

ШПИЛЬ!

мы с вами одной крови

№3
2011

ОКОЛЕСИЦА

Наш тест-драйв
[**Test Drive: Unlimited 2**]

БАТЯНЯ КОМБАТ

Новый [**Mortal Kombat**]

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ГНЕВА

Чего ждать от [**Rage**]

УЖАСНАЯ ИСТОРИЯ

Взлеты и падения
жанра survival horror

АСТРОНОМИЯ

Звезда по имени [**DEAD SPACE 2**]

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Bionic Commando Rearmed 2 | Breach | Bulletstorm | Dead Space iOS | Dirt 3
| Dungeons | Killzone 3 | L.A. Noire | Magicka | Marvel vs. Capcom 3: Fate
of Two Worlds | Metal Gear Solid: Rising | Mindjack | Monday Night Combat

9 771609 900015



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 3 (109), березень 2011 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Когнітивний Дисонанс
Ростислав Малько

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 21.02.2011.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1.
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
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 № KB-5116 від 14.05.2001

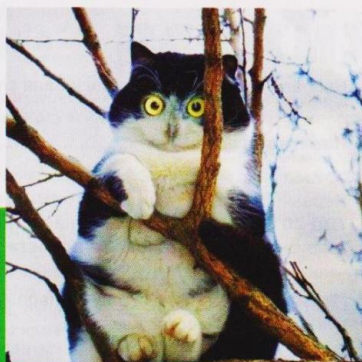
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Іван Басанець,
Юрко Місак, Олег Орлов, Дмитро
Акімов, Тимофій Анісімов, Шайтан,
Вадим Годнев

Експерти:
Великий Червоний Трактор,
Маленький Нубіто, Емільяна
Рудольфівна

Подяки:
Євгену Беляєву за «Сьоме Небо» –
затишну фотостудію; дівчинам-
геймеркам за те, що вони є;
а також виробникам підгузників
за те, що не так страшно грати
у Dead Space 2



Зими.net

Весна пришла неожиданно и вероломно. Это кто ж знал, что после февраля вдруг сразу март, вокруг зеленеет, птички щебечут – гадость одним словом. Хотя тебе хорошо – ты читаешь эти строки, когда тепло, а я синими от холода пальцами пишу их в упомя-

нутом выше феврале, температура в котором скакнула чуть ниже абсолютного нуля.

Вообще у весны есть много бесспорных достоинств. Например, как считает наш президент, весной в Украине очень красиво, поскольку в городах начинают раздеваться женщины. А еще с приходом марта ты будешь каждое утро просыпаться под нежное щебетание птичек, непрерывный вой голосистого кошака и ответные крики соседа снизу: «Да когда же оно заткнется?!» Весна... И потом, вместе с пробивающимися ростками свежей зелени и растаявшими не очень свежими прошлогодними собачьими приветами, расцветает и игропром, с католического рождества пребывающий в состоянии зимней комы. На подходе Killzone 3, Bulletstorm, DragonAge 3, а, значит, тебе просто некогда будет страдать от сезонного авитаминоза.

И вообще, весной хорошо – ты вдруг неожиданно чувствуешь прилив энергии. Хотя действие амфитаминов быстро закончится, это не страшно. Ведь главное – впереди 8 марта, замечательный, светлый праздник, которого с трепетом ждет каждый уважающий себя представитель сильной половины человечества: международный день, когда останется ровно две недели до выхода Crysis 2.

By Khaj-Tosin

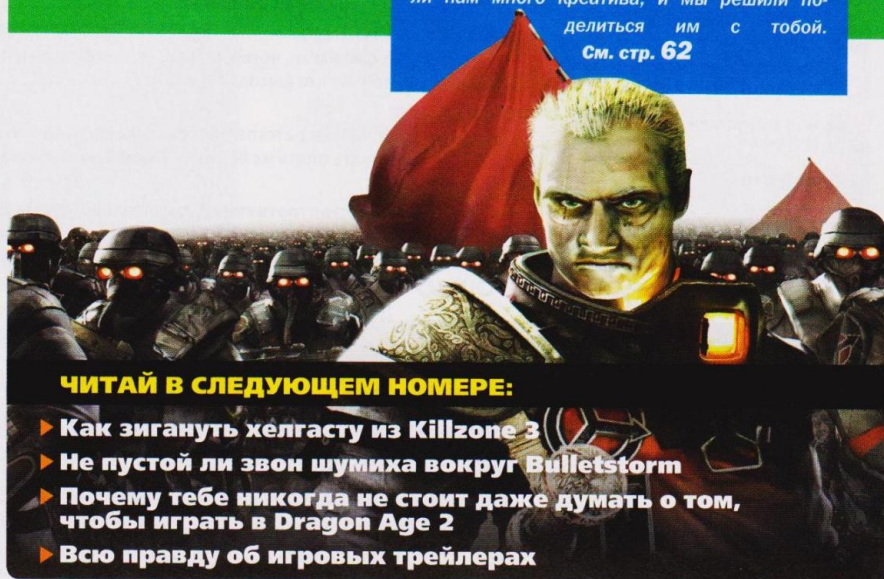
Что-то там где-то здесь

Вообще мы такого не любим, но в этот раз расскажем, какие плюшки мы поместили в журнал, который ты сейчас держишь в своих руках. (Если ты сейчас держишь в руках другой журнал, то ты ничего не узнаешь).

Во-первых, у нас сразу несколько первых взглядов на очень крутые игры, которые мы обозрим в следующем номере. **См. стр. 4**

Во-вторых, впервые в истории журнала мы решили провести специальную фотосессию для одного из материалов. Ну а что делать, если в нашей команде есть люди, которые не только знают, откуда из фотоаппарата вылетает птичка, но также, куда засовывать вомбата и сколько пеликанов нужно для качественного снимка. **См. стр. 6**

В-третьих, наши читатели прислали нам много креатива, и мы решили поделиться им с тобой. **См. стр. 62**



ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Как зигануть хелгасту из Killzone 3
- ▶ Не пустой ли звон шумиха вокруг Bulletstorm
- ▶ Почему тебе никогда не стоит даже думать о том, чтобы играть в Dragon Age 2
- ▶ Всю правду об игровых трейлерах



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 пахнет...
- 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 непростиительно
- 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

Наконец-то в Intro мы использовали слово «**вомбат**»1

INFO

Навигация по номеру2

Игропанорама

Первый взгляд на [Killzone 3] и [Bulletstorm];
TOP-20 главных предметов ненависти в гейм-индустрии;
 грядущие вкусные **релизы и новости**3

MegaGame

[Dead Space 2] Первый раз – в первый класс,
 второй раз – в мертвый космос14

To play or not to play

[Test Drive Unlimited 2]
 Оказывается, у слова «руль» есть и другие значения20
 [Magicka] Почувствуй себя Гендальфом22
 [Bionic Commando Rearmed 2] Есть еще порох в пороховницах
 и платформеры на платформах25
 [Breach] Breach значит «брешь, пролом, дыра, повреждение» –
 и это как раз тот случай, когда «как Титаник назовешь...»26
 [Dungeons] Хозяйство черного властелина28
 [Stacking] Как американцы видят Россию30
 [Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds]
 Ну когда еще Халк наваяет Данте?35
 [Monday Night Combat] Веселые картинки с элементами геноцида36

Cell-o-fun

[Dead Space] Яблоку бояться – в космосе не умирать37

Ждем-с

[Rage] Две страницы чистого гнева38
 [L.A. Noire] Город мрачных ангелов40
 [Dirt 3] Все о грязевых ваннах и железных корытах41
 [Mortal Kombat] Ломать – не сращивать42
 [Metal Gear Solid: Rising]
 Всходит урожай твердых металлических гирь43

Ацтой

[Mindjack] Эта рецензия написана желчью на ткани,
 сотканной из ненависти44

InDus3

Ваяя статью на тему «Что случилось со страшными играми?»,
 наш редактор случайно подумал, и вот это было действительно страшно.
 Ведь в первый раз всегда страшно46

Железный бум

Системный блок **BRAVO A50.71**50
 Мультимедийный центр **Seagate FreeAgent Theater+**51
 Блок питания **Seasonic X-460W Fanless**51
 Мышь **Razer Spectre**, гарнитура **Razer Banshee**,
 клавиатура **Razer Marauder**52
 Плеер **Cowon D3 plenu**56

Columbia Brothers

5 фильмов, которые не сделают февраль интереснее,
 потому что выходят в марте58

Анимация

Если ты в детстве боялся мультиков, самое время
 начать опять их бояться – **Dead Space** снова аниме60

Vox Populi

Робот-автоответчик, посещавший курсы
 автоответственности, автоотвечает на твои автовопросы
 и хвалит тебя за классный креатив62

OUTRO

Девушки – они как игры, только управление неудобное64

На диске

- ▶ **Видео:** Bulletstorm, Crysis 2, Mortal Kombat, Portal 2, Alice, Dragon Age Redemption, Dead Island, Assassin's Creed Brotherhood, RAGE, Champions Online, Shift 2 Unleashed, inFAMOUS 2, Painkiller Redemption, Darkspore, Fight Night Champion, Total War: Shogun 2, The Old Republic, Shoot Many Robots
- ▶ **Демо-версии:** Men of War: Assault Squad, Dungeons, Shattered Origins, Cities in Motion
- ▶ **Дополнительно:** моды, волпаперы, саундтрек и сюрприз от создателей Bulletstorm!
- ▶ **Патчи:** Battlefield 2142, StarCraft 2, Arcania: Gothic 4

BULLETSTORM



Нырря в шторм

Нам выпала возможность пощупать демоверсию Bulletstorm – одного из самых ожидаемых шутеров этого года. Совместные усилия People Can Fly и Epic Games просто не могут не создать конфетку, ведь эти компании подарили индустрии великолепные серии Painkiller и Unreal. Bulletstorm призывает геймеров вернуться к своим первобытным инстинктам, отвлекая их от серьезных военных симуляторов и привлекая безумным, красочным и веселым мясом.

Первой в глаза, как ни странно, бросилась графика. Привыкшие к мрачным коридорам и серо-коричневым тонам глаза слегка резанула (в хорошем смысле) практически мультяшная картинка, активно использующая все цвета радуги и задающая веселую атмосферу безжалостного кровопролития. Вся суть Bulletstorm заключается именно в различных способах проливать кровь, выносить мозг или отрывать конечности, получая за это очки. Эти способы именуются скиллшотами (skillshots), и чем более жестокий и изощренный метод убийства был использован, тем больше очков за него получает игрок.

Слово skill в переводе означает «мастерство», и за неимением такового первое прохождение демки оставило далеко не лучшие впечатления. Выбор оружия, пара-тройка мовов, скриптованный ролик, несколько ловушек – и все. Пройдено ровно за пять минут. Где же обещанное веселье и сногшибательный экшен? Что ж, ленивые и не очень креативные игроки не увидят ни того, ни другого. Мы привыкли к тому, что современные шутеры водят нас за ручку, показывая пальцами на злых дядей и рассказывая, как их нужно наказывать. Bulletstorm же вываливает на стол кучу возможностей и говорит: «выбирай». Причем, самый очевидный выбор – далеко не всегда самый впечатляющий.

В распоряжении игрока три вида оружия – каждый с альтернативным режимом стрельбы, электрическая плеточка и, в лучших традициях Duke Nukem, подошва ботинка. Противников можно притягивать к себе, толкать на ловушки, подбрасывать в воздух и расстреливать, обваливать на них потолок, сбрасывать в обрыв, плавить, подрывать, пинать, давить, запускать как фейерверк, бить друг об друга, обсыпать матерными словами и совершать другие добрые дела. Количество скиллшотов даже в пятиминутной демке сносит крышу, но для их исполнения необходимо внимательно следить за элементами уровней, используемых для свершения кровавой расправы. В результате, чем дольше мы играли, тем больше разнообразия находили в геймплее.

В корне эта игра остается первобытным шутером, но акцентирует внимание на самом важном аспекте жанра – стрельбе. Пожалуй, единственным минусом демоверсии является сложность: несмотря на то, что толпы недругов из всех сил стараются сделать тебе больно, для тебя они – всего лишь пушечное мясо, падающее замертво по твоей команде. Надеемся, что полная версия Bulletstorm будет поостороже относиться к игроку, иначе скука вылезет из своей грязной берлоги и начнет портить отличный геймплей.

Полный обзор игры читай в следующем номере.





Территория боли



Несмотря на всю роскошность, Killzone 2 нельзя было назвать идеальной игрой – пользователей в основном напрягало немного деревянное и богатое лагами управление. В целом, к нему привыкали достаточно быстро, но от него у многих игроков сводило скулы. А ведь для консольного шутера контроль над протеей служит самыми настоящими гвоздями: либо держит все элементы игровой механики в единой конструкции, либо забивается проекту в крышку гроба. Разработчики игры с большим вниманием отнеслись к воплям страждущих и немало потрудились над реакцией персонажа на команды геймера. Проведя несколько часов в Killzone 3, мы убедились, что управление близко к идеалу и даже самые привередливые пользователи не будут морщиться, играя. Модель наконец-то чутко и отзывчиво слушается команд на джойстике, прицеливание сделано максимально удобно, но при этом ощущается, что ты бежишь по уровню не эльфом налегке, а солдатом в броне и с тяжелым оружием. Кстати об арсенале – он, по традиции, сделан убийственно круто, причем по всем фронтам. Начиная с ощущения, что в руках персонажа не пластиковый пис-

Мы не упустили возможность (хотя она была скользкая и вырывалась) опробовать мультиплеерную бету третьей части Killzone, так что, порядочно порефлексировав от увиденного и пережив несколько катарсисов, делимся с тобой впечатлениями.

толетик, а самая настоящая Большая Берта, минуя традиционно шикарную анимацию перезарядки и эффекты выстрелов, и заканчивая гулкой ствольной руганью и стрекотом при поливании неприятеля свинцом. Канонада выстрелов сливается в настоящую симфонию смерти, и у тебя ни на секунду не возникает сомнения, что ты находишься на поле боя.

В графическом плане игра стала еще краше: и без того великолепную картинку подшукатурили, а дизайн полуразрушенных индустриальных желганских локаций может не вызвать восторг только у совсем безвкусного человека. Перестрелки выглядят шикарно, а различ-



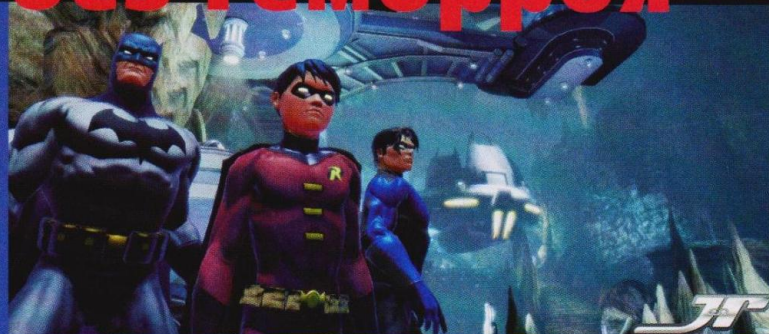
Супергерои без геморроя

ные анимации при убийствах в ближнем бою восхищают зрелищностью даже бывалых садистов. Без разницы, покажут ли всаживание ножа в горло противника или выдавливание его глаз голыми руками – сделано все одинаково стильно и до красивого жестоко.

Мультиплеер стал куда более динамичным, и если разработчики в бете показали не все, а скрыли пару козырей в рукавах, то у Killzone 3 есть все шансы уделат Call of Duty, особенно учитывая все недостатки последнего на PS3. В наличии классная система из пяти различных специализаций, каждая со своими возможностями, умениями и вооружением. Например, медик поднимает павших, инженер строит турели, а стрелок может становиться невидимым на короткое время. Конечно же, есть прокачки класса, апгрейды и килстрики – в общем, все то, без чего нельзя представить мультиплеер в современных шутерах.

Правда, у нас возникли сложности с нахождением дезматча в онлайн – примерно час мы прождали, пока нас пустили пострелять в живых людей, но это все списывается на недоработки бета-версии.

Подробнее о том, как намотать хелгаста на нож в одиночной кампании, а потом и в мультиплеере, мы напишем в следующем номере, а также назовем другие добрые причины, по которым ты влюбишься в Killzone 3.



В прошлом номере мы посмели сделать обзор супергеройской ММОПГ DC Universe Online, но на то время игра явно находилась на незавершенной стадии. Поэтому мы вернулись в онлайн и снова залогинились за нашего супер-злодея, дабы посмотреть, что к чему.

На момент повторного тестирования игра получила три патча и использовала версию 1.03. В основном фиксы решили немаловажные проблемы со стабильностью, оптимизацией и многочисленными багами. Правки коснулись не только геймплея, но и визуальной составляющей, в основном исправляя глючные и нерабочие анимации.

Пожалуй, самым важным исправлением является удаление эксплоита, позволявшего «танкам» наносить огромный урон противникам в воздухе. По неизвестной причине стандартное количество дамага умножалось в несколько раз, позволяя убить почти любого моба или игрока с одного-двух ударов.

На этом разработчики не остановились: на конец февраля обещан новый патч, содержащий не только жизненно необходимые фиксы, но и DLC с Женщиной-Кошкой и великим множеством новых зон и квестов. Sony Online Entertainment холят и лелеют свое последнее творение, утверждая, что продажи превзошли как все возможные ожидания, так и все ранее выпущенные компанией игры. А это говорит о многом, учитывая то, что SOE создали EverQuest 2.



20 ужасных вещей,

которые бесят нас в играх и индустрии



Помимо того, что за них нужно платить, они вызывают зависимость, а заодно желание жестоко убивать людей и поедать их трупы (ну, во всяком случае, в этом убеждают американские правозащитники), эти гадкие игры имеют ряд других вопиющих недостатков. Мы насчитали 20 и делимся ими с тобой.

1. Скачай меня нежно DLC

Мода на скачиваемые за деньги дополнения среди разработчиков в последнее время такая же мощная, как на Dolce&Gabbana в Бердичеве. Увлекаясь диэлсишками, девелоперы нередко вносят дополнением в игру то, что должно было быть в ней изначально. Или DLC уже идет в комплекте с игрой, но открывается только за дополнительную плату.

И если ты не сотрудник Activision, это бесит.

2. Команда молодости нашей Командный дисбаланс

В какой бы мультиплеерный проект ты не играл – Modern Warfare 2 или Left 4 Dead – в твоей команде всегда одни идиоты, а против тебя сплошь и рядом играют только читеры и задроты.

Если ты не читер, это бесит.

3. Служить, бесить и защищать Чрезмерная защита

Попытки некоторых издателей обезопасить свои продукты от пиратов бьют в основном по геймерам, которые честно покупают игры. А все эти сопутствующие жуткие геморрой с установкой и требованием постоянного подключения к интернету больше похожи на носки с шипами внутрь и абсолютно не мешают нехорошим людям пиратить игры.

Если ты не пират, это очень бесит.

4. Серпом по сеттингу Кардинальные изменения

Как часто, запуская какой-нибудь долгожданный сиквел, ты неожиданно узнавал, что разработчики перевернули сюжет с ног на голову, оживили всех негодяев, которых ты с таким трудом погубил в прошлой части или вообще сделали из твоей любимой стратегии файтинг?

Скажи, бесит! Конечно, если ты не Крис Редфилд, Каратель Бульжников.

5. Все равно я мишку брошу, даже если он хороший

Издатель гребит крутые компании

Westwood, Black Isle, New World Computing – все выжаты до капли и брошены. Похоже, убийство курицы, несущей золотые яйца, – любимое развлечение издателей. Это вызывает у фанатов сильную дисфункцию мозга: еще бы, любимые и именитые тайтлы перейдут новым разработчикам, которые сделают с ними непонятно что (см. пункт 4).

Если ты не сотрудник EA, это бесит.

6. Это бесценно Украинская ценовая политика

При выходе на Западе игра стоит 50–60 долларов, но через пару лет, если не раньше, цена опускается до 5–10. У нас же проект как стоил 100 грн. в 2003-м, так и будет стоить столько же в 2011-м.

Огорчает и бесит, если ты не на обложке Forbes.

Знакомься, это София. Она играет в игры и многое в них ее бесит. Именно по этому поводу она выразила всю гамму чувств в нашей эксклюзивной фотосессии для данного наполненного ненавистью материала.

Ее любимая игра: Postal 2.

В играх ее бесит: то, что на них подсаживаются и забывают об окружающем мире, а также то, что взрослые дяди играют в них как дети.





7. Только для избранных Эксклюзивы

Что-о-о? Killzone только для PS3, а в Gears of War 2 без Xbox 360 не поиграть? Что за свинство! Я тоже хочу опробовать эти шедевры на своем ПК! Ведь писишные игры часто приходят в гости на консоли!

Если у тебя нет всех трех игровых платформ, это ужасно бесит. Если тебя это не бесит – купи бы лучше мопед.

9. Нельзя свернуть назад Несворачиваемость игр

Черт с ним, когда Alt+Tab и Windows+D не несут никакого эффекта и игра продолжает бують на всю пиксельную ширь монитора, хотя порою бывает необходимо кровь из носу свернуть ее по какой-либо причине: от внезапно вошедшего боса, до поиска совета по прохождению... Когда игра после сворачивания вылетает или разворачивается криво – это бесит куда больше.

Если ты не играешь в оконном режиме. Но зачем?

11. Непоправимо

Когда не ремонтируют глюки

Раздражает, когда свежесплавленная игра сверкает, как новогодняя елка, ни разу не радуящими багами. Но когда глюки, ошибки и баги не правят годами (привет, серия Left 4 Dead!) – это убивает, как бесит.

Если ты не программист, получивший кучу денег за корявую работу.

12. Пессимистичная реальность оптимизма Корявая оптимизация

Когда одна игра выглядит словно Джессика Альба в лучшие годы и занимает на жестком диске пару гигабайт, а другая смотрится, как Людмила Гурченко сегодня и отрывает два десятка заветных гигабайт дискового пространства – это мерзко. А если она при этом еще имеет кучу ненужных файлов (GTA IV, мы не забудем твои Xbox-библиотеки в писи-версии) или тормозит на машине, на которой летал бы второй «Кризис», – это попросту бесит.

Если ты не встречаешься с Джессикой Альбой, потому что в этом случае тебе глубоко плевать на игры, оптимизацию и какие-то там библиотеки.

8. Шиза-франшиза Игры по фильмам

Когда к выходу очередного голливудского блокбастера выпускают заведомо отвратительную и корявую гейм-поделку, тратя на нее деньги, которые можно было бы пустить на борьбу с раком или на худой конец подарить нам, – это бесит.

Особенно если ты – мы. Но ты себе не льсти...

10. Настройка века Запрет на изменение настроек

Мультиплатформенность серьезно ударила по, казалось бы, незначительному аспекту игр, но, тем не менее, его наличие априори необходимо каждому PC-геймеру: возможность настроить игру под себя. Извините, но когда разработчик не дает четко отрегулировать управление и потягать ползунки яркости/качества картинки, предоставляя программе сделать все самой, – это бесит.

Если ты не консольный геймер, не отведавший сладких объятий восьмикратного сглаживания и нежности вертикальной синхронизации.



13. «По-моему, чувак, нас кинули» Невыполненные обещания

«У меня будут машины, в которых можно будет свободно передвигаться по зоне!», – говорил S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. «Моя защита от читеров будет непробиваемой, как пресс Чака Норриса!», – говорил Call of Duty: Modern Warfare 2. «Я буду получать апдейты чаще, чем Team Fortress 2!», – говорил Left4Dead. Игры говорят, а мы стоим, пускаем слюну и слушаем. А стоять все сложнее, ибо к земле тянут уши, провисающие под неистовой массой подаренных тебе разработчиками макаронных изделий.

Если ты не итальянец, то это бесит.



14. Пока ты спишь, враг качается!

Прокачка в мультиплеере

«Ганз. Лотс оф ганз», – потребовал Нео в первой «Матрице», а Нео шарит. Игроки тоже очень любят, когда «лотс оф ганз». Проблема в том, что сейчас все сетевые шутеры считают, что тебя необходимо ограничить одним столом, а остальные станут доступны после получения 1623850194184063147 единиц опыта, для чего нужно будет провести в игре трое суток. Получается, что те, кто «задротят», бегают по полю боя вооруженные до зубов и с кучей бонусов, а любители погонять по пол часа в день идут в бой с кружкой.

Если ты не Риддик, убивающий людей кружкой, то это бесит.

16. Взрослая неожиданность

Метод проб и ошибок

Вьетнамские партизаны ставили для американских солдат скрытые капканы, ямы с шипами и прочие смертоносные ловушки, обнаружить которые можно было, только наступив на них ногой и испытав все сопутствующие быстротечные, но весьма неприятные ощущения. Многие разработчики, к сожалению, не могут понять, что игровая индустрия – не Вьетнамская война, и переполнять игру непредвиденными ловушками неправильно.

Это, если ты не вьетнамский партизан, бесит.

17. Ваш пропуск недействителен!
Заставки, которые нельзя пропустить

Пропуск недействителен!
Заставки, которые нельзя пропустить
Сколько раз тебе...

Сколько раз тебе приходилось любоваться чехардой логотипов разработчиков, помощников разработчиков, издателей, помощников издателей, телепузиков и других игровых заставок при запуске гейм-приложения, не имея возможности пропустить эту видеокрасоту? Бесит, если ты не в курсе, что это можно пропустить.

Бесит, если ты не... а, впрочем, это всех бесит!

18. Спаси себя сам

Когда прячут сейвы

Когда сейвы находятся не в папке игры, а зашухерены где-нибудь отдельно по адресу в духе C:\Windows\System\Documents\Profiles\Files\Piles\Miles\Tiles\Biles\Programs\Games\bin\main\config\engine\User\501239627\progress\campaign\easy\saves\ – это бесит.

Если ты не сидишь с одной и той же «виндой» годами.

15. Мандражируешь?

Необходимость таранить одну кнопку

God of War ввел моду на интерактивные сегменты, в которых нужно быстро долбить по одной кнопке, чтобы победить кого-то в схватке. Мало того, что это глупо, с точки зрения геймплея, так еще и приводит к травмам пальцев и разбитым джойстикам или клавиатурам.

Если у тебя нет отбойного молотка, это бесит. А если есть – это бесит твоих соседей.



19. Неэфективно

Обилие сомнительных визуальных эффектов

Bloom, blur, HDR и прочие эффекты, добавляющие нечеловеческое количество ненужной яркости в графику. Все светится, блестит, размывается и отражает солнечные лучи. Часто это делается, чтобы скрыть плохое качество текстур, но сейчас, кажется, эти элементы декора вставляют просто, чтобы вычесть игроку сетчатку глаза.

Если ты не носишь солнцезащитные очки во время игры, это бесит!



20. Стенания

Невидимые стены

Бежишь, бежишь и... Р-а-а-а-а-а-ар-р-р-р-р-р!!!
Бесит, если ты не слышал о команде «poslr».



