AlexGame.ru Epidemz.net

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

ШПИЛЬ!

мы с вами одной крови

№4 2011

ДРАКОНОВСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Консолизация [Dragon Age 2]

ВОЙНА НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ

Гид по Warhammer 40000

ЗАВОЕВАНИЕ СУШИ

[Total War: Shogun 2]
круче, чем тамагочи

УРАGUN

Беззапиночный
[Bulletstorm]

КАК:

- выучить хелганский
- стать космодесантником
- делать видеотрейлеры

ОЧИ СТРАСТНЫЕ И ПРЕКРАСНЫЕ

Сезон [Killzone 3]

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (110), квітень 2011 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Креативний редактор
Ростислав Малько

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 24.03.2011.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербакова, 45-а
Тел.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 594-04-76
E-mail: *info@shpil.com*

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Дарина Олефіренко, Юрко Мисак, Дмитро Акімов, Олег Орлов, Вадим Годнєв, Дмитро Мамчур, Олег Скубицький

Подяки:
Кактусам, червоним очам та Кім Чен Іру. А що? Всі його лають, всіх собак на нього кидають, звинувачують у всіх гріхах. Хай йому буде приємно, що хоч тут його згадали незлими тихими літерами

Обкладинка:
Killzone 3, арт надано GameStop, офіційним дистриб'ютором гри в Україні



Не смешно

От колонки редакции апрельского номера любого издания все ждут, что там будет что-то традиционно юморное («А в следующем году наша страна будет жить лучше!») или хотя бы глупое («Нет, это не первоапрельская шутка, ты действительно держишь в руках журнал «Бобры-людоеды»!»). Ни в коем случае нельзя писать вдумчиво или о наболевшем – засмеют, заплюют или, того хуже, сочтут, что ты скучный снобствующий дурак. В общем, крутись, как хочешь, но изволь несерьезно.

А на самом-то деле больше всего хочется поговорить о какой-нибудь проблеме, всколыхнуть, так сказать, общественность. Чтоб с вилами, факелами и криками «Ура!» народ, поднятый твоими едкими словами, что-то изменил в себе, своей стране или даже во всем мире. Хочется поговорить о чем-то злободневном. Например, о суициде. Ведь суицид – это плохо, хотя статистика говорит обратное: парадокс, но чем больше самоубийц, тем меньше самоубийц. Мы сами не пробовали, но вот Fox регулярно впадает в депрессии и кончает жизнь самоубийством. Говорит, это не очень приятно. Впрочем, просто существовать – тоже не вариант. Каждый свой день стоит проживать, словно он последний – и это должно заключатся не только в том, что каждое утро ты встаешь и отправляешься к нотариусу, чтобы составить новое завещание. Главное – почаще округлять свой кругозор и углублять глубодум. И побольше просто радоваться простым радостям жизни, не поддаваясь на провокации лени и скуки. Вот вспомни Илью Муромца – целых тридцать три года он лежал на печи, пока к нему домой не провели интернет, после чего остаток жизни он просидел за монитором. Хотя если бы Илья Муромец жил на Меркурии, то на печи он пролежал бы всего 8 часов 32 минуты. А ведь за это время можно было бы пройти Bulletstrom. Так что не трать времени зря – переворачивай страницу, а то читаешь тут всякую чушь!

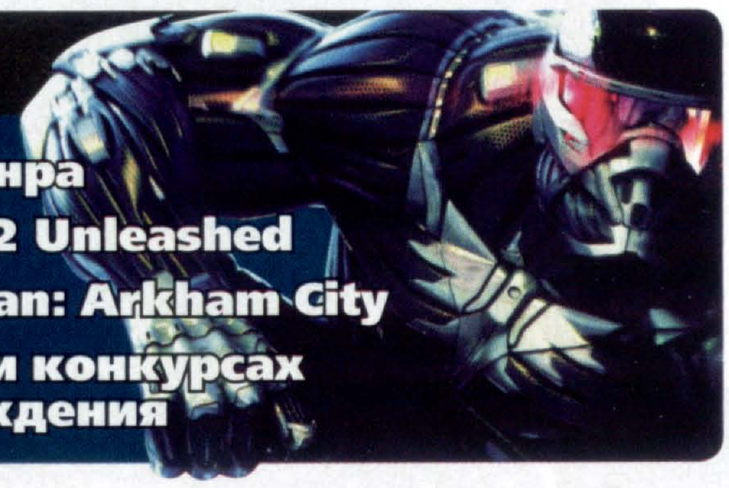
By KhaJ-Tosin

Держи руку на компасе пульса

Мы продолжаем знакомить тебя с тем, что происходит с журналом «Шпиль!» пока ты отворачиваешься

- У нас появилось три новых журналиста, в числе которых кавайная девушка (1 шт.)
- Мы разжились новой рубрикой Unreal Обитания, с помощью которой будем время от времени знакомить тебя с различными вселенными, порожденными больным воображением всяких писателей и других фантастов. Первым гостем рубрики стал Warhammer 40 000
- Мы продолжили нашу практику специальных фотосессий с участием девушек для всяких там журнальных материалов. Можешь не благодарить.

ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



- **Правда ли, что у Crysis 2 кризис жанра**
- **Почему стоит притормозить с Shift 2 Unleashed**
- **Чего ждать от TESV: Skyrim и Batman: Arkham City**
- **Историю журнала в буквах, лицах и конкурсах по поводу нашего десятого дня рождения**

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO

Радостно-суицидальная колонка редакции 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Первый взгляд на [**Crysis 2**]; Конкурс;
ТОП-5 смешных шуток разработчиков;
грядущие вкусные **релизы** и **новости** 4

MegaGame

[**Killzone 3**] Лечение покраснения глаз методом агрессивной хирургии и свинцовых инъекций 10
[**Bulletstorm**] После этой игры ты не сможешь по-старому смотреть на свой домашний кактус 14
[**Total War: Shogun 2**] Рай для самурая. И для тактика. И для любителя масштабного насилия. Да здесь всем, в общем-то, неплохо 18

To play or not to play

[**Homefront**] Call of Duty, сделано в Корее 22
[**Warhammer 40000: Dawn of War II: Retribution**] Ретрибуция, Контрибуция, Репарация – отличные имена для твоей будущей дочери 26
[**Dragon Age 2**] Как жаль, что EA и BioWare не знают замечательной пословицы «поспешишь – людей насмешишь» 28
[**de Blob 2**] Миролюбивый самоучитель по цветовой дискримиации 35
[**Fight Night Champion**] Не зря все боятся Виталия Кличко – у него брат-боксер! 36
[**Knights Contract**] А рыцари-то нынче перевелись 38
[**Yakuza 4**] Четвертый шанс взглянуть на GTA глазами японцев 40

Ждем-с

[**Torchlight II**] Два торчка и Света 42
[**Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad**] Герои уничтоженной империи 43

Ацтой

[**Dexter: The Game**] Компьютерные похождения твоего любимого серийного убийцы оказались рассчитанными на самых настоящих маньяков 44

NEW!

Unreal Обитания

Вот те молот, вот те смерть, итого получишь вселенную Warhammer 40000 46

Железный бум

Ноутбук **Dell Alienware M17x** 54
Системный блок **BRAIN TOP GAMER C900** 57

Columbia Brothers

Вампир-Паттинсон перэшел на слонов! Дизель наваляет Джонсону! Это и много чего другого ждет тебя в кинотеатрах в апреле 58

Clubничка

Вести с полей цифровых сражений 60

Vox Populi

Писать нам письма – как играть в русскую рулетку. Редакторы либо убьют в тебе графомана острыми, как пластиковая ложка, переплавленная в пластиковую вилку, ответами, либо не убьют 62

OUTRO

Создать эпический трейлер может даже человек с коэффициентом интеллекта, равным комнатной температуре 64

На диске

- **Видео:** Battlefield 3, Batman: Arkham City, Brink, Portal 2, Mortal Kombat, Shift 2: Unleashed, Trine 2, Battlefield Heroes, Prey 2, Hawken
- **Демо-версии:** Dragon Age 2, Nail'd
- **Дополнительно:** как озвучивался Dawn of War 2: Retribution, как проходить Deus Ex: Human Revolution, Age of Conan припудрил нос, PC против PS3 на ринге Homefront, новое поколение графики на Unreal Engine 3
- **Киберспорт:** последние новости CS 1.6, кибершкола, лучшие фраги от лучших игроков
- **Патчи:** Dragon Age 2, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit

AlexGame.ru Epidemz.net



MAXIMUM DEMO

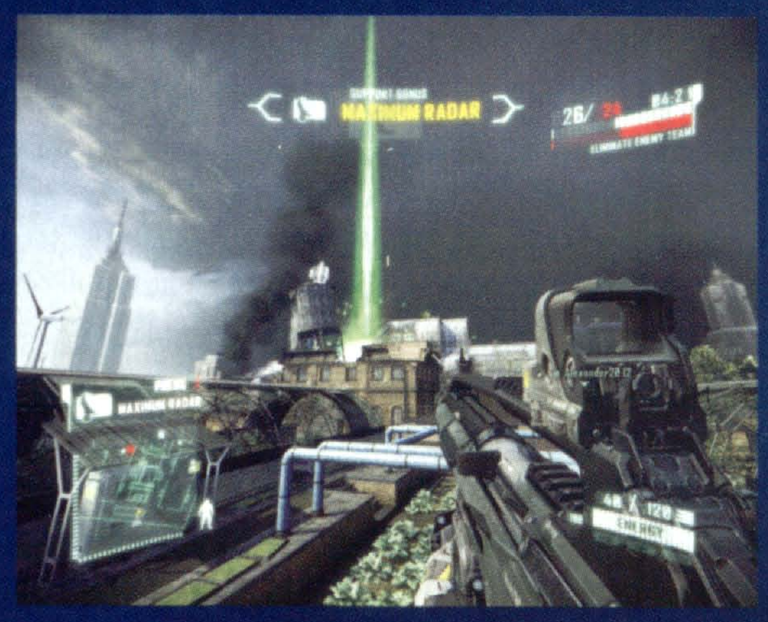
После утечки бета-версии Crysis 2 во всемирную сеть, где нетерпеливые пауки-геймеры немедля бросились тестировать и критиковать, Crytek поспешили заверить нас, что в интернет попал некрасивый и очень, очень старый билд игры, и что финальный продукт будет в разы лучше. Дабы подкрепить свои слова делом, они выпустили для ПК мультиплеерную демоверсию, которой уже давно успели насладиться владельцы Xbox 360.

Можно сколько угодно говорить о важности геймплея, но всем хорошо известно, что свое место в игровой индустрии первый «Кризис» заработал исключительно благодаря революционной графике, до уровня которой даже сегодня доросли очень и очень немногие проекты. Если ты хочешь увидеть, как далеко продвинулись технологии Crytek за три года, то демо Crysis 2… не поможет тебе в этом. Игра, конечно, выглядит красиво, но демка почему-то ограничена возможностями медленно устаревающего DirectX 9, и в глазах продвинутого PC-геймера смотрится заурядно, так что спешить с выводами не стоит. Некоторые аспекты визуализации вообще режут глаза. Среди них уже давно приевшийся всем bloom, создающий крутой, по мнению разработчиков, эффект «прожектор в лицо», узкий угол обзора и общая простота графики на фоне первого «Кризиса».



Да и огромные открытые джунгли первой части с разрушаемыми блокпостами и несколькими видами транспорта сложно выкинуть из самых теплых воспоминаний. Но Crysis 2, похоже, машет ручкой всем этим элементам, взамен предлагая довольно небольшие локации городского типа с минимумом интерактивности. Эти недостатки весьма успешно компенсируются динамичностью и легкостью перемещения: за все углы можно хвататься, делая резкий рывок и поднимаясь на любую поверхность, что превращает кемперство в потенциальный суицид. Разработчики также кичились возможностью делать подкат и удар всем своим весом с воздуха, что в теории должно превратить противника в корж для пиццы. Однако, данные выкрутасы оказались совершенно бесполезными, оставляя старое доброе оружие лучшим инструментом для убийств.

Хотя в этом плане демка поскальзывается и больно падает на копчик. Механика стрельбы до ужаса проста и до кошмара случайна. Отдача у стволов отсутствует практически полностью, что позволяет с легкостью держать противника на прицеле, но немного хаотичный разброс очередей превращает исход перестрелки из соревнования по меткости в национальную лотерею. Здесь в ход вступают способности костюма: «броня» существенно повышает твою выживаемость, но постоянно отнимает энергию и замедляет бег,

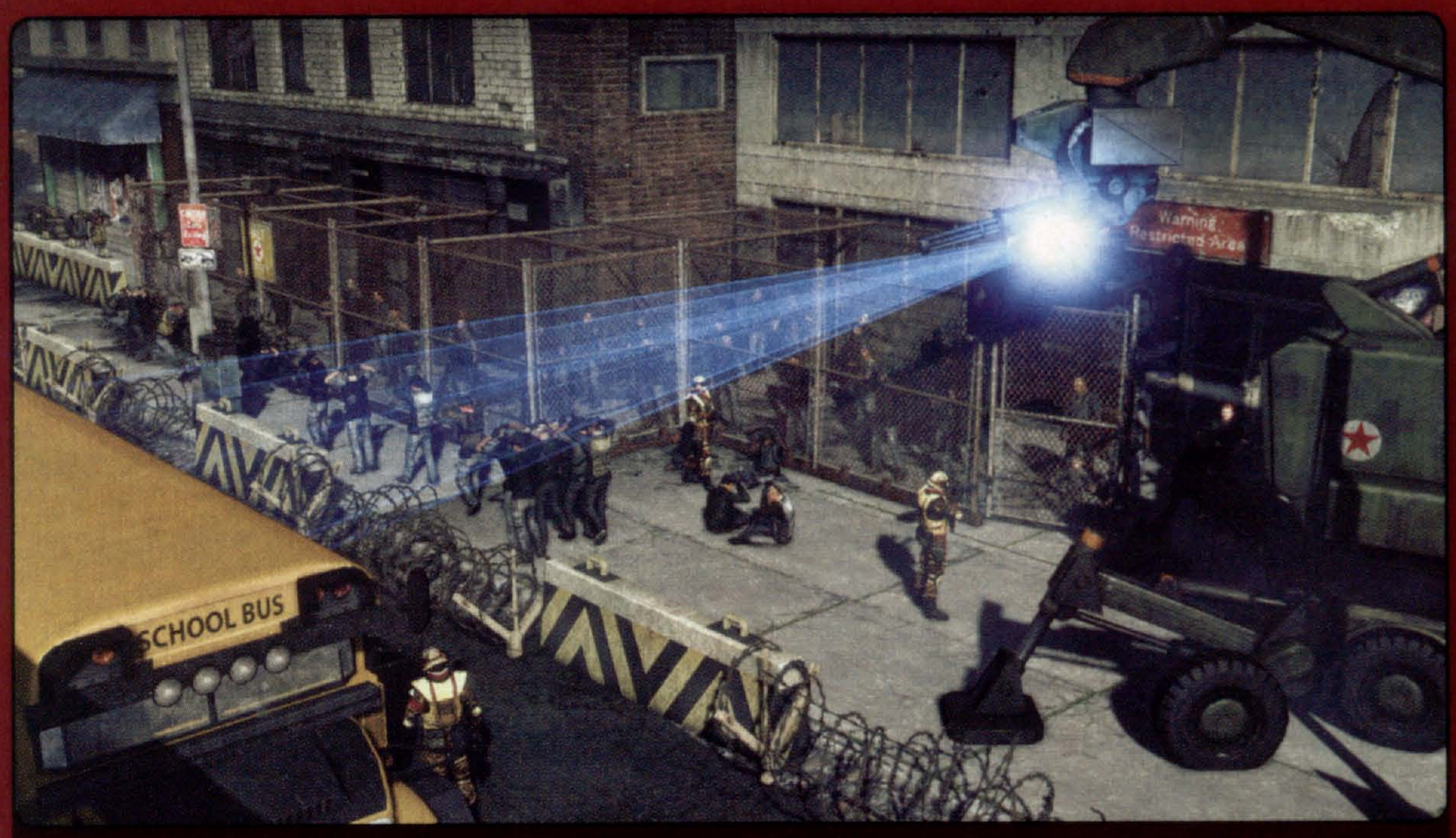


«невидимость» в описании не нуждается. А «мощь» – режим, который должен был объединять «силу» и «скорость» из первой части – пассивен и активируется во время бега и высоких прыжков, что весьма скудно по сравнению с оригинальным Crysis. Как ни странно, самой полезной (по нашему мнению) функцией костюма оказалось «нанозрение» – другими словами, самый обычный тепловизор, позволяющий с легкостью увидеть противника на дальних расстояниях, а вблизи заметить подкрадывающегося недруга в стелсе.

Упрощенный во многом нанокостюм, прокачка классов, киллстрики и маленькие карты отдалили Crysis 2 от предшественника, приблизив его к Call of Duty. Но мы уверены, что демка скрыла от нас немало сюрпризов, ожидающих игрока в полной версии, обзор которой ты сможешь прочитать в следующем номере.

Я на это не подписывался!

Конкурс от журнала «Шпиль!» и компании Apacer



С мая этого года фильмы Уве Болла в Америке будут применяться вместо смертной казни

Казалось бы, к этому скучному скриншоту невозможно придумать еще одну смешную подпись. Но ты все-таки постарайся, ведь тебя за это ждет классный приз.

Какой?



За **первое место** в подарок получишь **флешку Apacer** объемом **4ГБ** и **полугодовую подписку** на твой любимый журнал (нет, не «Коммунист», а «Шпиль!»)

За **второе место** тебя ждет тоже **флешка**, опять-таки Apacer, и снова на **4ГБ**, а вдобавок к этому – **июньский номер** нашего трансконтинентального журнала с автографом Маленького Нубито придет тебе **по почте** совершенно **бесплатно**.

За **третье место** тебе грозит **4-гиговый накопитель Apacer** и, собственно, победное ощущение вхождения в тройку медалистов.

И всего-то тебе нужно – отправить нам письмом смешную короткую подпись к этой картинке по адресу 04111, город Киев, ул. Щербакова, 45-а. Или на почтовый ящик rost@shpil.com с пометкой «Конкурс». А еще можешь сделать это на нашем форуме в топике «Конкурс: Я на это не подписывался!», который запрятан в разделе **[Журнал Шпиль!]**.

Твои смешные и оригинальные подписи мы будем принимать **до 15 мая**. Только не забудь указать, как с тобой связаться.

Свет мой, зеркальце, скажи

Большое влияние на постоянные продажи той или иной игры оказывает ее оценка, особенно в популярных медиаизданиях, общий знаменатель мнений которых находят порталы вроде metacritic.com. Но разработчики осознают, что многие геймеры куда больше ценят пользовательские обзоры, а в случае с BioWare – злоупотребляют этим. Началось все с того, что вскоре после выхода Dragon Age 2 на вышеупомянутом сайте в большом количестве стали появляться негативные ревью, написанные игроками. Девелоперы были ошеломлены этим, назвали происходящее флешмобом и призвали геймеров дать свою объективную оценку игры в надежде повысить среднестатистический рейтинг.

Один из сотрудников компании тоже решил помочь этому процессу и под псевдонимом опубликовал до неприличия лестный обзор DA2, дав игре максимальную оценку. Интернет-комьюнити почти сразу раскрыло хитреца и теперь у «Биовар» большие проблемы с доверием. За разработчиков быстро вступился издатель EA и на реакцию геймеров: «Что скажете в ваше оправдание?» поспешил ответить, что не видит здесь ничего плохого, поскольку «Обама тоже наверняка голосовал за себя».



Комьюнити-менеджмент, друзья. Умение вместо признания ошибки корректно перевести стрелки на президента США.

...а третье лезвие полирует челюсть

Промоакции – штука полезная и прибыльная. Если правильно проводить, конечно. Желательно не так, как это получилось у Sony совместно с компаниями Schick и Edge, производящими бритвы и гели для бритья. Суть заключалась в том, что приобретение новой продукции этих двух компаний в США позволяло бесплатно скачать один из трех призов: игровые очки или мап-пак для Killzone 3, особый автомобиль в Gran Turismo 5 или способность Sniper Blast в еще не вышедшем Infamous 2. Для получения своего приза нужно было всего лишь зайти на сайт edgeshave.com, заполнить некоторые личные данные и ввести штрих-код купленного товара.

Проблемы начались, когда люди поняли, что можно просто смотреть на штрих-коды в магазинах и получать за это контент даром. А поняли они это почти сразу. Уже и без того здоровый снежный ком халявы начал существенно увеличиваться в размере, когда шаровики выяснили, что один и тот же код можно использовать неограниченное количество раз, если обновлять страницу и менять персональные данные. Вся информация могла быть фейковой, включая адрес электронной почты, не требующий подтверждения.

Сейчас ситуация улажена, но великое множество ключей ушло просто так. Пока корпорации выясняют, чья это вина, успевшие схватить халяву геймеры сидят счастливые и небритые.



ОБВЕЛИ ВОКРУГ ДЖОЙСТИКА

ТОП-5
первоапрельских приколов в гейм индустрии

Первое апреля – день, когда практически ничего нельзя воспринимать всерьез. Вот Butcher (кстати, это не он на фотографиях) регулярно рассказывает о глубочайшем потрясении, когда его школьная учительница по химии в известно какой день поделилась с классом информацией о разных кислотах. И якобы случайно разлила сосуд с одной из самых опасных прямо ему на парту. Потом оказалось, что в сосуде была обычная вода, а учительница решила просто развеселить класс. Развеселенный же Буч пошел домой менять штаны. Геймерам первоапрельское чувство юмора тоже не чуждо, так что с гордостью представляем тебе Топ-5 самых приметных первоапрельских розыгрышей в угадай какой индустрии. Это, кстати, единственные странички с юмором – больше в журнале мы нигде не шутили.

5. Твердый Змей и Жидкий Ястреб

Гостевые визиты персонажей в другие игры – дело не новое, но чаще всего проявляющееся в проектах, где сюжет не играет ключевой роли. Поэтому игровой мир был потрясен, когда увидел геймплей Metal Gear Solid 4 с Альтаиром из Assassin's Creed вместо старины Снейка. Причем это был не какой-нибудь там ролик, а самая настоящая играбельная демка – правда, показанная в узких кругах. Все добродушно посмеялись над шуткой, но Ubisoft решили пойти чуть дальше в соединении игровых вселенных и спрятали в Assassin's Creed: Brotherhood скин Рейдена. Нет, не бога грома, а одного из ключевых персонажей серии MGS.

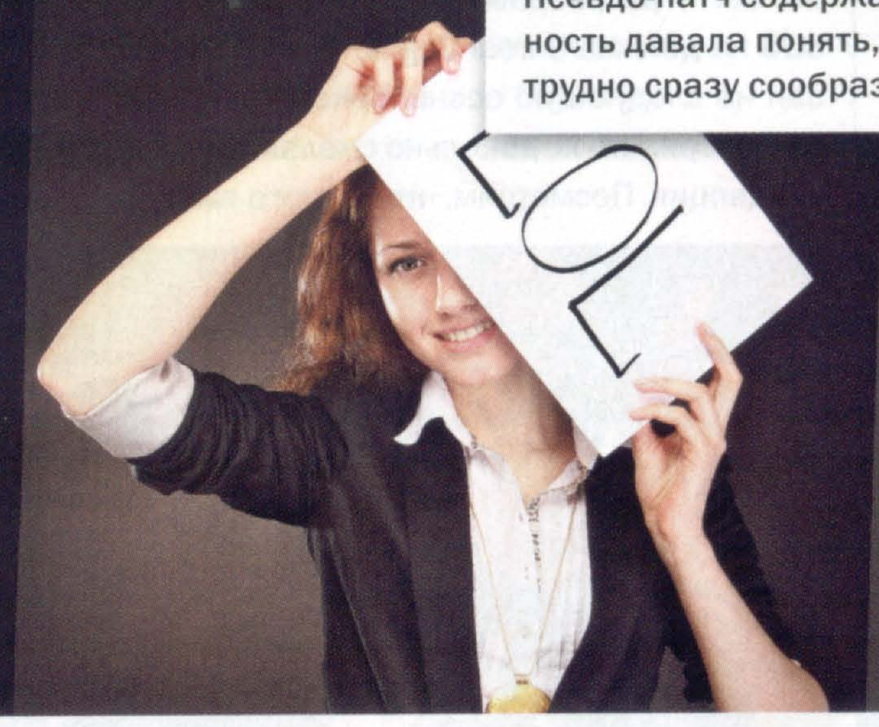


4. Контр-аргумент

Valve обожает то тут, то там пошутить над своими верными игроками. Зная неприкосновенность грааля сетевых шутеров Counter-Strike, разработчики как-то выпустили первоапрельский апдейт игры, вносящий в нее кардинальные изменения. Вот лишь некоторые из них:

- ✓ возвращение «распрыжки»;
- ✓ скидка 50% на AWP;
- ✓ возможность покупать два щита в обе руки;
- ✓ de_dust удален из цикла стандартных карт.

Псевдо-патч содержал еще много изменений, но их абсурдность давала понять, что все это – шутка. Только вот с Valve трудно сразу сообразить, когда она говорит всерьез.



3. Nude Raider

Первый Tomb Raider – прекрасная игра. Таковой ее делают не только трудный платформинг и запутанные пазлы, а и главная героиня Лара Крофт с «нестандартным» размером бюста. Воспользовавшись нешуточной симпатией игроков к Ларисе, журнал EGM в апрельском номере опубликовал скрытый способ лишить ее одежды на всю игру. Такой возможности на самом деле, разумеется, не было, но каждый, кто хотя бы слышал ней, попытался увидеть расхитительницу гробниц во всей красе. Не понимаю, ЧТО люди надеялись там увидеть? При той-то графике… Мы, например, ни разу не пытались обнажить Лару. Честно!

2. Гитарист 80 лвл

Когда Blizzard анонсировала новый класс «Бард» для WoW, игровое комьюнити от души посмеялось. Суть класса заключалась в том, что его орудием была электрогитара, а управление персонажем осуществлялось посредством ритмической мини-игры, пародирующей Guitar Hero. «Близы» даже подготовили полноценный геймплейный ролик, который заставил некоторых поверить в реальность класса. Интересно, как эта шутка воспринялась бы сегодня, когда Blizzard и Activision (издатель Guitar Hero) – одна компания. Так или иначе, зная ММО-комьюнити, можно с уверенностью заявлять, что класс пользовался бы большой популярностью, будь он по-настоящему введен в игру.

1. В поисках сэнсэя

В 1992-м, на пике популярности Street Fighter 2, все тот же EGM пустил первоапрельский слух о том, что в игре есть скрытый персонаж Sheng Long – тайный учитель Ryu. Но для того чтобы его открыть, нужно победить всех персонажей, не получив ни царапины, а с финальным боссом M.Bison необходимо сразиться целых девять раз, каждый из которых должен закончиться вничью. Сей, казалось бы, невозможный подвиг пыталось совершить множество геймеров и далеко не все знали, что это развод. Из-за популярности этого прикола Capcom ввели в четвертую часть игры персонажа по имени Gouken, посвященного легенде о Sheng Long.



Знакомься, это Ира. Она, как и мы, ненавидит игры, а многое в них (а также в тех балбесах, которые в них играют) ее попросту смешит. Кстати, как и нас. Именно об это мы рассказали, а Ира показала.
Ее любимые игры: Battlefield: Bad Company 2, Crysis
В играх ее больше всего смешит: щекотка

Когда ломается мышеловка



Мелкомягкие тоже не обошлись без проворонивания кодов. Среди владельцев Xbox 360 недавно была проведена акция, позволяющая бесплатно разжиться Microsoft Points, используемых для покупки контента через Xbox Live. Единственная загвоздка акции заключалась в том, что о ней не знали в Microsoft. Какие-то умельцы узнали, что при добавлении цифр к использованным MS Points кодам можно случайно сгенерировать новый, рабочий, код на 160 поинтов, что приблизительно равно двум баксам. Немного? Возможно. Но для их получения нужно было всего лишь зайти на сайт, а обновление страницы выдавало свежий, хоть и не всегда рабочий, код. Разумеется, туча игроков в считанные часы в кровь стерла пальцы о клавишу F5, гребнув по неподтвержденным данным около миллиона долларов в форме MS Points.

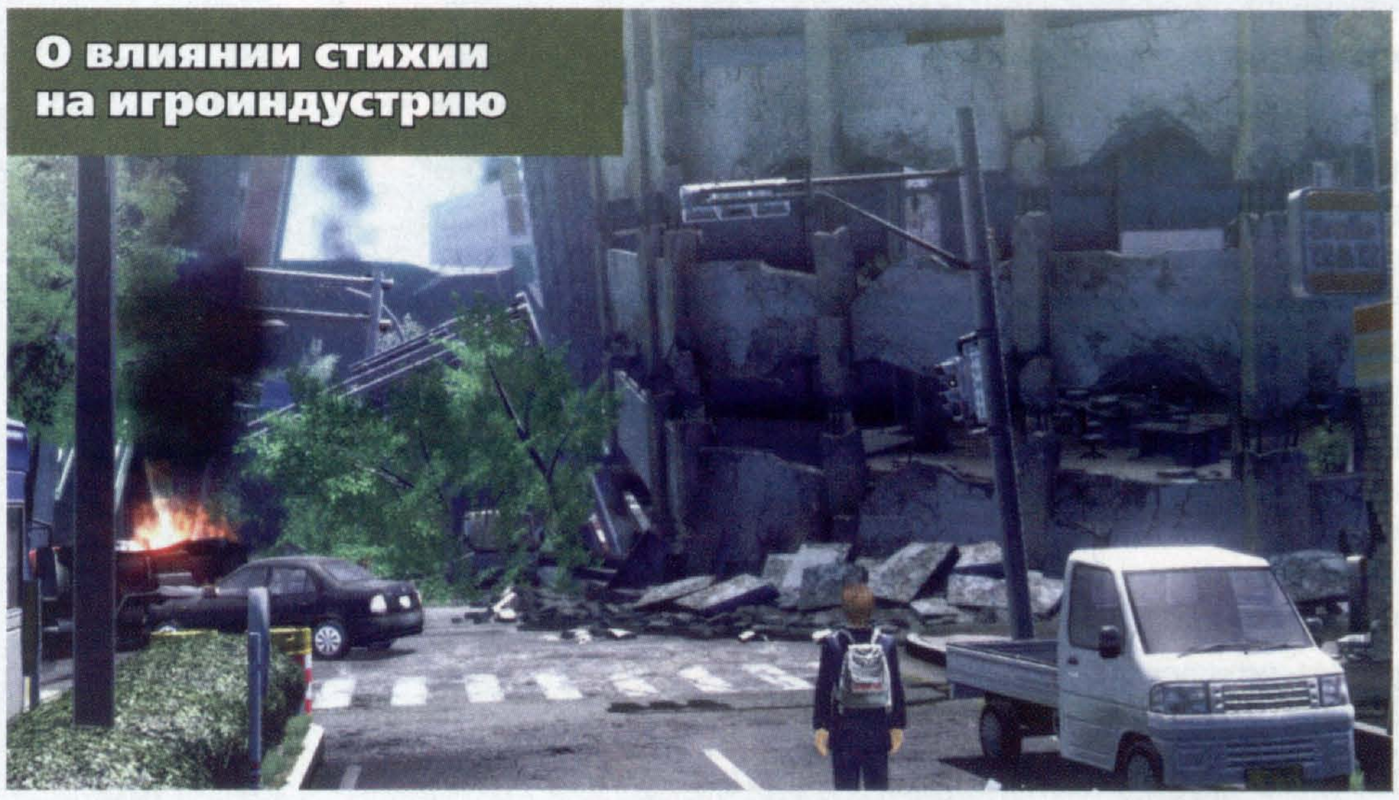
Страничку быстро закрыли и Microsoft грозятся наказать всех, кто использовал коды с сайта. До суда вряд ли дойдет, но забаненные Xbox Live аккаунты гарантированы.

Герцог не спешит



Фраза «Выход Duke Nukem Forever отложили» уже давно воспринимается исключительно как речевой паразит и перестала вызывать даже нервный смешок у геймерского сословия. Старина Дюк плавно покрылся толстым слоем пыли, никто уже было не надеялся, но Gearbox Software неожиданно назвали железобетонную дату выхода игры – 3 мая. Сердца миллионов наполнились верой, глаза – слезами ностальгии и счастья. Но 24 марта Gearbox отложили выход Duke Nukem Forever (кто-то считает, который это по счету перенос?). Правда, ненадолго – на 10 июня. И в этот раз – дата еще более железобетонная, чем прежде. Так что продолжаем ждать и веровать.

О влиянии стихии на игроиндустрию



Ввиду последних печальных событий в Японии, компания Irem попала в неловкое положение и отменила разработку Disaster Report 4. Жанр проекта – вполне возможно, единственный в своем роде survival adventure, где игроку необходимо выживать на улицах вымышленного города после сокрушительного землетрясения, превратившего некогда процветающий метрополис в руины.

Mario + Marcus Fenix =

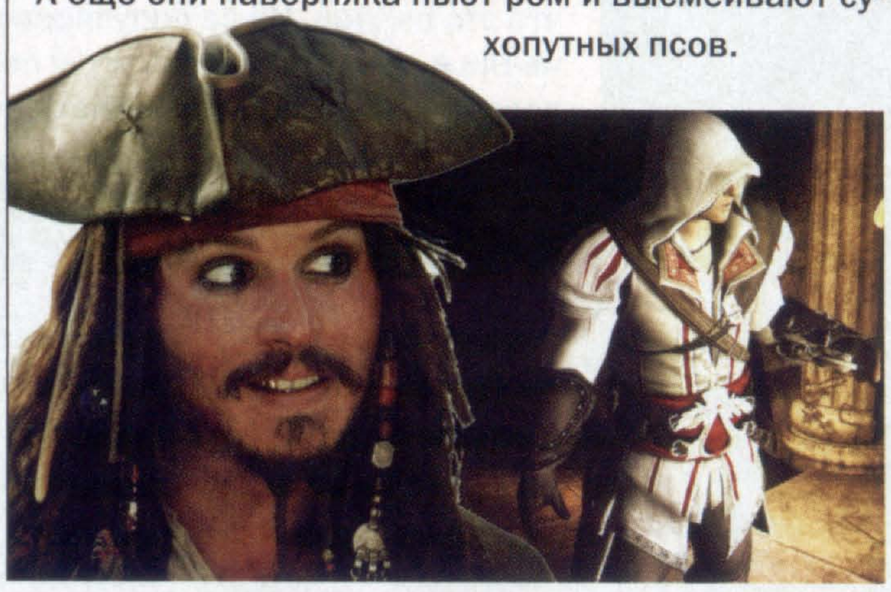
С благой целью объединить лучшие традиции западного и восточного игростроя, Nintendo и Epic Games начали кооперативную разработку новой части Super Mario Bros. Судя по анонсу, Клифф Блезински приложил немало усилий, убеждая Шигеру Миямото, что в 3D-моделях Марио слишком мало полигонов выделено на мышцы, и что на грибы лучше не прыгать, а кромсать их бензопилой, при этом выкрикивая матерные слова на испанском в случайном порядке.

В общем, геймплей не на шутку изменился. Ящики с вопросительными знаками теперь не висят в воздухе, а стоят на земле и используются в качестве укрытия, но их все равно при желании можно разбить лбом. Монеты больше не висят в воздухе – их нужно зарабатывать, зверски убивая противников, и покупая за них дополнительные жизни на черном рынке. Игра разрабатывается как эксклюзив для 3DS на движке Unreal Engine 3, а релиз запланирован на следующую осень, ориентировочная дата – 31 ноября. Что ж, довольно смелая, хоть и забавная концепция. Посмотрим, что из этого выйдет.



