены для семейной развлекаловки и игр, где нужно танцевать или петь. Это замечательная альтернатива обычному игровому управлению, повышающая градус веселья, так что Move и Kineckt не растеряют популярности. А вот для хардкорных игр нужен немного другой подход.

То есть, можно, например, рассчитывать на мышку со встроенным Sixence?

Ты имеешь в виду, чтобы можно было играть в шутеры при помощи мышки, а потом схватить ее и переключится в режим motion sensing? В общем-то, прямо сейчас можно комбинировать мышку и Hydra. Мы работаем над апгрейдами, чтобы повысить уровни совместимости. Наши техники постоянно трудятся, находясь в поиске новых решений для использования этого контроллера, и во многом нам помогают отзывы игроков.

Может, они еще работают над выпуском в массовое производство этих здоровенных игровых станций-кресел с кучей разных девайсов, которые можно увидеть разве что на больших выставках вроде Gamescom?

Отчасти. Мы разрабатываем кучу новых вещей прямо сейчас – но преимущественно это различные контроллеры. А вообще в будущем мы планируем производить и другое геймерское снаряжение, игровые станции (gamer seat) – в том числе. Опять-таки, все зависит от игроков и их потребностей – мы всегда стараемся делать то, что нужно комьюнити.

Ну ладно, через сколько лет, по твоим прогнозам, можно ждать от Razer такие станции?

Ах, хороший вопрос! Даже если бы я и знал, и сказал тебе, мой директор убил бы меня за разглашение коммерческой тайны. *(смеемся)* Впрочем, насколько мне известно, на данным момент конкретных планов нет. Но в будущем появление такого девайса вполне реально.

Какие еще шутки вы будете делать вроде Razer Electro?

Ну, делать такой же трюк с мышками и клавиатурами не имеет смысла. Но мы, например, разрабатываем клаву с докстанцией для айфонов. Кстати, Razer Electro благодаря возможности легко менять провода наушниклв – один шнур для гейминга, один для города – возымел баснословный успех. Мы разработали эти наушники эксклюзивно для Китая, но они так всем понравились, что мы стали распространять их по всему миру. К концу года, я думаю, они доберутся и до Украины. Еще к концу года мы выпустим суперкрутые и единственные в мире наушники Megalodon 7:1, которые обеспечивают невероятно объемный звук.

Круто! А ты сам – геймер?

Разумеется. Сейчас мне 35, и я хардкорный геймер. Лет 20 назад мои родители запрещали мне играть, говоря, что я должен учиться, заниматься спортом и готовиться к серьезной работе, но я все равно тихонько поигрывал на Amiga и Atari. А сегодня я очень много времени трачу на MMO. Начинал с Dark Age of Camelot, сейчас гоняю в WoW. Я люблю PvP игры.

Что из вышедших в этом году игр тебе запомнилось больше всего?

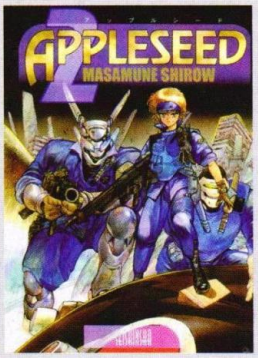
Я не фанат стратегий – больше люблю экшн и в основном спорт. Мне очень понравилась FIFA 12. Думаю, что лучшими играми года станут Skyrim и Battlefield 3. Еще не могу дождаться Diablo 3 и Star Wars: The Old Republic, хотя по поводу последнего – нужно еще посмотреть, что получится.

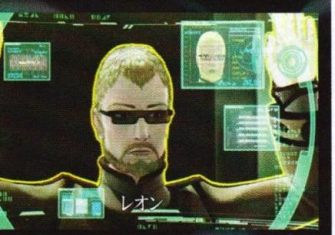
Nazghul

13 СЕМЕЧЕК

APPLESEED XIII

Название: Appleseed XIII
Оригинальное название: アップルシード XIII
Жанр: киберпанк, боевик
Формат: OAV, 13 серий
Студия: Jinni`s Animation
Режиссер: Хамана Такаюки





В этом году поклонников творчества гениального Масамунэ Широ решили порадовать новым «Ябочным зернышком». Appleseed продолжают снимать все в той же 3D-анимации, вот только это не продолжение, а совсем даже новая адаптация знаменитой манги. Новый сюжет, новый режиссер, новая студия-производитель. Что ж хорошего получилось на этот раз?