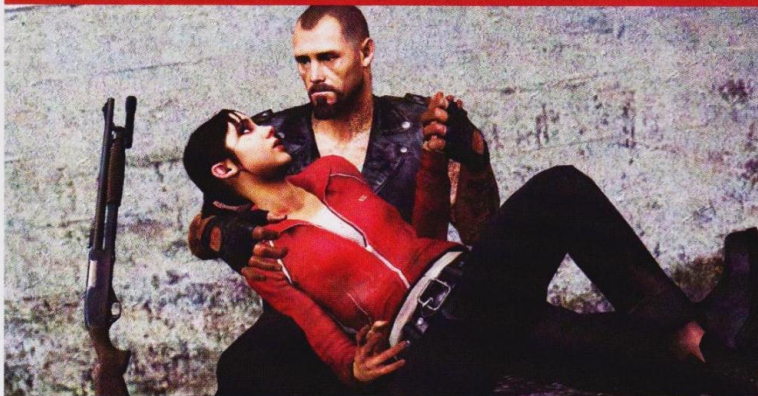
Первым делом самолеты, ну а зеркала потом

Разработка Mirror's Edge 2 отложена на неопределенный срок. Судя по всему, DICE соскребает разработчиков из всех своих отделов, чтобы ускорить процесс работы над Battlefield 3. Последний грозит стать мегахитом, особенно учитывая собранную на данный момент информацию об игре:

- вернется режим «лежа»;
- «ныряния» (популярный эксплоит в BF2) не работают;
- присутствует система обнаружения из BC2;
- лимит игроков: 24 для консолей, 64 для ПК;
- продвинутая баллистика;
- никаких трейсеров.



Left 4 Dead is left for dead



Последнее обновление официального блога Left 4 Dead (l4d.com/blog) стало роковым для верных поклонников первой части. Команда L4D объявила о начале работы над новым DLC для сиквела, вмещающим в себя порты оставшихся карт из первой части и несколько новых кампаний. Таким образом, оригинальный Left 4 Dead лишается всех эксклюзивных составляющих, кроме более плавных анимаций.

Напомним, что в 2008-м Valve обещали постоянные обновления к игре в виде новых карт, оружия, зараженных и выживших. Поэтому анонс L4D2, вмещающий все эти обещания, вызвал бурю негатива у фанатов, онлайн-петицию против игры и даже ее бойкотирование. Появится ли в будущем но-

вый контент для первой части? Есть ли в нем смысл? А если нет, как долго еще проживет игра на остатках постоянно уменьшающегося комьюнити? На эти вопросы Valve не дают ответа.

А пока оригинал бьется в предсмертных конвульсиях, сиквел расцветает от новых идей: разработчики вдохновились огромным количеством созданного игроками контента и решили склепать пару-тройку своих кампаний, не привязанных к сюжетной линии игры. Грядущий апдейт обещает быть масштабнее всех предыдущих, а девелоперы божатся, что он выйдет «через какое-то время после релиза Portal 2». По традициям Valve фраза «через некоторое время» может означать, что апдейт можно ожидать как через две недели после «Портала», так и в 2014-м.

Печатая купюры



Шокирующие новости! Гейб Ньюелл – богатый! Как и все сотрудники Valve, которые приносят своей компании больше, чем ребята из Google и даже Apple. Мы долго не могли поверить в это, но директор Valve заявил, что система цифровой дистрибуции Steam оказалась более прибыльной, чем ожидалось, и принесла компании много сотен миллионов долларов. Правда, старина Гейб скромничает: исходя из финансовых отчетов и слов Forbes, на сегодняшний день стоимость компании Valve расценивается в 2–4 миллиарда долларов.

У кого-то плохо с арифметикой? Ведь Google стоит 192 миллиарда, а Apple – 300... Суть в том, что в «Поиске» работает 24400 сотрудников, а в «Яблоке» – 49400. В то время как Valve существует дружной семьей из 250 человек. Счастливых и богатых человек. В будущем их кошельки толстеть не перестанут, потому что издателям стало куда выгоднее распространять игры через Steam, чем посредством продажи физических копий.

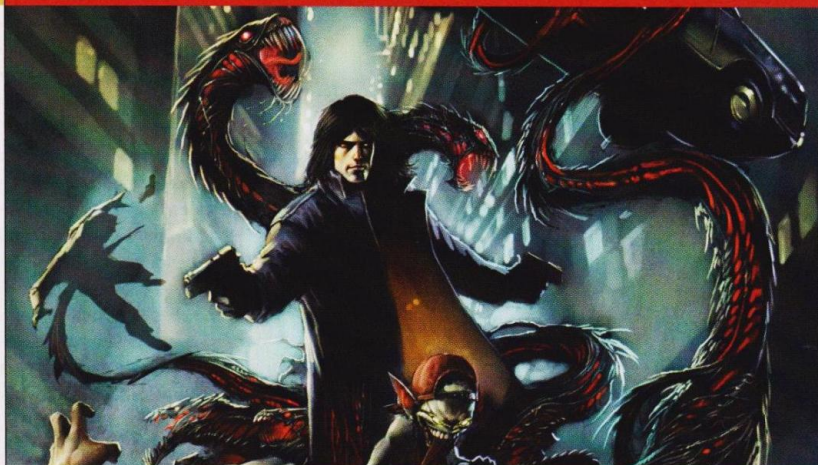
РетроSonyфикация



Доселе Xbox Live Arcade имел полное право кичиться внушительной библиотекой классических 8- и 16-битных игр, но PlayStation Network стремительно догоняет конкурента. Недавно Sony объявила, что через службу PSN будут продаваться лучшие игры Sega Genesis (Mega Drive) по 5 баксов за штуку. А пользователи платного PlayStation Plus смогут закачивать их бесплатно!

Эта неистовая борьба за право издавать игры, от которых мы не могли оторваться в возрасте 6 лет, греет наши олдскульные сердца.

В темном-темном городе



Помнишь The Darkness? Нет? А напрасно. Это одна из первых игр, графикой которой хвастались консоли нового поколения перед своим запуском. 2K Games решили освежить память геймеров анонсом сиквела, продолжающего сюжетную линию первой части. Нам обещают сильную атмосферу нуар, больше сходств с комиксом, по мотивам которого сделана игра, и стрельбу по-македонски в квадрате. То есть, мы сможем индивидуально управлять не только пистолетами в руках, но и двумя зловными щупальцами, растущими из спины главного героя.

Мы уж было хотели начать пускать слюни на игру, но потом узнали, что разработкой больше не занимаются Starbreeze Studios. Их место заняли Digital Extremes, репутация которых весьма неоднозначна. С одной стороны, компания работала плечом к плечу с Epic Games над серией Unreal и знает толк в портах – ей принадлежит PS3-версия BioShock, мультиплеер BioShock 2 и перенос грядущего Homefront на ПК. С другой – их собственные игры не отличаются чем-то особенным. Dark Sector – тому пример. Будем надеяться, что Starbreeze намеренно отказались от проекта, отдав предпочтение новым «Хроникам Риддика».

Все будет под контролем



Игрок по имени Гарет купил ПК-версию Dead Space 2 и был разочарован отсутствием возможности настраивать управление на свой лад. Только его это расстроило немного больше, чем среднестатистического геймера. Гарет – инвалид, и он может использовать только свой подбородок для управления мышью или рычажком джойстика. При этом он весьма неплохо играет, о чем свидетельствуют видео на его YouTube-канале – gareth150. Но если настройки не позволяют назначить самые важные функции на кнопки и колесико мыши, Гарет просто не может играть. Он написал жалобу на официальных форумах EA, где его сразу поддержа-

ли сотни людей. Вскоре на поверхность всплыла давняя онлайн-петиция за полную гибкость настроек PC-версий игр.

После 25000 подписей, собранных за одну неделю, EA обратили внимание на проблему Гарета и тут же пообещали выпустить патч, содержащий дополнительные настройки управления, а заодно и фиксы. Приятно слышать, ведь обычно подобные петиции ни к чему не приводят, практически независимо от количества подписавшихся. Похоже, когда речь заходит об общении с комьюнити, Electronic Arts стараются брать пример с Valve, что для корпорации таких масштабов очень похвально.

Все в твоих руках



Sony наконец пролили свет на свою новую портативную игровую платформу NGP – Next Generation Portable. Нас ждет новый, более удобный интерфейс, два аналоговых стика, сенсорная панель на экране и на «спине» девайса, ну и, понятное дело, умопомрачительная графика. Последняя больше не подкрепляется пустыми обещаниями: мы своими глазами видели геймплей Killzone и Uncharted на NGP и это выглядело потрясающе. Компания Rebellion объявила, что Asura, движок последнего Aliens vs. Predator, идеально работает на консоли.

Но это далеко не все, на что способна NGP. По крайней мере, была способна. Sony изначально планировали и разработали намного больше продвинутых функций для своего детища, но от многих пришлось избавиться, чтобы цифра на ценнике консоли была хотя бы относительно вменяемой. Настало ли время избавляться от своей PSP? Отнюдь. Sony планирует продолжать поддерживать PSP и надеется, что платформы «найдут общий язык».

На abordaj, якорь мне в задницу!

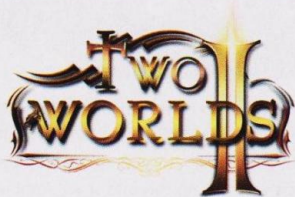


В прошлом номере мы заявили о финальном взломе PlayStation 3, но Sony не спешит поднимать белый флаг. Между хакерами и корпорацией началась самая настоящая война, напоминающая очень напряженный раунд в шахматы, где ты до последнего хода не знаешь, кто выйдет победителем. Хронология событий следующая:

- Хакеры взламывают PS3.
- ← Sony угрожает хакерам судом.
- Хакер по имени Джордж «Geohot» Хотц выкладывает в сеть видео, где читает рэп, дразнящий Sony. Смелый ход...
- ← Sony начинает работу над апдейтом, угрожая пользователям пиратской прошивки перманентным баном из PlayStation Network. В тот же день апдейт уходит в сеть, блокируя взломанные консоли.
- Хакеры взламывают PlayStation Network, открывая доступ не только к сервису, но и к личной информации пользователей, включая номера кредитных карт.
- ← Sony опровергает слухи о доступе к личной информации, продолжая работу над защитой.
- Хакеры заявляют о возможности не только снимать бан со своей консоли, но и банить других пользователей при наличии доступа к серийному номеру их PS3 (что маловероятно, но все равно пугает)

Пока происходит вся это котовасия, страдают честные владельцы приставки. Как от необходимости по несколько раз в день качать обновления безопасности, так и от риска стать жертвой читеров, количество которых среди PS3-шников стремительно растет. Темные времена...

Шантаж – новый маркетинг



Topware Interactive, издатели Two Worlds 2, угрожали игровым сайтам и журналам, поставившим игре оценку ниже, чем 7 из 10. Речь шла не о расправе, конечно, но издатели грозилась отказом от сотрудничества в будущем и пытались обменять заведомо хорошую оценку на раннюю обзорную копию игры. Некоторые издания были даже уличены в обзоре пиратской копии игры, но обвинения поступали исключительно в сторону негативных обзоров. Помимо этого, ходят слухи о положительных

комментариях в сторону игры на YouTube и других сайтах, оставленных сотрудниками Topware для повышения репутации игры. Сами издатели отрицают причастность к подобным действиям, но слишком многие игровые журналисты пожаловались на не самый приятный опыт общения с Topware.

Это не только подло и низко, но к тому же весьма глупо, ведь Two Worlds 2 – весьма неплохая игра. Просто некоторые не могут смириться с тем, что угодить абсолютно всем невозможно.

Буду краток

Вопреки многочисленным слухам, в Batman: Arkham City не будет мультиплеера.

Ш!: И замечательно! В некоторых играх мультиплеер просит не в тему *косится в сторону Dead Space 2*

PC-версия Duke Nukem Forever будет использовать Steam.

Ш!: Ура! Gearbox умеет отличать зерна от плевел. Все дружно показываем Games for Windows Live кукиш.

Infinity Ward работает над патчем для Modern Warfare 2, который должен сгладить баланс, исправить баги и выгнать всех читеров из игры.

Ш!: Если нас не обманывают, то у MW2 откроется второе дыхание. Хотя у MW2 о сих пор много игроков, он тесно зажат между инновационным Black Ops и бессмертным CoD4.

Последний герой

Серия Guitar Hero канула в небытие, поскольку ее производство слишком дорого обходилось для Activision. С одной стороны, если учитывать огромные затраты на лицензирование, издателя можно понять. С другой – серия Call of Duty приучила Бобби Котика хотеть от игр всего и сразу. А если проект принес успех, из него выжимали все соки и выбрасывали на помойку, как произошло с GH.



Мы, геймеры, можем ныть по этому поводу сколько угодно, но это не поможет. Котик может быть дьяволом игровой индустрии, но он чертовски хороший бизнесмен. Проблемы у Activision могут начаться только тогда, когда выдохнется Call of Duty, что в ближайшем будущем точно не произойдет. Что ж, Rock Band лишился конкурента.

Третий испуг – не лишний



Разговаривая об успехах своей корпорации, директор Electronic Arts Джон Риччелло использовал слова Dead, Space и цифру 3 в одном предложении. «Крупнейшим успехом» считается франчайз, в сумме продавший 5 миллионов копий игр. В числе таковых: серии Madden, FIFA, Need for Speed, Medal of Honor, Battlefield, Mass Effect и Dragon Age. «В списке нет Dead Space, потому что для достижения такого количества продаж нам понадобится Dead Space 3», – говорит Джон. Официального анонса не было сделано, но учитывая продажи DS2, вдвое превысившие предшественника, было бы глупо предположить, что Visceral еще не начали вовсею работать над концептом третьей части.

EA прогнозируют грядущей MMO The Old Republic сногсшибательный успех, заявляя, что надеются на 10-летний срок жизни игры.

Ш!: ОЧЕНЬ громкое заявление. Такой тест на выживаемость прошли только титаны индустрии вроде Counter Strike, StarCraft и Ultima Online. С другой стороны, это вполне возможно, ведь поклонникам Star Wars нет числа.

Супергеройская MMO Champions Online станет бесплатной. Правда, создание собственных способностей остается платной функцией.

Ш!: Желание конкурировать с DC Universe Online вполне понятно, но без редактора способностей CO – авто без покрывал. Ездить можно, но, мягко говоря, неудобно.

Почивший MMO шутер в стиле GTA, All Points Bulletin, воскрешается под крылом K2 Network в виде APB Reloaded.

Аквапарк



Порой игры по той или иной причине, умышленно или случайно утекают в интернет до официального релиза. Но в феврале по-настоящему прорвало дамбу. Каждая из трех игровых платформ по очереди проворонила по крупному хиту.

Сначала в сети появилась бета PC-версии Crysis 2. Несмотря на то, что это очень ранний билд, полный багов, недоработок и графически ограниченный 9-м DirectX, в нем содержатся все до единого уровни одиночной кампании. Здесь повторяется история с Half-Life 2, так что остерегайся продавцов, пытающихся всучить тебе игру и утверждающих, что это полная версия. И хотя мы уверены, что в Crytek кто-то сейчас очень больно получает по некоторым жизненно важным и просто ценным органам, разработчики заявили, что ситуация их огорчает, но они не теряют веры в PC-геймеров, без которых Crysis не увидел бы сиквела. Дабы не испортить игрокам впечатления недоделанной версией, разработчики объявили о демо для PC, доступной в начале марта. Демка для PS3 также возможна в будущем.

Стоило интернет-сообществу взорваться злорадными комментариями вроде «вот поэтому ПК-гейминг умирает, там одни пираты», как вслед за Crysis 2 появилась полная, финальная версия Killzone 3. Здесь все куда более плачевно, так как, учитывая взлом PlayStation Network, пострадают не только продажи игры, но и онлайн-комьюнити.

«Присоединюсь-ка и я к вечеринке», — подумал Bulletstorm и вытек в сеть на консоли. Когда это произошло, многие пальцы перестали указывать в сторону пиратов и перевелись на Electronic Arts, для которых это вторая крупная потеря за месяц. Кто-то устраивает пакости изнутри? Вполне возможно. Но чем вдаваться в теории заговора, куда лучше просто поддержать компанию, купив лицензионную версию. Если тебе не терпится, можешь скачать бесплатную демку — рыцарям мышки и клавиши, правда, придется подождать: Epic Games решили сыграть в Blizzard и выпустить демонстрационную версию после релиза полной.

Подписчики оригинала получают эксклюзивный доступ к бета-версии.

Ш!: Игра стала страшным разочарованием, но в ней было много потенциала, который ей так и не дали реализовать. Приятно, что его увидел другой издатель.

Medal of Honor достигает 5 миллионов продаж, EA подтверждают работу над сиквелом.

Ш!: Поразительно. Мы были уверены, что последний MoH будет раздавлен гигантами Call of Duty и Battlefield, но, видимо, на каждый товар найдется свой покупатель.

4 марта PlayStation 2 исполняется 11 лет. За это время было зарегистрировано 150 миллионов продаж PS2 и полтора миллиарда игр для консоли.

Ш!: PS2 можно считать лучшей из существовавших консолей. Сможет ли PS3 повторить этот подвиг?

Календарь релизов на март

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	X360	PS3
Beyond Good & Evil HD	2 марта	Action-adventure		✓	✓
Fight Night Champion	4 марта	Fighting		✓	✓
Rift: Planes of Telara	4 марта	MMORPG	✓		
Dragon Age 2	11 марта	Action-RPG	✓	✓	✓
Homefront	11 марта	FPS	✓	✓	✓
Total War: Shogun 2	15 марта	Strategy	✓		
Assassin's Creed: Brotherhood	18 марта	Action	✓		
MotorStorm: Apocalypse	18 марта	Racing		✓	
Yakuza 4	18 марта	Sandbox action		✓	
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	23 марта	Flight Simulator	✓		
Crysis 2	25 марта	FPS	✓	✓	✓
LEGO Star Wars III: The Clone Wars	25 марта	Arcade	✓	✓	✓
The Sims Medieval	25 марта	Sim	✓		
Darkspore	29 марта	Action-RPG	✓		
NASCAR 2011	29 марта	Racing		✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Serious Sam 3 не за горами! По словам Croteam, долгожданное продолжение серии появится на прилавках уже этим летом.

Ш!: Bulletstorm, Duke Nukem, а теперь и это... похоже, игровая индустрия стала наконец понемногу уставать от мегасерьезных военных симуляторов. Все, что нужно для счастья любому геймеру — это миниган и многотысячные армии инопланетных захватчиков.

Исполнительный продюсер Dead Space 2 Стив Папутсик запустил в мультиплеер игры «вирусный» костюм, распространяющийся среди игроков путем убийства носителя.

Ш!: Вирусный контент в мультиплеере — всегда приятная фишка. Но куда важнее иметь качественный мультиплеер.

КОСМИЧЕСКАЯ НЕК романтика



Само существование Dead Space 2 – хорошая новость не только для поклонников жанра хоррор, но и для игровой индустрии в целом. Приятно, когда новый франчайз получает заслуженную славу и продолжение, каким-то образом выделившись из океана сухих и пережевывающих один и тот же концепт сиквелов. Но не войдет ли новый Dead Space в их число?



Апокалипсис на бис

Хотя сама идея создать качественный сурвайвал хоррор в космическом сеттинге не нова, прошлые попытки воплотить ее в реальность за очень редкими исключениями приводили к созданию пары-тройки не очень качественных и быстро забывающихся продуктов. Dead Space явно не относится к таковым – Visceral Games удалось успешно соединить уже существующие правила жанра с оригинальными элементами шутера, заставляя игрока целиться в конечности мутировавших противников, ставя на золотом законе геймера «целься в голову» большой красный крест. Но игра брала не только мрачными коридорами космического судна USG Ishimura и неординарными перестрелками: без интересного сюжета любой ужастик, что пельмень без мяса.

Инженер по имени Айзек Клаарк прибывает на космический корабль, где работает его девушка Николь, узнает, что корабль давно захвачен мутированными кровожадными зомби с аристократическим наименованием «некрморфы». Пройдя через боль, страх, предательства, вакуум, галлюцинации и толпы врагов, Айзек благополучно делает ноги, предварительно разрушив виновный во всем древний артефакт под названием Маркер. Этот Фломастер, как оказалось, был построен миллионы лет назад высшей инопланетной расой, которая видела идиллию вселенной в ее заселении деформированными безмозглыми монстрами,

уничтожающими все другие формы жизни. Среди представителей человеческой расы появились индивидуумы, которым такое мировоззрение пришлось весьма по душе. Впрочем, неудивительно, учитывая людскую тенденцию фанатеть от совершенно идиотских концептов, – взгляни хотя бы на количество поклонников бейсбола.

Некоторых из этих индивидуумов объединяла быстро развивающаяся религия – юнитология, последователи которой восхваляли Карандаш, мечтали после смерти стать некрморфами и ели суп вилкой. Власти же смотрели на Мелок как на научный прорыв и возможность перенести человечество на новый этап эволюции. В связи с этим они приняли гениальное решение – восстановить Шариковую Ручку, но на сей раз не в глубинках космоса, а на Титане – одном из спутников Сатурна, где поселилась целая колония людей. Этим власти не просто повторно наступили на собственные грабли, а стали прыгать на них до тех пор, пока на лице не появилась отчетливая вмятина в форме ручкоятки. Случается бяка, появляются некрморфы, население спутника впадает в панику.

Айзек просыпается в психушке на Титане в самый разгар событий и вскоре понимает, что ему снова придется убирать чужой беспорядок.

Некрморфология

Начало игры подозрительно напоминает первую часть: Айзеку до поры до времени приходится убежать от разъяренного некрморфа, будучи вооруженным лишь ограничениями смиренной рубашки, бранной речью и надеждой не споткнуться об один из разбросанных вокруг трупов. Тем не менее, ощущение панической беспомощности преследует игрока недолго: с момента появления в арсенале Клаарка старого доброго плазмарезака, а на его теле – бронированного костюма у всех окружающих мутантов возникают большие проблемы

DEAD SPACE 2

Жанр:
Survival Horror

Разработчик:
Visceral Games

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: 1,3 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 128 МБ
25 ГБ на жестком диске



5 полезных вещей, которые я узнал, играя в DS2

1. Никогда не поворачивайся спиной к вентиляции.
2. Слишком много патронов не бывает.
3. Дети умеют взрываться.
4. Галлюцинации – это плохо.
5. Если потоптать труп, из него выпадут деньги.

с целостностью конечностей. На их стороне остается лишь элемент испуга, вызванный неожиданным выпрыгиванием из вентиляционных шахт и появлением за спиной. Тем не менее, эти нападения являются неожиданными первые 48 раз, после чего превращаются в рутину. Заходя в комнату, можно с легкостью вычислить, откуда появляются некроморфы и порой даже их вид, который нередко напрямую зависит от расположения объектов на уровне.

Кстати, видов некросов существенно прибавилось, и новички не стесняются выразить желание познакомиться с Айзеком поближе.

Каждый из них по-своему индивидуален, опасен и внешне отвратителен, но все относительно уязвимы по сравнению с монстрами из первой части, которых приходилось изрядно порубать, чтобы снова отправить на тот свет. Но слабая стойкость того или иного противника всегда компенсируется либо грубой силой, либо количеством. Вместе с количеством недругов увеличилось и количество способов борьбы с ними – и речь идет не только об оружии. Казалось бы, на космической станции, которую окружает вакуум, было бы целесообразно поставить во всех ведущих наружу окна пулестойкое стекло. Тем не менее, повсюду попадаются окна, разбивающиеся чуть ли не от севшей на них бабочки. Подобные элементы идиотизма архитекторов базы можно использовать, чтобы сберечь амуницию и отправить большую группу некроморфов считать звезды в вакууме. Также локации битком набиты продолговатыми острыми предметами, которые можно поднимать телекинезом и выстреливать в противника а-ля гравипушка + лезвия в Half-Life 2. В случае отсутствия таких предметов можно оторвать острую конечность прямо от трупа одного из некроморфов и запустить ее в другого. Тактика эффективная, но ненадежная: телекинез порой ослушивается и вместо здорового шипа отрывает от мутанта другие части, приводя к чуть ли не комичес-

ким ситуациям, когда после опустошения обоймы в монстра начинают лететь руки, ноги и головы.

Более традиционные методы смертоубийства в виде стволов успешно переключались из первого DS, предварительно потеснившись для новоприбывших снайперки, миномета и копьемета. Первые две железки неоригинальны и существенно уступают другим в практичности, а вот последняя не даст соскучиться любителям помучить противника. Выпущенный в некроморфа кол – лишь первый из трех шагов кровавой экзекуции. Альтернативный огонь активирует встроенный в наконечник заряд электричества, проводящий мертвякам бесплатный демосеанс шоковой терапии, по окончании которого небольшой взрыв равномерно распределяет останки жертвы по ближайшим стенам. Правда, такое зрелище можно будет увидеть, только прокачав оружие на одном из многочисленных попадающихся на пути станков. Последние обычно находятся недалеко от магазинов, где можно затариться патронами, аптечками, новыми стволами и даже костюмами, если предварительно найти их чертежи.

Испуги требуют жертв

Dead Space 2 куда разнообразней предшественника, что положительно отразилось на геймплее, но не лучшим образом сказалось на атмосфере. Ближе ко второй половине игры некроморфы становятся более опасными, а их атаки – более численными. Из-за этого даже средний уровень сложности может неслабо потрепать Айзека и заставить его считать каждый патрон, но ты быстро привыкаешь к постоянным нападениям и ощущение испуга быстро заменяется ощущением себя в качестве Серьезного Сэма.

Холодные одинаковые коридоры Ишимуры уступили место разнообразным и по-своему уникальным



Собака – худший враг консоли

Девочка по имени Эшли разместила на твиттере пост о том, что ее песик сбил на пол Xbox, сломав находящийся на нем диск с Dead Space 2, чем она была жутко расстроена. Один из сотрудников EA увидел сообщение и попросил у Эшли ее домашний адрес. Вскоре девочка получила посылку от издателя, в которой находилась свежая копия игры, подписанная разработчиками, и рисунок с Айзеком, упрекающим псика Эшли.

Нужно будет в будущем на своем твиттере разместить жалобу о том, что мой хомяк погрыз диск с Crysis 2, а домашние тараканы утащили коллекционное издание Bulletstorm.

локациям станции на Титане. Практически каждая из 15-ти глав хвастает новыми элементами левел-дизайна и пазлами. Хотя ломать голову не придется (разве что в буквальном смысле), но время от времени ты будешь взламывать дверь, заменять электрогенераторы, двигать платформы и замедлять предметы стасис-модулем. Порой это приходится делать в условиях антигравитации, перемещаться в которых теперь можно свободно; реже – в вакууме, но кислорода всегда хватает с головой.



Заблудиться невозможно: уровни линейны, в любое время доступен голографический компас, показывающий точный маршрут до цели, а слегка запутанная 3D-карта первой части канула в небытие. Если надолго застряв в одной комнате, Айзек самостоятельно связывается с одним из повстречавшихся на пути второстепенных персонажей и спрашивает совета. Действующих лиц ненамного больше, чем в первой части, но количество выживших в целом портит присущее оригиналу ощущение постоянного одиночества. Сказывается на этом и появившийся у ранее молчаливого Айзека дар речи. Хотя фанаты Гордона Фримера со мной не согласятся, но слова, исходящие из уст Клаарка, делают его намного более интересным протагонистом, чем в первой части. Его эмоции, поведение и реплики создают стойкий баланс между мегакрутым воякой в скафандре и простым напуганным до полусмерти человеком, который потихоньку съезжает с катушек. Постоянные флешбеки и видения только усугубляют безумие, а

галлюцинации с участием Николь становятся потенциально фатальными. Но такие моменты использованы с умом: они присутствуют не столько, для того чтобы напугать игрока, сколько для разъяснения той или иной детали сюжета.