Йо-хо-хо, грот-брамсель мне в левое ухо!

Ubisoft хорошо известна своим беспощадным DRM, призванным бороться с пиратством всеми возможными способами, потому что тырить что-либо из интернета – нехорошо. Правда? Оказывается, недавно вышедшая PC-версия Assassin's Creed: Brotherhood digital deluxe edition вмещает официальный саундтрек игры... скачанный с торрентов. Интересно, формально это считается пиратством? Трудно украсть что-либо, и так принадлежащее тебе, но еще труднее понять, почему Ubisoft не записала собственные файлы на диск. В любом случае, скандала из этого, скорее всего, не возникнет, но ирония очевидна: сотрудники компании, презирающей пиратство, пользуются торрентами для получения платной продукции. А еще они наверняка пьют ром и высмеивают сухопутных псов.



Отвисая на райском островке

Американская рейтинговая система ESRB заставила разработчиков Dead Island изменить логотип игры. В оригинале вместо буквы I использовался силуэт висящего на пальме трупа, который был заменен на обычного ходячего мертвеца. Скорее всего, это связано с тем, что составители рейтингов, сильно подумав, обнаружили: труп может принадлежать человеку, а не зомби. Логическую цепочку ребят из ESRB можно проследить и дальше: ой-ой-ой, суицид на обложке игры. Вдобавок, эту цепочку подпитывает слепая уверенность психологов в том, что геймеры повторяют абсолютно все, что делается в игре (и на ее арте, как оказалось). Да, может, логотип считался слишком шокирующим, но нам кажется, что мертвый человек никак не может быть страшнее мертвого человека, пытающегося съесть твои мозги.

Что ж, ESRB действует в Штатах, а европейский рейтинг PEGI пока что не спешит что-либо менять в логотипе Dead Island, так что к выходу игры можно ожидать массовые повешения по всему континенту.



Календарь релизов на апрель

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа PC	X360	PS3
	Shift 2: Unleashed	1 апреля	Racing	✓	✓	✓
	Red Faction: Battlegrounds	5 апреля	Arcade shooter		✓	✓
	Michael Jackson The Experience	15 апреля	Dance sim		✓	✓
	SOCOM 4: US Navy SEALs	19 апреля	Tactical shooter			✓
	Mortal Kombat	19 апреля	Fighting		✓	✓
	Portal 2	19 апреля	Arcade/ Puzzle	✓	✓	✓
	Operation Flashpoint: Red River	21 апреля	Tactical shooter	✓	✓	✓
	Darkspore	28 апреля	Action RPG	✓		
	Thor: God of Thunder	29 апреля	Action RPG		✓	✓

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

Буду краток

Новый Mortal Kombat запрещен в Австралии.

Ш!: Мы уверены: власти специально не дают местным жителям способы вымещать гнев в играх, с целью перенаправить его на уничтожение кроликов, поголовье которых в стране достигло такого размаха, что через несколько лет ушастые любовники восстанут и завоюют континент.

Питер Вестербака, один из создателей мобильного хита Angry Birds, утверждает, что консольный гейминг медленно задыхается из-за высоких цен на игры и их разработку.

Ш!: Особенно с ним согласны Activision, медленно задыхающиеся под давлением огромных сумм денег, принесенных компании продажами Call of Duty на консолях.

Insomniac открыли отдел Insomniac Click, работающий с играми для Facebook. Владельцы компании заверяют, что Click будет заниматься хардкорными играми.

Ш!: С этого момента в действие вошел гениальный план по перетягиванию общей массы офисного планктона с выращивания овощей к расчленению инопланетян.

EA хотят, чтобы Dead Space вырос до масштабов Resident Evil.

Ш!: Легко! Космический хоррор явно преуспевает, а «Обитель Зла» давно продалась более казуальной аудитории. Главное, чтобы в одной из поздних частей DS Айзек не пинал огромный булыжник.

Все игры для NGP, вышедшие на flash картах, будут также доступны для скачивания онлайн.

Ш!: Приятно осознавать, что Sony извлекли уроки из отзывов о PSP и PSP Go. Портативная консоль перестает быть портативной, если тебе нужно вместе с ней таскать с собой чемодан UMD-дисков.

В надежде помочь природе EA отказались от печатных мануалов к играм, помещая инструкции непосредственно на диск с игрой.

Ш!: Доброе дело. Но при этом еще и выгодное для издателя, ведь больше не нужно покупать бумагу. Да и вообще – кто читает эти инструкции?!

Square Enix объединились с Dark Horse Comics для создания комикса по Dungeon Siege 3.

Ш!: Привязка комиксов к выходу игр стала трендом. Интересно, это маркетинг или просто лишний шанс заработать на поклонниках вселенной игры?

Eidos Montreal объявили дату релиза Deus Ex: Human Revolution – 23 августа в США и 26 августа в Европе.

Ш!: А наш креативный редактор в нетерпении ушел домой проходить первую часть. Мы не видели его две недели, после чего он прокрался в офис по вентиляции, с тремя разноцветными флешками в голове, называя их «имплантами», и пытался взломать каждый второй компьютер.

PlayStation 3 будет использовать cloud-систему, позволяя пользователям PS Plus хранить до 1000 сохранений (или 150 мегабайт) на серверах Sony.

Ш!: Круто.

По вселенной Serious Sam создаются три инди-игры: пошаговая РПГ и два двухмерных сайдскроллера, в одном из которых ты играешь за Сэма, а во втором – за безголового камикадзе.

Ш!: Похоже, Croteam собирается пиарить третью часть серии казуальными играми. Как это сработает, пока неизвестно, но мы хотим увидеть Серьезного Фермера на Facebook.



ЭФФЕКТ КРАСНЫХ ГЛАЗ

KILLZONE 3

Жанр:
FPS

Разработчики:
Guerilla Games

Издатель:
Sony Computer Entertainment

PS3



После знакомства с Killzone 3 даже у самых морально устойчивых могут возникнуть серьезные проблемы с восприятием фотоснимков, глаза героев которых из-за вспышки заливаются призрачным красным. Виновата во всем, конечно, Guerilla Games. Она сделала своей космической опере очередную инъекцию высококонцентрированной эпичности и напряженной футуристической мясорубки, из-за чего Killzone вызывает еще больший фонтан эндорфинов пополам с адреналином и мгновенную зависимость.

Даз ист фантастиш!

Чтобы фантастике стать хорошей, ей нужно разжиться либо зрелищностью, либо таким лихим сюжетом, чтоб у публики ладошки потели, а желудок с улюлюканьем стучался в гости к мозгу. Да, Killzone всегда делала напор на первую составляющую, однако в триквеле сценаристы ну совсем расслабились. Синопсис в основном состоит из бравых воплей хороших парней, дарт-вейдеровских хрипов хелгастов, предсмертных криков и совершенно неуместной большой миски пафосных соплей, приправленной никудышными политическими терками суховатых персонажей хелганской элиты. Другое дело, что кому нужны все эти мелочи, когда в игре происходит такое тотальное мочилово? Уверенность в том, что небеса упадут тебе на голову и вообще все тут сейчас шандарахнет к чертовой бабушке, крепнет с первых десяти минут игры и не покидает до финальных титров. Более того, нехилая (если не сказать наиболее масштабная среди всего виденного нами) войнушка постоянно разбавляется очень драйвовыми кинематографическими вставками вроде полетов на джет-паке; прогулки на вооруженном ракетами и пулеметом мехе и бешеных заездов по местным постапокалиптическим пустошам. А также неким подобием стэлс-уровня, наличие которого в игре вызывает вполне закономерный вопрос: «Нафига попу гармонь?».

Глазурь

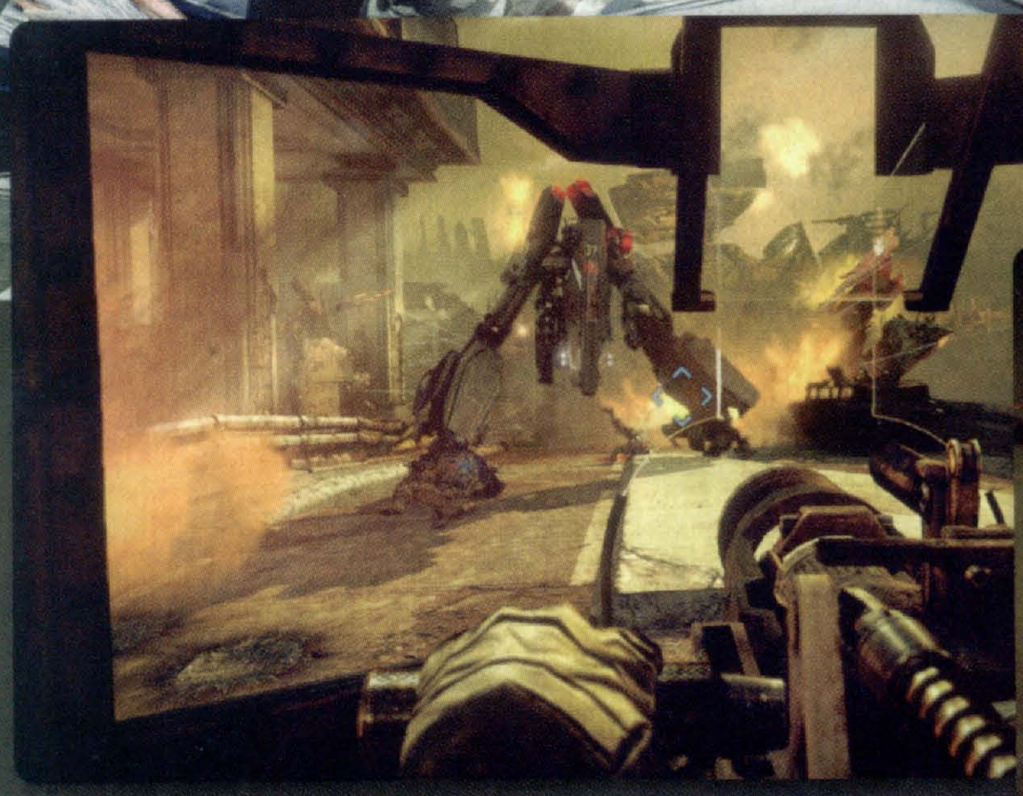
По-хорошему, одиночная кампания Killzone 3 – футуристический Call of Duty с огромным количеством пафоса с ненужной политикой, и в жанр FPS никаких инноваций не вносит. Но если закрыть глаза на откровенно глуповатый сюжет и открыть их на геймплей, перед взором предстанет отличное, красочное и довольно эпичное приключение на планете стильных

5 причин, по которым у человека могут быть красные глаза



1. Он наркоман или студент.
2. На улице холодный ветер.
3. У него коньюктивит.
4. Он рубится по ночам в игры.
5. За славу Хелгана!







галактических фашистов со светящимися глазами. Во многом зрелищная бойня, в которой главный герой Томас Севченко, принимает наиболее активное участие, вызывает у слабохарактерных тряпок желание забиться в темный угол и противно выть от страха. Но свою лепту в выдавливание из игрока тонн восторга и напряжения вносят не только божественные спецэффекты, великолепная графика и разнообразный убердизайн супердетализированных уровней, а во многом непосредственно сами перестрелки.

Противники в большинстве случаев довольно сообразительны: находясь под огнем, отстреливаются вслепую, обходят с тыла, в панике дают деру от гранат и сами не стесняются поделиться взрывами с игроком. Порой, правда, в их действиях наблюдается заранее прописанный скрипт, но работает он чертовски хорошо, делая каждого хелгаста достойным соперником и принося еще больше радости от его смерти. Кстати, геноцид – одна из многочисленных вещей, которые творить куда веселей вместе с другом. Совместное прохождение кампании существенно ее облегчит, особенно учитывая возможность воскрешать павшего напарника. Увы, кооператив почему-то недоступен он-лайн: придется довольствоваться сплит-скрином. К счастью, на широком экране изображение можно разделить вертикально, при этом не вызывая у играющих ощущения клаустрофобии.

Пушки на макушке

Разработчики отлично справились с созданием ощущения веса и мощности стволов путем проработки анимации, моделей оружия и их перезарядки. А также кровавыми брызгами из хелгастов, которые только что получили из дробовика промеж лицевых фонарей. Скудный на первых порах арсенал ближе к концу игры открывает весьма крутые орудия для приготовления фарша по-хелгански. Правда, не все из них можно будет носить в своей косметичке – некоторые гаубицы придется в буквальном смысле вырвать с корнем из укрепленной позиции и носить с собой. Среди них – ракетный комплекс W.A.S.P., способный высадить одновременно 9 ракет в одного несчастного красноглазого.

Но самое главное в огнестрельном оружии не то, как красиво оно стреляет и даже не то, насколько сочно выпущенные пули и снаряды впиваются и решетят глазастых негодяев. Вся соль – в звуках, которые они при этом издают. Эти гулкие, злые рыки, трескотня и хлопки сочны до умопомрачения, вызывают приятное поекивание сердца в такт. И не оставляют ни малейшего сомнения, что вокруг







Хэлганский алфавит



точно не добрые люди поют песни о любви, водя хоровод по полю цветов около речки из клубничного йогурта.

Ближе к телу

Любители ближнего боя найдут свое счастье в возможности подобраться к неприятелю вплотную и лишить его жизни заскриптованным смертельным приемом. Количество анимаций таких убийств ограниченно, но они достаточно брутальны для мотивирования игрока при первой же возможности отпускать курок и ломиться к ближайшему противнику. Понятное дело, с целью резко пожать ему шею, открыть второе дыхание ножом в горле или утопить большие пальцы в глубинах его глазниц, приговаривая: «Не оплатили электричество? Выключаем свет!». Правда, в отличие от многих других игр, эти кровавые проявления доброты и нежности не сопровождаются неуязвимостью на время анимации, так что пока ты кромсаешь недруга вблизи, его напарник не постесняется проделать пару-тройку лишних отверстий в твоей броне и организме. Совершать ближние убийства в многопользовательской игре вдвое приятней, но в то же время и вдвое рискованней, так как фактически это делает убийцу легкой мишенью на несколько секунд.

Мультисмерть

Guerilla решили не уподобляться массам: мультиплеер Killzone 3 заслуживает особого внимания хотя бы по той причине, что он НЕ старается быть похожим на Call of Duty, а это в наши дни для шутера – большое достижение. Хотя здесь тоже есть выбор арсенала и особые способности, все это можно настраивать исключительно в пределах одного из

Мультиплеерные классы и их способности

		Инженер	Медик	Разведчик	Снайпер	Тактик
Первичные	1	Ремонт турелей, ящиков с боезапасами и стационарных пулеметов	Возрождает павшего товарища с полным здоровьем и одной обоймой	Маскировка под вражескую команду	Временная невидимость, отключается после выстрела	Захват тактических точек респауна
	2	Ускоренный ремонт	Возрождение с увеличенным здоровьем, двумя обоймами и гранатой	Турели и дроиды не обнаруживают замаскированного разведчика	Бесконечная невидимость, отключается после выстрела	Вдвойне ускоренный захват тактических точек
	3	Взлом вражеских турелей	Возрождение с увеличенным здоровьем и максимальным боезапасом	Маскировка не отключается после убийств в ближнем бою	Бесконе́чная невидимость, отключается после убийства	Вдвойне ускоренный захват целей миссии
Вторичные	1	Установка турели	Регенерация здоровья для себя и окружающих напарников	Выносливость увеличивается на 50%, позволяя бегать дольше и быстрее	Союзники в радиусе 15 метров невидимы на вражеском радаре	Временное обнаружение и отметка врагов на радаре в радиусе 30 метров
	2	Ускоренная установка более скорострельной турели	Вызов лечащего дроида	Бесконечная выносливость	Иммунитет к обнаружению Тактиком	Вызов патрульного летающего боевого дроида
	3	Турель стреляет ракетами	Возможность после смерти возродиться на том же месте	Ускоренная установка и обезвреживание бомб	Враги в радиусе 15 метров лишаются радара	Улучшение маневренности и скорострельности дроида



пяти классов – медик, инженер, разведчик, снайпер и тактик. Выбор повлияет не столько на твой личный успех на поле боя, сколько на твою роль в команде. Тимплей и тактически правильные наборы классов столь же необходимы в Killzone 3, как в Team Fortress 2, на который Guerilla явно поглядывали во время работы над мультиплеером.

Каждый класс обладает собственным арсеналом и двумя особыми способностями, которые можно прокачивать до третьего уровня. Все это открывается за карьерные очки (читай – опыт), зарабатываемые на убийствах и выполнении задач. В режиме Guerilla Warfare достаточно лишь палить во все, что движется, а вот Operations и Warzone будут ставить перед игроком весьма конкретные цели, причем Warzone будет менять их по несколько раз за раунд. Если не обращать внимание на возомнивших себя Хищниками и прячущихся в невидимости снайперов, кемперство не является проблемой в игре. Бонусы, зарабатываемые в мультиплеере, остаются с твоим классом до конца раунда и не исчезают после смерти, тем самым мотивируя больше двигаться и стараться выполнять задания. Соответственно, самые активные командные игроки уже к середине раунда будут иметь существенное преимущество над теми, кто предпочитает отсиживаться по углам.

Ложку дегтя в эту бочку крови добавляет не совсем понятная система респы, порой высаживающая противника чуть ли не у тебя за спиной, а также лаги. Они, правда, случаются не очень часто и не дают преимущество хосту, просто потому что такового нет. Killzone 3 использует выделенные сервера, что для крупного консольного шутера – опять таки заслуженный повод для похвалы. Другое дело, что дальний сервер ничем не лучше дальнего хоста, а увидеть свой пинг, к сожалению, возможности нет. Но об этих проблемах легко забываешь, наслаждаясь сбалансированным мультиплеером, который рискнул блеснуть оригинальностью в мире шутеров, отчаянно копирующих друг друга в надежде построить своим создателям денежный трон.

Управляй мечтой

По мнению многих, самым большим недостатком Killzone 2 было управление. В третьей части оно стало удобней, что особенно ощущается в прицеливании, хотя, конечно, до четкости консольных версий Call of Duty ему далеко. По крайней мере, желание бросить геймпад в стену не возникает. В триквеле отлично реализована система подкатов и «липких» укрытий – персонажи могут прислоняться к стенам и объектам на карте а-ля Gears of War, но при этом сохраняют вид от первого лица и возможность высунуться, сделав пару-тройку выстрелов в относительной безопасности. Единственным минусом этой системы является трудность в «отклеивании» от укрытия в нужные моменты, например, когда к ногам подкатилась вражеская граната. В мультиплеере, кстати, эти возможности отсутствуют ввиду дизайна локаций, что, скорее всего, к лучшему.

Впрочем, те, кто все равно недоволен управлением, будут рады полной поддержке Move: его даже можно присобачить к специальной винтовке Sharp Shooter для полного ощущения присутствия. Сенсорным управлением Killzone 3 не ограничивается – игра поддерживает новомодное нынче 3D, правда, в этом режиме начинают выдавать свое зональное несовершенство текстуры и освещение, но к ним впору придираться только заядлым PC-геймерам, прошедшим Crysis и Метро 2033 на максимальных настройках.

Вердикт

Критики и игроки не зря так бессовестно нахваливают данный эксклюзив для PS3 – Killzone 3 действительно шикарна, красива и настолько динамична, что порою хочется слопать пачку транквилизаторов, чтобы подольше и поподробнее насладиться происходящим. Не сомневайся: воспоминания о гостеприимном адке планеты Хелган будут еще долго будоражить тебя весьма приятным образом.







ПУЛЬ ВЕРИЗАТОР

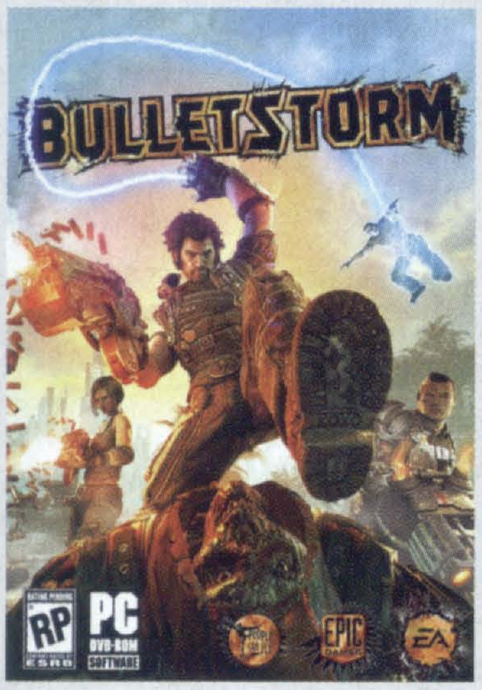
BULLETSTORM

Жанр:
FPS

Разработчики:
People Can Fly, Epic Games

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: 3,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ на жестком диске



PC | X360 | PS3

Огромный список замечательных вещей, которыми Bulletstorm обогащает серые будни среднестатистического игрока, настолько сладок, что запросто мог бы вызвать диабет. Тут тебе и разлетающиеся в разные стороны ручки-ножки, и километры черноюморных шуток, и инъекция чистого адреналина прямо в программный код, и даже пинание ногой противников на гигантские кактусы. По всем признакам было понятно: люди, которые подарили миру кровавую баню Painkiller, при моральной поддержке дядей, ответственных за Unreal и Gears of War, готовят для нас сверхшедевральный уберхит. Что ж, Bulletstorm действительно является хитовой игрой. Но вот заслуживает ли он титула шедевра – вопрос, на который не каждый даст однозначный ответ.

Штормовое предупреждение

Bulletstorm, весело гигикая, раскидывает толпу чрезмерно серьезных оккупантов жанра «шутер», которые все как один с кислой миной и под пафосную музыку повествуют о выполнении Важных Правительственных Заданий и другой сводящей скулы от солидности ерундистике. Пока лидеры среди FPS ходят в гидрокостюмах-троечках, занимаясь разглагольствованиями о максимальном соответствии действа реалистичности и водя игрока за ручку из комнаты А в комнату Б, Bulletstorm не церемонится с геймером. Хватает его за жабры и, дав пинка под зад, сбрасывает с моста в речку концентрированного запредельного насилия и зрелищности. Правда, есть одна меленькая ремарочка: речка настолько узкая, что, гребя по ней, ты едва не цепляешь берега. Свободы перемещения здесь нет никакой – только вперед, но это вдоволь компенсируется свободой в выборе способов лишить противника жизни.

В ногах правда есть

Герой нашей статьи возносит игровой геноцид на совершенно новый уровень, переводя его в разряд искусства. Забудь беспричинную жестокость Postal, сумасбодное рубилово Painkiller, суровую кровавость Gears of War и даже красивейшие пытки и убийства в Punisher – это профанация. Хочешь подтянуть противника лазерным хлыстом и пнуть его во вращающийся вентилятор? Пожалуйста. Хочешь спеленать врага цепью с гранатами, пихнуть в толпу негодяев и подорвать всех вместе? На здоровье. Хочешь прострелить мерзопакостному солдафону промежность, а потом, когда он рухнет на колени, снести ударом ноги голову? Ни в чем себе не отка-





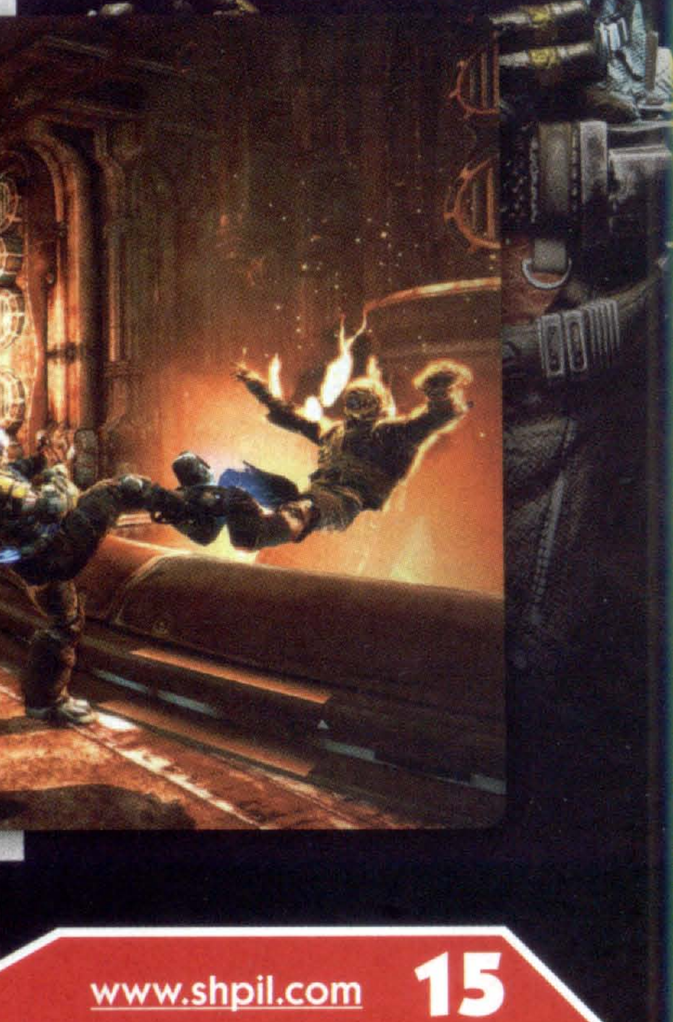
зывай. Помимо этих трех способов доставить себе и другим большое удовольствие, официальная статистика скиллшотов (skillshots), особых убийств, богата еще на 128 различных видов успокоения неверных. Впрочем, в большинстве случаев в таком разнообразии нет особой нужды – совершать простой набор движений «подтянуть лазерной плеткой» + «пнуть в какую-нибудь смертельную штуку» не устаешь вообще. К сожалению, игра не всегда регистрирует выполнение того или иного скиллшота, а некоторые весьма изощренные методы убийства вообще не внесены в базу данных. В другом шутере это не было бы недостатком, но здесь все убийства играют свою роль – Bulletstorm за извращенность гибели противников награждает не только эстетическим удовлетворением своего внутреннего палача.

За каждый скиллшот игра снабжает тебя очками, которые можно потратить на покупку амуниции и, что важнее, апгрейды для оружия. Все содержимое игрового арсенала (кроме шестиствольного пулемета, подбираемого на время) обладает альтернативным режимом стрельбы, способным как просто усилить мощность выстрела, так и дать ему новые свойства. К сожалению для некоторых, все это счастье нельзя закупить оптом – между обнаружением нового оружия убийства и открытием улучшений к нему может пройти несколько уровней. Быстрый темп игры пронесет игрока по этим уровням практически молниеносно, но любители поэкспериментировать с большим количеством возможностей дождутся своего счастья лишь на более поздних этапах.

Пуля – дура, кактус – молодец

Сессии бессовестного садизма разбавляются полукинематографичными вставками с убеганием на поезде от гигантской шахтерской пилы, полетами на вертолете между небоскребами с отстрелом гигантской Годзиллы и прочими увлекательными мероприятиями с участием всяких масштабных штук. Однако мы ждали куда большего количества огромных боссов от ребят, которые сделали Painkiller. Кроме того, внушительные размеры многих недругов теряют свою значимость в геймплее из-за отсутствия возможности «пощупать» их, потому что игра держит от них на порядочном расстоянии, везя нас в моменты таких встреч по рельсам или с ветерком неся на вертолете. Прием заезженный и прокатывает исключительно за счет визуальной эпичности происходящего. С другой стороны, возможность на одной локации поуправлять огромным рободинозавром, стреляющим лазерами из глаз и давящим попавшихся под ноги противников, едва ли назовешь заезженной. Но подобные сцены единичны, коротки и происходят на очень ограниченных участках территории. Painkiller и Serious Sam, которых старается напомнить эта игра, ставили массивных боссов на одном уровне с игроком, давая понять, что уклоняться от их атак придется самому.

Чрезмерная линейность таких и многих других сцен стала для комьюнити неприятным сюрпризом,

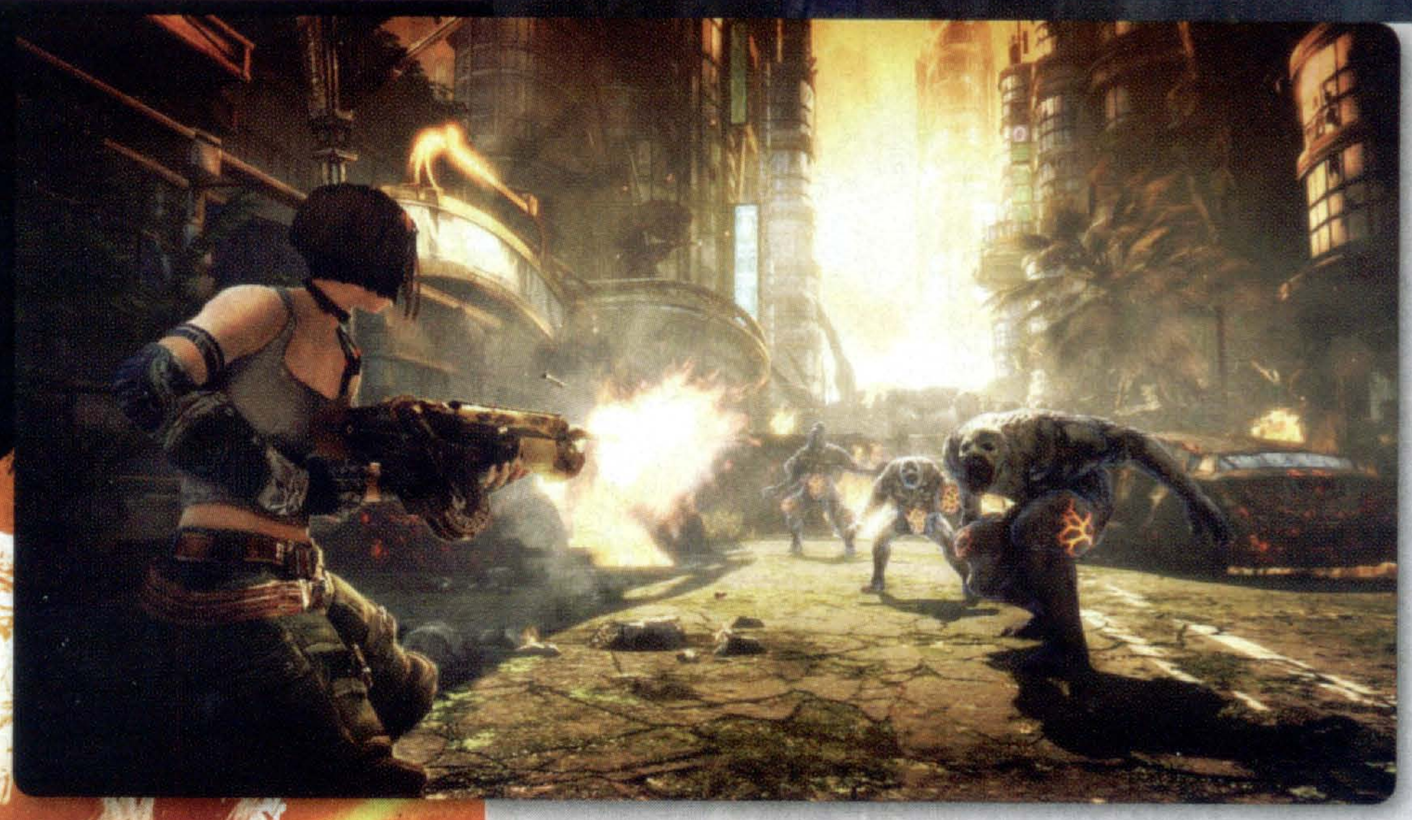




Мнение KhaJ-Tosin'a

Игра тестировалась на: PC

Геймплей Bulletstorm сравним с заездом на американских горках, в которых вагончик 99% времени несется вниз под дикие крики пассажиров. Или, давай вспомним другую банальную метафору, игровой процесс – как снежный ком. Раздается вширь с каждой минутой при открытии новых рулезов и скиллшотов, утягивая игрока вниз по склону имени Большого Количества Зверски Убитых Врагов. Остановиться невозможно – то же самое, что выпрыгивать из поезда на полном ходу. К примеру, затея минут 15–20 протестировать свежеполученный Bulletstorm перед сном с позором провалилась – игра была пройдена за ночь. И даже несмотря на заунывное количество скриптов, я получил от этого проекта ровно столько, сколько ожидал, и с удовольствием пробежал его два раза. Как, собственно, и Butcher. Впрочем, за высокую реиграбельность вина во многом лежит на непродолжительности шутера.





поскольку разработчики изо всех сил старались показать, как глупо на фоне «Пулешторма» выглядит заскриптованная с ног до головы кампании Call of Duty (вспомни пародийную игру Duty Calls, созданную пиарщиками Bulletstorm). Здесь PCF и Epic не только наступили на чужие грабли, но и умудрились набить себе куда более здоровую шишку на лбу. В моментах, где пишут «срочно нажми эту кнопку, иначе хана!», можно расслабиться и облокотиться на спинку своего сидельного объекта мебельного происхождения, наблюдая за тем, как Bulletstorm играет сам в себя. Единственным «штрафом» за бездействие в таких интерактивных роликах выступает пара десятков упущенных очков, которые можно наверстать пятью секундами позже, пнув какого-нибудь беднягу с обрыва, крикнув «Это Спарта!» вслед.

Свести счеты

Зато вся концепция с очками, скиллшотами и закупкой весьма неплохо подточена под сюжетную канву – казалось бы, довольно простую, но в тоже время характерную для такого рода ненапряжных веселых шутеров. Сценарий более чем справляется со своей главной задачей – объяснить, почему всех этих несчастных солдат, бандитов и мутантов нужно истреблять в особо извращенной форме, хотя концовка, пускай и ярче ядерного взрыва намекает на сиквел, выглядит безумно уныло. Персонажи соответствуют завязке: есть красивая бой-баба, друг-полукиборг с раздвоением личности и самый офигительный злодей за последние несколько лет – двинутый на всю башку злобный генерал. Главный герой, характерно перекачанный и не стесняющийся крепких словечек (впрочем, как и другие 90% протагонистов из игр на Unreal Engine 3), принадлежит к редкому нынче сословью бравых хороших плохих ребят, которые живут по принципу «после меня хоть метеоритный дождь». Вся эта братия заливается соловьем, радуя играющего обильным количеством черного юмора, в большинстве случаев связанного с чьими-нибудь половыми органами, от чего забористый игровой процесс становится еще более веселым. Правда, качество этого юмора оценят далеко не все. Просто не стоит ожидать, что на одном из уровней английский лорд в холле своего поместья будет за чашечкой чая рассказывать дворецкому старую британскую шутку о вышедшей из берегов Темзе.

Единственное, что огорчило в персонажах, – а все время с игроком бегает как минимум один компьютерный болванчик – особой погоды помощники не делают, и в основном лишь мешают, влезая под руку. К счастью, они бессмертны, так что не приходится постоянно лоадится из-за того, что глупенький ИИ полез под пули. А еще эта компания, пускай и очень острых на язык, но не острых на мозговую активность союзников, вызывает стойкую уверенность, что кампании безумно не хватает кооператива.

Очень бурьная реакция

Как и любая форма искусства, игра требует жертв. Самой существенной из них стала продолжительность геймплея: сингл проходится за 8 часов, которые при желании и умении можно сократить до 5–6. Все бы ничего, но кооперативный мультиплеер оставляет желать лучшего: большинство людей онлайн думают в первую очередь о набивании фрагов, а потом уже о командной работе, а использование сервиса Games for Windows Live сильно усложняет жизнь.

