

ШПИЛЬ!

мы с тобой одной крови

№6
2017

ОСОБАЯ УЛИЧНАЯ ВЕДЬМАКИЯ

Его величество
[The Witcher 2: Assassins of Kings]

РЕЦЕПТ ИДЕАЛЬНОГО
БОЕВИКА



ЧЕ ПРОИСХОДИТ?

[Brink], неудавшийся Че Гевара



САМЫЕ БРУТАЛЬНЫЕ
И ГЛУПЫЕ СМЕРТИ В ИГРАХ

ХОРОШО ЗАБИТОЕ СТАРОЕ

Полный гид
по вселенной Mortal Kombat

FLAWLESS VICTORY!

Ударные будни [Mortal Kombat]

9 771609 900015



«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 6 (112), червень 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 Краснопольський
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 25.05.2011.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:

Олександра Дівіна, Дарина Олфіренко, Владлена Головка, Юрко Мисак, Вадим Ковалевський, Тимофій Анісімов, Вадим Годнів

Подяки:

Карпатам за те, що вони завжди нагадують: є місця, кращі за будь-яку віртуальність, та Еду Буну за те, що він зниз-вниз-назад-вниз-блок крутіше за будь-які місця, кращі за віртуальність

Обкладинка:

Mortal Kombat, арт надано компанією Warner Bros. Interactive Entertainment, видавцем гри

Давайте делать паузы в словах

Иногда в переполненной гигабайтами информации жизни современных представителей человеческого сословия наступает такой интересный момент, когда хочется послать все к чертям собачьим – засунуть беспрерывно звонящий телефон поглубже в начальника, заказчика или другого демона; выбросить компьютер с крыши, поджечь модем и вообще уехать на необитаемые острова, где можно жить в хижине, выращивать картошку и пугать мартышек тем, в чем мать родила. В зажиточных западных странах такие, казалось бы, непрактичные мечты приобрели характер почти что массовых явлений. Топ-менеджеры и директора крупных компаний бросают свои бизнесы, миллионы, дорогие машины и дорогих женщин и сваливают куда-нибудь в Талайнд на пару лет. И знаешь – что-то в этом есть. Правда, не обязательно рвать связи и выдергивать корни – но порою отвлечься просто необходимо, чтобы открыть в себе второе дыхание, новое виденье третьим глазом и вообще оттопырить чакры. Проведешь полмесяца посреди дикой природы без спасительного электричества, заведений цивилизации и последних наработок в области социально-культурного и научно-технического прогресса, как – бах! – начинаешь воспринимать мир немного по-другому. По возвращении в гостеприимные жернова социума, wow-фактор в окружающих и раньше обычных вещах начинает цвести и пахнуть. Вау, интернет! Вау, самодвижущиеся повозки! Вау, лампочка!

Этому есть простое объяснение: мудрые люди утверждают, что по-настоящему мы что-то ценим только тогда, когда это теряем. Хотя, этот принцип не всегда работает – вот

не так давно я потерял щетку для керлинга и не почувствовал обещанных эмоций. Тем не менее, если мир блекнет, а любимое дело – будь то гейминг, рыбалка или фигурное катание в носу – не приносит былой радости, стоит сделать паузу и заняться чем-нибудь другим. Холодильник там перекрасить, или приручить зубра, например.

By KhaJ-Tosin



ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Ядерную статью об одном дворянском титуле
- ▶ Репортаж из Зазеркалья
- ▶ Краш-тест лечения грязевыми процедурами
- ▶ Инструкцию по сборке лазерной винтовки

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

Уголок прикладной философии 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Рейтинг самых brutальных и бессмысленных способов умереть в играх; грядущие вкусные релизы и новости 3

MegaGame

[**Mortal Kombat**] Тут отбивают не только желание и ломают не только планы 10
 [**The Witcher 2: Assassins of Kings**] Не все могут короли, но Ведьмак может многое 16

To play or not to play

[**Brink**] Эта игра должна была стать революцией. И стала. Но, как и в случае с Оранжевой революцией, результат не тот и почему-то не всех радует 20
 [**Darkspore**] Spore превратилась в hack'n' slash. Что дальше, Maxis? Тактический шутер The Sims? 24
 [**SOCOM 4: U.S. Navy SEALs**] Морская котострофа 28
 [**The Next Big Thing**] Жанр «квест» драматически умирает вот уже десяток лет, но еще время от времени бодренько постанывает 30
 [**The First Templar**] Во имя отца, и сына, и святого духа 36
 [**Operation Flashpoint: Red River**] Выведена новая непонятная военно-сторожевая порода: лабрадор редривер 38
 [**Section 8: Prejudice**] Врагу не сдается наш нудный отряд 40