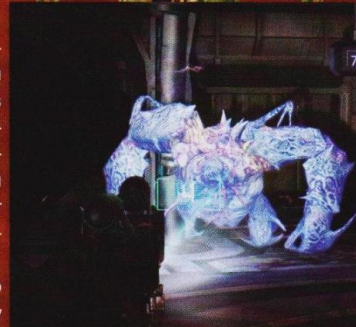
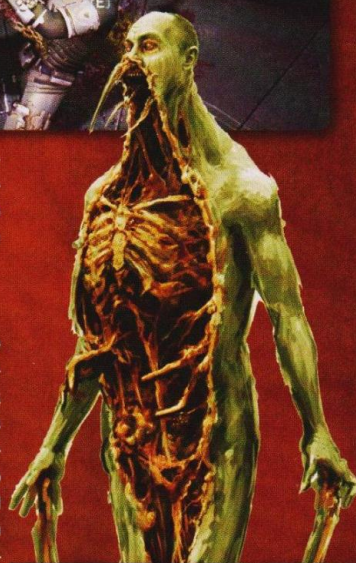
У страха глаза на лбу

Хотя особого графического прорыва игра и не добивается, но выглядит все же лучше первой части. Текстуры стали четче, краски – ярче, а на лицах персонажей с легкостью читаются все эмоции, в связи с чем Клаарк время от времени показывается без шлема. Хотя в сурвайвал хоррорах именно темнота чаще всего играет ключевую роль, Dead Space 2 не стесняется показать с лучшей стороны эффекты освещения, которые действительно заставляют выискивать похвал.

Но это не те виды, которыми игрок будет наслаждаться чаще всего. В основном любоваться придется кровавым расчленением некроморфов резаками, а Айзека – некроморфами. Второе зрелище на удивление затягивает: разработчики придумали столько изощренных методов медленной и мучительной смерти игрока, что порой возникает желание дать врагу убить себя, просто чтобы посмотреть, как он это сделает.

Слегка пострадавшая атмосфера уверенно держится на плаву благодаря мрачному звуковому сопровождению, реву некроморфов и отличной работе голосовых актеров.

Дима [Butcher] Язовицкий



Вердикт

Dead Space 2 доказал, что можно слегка пожертвовать элементами хоррора во имя внесения разнообразия в геймплей, при этом не зацепив вселенную игры. Это качественный проект, который придется по душе как любителям пострелять, так и быть напуганным. Даже если ты – закаленный ветеран жанра, DS2 понравится тебе как отличный экшен.



НАШ ТЕСТ МУЛЬТИПЛЕЕРА DEAD SPACE 2



Четверо в космосе, не считая монстров

Есть игры, которым просто в принципе мультиплеер не нужен. Но благодаря тому факту, что сетевые шутеры сейчас питаются самыми вкусными долями игрового рынка, сетевые баталии стараются влихнуť куда угодно, абы было. В результате из-за попыток нафаршировать игру лишним контентом страдает качество. Dead Space 2 – не исключение.

Мультик здесь представляет собой раунд 4 на 4, люди против некроморфов. Первые должны выполнить ряд заданий за определенное время, а вторые – помешать жалким человечешкам путем кровавых смертоубийств. Гомо сапиенс вооружены плазма-винтовкой и альтернативным стволом на выбор, а некросы – острыми когтями, кислотными железами, щупальцами и очень страшными рожами. Способ передвижения и атаки зависит от выбранного вида, но у каждого свое время респавна. Также они могут вылезать из любой вентиляционной шахты на уровне, заставляя одиноких противников врасплох. Чаще, правда, получается наоборот, ввиду превосходства огневой мощи людей. Каждый некроморф умеет хватать человека, но лишь временно, а сам процесс захвата сопровождается

необходимостью изо всех сил долбить по одной кнопке. Даже в случае успешного убийства все старания кажутся бессмысленными, потому что убитый игрок появляется в точке респы через 5 секунд. И без того шаткий баланс только усугубляется присутствием системы накопления опыта и повышений в уровне, дающей более опытным игрокам новое оружие и способности, делая игру невыносимо сложной для новичков.

Несмотря на то, что упор идет в командную работу, чаще всего наблюдаешь за просто хаотическими перестрелками и полным игнорированием заданий. Это спровоцировано отсутствием какой-либо системы команд и даже текстового чата. Голосовой же чат включен по умолчанию без возможности «замалчивать» отдельных игроков. В результате никто не пользуется функцией для игры, зато можно услышать, как венгерский мальчик спорит с бабушкой, одновременно отрывая кому-то голову в игре.

Перед нами неудавшийся гибрид геймплея Left 4 Dead, уровней Dead Space прокачки современных сетевых шутеров. Можно понять желание EA и Visceral поэкспериментировать, но лучше бы добавили пару глав к сингл-плееру, оценку которого не хочется пятнать недостатками мультиплеера не менее страшного, чем сами некроморфы.



БЕСКОНЕЧНАЯ ЕЗДОРИЯ

TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED

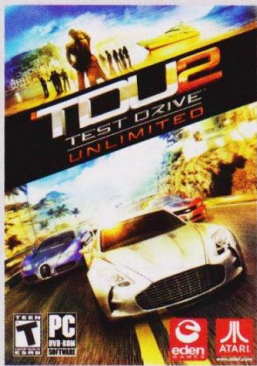
Жанр:
Arcade racing

Разработчик:
Eden Games

Издатель:
Atari

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видеокарта: 512 Мб
14 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Четыре года назад Eden Games выпустила первую игру гоночной серии Test Drive Unlimited. Несмотря на аркадность, проект оказался стильным и масштабным: открытый мир, невероятно большой выбор автомобилей и на самом деле захватывающий геймплей влюбили в себя с первого взгляда. Как и ожидалось, последовало не менее успешное продолжение – с таким же упором на аркадность и ММОшность, но с новым акцентом на райские Гавайи и Ибицу.

С ветерком

В самом начале игры тебя научат зарабатывать очки путем выполнения трюков и расскажут, как менять их на игровую валюту. А также предоставят машину и твои первые апартаменты – трейлер – это, конечно, не пентхаус, но для начала тоже весьма неплохой вариант. Дома у тебя в распоряжении будет гардероб, гараж, компьютер, с помощью которого ты сможешь узнать всю нужную информацию, и телевизор, который не только зомбирует, но еще транслирует новости игрового мира и рассказывает о погоде.

Карьера в Test Drive Unlimited 2 синхронизирована с мультиплеером: то есть, все подключенные к сети игроки, которые находятся с тобой в одном регионе, будут играть вместе с тобой. Рейсеры могут добавлять друг друга в друзья, устраивать между собой заезды один на один или групповые состязания различных видов.

С учетом этого ММО-элемента, очень порадовала автоматическая постоянная система сохранений. Если тебя выбросит из игры – не огорчайся: в любом случае ты появишься на том же месте, где закончил играть. Правда, это не относится к гонкам: если вдруг какое-нибудь вторжение инопланетных

захватчиков заставит тебя выйти посреди заезда, будь готов к тому, что все-таки придется его перепройти с начала.

У нас на Гавайях

На каждом острове (а Гавайи, если ты не знал – это остров, как и Ибица) расположены три основные гоночные школы, каждая со своей специализацией: городской стиль, внедорожники и классика. По мере прохождения игры тебе придется посетить каждое учебное заведение. Это необходимо еще и потому, что со временем заезды будут становиться все тяжелее и тяжелее, так что не получится просто рулить, одной рукой попивая чай, второй отправляя СМСку, третьей – помешивая пельмени. Кроме того, для участия в определенных чемпионатах требуются разные виды дипломов, которые можно получить только в одной из школ.

Кстати, теперь ты не сможешь беззаботно преодолевать тысячи километров: чтобы ехать на своем корыте дальше и не застрять в каких-то джунглях, придется кормить своего четырехколесного питомца на автозаправочных станциях. Это весьма интересное нововведение прибавило игре больше реализма, которого так не хватало первой части.

Повышению схожести с действительностью способствует и трафик: теперь он появляется куда реалистичнее. Отныне движение транспорта уже хоть как-то соответствует тому техногенному ужасу, который мы видим на улицах. Одни машины стоят на обочине, другие мирно колятся по своим делам,

Сьогодні в клубі будуть танці

Одной из основных фишек игры являются клубы, в которые могут вступать игроки. Каждый клуб имеет свой уровень и свои правила, а чтобы повысить свой статус среди собратьев тебе потребуется жертвовать деньги на развитие выбранного сообщества и помогать повышению его репутации. За это каждый член клуба получает право на использование эксклюзивного авто и другие плюшки.



третьи – на полной скорости вылетают на поворотах, несясь по встречной полосе.

Любители виртуальной езды с видом из кабины будут в восторге от качественной прорисовки салона, подсветки приборной панели. А также от отличного отражения в зеркалах заднего вида, с далеко виднеющимися автомобилями, а не исчезающими через 20 метров, как было в первой части. Все выглядит гораздо красочней и приятнее, да и не обошлось и без более свежей системы повреждений, хотя ей все еще далеко до идеала: при частых столкновениях появляются царапины, гнется бампер, стирается краска, бьются фары, а также приоткрываются двери, потом забавно дергаясь на поворотах. Для аркадных гонок это простительно, но если бы мы такое увидели, например в GRID, наш гнев был бы адски бесконечен.

Плохие парни

В игре всего десять уровней погони, так что если ты решишь преступить закон, знай: с каждым твоим нарушением преследования будут становиться все более и более жестокими. А когда ты уморишься дойти до десятого левела, тебе припишут титул «Опасный для общества» и наденут бирку на большой палец ноги. Впрочем, есть также возможность играть за офицера местной полиции, карьерная лестница которого состоит из 35 ступенек. Подниматься по ним придется, гоняясь за недружелюбными нарушителями общественного трафика.

Добрые внутри

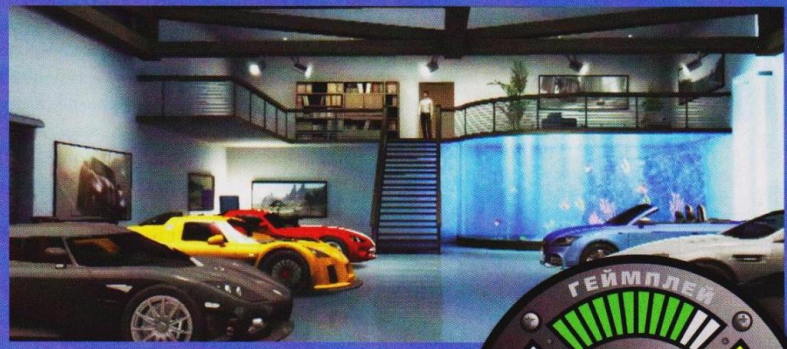
Один из основных минусов игры – это графика. С первых минут геймплея отчетливо видно, что движок очень сильно недоотягивает до лидеров современных визуальных технологий. Все выглядит слишком про-

стенкой и безвкусно – причем, это вина MMO-направленности игры, хотя при этом оптимизация здесь желает приятного полета далеко не всем. Но со временем на это просто перестаешь обращать внимание – веселая аркадная езда затягивает и заставляет полностью забыть этот небольшой недостаток. Впрочем, аркадность никак не сказывается на управлении. Играть на клавиатуре по крайней мере неудобно – машина ведет себя весьма дерганно. Так что без руля или геймпада наслаждение часто можно получить, разве что деинсталируя игру.

Вадим [ReVarD] Годнев

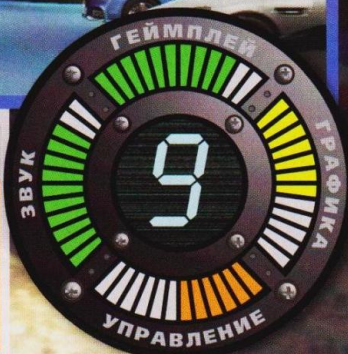
Очки не в оптике

В игре есть три способа получения очков опыта: «состязание» – гонки между игроками, «обнаружение» – открытие всех дорог острова и «коллекция» – покупка автомобилей, домов и прочих вещей. Баллы экспы в свою очередь дают возможность открывать новые постройки, одежду, возможности общения (жесты, эмоции и прочее). Кстати, внешности здесь уделяется немало внимания: в TDU2 присутствуют клиники пластической хирургии. Именно тут тебя могут сделать таким, что даже родная теща не узнает. Можно изменить свою прическу, цвет кожи, форму глаз и так далее – очень полезная штука, если тебя ищет полиция.



Вердикт

В итоге мы получили прекрасную аркадную гонку с красочным полностью открытым миром, отличным саундтреком и драйвовым геймплеем. Рекомендуется к обязательному ознакомлению всем любителям жанра или тем, кому нечего делать, и даже пыль в комнате вытерта.





Особая уличная Magicka

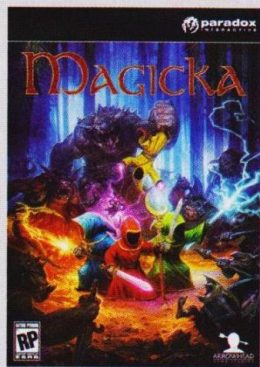
MAGICKA

Жанр:
Arcade/Action

Разработчик:
Arrowhead Game Studios

Издатель:
Paradox Interactive

Системные требования:
Процессор: 1,6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
2 ГБ на жестком диске



В окружении серьезных игр, переполненных суровыми протагонистами с жесткими щетинами и низкими голосами, порой прорывается юмористический проект, готовый потыкать пальцами налево и направо и покорчить глупые рожи, развлекая игрока. Magicka – один из таких проектов. Но в отличие от себе подобных, он старается быть чем-то большим.

Ладно, вот эти ребята...

В начале 90-х, когда игровая журналистика ходила пешком под стол, под себя и в ясли, а скорость интернет-соединения 5 Кбит/с считалась очень крутой, игры иначе покупались и иначе продавались. Ты просто приходил в магазин, смотрел, на каком картридже красивее картинка, тыкал в него пальцем, а родители строго отвечали, что уже подарили тебе свитер, чем и так разбаловали тебя. После этого ты делал ну очень грустные глаза, врал, что свитер тебе очень нравится, и обещал убрать у себя в комнате, скрестив пальцы за спиной. В итоге ты получал игру и счастливый отправлялся домой, с нетерпением ожидая момента, когда опробуешь покупку. Никаких трейлеров, никаких интервью с разработчиками, никаких превью – только картинка на картридже и геймерская интуиция. Весь этот процесс чем-то напоминал русскую рулетку, только вместо пули в голове ты рисковал просидеть весь вечер дома за тупой игрой и в колючем свитере, что намного хуже.

Magicka напомнила мне эти времена. Когда игра попала ко мне в руки, я не знал о ней ровным счетом ничего, да и не ожидал от нее каких-либо сюрпризов. Скриншоты кричали, что передо мной очередной диabloid, только с одним классом и без красивых одежек. Что ж, патрон в барабане, дуло у виска, свитер пылится в шкафу. Терять нечего.

Гендальф Серый, Гендальф Белый – два веселых гуся

«Мелде! Е ва Влад, о е ва нол вампир. Ни ва валда шпатцен Хавиндир», – объясняет первый повстречавшийся NPC, а ты напрягаешь все свои полиглотные знания, пытаешься понять, какой это язык, пока внизу крутятся вполне внятные субтитры.

На самом деле, язык в игре выдуман разработчиками и содержит лишь несколько знакомых слов. Слушать весь этот бред – одно удовольствие благодаря забавным акцентам и просто глупо звучащим фразам, контекст которых бывает на удивление понятным. Но для истинных перлов стоит вчитываться в субтитры, содержащие великое множество пародийных шуток, ссылающихся на популярные игры и фильмы, в числе которых 300, Star Wars, Monty Python и Back to the Future. Играть шарает по стопам DeathSpank, но юмор в Magicka более тонкий и остроумный, хотя и рассчитан на более узкую аудиторию: порой ты догадываешься, что «здесь должно быть смешно», но не можешь понять, почему.

Там, где «Магика» не потешается над другими играми, она стебется сама над собой. Даже трейлер к игре гласил: «Погрузись в очередную заурядную фэнтезийную вселенную, спаси мир и все такое... ну ты в курсе». Тем не менее, самый что ни есть заурядный сюжет игры оказался довольно интересным именно





благодаря несерьезной подаче, намеренно очевидным сценарным поворотам и харизматичным персонажам, включая главных героев.

История такова: когда-то все маги жили дружно и счастливо. Но потом в их рядах появился некий Гримнир с благим намерением расширить кругозор колдунов и их знания в очень продвинутых колдунствах. Поскольку человечеству приятней деградировать, чем развиваться, волшебники со всего мира посчитали его стремление к познаниям демоническим планом и пленили его на краю света, расформировав его орден. С тех пор все жили долго и счастливо. Если не учитывать заметно участвовавшие набеги гоблинов на мирных жителей, готовность орков к войне и, скорее всего, массовое оупение колдунов ввиду отсутствия тяги к знаниям. Но в твоём ордене безразличием не страдают.

«Мелде! Е ва Влад, о е ва нол вампир. Ни ва валда шпатцен Хавиндир», – говорит Влад, который ни разу не вампир¹, отправляя тебя на первое задание, которое изменит твоё представление о волшебстве.

Колдуй баба, колдуй дед

У современных AAA проектов есть привычка сразу с момента старта погружать игрока в эпическую баталию, чтобы мгновенно его затянуть. Arrowhead этой традиции не последовали: первые 40 минут Magicka потребуют немного внимания и терпения, необходимого, чтобы объяснить, как же по-настоящему работает волшебство. Заклинания здесь не кастуются обычным нажатием кнопки и ленивым наблюдением за медленно тянущимся вдоль экрана ползунком прогресса. Все спелы создаются тобой лично, на ходу и вручную. Все, что для этого нужно, – составлять различные комбинации из восьми доступных элементов природы: огонь, вода, земля, молния, холод, жизнь, аркан и защита. Некоторые из них (например, аркан и жизнь) несовместимы и при сочетании либо нейтрализуют друг друга, либо объединяются в один из вторичных элементов – пар или лед. С некоторыми элементами нужно быть осторожным: попытка создать электричество, будучи мокрым после использования элемента воды, приведет к «шокирующим» последствиям. При использовании двух или более совместимых элементов их свойства смешиваются, образуя принципиально новое заклинание.

Если элемент огня позволяет метать языки пламени на близком расстоянии, а земли – бросаться огромным валуном, то комбо огонь+земля даст святая святых всех магов – фаербол. Каждое заклинание можно применять одним из четырех способов: на противника\друга, на себя, на окружение и на оружие, придавая удару последнего магичес-

Техника безопасности

Несмотря на то, что вода и электричество являются несовместимыми взаимоисключающими элементами, их все же можно объединить в одно заклинание. Для этого нужно составить следующую комбинацию: вода, огонь, электричество, аркан, холод. Первая пара элементов при контакте образует пар, не конфликтующий с электричеством, аркан используется для придания заклинанию свойств луча, а холод при взаимодействии с паром возвращает последний в жидкое состояние. Таким образом, получаем луч из трех элементов, который шокирует противника и одновременно мочит его (в буквальном смысле), делая следующую атаку электричеством смертельной в подавляющем большинстве случаев.

Комбо: QFASR

кие свойства. Учитывая то, что в одном заклинании можно использовать до пяти элементов, а их смешивание в разном количестве приводит к индивидуальным эффектам, все доступные вариации колдунств невозможно сосчитать на пальцах ног сколопендры. Именно здесь в ход вступают внимание и терпение.

Игра не обеспечивает геймера подробными гидами по элементам и полным списком доступных комбоспелов. Этим тебя подталкивают дать волю фантазии и экспериментировать. Уже спустя несколько дней после релиза игры официальные форумы были переполнены темами, в которых игроки рекомендовали друг с другом самые эффективные, на их взгляд, комбинации. Все это напоминает кулинарную передачу, где домохозяйки по очереди делятся со зрителями своими лучшими рецептами фаршированных кабачков или пирога с ананасами в надежде выиграть китайский утюг... Но при этом дает возможность опробовать чужой стиль геймплея в своей игре, что порой бывает очень занятно.

Некоторые заклинания, именуемые магиками (magicks), дают более крутые эффекты, но спрятаны в разбросанных по укромным уголкам уровней волшебных книгах. На первых порах в них будут находиться базовые спэлы вроде ускорения и воскрешения, но со временем ты будешь менять погоду,





замедлять время, создавать черные дыры и даже призывать саму смерть на поле боя... при условии, что запомнишь нужные комбинации клавиш.

Что не мог маг

Иногда очень хочется, чтобы Magicka все же была ролевой игрой – хотя бы из-за желания побродить по открытому миру. Но, к сожалению, уровни полностью линейны, хотя и таят пару-тройку развилочек, награждающих внимательных путешественников новым оружием или посохом. Хотя двумя данными айтемами ограничен весь инвентарь персонажа, эти, на первый взгляд, бесполезные клинок и палочка могут поменять твой подход к заклинаниям и не раз спасут твою магическую задницу от волшебных пинков. К сожалению, зачастую трудно понять, какая из троп сюжетная, а какая – альтернативная. Из-за этого можно случайно пропустить важную книгу, что плохо скажется как на сложности игры, так и на ее разнообразии. Magicka использует самую хардкорную и олдскульную систему сохранения: автосейв в начале уровня плюс несколько чекпоинтов на пути. Вышел из игры – милости просим начинать уровень сначала. Забыл что-то собрать в предыдущей зоне? Обратной дороги нет. Застрел? Начинать заново – глюки здесь чувствуют себя вполне комфортно, хотя разработчики выпускают патчи один за другим чуть ли не ежедневно, исправляя баги и смягчая оптимизацию.

Без владения многими магиями более опасные противники на поздних этапах становятся невыносимо сложными, а игра начинает действовать на нервы. Лучшим успокоением в этом случае является кооперативный режим на четверых игроков. Безумно веселым его делает не столько помощь друзей и возможность объединять заклинания, сколько постоянно включенный огонь по своим,

приводящий к бесчисленным несчастным случаям, напряженным моментам, смеху и злоупотреблению магией «воскрешение».

Дэвид Блэйн, как ты это сделал?!

Я не могу назвать другой игры, в которой управление имело бы такое же влияние на геймплей, как в Magicka. С одной стороны, в гуще битвы нередко можно перепутать не только заклинание, но и даже своего мага с чужим. С другой – я бы не смог придумать более удачного расклада для настолько комплексной боевой системы. Все элементы привязаны к святой четверке WASD и дислоцированным невдалеке клавишам. С геймпадом играть менее удобно, но сама возможность его использовать как для сингла, так и для локального мультиплеера не может не радовать.

Интерфейс проработан идеально: он минималистичен и позволяет наслаждаться приятной, хоть и простоватой графикой, но при этом выполняет очень важную роль визуального помощника по элементам, избавляя игрока от необходимости ставить игру на паузу каждые 10 секунд, чтобы порыться в книге заклинаний. Кстати, листать ее – одно удовольствие, превзойденное разве что применением магов в боевых условиях и получением эстетического кайфа от взрыва противников, попавших под твой луч смерти или в огненную ловушку.

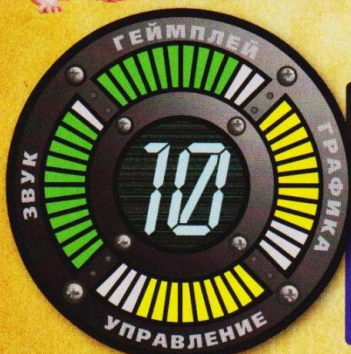
Дима [Butcher] Язовицкий

¹ [спойлер]

Влад – вампир!

Вердикт

Magicka не является эталоном идеального исполнения хорошей идеи, но сама идея чертовски оригинальна и заслуживает внимания всех и каждого. К тому же, стоит учитывать смешную цену (\$10) и понимать, что перед нами премьерный продукт нового разработчика. Бон вояж, Arrowhead! С нетерпением ждем новых игр.





Коммандо молодости нашей

2008 год отличился не только тем, что он был три года назад, но и тем, что в нем вышел **Bionic Commando Rearmed** – отличный платформер и по совместительству римейк одноименной и практически идентичной игры 1988 года выплавки. Год спустя появился **Bionic Commando**, полностью трехмерный экшен-римейк классического **Bionic Commando**, римейком которого тоже был **Bionic Commando Rearmed**. А теперь вылился **Bionic Commando Rearmed 2**, который является... А ну его к черту!

Командовать баяном буду я

Бионический суперсолдат Натан Спенсер вернулся в полюбившемся 2D-обличии и готов напомнить всем и каждому, что жанр платформерного экшена еще о-го-го. Игровой процесс не изменился со времен первой части 2008 года отделки и навеивает жгучую ностальгию по классике в духе еще более первой части, появившейся двадцатью годами ранее.

Сиквел обогатился двумя основными инновациями: герой отращил усы и научился прыгать. Теперь он бодро скачет по различным платформам, карнизам, скалам, хватаясь за выступы своей механической рукой с повадками Человека-паука. Заметно, что во многом создатели серии вдохновлялись Спайдерменом, и это во многом пошло ей на пользу: в конце концов, гений Рэйми тоже любит означенного персонажа и уже успел отлупить его аж три полнометражных раза. Впрочем, главное отличие Спенсера от Питера Паркера заключается в том, что brave вояка не жует сопли, а раздает направо и налево, стреляя из крутых больших злобных стволов и закидывая вражину гранатами. Что экшен, что аркадная составляющая одинаково богаты на эндорфин с адреналином – не дают заскучать ни на секунду и наполняют рецепторы игрока уважительным количеством удовольствия от уничтожения всяких роботов, вооруженных негодяев и гигантских боссов. Уровни большие, так что, даже несмотря на их полную линейность, придется попотеть, занимаясь поисками всех аппетитных секретов, рулезов и модификаторов арсенала Спенсера. А кроме винтажной одиночной кампании, игроку придется по вкусу веселый коопе-

ратив и challenge-rooms, эдакие забавные мини-игры в стиле различных платформеров.

Каламбия Пикчерз представляет

Сюжет обильно увлажняет глаза всех нытиков, ностальгирующих по боевикам 90-х: злой диктатор с островной страны со смешным названием наводит ракеты на соседей, хороший генерал пропал без вести и лишь накачанный суперкоммандо может спасти мир. Одноклеточная простота главной сценарной линии и завязки не мешает сюжету изобилывать немногочисленными, но интересными поворотами. Да и вообще, ход истории вписывается в концепцию идеально.

Картина маслом, инкрустация хлебом

Мультяшно-комиксовая графика осталась на высоте первой части, и даже переплюнула ее по красочности происходящего, плавности прорисовки и вниманию к деталям. Эффекты дождя просты, словно родом из Sega Mega Drive, но смотрятся стильно, а красиво осыпающиеся с кустов листья с педантичной анимацией напоминают, что проект все-таки сделан для next-gen платформ. Большое количество всяких занятных штук на уровне, индивидуальность локаций, восхитительные спецэффекты и общая стилизация влекут в картинку сразу и всерьез. А музыка в стиле 8-битных игр добавляет штрих, завершающий эту идиллию любого олдфага.

Anathema

Вердикт

Всем, кто соскучился по классике, – добро пожаловать на борт шхуны под названием **Bionic Commando Rearmed 2**. Поторопитесь, мы уже отправляемся на экскурсию по морю олдскульного насилия, мимо рифов веселых тра-та-ташек и бабахов, а также с высадкой на остров забойного двухмерного платформинга.