Впрочем, некоторым игрокам более продолжительный геймплей попросту надоел бы. Хотя здесь уже дело вкуса, и игровое комьюнити в этом плане разделилось на два примерно одинаковых по размеру лагеря: кто-то считает поделку People Can Fly одноразовой игрой, а кто-то с удовольствием пробегает ее уже в третий раз.

Непосредственно шутерная составляющая – не самая сильная сторона игры, и не будь тут возможности пинать врага на железные штыри – у Bulletstorm были бы большие проблемы. Стволов не очень много, и эффективность некоторых находится под большим вопросом, но оригинальность альтернативного режима огня компенсирует это. К сожалению, банальную и напоминающую Lancer из Gears of War штурмовую винтовку приходится таскать с собой всегда. Стрельба выглядит красиво и звучит громко, хотя Butcher не был впечатлен озвучкой оружия и считает, что так стрелять может пластиковый китайский пистолетик, а не футуристическая Большая Берта. В целом, если проходить Bulletstorm, используя только огнестрельное оружие, скука замучает насмерть. Другое дело, надо ли заниматься таким мазохизмом?

Нереальная красота

С момента своего дебюта в Gears of War более четырех лет назад и до сего дня именитый Unreal Engine 3 радовал игроков потрясающей графикой.

Мнение Butcher'a

Игра тестировалась на: PS3

Впечатление от игры напрямую зависит от того, чего мы ожидаем от нее. А наши ожидания, в свою очередь, зависят от обещаний разработчиков. И хотя многолетний опыт должен был меня научить не принимать за чистую монету пиар а-ля «У НАС ВООБЩЕ БОМБОВАЯ ИГРА!!!», доверие к People Can Fly и Epic Games перевесило злорадный скептицизм. Скиллшоты – новый, оригинальный и невероятно крутой элемент геймдизайна, уверенно держащий успех шутера на своих плечах. Но правда в том, что без него игра утонула бы в собственной линейности, превратившись в очередной клон Call of Duty с инопланетно-постапокалиптическим сеттингом.

Bulletstorm – это быстрая, стильная и крутая спортивная тачка, поездка на которой забудется не скоро. Огорчает только тот факт, что добрую треть пути руль крутят за тебя, пока ты, наслаждаясь видами, сидишь на пассажирском сидении и переключаешь дворники, наивно думая, что влияешь на ход поездки.

Цифровая диктатура

Скрытые возможности графики

Bulletstorm – с ног до головы консольный шутер. Об этом свидетельствуют стандартные недостатки ПК-версии, являющейся всего лишь портом с приставок. Писишники будут разочарованы узким углом обзора, далеким от идеала сглаживанием, догрузкой текстур и некоторыми неудобствами в управлении. Настраивать все это, разумеется, нельзя. Но неугомонные PC-геймеры нашли способ сделать все по своему велению и против девелоперского хотения путем редактирования файлов конфигурации в папке игры. Это хакерство позволило преобразовать игру, подняв качество картинки по сравнению с консольными версиями. Узнав об этом, PCF тут же выпустила патч, основной целью которого было не столько исправление багов, сколько шифровка этих файлов. Ай-яй-яй Epic, ай-яй-яй PCF.



Bulletstorm же поднял движок на еще более высокий уровень качества. Хотя модели персонажей просты, анимация лиц отстает во времени на несколько лет, а большинство текстур даже не стараются скрыть своей размытости, игра полна моментов, когда хочется просто остановиться и полюбоваться незабываемыми пейзажами. Открытые территории поражают дальностью обзора и качеством освещения, а разрушенные здания и коридоры космических кораблей на удивление разнообразны, красочны и наполнены просто колоссальным количеством фанатично проработанных деталей. Графика игры соблюдает баланс между реализмом и карикатурностью, выдавая картинку, о качестве которой не мечтали многие заставки. И не нужно проводить глупых аналогий с «Кризисом» и «Метро 2033»: в то время как одни игры стараются выглядеть, как реальная жизнь, Bulletstorm старается выглядеть лучше ее. И ему это удается отчасти благодаря насыщенности красок, а отчасти – из-за визуального дизайна уровней. На самом деле, из-за высокой динамики действия иногда жалеешь, что нельзя поставить игру на паузу и просто потаращиться на роскошные виды.

С геймплейной составляющей дизайна все обстоит намного хуже – попытки посетить захватывающие дух локации, доступные взору, закончатся столкновением с невидимой стеной или полуметровой преградой, которую наш накачанный протагонист якобы не в силах преодолеть. Воспоминания об открытых полях брани в Painkiller приводят к выводу, что Клифф Блежински, главный дизайнер Epic Games, сыграл куда более важную роль в разработке, чем весь состав People Can Fly, что сказалось на игре негативно. То тут, то там всплывают приемы, которые серия Gears of War уже затерла до дыр. Впрочем, если с последней ты не ознакомлен, линейная зрелищность Bulletstorm скорее даже обрадует тебя.

KhaJ-Tosin и Butcher, пацифисты



Вердикт

Несмотря ни на что, Bulletstorm – глоток олдскульного веселящего газа посреди всеобщей шутерной серьезности. Его зашкаливающее количество красивейшей жестокости под отличную музыку, разогнанный до третьей космической игровой процесс и сочные злобно-похабные гэги заставят подавляющее большинство геймеров забыть обо всем на свете, включая скриптовую узкоколейку и другие явные недостатки игры. Рекомендуем единогласно.







Возвращение самурая

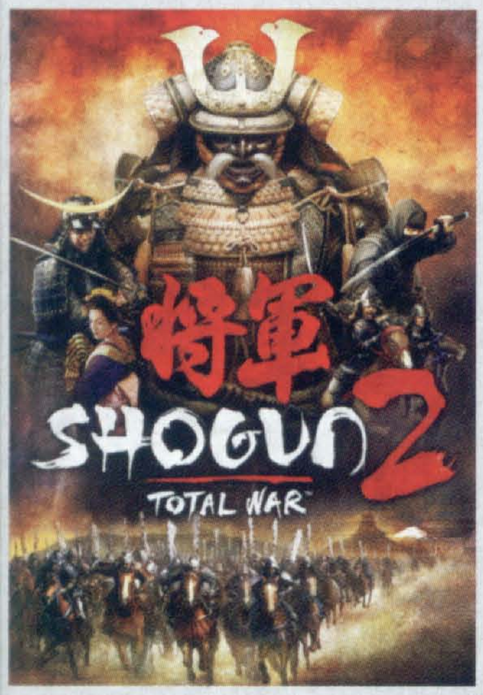
В жанре стратегий серия Total War всегда была чем-то особенным: огромные поля сражений, огромные армии, огромные возможности. Серия постоянно обновлялась, менялась и эволюционировала, уводя нас из Японии 16-го века в Рим, от замков Средневековья – до завоеваний дерзкого Наполеона. Просьба расчехлить ваши катаны, господа, – серия возвращается к своим самурайским истокам.

Жанр:
Смесь TBS и RTS

Разработчик:
The Creative Assembly

Издатель:
Sega

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: 256 МБ
20 ГБ на жестком диске



«Усюди смерть, розруха...»

Примерно так можно охарактеризовать Страну восходящего солнца того периода, периода Сэнгоку. Могущественные феодальные кланы разрывают страну на части, стремясь к единоличной власти и объединению островной державы в своих руках. А благодаря Shogun 2 – еще и в твоих.

Стоит упомянуть, что все кланы разные. И дело тут не только в цвете флага и значке, а и в других, более глубоких и серьезных вещах. Абсолютно каждая доступная фракция основывается на своих преимуществах. Например, если Ходзе – мастера осады, то взять их замок, или отбиться от них будет не так уж и просто. Или вспомним Такеда с их известнейшей конницей, которая сметает врагов, словно катана проходит через нежную человечину. Именно исходя из достоинств кланов стоит выбирать, кем же начать игру и на этом надо строить стратегию, ведя своего дайме в кресло сегуна.

Самурай – это не только меч, но и дух

Геймплей в основном особых изменений с «не-пороховыми» частями серии не претерпел, что радует. Но разработчики, исходя из временного промежутка, все же добавили в игру отряды с аркебузами (фитильное дульнозарядное ружье), а заодно появилось несколько нововведений а-ля группирование войск в строй и расширение функций генерала. Первое дает возможность выстроить все войско или отдельные подразделения в разнообразные наперед заданные формации типа «наложивший журавль в небе над Махачкалой» или же «тигр, ползущий по дереву весенним днем». Подобные построения позволяют наиболее оптимально расположить армию в соответствии с происходящим, будь это осада или сражение в чистом поле. У генерала же теперь на панели не только кнопочки сбора и воодушевления, но и пиктограмма, которая фактически отвечает за все это вместе, но зато она гораздо красивее называется. Способность «решимость» делает следующее: отряд с генералом спешивается, формирует квадрат обороны вокруг полководца, который садится в центре на подобие табуретки и время от времени встает. Выгода следующая: союзные отряды перестают убегать, а еще это очень круто выглядит, да и охрана командира неслабо раздает врагу, решившему по глупости приблизиться. В остальном же выверенный временем и стратегическим умом игроков геймплей остался прежним: расставляешь



Каждому клану по харе

В Shogun 2 отображены главные кланы периода Сэнгоку: Тесокабэ, обосновавшийся в провинции Тоса острова Сикоку; Датэ, расположившийся в провинции Ивата на севере страны; Уэсуги из Этиго – в центре; Мори, строящие свои планы в провинции Аки; Симадзу – в Сацуме; Ходзе – на равнине Канто; Токугава – из провинции Микава; Ода – знать провинции Этидзен; и, наконец, – Такеда из Каи. Для обладателей коллекционного издания игры будет доступен еще один, десятый, клан – Хаттори.







войска, защищаешься/нападаешь и в результате радуешься или после каждого поражения делаешь себе сеппуку в лучших японских традициях.

Суши весла

Помимо обычных сражений и осад нас порадовали корабельные баталии, а также смешанные битвы, где имеет место быть, например, высадка с моря и последующий разгром наземных войск противника. Это призвано неслабо разнообразить подход игрока к стратегическому планированию, а также вносит серьезную долю неожиданности в происходящее.

Изюминкой серии стали исторические побоища, когда игроку требуется одержать победу, распоряжаясь изначально предусмотренным и заведомо плохим расположением своих солдат. Тут присутствует один, возможно не очень хороший нюанс: в таких битвах ИИ противника обычно заскриптован, поэтому чередой из 5–7 попыток даже домохозяйки победят Токугаву Иэясу в битве при Секигахаре.

Бусидо и буси после

В целом сложность сильно возросла: противник меняет приказы и тактику в зависимости от твоих действий, заманивает, отвлекает и дерзко атакует именно тогда и именно там, где этого меньше всего ожидаешь. И хорошо бы, если бы все это ограничивалось твоей криворукостью – даже при перевесе в количестве и качестве войск стоит быть предельно осторожным в своих действиях. Особого упоминания заслуживают осады, при которых осаждающему очень трудно захватить для победы главную башню. Здесь важно предпринять массированные атаки с нескольких направлений, иначе пировать в честь богини Виктории будут по другую от тебя сторону забора.

Ня-Кавай =^___^=

Графикой, которую так лелеют все адепты «Кризиса» и прочих разрывающих твой комп на части проектов, разработчики из Creative Assembly явно планировали вытащить глаза играющих из орбит. Понятное дело, зрительные органы выворачиваются исключительно от умиления – дизайнеры проявили серьезное внимание к мелочам и максимально все детализировали. Игра выглядит настолько красиво, что передает атмосферу Японии 16-го века не хуже, чем Bulletstorm передает богатство нецензурностей на английском языке. Правда, красивая картинка Shogun 2 доставит проблем твоему железу при выкрутке графики на максимум. Хотя вода, скалы и отблески воды на них, деревья, листья, трава, войска, лошади и даже оружие выглядят прос-





Жемчужина Азии

Коллекционное издание игры для стран СНГ по сравнению с западными аналогами выглядит гораздо беднее, но все же не лишено преимуществ по сравнению с обычной версией. В красивой переливающейся коробке помимо самой игры находится красочный артбук с твердой обложкой, код для загрузки дополнительной исторической «Битвы при Кавагоэ» и, что самое главное – карта Японии с названиями префектур, выполненная на шелке.

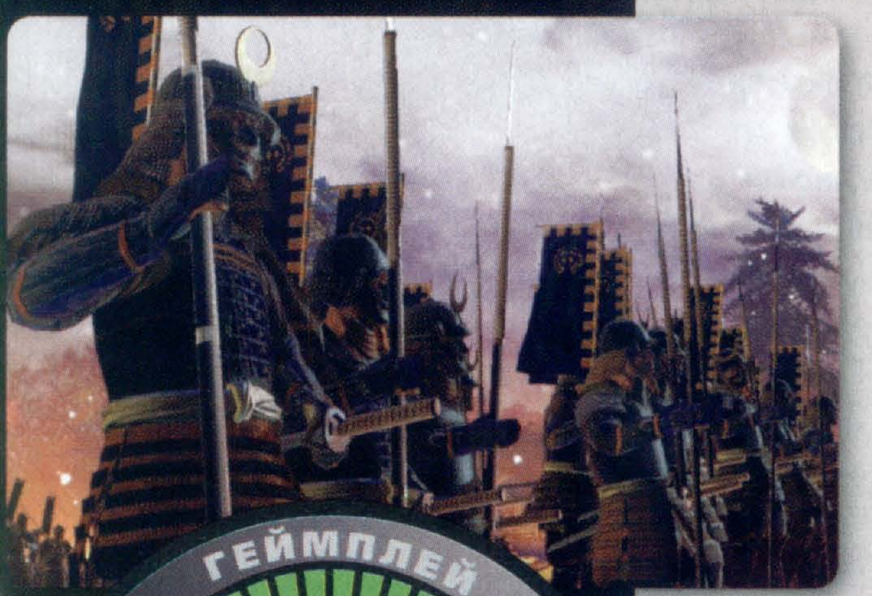












то потрясающе даже на средних графических настройках. В общем, игра на самом деле поражает великолепием по сравнению с предыдущими частями серии.

Музыка подобрана подстать периоду и происходящим событиям: от мелодичных передергиваний струн сямисэна (Кого он куда послал? – **прим. креат. ред.**) – до яростного долбежа по барабану во время схватки. А прорисовка боев здесь – один из наиболее приятных элементов декора. Человечеству, в целом, и нашей редакции, в частности, – всегда нравилось смотреть на страдания других. Вот и разработчики Total War наконец поняли, что не каждый удар саблей от плеча до детородных органов – смертелен, поэтому часто можно наблюдать корчащихся на земле воинов, ползущих куда-то и почти умерших. Если ты забыл – в предыдущих частях от каждого тычка сабелькой воины противника и игрока всего лишь вяло падали как мешки с картошкой. Кстати, менее кровавое разрушение деревушек в очередной раз порадует неокрепшие садистские умы правильной физикой и красивым огнем.

Раздай инь-яней дальнему своему

Мультиплеер игра ждала еще с Medieval 2, однако прибыл он фактически лишь в Наполеоне и последующим патчем в Empire. И, как и остальные аспекты игры – он совершенствовался все это время.

Несмотря на то, что из предыдущей части в Shogun 2 перекочевала кооперативная кампания, позволяющая завладевать Японией в компании друга, основной изюминкой является, пожалуй, традиционный многопользовательский режим. Здесь появилось множество интересных функций и особенностей, которые как, наряду с синглом, погружают в атмосферу игры, так и делают процесс онлайнового месива еще более удобным. Тут тебе – и кастомизация значка клана, и прокачка, и разблокировка юнитов, и сражения вплоть до 4-на-4, и своеобразные скиллы главнокомандующего, левел-ап генерала и его доспехов. Отдельно стоит упомянуть особую карту в онлайновом режиме, на которой можно открывать виды войск, захватив соответствующую провинцию. Также присутствует система настоящих сетевых кланов, сражающихся за власть над всей предоставленной территорией Японии. К слову, здесь, как и в одиночной игре, наличествуют возможность получения отрядов-ветеранов, которые отрезают конечности врагу с еще большим азартом, упоением и успехом. Их также как и генерала можно немного изменить в плане расцветки доспехов, что превращает процесс микроменеджмента в почти что ММОРПГ внутри тотальной стратегии.

Юра [BoVVeR] Мисак

Вердикт

Можно было и не сомневаться, что Creative Assembly порадуют поклонников, ведь только по тизерам и геймплейным роликам даже самые зловонные снобы поняли: Shogun 2 будет сокрушающим, словно цунами, шедевром. Это подтвердилось уходом игры на золото, в очередной раз укрепившим статус серии Total War как главнокомандующего мастодонта жанра.



Корейное население Америки

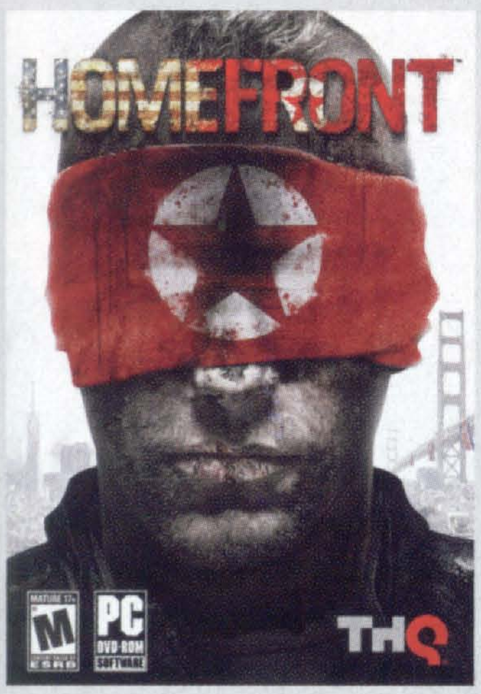
HOMEFRONT

Жанр:
клон Call of Duty

Разработчик:
Kaos Studios

Издатель:
THQ

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



PC | X360 | PS3

Жанр FPS в последнее время напоминает Николаса «Я очень люблю деньги» Кейджа, снимающегося в каждом втором выходящем на экраны фильме. И как его однообразное актерство в совершенно проходных картинах может впечатлить только тех, кто не видел «Угнать за 60 секунд», так и Homefront – специальная игра для людей, у которых словосочетание Call of Duty не вызывает никаких ассоциаций. Такие счастливчики еще остались?

Это мы проходили, это нам задавали

Вторичность нашего сегодняшнего пациента даже у самых жизнерадостных и любознательных вызывает желание пожаловаться на радикулит и немного поныть на тему зелености травы, красивости принцесс и разнообразности игр в лучшие времена. Тем не менее, это все уже не смешно – раньше разработчики старались брать чем-то особенным, а сейчас словно роботы монотонно штампуют одно и тоже в угоду тренда, из которого и так уже выжали все соки. Пока Homefront скармливает тебе красивые сцены, нагло спионеренные из всех военных стрелялок последних пяти лет, в голову подло пробирается мысль, что сегмент «шутер от первого лица» давно пора переименовать в Call of Duty. Впрочем, стоит отдать должное Kaos Studios – они действительно попытались добавить что-то оригинальное (или хотя бы не настолько приевшееся) в свой проект. Увы, война на оккупированной врагами территории, нехватка патронов и слабый привкус футуристичности оказались хорошими идеями лишь на бумаге.

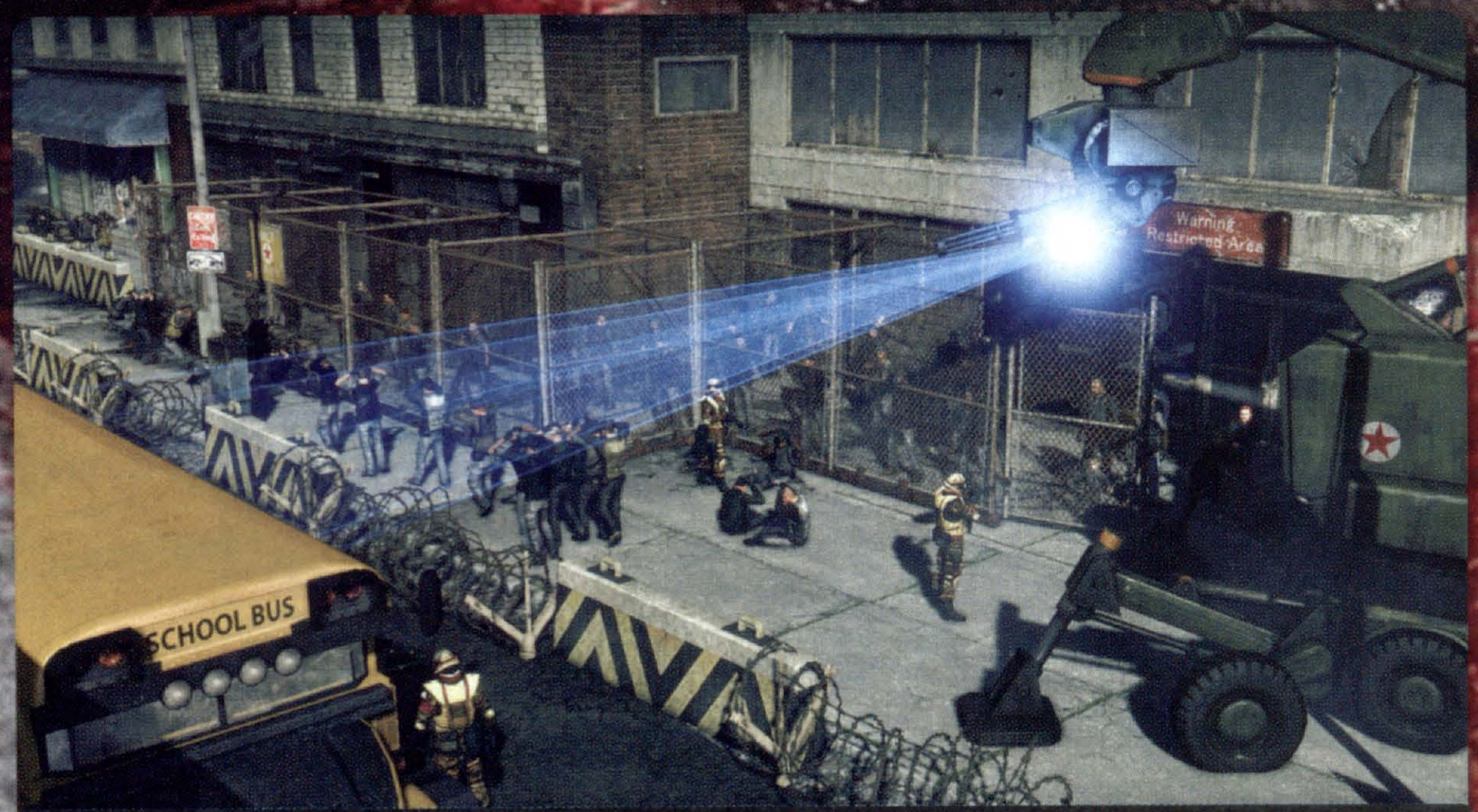
Чем дальше влез

Поскольку остатки Советского Союза могут представлять угрозу разве что самим себе, все безумные латиноамериканские диктаторы давно уже развиваются на флагштоках, и трудно изобрести новые способы лишения инопланетных захватчиков тентаклей, разработчики отправили на захват Америки корейцев. Поклонники Crysis сочтут такой концепт глупым, ведь им известно, что в будущем будет изобретен нанокостюм, с помощью которого воины Ким Чен Ира, плотно заселившие один безымянный тихоокеанский островок, будут натянуты на наносапог. Но Kaos рассказывают нам совсем другую историю: пока из-за финансового кризиса весь западный мир пребывает в глубокой прострации, Ким Чен Ын, сын Ким Ир Чена, хитро прищурившись, объединяет обе Кореи, аннексирует близлежащие азиатские державы и начинает

Купи кирпич, золотой слиток – в подарок

THQ открыто хвастались статистикой, показывающей более 200 тысяч предзаказов Homefront в США. Но эта цифра была неслабо подтянута тремя вспомогательными факторами: она играла на струнах американского патриотизма; предварительный заказ шел в комплекте с эксклюзивной повязкой на глаза в Team Fortress 2 и полной версией Метро 2033. Понятное дело, такой маркетинг сработал. Это все равно, что сказать «купите нашу Волгу, а мы вам в подарок Dodge».







5 страшных фактов о Северной Корее

1. На корейском социалистическая держава КНДР (Корейская Народно-Демократическая Республика) называется Чосон Минджуджуый Инмин Конъхвагук.
2. Население – 24 млн человек. Из них 1 миллион 115 тысяч служат в армии (плюс почти 8 миллионов резервистов), что делает Красную Армию Кореи 4-м по величине воинским формированием в мире.
3. Срок службы призывников в сухопутных войсках – 5–12 лет, в ВВС и ПВО составляет 3–4 года, в военно-морском флоте – 5–10 лет. Служба обязательна и для парней, и для девушек. Только после армии гражданин имеет право устраиваться на работу или поступать в вуз.
4. В феврале 2005 КНДР впервые открыто заявила о создании в стране ядерного оружия. 9 октября 2006 местными военными был произведен первый самодельный ядерный взрыв.
5. В северной части КНДР ранее существовали интернет-кафе, позволяющие осуществлять выход в интернет, но в 2007 году Министерство народной безопасности страны распорядилось об их закрытии. В настоящее время доступ в интернет для большей части жителей КНДР закрыт. В стране имеется внутренняя сеть Кванмён, не подключенная к интернету.

подумывать о повторной колонизации Штатов. Не успели янки оглядеться, и вот Красная Армия уже вовсю шагает по континенту, а корейские недели в ресторане МакДональдс стали наличествовать на постоянной основе. Незначительные силы сопротивления оказывают оккупантам яростный и немного бессмысленный отпор, захватчики занимаются геноцидом и членовредительством, а большая часть гражданского населения предпочитает умирать, плакать и лежать в братских могилах. То тут, то там нам кинематографично демонстрируют жестокость корейских завоевателей, страдания простых людей и ужас происходящего. Для этого богатые на оригинальные и свежие идеи сценаристы даже заставят главного героя спрятаться в куче трупов.



Апокалипсис позавчера

Зашкаливающего количества пропаганды (во многом игра воспринимается именно как курс любви к родине для юных американцев) и надавливания на нервное окончание, отвечающее за чувство патриотизма, недостаточно для качественного сеттинга. Даже весь теоретический кошмар ситуации не заставляет катарсировать: игра отчаянно пытается убедить тебя в происходящем, но за исключением редких моментов вроде расстрела родителей на глазах у ребенка она не справляется с нагнетанием атмосферы, которым так хвастали разработчики. В том же Metro 2033 и даже в дедушке Deus Ex страдания простого народа выглядели натуральнее, а задница, в которой этот простой народ очутился – глубже. Здесь же повстанцы – субтильные и маловерные, местное население – толпа соплежуев, корейцы беспричинно жестокие, а рэднеки, которые как раз и ведут правильную партизанскую войну, тут почему-то неубедительно называются психами и подлежат уничтожению. Логичность практически с первых минут машет повествованию ручкой и, истерически хохоча, убегает в неизвестном направлении.

А вот, во что верится сразу – так это в постапокалиптичность. Уровни здесь богаты и щедры на детали, да и к тому же смоделированы на основе реальных мест. Хотя невидимые стены встречаются постоянно, но на них не обращаешь внимания как минимум потому, что девелоперы пару раз даже дают какое-то разнообразие в выборе маршрута. Впрочем, вместо узких геймплейных рельсов игроку будет не давать долго прохлаждаться на зачищенной локации голос компьютерного союзника, каждые две секунды завывающий «Нам пора идти!», «Нам пора идти!», «Нам пора идти!». Местную графику нельзя назвать совсем плохой, но она по всем параметрам отстала от своего







Порядок Каоса

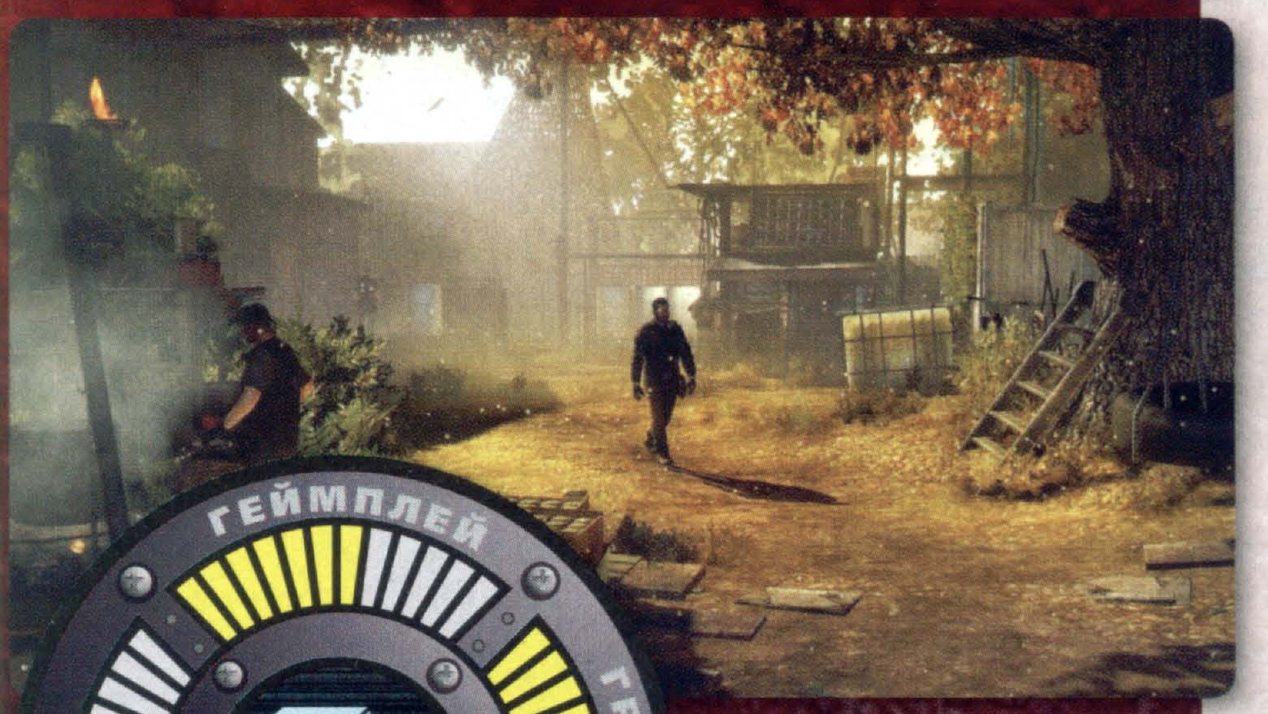
В далеком 2002-м, когда серия Battlefield не относилась плохо к модификациям, молодая команда Trauma Studios создала самый популярный мод к Battlefield 1942 под названием Desert Combat. Сохраняя механику геймплея, он вручал игроку современное оружие и транспорт, перенося его в настоящее время на территорию Ирака. Туда в это время как раз вторгались американские военные силы, благодаря чему мод неслабо раскрутился. Он стал настолько популярным, что в 2004-м DICE, создатели Battlefield, наняли Trauma для помощи в разработке второй части игры, изначально выбрав современный сеттинг ввиду успеха Desert Combat. Но практически сразу после выхода BF2 Trauma Studios были закрыты.

Безработными сотрудники компании оставались недолго: в январе следующего года крупный издатель THQ взял их под свое крыло, объединив под новым названием – Kaos Studios.

Кстати, для BF1942 был создан мод, приносящий в игру оружие и персонажей Halo и назывался он тоже Homefront.







времени и откровенно позорит могучий Unreal Engine 3 бедностью текстур, слабым освещением и деревянной лицевой анимацией.

Куранты оккупантам

Геймплейный поезд разгоняется до приличных скоростей практически сразу, не слишком раздражая притормаживаем у скриптовых полустанков вроде «постой, пока товарищ откроет дверь». Другое дело – половина поездки состоит из американских флагов, криков «О боже мой!», «Сволочи!» и «В укрытие!», а из динамиков сыплются тошнотворные объемы музкальной пафосности, призванные подчеркнуть драматичность и важность происходящего. Непосредственно стрельба веселая, хоть выбежать посреди чистого поля с пулеметом наперевес чревато, так что большую часть перестрелок приходится валяться за укрытием, старательно лишая корейцев мозгов. И постоянно наблюдать одолженные у известных тайтлов экшн-сцены вроде «выбей дверь и быстро перестреляй пятерых бойцов в slo-mo».

По устоявшейся традиции игровой процесс постоянно разнообразят, давая пострелять из джипа на ходу, полетать на вертолетике, понаправлять вооруженный беспилотный вездеход и даже немного покрасться за спинами врагов. В отличие от остальных экшн-составляющих, заскриптованный до безобразия стэлс в Homefront вызывает жгучее желание топить котят и в целом напоминает попытку китайцев всей нацией в полном составе одновременно и незаметно пробраться через Украину в Польшу, пока все отвернулись.

Впрочем, несмотря на разнообразие, Homefront – достаточно скоротечное приключение: одиночная кампания заканчивается всего за 4–5 часов на совершенно незапоминающемся бессмысленном сюжетном моменте. Финал открыто намекает на сиквел, но совершенно не объясняет, зачем ты убил столько людей и не дает ни одной причины, по которой тебе хотелось бы ждать продолжения.

Хай То Син и Бу Чер, внуки Ким Чен Ира



Вердикт



Оружейный баран

НАШ ТЕСТ МУЛЬТИПЛЕЕРА HOMEFRONT

Homefront – бесспорно хорошо раскрученный проект, но с первого взгляда на сетевую составляющую становится ясно, что его стоило пиарить, в первую очередь, как мультиплеерный шутер. И не только потому, что сингл короткий, невнятный и с незапоминающимися персонажами: некоторые элементы онлайновых корейско-американских сражений вызывают как минимум интерес. Оригинального здесь, как и в кампании, мало, зато концепция составлена из лучших компонентов Battlefield, Call of Duty и предыдущего творения разработчиков – Frontlines: Fuel of War. Знакомые с последним найдут принцип «мультика» близким: те же огромные открытые территории, похожие классы, тактически важные точки. Но при этом каркас существенно улучшен уже привычными для шутеров перками и финансовой системой Battlepoints.

За убийства и выполнение заданий игроки получают боевые очки, которые работают отдельно от опыта и сохраняются лишь на протяжении одного матча. На них можно купить особое оборудование, вызвать радиоуправляемый дрон или появиться на поле боя в транспорте. Техники не меньше, чем в Battlefield, и со временем раунды становятся все более напряженными, поскольку игроки зарабатывают очки и начинают заполнять карту джипами, БТРами, танками и вертолетами. Такие игрушки дают огромное преимущество, но и стоят немало очков. Зато игроки победнее могут за бесценок купить базуку и начать освобождать периметр от вражеского автопарка. В результате создается практически идеальный баланс между пешими солдатами и боевой техникой, подкрепленный ограничением количества покупаемых бонусов до двух на класс.

Если же кто-то входит в кураж и начинает валить всех и вся, он становится «приоритетной целью» для вражеской команды, и его расположение сообщается нескольким противникам. Чем больше у него убийств, тем выше его приоритет и тем больше недругов знают, где он находится. В такие моменты начинается неслабая игра в прятки, а выживание становится все более трудным, поскольку за голову цели дают немало очков, а размер награды увеличивается с каждым убийством.