Ждем-с

[**The Elder Scrolls V: Skyrim**] На фоне второго «Ведьмака» этой разрабатываемой ролевухе будет сложно претендовать на трон лучшей RPG, хотя все задатки для этого есть 42

Clubника

Вести с полей цифровых сражений 44

Unreal Обитания

Санта-Барбара в туманах или полный гид по вселенной **Mortal Kombat** 46

Железный бум

Компьютер на базе технологии **Vision Ultimate** от **AMD** 54
 Медиаплеер **Seagate FreeAgent GoFlex TV** 56
 Системный блок **BRAVO A50.71** 57

Columbia Brothers

Роботы, супергерои, машины и даже страшное непонятно что, которое творит непонятно что, в результате чего все непонятно как умирают – в этом месяце в кинотеатрах будет жарко даже с кондиционером 58

Анимания

Давно пора и у нас организовать такое же, как в этом аниме, только для политиков 60

Vox Populi

Если бы каждый читатель вместо того, чтобы задавать нам разные вопросы, ставил бы за нас свечку – на этом огниве можно было бы зажарить тираннозавра. А если бы вместо каждого ответа откладывали по копейке, то в этом месяце накопили бы 19 копеек! 62

OUTRO

Новейшие разработки в области генной инженерии и шизофрении помогли нам раскусить дюжину главных генов идеального экшна 64

На диске

- ▶ **Видео:** Call of Duty: Modern Warfare 3, Alice: Madness Returns, Dead Island, Deus Ex: Human Revolution, Duke Nukem Forever, The Elder Scrolls V: Skyrim, Hunted: The Demon's Forge, Heroes of Might and Magic VI, F.E.A.R. 3, Rage, L.A. Noire, inFamous 2, Silent Hill: Downpour, Shadows of the Damned, Firefall, Battlefield Heroes
- ▶ **Демо-версии:** LEGO Pirates of the Caribbean, Minecraft, Space Pirates and Zombies, Mount & Blade: With Fire and Sword, Panzer Command Ostfront, Crazy Machines: Elements, Cargo: The Quest for Gravity, Faery: Legends of Avalon
- ▶ **Полные версии:** Back to the Future: Episode 1, Battle for Wesnoth, The Apocalyptic Game About Penguins, Offroad Racers
- ▶ **Патчи:** Crysis 2, Assassin's Creed: Brotherhood, Amnesia: The Dark Descent, Men of War: Assault Squad, Arcania: Gothic 4
- ▶ **Бонус:** Обои, новости киберспорта, Mount & Blade OST

Война никогда не меняется?

После ухода из Infinity Ward Винса Зампеллы и Джейсона Веса будущее тайтла Modern Warfare покрылось густым туманом. Все понимали, что третьей части – быть, но одни ждали ее от сформированной Винсом и Джейсоном студией Respawn Entertainment, другие же доверяют объединенным усилиям остатков Infinity Ward, Sledgehammer Games и Raven Software. Как оказалось, именно это трио уже давным-давно потеет над MW3, информация о синглплеерной кампании которого недавно вытекла во всемирную сеть.

Игра подхватывает сюжетную нить там же, где ее оставил предшественник, подводя истории известных нам героев к «логическому завершению». Скорее всего, это означает, что кто-то из них умрет, потому что это Modern Warfare – здесь на каждом шагу стоит ожидать неожиданного поворота сюжета. А еще будет два новых протагонистов: Frost и Sandman из Delta Force, которые присоединятся к эпическим баталиям в Нью-Йорке, Париже, Лондоне и, по слухам, Берлине. На протяжении 15-ти миссий мы побываем в шкуре агента КГБ, оперативника британского SAS, танкиста и, по традиции, стрелка AC-130.

Утечка пробудила информационный аппетит геймеров, и от Activision поступило разрешение преждевременно выпустить несколько тизеров грядущего хита. За первые 48 часов после появления роликов было зарегистрировано 4,8 миллиона просмотров. Для сравнения, видеодэбют Modern Warfare 2 за этот же срок набрал 61000 просмотров, а Black Ops – 89000. Успех последнего, кстати, может означать, что следующим творением Treyarch будет непосредственный сиквел к BO, то есть, уже второе ответвление от и без того массивного франчайза Call of Duty.