PS3 | X360

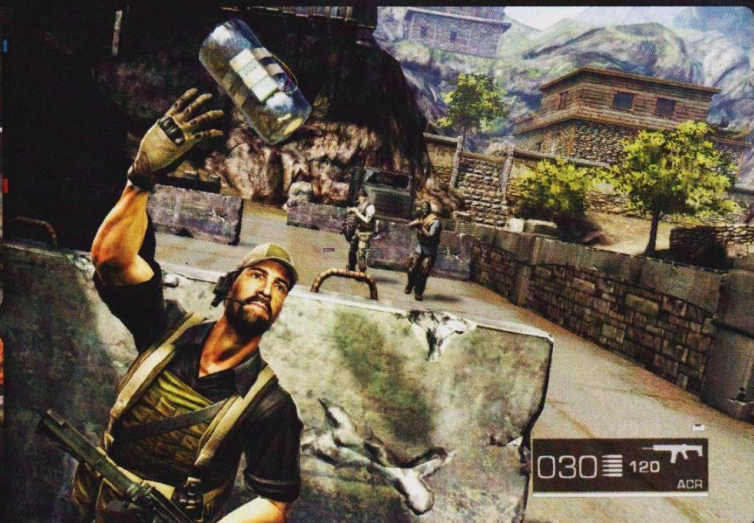


Жанр:
Platformer/Action

Разработчик:
Fatshark

Издатель:
Capcom





Son of a breach

BREACH

Жанр:
FPS

Разработчик:
Atomic Games

Издатель:
цифровая дистрибуция

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

PC | X360

В суровом мире многопользовательских онлайн-шутеров не протолкнуться: ниша забита, словно столичное метро в час пик. Титаны жанрового сегмента ведут нешуточную войну за каждого отдельного пользователя, крупные сингловые тайтлы тоже подверглись массовому безумию и активно перекидывают средства и усилия на мультиплеер. Выжить новичку в таких условиях практически невозможно, но Breach решил рискнуть, дотронувшись до любимой эrogenной зоны геймеров – жажды халявы.

Война клоунов

По западным стандартам \$15 за свежую игру – это настоящая халява: те же зубры среди мультиплеерных шутеров, вроде свежих CoD и Battlefield, со старта уходили вчетверо дороже. Но получилось прямо как в известной поговорке: «мы не такие богатые, чтобы покупать дешевые вещи». Особенно поскольку дешевизна обусловлена вовсе не хитрым маркетинговым ходом, а вопиющей бюджетностью проекта, которая ярким прожектором светит из каждого сантиметра программного кода. В игровом процессе ситуация не исправляется: эта заточенная исключительно под мультиплеер игра понадегивала главные идеи у конкурентов, но не справилась с задачей совместить их так, чтобы все ахнули от восторга. Во время сессии в Breach ты постоянно

замечаешь то один, то другой элемент, который уже где-то видел. Только там, где ты это видел, все было реализовано на порядок лучше.

Duty Calls

Картина просто отвратительна и не выдерживает никакой конкуренции с лидерами жанра. Даже продвинутая разрушаемость, на которую делался основной акцент, не сильно играет роль в геймплее и не выглядит чем-то особо выдающимся. В Bad Company 2, например, разрушаемость построена на предписанных скриптах и анимациях, но в сочетании с терраформингом сильно влияет на тактическое поведение игроков на поле боя. Breach же позволяет по правилам физики ломать доски, взрывать мосты и разбирать здания по кирпичикам в буквальном смысле. Летящие в игрока обломки наносят урон, а проделанные в стенах дырки могут обрушить сооружение, портя пикник всем засевшим там кемперам. Только все это не имеет такого большого значения, как в BC2, и слишком ограниченный набор разрушаемых объектов заставляет полагаться на собственную точность и реакцию куда больше, чем на возможность изрешетить укрытие противника. Хотя делать это стоит, так как в Breach работает обычно используемая в шутерах от третьего лица механика стрельбы из-за угла.

Основные режимы (TDM, CTF) также являются бедными родственниками MW2, и на ее фоне вызывают в разы меньше эндорфина. Возможно, вина лежит на игроках: в этом командном шутере все

Butcher

Atomic когда-то разрабатывали интересный коктейль под названием Six Days in Fallujah – тактический шутер от третьего лица с элементами сурвайвал хоррора и разрушаемым окружением. Издавать игру должны были ребята из Konami, но в 2009-м отказались от проекта, оставляя девелоперов на произвол судьбы. Те не растерялись и использовали свои готовые наработки для создания Breach. Но чем больше времени я проводил в игре, тем больше я понимал Konami...





Карты, деньги, два ствола

Несмотря на то, что с количеством стволов в игре Breach все в порядке, разнообразие карт подкачало. С момента релиза было доступно всего 3,5 карты – 3 дневных зоны, плюс одна ночная версия одной из дневных. Разработчик пообещал открыть дополнительную, четвертую, карту как только... игровое комьюнити совершит определенное число особых действий. Ребята, ну копировать механику других игр – ладно с ним. Ну, делать количество локаций как в DLC – окей, скупаем. Но повторять еще свежие в памяти интересные маркетинговые ходы известных компаний – это уже как-то фу.



предпочитают бегать и действовать в гордом одиночестве. Глотком свежего воздуха в этой камере с боянистым газом становится режим «Конвой», где несколько транспортных средств черепащим ходом движутся из точки А в точку Б: одна команда должна их взорвать, а другая защитить. Играть в него на самом деле весьма интересно, даже не смотря на то, что де-факто автомобили в игре не взрываются. Никакие. Вообще. После теоретического невидимого бадабума, они просто продолжают стоять на месте, слегка дымя.

Кстати о бадабумах и бабабах... Разработчики сильно недооценили значение звука в шутерах. И речь идет не столько о музыке или голосовых командах. Все стволы стреляют так, словно сделаны из пластмассы, и вместо свинца плюются в противника резиновыми шариками. Ушам от этого становится очень грустно, особенно учитывая стремление разработчиков создать ощущение присутствия на настоящем поле боя.

Мама, он меня просчитал!

Общее уныние усугубляется откровенными просчетами Atomic – например, нельзя кикнуть

«зависшего» игрока во время боя, а система даже не думает делать это автоматически. И какому идиоту пришло в голову, что для внесения изменений в выбранный класс солдата необходимо выходить в главное меню?

Но выходить придется, только если тебе удастся зайти в игру. Обещанные PC-геймерам выделенные сервера оказались ни чем иным, как самым обычным локальным хостингом, когда сервером выступает компьютер одного из игроков. В лучшем случае это приводит к страшным лагам у всех, кроме хоста, а в худших – к невозможности даже зайти в игру. Девелоперы пообещали исправить ситуацию в ближайшем будущем, но таким выкрутасом они лишили себя большей части ПК-аудитории.

Khaj-Tosin

Frag

Ну, на самом деле все не так плохо, как кажется. Лет пять назад эта игра спокойно нашла бы себе место на любом жестком диске, но сегодня нужно предложить поклонникам шутеров что-то очень крутое, чтобы впечатлить их. «РАЗРУШАЕМОСТЬ!», – закричали Atomic Games. «Ну, разрушаемость... и?», – ответили игроки.



Вердикт

Breach – как дешевый китайский айфон. Стоит копейки, функции те же, но корявые и не радуют. Увы, невнятная графика с почти убогим левел-дизайном, и вещи, которые мы повидали уже в куче подобных проектов, – это все, что может предложить Breach помимо низкой цены. Проект получился в целом неплохим как для небольшой команды, которая над ним работала. Но в нем нет абсолютно ничего особенного, из-за чего стоило бы предпочесть его любому конкуренту на рынке – и система перков, и использование укрытий, и разрушаемость в любой другой игре сделаны лучше. Не говоря уже о стрельбе.





Ройский уголок

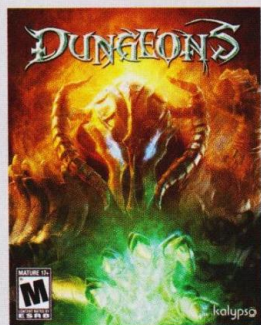


Жанр:
стратегия-менеджер
с непрямым контролем

Разработчик:
Realmforge Studios

Издатель:
Kalypso Media

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
2 ГБ на жестком диске



Даже одноклеточные организмы слышали про хит прошлых лет, известный как Dungeon Keeper, – гремучую смесь стратегии, ролевой игры и зашкаливающего количества ржаки. Dungeons в теории должен стать его наследником, однако на практике оказалось, что новинка не выдерживает никакой конкуренции со своим предком, чего, кстати, игровая общественность и ожидала. Копнув глубже, мы узнали, почему об этой игре сочиняют сказки в духе «Старший сын был не особо красив, но очень умен, и умел острить шутками юмора. А младший был почти полной противоположностью и вообще дебил».

Мастер лопаты или возвышение в глубину

Все начинается с того, что протеже игрока, Темный Властелин волшебной канализации, слишком засиделся на своем кристальном троне. Причем до такой степени, что отсидел себе пролежень в виде предательства своей любовницы – суккубы Калипсо (смотрим название издателя). Эта барышня стала совсем зарываться и привлекла на главный уровень подземелья множество героев с целью вовсе урвать бывшего благоверного. Заметив такую толпу недоброжелателей, Властелин в компании своего преданного одноногого и косоглазого гоблина, дает деру. Суккуба в его отсутствие быстренько прибрала к рукам все бразды правления, а то, что не досталось ей, расхватали три других Лорда. Так что тебе предстоит восстановить справедливость, начав процесс возвращения себе власти методом захвата подземелья уровень за уровнем. Однако легко сказка сказывается, да дело не очень делается.



Накопительные сбережения

Как и в Dungeon Keeper, здесь гоблины-мильоны расширяют свободное пространство путем раскопки грунта под коридоры и комнаты. Копание приносит немного золота, а если направить рабов на золотые жилы, то приток будет гораздо больше, вот только этих самых жил обычно не так много. Вторым и последним ресурсом служит энергия души, которая черпается из попавших в твоё подземелье героев. Частота появления таковых и их крутость напрямую зависят от популярности Лорда, которая растёт при украшении подземелья различными элементами декора в виде саркофагов, подсвечников-черепов, страшноватых грибочков-цветочков и прочей ерунды. Высокий уровень популярности открывает новые... дизайнерские прикрасы, дающие ещё большую популярность. И так до бесконечности.

Геологическая разведка боем

Заманивание героев в свое подземелье в целом и является основной сутью игры. Для максимальной концентрации энергии в героях необходимо





дать им поглазеть на декорации, набить карманы золотом или победить кучку монстров, после чего уже можно их лично запинать и отнести в темницу. От ее удобства, кстати, зависит, как долго авантюрист сможет снабжать тебя ресурсом, хотя можно и поступить радикально: добряки вроде нас обрадовались возможности развлекать пленников пытками.

Еще иногда в гости захаживают паладины, которые, как люди высокой морали, не занимаются вышеописанной ерундой вроде разглядывания достопримечательностей и удовлетворения алчности. Они сразу прут освобождать своих более жадных и тупых коллег или же делать инфаркт Сердцу подземелья – кристаллу, уничтожение которого грозит преждевременным окончанием игры.

В целом, мне игровая механика больше всего напомнила вивисекцию The Sims с Dungeon Crawl, а некоторые геймеры также отмечают схожесть с Тайкунами и Theme Hospital – в основном из-за огромнейшего числа декораций.

Шахтерские будни

Энергия так важна, потому что за нее Властелин улучшает свои параметры и умения, система прокачки которых полностью копирует Diablo 2. Сам же Лорд – единственный, кто находится под прямым контролем игрока: с алебардой наперевес он бежит туда-сюда, рубя героев и вражеских монстров, попутно кастуя на них всякую дрянь. Это довольно интересное нововведение по сравнению с предшественником игры, вот только в Dungeons Keerer можно было вселиться в любого подопечного монстра или миньона и с видом от первого лица шастать и сражаться его руками. Здесь же монстры предпочитают самолично тусоваться возле пентаграмм, где они респаунятся, и,

лишь завидев героя, мчат к нему во всю прыть. Типов уродцев не так уж много, а наличие тех или иных разновидностей зависит от присутствия на подвластной территории мест их обитания – склепа, лужи слизи и т. п. Прокачиваться в процессе боя подопечные не могут, есть возможность сделать только общее повышение уровня, а в последних миссиях возле Сердца даже дадут поставить очень крутого демона. Опять, сравнивая это все с ситуацией у благородного предка, замечаем, что раньше было на порядок круче и веселее. Там монстры перемещались, как хотели, прокачивались, а определенные виды враждовали друг с другом. Здесь же все выглядит гораздо беднее. Развлекает разве что наблюдение за их поведением – например, скелетоны играют в футбол собственной головой.

Увы, слишком много дерганья по мелочам и слежения за тем, содержится ли подземелье в контроле и чистоте, хватает ли ресурсов – вызывают скуку. Микроменеджмент – это, конечно, очень хорошо, но при слабоватой ролевой составляющей и общем уровне юмора, равному нулю с половиной, игра по всем фронтам проигрывает Dungeon Keeper.

Что слышно, что видно

Звук есть. Иногда пропадает. В наличии – пара средних музыкальных тем. Эти слова – пожалуй, все, чего заслуживает звуковое оформление игры. А вот графика здесь отличная, с высоким уровнем детализации и качественной анимацией, хотя эта вся красота ужасно прожорлива: оптимизация не является сильной стороной Dungeons – над ней, похоже, вовсе не работали.

Тимофей [Blade.Runner]
Анисимов

Похожие игры:

Evil Genius,
Dungeon Keeper



Вердикт

Ребенок получился красивый, но не очень умный, да к тому же еще и требовательный. Dungeons – крепкий середняк, который слишком сильно уперся в микроменеджмент, из-за чего геймплей – ни рыба, ни мясо. Поклонники серии Dungeon Keeper будут плевать, но игра покажется вполне приемлемой для тех, кому такой тип геймплея в новинку.



Matryoshka, Vodka, Gorbachev

STACKING

Жанр:
Arcade/Puzzle

Разработчик:
Double Fine Productions

Издатель:
THQ

PS3 | X360

Эффект тех или иных слов существенно меняется в зависимости от того, где их произнести. Например, если бы фраза: «А давайте сделаем игру о матрешках!» прозвучала на брифинге Epic Games, кого-то бы уволили, потому что там принято говорить: «А давайте в следующем Gears of War сделаем всех ЕЩЕ более накачанными!». Но идея использования русских кукол в новом проекте не звучит глупо в случае с Double Fine.

Матрешкин кот

Всегда приятно встретить игру, которая не является очередной попыткой скопировать [здесь вставь любой популярный тайтл по твоему вкусу], а стремится сделать что-то свое. Но чаще всего эти проекты создаются начинающими студиями и рискуют кануть в лету из-за никомуненужности. Stacking же выпестован заботливыми руками сотрудников Double Fine: у этих ребят есть и немалый опыт работы, и бюджет, и пять вагонов неординарных концептов, заставляющих тебя задуматься, под действием чего все это было придумано.

Stacking – завораживающая история о мире матрешек, в котором злой промышленник Барон заставляет детей тяжело работать для своего обогащения. Ты играешь за малыша по имени Чарли Блэкмор, отец которого пропал, а родня попала в долги перед Бароном. Сама по себе история, если в нее вникнуть, довольно угрюмая и мрачная, но визуальный стиль и геймплей рассеивают любой негатив.

Бабка в дедку, дедка в репку

Чарли – хоть и самая крохотная в мире матрешка, но миниатюрные пропорции – главное его преимущество, позволяющее ему вселяться в кукол на размер больше и перехватывать их способности. Здесь игра по-настоящему расцветает: видов матрешек огромное количество, и каждый



владеет уникальными возможностями. Суть заключается в переходах из комнаты в комнату тем или иным путем, связанным с использованием свойств повстречавшихся персонажей. Обычно этих путей от трех до пяти, что дает игроку волю фантазировать и использовать самые необычные тактико-логические трюки. Кто бы мог подумать, что можно открыть проход в комнату, пукнув в вентиляцию?

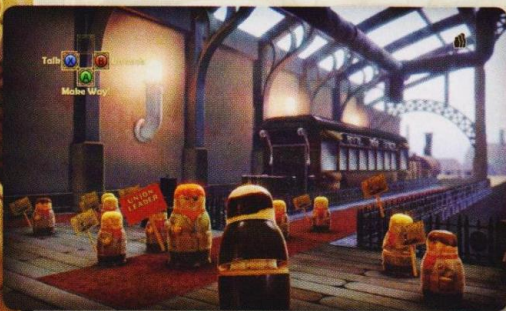
Но если просто ходить по комнатам, разгадывая загадки с закрытыми дверями, игра будет пройдена за пару часов. Жаль, ведь мир Stacking живет своей жизнью, и в ней очень хочется поучаствовать. Вдохновляет и приятная графика, а левел-дизайн хоть и прост, зато в каждом квадратном метре ощущается скрупулезное внимание разработчика к деталям. Порой интересно просто захватывать других кукол, лишь чтобы посмотреть на их способности и реакцию окружающих на твоё валяние дурака. Уровни полны скрытых мест, попасть в которые можно, балуясь возможностями встреченных персонажей, да и загадки порой любопытно поразгадывать несколько раз – хотя бы из интереса к множествам альтернативных решений.

К сожалению, все это счастье продлится недолго, а реиграбельностью игра не страдает. Stacking как деликатес: мало, но смаковать его – одно удовольствие.

Sph1nx

Сыр без мышеловки

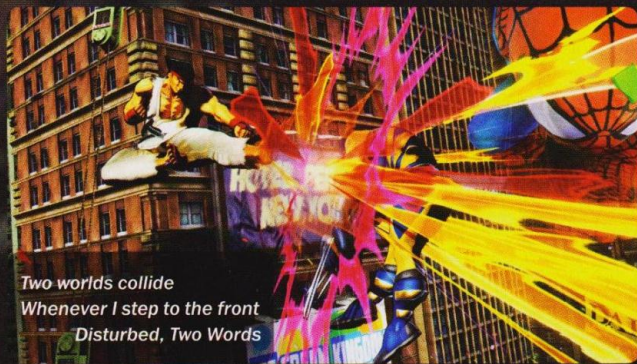
Для продвижения своего сервиса PlayStation Plus Sony стали покупать его пользователей в шоколаде, предлагая им бонусы, скидки и ранние доступы к игровым материалам. Среди самых сладких вознаграждений оказался Stacking, полная версия которого доступна для юзеров Plus полностью бесплатно.



Вердикт

Stacking – это песочница. Но не в том понимании, к которому привыкли геймеры: это не огромный свободный город, в котором можно тырить автомобили, сбивать прохожих, убегать от полиции и драться с проститутками. Это песочница в детском невинном значении этого слова – она маленькая, но в ней так много можно сделать, и все это так весело!





Two worlds collide
Whenever I step to the front
Disturbed, Two Words

Третья мировая

Долгих десять лет любители цветастого безумия и запредельно суровых люлей ждали третьей игры в серии Marvel vs. Capcom, и вот, наконец, Fate of Two Worlds вновь стравил две суперизвестные вселенные.

Мы наш новый мир разрушим

Желая объединить две вселенные с целью порабощения, конгломерат негодяев случайно пробуждает нечто, способное уничтожить оба мира. Это, пожалуй, полное описание сценария Fate of Two Worlds. Впрочем, сюжет никогда не был сильной стороной серии. Особенно потому что она в нем не особо нуждается – тут все дело в красочном сумасбродном карнавале зверских туманов. Единственное, что действительно огорчает насчет повествования – в режиме истории игроку суть вещей скормливают в виде вовсе не впечатляющих комиксов. А ведь очень хотелось увидеть видеовставки вроде тех зубодробительно шикарных роликов-трейлеров, которыми разработчики заманивали игрока в разборки двух миров...

Vital Kombat

Происходящее на экране может вызвать приступ эпилепсии – 36 персонажей (эх, в прошлой части было на два десятка больше) из комиксов Marvel и игр Capcom устраивают глазам тест на прочность:

Некрутой Уолкер, техасский рейджер

Рейджеры (ragequitters) – существа без чести и достоинства, которые выходят из игры при проигрыше, не давая тебе насладиться законной победой. MvC3 борется с такими индивидуумами весьма оригинально: если игрок слишком часто нажимает на кнопку «Выход», получая по голове, игра будет впредь сводить его с точно такими же «выходцами», а честных геймеров стравливать только с честными.

все сверкает, бабахает и изобилует спецэффектами в лучших традициях аниме. Упор здесь делается не на баланс, а именно на красочность, так что некоторые персонажи уделывают других с завидной легкостью. Впрочем, многие болячки, которыми страдали предыдущие части, подверглись усиленной терапии: совсем нет эксплоитов, когда можно было заучить набор приемов и набивать врага в воздухе, не давая пошевелиться. Впрочем, встречаются и честные комбо, которые в умелых руках могут работать с тем же успехом.

Благо, для тех, кто неуверенно чувствует себя, в мультиплеере есть тренировочный режим, похожий на аналог в Street Fighter 4: тут можно брать задания на выполнение комбо, что весьма помогает их заучиванию. Еще в качестве приятной неожиданности есть поддержка симуляции лагов, чтоб пользователи с медленными интернетом могли научиться просчитывать движения наперед. Для боевых танцев не надо быть осьминогом: управление крайне дружелюбное, прекрасно чувствуется и отзывчиво реагирует на каждое нажатие: составлять комбинации ударов – одно удовольствие.

Кавай

Внешне графическая оболочка MvC3 чем-то похожа на модный нынче cell shading, но с большим уклоном в невероятно яркий оживший трехмерный комикс. Прорисовка персонажей, анимация и спецэффекты смотрятся просто кощунственно стильно, а бэкграунды с огромным количеством всякого происходящего выглядят действительно как смесь двух миров.

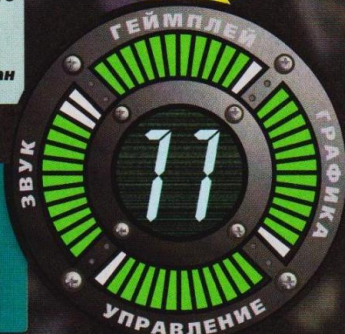
Шайтан



Жанр:
Fighting

Разработчик:
Capcom

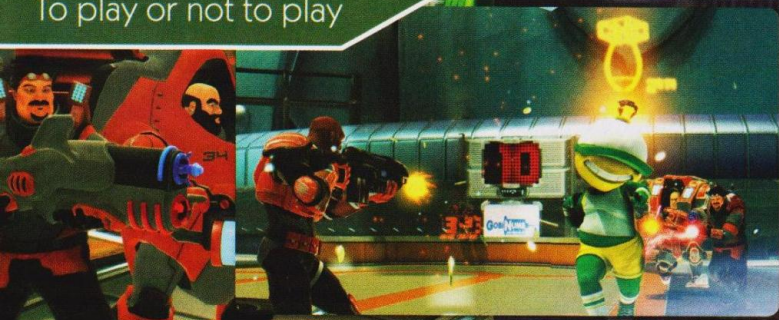
Издатель:
Capcom



Вердикт

Этот невероятный файтинг весьма хардкорен, но зашкаливающее количество красочности, зрелищности, фана и различных анлоков под бодрый электро-саунд-трэк «пиу-пиу-тыц-тыц» в духе старых аркад, вынуждают нас рекомендовать эту игру всем и каждому.





Понедельник — день тяжелый



PC | X360

Жанр:
TPS

Разработчик:
Uber Entertainment

Издатель:
Microsoft Games Studios

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 512 МБ
3,4 ГБ на жестком диске



Прикрутить к Team Fortress всегда популярный стиль Tower Defense, залить клеем из простейшей игровой механики, аляповатой графики, смешанной с галлонами рафинированного юмора, — и получится идеальная конструкция для увеселительных забегов. Иногда.

Зрелища без хлеба

Милый внутриигровой юмор, пускай и не провел в спортзале месяц, отрабатывая удары в область нижепоясности, но все равно с трудом вытягивает из игрока улыбку. Простенькая мультяшная графика также вызывает умиление ровно до тех пор, пока не замечаешь на заднем фоне ну совсем спрайтовых зрителей и не понимаешь, что местная стилистика — ход скорее вынужденный ввиду ограниченного бюджета. Мешает ли все это получать удовольствие от игрового процесса? Ни капельки. Особенно потому, что озвучка здесь просто божественная, причем радует как игра голосом при выкрикивании персонажами всяких фразочек, так и характерные «ба-бах», «пиу-пиу», «тра-та-та» и «вжик-вжик», издаваемые при нанесении врагу тяжких телесных. А забористый хэви в процессе небольшого геноцида вообще вдохновляет на различные боевые свершения.

Великолепная шестерка

Сколотив команду и выбрав один из шести доступных классов (терминатор, не совсем терминатор, солдат, медик\солдат поддержки, снайпер и ниндзя-ассассин), мы отправляемся в один из двух типов мультиплеерного сражения. В одном нам предлагается побороться с волнами бездушных роботов, желающих уничтожить наш денежный шарик. В другом — против игрока и его соратников выступает уже команда живых людей, а шарик нужно не только защищать, но и стараться навредить аналогу у вражеской команды. Еще есть одиночная игра, в которую соваться смысла нет вообще, даже если ты оказался на необитаемом острове без интернета, и из альтернатив есть только пасьянс «Косынка».

Смех сквозь свинец

За каждое убийство нам начисляется валюта, которую грех не потратить на постройку различных защитных турелей, запуск волны бездумных роботов или прокачку умений класса. Это несколько разнообразит веселые перестрелки вокруг: в бою, кстати, игрокам, избегающим серьезной командной работы, обычно быстро наступают хайдуки.

Все выглядит вполне симпатично: участники безобразия смешно бегают по футуристической карте, не менее весело стреляют с разными забавными эффектами, а ведущие шоу комментируют происходящее. Да и игроки не стесняются, отмачивая всякие гэгги, порою даже действительно заставляющие улыбнуться.

Но малое разнообразие в происходящем и поле сражений миглом отсекают игре возможность стать новым мультиплеерным наркотиком. Monday Night Combat служит скорее развлечением на пару вечеров, которое быстро будет заброшено в пользу других командных проектов.

Олег [Frag] Орлов

Шайтан

Как фанат Team Fortress 2 могу сказать, что эта игра — далеко не плагиат, как может показаться с первого взгляда. Покупка защитных сооружений вносит стратегические элементы в забавный шутер, создавая неординарную и очень оригинальную смесь.



Вердикт

Вполне симпатичный, весьма динамичный и красочный командный шутер будет пережеван и проглочен геймером куда быстрее, чем он успеет его распробовать. Увы, такие же мультяшно-забавные стрелялки как BFH или Team Fortress способны дать гораздо больше и в плане фана, и в плане геймплея, и в плане других пафосно смотрящихся в тексте иностранных слов. Учитывая все вышеперечисленное, лично мне кажется, что 15 долларов, которые требуют за эту игру, — многовато.



Сенсорный вакуум

Мертвые ужасы холодного космоса добрались и до мобильных устройств – и это хорошо. Другой вопрос: напугает ли Dead Space для iPhone традиционной атмосферой, или все же – осознанием того факта, что такие игры будут выходить и дальше?

Яблочный ужас

Труды EA по подбрасыванию в Dead Space свежих дров, подогревающих зрительский интерес к серии, действительно вызывают уважение. Всего за три года вселенная Мертвого Космоса разрослась на две полноценные игры, две полнометражные анимации, книгу, комикс и мини-игру, а теперь еще подросла игрушка на девайс от Apple, ставший, без сомнения, новой игровой платформой. Но если до этого вспомогательные дополнения к играм смотрелись очень даже на уровне, помогая глубже вникнуть в атмосферу вселенной, то мобильная версия Dead Space больше похожа на попытку то ли подоить франшизу, то ли ее попиарить (или то и другое вместе взятое).