Плохая работа над ошибками

А толкового вышло маловато. Если бегло окинуть взглядом все предыдущие экранизации, то выходит, что на должном уровне смотрится только самая первая OBA, которой уже почти четверть века. В первом 3D-фильме хорошо адаптировали сюжет оригинала, но главный поток фекалий от критиков заслуженно пришелся на «пластмассовые» модели персонажей и деревянную анимацию. В «Экс-Машине» уже основательно потрудились над визуальной частью и экшн-постановкой, благодаря чему фильм вышел очень зрелищным, но, как и в случае с голливудскими блокбастерами, с довольно глупым сюжетом. Новый сценарий уже не упоминает, как Дюнан с Бриареем попали на Олимп, но с самого начала становится понятно, что они совсем недавно работают в спецназе. В частности, это видно по недоверию к новым напарникам.

Синопсис будущего

Так как в этот раз решили снимать в формате сериала, то сценаристов особо не напрягали и сосредоточились на том, чего по большому счету и хотели большинство фанатов: ежедневной бытовухе спецподразделения E.S.W.A.T. Основная сюжетная линия, конечно же, идет в каждом эпизоде, да и операции проводятся практически только против одной террористической организации. Как и положено, для всех адаптаций манги главной темой является боязнь и вражда радикально настроенных людей против доминирующих биороидов. Для справки, кто не знаком с произведением: биороиды – это немного схожие с клонами, искусственно выращенные люди, с измененными ДНК. Изменения эти касаются того, что у них подавлены самые сильные и острые эмоции, плюс увеличены умственные способности. Ценой данным преимуществам служит их «стерильность» – они не способны размножаться. Численностью они в несколько раз превосходят человеческое население Олимпа и фактически держат власть, для чего и были созданы. Хоть эпизодов пока вышло мало, уже видно, что сюжет слабоват, а экшн-сцены чуток не дотягивают до второго фильма, но выпуск продолжается, так что все может исправиться.

Деревянные картинки

Особо хочется расписать новый визуальный стиль. Художники решили оставить все окружение и бэкграунды в обычном 3D, а вот модели персонажей и техники стилизировать под грубую комикс-зарисовку (как в Borderlands). Выглядит, честно говоря, не очень приятно, потому что персонажи чересчур резко контрастируют с окружением. Вдобавок главные герои вышли довольно уродливыми. Но есть и интересные моменты. В «Эпплсиде» полно имен и названий, позаимствованных из греческой мифологии. Данную особенность решили развить визуально – довольно часто мелькают фрески и статуи, изображающие сцены из греческого эпоса, а сам город решили украсить огромным монументом, прославляющим подвиги Геракла. Число 13 в названии указано не только для определения эпизодов. В опенинге идут намеки на те самые 12 подвигов Геракла и 12 знаков зодиака. Что же это будет означать, станет известно в будущих сериях.

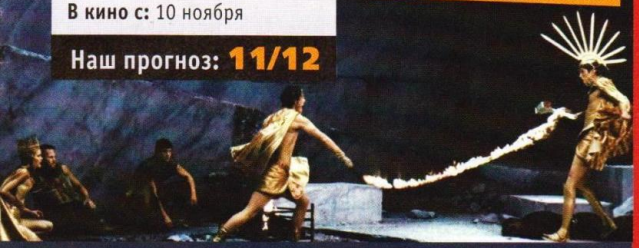
Blade.Runner

ВОЙНА БОГОВ: БЕССМЕРТНЫЕ

Жанр: фэнтези\экшн
Режиссер: Тарсем Сингх
Звезды: Микки Рурк, Джон Херт
В кино с: 10 ноября

Похожее
«300»,
«Битва Титанов»

Наш прогноз: 11/12



Одержимый жаждой власти царь Гиперион хочет уничтожить род людской и низвергнуть богов. Вместе с армией своих кровожадных солдат он сжигает города Греции в поисках легендарного Эпирского Лука, оружия невероятной силы, сделанного руками бога войны Ареса. Только тот, кто владеет этим луком, может освободить титанов от тысячелетнего заточения в горах Тартара. Но согласно древнему закону, боги не имеют права вмешиваться в человеческие конфликты. Теперь единственная надежда на спасение – герой Тесей, который вступает в неравную войну с титанами.