Все это позволяет кардинально менять стиль геймплея в зависимости от выбранных настроек класса, делая игру на удивление разнообразной даже на фоне гигантов жанра. В чем же подвох? Вся эта гениальная, хоть и лишенная оригинальности концепция полностью разрушена отвратительным исполнением. Невнятная механика стрельбы, плохо настраиваемая чувствительность прицеливания, тотальное доминирование снайперов ввиду легкости использования винтовок и засилье читеров делают мультиплеер практически неиграбельным на данном этапе. Кроме того, плохая графика делает проблематичным обнаружение противников на дальних дистанциях, а из-за страшнейшей оптимизации игра тормозит даже на очень мощных машинах.

Вердикт

Homefront – распиаренный, но совершенно сырой продукт, который не дарит ничего нового жанру. Однако мультиплеер хранит в себе огромный потенциал, который, возможно, раскроется в паре-тройке крупных патчей, способных искоренить недостатки игры и тем самым превратить ее в мегахит. А пока ее следует избегать, как гнева северокорейских завоевателей.









Расставить точки над I

Dawn of War II наконец-то разжился stand-alone дополнением, исцелившим все болячки оригинала, вызывавшие зуд, жжение и насморк у особо придирчивых ценителей серии DoW и вселенной Warhammer 40000. Наши и без того не очень адекватные журналисты настолько обрадовались этому факту, что окончательно подверглись тлетворному влиянию *вархаммера головного мозга* и шизофрении. Убедись сам благодаря их рассказу о Retribution.

Жанр:
RTS

Разработчик:
Relic Entertainment

Издатель:
THQ

Системные требования:
Процессор: Core 2, Athlon X2 или лучше
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ с поддержкой шейдеров 3.0
5 ГБ на жестком диске

Посреди с любовью украшенного изувеченными трупами безымянного поля на выжженной Экстерминатусом планете Тифон сидит Sylar, космодесантник Хаоса. Он расстроен.

– Ну вот, я всех убил. Больше никого не осталось. А я еще хочу-у-у-у…

Неожиданно из-за камня выпрыгивает Fox, тоже космодесантник, но не Хаоса.

– А-ха-ха! Готовься к смерти, жалкий приспешник Сотоны!.. А, это ты…

Увидев, кто перед ним, он опускает цепной меч и впадает в депрессию.

– Ты что здесь делаешь?

– Ты разве не знал? Relic сваяли одну кампанию на все шесть играбельных в синглплеере рас. Ну, мелочи в заданиях, диалоги, мотивация и концовки, понятное дело, отличаются, но путь по планетам к сюжетному финишу для всех один и тот же. В целом, это немного раздражает, но не мешает, хотя такое положение вещей далековато от хваленой и обещанной суперреиграбельности.

Мимо, с веселым выражением паники и ужаса на лице, пробегает эльдар, скрываясь за поворотом.

– Н-да. Хорошо хоть избавили игроков от еретического затягивания игрового процесса, как в оригинале второго DoW, когда приходилось по сто раз отбивать вражеские посягательства на уже захваченную тобой планету.

– Хорошо? Ты ведь любишь, когда плохо, боль и муки!

– Я хаосит-извращенец. А на самом деле, когда больно и мучительно, – это наш выбор. Но тогда было просто скучно.

– А меня порадовала долгожданная развязка многих старых сюжетных ходов и поворотов, а также закрытие главного сценарного вопроса аж с первой части Dawn of War. Тем более что кампании (я) сейчас во многом действительно отличаются, и по атмосфере, и по сложности. Плюс, отдельное спасибо – разработчикам за возможность встретить старых знакомых…



– …и убить их. Кстати, а что это за картина кровью, инкрустация трупами? Вот это большое красное пятно по всему полю?

– Тираниды.

– А что с ними случилось?

– На них наткнулся сержант Имперской Гвардии.

– И что с ними в результате произошло?

– ВСЕ.

– Совсем все?

– А что еще может произойти, если тебя накрывает артиллерийским огнем?

– Логично. Вообще, я смотрю, в этот раз количество всяких ковровых бомбометаний, выжиганий, орбитальных бомбежек и артобстрелов зашкаливает. И глазам приятно, и сердце радуется, и геноцид получается развеселый.

Мимо тихо и аккуратно, разрушая все на своем пути и оглушая присутствующих страшным ревом мотора, проезжает упо-



мянутый выше сержант на долгожданном убертанке Baneblade.

– Мужики, вы тут эльдара не видели? Мы в догонялки играем.

– Он туда побежал.

– Спасибо! Направление северо-северо-восток, угол 15 градусов, наводись! Огонь!

БАБАХ!

– Так, вроде догнал, поеду, проверю.

Сержант уезжает.

– Вот всегда так – никакого такта, никакой тактики. Ни поговорить, не попытаться понять. Сразу в бой нужно ломиться, чтобы превратить врага в кровавые сопли… Что за люди…

– Ну не скажи. Раньше DoW II вообще был «Дьяблой» в мире Warhammer – знай себе бегай четырьмя героями в компании нескольких прихвостней, убивая всех, кося экспу и надрывая карманы от обилия лута. А сейчас и лута поменьше, и тактики побольше – герои в гордом одиночестве щеголяют. Хотя вместо них разрешают отправить в бой особых юнитов и наконец-то позволили в сингле закупать дополнительные отряды.

– Верно, лута меньше, но он и хуже. Какой-то несбалансированный, как твое питание, судя по сгнившей коже на лице. То выдают ну совсем нечестные игрушки, вооружив героя которыми можно расчистить карту в гордом одиночестве. Или, что чаще, совсем бесполезные штуки, которые в основном почему-то нельзя продать. Большое количество перков, доступных с каждым уровнем прокачки героев, тоже во всей своей многоликости отличаются завидной никчемностью и никомуненужностью.

– Но это ведь не мешает получать наслаждение от массовых убийств и хитрых маневров, верно?

– Не особо, но надо ведь понудеть. Мы же нудисты, все-таки…

Некоторое время герои молчат, оглядывая окрестности. Sylar задумчиво жует чью-то руку, и неожиданно с набитым ртом нарушает молчание.

– Какая же здесь все-таки красота! Посмотри, какой роскошный свет, какие тени, насколько ужасающе внимание к деталям прорисовки и декораций, и выстрелов, и юнитов, и их отхода в мир иной. Локации все до одной замечательно проработаны и отличаются между собой разнообразием пополам с оригинальностью – чего стоит гигантский космический



корабль, в чреве которого происходит пара сражений! Ты ведь не забыл эти прекрасные моменты? И погляди только на физику разрушений – Baneblade проехал, разломал стены, а они так красиво обрушились, ну как живые!

– О-о-о… Ты слышишь это?

– Да… что это?

– Это красота звука. Это гулкий кашель тяжелых болтеров, пение лазерных пушек, бравые крики солдат и хор предсмертных стонов. И все это все под благословленную Императором взрывоопасную смесь эпической оперы и бодрого металла…

На поле появляется маленький сморщенный орк по имени Rehctub, оглядывает своими маленькими тупыми глазами происходящее и немедленно получает между бровей пулю. Хаосит и десантник радостно смеются.

– Впрочем, ты мне тоже никогда не нравился…

С этими словами космодесантик стреляет в голову хаоситу из базуки, но не задевает мозг. Хаосит от удивления умирает. Немного походив по округе и попинав чью-то оторванную голову, сопровождая процесс криками: «Я – Рональдо!», спейсмарин впадает в депрессию, маразм и дохнет от старости. А что? Нас уже задолбали эти хэппи-энды!

Ультрамарин Fox и Sylar, один из Тысячи Сынов

Вердикт

Retribution – невероятно красивый, мрачный и сочный межгалактический учебник по превращению недругов в фарш. Больший уклон от слешера в тактику по сравнению с предыдущими частями, долгожданная новая раса и не менее долгожданная возможность поиграть в одиночную кампанию за кого-то кроме космодесантников (даже несмотря на почти полную идентичность сингплеерных путей) – это все освежило потихоньку засыхающую конфету. С учетом немного улучшенного мультиплеера и забойного кооперативного режима Last Stand, у Relic получился отличный хит, а не немного рахит, как перед этим. Retribution придется по вкусу и тактическим стратегам, и заядлым фантастам, и ценителям мясоразделывающих цехов, и, конечно же, Warhammer-зависимым. Кстати, по всем признакам следующей игрой серии станет Dawn of War III.











Как проучить дракона

DRAGON AGE II

Жанр:
RPG

Разработчик:
BioWare

Издатель:
Electronic Arts

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



PC | X360 | PS3

BioWare ни разу не пользовалась честно заработанной былыми заслугами возможностью сидеть на шее потребителей, свесив ноги и чувствуя себя при этом более чем уверенно. Но простит ли игровое комьюнити именитым разработчикам нечто, названное Dragon Age 2 и объявленное претендентом на лавры короля RPG? Лично мы готовы раскурить топор войны и закидать огород консолей непригодными для стройки кирпичами.

Король мертв

«Байовары», гении ролевых игр, отцы Knights of the Old Republic и Baldur's Gate, подарившие нам Dragon Age: Origins, шикарнейший проект в фэнтезийном сеттинге с ошеломляющим шармом и кучей кровищи, сели в лужу. Взорвав мир «Началом», труженики принялись в короткие сроки клепать победоносное продолжение. Подумать только: шикарная основа в лице оригинала, «прямые» руки у разработчиков, серьезный издатель – что может помешать успеху? Ответ прост: жадность и упор на приставки.

Дабы угодить консольщикам, которые плевались на жуткую хардкорность первой игры, разработчики провели ряд изменений, упростив в угоду ленивым домохозяйкам Америки все, что только было можно.



Хук слева, Хоук справа

События Dragon Age 2 происходят как параллельно, так и после рассказанной в Origins истории, причем повествование ведется вовсе не от лица главного героя, а устами некого гнома Варрика, повествующего о «Защитнике Киркволла». Как известно, на Ферелден напали порождения тьмы: в первой части нам как раз было поручено разгребать весь «сыр-Мор» и спасать королевство от нечисти. Задумывалось, что главный герой сиквела, Хоук, будет сыном Серого Стража из Origins, однако в итоге протагонист появляется уже во время Мора и пытается сбежать вместе со своей семьей в город Киркволл, по совместительству бывшую тюрьму.

Успешно удрав от порождений тьмы, наш герой обнаруживает, что рано радоваться: его брат погиб от скверны, а единственная родная кровинка в городе профукала семейное поместье и обитает в нищете. Хоуку ничего не остается, кроме как отправиться в рабство на год, дабы пробить себе и родичам пропуск в безопасное место.

Драконозавр упрощенный

При выборе пола и класса персонажа нас встречает совершенно стандартный набор – воин, маг и разбойник. В редакторе внешнего вида по



сравнению с первой частью ничего не изменилось: местами кажется, что некоторые настройки даже урезали. Хотя приятно то, что рожица, заданная по умолчанию, весьма симпатична, и менять ее не возникает никакого желания.

В первые минуты нас обучают главным аспектам боевки. По сути, механика осталась все та же – достаточно одного нажатия правой кнопки мыши и воин или разбойник мчится в гущу действий, а маг запускает фаерболы. Самым же главным новшеством игры стал более высокий темп сражений: по сравнению с первой частью, скорость махов мечами поднялась вдвое. Непосредственно анимация боев вызывает исключительно приятные эмоции – и элегантность воина с двуручником или разбойника с клинками восхищает, а чудеса, которые творит маг в пируэтах, вызывают слезу умиления. Но вот техническая часть…

Покрошив нужное количество врагов для поднятия уровня, мы открываем дерево навыков, также претерпевшее изменения, но далеко не в лучшую сторону. Количество умений снизилось раза в два: в наличии всего 5–6 ударов у воина и до десяти заклинаний у мага. А ведь в первой части под конец игры можно было выложить себе всю панель быстрого доступа полезными приемчиками! В голову сразу же приходят параллели с Mass Effect 2, который тоже пострадал в этом плане. К тому же, комбо теперь не играют почти никакой роли. Если на высоких уровнях сложности (да и на среднем тоже) в первой части без последовательного использования заклинаний просто нельзя было выжить, то здесь понятие «заморозить врага и разбить критическим ударом» просто отпадает. Потребности в этом нет, так как благодаря новой боевой системе воин с двуручным мечом спокойно крошит двух-трех противников, которые попадают под раздачу. И это при том, что дисбаланс в игре, естественно, соблюден: как всегда, маг раздает и очень даже больно, а воин, и уж тем более разбойник, на фоне колдуна смотрятся блекло, хотя польза от них очень даже ощутима – без «танка» в партии не обойтись.

Мало слов, много дел

Помимо зашкаливающего за пределы допустимого количества боев, игрока ждет невероятное количество квестов. BioWare держит планку качества – задания интересные, местами интригующие, и даже иногда заставляют переживать. Делать моральный выбор в ту или иную сторону приходится чуть ли не каждые пять минут, и порой это оказывается весьма нелегкой задачей. Но без ложки дегтя не обойтись, ведь, по

Prince



Оправдала ли игра мои ожидания? С лихвой.
Несмотря на более динамичную боевую систему и упрощенность некоторых моментов, перед нами достойный продолжатель оригинальной Dragon Age. Сюжет не поражает эпичностью, но это не мешает игре удерживать нас возле экрана часами. Отыгрыш роли великолепен, игрок постоянно влияет на течение сюжета и то, куда приведет нас это течение, зависит только от нас.

KONA: мнение о PS3-версии

Несмотря на то, что основной платформой для Dragon Age 2 все-таки является ПК, на PS3 игра смотрится очень неплохо. Геймплей сильно напоминает онлайновую MMORG, система переключения персонажей довольно удобная, однако к управлению нужно некоторое время привыкать: куча менюшек и круговорот камеры поначалу вызывали тошноту.
Если не знать о существовании Origins, игра может показаться вполне приемлемой – огорчает только унылая цветовая гамма, раздражающий акцент озвучки и внешний вид главного героя. Женский вариант еще ничего, но мужской – вызывает устойчивые ассоциации с царем Леонидом и каждый раз, когда он рвался в бой, я ожидала услышать победное «This is SPARTA!!!». Не услышала, расстроилась и передумала играть дальше.

BoVVeR



Как человек, больше чем фанатеющий от проектов BioWare, могу лишь сказать, что разочаровался в игре. Буквально за год известные разработчики покалечили два громких тайтла: Mafia 2 и Dragon Age2. И если первые сами виноваты, то во втором случае виноват, скорее всего, торопящий издатель. Нам предоставили работу дизайнеров и создателей диалогов, которые перерисовали Mass Effect 2 в Dragon Age 2.







сути, большая часть заданий с «письменного стола» сводится к убей-принеси-убей-всех-кого-не-убил.

Зато диалоги были кардинально переработаны: разработчики с первых дней ваяния DA2 заявили, что игра возьмет в этом плане многое от Mass Effect. Отныне вариантов ответа для продолжения диалоги только три – добрый, ухмылка и злой. Есть еще вариант «расспросить», который вмещает в себя до пяти вопросов. В принципе, «колесо» ответов перекочевало успешно, и вдобавок теперь нельзя ошибиться с тоном разговора: иконка с характером диалога всегда подсвечивается.

Еще одна горькая правда Киркволла в том, что он невероятно уныл. Улочки выдержаны в каком-то монотонном арабском стиле, торговцы на площадях стабильно машут герою руками и не удосуживаются выдать хоть одну-две реплики. Остальные обитатели заняты своими делами, то бишь, бессмысленным сотрясанием воздуха. Киркволл не живет жизнью, он пуст и скучен, а подземелья и окрестные территории – еще хуже. Мало того, что дизайн локаций беден и хромает на обе ноги, так еще и нас вынуждают путешествовать по одним и тем же пещерам, берегам и подвалам по нескольку раз подряд.

Сколоти богатство – грабь корованы

Немалых изменений претерпел инвентарь. Разработчики убрали возможность переодевать своих спутников и оставили им костюмчики по умолчанию – хорошо хоть кольца, амулеты и посаса соратникам можно менять на свое усмотрение. Помимо таких апгрейдов, также предусмотрены всяческие руны, которые можно сколотить у народных умельцев. Кроме того, если сделать особый презент своему спутнику, то персонаж получит уникальный бонус к броне.

Полет нормальный

Графически игра за два года далеко не убежала. Конечно, без танцев с бубнами и здесь не обошлось – как оказалось, сиквел не хочет показывать красивую картинку на операционной системе XP. Объясняется все тем, что для того, чтобы включить «высокие» и «очень высокие» настройки графики, нужно иметь поддержку DirectX 10 и 11. Конечно, это хорошо, ведь DA идет плавно и практически на любой современной конфигурации. Однако консолизация проекта все-таки нанесла удар по его пригожести: вскоре после релиза Dragon Age 2 был выпущен пакет высокодетализированных текстур, который разработчики не удосужились впихнуть в изначальную версию.

Зато звук вызывает только восторг. Тут BioWare вновь проявила себя с лучшей стороны и прекрасно озвучила персонажей, хотя, конечно, до харизматичности Морриган и Алистера из Origins им очень далеко.

Дмитрий [Raider] Акимов

Вердикт

Если бы Dragon Age 2 выпустила какая-то малоизвестная студия, то игру можно было бы считать успехом, но после гениального Origins такое творение воспринимается не иначе, как в штыки. Это яркая и эффектная игра с намеком на ролевку, но довольно проходная. Широта размаха сократилась до минимума – достаточно большое королевство превратилось в маленький городишко с двумя-тремя локациями сбоку, да еще и в угоду консолям упростили все, что только можно было: диалоги, инвентарь, боевую систему. Эпик фейл, дорогие друзья. Пока что единственный в истории BioWare.



Да будет цвет!

Пока ты уныло глядел в зимне-весеннюю серость за окном и кутался в плед, компания Blue Tongue Entertainment выплеснула в мир долгожданный сиквел пестрой игры de Blob.

PS3 | X360 | Wii

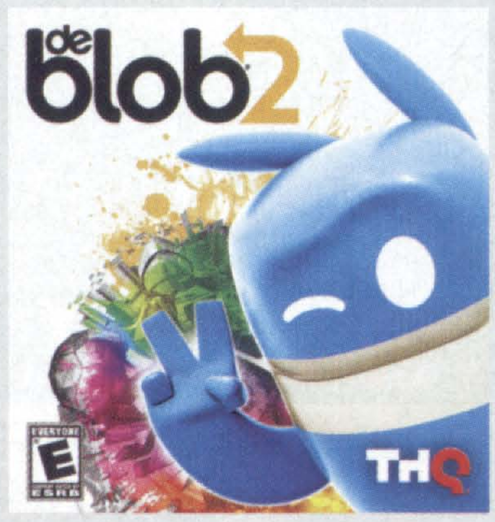
de blob 2

Жанр:
Puzzle\platformer

Разработчик:
Blue Tongue Entertainment

Издатель:
THQ





Просто добавь воды

Блоб – капелька чистой воды, что-то вроде нашего Капитошки, и он – герой города Хрома, который неустанно пытается захватить страшный монохромный злодей Товарищ Черный. Этот вредный, но довольно симпатичный малыш, ненавидит все яркое, красочное и жизнеутверждающее. Он – маленький Гитлер в каске, пытающийся поработить и обесцветить всех жителей Хрома. К счастью, «Цветной андеграунд» – небольшая компашка из разноцветных революционеров во главе с Блобом – пытается освободить захваченных товарищей и заново раскрасить Хром.

Раскрась-ка

Выглядит процесс так: яркий шарик носится по городу, разливая краску везде, куда может дотянуться. А дотягивается он всюду довольно легко – прыжки на огромную высоту, всяческие кульбиты с пружинящих платформ и стрельба краской на дальние расстояния – весь этот аттракцион управляется максимально просто, не требуя от игрока каких-то особых усилий.

Источниками красок служат фонтаны, озерца и снующие по улицам роботы, которые вытянули цвета из окружающих домов. Опасаться нужно воинов Товарища Черного, которые обесцвечивают Блоба или даже заряжают его чернилами – в таком случае нужно как можно быстрее найти фонтан с чистой водой, чтобы не испортить свежую покраску.

Первая часть de Blob страдала однообразием: даже квесты были однотипными и отличались только ограничениями по времени или цвету. Пытаясь развлечь публику, в сиквеле разработчики приоткрыли ранее недоступные локации – внутренности домов и катакомб. Там Блоб переходит из мира 3D в двухмерность, расплющивает негодяев и расцвечивает внутренние коридоры, открывая тем самым новые уровни и зарабатывая очки опыта.

Игровой процесс сопровождается веселой музыкой, которая абсолютно ненавязчива и постоянно сменяется в зависимости от цвета, в который окрашен персонаж. Каждая разноцветная улица города звучит тоже по-разному, в одну мелодию сливаются джаз, блюз, соул…

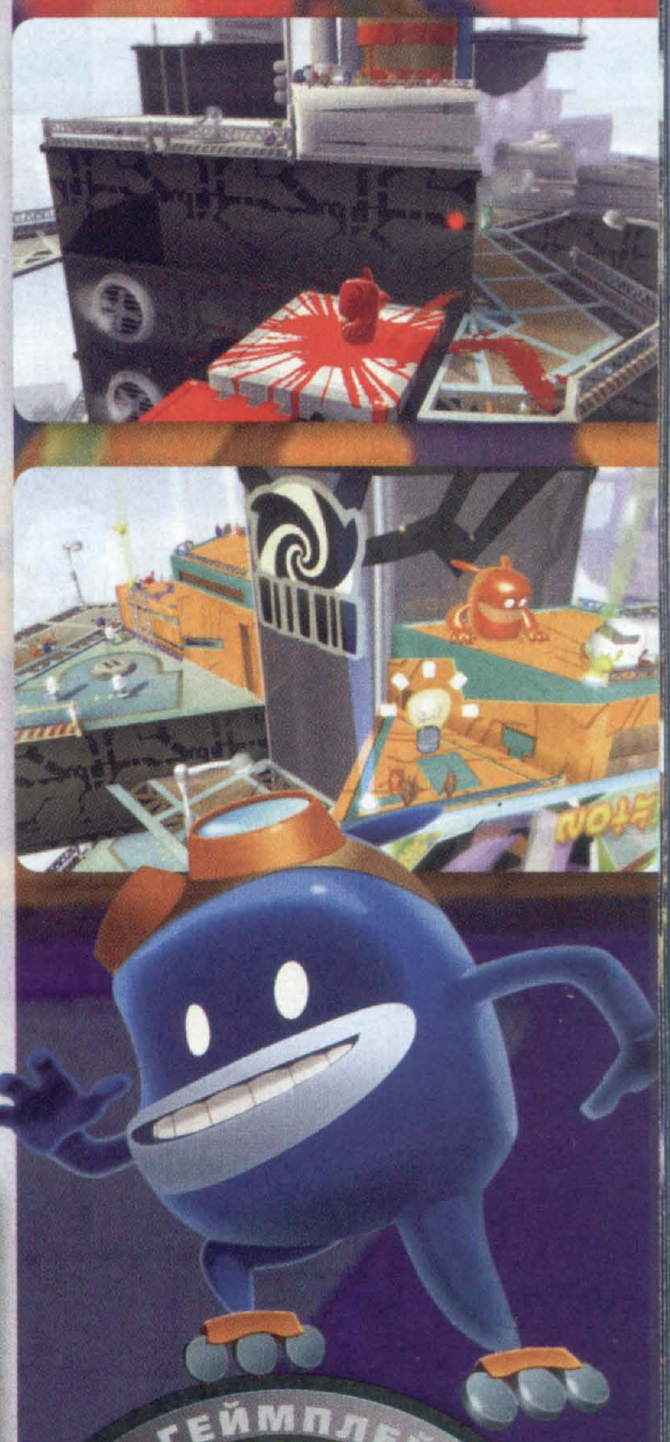
Палитра «Ассорти»

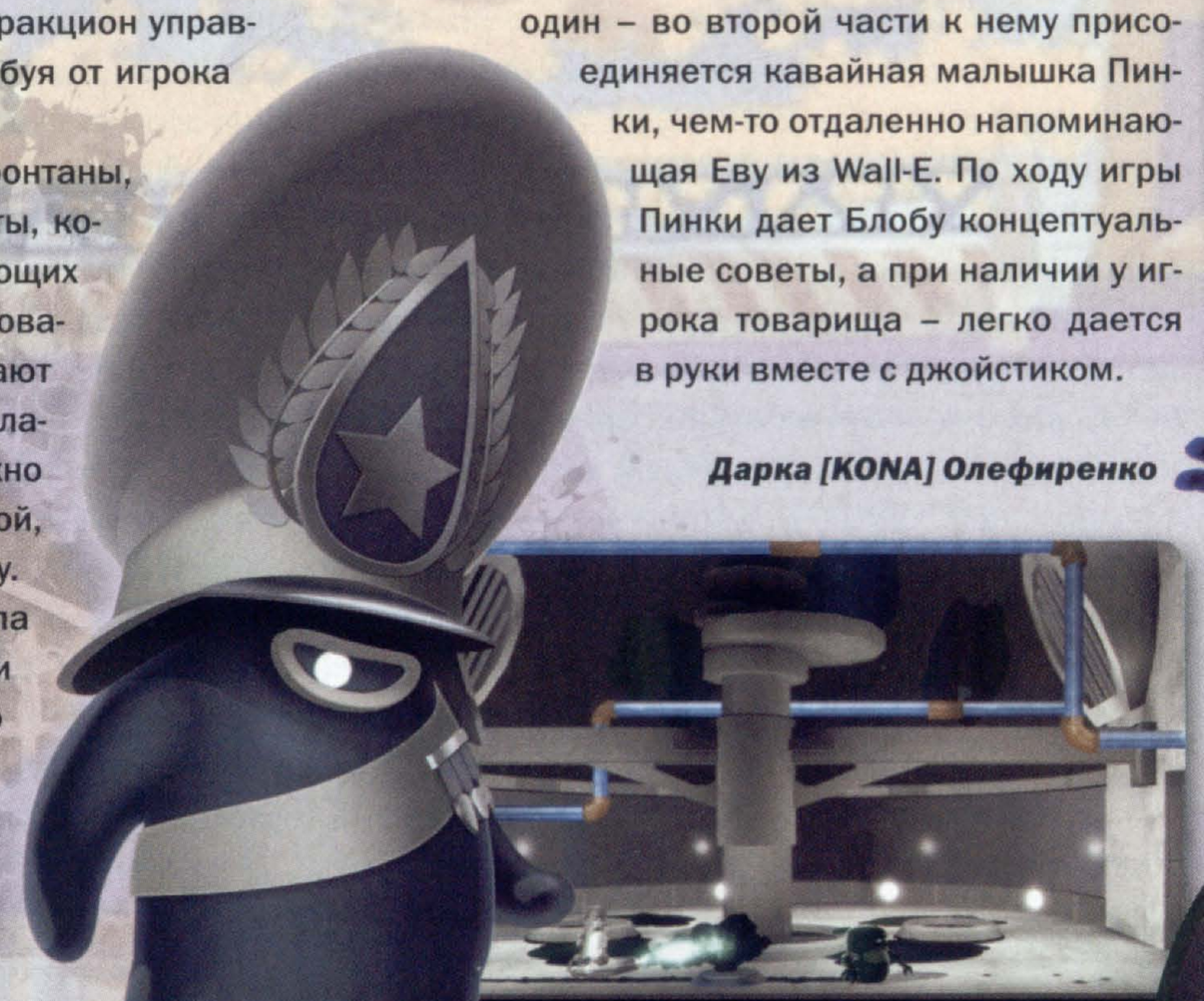
Гамма оттенков в игре радужная: присутствуют все цвета, кроме синего – его заменили на шоколадный, появляющийся при неправильном смешивании красок. Я сказала «смешивании»? Именно так, цвета не появляются сами по себе, их нужно создавать. Придется припомнить то, чему учили в школе на уроках рисования, или, в крайнем случае, спросить у дяди Гугла: какие краски нужно смешать, чтобы получить оранжевый? А зеленый?

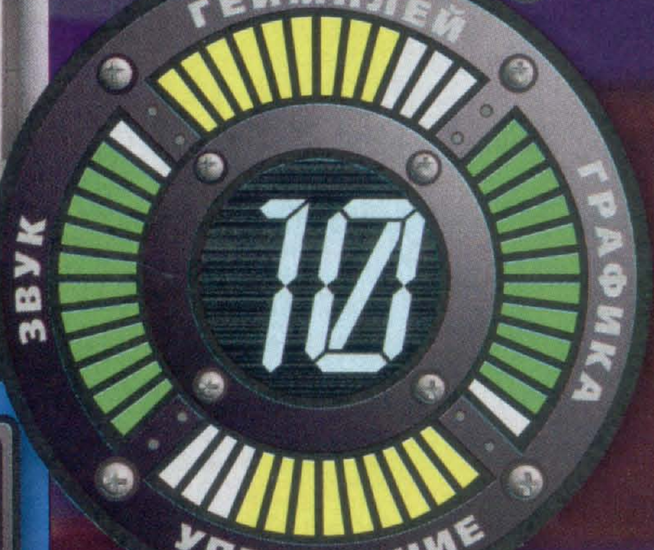
В общем, основной и несомненный плюс игры – красочность. После работы Блоба улицы Хрома выглядят как фантазия ЛСД-шника: мало того, что листва на деревьях становится розовой, на стенах везде расцветает граффити, а дома пестрят всеми возможными оттенками, меняется не только внешний вид, но и содержание – тюрьмы, радиостанции и казармы превращаются в кинотеатры, океанариумы и прочие увеселительные заведения.

Как настоящий герой, Блоб не может работать один – во второй части к нему присоединяется кавайная малышка Пинки, чем-то отдаленно напоминающая Еву из Wall-E. По ходу игры Пинки дает Блобу концептуальные советы, а при наличии у игрока товарища – легко дается в руки вместе с джойстиком.

Дарка [KONA] Олефиренко

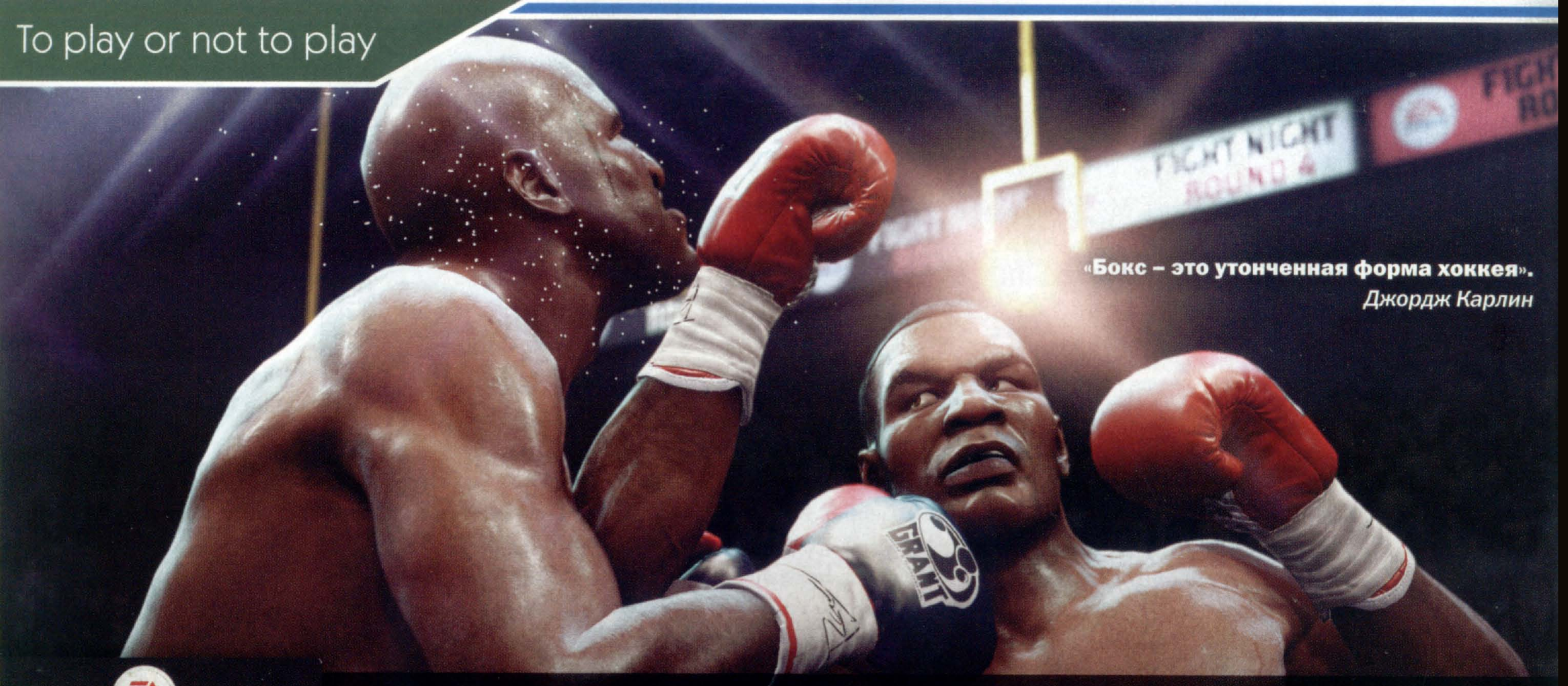






Вердикт

Несмотря на легкий привкус однообразия, красочный de Blob 2 отлично подходит для отвлечения от унылых мыслей и разбавления сложных мозгонапрягающих аркад или ролевух.



«Бокс – это утонченная форма хоккея».
Джордж Карлин

EA SPORTS FIGHT NIGHT CHAMPION

PS3 | X360

Жанр:
Fighting simulator

Разработчик:
EA Canada

Издатель:
EA Sports



Урокки Бальбоа

Если ты никогда не любил спортивно симулирующие файтинги, самое время начать это делать. Не ради спортивного интереса, а исключительно потому, что пятая часть известной серии Fight Night с изуверским вниманием относится к ландшафтному дизайну лиц боксеров во время боя, позволяя тебе развить в себе таланты пластического хирурга и стоматолога.

Знай врага в лицо, бей его туда же

Больше всего в обсуждении Fight Night Champion и критики, и игроки, и создатели чесали языками на тему роскошной местной графики. Что ж, EA Canada обещание сдержали: картинка у них выдалась чудесная, и едва удается удержаться от нецензурных комплиментов в ее адрес. Персонажи выглядят умопомрачительно – они не просто узнаваемы, а пугающе реалистичны. Конечно, до впечатлений, будто ты смотришь бокс по ТВ еще далековато, но все же возможность отличить Виталия Кличко от его брата – это уже что-то.

Кстати, все верно: наши национальные сокровища присутствуют в Fight Night Champion, и хотя бы благодаря этой игре мы наконец-то сможем узнать, чем закончится поединок Виталия против Владимира. Печально, что создатели «забыли» включить в список боксеров Костю Цзю – это был бы очень колоритный персонаж. Зато есть другие известные лицевые хирурги-мануальщики: Майк Тайсон, Мухаммед Али, Тим Брэдли, Томми Моррисон, Ленокс Льюис и еще около 50 звезд профессионального бокса. Все они имеют свои слабые и сильные стороны, собственную тактику боя, а на ринге выглядят довольно правдоподобно. А учет в игре реального роста и веса спортсменов заставляет мечтать о присутствии в шестой части Fight Night Николая Валуева.