Космический вандализм

Вместо полюбившегося Айзека нам подсовывают управление немного шибзанутым инженером по кличке Вандал. Впрочем, какого-то особого отличия от Кларка замечено не было: в костюме и с плазменным резаком – все на одно лицо. Около трех часов Вандал будет продвигаться по известной прошедшим Dead Space 2 станции Sprawl и, по сложившемуся обычаю, отпиливать некроморфам ноги и другие растущие из них ненужные tentakli. Видов монстров на порядок ниже, чем в основных играх, и хоть оружие ограничено всего четырьмя стволами, они все равно лихо получают резаком по жгутикам. Попытка перенести всю игровую механику оригинала отчасти провалилась: мобильный DS пугает разве что убожеством и невзрачностью текстур, а неожиданных и страшных моментов здесь практически нет. Монстры знают себе прут кучками по три штуки, быстро умирают и освобождают место для следующей тройки. Более того, в отличие от задохлика Айзека, Вандал отличается завидным здоровьем, которое, к тому же, быстро восстанавливается на пару со стасисом.

Страх познается в сравнении

Увы, по сравнению не только с оригинальным Dead Space, но и с другими проектами на i-девайсы, игра может предложить слишком мало развлечений, а многим вообще покажется скучной. Несмотря на то, что нам скармливают немалый кусок сюжета, проливая свет на происходящее в DS2 (расскажут, кто пустил некроморфов в жилой сектор станции), в игре практически нет ничего выдающегося. Уже на пятом уровне игрок собирает все оружие и прочие рулезы, а примерно со второго понимает, что ждет его до самого конца: линейность и однообразие, даже несмотря на уровни с вакуумом и невесомостью. Во многом неприятный привкус у творения IronMonkey возникает из-за не самой свежей графики. Главный герой проработан неплохо, но некроморфы здесь выглядят страшно в основном из-за нищенской детализации. Уровни обходятся без каких-либо эффектов в освещении и практически полностью построены по технологии copy-paste, а эффекты от выстрелов и взрывов выглядят как в худших поделках на PS1.

Режим автопилотирования включен

С управлением разработчик справился хорошо. Левая половина экрана отвечает за бег и ходьбу, правая позволяет крутить камерой. Прочертил по дисплею пальцем – и очередной некроморф лишился пары-тройки конечностей. Интерфейс по традиции минималистичен и удобен, а стасис, кинесис, новое любимое занятие космических инженеров – топтание трупов и ящиков – также выполняются на ура. Разумеется, на iPad играть в разы удобнее, а на более мелкодисплейных детищах Apple у многих могут возникнуть проблемы, особенно с переключением режимов стрельбы.

Sylar

DEAD SPACE

Жанр:
TPS/Horror

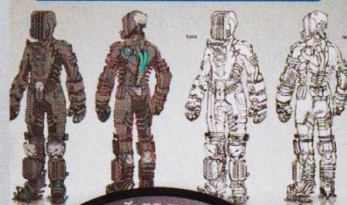
Разработчик:
IronMonkey

Издатель:
Electronic Arts

iPhone | iPad | iPod

Butcher

Лично мне игра понравилась. Я не особо озабочен накоплен с игровой i-продукцией и сравнивать мне не с чем, но основную механику геймплея DS здесь передали удачно. Атмосфера пострадала, но ничего сверхпугающего от маленького экрана я не ожидал.



Вердикт

Очередная возможность побывать во мраке Мертвого Космоса получилась на любителя. Для iPhone и iPad делают куда более интересные и красивые игры, за которые не жаль отдать 7 долларов. Увы, мобильный Dead Space – не тот случай.





ЯДОСТИК

rage

Жанр: Sandbox FPS

Разработчик:
id Software

Издатель:
Bethesda Softworks

Дата выхода:
13 сентября 2011 г.

PC | X360 | PS3

Вместо того чтобы обладежить комьюнити новостешкой о Doom 4 или на худой конец о Quake 5, бездушные негодяи из id Software вот уже пятый год заняты каким-то подозрительным проектом. Не то чтобы мы не доверяли парням из великой студии... Но подобные эксперименты греховны, если четвертая часть «Злого Рока» появится через десять лет после третьей – как раз столько прошло между Doom 2 и Doom 3.

Мечты заГНЕВают

Впрочем, тех поклонников марсианской инфернальщины (увы, без Леонида Черновецкого), которые решили, что новый проект id хотя бы будет создан в классических традициях студии и навеет ностальгию по UAC, ждет облом. Разработчиков, похоже, замучила клаустрофобия – темные узкие коридоры, плохо освещенные узкие коридоры и другие типы узких коридоров им больше не милы. Это было заметно еще по Quake 4, в которой вдруг, откуда не возьмись, появился масштаб, а уровни, пускай и оставались линейными, все равно визуальнo раздались вверх и вниз. В общем, марсианские демоны и строгие пришельцы тоже машут нам ручкой на прощание, со злобой глядя на идущую в нашем направлении постапокалиптическую Зем-

лю, представляющую собой выжженную пустыню в кошмарнейших традициях Fallout и Borderlands.

The planet is fine, the people are f#cked (c) George Carlin

Согласно Rage, обитателей прекрасного голубого шарика в недалеком будущем накрыло гигантским астероидом, в результате чего они решили уподобиться динозаврам и быстренько умереть. Но не все – немногие выжившие с горем пополам пытаются собраться вместе и начать строить новую цивилизацию, хотя на момент, пока в это безумие вклинивается игрок, у немногих уцелевших лучше получается уменьшать свое поголовье. Выросшие постапокалиптические города и городишки, как в Fallout и прочей классике, подвергаются



Концы света, которые мы пережили

По мнению ученых, в 2029-м астероид Апофис-99942 пронесется мимо нашей планеты. Ребята из id, в свою очередь, верят, что простым шапочным приветствием мы не отделаемся, а Апофис упадет на восточное полушарие Земли, из-за чего удар силой в 2,4 миллиона мегатонн за 26 секунд уничтожит 30% жизни, а за последующие 31536000 секунд (1 год) подохнет еще 50%. Планета погрузится во тьму, на 50 лет наступит ядерная зима, и ничего живого на поверхности практически не останется.

Кстати, за всю историю нашего вида, разные пророки, мыслители, математики и просто психи в разное время предсказывали нашей расе тотальную финиту ля комедию. Всего можно насчитать около 85 крупномасштабных финалов человечества, которых мир дружно ждал, затаив дыхание... но не удалось, не случилось. Так, например, в 1900 г. должен был произойти конец света, ожидавшийся в христианском мире согласно различным трактовкам Библии и Священных преданий. На 17 декабря 1919 г. был запланирован парад шести планет, который прошел успешно, в отличие от вспышки на Солнце с последующим сожжением Земли. В одном только 2000-м году несчастному человечеству пришлось пережить около дюжины концов света, начиная появлением Второй Луны, минув «Ошибку-2000», когда должны были встать все компьютеры и планета погрузилась бы во тьму, и заканчивая ядерной войной с падениями нескольких астероидов. Тем не менее, в ближайшие 10 лет должно произойти как минимум 10 крупных апокалипсисов, так что, быть может, мы все все-таки сдохнем.



Пятый смертный

нападениям злобных бандитов и красивых мутантов. Именно эта братия и станет главной оппозиционной силой, мешающей игроку пройти игру за 15 минут, не потя и не сделав ни единого выстрела. Впрочем, id обещают в середине про-

Butcher

А демонов фигурить прикольнее!



хождения лихой поворот сюжета, который вполне возможно расскажет, что бандитов на самом деле подставили, а мутанты – очень хорошие в глубине души. Кстати, все происходящее будет для главного героя большим сюрпризом, так как он является участником Проекта Рай, всю непогоду провалялся в криогенном сне: ничего не помнит, не знает и вообще – кто все эти люди?

Идентификация гнева

Несмотря на то, что разработчики сразу честно признались, что они мандражируют от словосочетания «элементы ролевой игры», всем, кто видит в Rage ни что иное, как Fallout от id, стоит закатать губу обратно. Основной упор здесь будет сделан все-таки на знатные пострелушки, но в то же время не обойдется без колес на железных скакунах. Безумный Макс шлет нам воздушные поцелуи, а производитель намекает на наличие гоночных элементов в духе MotorStorm и Burnout.

Ролевухность же будет наличествовать в виде традиционного для РПГ инвентаря, покупки-продажи айтемов, боковых квестов и различных характеристик оружия, сделанного как в классическом стиле id, так и принципиально новых стволов, созданных исключительно для этой вселенной. Поговаривают, что арсенал будет отдаленно

похож по системе генерации на Borderlands, но при этом можно будет крафтить собственные вундервафли. Больше о ролевой составляющей Rage ничего не известно и, скорее всего, этим она и ограничится: во всяком случае, прокачки персонажа точно не будет.

Яркость ярости

Разработчик не может сдерживать слез умиления, рассказывая, что новый графический моторчик id Tech 5 будет настоящей революцией по красоте, а сотрудники Лувра выкинут Джоконду на помойку, повесив вместо нее диск с Rage. На данном этапе каких-либо неординарных новшеств в картинке игры мы не усмотрели – симпатично, красиво, ярко, с уважительным отношением к деталям и традиционно мощнейшей работой левел-дизайнеров – это все есть. Но не более того. Мозг от визуальной составляющей не катапультируется в стратосферу, счетчик понтов не зашкаливает и даже челюсть предпочитает не оттопыриваться, а покоится на казенном месте. С другой стороны, мы искренне верим в технологию megatexture, которая позволяет использовать уникальные текстуры огромного разрешения, не копируя их. Даже камни будут выглядеть по-разному. Достаточно ли этого для графической революции? Скоро узнаем...

Ростик [KhaJ-Tosin] Малько,
праведник

Rage с монгольского, родного языка американской компании id, переводится как «гнев», «ярость». Согласно Библии, он является пятым из семи смертных грехов (то есть, совершил – держи горящую путевку в ад). Полный список выглядит так: гордыня (superbia), зависть (invidia), чревоугодие (gula), похоть (luxuria), гнев (ira), алчность (avaritia), праздность (acedia). Видишь, как многое теперь тебе открылось про главного конкурента видеокарт от ATI? Кстати, автор этой статьи лично знаком с девушкой, которая являет собой сразу два смертных греха: ее зовут Ира, а фамилия у нее Гордыня. Пребывая в когнитивном диссонансе, вышеупомянутый автор каждый раз заправски крестится под столом, когда сидит с ней в кафе – так, чисто на всякий случай.

У нас в редакции есть несколько заповедей, которых мы придерживаемся. Во-первых, это «возлюби игры как себя самого». Во-вторых, это «не прелюбодействуй, если твоя команда нуждается в тебе». И, в-третьих, «никогда не сомневайся в том, что id делает отличные шутеры». Прибытие очередного отличного шутера планируется на сентябрь этого года. Ждать подано.

НАШ ПРОГНОЗ

10/12





В черном-черном городе

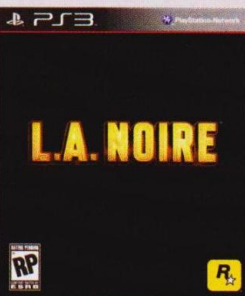
L.A. NOIRE

Жанр: Action

Разработчик:
Team Bondi

Издатель:
Rockstar Games

Дата выхода:
17 мая 2011 года



X360 | PS3

Главное – чтобы глаз радовался

Разработчики обещают новый виток в истории приближения игр к фильмам – усовершенствование жанра интерактивного кино, которым до этого в основном управляла студия Quantic Dream, выпускавшая в свет «Фаренгейт» и Heavy Rain. Для как можно более полного отображения чувств персонажей упомянутую в статье мимику Team Bondi записывает с помощью 32 камер, установленных под разными углами.

НАШ ПРОГНОЗ

10/12

Игры от Rockstar взрывают рынок видеоигр: каждая часть серии про Великого Авто-Отжималу сопровождается немалыми народными волнениями. Однако в основном сюжет их проектов не самый замысловатый – взорви там/убей того/предай этого... Такое, согласись, когда-то может и надоест. Правда, кроме Grand Theft Auto ребята отличились и в других сеттингах, например, в прошлом году, выпустив Red Dead Redemption, такое себе GTA на Диком Западе. Сейчас под их крылом Team Bondi создает одну из самых интересных игр этого года – богатую сюжетно, мрачную GTA без GTA под названием L.A. Noire.

Свет, камера, убийство!

Не так уж много игр выходило в стиле нуар. Первым в голову приходит горячий финский парень Макс Пэйн, герой одноименного мрачного экшена, правда, многие даже не задавались вопросом стилистики Max Payne, но ладно. Собственно, в L.A. Noire есть немного схожести с легендарными похождениями этого детектива с синдромом тормоза. Во-первых, в наличии атмосфера нуара, крутого детектива и так называемых «черных фильмов». В роли сыщика Коула Фелпса нас проведут за ручку по сюжету, который обещает быть весьма и весьма, поскольку сочетает в себе вкусы под названием «Лос-Анджелес 1947 года» и «цепь ужасных запутанных убийств». Уже сейчас трейлеры игры затягивают в город и царящую в нем атмосферу, а разгадывать серию таинственных кровавых душегубств как-никак интереснее, чем устраивать геноцид жителям Либерти-Сити. Это, во-вторых.

Мрачное будущее песочницы

С одной стороны, отказ девелоперов от «песочницы» (хотя весь город будет доступен для исследования) и переход к линейному сюжету многих фанатов бить морды и забирать тачки может отпугнуть, но с другой, – нелинейность и выбор у нас все же будут. Вот, например, ты направляешься к точке, указанной в миссии, однако никто не

уверен в том, что главному герою по рации не передадут об ограблении банка в квартале от того места в этот самый момент. И не намекают, что его присутствие там было бы очень даже кстати.

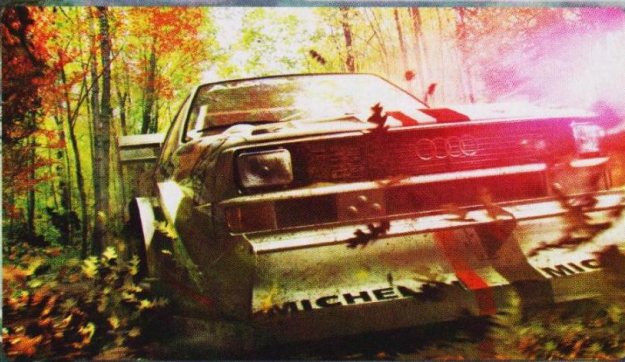
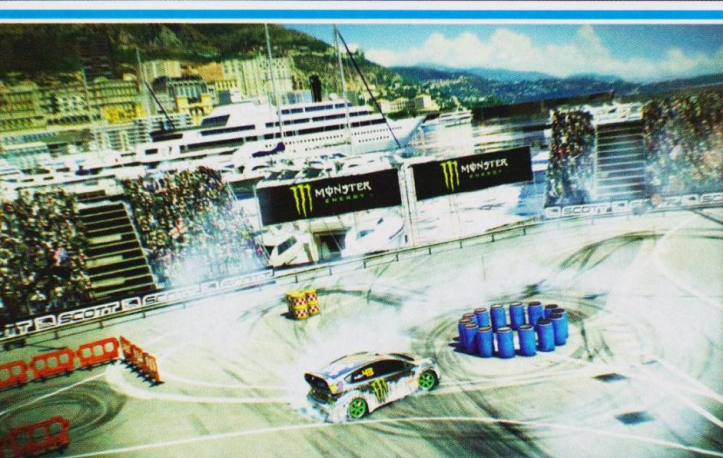


Мимы – наше все

Несмотря на то, что сюжет и атмосфера в данном жанре – ключевые параметры, есть и другие важные нюансы. Разработчики неслabo налегали на технологически-визуальную часть игры, причем главным своим козырем в этом плане они считают мимику персонажей. Уже сейчас видно: лица и движения переданы настолько качественно и настолько натуралистично, что все игры, которые ты проходил до этого, были выпущены в эру картонных рожей.

Юрий [BoVVeR] Мисак

Игра обещает стать настоящим бальзамом для тех, кому не пришлось по душе вторая «Мафия» (То есть, практически всем – прим. креат. ред.), и для тех, кто любит атмосферу послевоенного Лос-Анджелеса. И это даже, несмотря на слегка банальную завязку сюжета, – ведь его последующий ход обещает быть непредсказуемым и стильным.



Из грязи в князи

Трон раллийных симуляторов давным-давно занят серией Colin McRae Rally. На подходе уже восьмая часть знаменитого франчайза и пока что у нее есть все основания стать эталоном.

Вода в карбюраторе

Клайв Муди, исполнительный продюсер Codemasters' Racing Studio, заявляет, что Dirt 3 будет самым крупным проектом в истории его студии. Такие слова обнадеживают, да и к тому же, судя по выложенным в интернет данным, разработчики активно исследуют автомобили, дабы с максимальной точностью отобразить их прототипы в игре.

Не отходя от кассы, стоит заметить, что количество железных коней будет около 50. Конечно, это не больше тысячи, как в Gran Turismo 5, но туристической калттуры с делением на «премиум» и «стандартные» автомобили явно не будет. В арсенале побившиеся игрокам багги, раллийные экземпляры, как современности, так и 70-90-х. Да и классическая Subaru 555 никуда не денется.

Ключ на старт

Dirt 2 страдал однообразием из-за малого количества трасс. Получалось как-то уныленько кататься на 41-м треке на протяжении столь многих заездов. Чтобы такого не повторилось, Codemasters долго не думали и сделали 100 разных участков. Теперь мы будем колесить не только по стадионам, пустыням, лесам, а и по снежным дорогам Норвегии и Аспена. Плюс ко всему нам пообещали этапы, которые не входят в официальный

список мирового раллийного чемпионата: например, экскурсию в Кению.

Погодные условия теперь будут отыгрывать еще большую роль. Покатушки по болотистым отрезкам или же скольжение, аки корова в шинах Тоуо по льду, обещают быть сложными как в реальности. По-прежнему каждый камушек будет чувствоваться на дороге, так что придется быть гораздо внимательней.

Буржуиство

Игровая менюшка будет упрощена и сделана в более удобном стиле. Также игра обещает поддерживать связь с YouTube и Facebook, чтобы при помощи этих сетей игроки могли проще общаться с друзьями, собираться в заезды и загружать видеозаписи своих гонок для всеобщего обозрения.

Работа с известными лицами и популярными спонсорами – залог успеха и знак масштабной рекламной кампании. Потихоньку Кен Блок становится новым лицом игры – все тот же YouTube пестрит роликами с его участием и пиар-фразами: «Камон, покупайте игру, она будет крутой». А другим примером может послужить ролик с демонстрацией игрового режима gymkhana. Кстати, помимо новых Transporter, Goldrush, Outbreak и Cat 'n' Mouse, нас ждут старые и доработанные режимы из Dirt 2.

И в снег, и в зной

За графику в игре отвечает все тот же движок EGO. Куча новых фишек с погодными условиями, процветающий DirectX 11 – залог красивой и впечатляющей картинки. Не стоит забывать про детализацию автомобилей и их салонов. Правда, саундтрек вполне предсказуем – попсовые песенки, дискотечные биты и веселые роковые треки.

Дмитрий [RAIDER] Акимов



Третья игра с приставкой Dirt, новые режимы, красивейшая графика, чумовой геймплей и мультиплеер – невероятно вкусный коктейль с привкусом Кена Блока. Стоит ждать.

DIRT3

Жанр:
Rally

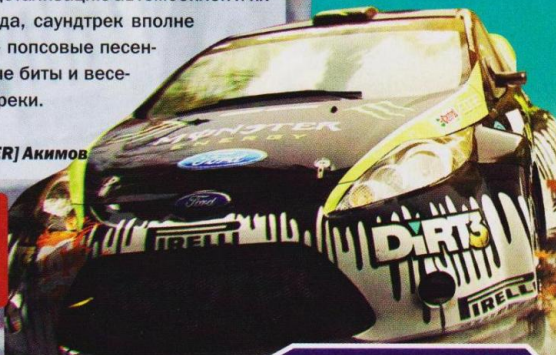
Разработчик:
Codemasters' Racing Studio

Издатель:
Codemasters

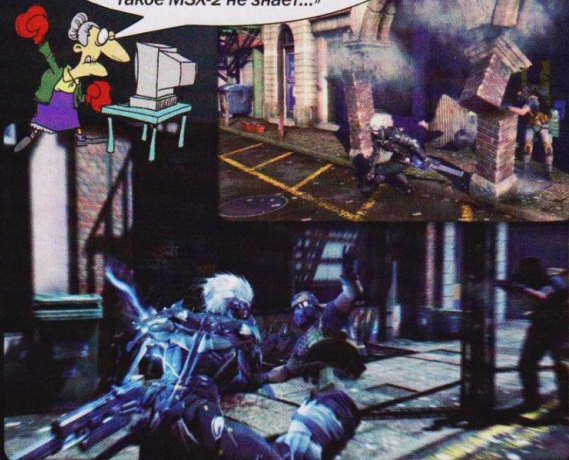
Дата выхода:
2 квартал 2011 – конец 2011

Все, что тебе нужно знать о серии Colin McRae Rally:

1. Первая игра серии вышла в 1998-ом.
2. Франшиза является самой популярной и успешной в своем жанре.
3. В Colin McRae: Dirt присутствует 96 активных звуковых эффектов автомобиля и 16 121 различных аудиозаготовок, используемых в игре. В итоге можно получить порядка 1 005 772 154 467 879 035 136 различных комбинаций звука автомобиля.



«Мы со стариной Снейком давно знакомы: еще в далеком 87-м в зарослях пикселей MSX-2 от собак прятались. А сегодня молодняк даже что такое MSX-2 не знает...»



Металлоподъем

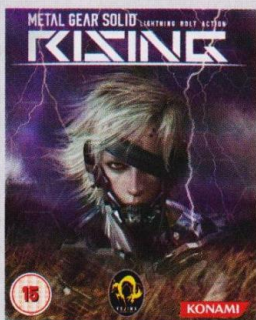
METAL GEAR SOLID LIGHTNING BOLT ACTION
RISING

Жанр: Action

Разработчик:
Kojima Productions

Издатель:
Konami

Дата выхода:
2011 год



PS3
X360
PS2

Хидэо Кодзима – мастер гейм-дизайна. Если ты до сих пор не в курсе, этот человек создал одну из самых известных и гениальных вселенных в жанре стэлс-экшенов, который и сам во многом является его детищем. Прискорбно, но при слове «стэлс» большинство вспоминает лишь Сэньку Рыболова, но вот про хождения Солид Снейка в последнее время не так уж и часто заходит разговор в геймерских кругах. Кодзиме-сану это, конечно же, не понравилось, поэтому он решил напомнить о себе новым детищем – Metal Gear Solid: Rising.

Перевоплощение

Говорить о сюжете и сэттинге в серии Metal Gear – очень сложное дело. Хотя бы потому что игра насчитывается более двух десятков (учитывая карманные версии), и главный герой время от времени меняется. Данная игра серии спин-офф, поэтому особо плотной связи с предыдущими частями не будет, но некоторых старых знакомых мы все же встретим. Вот главный герой, например, – старина Рэйдэн. Он перекочевал сюда из Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, где впервые засветился в роли протагониста. Здесь же сюжет будет повествовать о том, как он превратился в кибернетического ниндзя, которого мы впервые встретили еще в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, где Рэйдэн стал вспомогательным персонажем. Дальнейшее разжевывание сюжета будет лишним, поскольку нить самой вселенной очень тяжело сразу проследить, не играя в предыдущие части. Хватит лишь того, что сценарий всегда был одной из самых сильных сторон этой линейки игр. Настолько сильной, что сценарий очень часто ставится в пример авторам и постановщикам заставочных роликов.

Гиря на душе

Первое, чем собираются нас встряхнуть разработчики – жанр. Как и в последнем Splinter Cell, упор будет сделан больше на экшен составляющую

игры, из-за чего, как и в случае с Сэмом, старички могут впасть в страшное негодование и даже удариться в пожирание принцесс. Однако стэлс в меньших пропорциях также оставят, и даже были заявления, что играть в яростного берсерка будет в разы сложнее, чем в скрытного убийцу. Но соблазн строить из себя рубаку будет все же большим благодаря новой возможности, которую внедряет компания. В игре можно будет мечом нашего героя разрезать практически все: от колонн и противников до арбузов и кегель для боулинга. В общем, в Rising каждый сможет выбрать для себя то, что ему ближе к душе, поэтому Кодзима фактически убивает двух зайцев: и старички довольны, и новоиспеченные геймеры полюбят смачно шинковать вражину.

Йа прицел ис будущего

До сих пор большинство игр серии не видело зеленого света на PC, но данный проект все-таки заглянет к писишникам, что вселяет спокойствие насчет будущих системных требований. С другой стороны, портирование игры может выйти таким, каким оно всегда и выходит после разработки, в которой консоли были в приоритете. В целом же техническая часть нареканий вызывать не должна, разве что автор саундтрека пока остается темной лошадкой.

Юрий [BoVVeR] Мисак

Хидэо Кодзима снова в седле, новые приключения в новом контексте, новые возможности. Пока что проект лишь радует, не вызывая опасений, чего мы ему и дальше желаем.

НАШ ПРОГНОЗ

11/12



Перестук костей

Нередко геймдев напоминает качели. Взлетев вверх и пытаясь напихать как можно больше инноваций или изменений в стиле/сюжете/геймплее нового проекта, разработчики в результате падают вниз, создавая либо вызывающий негодование поклонников серии/жанра, либо просто малоинтересный продукт. В таких случаях (если издатель не закроет студию), желая вернуться к былым высотам, девелоперы делают откат к предыдущим, более успешным играм. Именно это и произошло с очередной серией самого лучшего в мире файтинга.

X360 / PS3


MORTAL KOMBAT
Жанр:
Fighting

Разработчик:
NetherRealm Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment

Дата выхода:
19 апреля 2011 г.

Кризис среднего возраста

Если помнишь, предыдущая часть, *Mortal Kombat vs DC*, поддалась моде кроссоверов «Утюги vs. Напильники» и «жирафы против пингвинов» и столкнула две игровые вселенные, что не пошло на пользу «Битве». Как оказалось, игра получилась «фу» и была интересна разве что фанатам комиксов одноименного издательства, а игровая общественность в лице критиков и рядовых игроков смешала серию с чем положено. Все дело было в том, что, несмотря на рейтинг «13+», в игре не было столь любимых нами и традиционных для МК элементов расчлененки и кровавой расправы над противником.

Время выплевывать зубы и время их собирать

В новой части как разработчики, так и издатель, решили вернуть именно то, за что любят «Мортал» — кровищу и разнообразнейшие фаталиты. В роликах и на скриншотах

можно увидеть новую аппетитную особенность: в бою время замедляется чтобы показать, какие поправки боец мощным ударом внес в конструкцию скелета противника. Выглядит очень даже, а реализовываться будет подобно системе Супер и Ультра Комбо в SF4 — в виде спецприема после заполнения шкалы «крутости».

Но самое главное — теперь бой будет проходить в режиме псевдо-2D, т. е. наблюдать за трехмерной идиллией на экране мы будем только с профильного ракурса (опять же, как и в четвертом *Street Fighter*), что не может не радовать олдскульных фанов и в тоже время не огорчать поклонников всяких там «Текенов». Заявлены все бойцы, принимавшие участие в Турнире во всех предыдущих частях, плюс для владельцев PS3 и X-box 360 будет по одному бонусному бойцу. Так что, скорее всего нас ждут реальные кровавые драки в магазинах за обладание шпилькой, ничуть не уступающие зрелищам игры.

Кстати, гуляют слухи, что в порыве неудержимой доброты продюсер



МК пообещал пообещать выпустить игру и для PC, но владельцам мышки с клавиатурой не стоит возлагать на это больших надежд.

История боли

Ну и сюжет, как бы смешно это не звучало, тоже есть. Шао-Кану надоело баловаться и он решил, наконец, приписать Землю к своей собственности — все защитники нашего измерения погибли от его рукоприкладства. Даже Рейден получил свою порцию тумачков, понял, что дело пахнет лажей, и отправил месседж себе самому в прошлое с целью предотвратить такое безобразие.