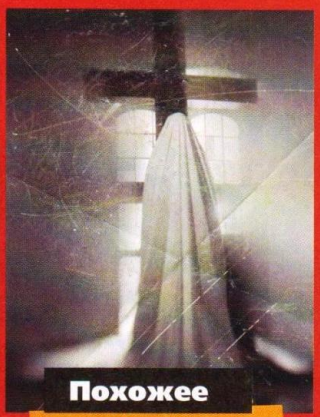
Чего стоит ждать от фильма

Эпика от людей, причастных к созданию сногсшибательных «300». И пускай в «Войне Богов» спартанское наследование видно невооруженным глазом – никто ведь не говорит, что это плохо. Ведь что может быть плохого в эпических битвах накачанных мужиков, с участием богов, демонов, мифических созданий и других радостей жизни?

КРАСНЫЙ ШТАТ

Жанр: триллер
Режиссер: Кевин Смит
Звезды: нет
В кино с: 10 ноября

Наш прогноз: 10/12



Три подростка отвечают на интернет-предложение сексуального характера. Но вместо сладострастия их ждет немного другое приключение: они оказываются в заложниках у фанатиков религиозной общины. В попытке спастись из ловушки сектантов парни обнаруживают комнату, полностью заполненную оружием.

Похожее
«Хостел»,
«Резня»

Чего стоит ждать от фильма

Кевин Смит (Молчаливый Боб – если кто вдруг не в курсе) снимает триллер с примесью Postal? Да ладно! Он же по смешным комедиям ведь! Но несмотря на то, что жанр для режиссера абсолютно новый, мы не сомневаемся: кино будет однозначно стоить твоего внимания. Как минимум потому, что его делает Кевин Смит. А больше для классного фильма ничего не нужно.

АНОНИМ

Похожее:
«Влюбленный Шекспир»,
«Амадей», «Елизавета»

Культовый режиссер Рональд Емерих, в фильмографии которого уже не один блокбастер, решил обратиться к исторической тематике. Интрига вертится вокруг предположения, что произведения Уильяма Шекспира писал далеко не легендарный мастер. Пахнет скандалом, верно?

Жанр: драма
Режиссер: Роланд Эмерих
Звезды: Джулиан Блич
В кино с: 17 ноября

Наш прогноз: 9/12

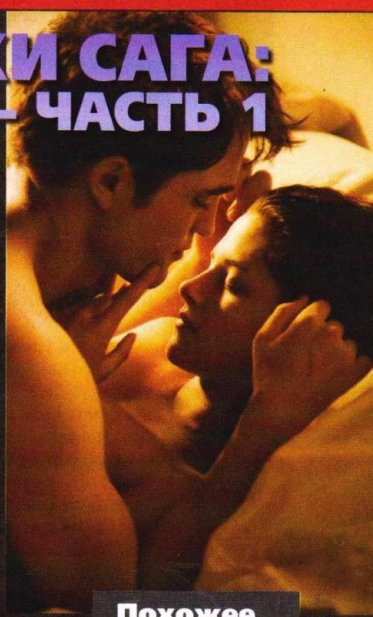
Чего стоит ждать от фильма

Умной и качественной постановки, которая, впрочем, может понравиться далеко не всем.

СУМЕРКИ САГА: РАССВЕТ – ЧАСТЬ 1

Жанр: сумерки
Режиссер: Билл Кондом
Звезды: Роберт Паттинсон
В кино с: 17 ноября

Наш прогноз: 0/12



В очередной раз беззащитные мозги зрителей собирается штурмовать чистокровный породистый убершлак, который четвертый фильм подряд рассказывает о том, как важно иметь парня. И даже если твоя 13-летняя подружка в диком восторге и убеждает тебя в шедевральности данной картины – не ведись. В 13 лет никакущая игра так сказать актеров, заунывный сюжет и напрочь лишенное здравого смысла повествование воспринимаются на ура. Кстати, на самом деле Эдвард ведь не вампир. Он живет в лесу, не ест людей и блестит. Получается – он феечка.

Похожее
Экскременты
любого сорта

Чего не стоит ждать от фильма

Что на него стоит идти без рвотного пакета.

Оффлайн

Каждый раз, когда мы видим новый вопрос в топике «Задай что-то и получи что-то» на нашем форуме, мы так радуемся, что забываем родную речь. Aber das macht doch nicht, weil wir antwortnen mit unseren Herzen!

kvodan

Зачем некоторые производители компьютерной техники фаршируют свои детища заоблачным количеством «оперативы», например Dell или MSI – до 24 гиг? Это просто понты или есть такие игры, или которым пригодятся такие ресурсы, а, может, это запас на 10 лет вперед?

Для игр это бессмысленно. Во-первых, потому что ни одна игра не требует столько «оперы», а во-вторых, со временем появятся новые ее виды. Машины, о которых ты говоришь, скорее всего, нужны разработчикам крутого софта или, например, 3D-моделлерам.