Но пока все глаза, уши, носы и прочие лицевые органы направлены на Modern Warfare 3, релиз которого состоится 8 ноября этого года – через 6 дней после выхода его прямого конкурента Battlefield 3. EA играют с огнем, но нам-то от этого только лучше.

CALL OF DUTY MW3



Я на это не подписывался!

Финал конкурса

В №4 за 2011 год мы показали тебе вот эту картинку и предложили придумать смешную подпись, сгоряча пообещав ценные призы. И вот что из этого получилось.

1 место

Приветствования команды КНДР после чемпионата мира по футболу

Автор подписи, **leonardo**, получает заслуженную 4 ГБ флешку Арасер и полугодовую подписку на наш трансгалактический журнал.

2 место

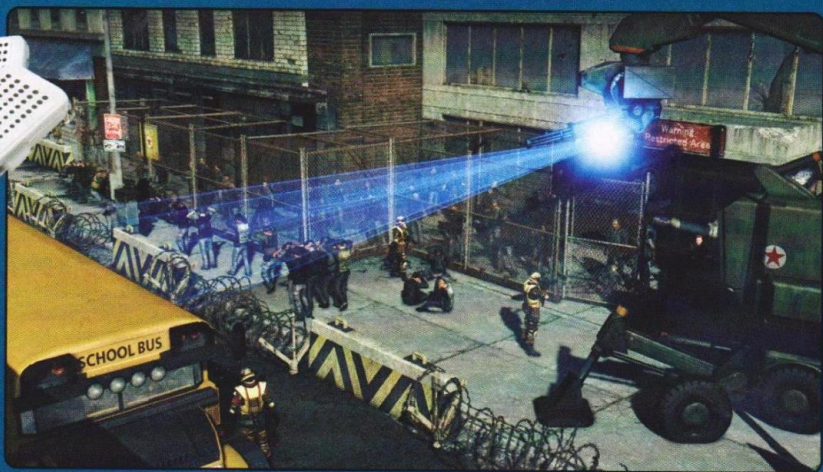
А они только музыку с торрента качнули

Автор подписи, **Shion**, тоже сможет хранить до 4 гигабайт своих данных на флешке Арасер, а этот самый номер журнала отправлен ему по почте первым птеродактилем.

3 место

Солярный оптом

Автор подписи, **Олександр Турчин**, награждается опять-таки флешкой Арасер и нашими сердечными поздравлениями по этому поводу.



Другие подписи, которые нам понравились:

Утро после школьной дискотеки
•Nomad•

Ким Чен Ира огорчает этот ваш Apple.

–ReM–

В КНДР був розігнан мітинг організації «За права тварин» з лозунгом: «Собака друг людини». Внутрішні війська заявили: «Іжа нам не друзі!»
Angelys

Девушки работников «Шпиля!» опять повели парней на «Сумерки»
типа игорс

Школьники захватили автобус с террористами, солдаты в недоумении...
–ReSpEcT–

Sony вычислила группу хакеров Anonymous. Ведутся работы по перевоспитанию
Grayson H

Встал не с той ноги? Плохое настроение? Неудачный день? Черная полоса жизни? Нет лучшего антидепрессанта, чем сравнение своего несчастья с чужим. Вот у Sony, например, конец света начался преждевременно – его слегка ускорили хакеры, положив PlayStation Network более месяца назад и заполучив личную информацию пользователей сети, включая номера кредитных карт. Позднее обнаружение «дыры» и, соответственно, позднее сообщение о проблеме пользователям PSN подорвало доверие к Sony, а недоступность онлайн-сервиса ужасно сказалась на выходе многих мультиплеерных игр, включая SOCOM4, Motorstorm: Apocalypse, Mortal Kombat, Portal 2, и Brink. Из-за отсутствия возможности поиграть в онлайн-версии игр, а многие даже продавали свои PS3, обменивая их на коробку от мелкомышек. Полностью заморозилась продажа DLC и скачиваемых игр с PlayStation Store, что нанесло удар как по инди-продуктам, так и по крупнокалберным AAA-тайтлам.