Тимофей [Blade.Runner] Анисимов



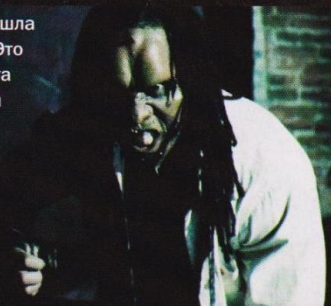
Похоже, что нас ждет классический для МК геймплей и только полезные нововведения. Но не облажаются ли разработчики на этот раз, мы узнаем, лишь опробовав игру.

НАШ ПРОГНОЗ

10/12

Опять наступаая на грабли

Думаю, многие знают, что в прошлом году вышла короткометражка *Mortal Kombat: Rebirth*. Это своеобразный проморолик грядущего кина (дата релиза — 2013 год), а точнее вариант концепции нового фильма. Данный вариант просто блещет идиотизмом и пафосом, но все же вышло довольно интересно, ведь от всей фантастики и мистики параллельных измерений отказались, придумав «реалистичные» биографии персонажей, сделав из них уродов, психопатов и наемных убийц.





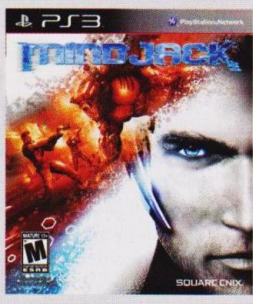
Фак мой моск

MINDJACK

Жанр:
TPS

Разработчик:
feelplus

Издатель:
Square Enix



X360 | PS3

Японцы делают хорошие машины, хороших роботов и плохие шутеры – это настоящая традиция в Стране восходящего солнца. Не желая нарушать традиций, повара feelplus приготовили Mind-Jack, который по вкусу похож на прошлогодние суши из носков.

Старые злые

В былые времена день любого хардкорного геймера-писишника был плохим, если бы он хотя бы пару раз до обеда не ткнул пальцем в консоли и ехидно не прохихикал бы какую-нибудь злорадную мерзость по поводу отвратности местных шутеров. Но все поменялось. Сейчас PS3 слезами радости омывает ноги Guerrilla Games, создавших Killzone, а Gears of War и Halo стали пророками X-box. Не только эксклюзивы, но и портированные гости с PC тешат консольных любителей пострелять, причем чаще, чем они, любители, в этом нуждаются. И еще чаще, чем они этого заслуживают. Но, к счастью для вселенского баланса, появился долгожданный представитель регресса и убогости в стане консольных стрелялок.

Игры разума

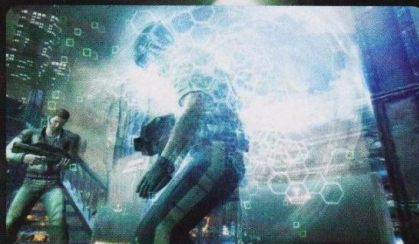
Из засилья шутеров на любой, даже самый извращенный, вкус Mindjack решил выделиться

довольно оригинальной и обещающей идеей с возможностью захвата контроля над разумами NPC с последующим полным управлением этими милыми безвольными болванчиками. Сюжет, интересный как лобзик и интригующий словно история болезни прапрабабушки племянницы шурина моего соседа, также крутится вокруг похищения мозгов. Бравый спецгент и сексапильная (разработчики уверены, что это слово читается как «страшилище плохо прорисованное») комсомолка-активистка расследуют правительственный заговор. Разумеется, касательно нового оружия, позволяющего оккупировать мозги ничего не подозревающего плебса и шалить чужими руками, где не стоит. Милые ролики, наполненные наивным пафосом ребенка, который впервые в жизни попал в горшок, а не на ковер, ведут нас по невероятно богатому на повороты сценарию. Кстати, поворотов здесь примерно на один больше, чем при езде на лыжах в ванной. Еще есть экшн-вставки, вызывающие приступы панического смеха и ужаса, а местные диалоги способны пошатнуть психику даже самых закаленных борцов за добро и справедливость.

Акамутохировато

«Прорубись через толпу врагов» – вот и вся нехитрая идея игры. Разумеется, не обошлось без любимой нынче миллионами кавер-бейс-системы, которую после успеха Gears of War теперь запикивают чуть не в стратегии. Впрочем, укрытия преимущественно служат у MindJack занозой размером с адронный коллайдер в известной какой-то точке человеческого организма. Система работает не совсем так, как должна в теории. Вернее, совсем не так. Например, прижимает





главного героя к укрытию, хотя ему нужно через него перекатиться и бежать, при том что игрок правильно нажал соответствующие кнопки. Довольно часто это имеет ключевое значение в получении пули промеж глаз, что ведет к дикой ненависти геймеров к разработчикам.

Главный геймдизайновый домкрат проекта – возможность сражаться с врагами и захватывать других – надрыгается под весом, который пытается поднять. Присев навсегда отдохнуть от переизбытка свинца, игрок переключается в эдакий призрачный режим, в котором ищет слабых духом жертв, чьими мозгами можно завладеть. Ведь либо они, либо товарищ могут поднять раненого протагониста. Увы, когда главный герой и его страшненькая спутница оба оказываются поверженными, ждать подходящего для захвата настроя у противников приходится порою достаточно долго. Не имея никакой возможности совершать какие-либо другие действия, кроме как хождения туда-сюда в режиме призрака, игрок попросту тратит зря время и ему это все достаточно быстро надоедает.

Самурай по имени Скука

В целом, воровство чужих тел не приносит ни специфического удовольствия играющему, ни какого-то особого разнообразия в процесс. И мы все равно остаемся один на один с игровой механикой «беги и стреляй». Очной ставки игрок, однако, не выдерживает – бои затянутые, вялые и скучные. Этому во многом способствует крошечный арсенал однообразного оружия, прицеливание которым неудобно, а стрелять – еще и противно. Часто вся динамика поединков сводится к тому, что приходится сидеть в укрытии и ждать, пока враги повысовываются, словно утки в тире. Применение ближнего боя через незначительный период

прохождения теряет всякий смысл, заставляя игрока выглядеть полнейшим идиотом: противник перестает получать какой-либо урон от нескольких в теории смертельных приемчиков. Понятное дело, что такие приятные довески как прокачка персонажа и всякие перки не спасают ситуацию – кашу маслом не испортишь только в том случае, если каша еще не скисла.

Инь, янь и хрень

Искренне порадовала интересная возможность зайти к другим пользователям в игру и взять под контроль одного из протагонистов, но при желании можно поуправлять даже их многочисленными противниками. Однако здесь хорошая идея повстречала на своем пути плохую реализацию, и, обнявшись, они вместе пошли



портить жизнь геймплее. Из-за полного отсутствия балансировки как таковой, зайдя в чужую игру, можно как оказаться в детском саду, так и вляпаться в настоящую суровейшую головную боль с врагами куда более высокого уровня. Учитывая все вышеперечисленное богохульство, добавочные кошмарники в виде высокой глючности, графики ранних темных веков PS3, совершенно абсурдной игры голоса и блеклых аудиозффектов смотрятся здесь вполне органично.

Nomad

Вердикт

MindJack – это достаточно травмирующий опыт, чтобы память услужливо отреагировала на причиняемые сознанию антигуманные страдания фантомной болью пережитых ужасов. Отгоняя зевоту и выжидая, пока судьба, наконец, предоставит ему жертву для захвата, игрок будет мечтать только о том, чтобы эта жертва играла в другую, более интересную игру. «Харакири сайонара ниссан тойота сакэ бушидо!» – то есть, как говорит известная японская поговорка, «Не делай шутер, если ветер на горе Фудзи твердит о том, что ты не умеешь делать шутер».



Уничтожение ацтой

В Minjack против игрока бросают злых роботов. Мы бросили злого робота против Minjack. Это Дезинтегратор 010100101



1. "Бип-бип...Дезинтегратор активирован...Поиск цели...Бип-бип"



2. "Ацтой обнаружен...Бип-бип-бип...Запуск протокола гнева"



3. "Бип...Приближаюсь к противнику...Бип-бип-бип"



4. "Уничтожить...уничтожить...уничтожить"



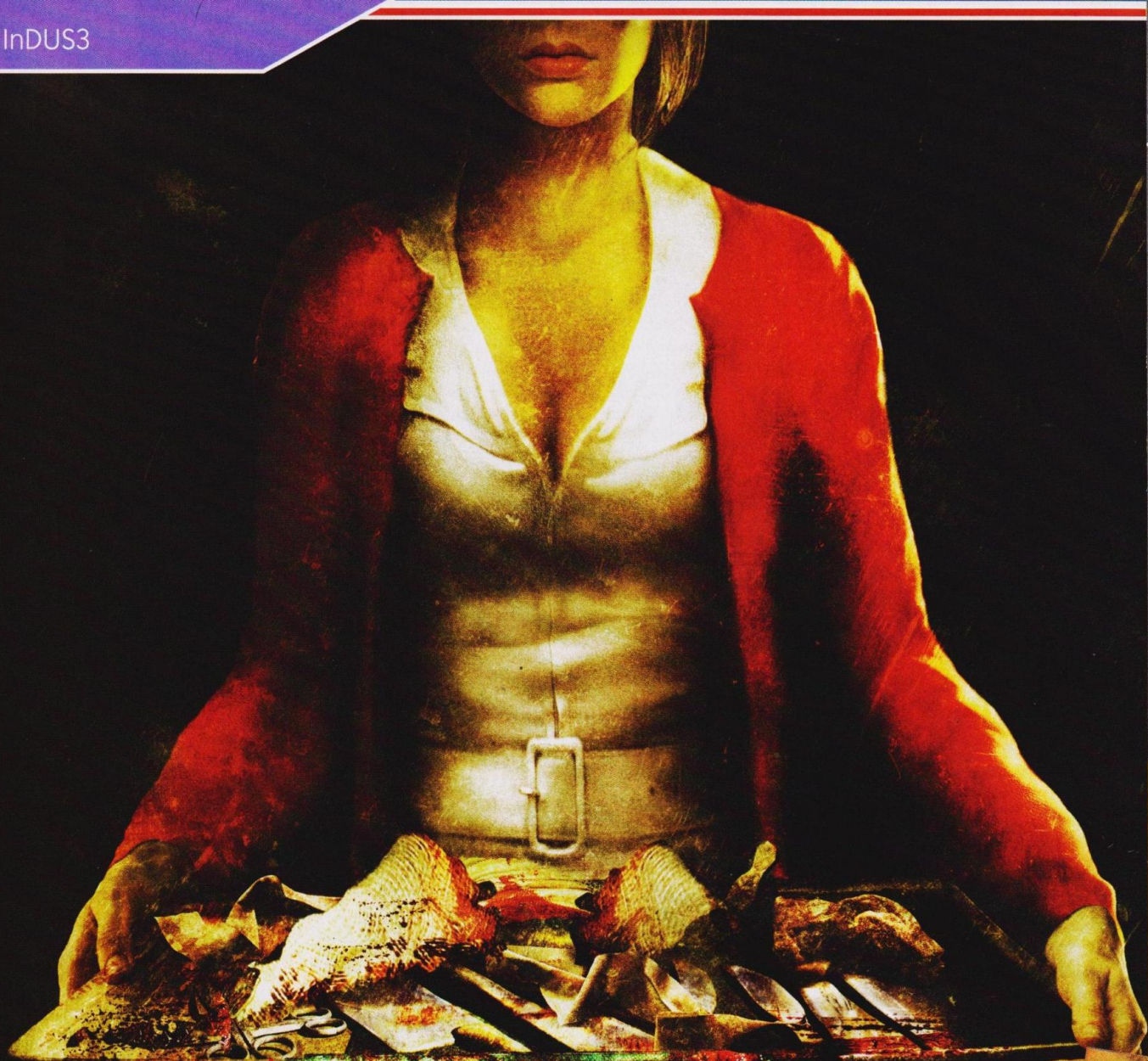
5. "Контакт с противником...Бип-бип-бип...Начать уничтожение ацтой"



6. "Бип-бип-бип!...Ацтой дезинтегрирован...Слава роботам!...Убить всех людей!"



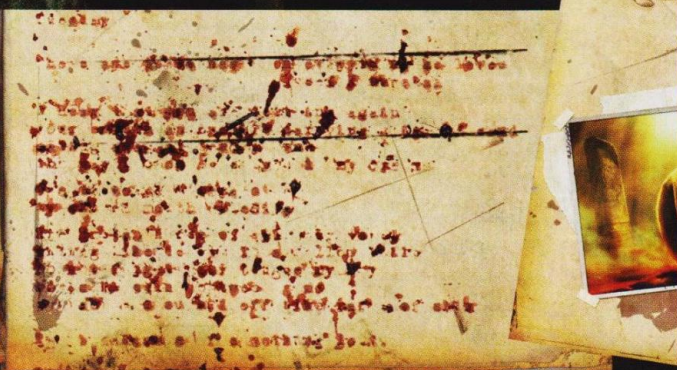
АСНТУМГ! DAS IST ATZTOI!



СТРАХОВАЯ КАМПАНИЯ

КУДА КАТЯТСЯ ХОРРОРЫ И ОТКУДА ОНИ ПРИКАТИЛИСЬ

Трудно среди игровых жанров найти более нестабильный, чем сурвайвал хоррор. На протяжении всего своего существования он экспериментировал с геймплеем, смешивался с другими жанрами и старался в корне поменять подход к себе. Но в то время как новые разработчики искали изощренные методы напугать игрока, ветераны создания ужастиков стали склоняться к массовому рынку, что не лучшим образом отразилось на их тайтлах. Какие же серии некогда леденящих кровь игр со временем потеряли свой фактор страха и почему? Об этом и о многом другом — чи-



Игры Клайва Баркера

Что написано писателем

Казалось бы: что может быть лучше, чем пригласить знаменитого режиссера и писателя в жанре хоррор для помощи в создании страшной игры? «Излишне комплексные описания простых предметов», — подумали разработчики из DreamWorks, назвав револьвер «шестизарядным огнестрельным орудием, выкованным из металла» в описании Clive Barker's Undying. Ты, наверное, никогда бы не догадался, но в создании этого хоррора-шутера принимал участие почтенный ужасолог Клайв Баркер. Игра удалась на славу, ничуть не пострадав от элементов шутера и напугав своих фанатов до такой степени, что некоторые из них просто не смогли пройти ее до конца.

Почувствовав себя уверенно на просторах игровой индустрии, Клайв согласился на второй проект, разрабатываемый менее известной компанией MercuryStream — Clive Barker's Jericho. Трудно сказать, была ли это прихоть разработчиков или писателя, но проект решили делать очень кинематографичным и быстрым. Разумеется, пожертвовав атмосферой, в которой «Иерихон» рядом не стоял со своим предшественником. Сурвайвал хорроры делают сильный акцент на одиночестве, но здесь с тобой почти постоянно — целый отряд спецназа по борьбе с организованной нечистью. И ладно если бы игру можно было принять как достойный экшен — но и здесь она не выдерживает ни конкуренции, ни тест на скуку. Красивая графика и присутствие в отряде откровенно одетых ведьм-лесбиянок могут заинтриговать, но ненадолго. А уж испугать им точно никого не получится.

Silent Hill

...на нашу улицу в три дома, где все монстры нам знакомы

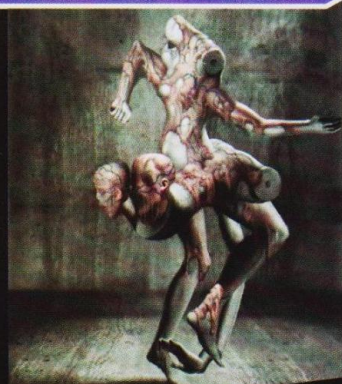
Ведя главного героя по узким погруженным во мрак коридорам, пытаясь увидеть что-то сквозь густой туман и дергаясь от любого шороха, игрок многократно задавался одним вопросом: «Почему просто не развернуться и не уйти?!». Но чересчур запутанный и при этом интересный сюжет заставлял чуть ли не против своей воли идти навстречу кошмарам, ждущим заблудших в городок Тихий Холм. Игра стала мировым хитом и до сих пор считается многими непобежденным королем жанра survival horror.

Выход сиквела на платформе нового поколения привел фанатов в неописуемый восторг, а техническое превос-

ходство нового железа позволило познать страх во всей красе. Главным преимуществом SH2 стал Pyramid Head — некое бессмертное существо с геометрической фигурой на голове, преследовавшее главного героя на протяжении всей игры. Пирамидоголовый был небольшого размера, медленный и неповоротливый. Но испытываемое при его появлениях чувство безысходности и беспомощности ускоряло сердцебиение с каждым его шагом, делая Pyramid Head одним из самых таинственных, самых крутых и самых страшных антигероев.

После того, как Silent Hill 3 практически полностью повторил своего предшественника в геймплее, разработчики решили немного повернуть подход к серии. Четвертая часть, The Room, сохранила извращенность и загадочность предков, но сменившийся состав монстров и слишком частые встречи с «нормальными» людьми не смогли напугать тех, кто был закален в предыдущих частях. Издатели, недовольные таким результатом, забирают франчайз у разработчиков. После этого Silent Hill в буквальном смысле идет по миру: одна студия разрабатывает отдельные версии для PSP и Wii, преподнося геймерам Origins и Shattered Memories, а другая, Double Helix Games, занимается полноценным сиквелом, но уже в США, а не в Японии. Западные разработчики, разумеется, не могли не сделать главного героя крутым. Вместо слабого и растерянного персонажа, как это принято в SH, нам под контроль





дали бывшего морпеха, который при виде страшного монстра говорил ему: «Хеллоу, ай эт Макдональдз, воут фор Обама энд кик йор эсс», и заезжал ногой с разворота в подбородок, если такой у существа имелся. А одним из антигероев послужил Пирамидоголовый, возвращение которого говорит об отсутствии фантазии у разработчиков и полном непонимании сюжета второй части (Пирамид Хед – личный демон протагониста SH2).

В ответ на бурю негативных комментариев Double Helix перевели стрелки на Konami. Как оказалось, именно издатель возжелал сделать игру более экшен-ориентированной. В Японии даже есть игровой автомат с шутером Silent Hill, так что на месте ветеранов серии я бы начал подыскивать новую обитель. Но уж точно не Обитель Зла...

Resident Evil

Обитель стероидов

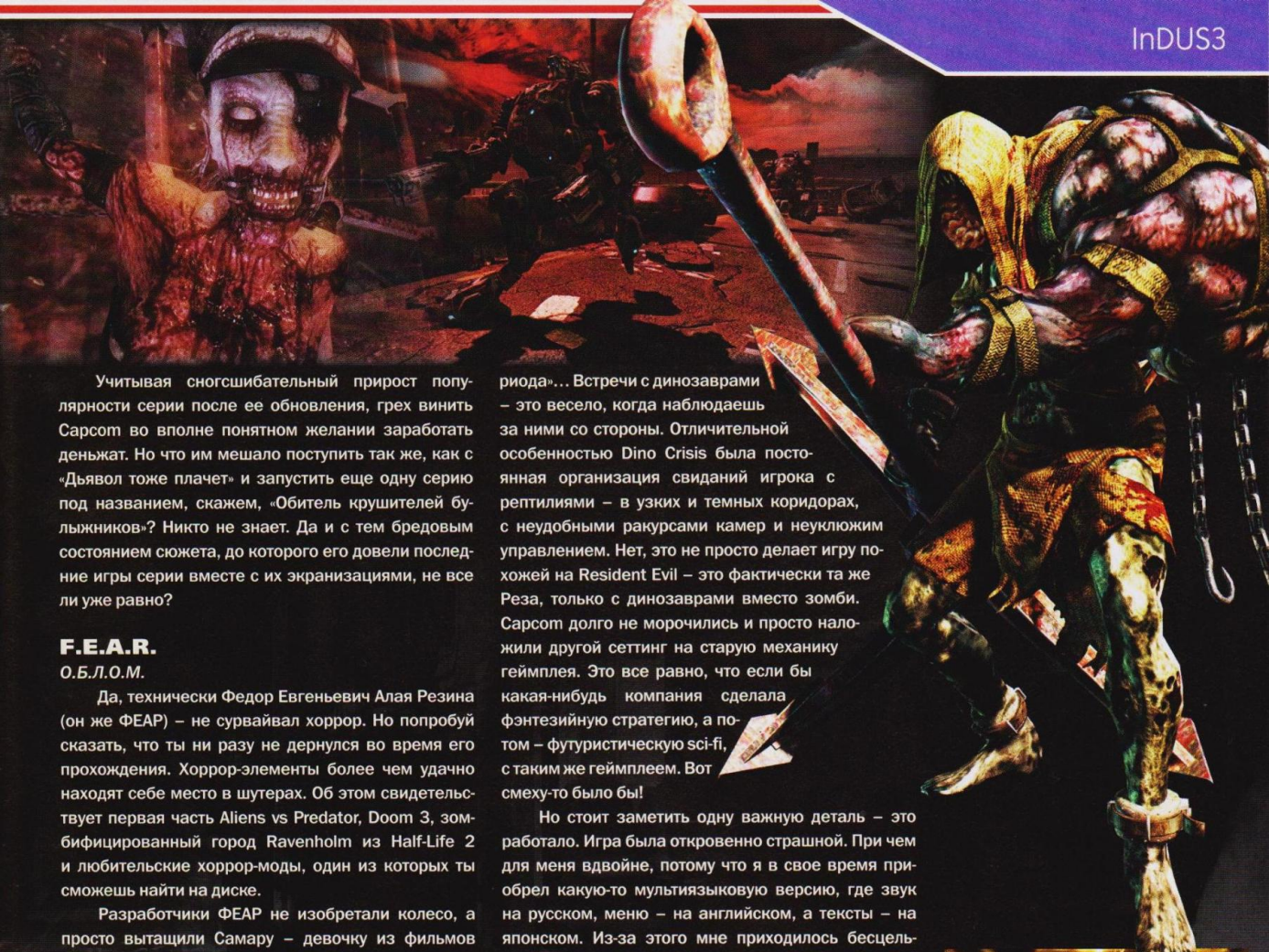
Первый Resident Evil работал по схеме, заранее накатанной в Alone in the Dark: медленные персонажи, слегка неудобное управление для поднятия напряжения и фиксированные ракурсы камеры, всегда оставляющие как минимум одно место, из которого может выпрыгнуть какая-нибудь голодная мертвая туша. Покинутое поместье, загадки, ловушки, биологические эксперименты и зомби. Что еще нужно для счастья (читай – страха)? Да ничего. В таком стиле были сделаны три основные части игры, а также римейк, приквел и ответвление Code:

Veronica. Но еще во время работы над RE3 разработчики Capcom заразились от Konami болезнью «надовсепомятизм». Resident Evil 4 в начале своего создания не имел ровным счетом ничего общего с увидевшей свет финальной версией. В итоге, зомби стали демонами, вирусы – магией, а главный герой – крутым чуваком в красном плаще и с огромным мечом. В общем, сделали из танка водонапорную башню. Почесывая репу и глядя на свое творение, разрабы поняли, что зомби сурвайвал с демоническим слешером как-то не вяжется, отрубили все сюжетные связи с Resident Evil и выпустили игру под совершенно иным названием – Devil May Cry.

Но планы довести четвертую часть до неузнаваемости, убрав зомби, остались в силе. Поселившихся в DMC демонов заменили испанские крестьяне из какой-то деревни и фанатичные поклонники культа – все до единого зараженные паразитом, управляющим их разумами. Камера все же сумела отодрать себя от стен и расположиться за правым плечом главного героя, задав новый стандарт для точки обзора в экшенах от третьего лица. Конечно, после таких изменений RE стал чем-то другим... Но жаловаться на это практически никто не хотел, потому что сам геймплей вынес игрокам крышу, мозг, мусор, мебель, драгоценности, одежду и мотоцикл. Довольные внезапным, но очень существенным расширением аудитории, Capcom совсем забыли про элементы ужастика в пятой части. Здесь у нас всегда светло, тепло, уютно, много больших стволлов, а в подмогу – молодая девушка голливудской внешности и модельных пропорций, которые она все время пытается показать в лучших ракурсах. Да и главный герой, Крис Редфилд, серьезно подсел на стероиды и ближе к концу игры (внимание, спойлер) отдубасил огромный булжик. Ну не может быть игра страшной, когда бицепс твоего персонажа вдвое больше головы любого противника.

13 игр, от которых стынет кровь, капающая с наших клыков

1. Silent Hill
2. Amnesia: The Dark Descent
3. Resident Evil Remake
4. Fatal Frame 2
5. Penumbra Overture
6. Eternal Darkness
7. Clock Tower
8. F.E.A.R.
9. System Shock 2
10. Dead Space
11. Clive Barker's Undying
12. Alone in the Dark
13. Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue (поверь, это страшная игра...)



Учитывая сногшибательный прирост популярности серии после ее обновления, грех винить Сарсом во вполне понятном желании заработать денег. Но что им мешало поступить так же, как с «Дьявол тоже плачет» и запустить еще одну серию под названием, скажем, «Обитель крушителей булыжников»? Никто не знает. Да и с тем бредовым состоянием сюжета, до которого его довели последние игры серии вместе с их экранизациями, не все ли уже равно?

F.E.A.R.

О.Б.Л.О.М.

Да, технически Федор Евгеньевич Алая Резина (он же FEAP) – не сурвайвал хоррор. Но попробуй сказать, что ты ни разу не дернулся во время его прохождения. Хоррор-элементы более чем удачно находят себе место в шутерах. Об этом свидетельствует первая часть *Aliens vs Predator*, *Doom 3*, зомбифицированный город *Ravenholm* из *Half-Life 2* и любительские хоррор-моды, один из которых ты сможешь найти на диске.

Разработчики FEAP не изобретали колесо, а просто вытащили Самару – девочку из фильмов «Звонок» – прямо за волосы в свой шутер, прозвав ее Альмой и приказав периодически шугать игрока. Проект получился затянутым и однообразным – на плаву он остался за счет именно этих элементов хоррора и продвинутого на то время ИИ. Но поскольку в наши дни уже мало кого удивишь противником, который догадывается обойти тебя с тыла, очевидным решением во благо игре является запугивание. На чем решили сконцентрироваться разрабы в сиквелах? На роботах. Здоровых управляемых изнутри экзоскелетах с вмонтированным пулеметом, ракетницей и системой теплового обнаружения. Лично я себе слабо представляю, чего можно бояться, находясь в такой машине, кроме резкого и нестерпимого желания справить нужду. Альма, тем не менее, настойчиво продолжает выпрыгивать тут и там, только на этот раз куда более предсказуемо.

А сейчас разработка третьей части Евгеньича передана в руки другой компании, которая помимо здоровых цельнометаллических костюмов вводит в игру кооперативный режим, дающий второму игроку контроль над персонажем со сверхъестественными способностями. Теперь на стороне игроков – тяжелая техника и уличный маг. Можно начинать бояться маленькую девочку.

Dino Crisis

Кризис среднего вымирания

Кто не любил в раннем детстве динозавров? Сколько статей о них вычитано, сколько видов известно, сколько раз пересмотрен «Парк юрского пе-

риода»... Встречи с динозаврами – это весело, когда наблюдаешь за ними со стороны. Отличительной особенностью *Dino Crisis* была постоянная организация свиданий игрока с рептилиями – в узких и темных коридорах, с неудобными ракурсами камер и неуклюжим управлением. Нет, это не просто делает игру похожей на *Resident Evil* – это фактически та же Реза, только с динозаврами вместо зомби. Сарсом долго не морочились и просто наложили другой сеттинг на старую механику геймплея. Это все равно, что если бы какая-нибудь компания сделала фэнтезийную стратегию, а потом – футуристическую sci-fi, с таким же геймплеем. Вот смеху-то было бы!