Как вы относитесь к геймерам, которые качают игры с торрентов (и к торрентам в принципе)? Вы ведь понимаете, что в нашей стране 95% населения не по карману покупать лицензийки по 10–100$?

Во-первых, 100 баксов у нас игры не стоят – даже в «Стиме» уже 25 – потолок. Во-вторых, мы никак не относимся к таким геймерам. В-третьих, мы вообще за свободу, но в то же время твердо убеждены: каждая работа должна быть оплачена. Вообще, заплатить 25 долларов людям, которые сделали для тебя игру, от которой ты получил удовольствие – это все-таки правильно. К тому же у нас есть большие сомнения в достоверности твоих статистических выводов.

А вообще, если говорить на чистую совесть, – с торрентов народ тянет все и всегда, и не только в нашей стране. При этом можно спокойно спать без угрызений совести, если придерживаться джентльменского принципа «понравилось – купи».

Фобос

Помня о вашей статье о журналах-убийцах, хочу спросить: какой журнал обладает наибольшим уроном?

Журнал о камнедобывающей промышленности.

Кто ты, Sylar?

Мы ему тоже постоянно задаем этот вопрос.

Каковы самые трендовые тенденции в современной игровой индустрии?

Чтоб было попроще и поярче. Ну и мобильно-браузерный гейминг несется семимильным галопом, обгоняя на виражах хардкорные тайтлы. Главные течения сегодня: казуальщина, free-to-play MMO, платные DLC, p2p мультиплеер и, кажется, медленное возвращение PC-гейминга к былой славе. Постучи по дереву (можно по этому журналу – когда он тоже был деревом), чтоб мы не сглазили.

fosyy

Как вы считаете, почему нет игр на тему футбольных хулиганов, неонацистов, антифашистов? Довольно ведь распространенное явление сегодня...

Мы сами негодуем. Штукатурка и укладка шпал также, кстати, весьма трендовое явление, а игр про это тоже не выпускают.

AS

Як саме ви пишете статті, коли пишете їх удвох? (До Сайлера і Буча в основному) Чи ділите між собою клавіатуру? Чи проходите гру: кожен свій шматок? І як вам вдається не перегризти одне одному горлянки, коли ви не в згоді про написане?

Зазвичай ми проходимо ігри паралельно, а потім кожен пише декілька шматків – хтось про ігровий процесс, хтось про графіку, хтось л'є воду. Потім ліпимо все докупи, додаємо в чужий шмат своїх думок. Якщо вердикти різняться – ми пишемо вирок кожного автора окремо (дивись статтю про Dead Island).

BahCHE

У мене є PSP 3008, яка повністю вироблена у Японії, у мого друга, у якого також є PSP тої ж серії та кольору, але у нього він повністю вироблений у Китаї, ми перевіряли... й ніби це не чергова китайська підробка. У чому ж сенс такого виробництва техніки? Чи та що зроблена у Китаї все таки палена!?

Практично все – і електроніка, і одяг, і їжа, і люди – сьогодні робиться в Китаї та інших азіатських країнах. На авторизованих заводах з серйозним контролем якості – в результаті зазвичай ніякої різниці між китайським девайсом, та зробленим у країні, де базується фірма-виробник. Просто японці не хочуть купувати японську приставку, виготовлену в Китаї, тому для японського внутрішнього ринку PSP (та й інші речі) виготовляються в Японії, звідки часом потрапляють і до нас.

Aisaka_Taiga

Чего вы больше всего боялись в детстве?

Khaj-Tosin боялся ведьм, Butcher – темноты, а все наши журналисты боялись, что мы не напишем о них в этом ответе.

antimavpokiller

Почему вы не пишете об онлайн-игре World of Tanks, или я что-то пропустил?

Потому что писать первый взгляд или анонс уже поздно, а рецензия появится сразу же, как только игра будет официально переведена из стадии бета-тестинга в полную боевую готовность. Когда это произойдет – непонятно, так как Wargaming.net шикарно устроились: игроков тьма, денежное цунами просто сотрясает стены их офиса, а статус бета-версии позволяет не отвлекаться от увлекательного пересчета выручки на всякие там ремонты багов.

GaM[ER]

Чому, на вашу думку, в Україні в звичайних дискових магазинах не продаються комікси, футболки, тощо по іграх?

Залежить від магазинів. В Києві зазвичай продається така допоміжна продукція та інша біжутерія – у «Зоні 51», наприклад, та в Gamestop.