Мордоboy

Главный минус всех файтингов – однообразность и отсутствие сюжета – наконец-то устранены. Хочешь драмы – играй в Champion Mode за талантливого начинающего боксера Андрюху Бишопа (Andre Bishop). Этот темнокожий сорванец явно перешел кому-то дорогу, потому что начинает персонаж свою кампанию с завоевания титула чемпиона по получению тумаков в тюрьме.

В жестоких и кровавых поединках (никаких перчаток!) Андре покажет всем местным зекам, кто тут рамсы попутал, и наконец-то выберется сначала на аматорский, а потом и на профессиональный ринг. Процесс сопровождается красочными видеовставками, спорами с тренером, борьбой за титулы и общением с грудастой красоткой Меган, разнообразя и внося свежесть в традиционное «надавай им всем по лицу».

Прежде чем Андре станет звездой профессионального бокса, ему предстоит многому научиться, для чего с каждым боем можно повышать определенные характеристики протеже. Немалое значение имеют и тренировки – без них любой более-менее опытный противник отправит тебя в глубокий нокдаун раньше, чем ты успеешь перевести на латынь эту статью.

Бокс, но не икс

Второй по значению режим Fight Now – привычный для файтингов спарринг «игрок vs игрок» или «игрок vs ИИ». Вот тут есть, где развернуться: команда из полсотни гладиаторов ринга с уже готовым набором характеристик, цветом трусов и спонсором готовы под твоим чутким руководством

Старая коробка

Бокс, наравне с убеганием от саблезубой утки и киберспортом, – один из старейших видов социальных игр. Самые ранние свидетельства подобных состязаний запечатлены еще на шумерских, египетских и минойских рельефах, а турниры по кулачным боям, напоминающим бокс, проходили еще в Древней Греции. По-настоящему этот вид мордобоя стал спортивным единоборством в 688 году до н. э., когда кулачные бои были впервые включены в программу античных Олимпийских игр. А современный бокс зародился в Англии в начале XVIII века.



заняться изуверским макияжем соперника. Правда, у того есть шанс сделать то же самое с твоим подопечным, ведь сражаться придется тоже с профессионалами, и поэтому кроме вкрадчивого нажимания на кнопки тут уже в ход идет тактика, расчет времени и умелое управление персонажем.

Для индивидуалистов или тех, кто собирается сражаться в сети, существует Legacy mode – режим, где ты самостоятельно создаешь бойца и начинаешь с нуля. На удивление хорош редактор боксера – настроить по своему усмотрению можно все: от татуировок до волос на груди. Карабкаться по карьерной лестнице придется долго, а тренер-эгоист плевать хотел на твой уровень: будет постоянно предлагать противников, по характеристикам заметно превосходящих твоего питомца. Тут уж ничего не поделаешь, а тренировки и топтание на одном месте (то есть, проведение большого количества боев на одном уровне) помогут повысить характеристики и не ударить лицом в ринг на серьезном матче.

Простые движенья

В пиар-кампании игры отдельный трейлер был посвящен нововведению – системе управления Full-Spectrum Punch Control. Такое вычурное название означает, что ты можешь наносить удары с помощью стика. Правда, удобство сомнительное: круговые движения стиком на первых порах превращают бой в бессмысленное месиво, но возможность наносить несколько ударов подряд за короткое время и не натирать мозоли на пальцах все-таки подкупает. К тому же, с привыканием начинаешь понимать, что стики дают ударам точность, которая столь важна в боксе. Хотя ничто не мешает тебе по старинке вешать фигурных при помощи кнопок.

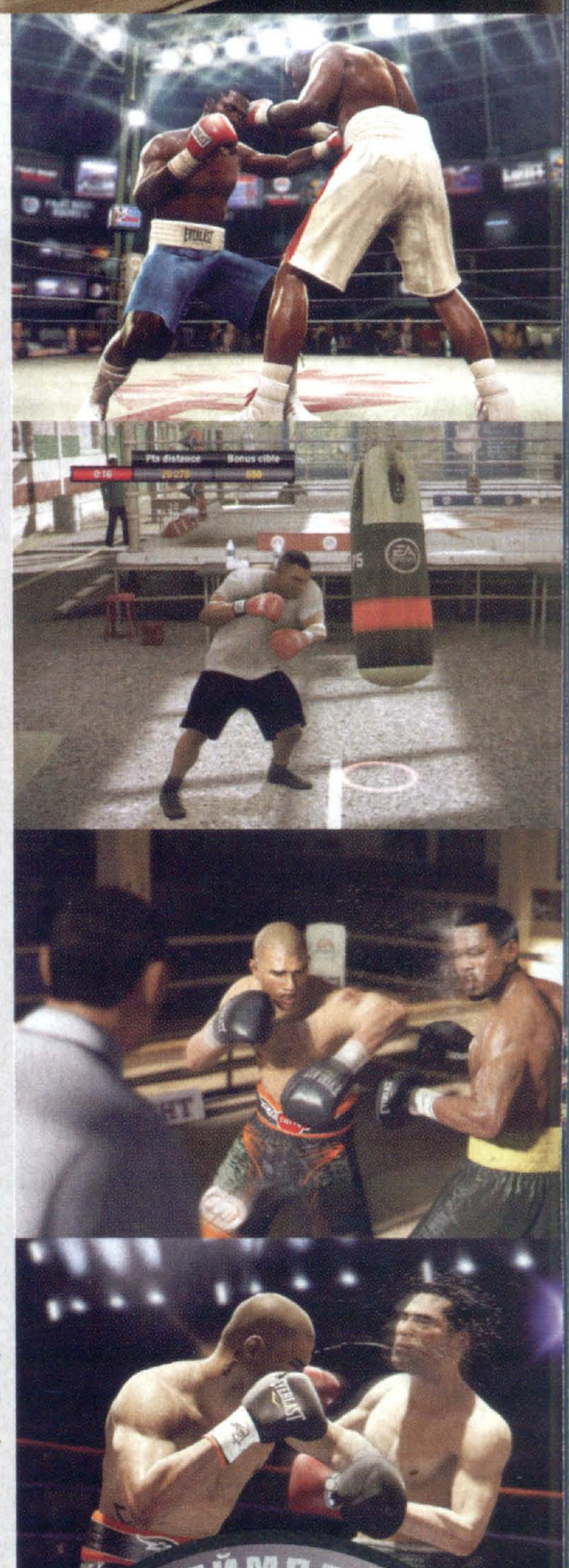
Пятая часть FN отличается приятной и реалистичной визуализацией геймплея – персонажи двигаются плавно, но в то же время резво, тумаки выглядят правдоподобно, блоки не всегда спасают, а удары часто проходят вскользь. Кроме целостности организма, боец еще, по идее, должен заботиться о выносливости, которая у противника под руководством препротивного машинного разума всегда восстанавливается куда быстрее, в считанные секунды. Пару раз пытаясь «забегать» оппонента, я активно нарезала круги по рингу и уклонялась от ударов, в итоге мой персонаж выдохся, а противник был бодр и весел.

А вот такая важная штука как блок оказалась совершенно невразумительной. FNC ему отведена только одна кнопка и, фактически, это автоблок «все включено». Если в прошлых играх серии можно было выборочно защищать верх или низ, то в пятой части персонаж сам закрывается от ударов. С одной стороны – меньше мороки, с другой – защита часто не срабатывает, и пока боксер сводит руки, успевает пропустить удар.

Красота налицо

Бокс немного отличается от соревнований по щекотке: во втором виде спорта отсутствуют такие важные составляющие первого, как рассечения, синяки, выбитые зубы, капающий пот и налитые кровью глаза. Помня об этом, EA Canada реализовали новую брутально-реалистичную систему повреждений, мгновенно отображающую в замедленном действии, какие декоративные изменения мощным ударом были внесены в лицо оппонента. Из-за этого игра, кстати, получила взрослый рейтинг 17+. Правда, тут закрался один недостаток: игра подвисает во время slo-mo красивого удара, запускающего в полет кровь, зубы и сопли. Самые яркие сцены, кстати, можно записать на видео и потом пересматривать.

Kona-sama

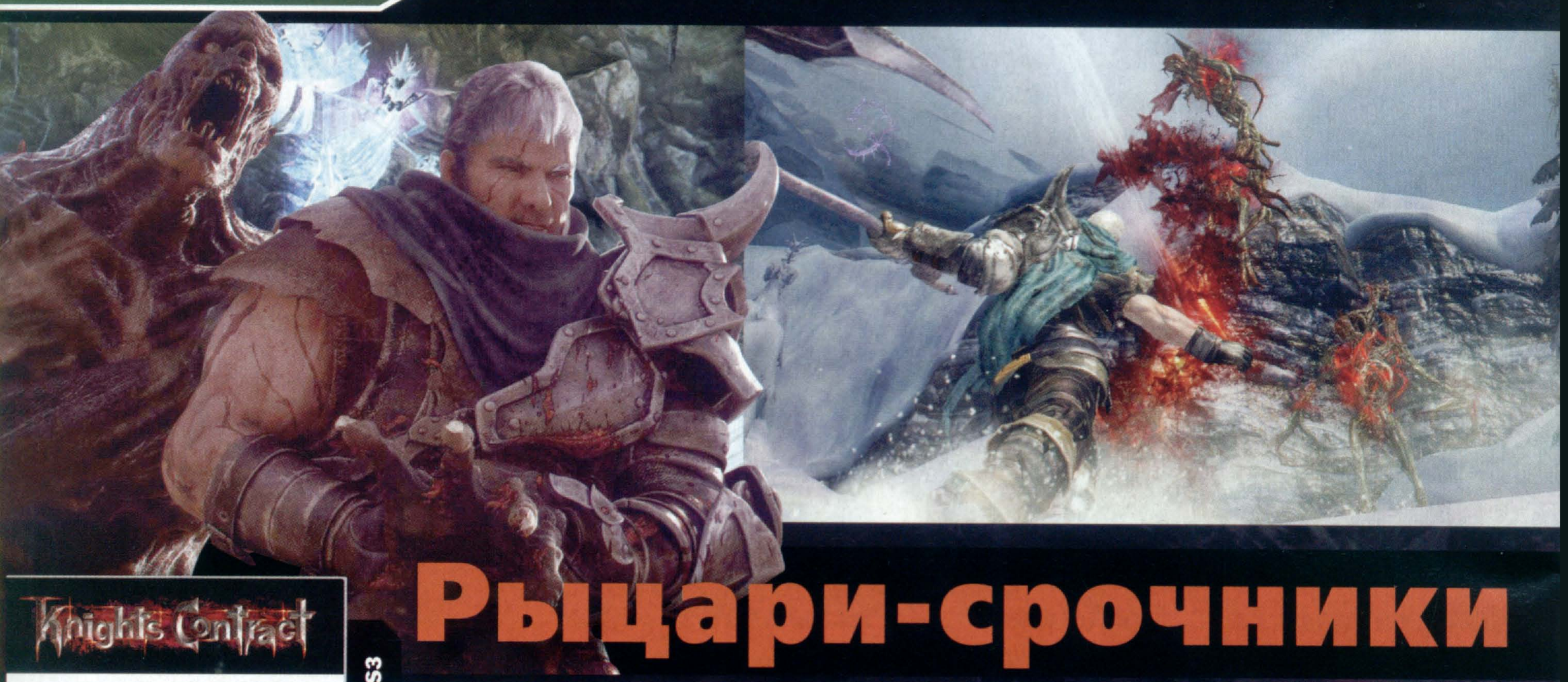


Вердикт

FNC действительно хорош: новаторская для спортивных симуляторов «жизненная история» бойца, качественная графика, более-менее реалистичная картинка и несложное управление делают из пятой части серии Fight Night зрелищный и увлекательный файтинг, особенно для любителей бокса. Тем не менее, игре явно есть, куда расти.







Рыцари-срочники

Knights Contract

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Game Republic

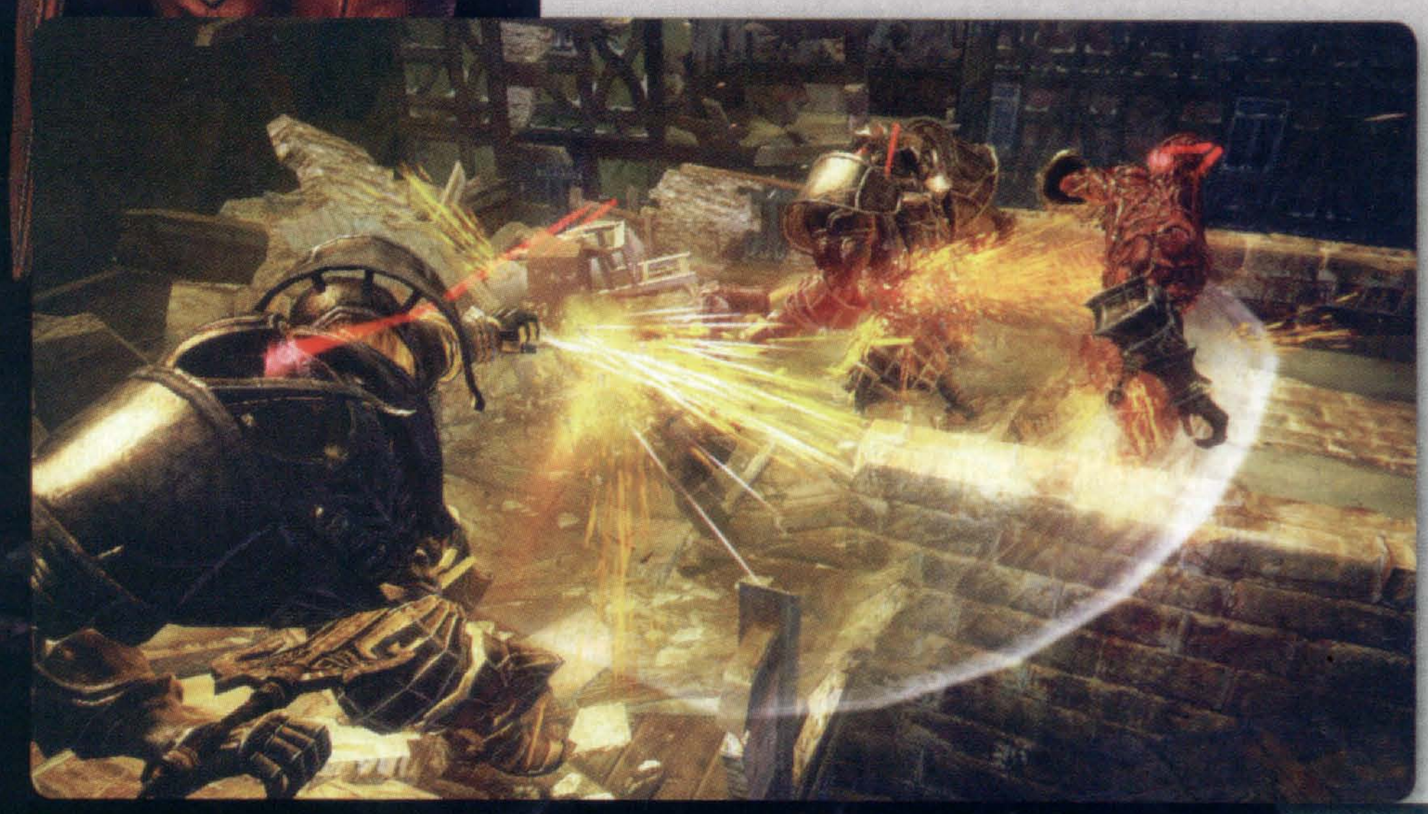
Издатель:
Namco Bandai

X360 | PS3

Выпустив Enslaved, Majin & the Forsaken Kingdom, а теперь и Knights Contract, Namco Bandai, судя по всему, всерьез взялась за создание нового фетиша. Его основными отличительными чертами можно считать экшны от третьего лица, в которых особое внимание уделяется сюжету, намертво связывающему игроков с персонажем-союзником под контролем искусственного интеллекта. К сожалению, то, что когда-то казалось интересной и оригинальной идеей, в этом случае выродилось в совершенно неотесанную игру, хотя Game Republic и попытались сделать ее хорошей.

Добро пожаловать на шабаш

Сюжет является, пожалуй, самой привлекательной особенностью обозреваемой поделки, и что самое главное, чем дальше игрок продвигается, тем интереснее становится сценарий. Главный герой Knights Contract – в прошлом популярный среди толпы палач Генрих, которому судьба преподнесла чудесный подарок – ему поручили обезглавить сразу несколько ведьм, в результате чего не обошлось без предсмертного проклятия. Гретхен – последняя ведьма, которую казнил Генрих, сделала его бессмертным (о какой ужас!!!). Спустя 100 лет постоянных скитаний в безуспешных поисках суицида, Генрих обнаруживает, что Гретхен воскресла, обрела новую человеческую оболочку, а также новые проблемы. В обмен на снятие своего проклятия, ведьма просит составить ей компанию на пути к ее цели – уничтожению остальных воскресших ведьм. Конечно же, это только общий синопсис: на самом деле по мере прохождения Knights Contract повествует довольно глубокую и интересную историю, в которой имеют место разного рода предательства, грехи прошлого и тому подобные разности.



Убейте его кто-нибудь!

Из-за проклятья, прорубываясь через толпы врагов в лучших традициях Devil May Cry, Генрих не может умереть. Но, в тоже время, не является полностью неуязвимым – агрессивно настроенные супостаты могут без особых проблем разорвать его на части, правда это останавливает персонажа лишь на несколько секунд, после чего он в лучших христианских традициях воскресает. Основная загвоздка Knights Contract заключается в том, что в отличие от Генриха, его постоянная ИИ-спутница Гретхен смертна, хоть в теории и является могущественной ведьмой. Поэтому главной задачей игрока на протяжении всего прохождения является спасение, а в некоторых случаях просто таки вырывание ведьмы из лап смерти. Во многом по той причине, что увлекшись продумыванием сюжетной составляющей игры, девелоперы совершенно забыли о разработке искусственного интеллекта боевой подруги. Несмотря на практически полное отсутствие убивательных навыков, она так и норовит в пылу сражения ворваться в самый эпицентр раздавания люлей.





Похожие игры:
Enslaved: Odyssey to the West,
Majin and the Forsaken Kingdom,
Prince of Persia (2008),
Ratchet and Clank,
Beyond Good and Evil

Хотя, бесполезной Гретхен назвать тоже нельзя – после сделки с ведьмой в дополнение к своему верному и безотказному другу – гигантскому топору – Генрих получает возможность использовать магические навыки. На выбор игроку предоставляется множество разнообразных и довольно забавных заклинаний вроде огромного булыжника, сваливающегося вражине прямиком на голову. Эти заклинания, конечно же, открываются и прокачиваются по мере продвижения по игре. Вдогонку протагонист получает собственный набор дополнительных боевых навыков, которые заметно повышают наносимый им урон. К примеру, Генрих, на краткий отрезок времени может превращаться в берсеркера – игра переходит в slo-mo, а сила от ударов секирой палача не оставляет нечисти ни единого шанса. Благодаря таким дополнениям к боевой системе, перед игроками открывается целый кладезь разнообразных вариантов комбо-атак. В первые несколько часов уничтожение всего, что движется, при помощи магических способностей персонажей, а также незабываемой гигантской секиры Генриха, доставляет массу удовольствия. Только вот спустя эти несколько часов, монотонное долбление по кнопкам геймпада начинает надоедать.

Худо Босс

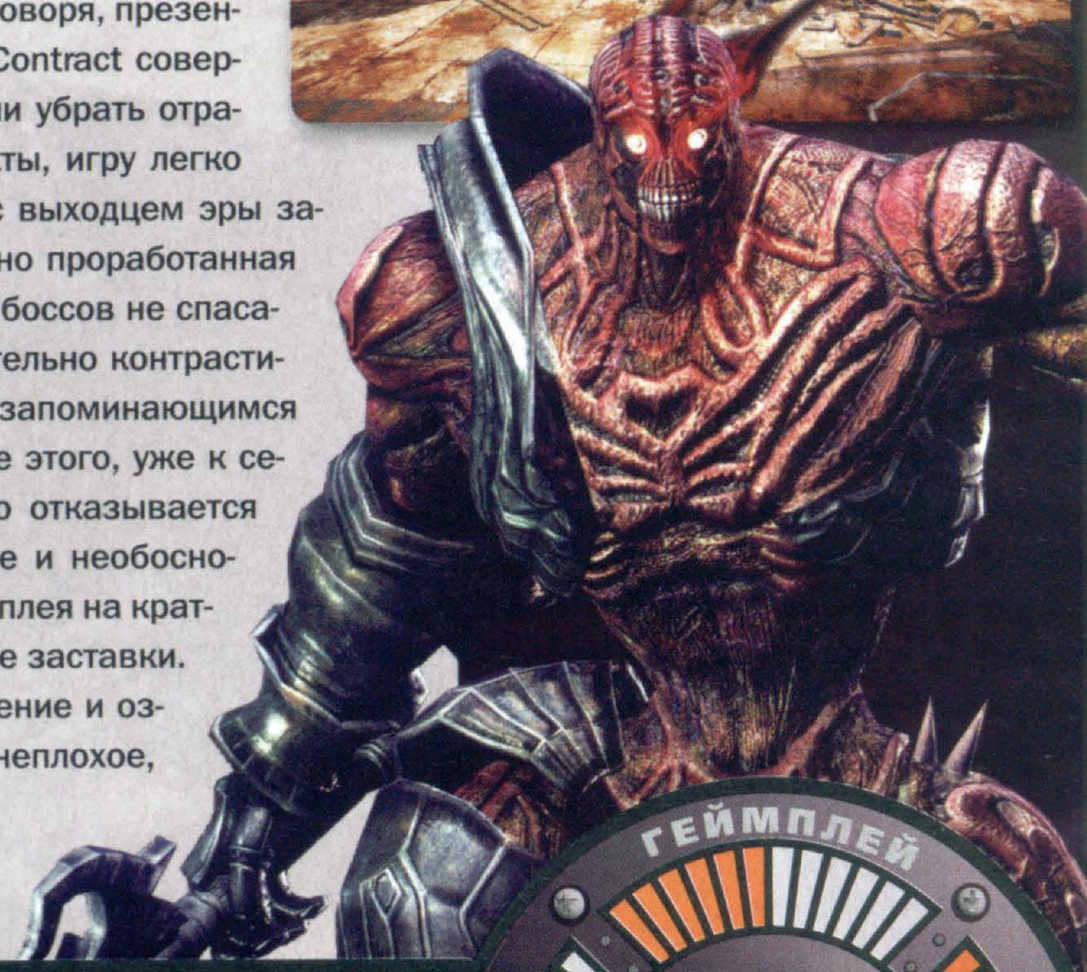
Отдельного упоминания стоят поединки с боссами – в отличие от других игр, сытное изобилие сверхнегодяев в Knights Contract вызывает разве что сожаление. Все главари представлены нехорошими ведьмами, практикующими превращение в различных чудовищ. Во время таких битв камера, и так не страдающая адекватностью, закрепляется на боссах. В результате огромные монстры просто не влезают в кадр, а вместе с ними время от времени главный герой с соратницей тоже выпадают из поля зрения игрока. С этим можно было бы смириться, если бы каждый босс-батл не протекал по одной и той же схеме – сначала игроку нужно опустошить несколько полосок жизни чудовища, после чего наступает кульминация: цикл невероятно жалких и дешевых интерактивных сцен. Вовремя отреагировать на них с первого раза очень непросто: для достижения успеха по очереди нужно нажимать не меньше четырех кнопок, а также вертеть стиками. Одна ошибка и босс регенерирует часть своей энергии, так что все нужно начинать сначала. К счастью, в плане внешности чудовища выглядят не так кисло, как процесс их уничтожения.



Девелоперы-срочники

Откровенно и мягко говоря, презентационная часть Knights Contract совершенно не впечатляет. Если убрать отражения и световые эффекты, игру легко можно было бы спутать с выходцем эры заката PlayStation 2. Отменно проработанная внешность персонажей и боссов не спасает ситуацию, хотя и разительно контрастирует со смазанным и незапоминающимся дизайном локаций. Кроме этого, уже к середине игры мозг просто отказывается воспринимать постоянные и необоснованные прерывания геймплея на кратковременные и невнятные заставки. Музыкальное сопровождение и озвучивание персонажей неплохое, но слишком стандартное.

Дмитрий Мамчур



Вердикт

Казалось бы, Knights Contract является лишь отрыжкой современной игровой индустрии, призванной закинуть несколько лишних юаней в прожорливую глотку Namco Bandai. Но в тоже время, интересный сюжет и неплохая, хоть и простая боевая система в паре с хорошим дизайном персонажей и боссов, чем-то подкупают. Knights Contract – как ее антагонисты: на первый взгляд это привлекательные женщины, которые внезапно превращаются в гигантских, гротескных монстров.

AlexGame.ru Epidemz.net







Фантастическая четверка

Yakuza 4

PS3

Жанр: Action

Разработчик:
CS1 Team

Издатель:
SEGA



В самый разгар невеселых событий в Японии на золото вышла Yakuza 4. Учитывая, что матушка-природа еще не успокоилась, и путешествие в эту страну рискованно, эта игра, по крайней мере, ближайшие пару месяцев станет единственным способом прочувствовать атмосферу Токио и побродить по великолепному городу. Разумеется, убив во время экскурсии массу криминальных авторитетов.

И снова о драконах...

Японцы – большие любители намеков и полутонов: игра в оригинале называется 龍が如く – Ryu ga gotoku («Похожий на дракона»). Но так как понять, кто и почему там похож на дракона можно только лишь хорошенько разобравшись в сюжете, игре дали второе, «европейское», имя – «Якудза». Это линейный action с сильным вкраплением sandbox – кроме основной сюжетной линии можно периодически «отвлекаться» на побочные квесты или мини-игры, которых в «Якудзе 4» больше двадцати.

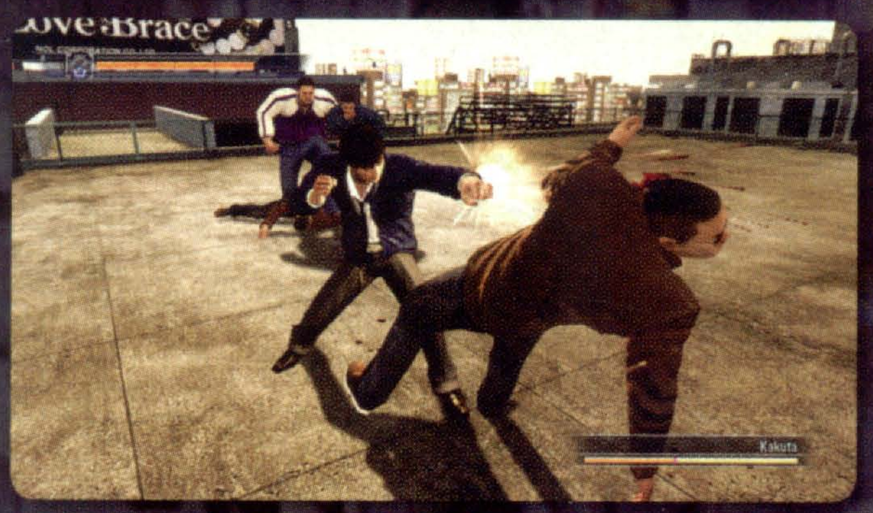
Несмотря на заявления создателя серии Тошихиро Нагоши о том, что игра не будет продолжением Yakuza 3, четвертая часть все-таки полностью повторяет традиции третьей (что даже немного скучно). Вновь под наш контроль отдают сурового банзая Кадзуму Кириу, без вмешательства которого никак не может быть восстановлена справедливость. Однако у него появились «конкуренты» – в квадриквеле нам предлагают поиграть за четверых игровых персонажей поочередно: игра разбита на части, в каждой из которых рассказывается история одного из героев. Разумеется, в результате их судьбы переплетаются, а действия вызывают резонанс в чужой истории, так что, решая свои собственные проблемы, в итоге они сойдутся на одной общей.



Я свободен, словно тигр в бамбуковой роще

Четвертая часть Yakuza разжилась новыми локациями: подземкой, крышами и боковыми улицами. Как и в третьей Якудзе, в любой момент можно прервать исследование основной сюжетной линии и зайти «на огонек» в один из магазинов или казино, поиграть в дартс, покер, боулинг или получить эротический массаж. Кроме основного задания существует много побочных, служащих дополнительными источниками очков опыта. Квесты варьируются от вполне адекватных до совсем уж сумасшедших, вроде найти каппу – японского демона-водяного. Основной опыт (и деньги) персонаж получает в уличных драках, которые случаются буквально на каждом шагу: невозможно пройти и квартала, чтобы к тебе не привязался очередной забияка. Правда, после того, как сломаешь пару челюстей, бандиты вдруг начинают трусливо пятиться назад, однако настоящие мужчины (коими являются все четверо главных героев) всегда дово-







дят дело до конца, не давая побитым и униженным противникам уползать восвояси живыми.

Обидел пацана...

Самое лучшее в «Якудзе» – это смачные бои, которые могут потягаться по зрелищности даже с лидерами жанра «файтинг». Прелесть в том, что каждый герой имеет кучу разнообразных специальных ударов, а для эффектности используются и предметы окружающей среды: велосипеды, байки, мусорные баки, палки и прочее. Настоящее эстетическое удовольствие можно получить, наблюдая, как персонаж сбрасывает негодяя с крыши, размазывает его лицо по стене или ломает череп ударом ноги в голову. На рубашках противников видны кровавые потеки, из сломанных носов фонтаном хлещет кровь, а лица распухают от гематом и синяков. Отсюда и запрещающее «18+»: неимоверная жестокость и кровавость здесь придется по вкусу даже наиболее эстетствующим гурманам. Причем нет ничего сложного в том, чтобы провести интересную атаку, – стоит лишь подойти к стене, и протагонист уже сам ухватит чью-то голову и с хрустом вомнет ее в бетон.

KONA



Четыре мушкетера



Главным героем игры по-прежнему является **Кадзума Кириу** (что не удивительно, ведь его фамилия дословно означает «первый жеребец»), серьезный мужчина с татуировкой на спине. Собственно, из-за нее его и прозвали Драконом семьи Доджима. Основные атаки Кириу проводит ногами и вообще он очень хорош в рукопашном бою, так что непонятно, на что надеялись несчастные, решившие встать на пути у Дракона. Говорит Кадзума, традиционно, суровым голосом Такайи Куроды, знаменитого актера и сейю (Wolf`s Rain, Gintama, Durarara!, One Piece).



Масайоши Танимура – пожалуй, наиболее привлекательный персонаж игры. 29-летний красавчик, он считается продажным копом и гулякой, любителем поиграть в азартные игры. Но, конечно же, не все так просто: деньги, полученные «грязным» путем, Танимура тратит на содержание азиатских детей-сирот (Мы в редакции заплакали на этом моменте. – **прим. глав. ред.**). Парень одержим идеей, отыскать убийцу отца – явно якудзу – и вообще отомстить как можно большему числу людей. Масайоши всегда не прочь подраться, а его коньком является кулачный бой. Озвучивает плохого-хорошего полицейского известный японский актер и любимец девушек Хироки Наримия.

Любвеобильный парень **Акияма Шун** впервые появляется в истории «Якудзы» как бездомный, собирающий деньги, которые разлетелись по окрестностям из взорванной в предыдущей части игры высотки «Миллениум». Сейчас он – человек богатый, владелец компании «Скай Финанс» и кабаре «Элиза», так что все несчастья, настигающие Акияму, происходят, конечно же, из-за денег. То великолепная Лили просит одолжить ей сто миллионов иен, то вор прокрадывается в кабинет Шуна и крадет эти самые сто миллионов – финансы у красавца, в общем-то, не задерживаются.



Играть за Акияму довольно приятно: он любит взаимодействие с окружающей средой и с удовольствием лупит противников головами об асфальт, стены, а иногда даже втыкает им, извините, в запасной выход инородные предметы. Из всех персонажей Шун, пожалуй, самый позитивный: в караоке-баре он отлично поет дуэтом, особенно со своей секретаршей, толстушкой Ханой-тян, которую озвучивает Ая Хирано (Lucky Star, Melancholy of Haruhi Sudzumia, Death Note). Самому же Шуна Акияму голос дарит эксцентричный сейю Ямадера Коичи, знакомый тебе по «Паприка», «Ковбой Бибоп», «Евангелион» и «Гинтама».



И последний (но не по значению) – **Тайга Саедзима**. Нет, это не кавайная маленькая девочка с битой в руках, Тайга – довольно грубый и жестокий парень, приговоренный к смертной казни за убийство 18 членов клана Сеива. Бывший якудза, он сбежал из тюрьмы за несколько дней до приведения приговора в действие. Его спину, как уже можно было догадаться, украшает татуировка оскаленного тигра.

Вердикт

Yakuza 4 создана для всех, кто интересуется сюжетными экшнами с красочными боями, мини-добавками и качественной озвучкой. Но соблюдай осторожность: игра ориентирована в первую очередь на внутренний японский рынок, и не каждому украинскому геймеру будет интересно вникать в подробности криминальной жизни Токио, пускай, и очень атмосферные.





Факел тебе в руки

Жанр:
Action RPG

Разработчик:
Runic Games

Издатель:
Perfect World

Дата выхода:
июль 2011 года

PC

Первую часть «клона Diablo от создателей Diablo» публика встретила довольно тепло. Еще бы, ведь любителей Hack&Slash RPG разработчики особо не балуют хитами, изредка скармливая нам далекие от совершенства клоны легендарной игры про сотону. Torchlight стала огоньком посреди темного тоннеля и Runic Games, взявшись за работу над продолжением проекта, решила раздуть огонек до приличного такого костерка.



Всем, кто Torch'ит от RPG, посвящается

Действие сиквела перенесется за пределы городка Torchlight и его подземных катакомб, знакомых тебе по первой части. На этот раз главный герой отправится в Эстерианские степи, двигаясь по следам некоего Алхимика. Благо, в степях протеже встретит лишь развязку, а основное действие будет разворачиваться на неком экзотическом континенте, Вилдеране, где ты почти все время будешь проводить на свежем воздухе, забыв о сырости и мраке постоянных походов по данжам. Вообще игровая местность обещает разжиться большим разнообразием и раздаться от диких гор до экзотических джунглей. Разумеется, каждая из локаций будет иметь свой неповторимый стиль и атмосферу, дополненную сменой дня и ночи в режиме реального времени.

Кто сказал Diablo?

В отличие от оригинала, который, несмотря на побочные квесты, все же был довольно линейным, Torchlight II обещает не тушеваться в плане предоставления игроку свободы выбора. Причем не только в возможности предпочесть дальнейший маршрут путешествия – игра нередко будет сваливать на твои плечи решение, действовать хорошо или плохо в той или иной ситуации со всеми вытекающими отсюда последствиями. Похоже, разработчики очень серьезно отнеслись и к вопросу увлекательности квестов – как сюжетных, так и второстепенных. Они даже похитили отдельного сценариста, заставив его трудиться над сложными перипетиями сюжетной линии, обязанной вызвать больше интереса, чем даже истребление пачками различной нечисти. Хотя и без этого будет никак не обойтись – все-таки дьяблоклон.







Если помнишь, в Torchlight предлагалось выбрать одного из трех заранее созданных героев в лучших традициях первой Diablo. Сиквел шагнет дальше, предоставив нам уже четыре класса персонажей, причем внешность и различные половые признаки мы сможем выбрать по собственному усмотрению. А еще в игре появится многопользовательский режим: будет как полноценное рубилово онлайн, так и кооперативное прохождение сценария. Правда, доселе неизвестно максимальное количество человек, принимающих в нем участие в кампании. Макс Шафер, глава студии Runic Games, говорит, что вопрос по поводу числа игроков в коопе пока обсуждается, но лично он склоняются в сторону цифры 4.