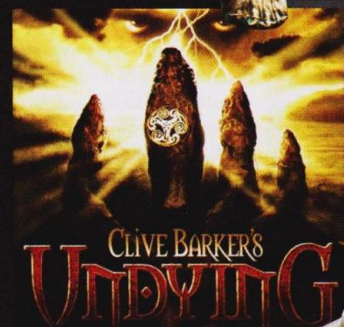
Но стоит заметить одну важную деталь – это работало. Игра была откровенно страшной. При чем для меня вдвойне, потому что я в свое время приобрел какую-то мультязыковую версию, где звук на русском, меню – на английском, а тексты – на японском. Из-за этого мне приходилось бесцельно бегать по мрачной базе, сталкиваясь лоб в лоб с велоцирапторами и пытаясь выяснить, кому мне нужно сделать харакири, чтобы открыть дверь в лабораторию Б.

Сиквел поспешил блеснуть оригинальностью и стал аркадным шутером, где все локации разделены на линейные мини-уровни, а за убийство ископаемых зачем-то даются очки. *Dino Crisis 3*, в свою очередь, пошел еще дальше, и отправил игрока в космос, видимо, к динозаврам-инопланетянам. Это был последний, но уверенный гвоздь в гроб серии, которую при верном подходе можно было бы развить до масштабов своего старшего брата – *Resident Evil*.

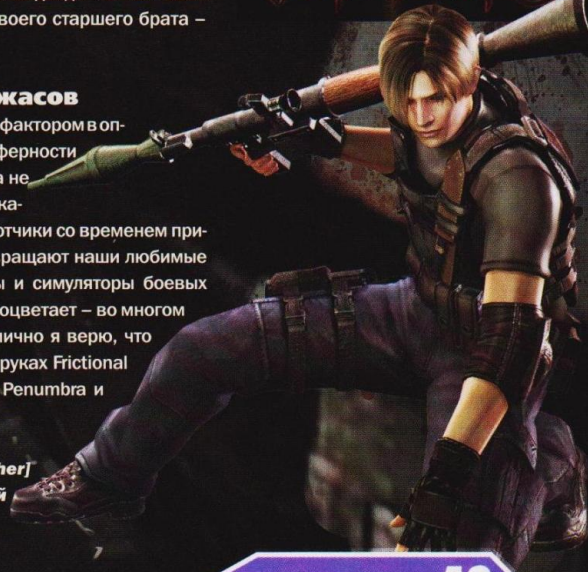
Ужасный конец ужасов

Как и везде, решающим фактором в определении страха и атмосферности хорроров являются деньги, а не количество сменных игроками штанов. Крупные разработчики со временем приходят к этому выводу и превращают наши любимые ужастики в шутеры, аркады и симуляторы боевых роботов. Но жанр живет и процветает – во многом благодаря *Dead Space*. Но лично я верю, что светлое будущее жанра – в руках Frictional Games – создателей серии *Penumbra* и *Amnesia: The Dark Descent*.

Дмитрий [Butcher]
Язвический



CLIVE BARKER'S
UNDYING



Рациональный подход

Системный блок BRAVO A50.71

ПРОТЕСТИРОВАНО ШПИЛЬ!



Новый серийный ПК от компании K-Trade уже совсем скоро можно будет приобрести в украинской рознице. Системный блок под названием BRAVO A50.71 представляет собой достаточно рационально подобранную машину для тех, кто не любит переплачивать лишнее. Вскрытие корпуса приятно удивило, тем, что при сборке ПК инженеры компании использовали только качественные комплектующие. Сердцем ПК управляет современный 4-ядерный процессор AMD Phenom II X4 965, с тактовой частотой 3,4 ГГц. Четыре гигабайта оперативной памяти Samsung DDR3 на сегодняшний день – оптимальная порция. Жесткий диск объемом один терабайт поз-

волит создать достаточно большую видео- и фотобиблиотеку.

Системная плата Gigabyte GA-880GM-UD2H форм-фактора mATX, не смотря на свои небольшие размеры, несет на борту, а точнее на задней панели, абсолютно все необходимые интерфейсы, как и у плат полноценного формата ATX (USB 2.0, FireWire, eSATA, оптический выход SPDIF и сетевую карту).

За графику в BRAVO A50.71 отвечает видеокарта ATI Radeon HD5570 оснащенная 1ГБ видеопамяти GDDR3. Карта не топовая, но как показывают результаты тестирования, приведенные в таблице, она позволит вполне комфортно поиграть и отвлечься от серых будней, пусть даже и не при максимальных настройках качества.

Важно, что все комплектующие собраны в корпус известного производителя AOpen, для обеспечения питания ПК используется блок питания той же фирмы. Мощность БП по сегодняшним меркам хоть и не большая – 400 ватт, но этого вполне достаточно для безопасной работы данной системы. На переднюю панель корпуса для удобства выведены два порта USB и разъемы для подключения наушников и микрофона.

Отметим, что все компоненты очень умеренно греются, что значительно продлит жизнь системного блока. Для обеспечения хорошей циркуляции воздуха внутри корпуса, все провода и шлейфы собраны в аккуратные массивы, которые

стянуты и надежно закреплены специальными жгутами. А общий уровень шума от BRAVO A50.71 – минимальный, что очень важно при работе в тихом помещении.

Гарантия на системный блок BRAVO A50.71 стандартная – 12 месяцев, не больше не меньше.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Сокет: AM3
ЦПУ: AMD Phenom II X4 965, 3,4 ГГц
Системная плата: Gigabyte GA-880GM-UD2H
Чипсет: AMD 880G/SB710
Память: Samsung 2x2ГБ DDR3, 1600 МГц
Видеокарта: ATI Radeon HD5570, 1ГБ DDR3
Жесткий диск: Hitachi HDS5C1010CLA382, 1000 ГБ
Оптический привод: LG DVD+-RW
Блок питания: AOpen Z400-12ANB
Корпус: AOpen ES45H

Цена системного блока (OC Linux): \$610

Плюсы

- Высокое качество сборки
- Низкий уровень шума
- Качественные комплектующие
- Хорошая производительность в данной ценовой категории

Минусы

- Один слот расширения PCI немного перекрывается видеокартой



Системный блок предоставлен компанией K-TRADE (www.k-trade.ua)

Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы	
Performance	5670
3DMark'06, баллы	
1280x1024	10987
FarCry2, all max, AA0 fps	
1280x1024	53
1680x1050	40
Crysis, all max, AA0 fps	
1280x1024	49
1680x1050	31
Resident Evil 5, all max, AA0 fps	
1280x1024	71,8
1680x1050	52,6

Мультимедийный агент

Seagate FreeAgent Theater+ (STCED201-RK)



Мода на компактные медиаплееры неуклонно растет: производитель популярных жестких дисков, компания Seagate, выпустила свою версию такого устройства под названием FreeAgent Theater+. Корпус самого девайса довольно компактный и выполнен из полированного пластика черного цвета.

Примечательно, что в корпусе реализован специальный отсек для подключения фирменных внешних накопителей Seagate FreeAgent Go. Если вы уже являетесь обладателем такого накопителя, то сможете подключать его к медиаплееру FreeAgent Theater+ без всяких дополнительных проводов. А в комплексе эти два устройства будут создавать одно целое, как по функциональности, так и дизайну.

Плеер поддерживает великое множество аудио-, видео- и фотоформатов, его смело можно назвать всеядным. Всем контентом можно управлять с помощью

удобного, хоть и не очень изысканного, пульта ДУ. Программное обеспечение FreeAgent Theater+ тоже реализовано на высоком уровне: все пункты и разделы понятны даже без инструкции.

Кроме miniUSB-интерфейса для подключения HDD Seagate FreeAgent Go медиаплеер оснащен двумя стандартными USB-разъемами, на лицевой и задней панелях. Отметим, что разъемы расположены очень удачно и продуманно, сложностей при подключении USB-устройств различной формы возникнуть не должно. Также FreeAgent Theater+ оснащен интерфейсом для передачи видео высокой четкости HDMI 1.3. Подключать медиаплеер к сети можно посредством LAN разъема. Если же вы захотите использовать беспроводную связь, адаптер Wi-Fi нужно будет приобретать дополнительно.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Интерфейсы: 2x USB 2.0 Host, 1x miniUSB (для подключения Seagate FreeAgent Go), Composite, Component, HDMI 1.3, Optical S/PDIF, Stereo, LAN (10/100 Мбит/с), SCART-переключник
Видео форматы: MPEG 1/2/4, DivX HD, Xvid HD, AVI, MOV, MKV, RMVB, AVC HD, H/264, WMV9, VC-1, M2TS, TS/TP/M2T
Субтитры: SAMI, SRT, SUB, SMI
Максимальное разрешение: 1080i/p
ТВ системы: NTSC/PAL
Аудио форматы: AAC, MP3, Dolby Digital, DTS, ASF, FLAC, WMA, LPCM, ADPCM, WAV, OGG
Фото форматы: JPEG, BMP, PNG, GIF, TIFF
Файловые системы: NTFS, FAT, FAT32, HFS+
Встроенный носитель: —
Габариты (ШхВхГ), мм: 183x30 x175
Масса, г: 500

Цена: \$130

Плюсы

- Богатый выбор аудио/видеоинтерфейсов
- Поддержка большого количества форматов
- Удобное расположение разъемов подключения
- Проработанное ПО

Минусы

- Нагрев корпуса



Устройство предоставлено компанией «Seagate» (www.seagate.com)

Бесшумное золото

Блок питания Seasonic X-460W Fanless (SS-460FL Active PFC F3)

Линейка топовых блоков питания Seasonic X-серии пополнилась двумя интересными устройствами – Seasonic X-460W Fanless и Seasonic X-400W Fanless.

Отличительной особенностью данных БП является полная бесшумность их работы, поскольку конструкция этих устройств исключает использование вентиляторов для охлаждения компонент. У нас в руках старшая модель мощностью 460 Ватт.

Не смотря на не очень большую мощность, КПД данных устройств больше 87%, благодаря чему данные БП, как и все устройства X-серии от Seasonic, имеют золотой сертификат сверхвысокой эффективности – 80 PLUS GOLD. Кроме того, Seasonic X-460W Fanless имеет интегрированный стабилизатор напряжения (VRM). В данных БП применяются высокотехнологичные твердотельные алюминиевые конденсаторы, что дает возможность обеспечивать стабильность питания даже в самых экстремальных условиях. По заявлению производителя, такие конденсаторы выдерживают температуру в 105 °C. Стойкость к высоким температурам значительно продлевает жизнь устройства.

В подтверждение высокой эффективности Seasonic X-460W Fanless без проблем работал с высокопроизводительной игровой системой на базе ЦПУ Intel Core i7 870 (3,2 ГГц) и «прожорливыми» видеокартами GeForce GTX580 и GTX480. Важно, что даже при высоких нагрузках блок питания не перегревался и был стабилен.

БП имеет полностью модульное подключение, и пользователь может не подсоединять ненужные кабели, дабы улучшить вентиляцию внутри корпуса ПК. Отметим, что все контакты блоков питания X-серии позолоченные.

Seasonic X-460W Fanless поставляется в красивой упаковке, внутри которой кроме самого БП вы найдете: сумочку со всеми необходимыми кабелями, сетевой шнур, пять пластиковых жгутов и три фирменных жгута-липучки с логотипом Seasonic, а также руководство пользователя и фирменную наклейку.

В подтверждение высокого качества своих блоков питания компания Seasonic дает пять лет гарантии на данные устройства.

Александр Денисюк



Технические характеристики:

Мощность БП: 460 Вт
Входное напряжение: 100 – 240 Вольт
КПД: 87%
Коннектор питания мат.платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)
Коннектор питания видеокарт: 2x6+2pin
Разъемы для подключения Molex/SATA: 5/2/5 шт.
Модульное подключение кабелей: да
Размеры (ШхВхГ): 150x86x160 мм

Цена: \$215

Плюсы

- Качественная сборка
- Полная бесшумность
- Высокий уровень КПД
- Модульное подключение кабелей

Минусы

- Не обнаружено



Устройство предоставлено компанией «Синтекс» (www.syntex.com.ua)

Созвездие трех

Razer представляет игровой набор компьютерной периферии по мотивам культовой игры StarCraft II, полностью лицензированный и согласованный с Blizzard. И пусть зерги откусят нам уши, если это не то, о чем так давно мечтал каждый старкрафтер. Эй! Кто пустил в редакцию гидралиску?

МЕЧТА ГЕЙМЕРА
ШПИЛЬ!



Из виртуальности в реальность

Сотрудничество с Blizzard – привычное дело для компаний, выпускающих топовые геймерские девайсы, ведь Blizzard завоевала миллионы поклонников по всему миру своими онлайн-проектами. А помимо лута и левелапа, большинство фанатов онлайн-игр хотят получить качественный и интересный продукт с фирменным стилем и лого своей любимой игры. К счастью, производители железа стараются как можно сильнее заточить свои товары под игры и их поклонников не только MMO. На этот раз свежим игровым арсеналом обрадуют поклонников StarCraft. Причем, обрадует не кто-то там непонятный, а компания Razer, уже который год почитаемая хардкорными игроками за качественное, стильное, функциональное специализиро-

ванное игровое железо. А в качестве вкусного дописка к этому – неслабая гарантия на продукцию: 2 года.

В обозреваемый нами набор входят мышь, клавиатура и гарнитура, выполненные в соответствующем игре стиле и с сопутствующей символикой. В принципе, безумные фанбои могут дальше не читать – внешности девайсов им достаточно в качестве самого весомого аргумента. Благо, изысканность этих изделий из пластика и металла не является красивой оболочкой пустышки – начинка у них на уровне, а вкусоностей имеется немеренно. Итак, ближе к делу.

Razer Spectre

Дизайн мыши настолько нестандартный, что вызывает опасение, будет ли удобно играть с такими резкими гранями. Поначалу процесс управления устройством вызывает дискомфорт, но через 30 минут игры полностью привыкаешь и чувствуешь себя на поле боя, словно на званом обеде. Серебристая сверху, полностью черная снизу, с тремя агрессивными полосками, эта мышка выглядит произведением искусства. Габариты мышки невелики и подойдут даже юному

любителю планетарных сражений, хотя и бородатому игроку с ладонью-лопатой придется в пору. Грызун оснащен пятью кнопками и колесом прокрутки, что, в принципе, выглядит немного сиротливо по сравнению с другими гейм-девайсами, но по факту, кому кроме MMO-шников нужно пианино на



Плюсы

- Точный лазер
- Тефлоновое покрытие ножек
- APM-Lighting System
- Отличный дизайн

Минусы

- APM-Lighting System работает только в StarCraft II

Цена: 100 \$

Razer Banshee

Гарнитура? Нет, это скорее целый шлем космического пехотинца – она большая и стильная, закрытого типа. Несмотря на объемные размеры, на голове сидит удобно, нигде не давит, а благодаря регулятору размера подойдет разновозрастным игрокам с самой разнообразной архитектурой и габаритами черепной коробки. Гарнитура проводная, подключается через USB, что дает возможность использовать ее без звуковой карты компьютера. Как и весь комплект Razer StarCraft II, Banshee имеет подсветку с функцией APM. Три деления на каждом наушнике позволяют ставить свой цвет подсветки при помощи той же утилиты от Razer.

Многим геймерам во время игровой сессии часто приходится понижать/повышать уровень звука, а бывает и вовсе убрать громкость на некоторое время. В гарнитуре Banshee есть регуляторы уровня звука и отдельные кнопки отклю-

чения как самих динамиков, так и микрофона. Находятся они на наушниках с тыльной стороны, и в нужный момент дотягиваются до них очень просто и быстро. Микрофон выполнен в общем стиле с гарнитурой и крепится на левом наушнике. При этом его конструкция эластична, что позволяет регулировать микрофон под игрока.

Немного неверно изучать досконально звуковые качества подобных девайсов, потому как предназначены они не для студийной записи звука. Лично я ожидал от Banshee намного худшего результата, особенно учитывая подключение по USB и встроенную звуковую карту в саму гарнитуру, – это все не давало большой надежды на что-то стоящее.

Как оказалось на практике, девайсом приятно пользоваться

не только в играх, но и слушать музыку.

Хоть высоких частот не хватает, но средние и низы очень хороши. А при помощи встроенного в утилиту 10-полосного эквалайзера можно достичь вполне приятного звучания. Наушники

имеют частотный диапазон

от 20 до 20000 Гц, чувствительность 102 дБ и сопротивление – 32 Ом.

Плюсы

- Качественное звучание
- Подключение без звуковой карты
- Внешняя звукоизоляция
- APM-Lighting System
- Управление громкостью на наушниках

Минусы

- APM-Lighting System работает только в StarCraft II

Цена: 140 \$

грызуне? Важно, что все кнопки можно настроить и переназначить по своему усмотрению: это делается на раз – два, при помощи утилиты для управления и настройки Razer StarCraft II Driver. Скачать последнюю версию ПО можно с сайта производителя: www.razersupport.com.

Скорость реакции манипулятора, которая для любого стратега важнее, чем хлеб, тут как нельзя к месту: в Razer Spectre используется очень точный и высококачественный лазер с максимальным разрешением 5600 точек/дюйм, а время отклика составляет всего – 1 мс. Нижняя поверхность (ножки) сделаны из тефлона, что в сочетании с чувствительным лазером на самом деле дает максимально точный контроль на поле боя, кроме того, снизу находится регулятор силы нажатия клавиш. Для большей надежности и долговечности 2-метровый USB-шнур мышки заключен в оплетку, а сам разъем – позолочен.



Клавиатура вызывает истинный восторг. Дизайн гармоничен, достаточно прост, эргономичен и, самое главное, не перегружен ненужными дополнительными

мультимедиа клавишами, как это бывает с геймерскими клавиатурами. Несмотря на простоту дизайна, Marauder отлично дополняет вышеупомянутые гарнитуру

Razer Marauder



кий по управлению проигрывателями, регулировке громкости, еще три дополнительных. Первая находится на F11, запускает «игровой режим». То есть при нажатии Fn+F11 блокируются все случайные нажатия Windows кнопок во время игры в любимый StarCraft 2, это же касается и других игр. Fn+F12 просто включает всю подсветку клавиатуры. Fn+Alt дает возможность в игре StarCraft II налету записывать макросы. Присутствует диодная индикация «гейм» режима и записи макросов в правом верхнем углу клавиатуры.

Как и в остальных девайсах, USB-разъем устройства позолочен, а шнур плетеный. Количество кнопок – 97.

и мышью. К тому же, стилистика клавиатуры вписывается в атмосферу мира StarCraft II. По размерам девайс уступает другим ПК-клавиатурам за счет отсутствия ряда клавиш. Функциями недостающих клавиш придется пользоваться через кнопку Fn, как в ноутбуках. Цифры объединены со стрелками, клавишам «home», «insert» и др. Клавиши стандартного размера, поверхность сделана из прорезиненно-

го пластика, что делает их очень комфортными и приятными на ощупь. Ход клавиш очень мягкий, а механизм нажатия работает практически беззвучно. Подсветка также поделена на три многоцветные настраиваемые секции. Буквы светятся, в темноте четко виден каждый символ. Полностью весь функционал раскрывается через утилиту Razer StarCraft II Driver. Технология APM в клавиатуре, с нашей точки зрения, является самой полезной.

С помощью кнопки Fn включаются, кроме стандартных мультимедийных фун-

Плюсы

- Эргономичность
- Качество изготовления
- APM-Lighting System
- Приятные на ощупь клавиши

Минусы

- APM-Lighting System работает только в StarCraft II

Цена: 140 \$

Драйвера и APM

Технология APM-Lighting System в основном используется для подсветки игровых устройств, как в наборе Razer StarCraft II. Каждое устройство триады может отображать множество цветов подсветки, а разделение всех устройств серии на три участка, позволяет отображать разные цвета на каждом из участков. Во

время игры в StarCraft II APM начинает мигать своим цветом в зависимости от ситуации на поле боя. С помощью утилиты Razer StarCraft II Driver можно настроить гамму под свои индивидуальные вкусы, а заодно – частоту мигания во время боя. На удивление, лучше всего APM видно на клавиатуре. Прискорбен тот факт, что технология уведомлений работает только в игре StarCraft II, а в других играх, хоть все девайсы работают прекрасно, но без посылы световых сигналов.

Утилита также позволяет тонко настроить все устройства под предпочтения любого пользователя. Есть возможность сохранения профилей или загрузки стандартных конфигураций, в наличии экспорт и импорт, создание макросов. В мышке переназначаются кнопки, меняется частота и чувствительность лазера. Клавиатура также позволяет создавать свои раскладки и переназначать клавиши. В настройках гарнитуры есть регулировка частот по эквалайзеру, настройка микрофона и мощности звука в целом.

Для тестирования устройства предоставлены магазином «Зона 51» (www.zona51.com). Цена Razer Spectre – \$100, Razer Banshee – \$140, Razer Marauder – \$140. Сейчас в магазине при покупке всего набора предусмотрен подарок – красивая сумка для ноутбука от Razer, тоже с фирменной символикой StarCraft II (цена вне акции – \$90).

X-Hunter

Киборгиии заполониилии

Cowon D3 plenue



Устройства на операционной системе Android заполнили нашу планету. Кроме планшетов, коммуникаторов, мобильных телефонов, под ее управлением работают даже холодильники и пылесосы. Неприхотливое ядро линукса, на котором основана новая ОС от Google, теоретически позволяет запустить Android даже на электрочайнике. Но до нынешнего времени не существовало действительно музыкальных гаджетов на этой операционке. Один из лидеров по производству плееров, южно-корейская компания Cowon, решила исправить данную ситуацию, в этом году выпустив на рынок свою новинку на Android.

В яблочко!

Cowon D3 plenue – мультимедийный Full HD 1080p плеер и может легко конкурировать с «яблочным» девайсом последнего поколения. По традиции, аудиоплееры Cowon, в первую очередь, предназначены для ценителей качественного и мощного звука, готовых отдать за девайс далеко не смешные деньги. Однако новинка совмещает в себе также и полный функционал карманного компьютера. Благодаря большому экрану, производительному процессору и беспроводным коммуникациям, с помощью плеера довольно удобно просматривать интернет-страницы и общаться в режиме онлайн. Даже больше – встроенный динамик и микрофон дают возможность использовать Skype. По сути, это интернет-планшет, только для гномов, поскольку размер его экрана 3,7 дюйма.

Внешний вид D3 – моноблок, напоминающий классический коммуникатор. По размеру он достаточно большой, как

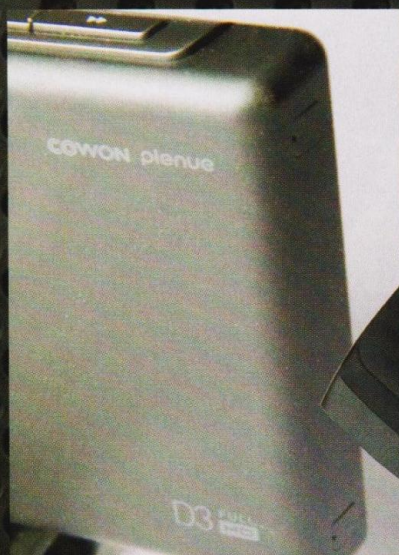
для обычного mp3-плеера, но в руках он держится «молодцом». Почти всю площадь корпуса занимает экран, ниже которого находятся клавиши навигации в среде Google Android: нажимать их вполне удобно. На правом торце располагаются клавиши плеера – качалка громкости, клавиша «плей/стоп» и клавиши навигации/перемотки композиций. Слева – клавиша блокировки/выключения и слот под карточку micro-sd. Снизу находятся мини-джек, USB, микрофон и видеовыходы. Задняя сторона сделана из «прорезиненного» пластика, так что из руки устройство не норовит выпрыгнуть. Людям, для которых важен не только внутренний мир, но и внешность, стоит знать, что на рынке плеер присутствует в двух цветовых решениях – полностью черный и с фиолетовой полосой вокруг дисплея.

Богат духовно

Начинка плеера соответствует требованиям времени: в нем даже самый



снобствующий эстет найдет то, что нужно именно ему для ежедневного использования. Экран изготовлен по технологии AMOLED, он емкостный (multitouch) и имеет разрешение 800x480 точек. Любители портативных картинок и видео обрадуются тому, что девайс имеет большие углы обзора, отличную яркость, красочные цвета даже на солнце. Если экрана не достаточно для просмотра любимого фильма, изображение можно вывести на экран монитора или телевизора при помощи композитного выхода или HDMI. Проигрывает плеер неконвертированное



видео в HD-качестве и практически любого видеоформата, что сразу лишает его владельца головной боли с правильной конвертацией. Особенно учитывая, что файловая система NTFS позволяет закидывать в плеер фильмы и другие файлы размером больше 4 ГБ. Памяти для хранения контента может быть от 8 (младшая модель) до 32 ГБ, также можно расширить ее при помощи карточек micro-sd (до 16 ГБ). Стандартно для Android-устройства присутствует датчик гравитации, G-сенсор, который не очень полезен в боевых условиях. А вот Bluetooth-модуль, Wi-Fi и FM-радио с функцией записи эфира – пригодятся каждому. Для корейского рынка устройство выпускается со встроенным цифровым ТВ-тюнером (T-DMB), так что имеет смысл поискать такую версию в зарубежных интернет-магазинах.

Что ты слышишь?

Звук в плеере – главное, и здесь он шикарен. Мощный, чистый (29 мВт на ка-

нал!) и лучше, чем у айподов, айриверов и других аналогов среди лидеров рынка. Частоты отчетливо слышны как высокие, так и низкие, особенно при условии использования качественных брендовых наушников, хотя и те, что в комплекте, не так уж плохи. Есть возможность чутко настроить эквалайзер вручную или выбрать одну из 39 предустановок. Для достижения наилучшего звучания используются фирменные технологии JetEffect 3.0 и BBE+. Кроме того, плеер без проблем проигрывает почти любые аудиоформаты, а для ценителей действительно качественного звука есть даже поддержка lossless – APE, FLAC, OGG.

Немаловажную роль играет батарейка: она держит заряд довольно неплохо, хотя можно было организовать и большую емкость. Время работы девайса при просмотре фильмов – 10 часов, при прослушивании музыки – 21 час, а полная зарядка через сетевой адаптер проходит всего за 3,5 часа.

Сила дроидов

Владелец плеера получает все преимущества полноценной операционной системы Google Android 2.1, (скорее всего, с возможностью апгрейда до следующих версий). Хотя интерфейс адаптирован и переделан под данное устройство, оставлены возможности установки программ, игр и всего остального. Также D3 plenue можно использовать как читалку для книг – в нем предустановлена поддержка нескольких популярных форматов.

Вердикт

С функциями карманного компьютера устройство справляется также хорошо, как и с проигрыванием музыки. Однозначно рекомендовано для приобретения.