К середине мая Sony начала маленькими шажками восстанавливать свою сеть и даже включила систему, позволяющую пользователям PSN поменять пароль. Сервера еле держивали огромное количество запросов,

и людям приходилось ждать по несколько дней, чтобы обезопасить свой аккаунт. В качестве извинения за долгую недоступность сервиса пользователям был предоставлен список из пяти игр для PS3 и четырех для PSP, из которого можно было выбрать по две на каждую платформу. Также безвозмездно раздавалось по месяцу платного сервиса PS Plus, а для его подписчиков – два месяца. Казалось бы, компания начала подниматься на ноги. Японское правительство, тем не менее, запретило возобновлять PSN на территории страны, утверждая, что Sony еще недостаточно защитили свою систему от потенциальных атак. Как в воду глядели: решение старой проблемы оказалось причиной новой, когда в меняющей пароли программе был обнаружен эксплоит. Какой именно вред он причиняет неизвестно, но слухи о повторном проникновении в аккаунты пользователей был опровергнут компанией. По крайней мере, сеть поднялась, позволяя многим владельцам PS3 вернуться в онлайн. Да и PlayStation Store должен был заработать 24 мая, но на момент написания этой новости магазин все еще был недоступен.

Sony стала избранной целью хакеров, причем далеко не все атаки проводились громко заявившей о себе группой Anonymous, и когда они закончатся – кроме самих хакеров не знает никто. Причиной атак по наиболее популярной версии являются судебные иски компании против взломавших PS3 хакеров – принцип «глаз за глаз». По подсчетам финансистов Sony, все нынешние атаки на PSN обойдутся корпорации в 170 миллионов долларов. Но если учитывать влияние цунами, землетрясения, аварии на АЭС в Фукусиме и уйму проблем с разработчиками и издателями после взлома PSN, ожидаемые убытки Sony к концу года чуть превышают 3 миллиарда долларов США. Ну что, все еще думаешь, что у тебя плохой день?

Все еще хранишь свой смартфон в невзрачном футлярике от дядюшки Ляо, единственное достоинство которого состоит в том, что его жалко выбросить? Время пришло – темные времена Средневековья сменились эпохой Возрождения, и безвкусную поделку можно смело отправлять на свалку истории: до нас, наконец, добрался SOX.

В лице компании K-Trade культовый молодежный бренд обрел не только надежного союзника, но и проводника на украинский рынок, ранее сильно обделенный выразительными футлярами для электроники – от телефонов и MP3-плееров до планшетов и ноутбуков. Жизнь стала интересной, а индивидуальность, краски и стиль в нее принесет SOX.



Буду краток

Сегодня, в среду, 25 мая 2011 года, случилось ЭТО. Duke Nukem ушел на золото.

Ш!: В аду становится холодно.

Valve ничего не покажут на Е3

Ш!: Следующая часть Half-Life, будь то новый эпизод или полноценный триквел, потихоньку превращается в Duke Nukem Forever номер два. По крайней мере, они не анонсируют Left 4 Dead 3.

Dead Space 2 обрадует игроков бесплатным DLC в виде двух карт для мультиплеера.

Ш!: Весьма заботливо со стороны Visceral, но Dead Space 2 – не та игра, в которой упор нужно делать в мультиплеер.

В грядущем апдейте MMO Rift позволит переносить персонажей и все статьи гильдий с одного сервера на другой бесплатно.

Ш!: Rift продолжает штормить игроков концепцией «качество важнее инноваций». На этом этапе мы понемногу начинаем с этим соглашаться.

Новый, необъявленный проект Хидэо Кодзимы был отменен после года кропотливой разработки. Хидэо в депрессии.

Ш!: Обидно – как за игру, так и за Кодзиму. Создатель великого Metal Gear явно делал что-то очень крутое.

Почившая hack&slash RPG Hellgate: London восстанет из пепла в виде бесплатной MMO под руководством корейского издателя HanbitSoft.

Ш!: Приятно, когда у неудавшихся игр появляется второй шанс реализовать свой потенциал. От Hellgate: London есть чего ждать.

Dragon Age 3 будет (какой сюрприз). Bioware занимаются поиском художников для создания концептов локаций.

Ш!: Будем надеяться, что этих локаций будет больше, чем в Dragon Age 2.

Для Amnesia: The Dark Descent выпущен бесплатный DLC под названием Justine с дополнительными уровнями, которые появлялись в игре во время проведения ARG.

Ш!: Тем, кто не успел побродить по этим уровням до релиза Portal 2, настоятельно рекомендуется вернуться в Amnesia и запастись подгузниками.

SEGA не планирует работать над новой частью Aliens vs. Predator.



Еще римейки?!