Возьми свет

Графика оригинала не приобрела славу эталонной с эстетическо-технической точки зрения, но обладала своим шармом и замечательной стилизацией. Torchlight 2 обещает быть значительно красивее: разработчики божатся, что уделили намного больше внимания качеству текстур, эффектов и освещению. Нас обрадуют как яркими и насыщенными цветами на поверхности, так и мрачными и темными красками в редких подземельях. А то и вовсе станут обливать водой: ребята из Runic Games не забыли включить в комплект поставки погодные условия от простого дождика до грозы. Никуда не денется и редактор TorchED, позволяющий настроить игру под себя. Более того, он будет существенно доработан.

Олег [Prince] Скубицкий



Diablоподобных клонов много, но лишь единицы из них действительно заслуживают внимания. Похоже, что тебя ждет еще одна единица. Проект будет лучше во всех аспектах по сравнению с предшественником и, скорее всего, станет однозначным мастхэвом для всех неравнодушных к жанру hack&slash.





Сталинградская филармония

Создатели сиквела Red Orchestra напрочь отказались идти по стопам предавшей «Спасти рядового Райана» Call of Duty и решили создать проект, по-прежнему посвященный Второй мировой войне. Точнее, одному из ее решающих моментов – Сталинградской битве.

PC

HEROES OF STALINGRAD
RED ORCHESTRA 2

Жанр:
FPS

Разработчик:
Tripwire Interactive

Издатель:
Tripwire Interactive

Дата выхода:
III квартал 2011 года

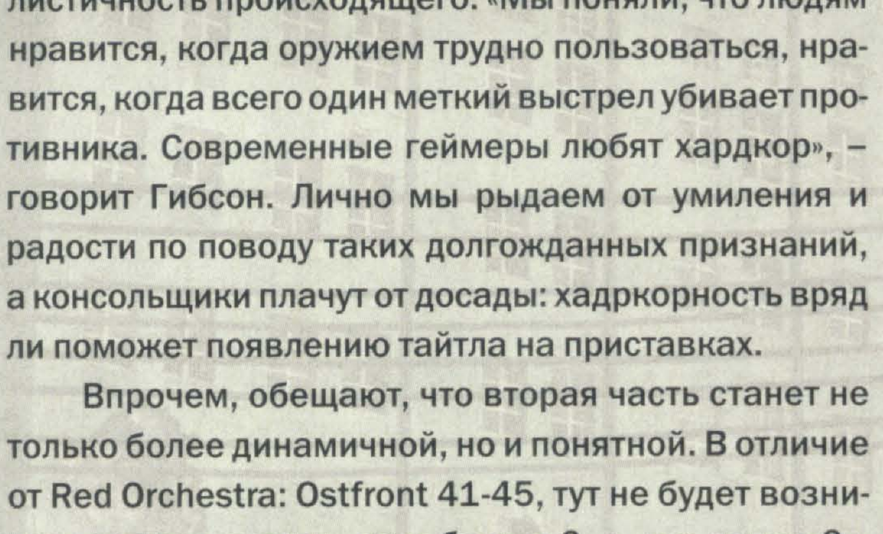
Суровая реальность

Джон Гибсон, президент Tripware Interactive, утверждает, что невозможно победить конкурента путем создания аналогичных проектов. Именно поэтому Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad обещает стать весьма уникальным явлением. Пока весь игровой мир помешался на упрощении упрощенных простых геймплейных схем, разработчики RO2 делают ставку на высокий уровень сложности и реалистичность происходящего. «Мы поняли, что людям нравится, когда оружием трудно пользоваться, нравится, когда всего один меткий выстрел убивает противника. Современные геймеры любят хардкор», – говорит Гибсон. Лично мы рыдаем от умиления и радости по поводу таких долгожданных признаний, а консольщики плачут от досады: хадркорность вряд ли поможет появлению тайтла на приставках.

Впрочем, обещают, что вторая часть станет не только более динамичной, но и понятной. В отличие от Red Orchestra: Ostfront 41-45, тут не будет возникать вопросов типа «куда бежать?» и «что делать?».

Для тех, кто в танке

События игры перенеслись в Сталинград и его окрестности, поделенные на десять достаточно больших карт. Для создания максимально реалистичной местности, ребята из TI даже съездили в теперь уже Волгоград, искупались в местной речке, сходили на пару экскурсий и послушали несколько ветеранских баек, что обычно вызывает у американцев катарсис. Это вылилось в перенос реальных посещенных девелоперами локаций в цифровой код – например, так Heroes of Stalingrad разжилась уровнем с многоэтажным элеватором.



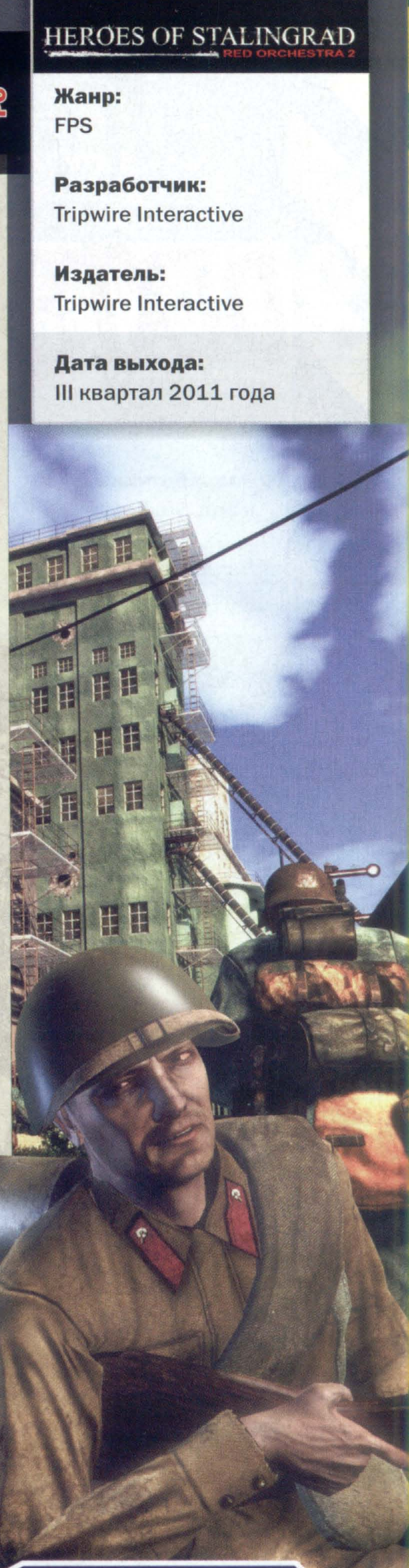
Проработка деталей вообще, похоже, серьезно зацепила Tripwire Interactive: они даже решили подробно воссоздать кабину пилотируемого танка. Теперь будет четко видно, чем занят каждый член экипажа: один рулит, другой стреляет, третий перезаряжает, а четвертый обучает собаку польскому языку. Причем, если всех танкистов убьют, придется выполнять все вышеуказанные функции самому, что превратит боевое железное корыто в бесполезную игрушку и сделает передвижение пешком единственным разумным вариантом.

Этот город неразрушим!

TI отказались от высокого уровня разрушаемости объектов и сделали упор на открытую местность. Хотя танк, например, сможет переехать забор или проделать дыру в стене, каких-либо других проявлений деструкции в этой игре ты не увидишь. В отличие от Bad Company 2, где позволяют раздолбить всех и вся, тут будет толпа многоэтажных зданий, которые можно исследовать вдоль и поперек без боязни получить отвалившейся штукатуркой по каске.

А еще, в отличие от предыдущей части, в Red Orchestra 2 будет автоматизированная система укрытий. «В стандартном шутере ты присаживаешься, ползешь к оконному проему, приподнимаешься, целишься, стреляешь и снова садишься. Как много лишних действий! В нашей игре достаточно просто «приклеиться» к укрытию и дальше все будет происходить на автомате. Хотя если ты привык действовать по старинке, мы всегда за», – нахваливают себя разработчики. Надеемся, заслуженно.

Вадим [ReVarD] Годнев

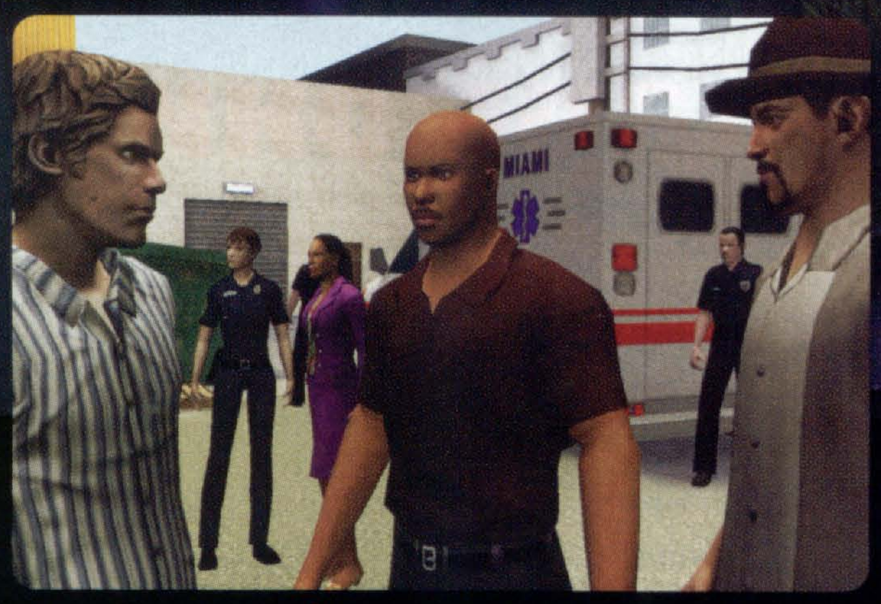


Red Orchestra оказалась весьма успешным проектом, закрепившим за собой превосходную репутацию. А теперь нас ждет больше драйва, фана и, конечно же, хардкора. И все это в незаслуженно позабытом сеттинге Второй мировой с возможностью пройти кампанию за Третий Рейх!

НАШ ПРОГНОЗ







Убитель зла

Ура! Ура! Ура! Впервые за очень долгое время нам наконец-то попалась игра, являющаяся злостным нарушением всех положений Женевской конвенции, здравого смысла, а также этического и морального кодекса человечества.

DEXTER

PC

Жанр:
Adventure

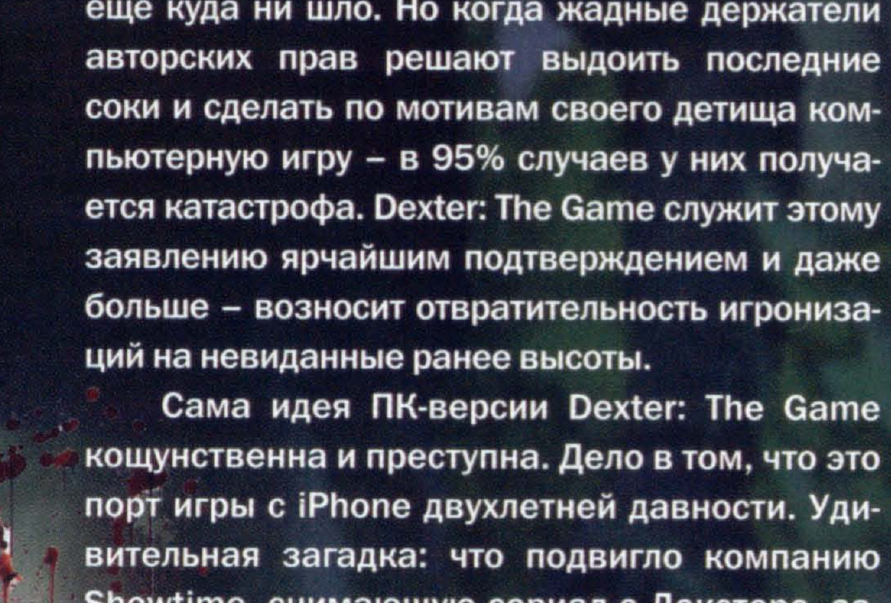
Разработчик:
Icarus Studios

Издатель:
Marc Ecko Entertainment

Кровожадность

Стоит какому-нибудь проекту обрести маломальскую популярность, как он тут же важно надувает щеки и обрастает тоннами сопутствующего вспомогательного хлама для чокнутых фанатов. Чашки, трусы, зубные щетки и туалетная бумага с логотипом обожаемой франшизы – это еще куда ни шло. Но когда жадные держатели авторских прав решают выдоить последние соки и сделать по мотивам своего детища компьютерную игру – в 95% случаев у них получается катастрофа. Dexter: The Game служит этому заявлению ярчайшим подтверждением и даже больше – возносит отвратительность игронизаций на невиданные ранее высоты.

Сама идея ПК-версии Dexter: The Game кощунственна и преступна. Дело в том, что это порт игры с iPhone двухлетней давности. Удивительная загадка: что подвигло компанию Showtime, снимающую сериал о Декстере, заказывать перенос устаревшей и практически абсолютно провальной яблочной геймы с повышенной червивостью да максимальной концентрации маразма. Но не удивительно, что Icarus Studios не особо пиарят свою новинку. Далеко не каждый геймер способен сдержать в себе Темного Попутчика, нашептывающего: «Найди, найди этих ребят и накажи за грехи перед человечеством».



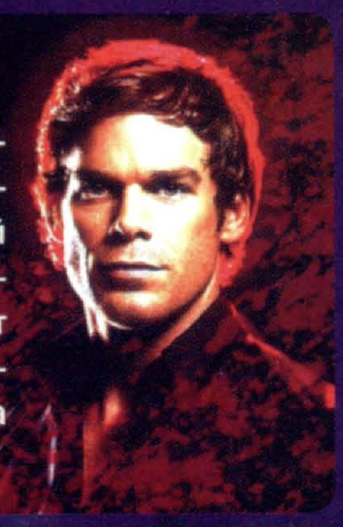
Ну что ж ты страшная такая?..

С первых секунд погружения в игровой мир мои глаза были подвергнуты чудовищному изнасилованию в особо брутальной форме. Картинка, которая и на малюсеньком айфоне оставляла желать лучшего, ни капли не похорошела и на мониторе компьютера выглядит, словно оживший труп. Едва удалось сдержать L4D2-рефлекс и не навернуть дисплей чем-то тяжелым: вонючий, разлагающийся графический зомбарь подох где-то в конце 90-х. А сейчас он выбрался из могилы, чтобы до коликов в желудке напугать простых смертных гигантскими полигонами по три штуки на модель, болезненно ужасной прорисовкой и анимацией в духе «столб идет по космосу». Обезьяноподобный главный герой больше напоминает Верку Сердючку с гигантской головой и малюсенькими ручонками, чем старину Декса, а других персонажей вообще хочется пристрелить из жалости. Особенно во время убогих роликов, иногда разбавляющих игровой процесс дополнительными страданиями для нерва, отвечающего за восприятие красоты.

Маниакальное расстройство сути

Сюжет полностью повторяет первый сезон сериала, помогая Дексу решить кучу загадочных дел и разобрать на запчасти несколь-

Гуттен Морган



Декстер Морган – главный герой одноименного сериала. Он работает в полиции Майями экспертом по брызгам крови. А еще он маньяк-убийца, социопат, не знающий, что такое человеческие эмоции. Благо, его приемный отец-коп еще в детстве заметил в чаде интересные наклонности, натренировал его и научил жить по специальному кодексу. Так что Декс истребляет только убийц и других маньяков, не трогая невинных, даже если его Темный Попутчик, его желание убивать, очень настойчив. Редакция журнала «Шпиль!» в полном составе считает сериал «Декстер» очень крутым.

ких мерзавцев-душегубов. Не самый удачный ход – ведь мы знаем не только, чем все закончится, но и ответы на многие загадки, которые встречаются на политом слезами геймеров пути нашего протеже.

Игровой процесс в Dexter: The Game идентичен классической схеме адвенчуры, но его реализация заставляет всерьез задуматься над тем, есть ли у сотрудников Icarus Studios души и почему эти социофобы так сильно ненавидят весь окружающий мир. Главный герой черепашьим шагом дергано передвигается по микроскопическим локациям, всегда выполненным в форме правильного прямоугольника с безбожно отсутствующими задниками (ей богу, даже в первом Quake фон был проработан детальнее). Зоны напичканы большим количеством невидимых стен, непреодолимыми препятствиями в виде травинок, персонажами, с которыми надо поговорить, загадками и прочей ересью. Загадки – это в основном поиск улик – покажутся хоть немного сложными разве что редчайшему дегроду. Ввиду особенностей левелдизайна, которому уже пора идти забирать золотую медаль на чемпионате по убожеству, найти мигающую улику на фоне трех кустиков, одного дерева и прямоугольника (большой – дом, маленький – автомобиль) можно, вообще не включая мозг. Иногда при сборе улик игра балует нас развлечениями в духе «долго-долго нажимай, как идиот, две кнопки по очереди». А еще веселит различными безумно увлекательными мини-играми по взлому паролей, поиску совпадений ДНК, анализу брызг крови и другими интересно звучащими вещами. Увы, на практике эти мини-игры практически не требуют логики, а лишь небольшого напряга рефлексов. Но они отдельно смотрятся гораздо лучше, чем вся игра в целом.



Тише едешь, хуже будешь

Еще иногда Dexter: The Game проявляет себя как стэсл-экшн. Это, без преувеличения, лучшая составляющая игры, вызывающая одновременно приступы необузданного смеха, смешанные с тошнотой, чистосердечное недоумение и кипящее негодование. К величайшему сожалению, описать этот элемент игрового процесса просто невозможно: это нужно видеть.



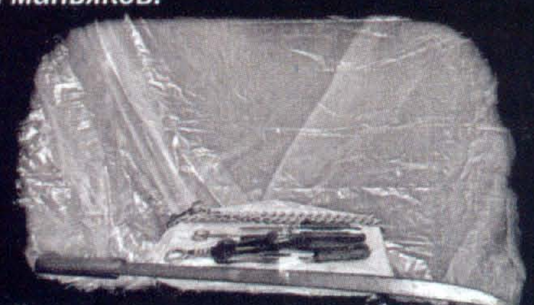
Но смотреть стоит только людям с очень стойкой психикой и в комнате с мягкими стенами.

Скитаясь по убогим локациям, приходится принимать участие в затянутых диалогах, где Декс может давать три варианта ответов – злой, нейтральный и добрый. От выбора игрока зависит отношение персонажей к протеже (хотя на практике это не работает), а также уровень маскировки сущности Декстера и его темных желаний: шкала вверху экрана обнулится – и гейм овер. Еще эмоциональную окраску фразам нужно предавать, выбивая из жертв признания перед тем, как разрезать их на кусочки. Увы, но даже единственной возможной здесь радости – созерцать расчлененку – нас лишили. Игрок водит по темному экрану мышкой, повторяя контуры появляющихся стрелочек, а на заднем плане слышны крики…

Nomad, окровитель кораванов

Уничтожение ацтоя

Мы решили уничтожить ацтой так же, как Декстер уничтожает преступников и маньяков.



1. Комната уничтожения должна быть подготовлена идеально: заклеена целлофаном, чтобы не оставить улик; орудия смерти аккуратно разложены.



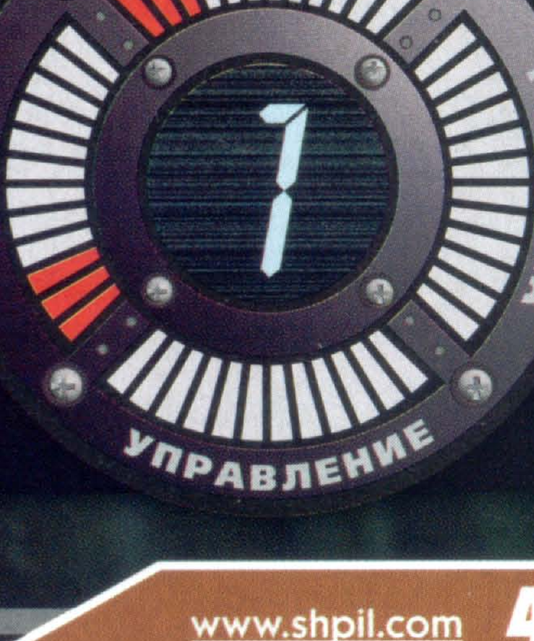
2. Необходимо на сто процентов убедится, что игра действительно является ацтоем, прежде чем затаится в темноте, выжидая ее.



3. Вынырнуть из засады и вколоть снотворное.



4. Сделать надрез для своей небольшой коллекции воспоминаний.



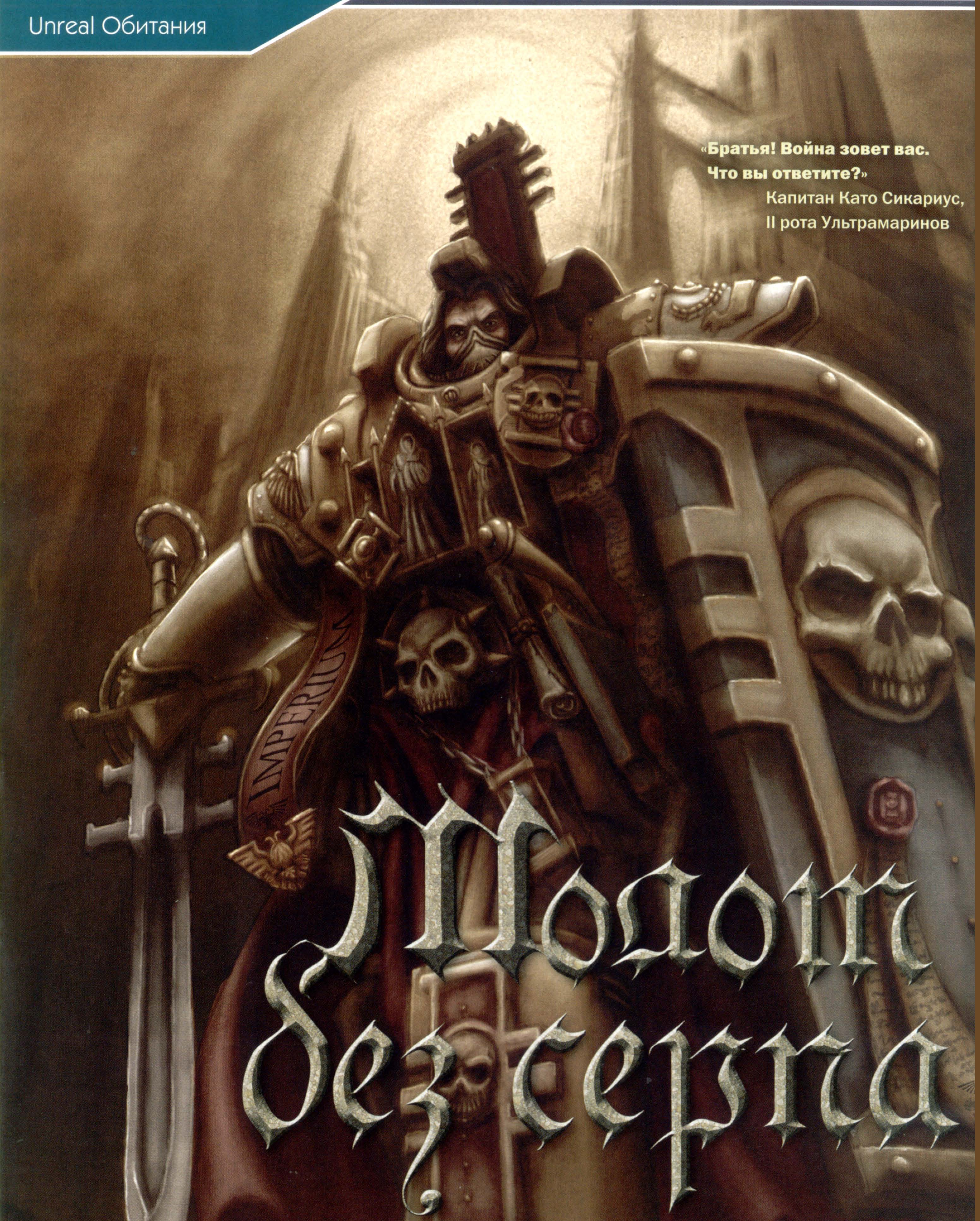
5. Утолить голод Темного Попутчика

Вердикт



Некрофилия уровня Dexter: The Game, конечно, встречается в игровой природе, но довольно редко. Впрочем, такие проекты, подобно герпесу, иногда возвращаются с не самыми приятными для организма последствиями.





Преклони колени перед настольной стратегией, которая развилась в циклопических размеров вселенную с библиотекой книг, дюжиной компьютерных игр, несколькими мультфильмами и ордой безумных поклонников по всему миру. Преклони колени перед жутким мраком далекого будущего, в котором есть место лишь войне. Преклони колени перед Warhammer 40000.

ПРОШЛОЕ БУДУЩЕГО
Краткая история Warhammer 40000

Давным-давно по всей Галактике

История мира Warhammer начинается давно, за десятки миллионов лет до основных событий, описанных в книгах и играх. Тогда, на заре мироздания, вместе с материей и энергией зародилась сознательная жизнь, позднее ставшая известной под именем К'тан. В те времена единственным занятием этой бесплотной расы было пожирание энергии звезд, своих родителей. Со временем к'таны научились перемещаться в космосе, но все еще не обращали ни малейшего внимания на материальный мир, планеты и прочее; их занимали только аппетитные питательные светила.

Следующей расой, возникшей во Вселенной и начавшей наполнять ее жизнью, стали Древние. Именно они, путешествуя от планеты к планете, оставляли на них зачатки живого, из которых со временем сформировались все остальное население Галактики. Это стало смыслом их существования и продолжалось до тех пор, пока им не повстречалась другая разумная форма жизни – Некронтир.

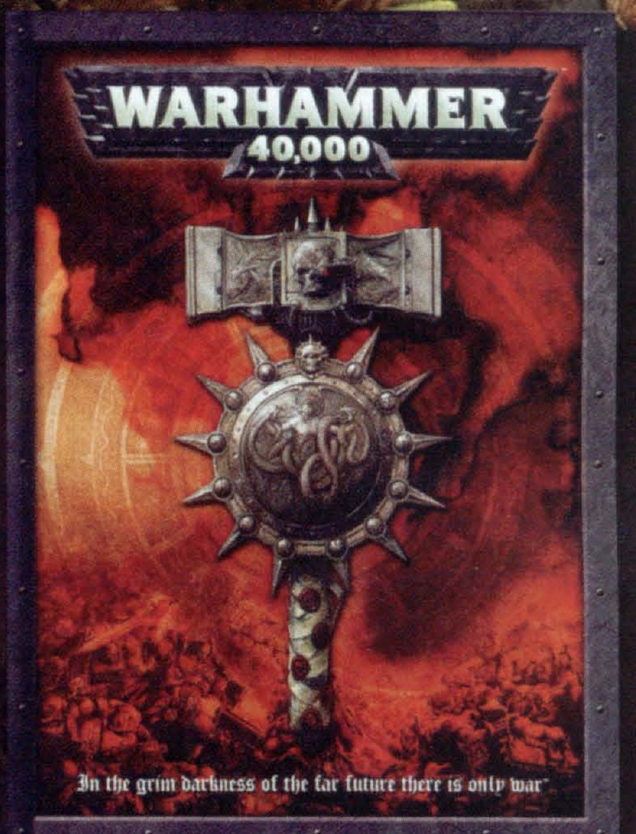
Первая война

Некронтиры были значительно моложе Древних, и их трагедия заключалась в том, что срок жизни каждого представителя вида был смехотворно мал, а никакие исследования, магия или наука не могли им помочь. Загоревшись жгучей завистью к бесконечно долго живущим Древним, они направили весь свой потенциал на войну с ними и их дочерними расами.

Но эта борьба была обречена на неудачу, поскольку Древние владели технологией перемещения через альтернативный мир. У него есть много имен – Имматериум, Эмпиреи, Океан Душ; наконец, наиболее часто упоминаемое его название – варп. Никакая военная мощь Некронтир не могла противостоять маневренности Древних, и, в конце концов, Древние даже перестали воспринимать их как серьезную угрозу.

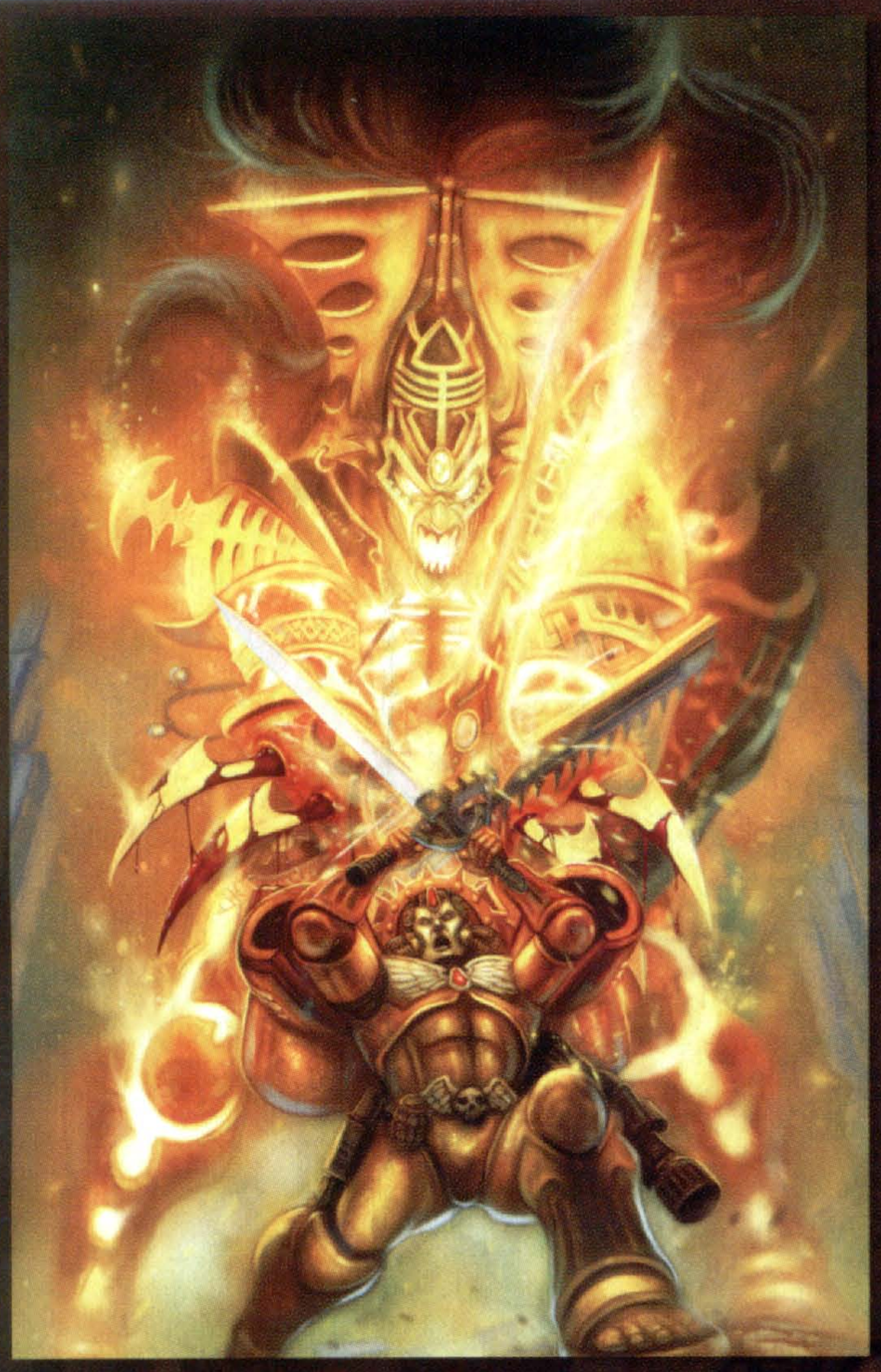
Неизвестно каким образом, но однажды исследуя аномалии в поведении звезд, некронтиры обнаружили нематериальную бесконечно могущественную форму жизни, которой они дали имя К'тан, что на их языке означало «звездные боги». В поисках силы, способной помочь реализации их ненависти ко всему живому, они дали к'танам материальные тела из живого металла. Но вместе с этими телами раса звездных вампиров, которыми по сути являлись звездные боги, приобрела неутолимую жажду живой плоти и энергии, утолить которую пообещали преклоняющиеся перед ними некронтиры. Разумеется, не просто так, а в обмен на силу, способную превозмочь варп-технологии Древних.

И они получили эту силу. Более того – вместе с ней К'тан предложила Некронтир так давно жела-



Последняя на данный момент книга правил для настольной игры







емое ей бессмертие. Неизвестно, знали ли некронтиры о цене, которую им придется за это заплатить, но результат оказался не самым удачным. Недолговечные бедняги обрели бессмертие в телах из живого металла, утратив индивидуальность и самосознание, обрекая себя на вечное служение своим богам. Так они стали некронами, и от расы, которой они когда-то были, у них осталось лишь одно – холодная ненависть ко всему живому в Галактике.

Падение Древних

Это было началом конца Древних. В попытке противостоять мощи некронов они старались создать новые расы, равные железным трупам по мощи и способные использовать психическую мощь варпа. Так появились первые псайкеры (местные маги) в виде Эльдар, а тем временем к'таны, которым уже не хватало врагов для пропитания, стали пожирать друг друга. В итоге их осталось смехотворно мало. Впрочем, это уже не могло ничего изменить, так как их детище – некроны – набрало силу и порабощало Галактику.

Но все же созданные Древними молодые расы стали достаточной угрозой для империи некронов. Сражаясь с ними силами варпа, они понемногу теснили мертвых властелинов. Те, в свою очередь, впервые за долгое время объединились для борьбы, и огонь межгалактической войны запылал с новой силой.

Именно в это время бесконечные битвы, кровь и страдания материального мира нашли свое отражение в Имматериуме. Весь накопленный за тысячелетия противостояний негатив наконец придал форму энергиям Океана Душ, который впредь стал населен сонмом хищных созданий. Они охотились за душами псайкеров, когда те контактировали с варпом, и пожирали их. Более того – с их помощью они стали находить пути, ведущие из Имматериума в реальный мир, и помимо угрозы некронов, возникла не менее страшная опасность в виде порождений Эмпирей.

Конец бойни

Древние из последних сил создавали расы, способные хоть как-то противостоять мощи, грозившей уничтожить само упоминание о живом в Галактике. Но ничто не могло отвратить конец, и в конечном итоге цивилизация Древних была полностью истреблена. Остатки живого жалкими крупицами были рассеяны по Галактике. Они были неспособны более оказывать сопротивление некронам, к'танам и чудовищам варпа. Пищи для К'тан, равно как и для обитателей Имматериума, не стало, и каждый из них нашел свой выход из сложившейся ситуации.

Те, кого со временем назовут демонами, вернулись в свой мир. Они были созданы как отголоски мыслей и чувств обитателей реального мира, так что утратили силу и волю вместе с упадком всего сущего. Ну а к'таны решили переждать, дав жалким семенам жизни, разбросанным Древними по всей Галактике, прорасти, чтобы со временем снова пожрать ее всю. До тех же пор они вместе с некронами на миллионы лет запечатали себя в гробницы на многих планетах Галактики, поставив



Одни из первых артворков Warhammer 40000

точку в этом первом в истории мира кровопролитном противостоянии.