Технические характеристики:

Дисплей: 3,7", сенсорный, AMOLED, 800 x 480 точек
Операционная система: Android OS 2.1
Объем памяти: 8 ГБ, 16 ГБ, 32 ГБ (флэш, файловая система NTFS)
Дополнительная память: Micro SD (до 16 ГБ)
Качество выходного видеосигнала: Full HD 1080p (через HDMI)
Выходы: HDMI TV-out и композитный TV-out, S/PDIF audio
Дополнительно: Wi-Fi, Bluetooth 2.1, внешний спикер, G-сенсор, FM-радио и рекордер
Диапазон воспроизводимых частот: 20 Гц–20 кГц
Соотношение сигнал/шум: 95 дБ
Мощность звука (наушники): 29 + 29 мВт @ 16 Ом
Эквалайзер: 5-полосный + EQ-фильтр (35 пресетов JetEffect 3.0 + 4 пользовательских), BBE+ (BBE, Mach3Bass, MP3 Enhance, 3D Surround)
Размер: 64,7 x 116,6 x 11,9 мм
Вес: 120 г

Цена (от): \$260

Плюсы

- Волшебный звук
- КПК
- Емкостный AMOLED дисплей
- HDMI выход
- Качество сборки

Минусы

- Маркая поверхность



X-Hunter





Запрещенный прием

Жанр: триллер, фэнтези, экшн

Режиссер: Зак Снайдер

Звезды: нет

В кино с: 31 марта

Наш прогноз: 12/12

В Иране среди запрещенных вещей числятся Google, YouTube, день Святого Валентина, татуировки, книги о политике, и на первом месте – фильм «300 спартанцев» Зака Снайдера. Тот самый фильм, основанный на реальных исторических событиях, где 300 спартанцев уделывают под миллион персов. Хоть Мах Раган убеждает, что на самом деле спартанец был всего один, а персов – 20 миллионов не считая конницы, танков, авиации и артиллерии.

Зак Снайдер снял всего три полнометражки, и каждая из них оказалась шедевром размаха ядерного апокалипсиса. Самое вкусное, что фильмы у него, в общем-то, разные: кипящий адреналин зомби-муви «Рассвет мертвецов», самый роскошный эпик в мире «300 спартанцев». Третий фильм – «Хранители» – на поверку оказался вовсе не очередным фильмом о супергероях, а жесточайшим срезом гнойника политики и человеческих отношений. В то же время его картины объединяло две вещи. Во-первых, сочность раздвигания звездюлей там просто зашкаливает, и вообще имеется настолько крутой экшн, что любой эпигет слабовато его охарактеризует. Во-вторых, все его работы – адаптации. Первая – римейк культового фильма, вторая и третья – экранизации комикса. «Запрещенный прием» станет для Снайдера новым опытом, так как это первый полностью его фильм – он и процессом руководил, и сценарий написал, и даже камеру в руки порою брать не брезговал.

Если хоть малейшие сомнения в том, что у него получится стоящее кино? Нет сомнений: картина не будет стоящей. Это будет очередной шедевр, и на это мы готовы поставить все самое дорогое, что есть у нас – булочку и термос с кофе (а в момент написания этих строк булочку и кофе мы не променяли бы даже на миллион долларов). И вообще, сомневаться в Заке Снайпере – то же самое, что верить в то,

Похожее

«300 спартанцев»,

«Хранители»

что Half-Life 3 будет скучными гонками про разговорчивого накачанного спецназовца с теннисной ракеткой в руках.

Сюжет «Запрещенного приема» перенесет нас на

60 лет назад и поведает о молодой симпатичной девушке, которую по настоянию ее богомерзкого отчима определяют в клинику для двинутых на всю голову. Как и полагается, героине прописывают расслабляющую лоботомию. Чтобы оградиться от боли, она выдумывает сказочный мир, где и начинает планировать свой побег – для этого ей нужно раздобыть пять предметов, и вместе с подружками-пациентками распаковать всяким эфемерным фантазмагорическим негодяям большую-пребольшую коробку суровейших люлей. Экшена в одних только трейлерах набралось на штук десять отдельных голливудских блокбастеров, а спецэффекты, судя по тем же трейлерам, быют все возможные рекорды роскошности. Зак, по всей видимости, вот уже в который раз, берет в заложники семьи специалистов по компьютерной графике и обещает резать их на ремни, если они не выдают красоту, от которой даже у слепого откроется второе дыхание и оттопырятся чакры. Сло-мо у него вообще всегда настолько шикарное получается, что даже легендарные персонажи легендарного творения легендарных братьев Вачовски на фоне снайдеровской замедленки выглядят, как финские школьники, нахлебавшиеся тормозной жидкости.

Чего стоит ждать от фильма

Бомбы, ведь Зак Снайдер снимает кино про психушку, красивых девушек, выдуманный мир и эпическое количество чистейшего экшна.

Криминальная фишка от Генри



Жанр: комедия
Режиссер: Малкольм Венвилл
Звезды: Киану Ривз
В кино с: 16 марта

Наш прогноз: **8/12**

Похожее:

«Хочу в тюрьму»

В перерывах между подработкой избранным и демоноборцем Киану Ривз любит сниматься в легких, словно утренние тосты, но вкусных, словно утренние тосты с джемом, комедиях. Получается у него неплохо, особенно, когда он играет слегка тормоза. В этот раз его персонаж – самый унылый парень в мире по имени Генри, которого кидают все кого не лень. Отсидев 4 года в тюрьме за ограбление банка, к которому он и близко не причастен, Генри решает с чистой совестью этот самый банк ограбить, да еще и девушкой разжиться.

Чего стоит ждать от фильма

Редкой возможности посмотреть, как Киану Ривз не бьет Хьюго Вивинга и не отрывает демонам жужелицы. Ну и посмеяться немного тоже придется.

Глобальное вторжение: Битва Лос-Анджелес



Жанр: фантастический экшен
Режиссер: Джонатан Либесман
Звезды: Мишель Родригес
В кино с: 17 марта

Наш прогноз: **8/12**

Похожее:

«День Независимости»,

«Скайлайн»

Судя по трейлерам, Кристофер Джонсон из «9-го округа» (ну, который самый главный таракан) вернулся с друзьями, чтобы вспомнить человечеству по самые помидоры. В кадре отчетливо мелькают красивые масштабные баталии, похожие на конец света; милашка Мишель

Родригес, похожая на свою стандартную роль бой-бабы; взрывающиеся вертолеты, похожие на боян. В целом должно быть довольно неплохое кино о том, как очередные пришельцы решили напасть на Землю и всех убить, а наши так храбро с ними сражаются, что просто ой!

Чего стоит ждать от фильма

Масштабов «Дня независимости», но не такой унылой скуки, как в «Скайлайн» и не такой крутизны, как в «Войне миров».

Беспощадный



Жанр: экшен
Режиссер: Джордж Тиллман Мл.
Звезды: Дуэйн Джонсон
В кино с: 10 марта

Наш прогноз: **8/12**

Похожее

любой фильм

с Дуэйном Джонсоном

Обидеть Дуэйн Джонсон? Дуэйн Джонсон злиться! Дуэйн Джонсон ехать! Дуэйн Джонсон мстить! Дуэйн Джонсон бить! Дуэйн Джонсон стрелять! Дуэйн Джонсон ломать! Дуэйн Джонсон корчить страшная рожа!

Чего стоит ждать от фильма

Одноклеточного экшена с Дуэйном Джонсоном, который всех лупасит и метко палит из больших пушек. Ты ведь в курсе, что одноклеточный боевик – это тоже круто?

Меняя реальность



Жанр: триллер, экшен
Режиссер: Джордж Нолфи
Звезды: Мэтт Дэймон, Эмили Блант, Энтони Маки, Майкл Келли
В кино с: 3 марта

Наш прогноз: **10/12**

Похожее

«Начало»

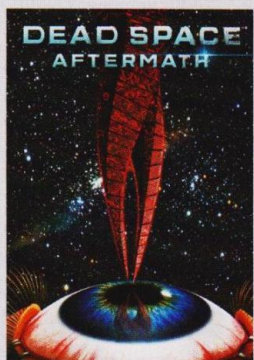
Представь себе «Принца Персии» в сеттинге «Начала» с Мэттом Дэймоном в главной роли. Главный герой влюбился, но злобная таинственная организация, следящая, чтоб каждый следовал своему пути, магическим образом пытается ему помешать. Ему не остается ничего другого, как сразиться с судьбой.

Чего стоит ждать от фильма

Интересного сюжета и качественного экшена. И безудержной харизмы Мэтта Дэймона.

Название:

Dead Space: Aftermath

Формат: компьютерная анимация\мультфильм, 77 минут**Жанр:** фантастика\ужасы**Производство:** США, Film Roman, Electronic Arts**Режиссер:** Майк Диса**Сценарист:** Брэндон Ауман

После математики

Тайтлу Dead Space просто не суждено ограничивать себя играми. После первой части последовал мясистый, но короткий аниме-приквел Downfall, в деталях повествующий о событиях на корабле USG Ishimura до прибытия на борт Айзека – протагониста игр. Но с выходом DS2 на поверхность всплывает множество новых вопросов, которые готов потопить новый мультфильм Dead Space: Aftermath.

Мертвее космоса

После того, как с кораблем USG Ishimura и колонией на планете Aegis VII был потерян контакт, на место происшествия выслали новое корыто – О'Ванноп, экипаж которого думал, что проводит спасательную операцию. Индюк тоже думал и попал в лапы сотен некроморфов. Когда и О'Банан перестает отвечать, ВРДМП (Высшее Руководство по Делах Межгалактической

Паники) наконец решается отправить на спасение военный корабль. Проникшие на борт корабля космолехи находят внутри много крови и четверых выживших, которых на радостях обдадут шокowymi зарядами и утягивают на допрос.

Добро пожаловать в зоопарк

Набор действующих лиц чем-то напоминает политкорректный расклад Left4Dead: двое белых, один чернокожий и девушка. Каждый из них достаточно интересен и важен в сюжете, что не позволяет назвать кого-то одного главным героем.

Николас Каттнер – бывший военный, нанятый на О'Ванноп как простой охранник. Обладая всеми качествами хорошего человека – храбростью, силой и лысиной, он делает все, чтобы защитить его маленькую дочь Вивиан. Единственная проблема заключается в том, что малышка погибла от несчастного случая, а Каттнеру приходит в галлюцинациях вместе с монстрами, которых он начинает видеть в обычных людях. Во время этих глюков Николас нападает на всех подряд и убегает в неизвестном направлении, утверждая, что ищет Вивиан.

Алехандро Боррес – однорукий представитель футуристической профессии «гравитационный стабилизатор». Его задачей было «успокоить» планету Aegis VII, готовую взорваться в любой момент.

Изабель Чо – боевая девушка, врач и по совместительству любовница четвертого представителя этого квартета, которого зовут... *барабанная дробь* **Нолан Стросс**. Да-да, тот самый безумец из Dead Space 2.

Саспенс

Напуганных и растерянных, всех их держат взаперти и по одному вызывают в комнату для допро-



KhaJ-Tosin

Казалось бы, к моменту, когда человечество в далеком будущем наконец-то вырвется к звездам и начнет колонизировать все подряд, идиоты, как вид, должны вымереть. Но нет, в картине Dead Space: Aftermath практически в самом начале нас знакомят с целым космическим заповедником законченных даунов, чье поведение логично не более чем бешенство дурноватой самки орангутанга в период полового созревания. Именно идиотские поступки некоторых больше всего портят впечатления от картины. Но в целом, она достаточно прочно держит нить повествования и немного пугает в хорошем смысле этого слова. Смотреть ее одинаково интересно как поклоннику игры, так и человеку, совсем с ней не знакомому. А если закрыть глаза на идиотию некоторых действующих лиц, то вообще можно получить от Aftermath большое-прибольшое удовольствие.



Всему ужасу свое время

Хронологический порядок серии

- No Known Survivors (онлайн квест)
- Dead Space (комикс)
- Martyr (книга)
- Extraction (on-rails шутер для PS3 и Wii)
- Downfall (аниме)
- Dead Space 1
- Salvage (книга)
- Aftermath (аниме)
- Dead Space IOS (iPhone/iPad)
- Ignition (интерактивный комикс)
- Dead Space 2

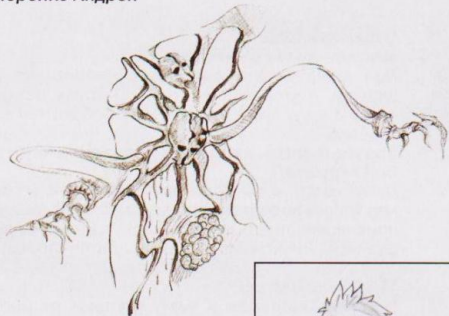
сов, чтобы узнать важные детали о происшествии на планете и корабле. К этому моменту зритель задается весьма логическим вопросом: «ЧТО Ж ВСЕ СТРАШНЫЕ ТАКИЕ?!» Все нарисовано и анимировано в 3D, по качеству напоминающему ранние заставки третьесортных игр для первой PlayStation. Спасение приходит в виде главной визуальной фишки Aftermath: воспоминания выживших выполнены в рисованном стиле, причем в индивидуальном для каждого персонажа. Несмотря на существенные отличия в прорисовке, все герои остаются узнаваемыми, и создается ощущение, что наблюдаешь за воспоминаниями глазами их владельцев.

Все эти флешбеки – самая сладкая часть Aftermath, особенно для тех, кто хорошо знаком

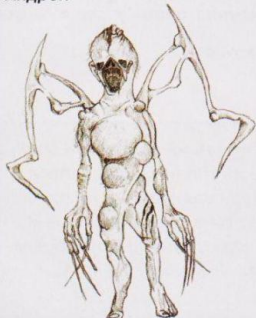
с сюжетной линией серии. Решения, принятые героями, не всегда логичны, а порой и вовсе тупы, что слегка портит впечатление от просмотра и заставляет орать на экран: «Да свалите уже отсюда, там же опасно!». Не стоит ожидать от мультфильма множества мясистых сцен, как в Downfall, – акцент сделан на диалогах и сюжете. Но это вовсе не минус, поскольку Aftermath будет интересен любому фанату Dead Space, независимо от того, любит он аниме или презирает все, что с ним связано.

Дима [Butcher] Язовицкий

Кучеренко Андрей



Кучеренко Андрей



Сагоданюк Александр

Рисунки наших читателей

Солтис Аня



NeRoMoDf



Кучеренко Андрей

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Оффлайн



AS

Гризете нігті?
І на ногах теж.

Хто автор статті в Outro, Ж.И.З.Н.Б.?

Khaj Ibn Tosin аль Мухрейн бель Сайлер фон Тотен-копф.

Ви садомазохісти, або, чому ви граєте в актої?

Ми робимо цю страшну, криваву і жорстоку жертву заради коханого читача, щоб він собі потім міг спокійно спати і йому не снилися оті страхітливі погані ігри.

Часто автори журналу бачаться один з одним?

Слава Богам – вони навіть не знають про існування одне одного.

Вас дістають фанати?

Те, що нас дістають фанати, непокоїть нас набагато менше, аніж те, що нас не дістають фанатики.



Edgar

Чому журнал називається «Шпиль!», а не «Гаммай!» или «Грай!»

Weil seit Khaj-Tosin und Butcher klein war, sie wieder Reich hier zerbringen wolten. Es ist Zeit jetzt!



•Nomad•

Можно ли попасть на экскурсию по вашей редакции?

Можно. Но потом нам придется тебя убить, так ты будешь знать страшную правду.



Bane

Вы спите когда-нибудь?

Не только когда-нибудь, но еще и где-нибудь. Порою, на чем-нибудь кроме клавиатуры. Наш редактор по фитнесу любит спать либо с кем-нибудь, либо на беговой дорожке.

Верите ли вы в конец мира?

Мы больше верим в начало конца.

Бонд живой?

Смотря, что ты вкладываешь в значение слова «жизнь».



NewHero

Какое любимое блюдо Тосина?

Боль и страдания грешников.



Wixel

Розкажіть про Licha. Роки правління. І чому, як і куди він провалився і як звідти вибрався?

Ліч народився у 1813 році у селі Невмерлівка в родині кріпаків. За 15 років збирання кавунів на плантаціях пана, він навчився письменності, ходити до вітру 10 разів на день та вирізувати із сивого дуба свій перший комп'ютер. В один день він провалився в колодязь, а в другий – вибрався звідти за допомогою драбини, яку сплів з волосся зі спини.



DjagiSAMA

Что вы добавляете в печатную краску журнала?! Его так приятно нюхать :3

В краску мы добавляем ароматизатор (идентичный натуральному) с запахом типографской краски.

Когда выйдет «Шпиль!-мини», чтобы в сумочку влазил и не мялся?!

Прости, сначала мы сделаем версию 4х3 метра – уже долго нас об этом просят великаны.



Friendly men :)

Вы ведете личный счет по убитому вами актою, ну крестик там или человечки на клавиатуре компьютера?

Каждый уничтоженный актою мы отмечаем зарубками на голове Маленького Нубито.



Y@RK07

Что подталкивает вас на написание статьи? Имеется в виду личная драма, непонимание со стороны общества или же раздумья о несовершенстве мира...

На написание статей нас подталкивает алчность, частые приступы графомании и плетка главного редактора.

Lyotchkyk

Как у вас дела?

Отлично, спасибо. Сидим, сок пьем, погода хорошая. А у тебя как?

Интересно узнать: у вас люди которые пишут обзоры о играх и т.д. по профессии журналисты или программисты, или компьютерные гении, или уже есть новая профессия как gamer?

Такой профессии как геймер, к сожалению, нет. И, к счастью, она никогда не появится. Журналисты, которые строчат нам статьи, имеют разные профессии, но не связанные с играми или писаниной. Гейминг для них – это просто больше чем хобби. А еще у нас есть креативный редактор – вот он настоящий журналист. И креативщик – у него это на лбу написано. Маркером. А еще у нас есть главный редактор. О профессиональной карьере этого человека можно сказать следующее: недавно он съел банан.



ArdenDanmer

Обратив внимание, что Kha Sylar любит исключительно красные большие тракторы, задаюсь вопросом: связано ли это с орками из Вахи 40к и, если связано, можно ли считать Sylar'a братом-близнецом Foxugyn'a?

Мы задали ему этот вопрос. На что он ответил нам «БААААААААГХ!!!» и побежал с кем-то драться.



leonardo

У вас в редакции уже отменили крепостное право?

Да, но мы не спешим об этом рассказывать рабам журналистам.



vitaliyMan

Играете ли вы с читками?

Нет, даже если нужно быстро пройти какую-то шпильку. Прохождение игры с читками оставляет совсем другое впечатление, и вообще, так не интересно.

Задумывались ли вы над созданием собственной игрушки?

Даже когда-то по молодости корпели с друзьями над Fallout-подобным проектом. Правда, потом мы поняли, что делать игры и играть в игры – большая разница. Лично нам больше нравится второе.



Vossapov

При приближении к чему глупеют редакторы «Шпиля!»?

Более актуальным является вопрос: «При приближении к чему редакторы «Шпиля!» умнеют?»



МОНАХ

Какая форма правления царит у вас в редакции?

Конституционная анархия.

Помни, что на нашем форуме (найди его на сайте www.shpil.com) в разделе [Журнал Шпиль!] есть топик «Задай вопрос и получи ответ!», где люди нас что-то спрашивают, а на самые интересные вопросы мы потом отвечаем здесь. А еще ты можешь написать нам письмо по адресам, указанным на первой странице. Или послать нам воздушный поцелуй, если ты красивая девушка.

Креатив без всяких но

Наши читатели и форумчане порадовали нас неслыханным количеством отличного креатива. Мы не устояли, и опубликовали его на страницах журнала.

Больше всех отличился юный да Винчи, скрывающийся под ником **Suslik S**. Смотри сам, что он пишет.

Присмотревшись внимательно к новой системе отображения оценок, успешно опробованной в предыдущем номере «Шпиля!», не могу не отметить, что используемые технологии ранее уже применялись другими изданиями. Но ряд особенностей не позволяет проводить такие сравнения. Прежде всего – это способ замера и элементы шкалы измерения. Несколько непривычной может показаться и форма, однако здесь не прослеживается явных заимствований. В качестве элементов измерения использована специальная, независимая, субъективно-смещенная ячейка, позволяющая выносить весьма точный вердикт. Ввиду малой распространенности информации об этой технологии, все еще находящейся под защитой патентов, было решено предоставить общественности полное описание без раскрытия основной технологии. Начнем рассмотрение этого вопроса с рисунка 1.

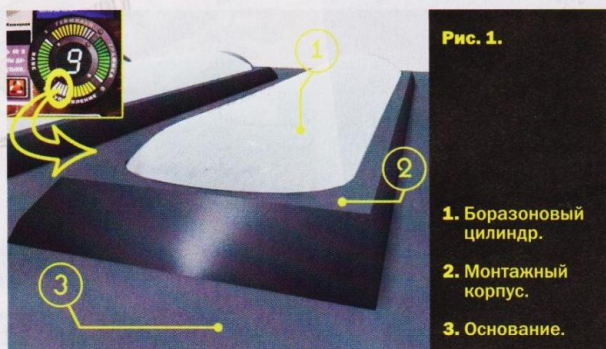


Рис. 1.

1. Боразоновый цилиндр.
2. Монтажный корпус.
3. Основание.

Одна элементарная измерительная ячейка. Представляет собой прозрачный боразоновый* цилиндр, светящийся изнутри. Цвет свечения зависит от значения измеряемого параметра и меняется от зеленого (наивысшее значение) к желтому (среднее) и красному (критический минимум). Причем, количество светящихся ячеек пропорционально величине замера, таким образом, цилиндры, работающие в одной группе и отвечающие за показания одного критерия, образуют измерительную шкалу.

Несмотря на безопасность повседневной эксплуатации таких ячеек, отсутствие свечения** всей шкалы весьма нестабильно, и ввиду высокой чувствительности измерительных ячеек может зависеть от наблюдателя. Поэтому на практике применяют несколько таких шкал объединения их в «энергодиски», дающие более объективную оценку.

«энергодиск» (см. рис. 2)

«энергодиск» (именно так, с маленькой буквы), не что иное, как система отображения оценок. Диск имеет круглую форму и выпол-

нен из специального материала, достаточно просто воспроизводимого в настоящих условиях. Центральный элемент диска – цифра итоговой оценки. На формирование оценки весьма влияет взаимосвязь показаний (но не сами показания!) отдельных энергетических шкал. Следует отметить, что сам «энергодиск» и его элементарные измерительные ячейки не требуют внешнего питания и, будучи хотя бы раз использованными, сохраняют значения на протяжении всего срока эксплуатации.

Следуя настоящим тенденциям виртуализации развлечений, представляю стереоизображения «энергодиска»:



Изображения были получены нашими учеными на оборудовании, любезно предоставленном тайванскими, японскими и китайскими коллегами, при содействии американских специалистов в области прикладного программного обеспечения.

Лично у нас нет слов. Мы в глубоком восторге и выходить оттуда не собираемся еще долго. Bravo, Suslik SI! От нас тебе – большое спасибо и подарочный приз-сюрприз.

А товарищ по имени **Дякую!** вдохновился инструкцией по уничтожению актора, опубликованной в прошлом номере, и мужественно ринулся с ним бороться. Вот что из этого получилось.

Прочитав у №2 секрет якісного знищення актора і вирішив випробувати!

Знайшовши у сестри «акційний» диск, вирішив його погрузити в льодяне царство актора! Ось, що получилось:

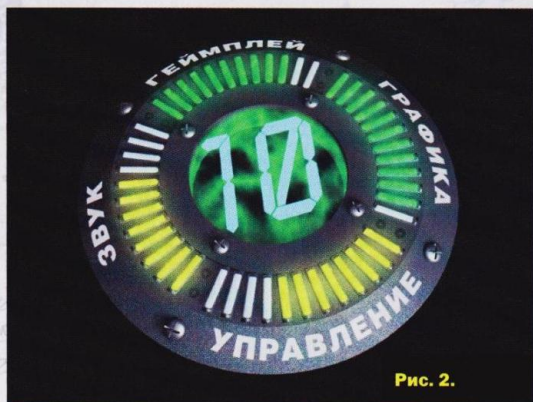


Рис. 2.



* Туманность Андромеды. Иван Ефремов.

** На рисунке изображена пустая ячейка.

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Кучеренко Андрей**. Также напоминаем условия конкурса: для участия в конкурсе «Фанарт» нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме

или аниме-игры и отправить рисунок обычной почтой на адрес редакции или электронный ящик anime@shpil.com. Подведение итогов конкурса проводится ежемесячно. Автор лучшего рисунка месяца получает подарок от интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

Мисс=шпиль?

Недавно британские ученые установили, что британские ученые существуют. Мы решили уподобиться этим высокопоставленным мудрым мужам и тоже провести какой-нибудь эксперимент или даже исследование – 15 минут смотрели в окно. В результате наших бесчеловечных опытов наши эксперты узнали страшную правду: девушки являются видеоиграми! Не веришь? Мы тоже, но все равно сейчас тебе докажем.

1. Системные требования

Как и в случае с играми, для инсталляции девушки в свою жизнь, необходимо иметь соответствующую конфигурацию. Например, достаточно быстрый процессор, чтобы придумывать что-нибудь веселенькое и интересненькое, иначе она заскушает или вообще поймет, какое ты на самом деле ничтожество. Необходимо достаточное место на жестком диске твоей квартиры, чтобы Она могла спокойно разместить там четыре своих шкафа,

любимый фикус и гадкую мелкую лысую собачку с розовым бантиком на шее. А еще корпус твоего системного блока должен быть новеньким, красивым, а не оплывшим и засаленным – в противном случае тебе необходимо иметь в запасе большие объемы кэша. Увы, по иронии судьбы, обычно самые классные, красивые и топовые игры не запустить на твоём корыте даже на минималках.

2. Ачивменты

При продвижении по сюжету какой-нибудь интересной игры или прокачки персонажа, тебе открываются все новые и новые возможности, лут и ветви развития сценария. С девушками точно так же: сперва появляется надпись «Achievement unlocked: Подержались за ручки», потом «Первый поцелуй», ну а дальше ты в курсе.

3. Решает что-то одно

Очень часто классная графика и крутые спецэффекты встречаются в очень скудных играх с неинтересным геймплеем, которые только и умеют, что жрать оперативку и ресурсы системы. По воле гадкой судьбы, на многие интересные, динамичные и не тупые геймы попросту больно смотреть.

4. Пиратство – зло

Используя нелегальные копии игр, скачанных с торрентов, ты можешь подцепить какой-нибудь троянчик.

5. Кризис жанра

Когда пройдет время с тех пор, как ты впервые поиграл Свою Первую Игру, ты вдруг поймешь, что

несмотря на то, что все игры разные, на самом деле они очень похожи. Особенно в рамках одного и того же отдаленно взятого жанра.

6. Трофеи

Достижениями в играх, как и победами на любовном фронте, хвастаются практически все. Для многих извращенцев (включая редакцию нашего трансгалактического журнала) истории первого типа часто являются куда более интересными.

7. DLC

На девушек постоянно необходимо устанавливать дополнительный контент, причем всегда платный. Подарки постоянно апдейтят версию девушки, но если долго не покупать DLC, тебе может быть закрыт доступ на сервер.

8. Глюки

Производители девушек не выпускают патчи, хотя девушки часто глючат не меньше, чем игры – причем, помногу и с удовольствием. Периоды, когда девушки виснут и сеют баги направо и налево в промышленных масштабах, называются у них «Этидни».

9. Трата времени

И девушки, и игры, отнимают много времени. Даже не смотря на это, помноженное на ряд других факторов, порою сложно прекратить играть, особенно если прокачка идет довольно активно и давно зашла за 60-й уровень.

3 главных отличия девушки от игр

1. Девушку намного сложнее деинсталлировать, чем установить – хотя с этим, как мы уже узнали, тоже не все просто.

2. С девушками не работают читы, хотя жаль. Цветы, шоколад и гигантский плюшевый мишка – это не чит-коды, как ты мог подумать, а айтемы для успешной сдачи квеста.

3. Твоя любимая шпиль не обидится на тебя и не сотрется с жесткого диска, если узнает, что ты иногда играешь в другие геймы.

10. Не каждый дойдет до конца

Если ты не умеешь играть и не стараешься – ты не пройдешь игру. С девушками так же.