Взлет и падение Эльдар

С тех пор прошли миллионы лет: зерна жизни медленно, но уверенно всходили. Расы росли, развивались, и живое снова наполнило галактику. Одна из них была особенно успешной и распространилась на сотни миров. Этой расой стали эльдары – они во многом были подобны людям, но их жизнь длилась тысячелетия, а их натуры были намного тоньше.

Любое чувство, будь то любовь, ненависть или наслаждение, испытанное эльдаром, сторицей отражалось в Океане Душ. К моменту возвышения Эльдар в Имматериуме уже сформировалось три сущности, прозванные богами Хаоса. Кхорн представлял собой воплощение жажды крови и насилия; Тзинч – лжи, измены и предательства; Нургл – болезни и разложения. Четвертая же сила на тот момент еще до конца не обрела форму и спала, ожидая своего часа.

И он наступил. На пике развития своей цивилизации, многие из эльдаров посвятили жизнь поиску удовольствий. С этой целью они основывали культы и отдельные общины, и в итоге их родной мир был полностью поглощен этими фанатиками.

Тогда и произошло событие, известное как Падение Эльдар: порожденный погоней за похотью четвертый бог варпа – Слаанеш наконец обрел самое себя. Рождение этой силы в Имматериуме отозвалось в реальном мире невиданным катаклизмом, уничтожившим родной мир эльдаров и сформировавшим на его месте дыру между варпом и материальным миром, названную впоследствии Глазом Ужаса. Остатки некогда могучей расы переселились на корабли-миры, на борту которых с тех пор бороздят Галактику. Выжившие же последователи культов стали Темными эльдарами.

В течение последующих пяти тысяч лет космос сотрясала непрерывная война. Орки, эльдары, демоны, колонизированные людьми миры и другие разновидности галактической фауны вели бесконечную войну между собой. Земля же, названная впоследствии Древней Террой, была изолирована от окружающего мира варп-штормами. Именно в это время на Земле родился величайший воин, правитель и псайкер из всех, когда либо существовавших, навсегда изменивший баланс сил во Вселенной. Неизвестно, откуда он был родом и как его звали. Человечество знает его лишь под одним именем – Император.



Рождение Империума Человечества

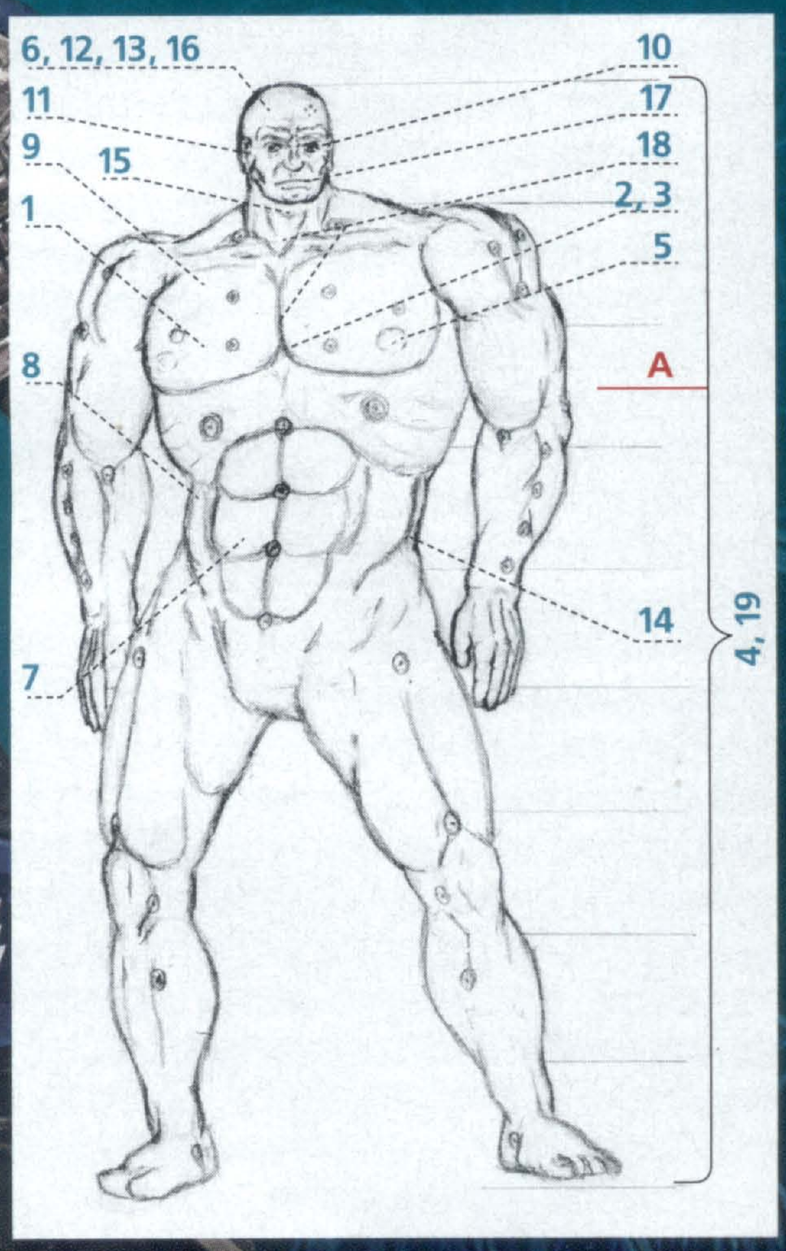
Пока Галактика содрогалась под ударами войн и варп-штормов, Император с горсткой верных ему людей захватывал государство за государством, со временем став единоличным властелином Терры. К тому времени варп-шторма понемногу утихли, и Император начал готовиться к Великому Крестовому Походу, который должен был вновь объединить разбросанные по Галактике человеческие миры.

При помощи генетических исследований Император создал родоначальников своей будущей непобедимой армии – двадцать сверхлюдей, двадцать примархов, от которых он путем генного размножения собирался произвести двадцать Легионов Космического Десанта. Во главе каждого легиона должен был встать примарх, но в этот момент силы Океана Душ вмешались в его план, с помощью варп-ветров разметав инкубаторы с еще не рожденными примархами по всей Галактике. Более того – многих примархов в той или иной сте-





Чтобы стать космодесантником, нужно пройти через ряд операций и купить в ближайшей аптеке:



1. Второе сердце – заменяет основное в случае его повреждения.
2. Оссмодула – выделяет гормоны, усиливающие рост скелета.
3. Бископея – выделяет гормоны, ускоряющие рост мышц.
4. Гемастамен – ускоряет выработку кровяных телец.
5. Орган Ларрамана – обеспечивает быстрое свертывание крови.
6. Каталепсический узел – позволяет носителю погружать половину мозга в сон.
7. Преомнор – нейтрализует яды.
8. Омофаг – обеспечивает десантника информацией из генной памяти того, чью плоть он съел.
9. Мультилегкое – позволяет дышать токсической атмосферой и даже под водой.
10. Оккулоб – значительно улучшает зрение.
11. Ухо Лаймена – совершенствует слух и ориентацию в пространстве.
12. Сюс-ан мембрана – способна погружать носителя в контролируемую кому.
13. Меланохром – выделяет в коже вещество, защищающее от радиации.
14. Оолитовая почка – фильтрует любой яд в крови.
15. Невроглоттис – позволяет определять наличие вредных веществ в воде, еде и воздухе.
16. Мукраноид – вырабатывает на коже субстанцию, защищающую от экстремальных температур и даже вакуума.
17. Железа Бетчера – выделяет при необходимости кислоту, способную разъесть даже металл.
18. Прогеноиды – органы, собирающие генетический материал и после изъятия дающие возможность создавать с их помощью новые органы.
19. Черный панцирь – защищает тело и обеспечивает ему возможность контроля над силовой броней.

A – на этом уровне находились бы твои глаза, если бы встал рядом при росте 190 см.







ЦИФРЫ Warhammer40K

1000000
примерно столько населенных миров и космодесантников в Империуме

1000
количество лояльных орденов Космодесанта

197
количество официально опубликованных книг и рассказов по Warhammer

150
такова высота в метрах самого большого наземного боевого робота вселенной – Императорского Титана

41
в этом тысячелетии происходят последние события Warhammer

24
столько лет в этом году исполняется вселенной Молота Войны

19
столько дополнительных искусственных органов отличают космодесантника от обычного человека

3
именно такое количество букв «а» имеется в каноничном написании слова «Waaagh!»

пени коснулась печать Имматериума, изменив их совершенство. На ком-то это отразилось в виде зерен Хаоса, посеянных в душе, на ком-то – в виде физических отклонений, как, например, одноглазость Магнуса или крылатость Сангвиниуса. Поиск утерянных чад стал главной целью Императора наряду с объединением человечества. В конечном счете, по мере нахождения, они вставали во главе легионов, созданных из их плоти и крови.

Ересь Хоруса

Первым и любимым примархом Императора был Хорус, главнокомандующий легиона Лунных Волков. Он был лучшим из всех воинов, военачальников и правителей, уступая в крутизне и мощи разве что самому Императору. И вот, когда Крестовый Поход был завершен, непомерная гордыня, помноженная на зерна Хаоса в душе, вылилась в то, что Хорус предал своего отца и начал мятеж, известный ныне как Ересь Хоруса. Более того – вслед за своим легионом он склонил на сторону мятежа и другие легионы, а в первую очередь их командиров – своих братьев-примархов.

Девять легионов остались верными Императору в той войне, а девять перешло на сторону Хаоса. Судьба еще двух, равно как их названия и имена их генетических отцов, остаются неизвестными ввиду отсутствия каких-либо упоминаний. После длительного кровопролития войска Хоруса осадили дворец Императора на Терре. В последней попытке переломить ход войны, Император, два примарха и отряд терминаторов телепортировались на флагман флота мятежников, где состоялась решающая битва. В ней от руки Хоруса погиб примарх Кровавых Ангелов Сангвиниус. Хоруса же убивает Император, но и сам получает от него смертельную рану. Примарх Имперских Кулаков, Рогал Дорн, забирает Императора и переносит обратно во дворец, а потерявшее своего главнокомандующего мятежное войско бежит через Глаз Ужаса в свой новый дом – в Имматериум.

На Терре тем временем жрецами Космических Волков по приказу их примарха, Лемана Русса, возводится Золотой Трон – камера для тела Императора. В нем с тех пор теплятся жалкие остатки его жизни, а Империумом правит совет Высших Лордов Терры, который посредством телепатической связи общается с дремлющим в Золотом Троне Императором.

Кодекс Астартес

Оставшиеся в живых лояльные примархи искали пути поднятия Империума из руин гражданской войны. Наиболее важной вехой этого периода является написание примархом ордена Ультрамаринов, Робаутом Жиллиманом, монументального труда по военной стратегии и организации, ставшего известным под названием Кодекс Астартес. Самым значительным пунктом этой книги стояло предложение о переформировании Легионов Десанта в ордена по тысяче десантников в каждом. Это исключило сосредоточивание власти над сонмом воинов-сверхлюдей в руках одного полководца и сделало невозможным повторение Ереси. Лояльные ордена дали жизнь так называемым капитулам Второго основания, причем больше половины свежесозданных орденов отделились от Ультрамаринов, как от наиболее сильного и многочисленного чаптера. Каждый орден получил собственную планету, астероид или крепость-монастырь в различных местах Галактики, обеспечив таким образом присутствие Космодесанта во всех уголках Империума.

Империум сегодня

Со времени Ереси прошло более 10000 лет – сто веков непрекращающейся войны человечества за выживание. Со всех сторон Империуму угрожают чужеродные расы – флоты-ульи Тиранид, орды орков, легионы Хаоса, оставшиеся в живых искусственные миры Эльдар, поднимающая голову молодая империя Тау и многие другие. Да и внутри самого Империума также хватает еретиков, мутантов и предателей. Это – время войн, сражений и героев. Это – далекое будущее, в котором нет места свету. Это – Warhammer 40000.

КУЛЬТУРНЫЙ ОБМЕН



История в аренду

Games Workshop, создатель вселенной Warhammer, придумала не совсем все, немало событий, персонажей и вещей она позаимствовала из реальной человеческой истории.

– Дизайн имперских боевых машин ощутимо напоминает танки англичан времен Первой Мировой.
– Декор Валхалльского легиона списан с зимней формы русских солдат царской армии.
– Внешний вид Катачанских полков и имя их полковника Слая Марбо недвусмысленно намекают на Джона Рэмбо.
– Инквизитор Федор Карамазов – отсыл к одному из братьев Карамазовых, герою одноименной книги.
– Корпус Смерти Крига – интерпретация германской армии времен Первой Мировой.
– Величайший полководец Хаоса, предатель Иезекииль Абаддон, носит имена библейских пророка и ангела смерти.
– В дизайне многих разновидностей Тиранид явно проглядывается влияние Г.Р. Гигера, создателя внешности легендарного инопланетянина Чужого.
– Два главных направления орочьей музыки: Гоффик Рок и 'эви Металл – в комментариях не нуждаются.
– Орден Черных Храмовников названием, геральдикой, доктриной и знаками различия повторяет средневековых тамплиеров.
– Библиарий Кровавых Ангелов Мефистон внешним видом смахивает на Мефистофеля Данте. Кстати, Данте – имя магистра этого ордена.

BopCraft

Без сомнения, созданная Games Workshop вселенная заметно повлияла на творчество небезызвестной конторы Blizzard и подверглась нещадному заимствованию, как бы сильно родители StarCraft и Warcraft не отнекивались от этого факта. Неизвестно, как обстоят дела в кулуарных отношениях двух компаний, но есть все основания предполагать, что получающей несметные барыши Blizzard нередко приходится выплачивать компенсации Games Workshop. Ведь мало кто способен поверить, что плагиат таких масштабов может оставаться безнаказанным. Сам посмотри, скольким Молот Войны «угостил» хиты Blizzard:

– зеленые орки. Если ты не знал, то первые орки были у Толкиена и были они серыми, причем оставались такими долгое-долгое время. Теми, кем мы видим их сейчас, они стали именно в настольных играх GW;
– «Древняя раса, с основанной на пси-технологиях наукой, ныне вымирающая» – описание как протоссов, так и эльдаров;
– зерги, их коллективный разум, пожирание биомассы целых планет, отсутствие техники и даже дизайн – все это страшно похоже на тиранидскую братию;
– терранская пехота в силовой броне, медики с тряпочками между ног, путешествия по варп-пространству – Космодесант балуется тем же;
– сравни терранского Призрака и имперского ассасина храма Виндикар;
– вирусные бомбардировки, описанные в старкрафтовском «Крестовом походе Либерти», полностью соответствуют аналогам времен Ереси Хоруса;
– боевые роботы класса Тор из второго SC – «ваховские» дредноуты, переевшие стероидов;
– общая стилистика WoW, населяющих его рас, игрового мира, безусловно, была бы замечательна, если бы до икоты не напоминала Warhammer Fantasy Battle.

9 причин, по которым люди любят Warhammer



1. Пафос. Нет, ПАФОС… Даже так: П А Ф О С ! ! !
2. Мрачная тьма мрачна.
3. Много трупов.
4. Танки размером со здание.
5. Титаны могут ровнять города с землей нереальным оружием.
6. Уничтожение планет в огне Экстерминатуса.
7. Офигительные пиломечи, выпиливающие врагов в маленькие мясные ошметки и покрывающие твое лицо толстой пленкой брызг.
8. Силовое все: силовая броня, силовые кулаки, силовые перчатки, силовые топоры, силовые мечи, силовые ноги, силовые дети, силовой воздух, силовая еда, силовые тапочки.
9. Громовые молоты, силовые кулаки, тяжелые болтеры, взрывающиеся плазмапушки, пушки вулкан, снова пушки…

Расовая нетерпимость
Воюющие стороны вселенной Молота Войны

Космодесант

«Мы идем по стопам Жиллимана. Так это написано в Кодексе, так и будет»
Марнеус Калгар, магистр ордена Ультрамаринов



Лояльные Империуму легионы, они же Адептус Астартес, составляют элиту армии Человечества. Большинство из них полностью следуют Кодексу, хотя отдельные ордена, такие как Темные Ангелы или Черные Храмовники, имеют собственную структуру и боевые доктрины. Космических Десантников сравнительно мало – на каждый из миллиона миров, населенных человечеством, приходится лишь по одному космодесантнику. Но эта сила является мечом Империума и всегда стоит на страже его границ. В ее подчинении – лучшее оружие, техника и оборудование, собственные звездные флотилии, а также бесконечная вера в Императора, примархов и несокрушимое космическое братство.

Имперская Гвардия

«То, что я не сокрушу словами, я сокрушу танками Имперской Гвардии!»
лорд Солар Махариус



Регулярная армия человечества, мощная и многочисленная. Каждый гвардеец, конечно, уступает в силе и боевых навыках любому космодесантнику, но зато их бесконечно много и именно они составляют ударную силу Империума.

Инквизиция

«Моя цель – уничтожение демона, и если для этого мне будет нужно взять под контроль весь сектор, – так оно и будет»
Лорд Инквизитор Торквемада Котез



Это те, на чьих плечах лежит выявление врагов внутри самого Империума, для чего инквизиторы наделены практически неограниченной властью в обитаемых мирах. Инквизиция разделена на три Ордоса: Ордо Маллеус – борцы с приверженцами Хаоса; Ордо Ксенос – охотники на толерантных к чужеродным расам; и Ордо Еретикус – искоренители любых отклонений от следования культу Бога-Императора.

Демоны Хаоса

«Если это – все, на что ты способен, отдай душу Хаосу»
демон М'качен (брату-капитану Штерну)



Населяющие варп создания любыми путями стараются прорваться в реальный мир с целью питаться кровью, плотью и душами его обитателей. Многогранны и многолики, страшны и изворотливы, хитры и подлы.

Космодесант Хаоса

«И пускай Галактика пылает!»
Хорус Воитель, примарх Лунных Волков



Те десантники, которые во времена Ереси перешли на сторону Хаоса, навечно стали его слугами. Большинство орденов не соотнесли себя с какой-либо божественной ипостасью, образовав так называемый Хаос Неделимый. Четыре же Легиона полностью посвятили себя конкретным богам Хаоса: Пожиратели Миров подчинились Кхорну, Дети Императора – Слаанешу, Гвардия Смерти – Нурглу и Тысяча Сынов – Тзинчу.

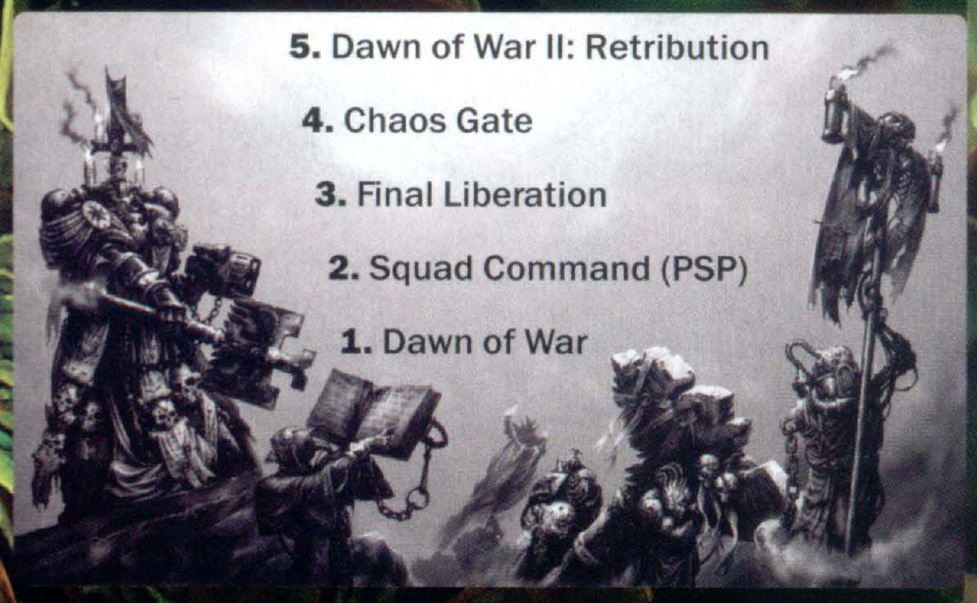
Эльдары

«Сами звезды жили и умирали по нашей воле еще до того, как ты осмелился противиться ей»
фарсир Мирейн Белан



Древняя и высокомерная раса, владеющая собственной технологией перемещения в пространстве и обладающая несравненными познаниями в области использования энергий варпа. Некогда правила Галактикой.

ТОП-5 лучших игр по Warhammer 40000



5. Dawn of War II: Retribution

4. Chaos Gate

3. Final Liberation

2. Squad Command (PSP)

1. Dawn of War



Темные эльдары

«Смерть – мое мясо, а ужас – вино»
Аздрубаэль Вект, лорд Кабала Черного Сердца

Некогда составляли одно целое с расой Эльдар, но во времена Падения всецело отдались служению культам удовольствий. Их местообитание – мир, называемый Коммораг. Их образ жизни – пиратство, порабощение и причинение максимальной боли всем, кто был достаточно невезуч, чтобы попасть к ним в руки живым. Внутри своей общины делятся на Кабалы, которые, в свою очередь, нередко враждуют друг с другом.

Тираниды

«Ар-р-р-кш-ш-ш-хр-р-р-р чавк-чавк-чавк»
Тиран Улья Левиафан



Эта раса приходит из неизвестных глубин космоса за пределами Галактики. Никто не знает их происхождения и полного количества. Известно только одно – это колоссальное скопище организмов, единственное предназначение которых – пожирать все живое: от городов до целых миров.

Орки

«Мы деремся не за еду, не за пушки или богатство, и не потому, что нам приказали. Мы деремся, потому что родились, чтобы драться. И побеждать»
Грукк, орочий боец



Варварская раса, единственный образ жизни которой – война. Если не с другими расами, то между собой. Так продолжается до тех пор, пока в социуме орков не появится кто-то достаточно сильный, чтобы объединить их между собой и повести в крестовый поход, называемый «Ваааgх». Нечто среднее между гуманоидами и грибами, зеленокожие, очень живучи и способны практически бесконтрольно размножаться. При смерти орк выпускает облако спор, которые со временем прорастают и дают миру новых орков. Более того – они рождаются уже зная, как обращаться с оружием, а некоторые – даже в курсе, как его конструировать.

Некроны

«Сначала они соберут с нас урожай, утоляя голод после долгого сна. Потом – поработят выживших. Галактика истечет кровью в пустоту, и это привлечет других. Мы должны выбрать: единство или смерть»
Маэчу, фарсир Ультве



Долгое время эти металлические трупы спали под поверхностью многих планет Галактики, пока однажды не стали просыпаться, почуяв бушующую в Галактике жизнь. На данный момент фракция еще не набрала свою былую силу, но уже во многих имперских мирах, пораженных некронами, был приведен в действие приказ об Экстерминатусе – тотальной бомбардировке планеты с орбиты, не оставляющей и признаков жизни на ее поверхности.

Империя Тау

«Все, что мы делаем, должно быть направлено на Высшее Благо, иначе мы вернемся к Монт'о – к Ужасу»
Шас'О Виор'Ла Каис, каста огня



Сравнительно молодая раса, которая не так давно сделала стремительный скачок в развитии технологий и стала серьезным противником на поле боя. Представители этой расы служат тому, что они называют Высшим Благом, и не останавливаются ни перед чем, насаждая его в населенных мирах.

ГОСТЬ из будущего

МЕЧТА ГЕЙМЕРА
ШПИЛЬ!



Dell Alienware M17x

Alienware – это игровое подразделение компании Dell. Оно отличаются тем, что всегда строит железо по последнему слову техники, поэтому у нас есть шанс посмотреть, на что сегодня способна максимально продвинутая мобильная платформа.

Гюльчатай, открой личико!

Корпус Dell Alienware M17x выполнен из матового пластика, на котором почти не остается отпечатков пальцев, но, к сожалению, ключевое слово здесь – почти, поэтому стараемся не допускать жирных рук и пищи «за игрой».

Модель может быть выполнена в трех цветах: черном, красном и сером. Наиболее выгодно, по мнению редакции, смотрится черный вариант, ну или же черный с красной крышкой, тут уже – на любителя.

Отметим, что цвет корпуса в этой модели еще половина дела, стоит его включить – и начинают работать разнообразные подсветки: от логотипа на крышке, радиаторной решетки на торце, обода вокруг тачпада и до клавиатуры, для которой предусмотрено даже специальное приложение, которое делит ее на цветовые блоки для эстетического удовольствия и удобства использования в различных играх.

Кроме полноразмерной очень удобной эргономичной клавиатуры с затопленным под игры дизайном клавиш, есть целый ряд сенсорных программируемых клавиш, которые пригодятся для обычного использования, но не для игр, где нужно ощущение тактильности при нажатии.

По сравнению с предыдущей моделью (2009 года), тест которой был на страницах нашего журнала, новый Dell Alienware M17x, конечно, прилично «похудел», но все равно 4,6 см в толщине и 4,39 кг веса – нельзя назвать портативностью. Это при 17,3 дюймах диагонали монитора, а ведь на рынке есть модели с большей диагональю.

Мы проверили систему на нагревание, и после получаса просмотра HD-видео, корпус нагрелся почти до температуры тела (36,5 градусов Цельсия) но после получасовой игры температура корпуса в нижней части по центру достигла отметки 60 градусов. Вывод – игра на коленках противопоказана, лучше шпилить на столе и не закрывать ничем воздухоотводы. На удивление вся система охлаждения работала практически бесшумно.

17-дюймовый экран обладает антиотражающим покрытием и практически не бликует, выдает удивительную картинку под самыми широкими градусами. Его родное разрешение 1920 x 1080p, что в простонародье называют full HD. Нареканий к этой матрице не получается придумать, даже если очень хотелось бы. Она лучшая в своем классе, ну разве что не тачскрин, так и не нужно пока. В комплекте с устройством идут очки 3D, и монитор поддерживает эту технологию. Если кто-то из друзей хочет понаблюдать за твоей игрой, придется докупить пару-другую очков.

Аудиосистема звучит неплохо, но на повышенной громкости выдает искажения на высоких частотах и не имеет вынесенных на панель регуляторов. Для серьезных геймеров звук очень важен, и мы бы рекомендовали использовать хорошие наушники.

С портами здесь все отлично, на левой стороне USB 3.0, HDMI-out, VGA, miniDisplayPort, и 3,5мм разъемы для S/PDIF, микрофона и двух пар наушников.

На левой стороне расположились привод Blu-ray со щелевой загрузкой диска, кардридер 9-в-1, два USB 2.0 и eSATA/USB. Разъемов для FireWire и ExpressCard не обнаружили, зато появился порт HDMI-in, такое решение дает возможность подключить к лэптопу любую приставку и использовать его экран для игры.

Над экраном расположена 3.0-мегапиксельная камера, которая в Skype показала хорошую мягкую картинку, здесь ни похвалить, ни придраться. Со своей задачей она справляется исправно.

Внутренности инопланетного

Начинку стоит пристально изучить: четырехядерный процессор новейшего поколения Sandy Bridge, Intel Core i7 2820QM, с тактовой частотой 2,3 ГГц. ЦПУ построен на новой архитектуре 32 нм. Технология архитектуры объединяет графическийивычислительный процессоры, что дает лучшую производительность, особенно при многозадачных процессах, таких как игры и обработка видео, например. Связка такого процессора с 8 ГБ оперативной памяти и флеш-накопителя SSD на 256 ГБ – серьезная сила.

Тестирование в PCMark Vantage показало 17,486 баллов, пока это наивысший показатель, который редакции удавалось увидеть среди ноутбуков.

Результаты тестирования	
PCMark Vantage	
Общий балл	17486
3DMark Vantage, баллы	
Performance	13414
3DMark'06, баллы	
1280x1024	20048
FarCry2, all max, AA0 fps	
1920x1080	82
Call of Duty: Modern Warfare 2, all max, AA0 fps	
1920x1080	90
World of Warcraft, all max, fps	
1920x1080	105



Технические характеристики:

Дисплей: 17,3" (Full HD) 1920x1080 точек
Процессор: Intel Core i7 2820QM, 2,3 ГГц (Max Turbo Frequency – 3,4 ГГц)
Оперативная память: 8 ГБ, DDR3, 1333 МГц
Видеокарта:
AMD Radeon HD 6970M, 2ГБ, GDDR5 / Intel integrated graphics
Жесткий диск: Samsung SSD, 256 ГБ
Оптический привод: Dual Layer Blu-ray Reader
Интерфейсы: 2 x USB 2.0; 2 x USB 3.0; 1 x eSATA+ USB 2.0 Combo port; HDMI-1.4 output; HDMI-1.3 input; VGA; mini-Display Port; Ethernet; Audio
Беспроводная связь: Wi-Fi IEEE 802.11 a/b/g/n; Bluetooth 3.0
Дополнительно: веб-камера 3.0 мегапикселя; кардридер 9-в-1
Аккумулятор: Lithium Ion, 9 ячеек
Габариты (ШхГхВ мм): 410x304x45
Вес (с комплектом 3D): 4,39 кг
Предустановленная ОС: Windows 7 Home Premium (64-бит)

Цена: $3650

Плюсы

- Геймерский дизайн
- Высочайшая производительность
- Два видеоадаптера
- Качественный дисплей Full HD
- Удобная клавиатура
- Система иллюминации AlienFX
- Автономная работа в экономичном режиме
- Blu-Ray привод
- Возможность изменения конфигурации ноутбука при заказе на сайте производителя
- Богатство интерфейсов

Минусы

- Нагрев корпуса при максимальной нагрузке
- Отсутствие слота расширения ExpressCard
- Цена

★★★★½

С помощью скоростного винчестера Samsung SSD ноутбук загрузил 64-битную Windows 7 Home Premium за рекордное время – 29 секунд.

Dell Alienware M17x скопировал папку объемом 5 ГБ с музыкой и видео за 51 секунду. А за 36 секунд – сконвертировал 114 МБ ролик MPEG4 в формат AVI. И так со всем, что мы делали на нем – все происходило мгновенно.

На закуску осталась дискретная видеокарта. В нашей конфигурации это AMD Radeon HD 6970M с 2 ГБ памяти GDDR5, которая в 3DMark06 показала целых 20,048 баллов. Это примерно в два раза выше, чем среднее значение для ноутбуков такого класса. Но, конечно, у них пока нет такой производительной видеокарты.

В 3DMark Vantage машинка показала 13,414 баллов. Такие результаты производительности сопоставимы с видеоадаптерами Radeon 6870 для настольных компьютеров.

Включив в World of Warcraft максимальные настройки качества, – графику в позицию Ultra и разрешение 1920 x 1080 точек – получаем 105 fps на выходе. Для интереса переключившись на встроенную в процессор графику от Intel, понизив разрешение экрана и опустив настройки качества до значения Good, получаем вполне играбельный 31 кадр в секунду.

В более динамичной и требовательной игре Far Cry 2, при настройках Very High и разрешение 1920 x 1080 точек – машинка показала среднее значение 82 кадра в секунду. А в Call of Duty: Modern Warfare 2 производительность при максимальных настройках была на уровне 90 кадров в секунду.

Как долго будем жить?

Батарейка в таких системах обычно совсем не радует, мы, конечно, переключались на встроенную графику и серфили в интернете по Wi-Fi. В результате получили очень даже хороший показатель – 5 часов и 4 минуты, а проверять батарейку на играх мы не хотели, чтоб не расстраиваться. Да и смысла в этом особого не было, поскольку при работе от батареи ноутбук не может использовать максимум своих возможностей.

Самое интересное, что тестируемая версия ноутбука – не самая фаршированная. Сделав заказ на сайте, можно удвоить количество жестких дисков, поставив их в зеркало, а оперативку можно нарастить до 24 ГБ. Также есть версия с видеокартой Nvidia GeForce GTX 460 и гибридным жестким диском Seagate емкостью 500 ГБ.

Базовая версия Dell Alienware M17x обойдется всего в $1500. Там будет процессор Intel Core i7-2630QM с частотой 2,0 ГГц, дисплей с разрешением 1600 x 900 точек без 3D, 4 ГБ памяти DDR3, и видеокарта AMD Radeon HD 6870M GPU, обычный HDD 320Гб, 7200-об./с. и стандартный DVD-RW привод. Что тоже очень неплохо. Стоимость нашего образца – $3650

Вместо выводов можно сказать, что вскоре появятся модели с аналогичными параметрами у ASUS и MSI, у первой компании, наверное, продукт будет качественнее, у второй – дешевле, но перед покупкой стоит взглянуть и на них тоже.

Hetman

Устройство предоставлено компанией DELL (www.dell.com)

Доступная мощь

BRAIN TOP GAMER C900



Приятно, что конфигурации серийных ПК обновляются очень быстро, практически сразу после выхода новых комплектующих. Компьютер **BRAIN TOP GAMER C900** построен на платформе VISION Ultimate от AMD.

VISION – означает, что в данном ПК применены: центральный процессор AMD, системная плата с чипсетом от AMD и видеокарта AMD.

«Мозгом» данного компьютера является ЦПУ AMD Phenom II X4 965 Black Edition с тактовой частотой 3,4 ГГц. Оперативная память – 4 гигабайта DDR3, которая работает в двухканальном режиме. За графическую производительность отвечает видеокарта ATI Radeon HD5670 с одним гигабайтом памяти и поддержкой DirectX11, а также возможность подключения нескольких мониторов благодаря технологии ATI Eyefinity. Все компоненты установлены в качественную системную плату ASUS M4A77T.

Важно, что компания-сборщик не стала экономить на таких элементах как корпус и блок питания. Комплектующие аккуратно собраны в действительно стильном геймерском корпусе Antec DF-30 Black, с блоком питания 500 ватт. Боковая стенка корпуса прозрачна и позволяет получать эстетическое наслаждение, глядя на компоненты вашего компьютера. Также в данном корпусе отлично продумана система охлаждения, внутри расположено четыре (!) больших тихоходных вентилятора с неназойливой синей подсветкой. С производительностью данной системы в играх и синтетических тестах можно ознакомиться, посмотрев таблицу тестовых результатов. Важно, что такой стильный и сбалансированный по всем параметрам ПК обойдется не так уж и дорого – $580, но это цена без операционной системы.

Александр Денисюк

Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы	
Performance	6270
3DMark'06, баллы	
1280x1024	11927
FarCry2, all max, AA0 fps	
1280x1024	62
1680x1050	49
Crysis, all max, AA0 fps	
1280x1024	54
1680x1050	33
Resident Evil 5, all max, AA0, fps	
1280x1024	74,4
1680x1050	55,6

Технические характеристики:

Сокет: AM3
ЦПУ: AMD Phenom II X4 965, 3,4 ГГц Black Edition
Системная плата: ASUS M4A77T
Чипсет: AMD 770/SB710
Память: 2x2ГБ DDR3, 1600 МГц, PC3-12800
Видеокарта: ATI Radeon HD5670, 1024 МБ, DX11, ATI Eyefinity
Жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.11, 1000 ГБ, SATA-2
Оптический привод: Samsung DVD+/-RW SH-S223C
Корпус: Antec DF-30 Black
Блок питания: ATX 500 Вт
Дополнительно: кардридер

Цена системного блока (без ОС): $580

Плюсы

- **Высокое качество сборки**
- **Хорошая производительность**
- **Отличный корпус**
- **Низкий уровень шума**
- **Качественные комплектующие**

Минусы

- **Значительных нет**

★★★★★

Системный блок предоставлен ООО «BRAIN-computers» (www.brain.com.ua)

THOR

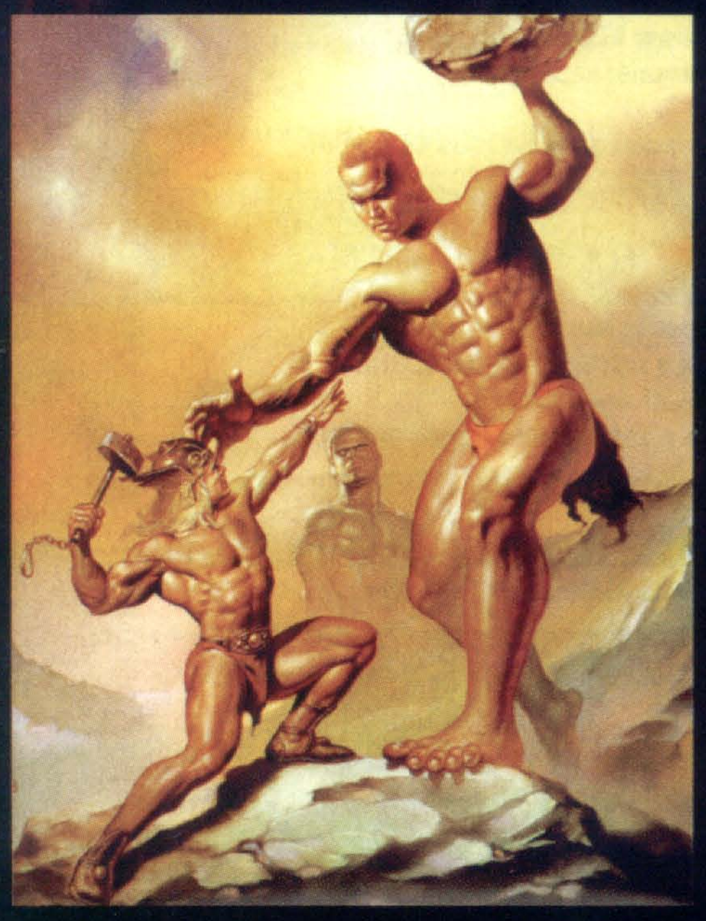
Жанр: экшн
Режиссер: Кеннет Брана
Звезды: Натали Портман, Энтони Хопкинс
В кино с: 28 апреля

Наш прогноз: 10/12

Похожее

«Железный Человек», «Геркулес в Нью-Йорке»

Тор – в германо-скандинавской мифологии бог грома и молнии, «триждырожденный» старший сын Одина. Тор – злейший враг великанов, носил рыжую бороду, был весьма энергичным и обладал невероятным аппетитом – за один присест съедал быка. Тор любил меряться силой со всеми, а чудовищ лупасил гигантским молотом.



Новая мода давать снимать высокобюджетное супергеройское кино людям практически с улицы, но с чемоданом артхаузных фильмов в потеющей артхаузной ручонке, во многом себя оправдывает. Пока мэтры вроде Сэма Рэйми делали супернепоймичто, незнакомые самородки обогатили мировую сокровищницу комикс-экранизаций гениальным «Железным человеком», богоподобными «300» и «Хранителями», а заодно и спорным «Темным Рыцарем». Хотя последний фильм делал режиссер как раз довольно популярный в определенных кругах. А по сравнению с Кеннетом Браной, который из внятного снял только «Генриха V» да проявил себя как актер в паре третьестепенных ролей, – он вообще суперзвезда.

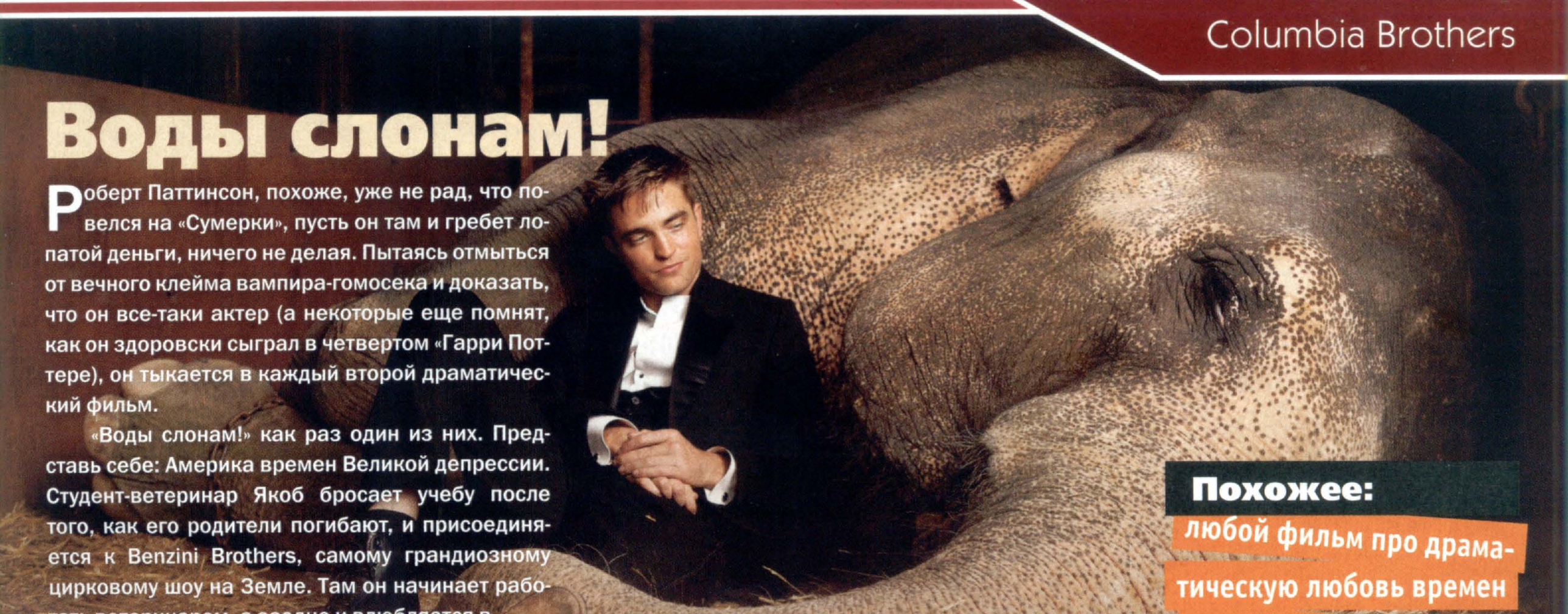
Впрочем, высока вероятность, что из «Тора» мистер Брана слепит конфетку – смешную, как «Железный человек», и богатую на всякого рода красивое насилие – опять-таки, как «Железный человек». Ведь даже в своем первом и очень-очень бюджетном фильме «Генрих V» кинодел не побрезговал сочными экшн-сценами.

Тор – бравый полубог, перекочевавший из скандинавских мифов прямо на цветастые страницы комиксов Marvel, прихватив заодно свой крутой боевой молот. Отличаясь знатной высокомерностью и упертостью, он наделал немало глупостей в своей родной Вальхалле, по совместительству обители богов, за что был лишен знания кунг-фу, магии и с позором изгнан на нашу с тобой любимую планету. Да-да, именно ту, где ты сейчас читаешь эти строки. А дальше все по стандартной схеме: вернуть силы, постичь дзен, познать себя, навалять негодяям, желающим уничтожить Землю, замолодить Натали Портман. Процесс будет разбавлен смешными моментами познания божественным пришельцем радостей цивилизации вроде кофе, «Фейсбука» и мобильной связи (в лучших традициях «Геркулес в Нью-Йорке» с Арни). Основную же часть повествования обещают сделать из масштабной раздачи красочных тумаков с участием викингов, магии, роботов, взрывов и тяжелого молота-бумеранга.

Чего стоит ждать от фильма

Похоже на то, что фильм переплюнет по зрелищности и юморку похождения Тони Старка. Все шансы на это у него есть. Во многом благодаря команде не очень известных (Крис Хэмсворт, играющий Тора, знаком тебе лишь по суперкороткой роли героически погибшего папика капитана Кирка из последнего «Стар Трека»), но очень голодных актеров. Ну и тому, что проект сменил пяток именитых режиссеров, прежде чем Marvel благословили соответствующую задаче кандидатуру.

Воды слонам!



Роберт Паттинсон, похоже, уже не рад, что повелся на «Сумерки», пусть он там и гребет лопатой деньги, ничего не делая. Пытаясь отмыться от вечного клейма вампира-гомосека и доказать, что он все-таки актер (а некоторые еще помнят, как он здоровски сыграл в четвертом «Гарри Поттере), он тыкается в каждый второй драматический фильм.

«Воды слонам!» как раз один из них. Представь себе: Америка времен Великой депрессии. Студент-ветеринар Якоб бросает учебу после того, как его родители погибают, и присоединяется к Benzini Brothers, самому грандиозному цирковому шоу на Земле. Там он начинает работать ветеринаром, а заодно и влюбляется в прекрасную наездницу Марлену, которая, правда, замужем за Августом, харизматичным, но жестоким дрессировщиком. Казалось бы, только что были перечислены главные причины, почему тебе не стоит идти на этот фильм. Однако не все так просто: Френсис Лоуренс до увлечения слонами сделал «Константин» и «Я – легенда».

Жанр: драма
Режиссер: Френсис Лоуренс
Звезды: Роберт Паттинсон, Кристоф Вальц, Риз Уизерспун
В кино с: 21 апреля

Наш прогноз: 8/12

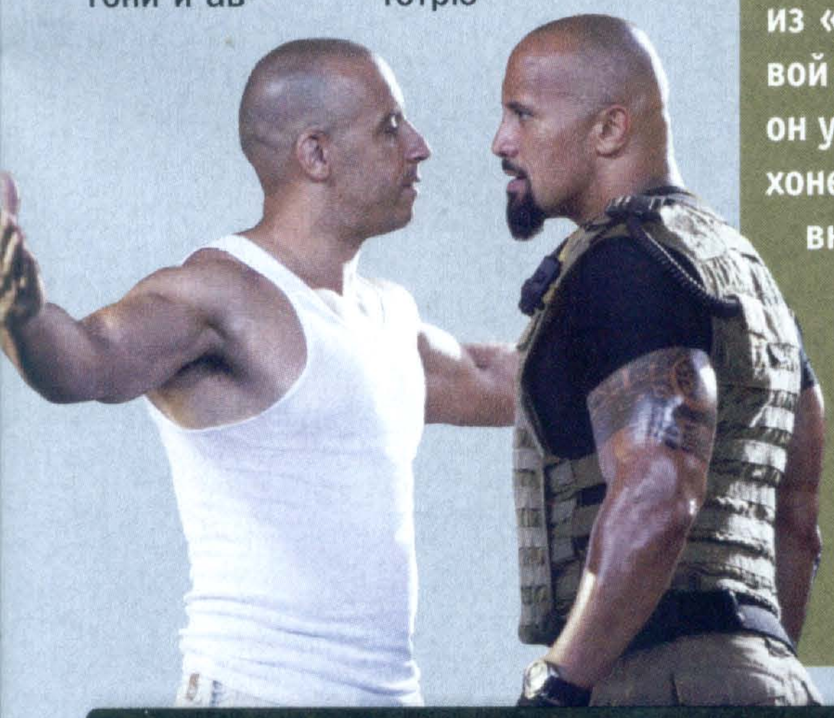
Похожее:
любой фильм про драматическую любовь времен Великой депрессии

Чего стоит ждать от фильма

Мы уверены, что у Лоуренса из составляющих «Паттинсон» + «сопли» может получится очень качественный результат. По крайней мере, ты не захочешь убить свою девушку, если она потащит тебя на этот фильм. А учитывая, что, скорее всего, он просто собирает деньги для второго «Константина», ты просто обязан сходить попоить слонов.

Форсаж 5: Быстрая пятерка

Ярчайшим примером незнания границ жадности киноделов может смело служить серия «Форсаж» – из веселого и качественного фильма, который, по большому счету, был исключительно законченным, сделали невероятно доибельную франшизу. Дергая ее посиневшее от надоев вымя уже в четвертый раз, для нас готовят что-то получше, чем шлак, именуемый «Форсаж 4», но похуже, чем правоверный канонический первоисходник. Сюжет пятой части такой: Вин Дизель залихватски крутит баранку роскошного корыта и вообще весь такой крутой и лысый, а Дуэйн Джонсон за ним гоняется, стреляет и тоже крутой. В наличии – ядреные погони и ав- тотрю-



ки, добротный пиф-паф и одноклеточный сюжет, чтобы слить эти две основные составляющие воедино. В общем, будет все, что тебя до утомления радовало уже три сиквела.

Жанр: экшен
Режиссер: Джастин Лин
Звезды: Вин Дизель, Дуэйн Джонсон
В кино с: 28 апреля

Наш прогноз: 6/12

Похожее:
«Форсаж», «Форсаж 2», «Форсаж 3», «Форсаж 4»

Мало кто знает, но Вин Дизель, громко хлопнув дверью, слинял из «Форсажей» сразу после первой части и навсегда. Два сиквела он упорно изображал из себя глухонемого, не обращая никакого внимания на слезы продюсеров. Его возвращению в четвертой части есть только одно объяснение: он договорился со студией Universal, что еще немного порулит, если та профинансирует съемки третьей части «Риддика».

Чего стоит ждать от фильма

Гонок, стрельбы и эпического «Вин Дизель против Дуэйна Джонсона».

Рио



Создатели «Ледникового периода» хотят рассказать тебе красочную историю о красивом и очень недалеком попугае, родившемся в неволе в небольшом американском городке штата Миннесота. Он попадает на родину предков, в Рио-де-Жанейро, немедленно находит себе подружку и кучу проблем на то место, откуда у него произрастает хвостовое оперение. А дальше будет смешно, немного грустно, попугай познает инь-янь, найдет себя, поверит в свои силы, накажет негодяев, кровь, убийства, геноцид… Ну ты в курсе.

Жанр: анимационная комедия
Режиссер: Карлос Салдана
Звезды: нет
В кино с: 7 апреля

Наш прогноз: 11/12

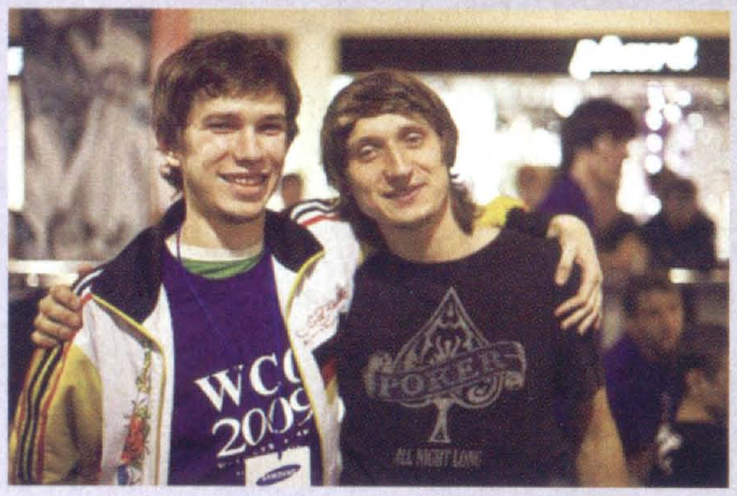
Похожее
«Кунг-фу панда», «Ледниковый период»

Чего не стоит ждать от фильма

Что он будет блеклый и скучный.

KerchNET E-Cup Finals

4–5 марта на страничках портала wesgg.com можно было проследить за битвами CS-команд Украины и России в рамках KerchNET E-Cup Finals и «Битвы наций». Разыгрывались 1 000 долларов, а также призы в виде VIP-аккаунтов



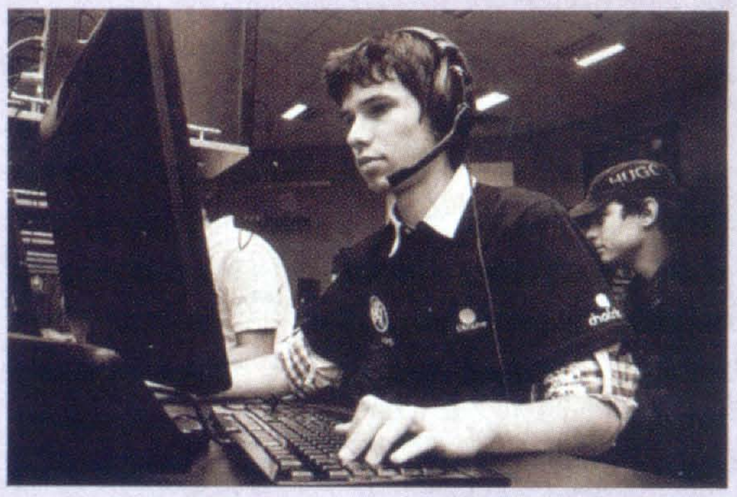
В субботу 16 лучших коллективов Украины по итогам промежуточных турниров KerchNET E-Cup сражались друг против друга посредством группового этапа и матчей плей-офф. Еще перед стартом соревнования определился фаворит – Mbl MIX, команда-победитель прошедшего аналогичного турнира. А все потому, что костяком коллектива Mbl MIX, как и в прошлый раз, были игроки KerchNET.

Групповой этап, отсеявший ровно половину коллективов, сюрпризов не преподнес, за исключением невыхода в плей-офф команды FIREPLAY, состоящей из опытных игроков, участников ASUS Winter 2011. Матчи 1/4 финала прошли без особой борьбы, за исключением противостояния anyway и gamerzone, в котором на выявление победителя понадобилось три карты. Ну а в финал вышли команды gjp и Mbl MIX. giantjuicy peach (именно так расшифровывается аббревиатура gjp) потрепали нервы фаворитов, выиграв первую карту, но до сенсации дело не дошло: 19:16, 6:16, 3:16 – и 400 долларов уходят к Mbl MIX.

Итог:

1 место – Mbl MIX – 400 долларов

2 место – giantjuicy peach – 100 долларов



Российские финалы KerchNET E-Cup проходили параллельно украинским, формат был аналогичным, а первое место заняла ELTZ-overPRO.ru, обогнав tSquad.

В воскресенье, 5 марта, украинские и российские команды играли уже друг против друга в «Битве наций» – турнире, куда попадают по два лучших представителя своей страны по итогам KerchNET E-Cup Finals.

Все встречи получились очень напряженными и затянутыми – ни один матч не закончился на двух картах. В конце концов, справившись с двумя российскими коллективами, очередную победу праздновали Mbl MIX, так что, к радости украинских болельщиков, теперь общий счет в противостоянии Украина – Россия стал 2:1.

Кстати, с 21 марта стартовал новый сезон KerchNET E-Cup. Поучаствовать в нем может любая команда.







Новости киберспорта

Главным событием конца зимы для украинских любителей Counter-Strike стал проходивший в Киеве с 27 по 28 февраля Гранд-финал ASUS Cup. Три десятка команд из разных уголков бывших союзных республик вместе с представителями Финляндии и Германии боролись за 300 000 российских рублей и призы от спонсоров. Несмотря на то, что турнир проходил на украинской земле, весь пьедестал заняли российские коллективы – Moscow5, Iron Will и USSR соответственно. Кое-как реноме украинского CS поддержала команда Selectah, занявшая четвертое место.

В начале марта Na'Vi, главная боеспособная единица отечественного Counter-Strike, еще раз выстрелили на мировой арене: как и год назад, именитая украинская пятерка не знала себе равных на мировых финалах Extreme Masters, которые проходили в Германии с 1 по 5 марта и собрали весь цвет современного CS. Второе место досталось представителями Польши Frag eXecutors, а тройку сильнейших замкнули датчане mTw.

Состав российского гранда Moscow5 сразу же после неудачной игры на Extreme Masters (невыход из группы) покинул Александр «xek» Зобков, один из самых опытных игроков команды. Несмотря на невнятную игру Саши на ганноверском турнире, многие считают, что руководство M5 просто нашло «козла отпущения» в лице ветерана. О замене пока ни слова сказано не было.

Аксакал российского киберспорта Алексей «LeX» Колесников собрал под знаменами организации Iron Will своих бывших партнеров по Virtus Pro. Теперь, помимо Алексея, в составе IW играют такие ветераны, как HEI1, Snoop, F_IN и Sally.

Как стало известно 9 марта, самый престижный мировой киберспортивный фестиваль World Cyber Games в этом году состоится в Южной Корее. Пройдет мероприятие в главном портовом городе страны Пусане. Напомним, что WCG 2010 принимал Лос-Анджелес, США.

Оффлайн



Дякую!

Передбачаються ще якісь зміни в журналі?
Ми завжди йдемо шляхом прогресу.

Будуть ще якісь «штучки», крім диску, з журналом?
Хіба тобі не вистачає чудового багатофункціонального целофану, що йде у комплекті з диском повністю безкоштовно?!



Vibi

Вы никогда не задумывались, зачем вы работаете в редакции?
Мы все время над этим задумываемся. Зачем нам тестировать игры и писать о них, если можно весь день сидеть в душном офисе и составлять финансовые отчеты?

Что редакция делает, когда есть свободное время?
Свободное время мы стараемся проводить с умом. Но он изо всех сил старается не проводить его с нами.



grek

Что вы дарите друг другу на дни рождения?
Как настоящие хардкорные труЪ-геймеры, мы дарим друг другу самый брутальный подарок в мире – ничего.



Flint

Вы сможете продержаться без компьютера или PS3 больше месяца?
Каждый год мы специально почти всей редакцией уезжаем в Карпаты, на Говерлу, где нет даже света. Это самые сложные и страшные 10 дней в году.



skit-er

Какой стиль музыки предпочитаете?
Мы не любим рэп (кроме Eminem'a), шансон и современную попсу, а все остальное любим, даже классику. А вообще в редакции постоянно играет Radio Roks.

S.N.O.R.K.

В редакции есть женщины?
Нет, только красивые девушки и Эмильяна Рудольфовна.



AS

Для чого вам 100 доларів?
Як краще передати вам 100 доларів: конвертом, кредиткою чи особисто в руки?
Що я отримаю, якщо відпавлю вам 100 доларів?
На що ви витратите 100 доларів, якщо я їх вам передам? Чи ви вставите їх в рамочку і поставите на стіл головному редактору?
А можна до 100 доларів додавати свою фотографію?
А 100 доларів повернуться мені від вас з річними відсотками?
І чи мали ви коли-небуть 100 доларів взагалі?
Забагато питань. Якщо хочеш почути на них відповідь – надішли нам 200 доларів.



Black Night

Будете ли вы продолжать писать журнал в случае зомби апокалипсиса?
Да, только вместо «Шпиль!» он будет называться «Жри!».

Если да, то где его можно будет купить?
Приходи к нам в редакцию, вкусный живой человечек, мы тебе все расскажем.



Noitora

Не могли бы вы больше уделять страничек на описание консольных игр (psp в основном)?
Мы не расисты. Когда выходит классная игра – будь она на ПК, карманку, консоль или даже на телефон – мы пишем про нее. Если классная игра не выходит – мы о ней не пишем. Так что, чем больше будет классных консольных игр – тем больше для них будет отведено страниц.

Prince

Кто из редакторов печатает статьи на печатной машинке?
Никто. Мы пока выцарапываем их на скрижалях.

Правда ли, что у Бучера есть личный вертолет? Только честно, ведь его фотки по всему нету гуляют...



Уже нет – теперь этот вертолет принадлежит Виктору Януковичу.



Ise

Полезна ли майонезная ванна для кожи? Почему?
Ездили ли вы посмотреть на Адронный Коллайдер?
Чего вам не хватает в редакции больше: аппарата с пивом или аппарата с кофе?
Аппарата с интересными вопросами для этой рубрики.



Sined-Ro

Смотрите ли вы реслинг и как к нему относитесь?
Реслинг сотрудники редакции смотрят каждый раз, когда главный и креативный редактор начинают спорить, кто из них главнее, а кто креативнее.

grisha shpiller

Вы проходите игры перед тем, как писать статью? Это правда?
Нет, конечно. Сначала мы пишем обзор наугад, а потом играем и смотрим, сколько из написанного нами оказалось правдой.



ArdenDanmer

Я избранный? Где мне искать других избранных? И что, собственно, мне надо делать-то? А есть ли избранные у вас?
Есть, есть. Больной, не нервничайте. Загляните в шестую палату, возле Дарта Вейдера обычно сидят сразу два Нео. Там еще Капитан Джек Воробей постоянно реквизирует судно другого пациента – не ошибетесь.



Bane

Какие ваши слабости?
Мы точно не устоим перед красивой девушкой, тарелкой пельмешек и выстрелом из дробовика в упор.



СерыйР

Верите ли вы в апокалипсис, и если да, то как к нему готовитесь?
На случай конца света у нас есть фонарик.



CJ

Сколько вам нужно времени, чтоб написать статью?
Обычно на написание двух страниц замечательной рецензии уходит около 2–3 часов, не считая сбора информации\тестирования игры. Время может варьироваться в зависимости от темы, настроения автора и наличия у него вдохновляющего гнома.



•Nomad•

Есть ли жизнь после брака? Как это влияет на жизни игромана?

Брак негативно влияет на жизнь любого мужчины тем, что заканчивает эту жизнь. Хотя порой в онлайновых играх встречаются пары, которые рубятся плечом к плечу. Это ли не счастье?



Dendy-man

Кому первому в редакции пришла мысль о создании рубрики «Ацтой»?

Максу Пагану, самому культовому главному редактору за всю историю журнала.

Так какие же инновации и сюрпризы будут в майском номере?

Мы сходили к гадалке, и она сказала, что будут крутые конкурсы, небольшое дополнение к новому дизайну, сюпризный материал и много чего секретного.



Ромоноид

Как вы думаете, сможет ли Minecraft стать популярней, чем Garry's Mod 10?

Valve создали Garry's Mod, а каждый продукт этой компании – хит. О Mojang AB никто не знал, пока они не выпустили Minecraft. Учитывая резкий и очень стремительный взлет игры из грязи в князи еще в стадии беты, ее продажи с легкостью могут опередить GM. Но для этого нужно время, а у Valve в рукаве может прятаться козырный туз в виде нового движка и редактора к нему.

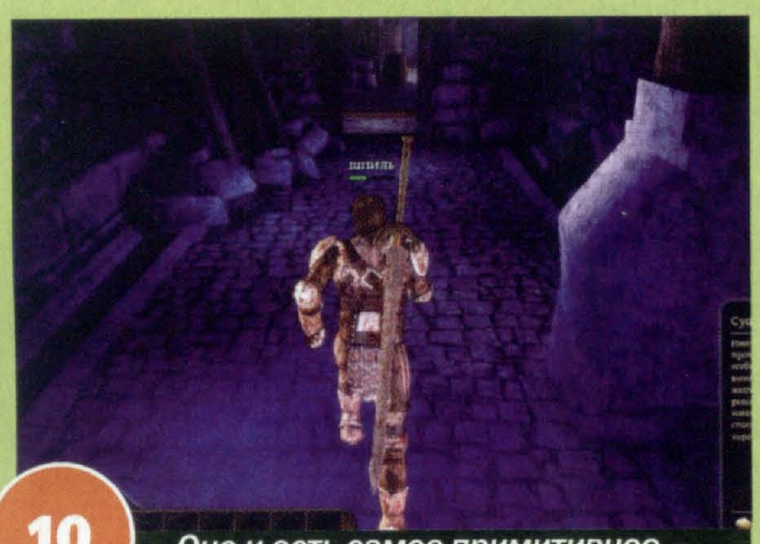
Помни, что на нашем форуме (найди его на сайте www.shpil.com) в разделе [Журнал Шпиль!] есть топик «Задай вопрос и получи ответ!», где люди нас что-то спрашивают, а на самые интересные вопросы мы потом отвечаем здесь. А еще ты можешь написать нам письмо по адресам, указанным на первой странице. Или послать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

Креатив без всяких но

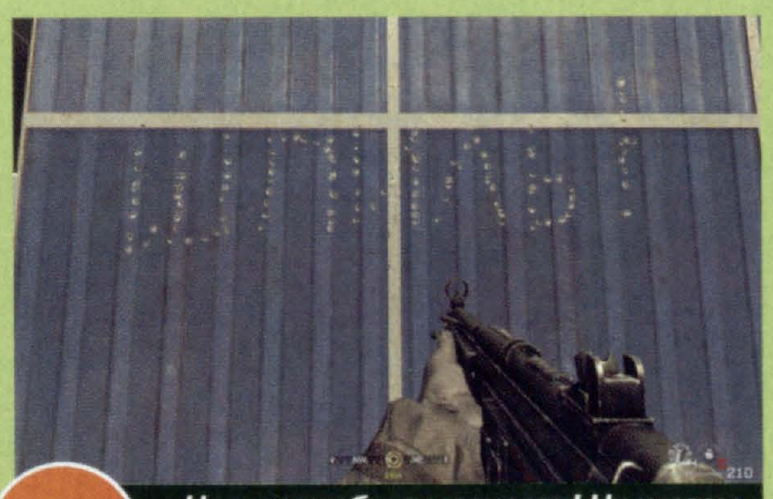


Обычно мы сами мастерим всякие интересные рейтинги, чтобы порадовать тебя. Но в этот раз **Танюшка Мальгина**, прежде скрывавшаяся на нашем форуме под ником DjagiSAMA, а теперь известная как Трупик, порадовала рейтингом нас.

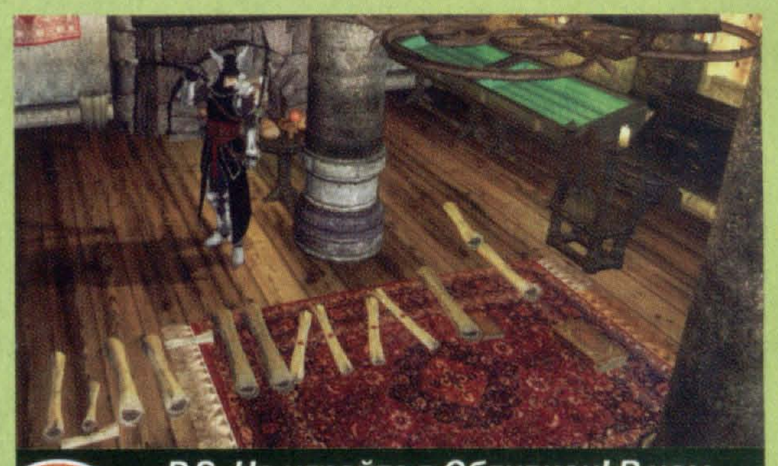
«Вам скучно? Совсем нечего делать? РЕШЕНИЕ ЕСТЬ! Страдайте фигней и воплощайте неоднозначные идеи в жизнь! И сейчас мну представит одно из этих воплощений! ТОП ДЕСЯТЬ НАПИСАНИЙ/СОЗДАНИЙ/СКЛАДЫВАНИЙ СЛОВА «ШПИЛЬ» В ИГРАХ!»



10 *Оно и есть самое примитивное – назвать вашего героя «ШПИЛЬ!»*



9 *Навык требует меткости! Ну и игры, где ваши старания на стене не исчезают через некоторое время!*



8 *P.S. Не играйте в Обливион! В нем есть недостаток: красиво выложить из разноцветных брюликов слово «Шпиль!» не получается!!! ^_^*



7 *О великий геймерский опыт!*



6 *Жаль, но окна состояния персонажа нет. Вы бы увидели, КАК страдают художники!*



5 *Ну куда же без них ☺*



4



3 *Надеюсь, почерк разберете.*



2 *Амнезия – это весело!*



1 *Вне всякой конкуренции*

Кстати, Таня получает приз от нашей редакции – флешку **Apacer Handy Seno AH323** объемом **4 ГБ**.



И ты не тушуйся – присылай нам свой классный креатив на тему журнала, а мы тебе за него что-нибудь подарим. Для этого зайди на наш форум, где в разделе [Журнал Шпиль!] твоих творений ожидает тема «Креатив без всяких но».

Трейлерный парк
Как сделать крутой видеоролик

Трейлеры – один из важнейших маркетинговых приемов как в кино-, так и в игровой индустрии. Качественный ролик может стать вирусной рекламой, повышающей количество заинтересованных в игре и рейтинг продаж в будущем. Для создания таких маленьких, но весьма эффективных инструментов маркетинга, издатели нередко раскошеливаются на профессиональных режиссеров, чтобы забабахать полторы минуты видео. А мы совершенно бесплатно поведаем тебе обо всех тайнах этого трудного процесса.

Знай своих героев

Любой нормальный трейлер начинается с логотипа разработчика, потому что зритель должен знать, кто стоит за созданием игры, которой его будут дразнить. Задержи изображение на экране подольше, секунд на 10, а потом покажи логотип издателя. Раз уж ты вошел в кураж, не забудь засветить лого спонсора, партнеров, своего любимого газированного напитка и пиццерии, в которой ты делал заказы во время разработки. Все это можно растянуть как минимум на треть видео.

Путь к сердцу геймера лежит через уши

Звук решает все. Найми диктора, который будет низким басистым голосом рассказывать о происходящем в игре. Чем круче голос, тем меньше нужно заботиться о тексте – правильная интонация может превратить сказку о Красной Шапочке в эпическую историю покошернее чем поход Фродо в Мордор к Ородруину. Не менее важна музыка, главное – подобрать что-то тоже как можно более эпическое. Под Carmina Burana, например, можно показывать щенят, а у зрителя мурашки станут ходить по спине строевым шагом, призывая его напялить доспехи и пойти убить какого-нибудь дракона.

Правдивость и скромность

Не забудь порыться в своих старых проектах и похвастаться ими, жирными буквами написав: «От создателей Half-Knife 2 и Metal Tear Bolid».

Если это запускной трейлер, то есть видео, сопровождающее уход проекта на золото, тебе обязательно нужно процитировать пару-тройку никому не известных изданий, сделавших обзор твоей игры: «Шедевр! Настоящая революция» – bobruiskgaming.com. Даже из негативных ревью можно извлечь пользу, вырывая слова из контекста. Например, фразу «Деинсталляция этого мусора – настоящий праздник души» можно слегка обрезать, оставив лишь последние три слова.

В эти моменты старайся показывать побольше скриптованных сцен и поменьше геймплея, ведь мы не хотим, чтобы игрок понял, какой шлак ты на самом деле разрабатываешь. А раз ты не боишься показывать геймплей, используй все самые сочные моменты и нарезай их очень быстро, заканчивая каким-нибудь огромным монстром, орущим на экран и взрывом вертолета в воздухе. Неважно, если в твоей игре такого нет.

Всему свое место

Трейлеры лучше всего размещать на сайтах, которые пускают какой-нибудь промо ролик в начале каждого видео, чтобы перед просмотром рекламы к игре пользователь обязательно смотрел рекламу французских духов. Хотя это можно повернуть в свою пользу, подобрав рекламу по контексту. Весьма целесообразно насладиться умиротворяющим slo-mo роликом нового автомобиля представительского класса перед просмотром трейлера к новой части GTA, который как раз подробно расскажет, где и как раздобыть новую модель, а также куда потом убегать от последствий.



А напряжение все растет

С недавнего времени в моду вошли тизеры к трейлерам, то есть совсем короткие видео, не раскрывающие вообще ничего об игре, кроме даты появления полноценного трейлера. Если ты фанат фильма «Начало», можешь нырнуть глубже и разместить новость о грядущем анонсе превью первого взгляда на бета версию скриншота тизера к официальному дебютному трейлеру игры.

И главное, помни: для создания качественного трейлера нужно намного больше, чем просто куски геймплея, хаотично нарезанные под эпическую музыку. Хотя… нет, в принципе этого достаточно.