Оглядываясь назад на игротеху PSP, хочется заново пройти некоторые проекты, качество которых на три головы превышает стандарты портативных консолей. В связи с этим Sony объявила о грядущей серии HD-римейков PSP-тайтлов для PS3. Полный список римейков пока неизвестен, но на данный момент подтверждены Monster Hunter Freedom 3 и портативная дилогия приквелов God of War – Chains of Olympus и Ghost of Sparta. Похоже, Sony не хотят отправлять Кратоса на пенсию, о чем также свидетельствуют HD-римейки GoW 1 и 2, а также слухи о четвертой части. Но нам обещана не просто переработка текстур, а и обновление моделей, добавление визуальных эффектов и разумное использование мощности приставки. В Monster Hunter даже будет присутствовать дополнительный контент, поддержка 3D и даже обратная совместимость сохранений с PSP-версией. Среди других, пока неподтвержденных тайтлов проскакивали Sly Raccoon, Prince of Persia и Tomb Raider. Ну а мы очень надеемся, что в коллекцию попадут обе части Pursuit Force.



К истокам кredo

Ubisoft с гордостью заявили миру о разработке четвертой части знаменитой паркуро-убийственной серии Assassin's Creed, в этот раз под названием Revelations. Сюжет привяжет протагониста второй и третьей частей, Эцио Аудиторе, к первому герою AC – Альтаиру. Эцио отправится по стопам своего предка, которые приведут его в Константинополь. А там, разумеется, куча тамплиеров опять планируют какую-нибудь пакость.

Эксперимент с мультиплеером в AC: Brotherhood удался на славу, из-за чего сетевые ассасины вернутся в новом обличии, с новыми картами, персонажами и режимами. Выход игры назначен на ноябрь этого года, хотя, зная Ubisoft, на PC версию можно рассчитывать в первом квартале 2012.

Ш!: Последняя часть AvP расстроила многих поклонников серии, но сама концепция популярности не потеряла. Ну же, SEGA!

Valve рассматривают предложение создать отдельную версию Steam для мобильных устройств.

Ш!: С таким темпом через пару лет Steam будет продавать музыку, фильмы, аудиокниги и софт. А может, и не будет.

Blizzard Entertainment пожертвовала 800 тысяч долларов организации Make-A-Wish, помогающей детям с тяжелыми формами болезней.

Ш!: Щедро, но все мы хорошо понимаем, что для Blizzard это не деньги. Поступок, тем не менее, хороший.

В ПК-версии Rage будет присутствовать полная поддержка инструментов для моддинга.

Ш!: Ну, кто еще позаботится о PC-геймерах, если не id Software? Ждем любительского римейка Doom 3 на движке Rage.

Сиквелу к Metro 2033 быть, и называется он Metro 2033: Last Light.

Ш!: Не Metro 2034? Хотя, какая разница!

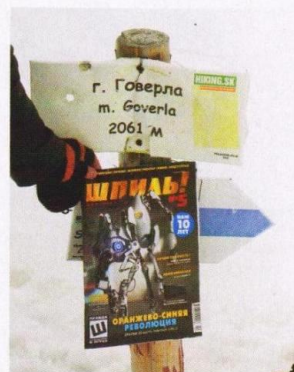
Календарь релизов на июнь

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
HUNTED	Hunted: The Demon's Forge	3	Action	✓	✓	✓
	Super Street Fighter IV - Arcade Edition	7	Fighting		✓	✓
DAMNED	Shadows of the Damned	7	Action		✓	✓
	Arcana Heart 3	10	Fighting		✓	✓
INFAMOUS 2	inFamous 2	10	Action		✓	
RED FACTION	Red Faction: Armageddon	10	TPS	✓	✓	✓
DUKE NUKEM	Duke Nukem Forever	10	FPS	✓	✓	✓
ALICE	Alice: Madness Returns	14	Action	✓	✓	✓
TRANSFORMERS	Transformers: Dark of the Moon	14	Action		✓	✓
DUNGEON SIEGE	Dungeon Siege III	17	Hack&Slash RPG	✓	✓	✓
CAPTAIN AMERICA	Captain America: Super Soldier	19	Action		✓	✓
F.E.A.R.	F.E.A.R. 3	24	FPS	✓	✓	✓
CALL OF JUAREZ	Call of Juarez: The Cartel	28	FPS	✓	✓	✓
SNIPER	Sniper: Ghost Warrior	28	FPS		✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

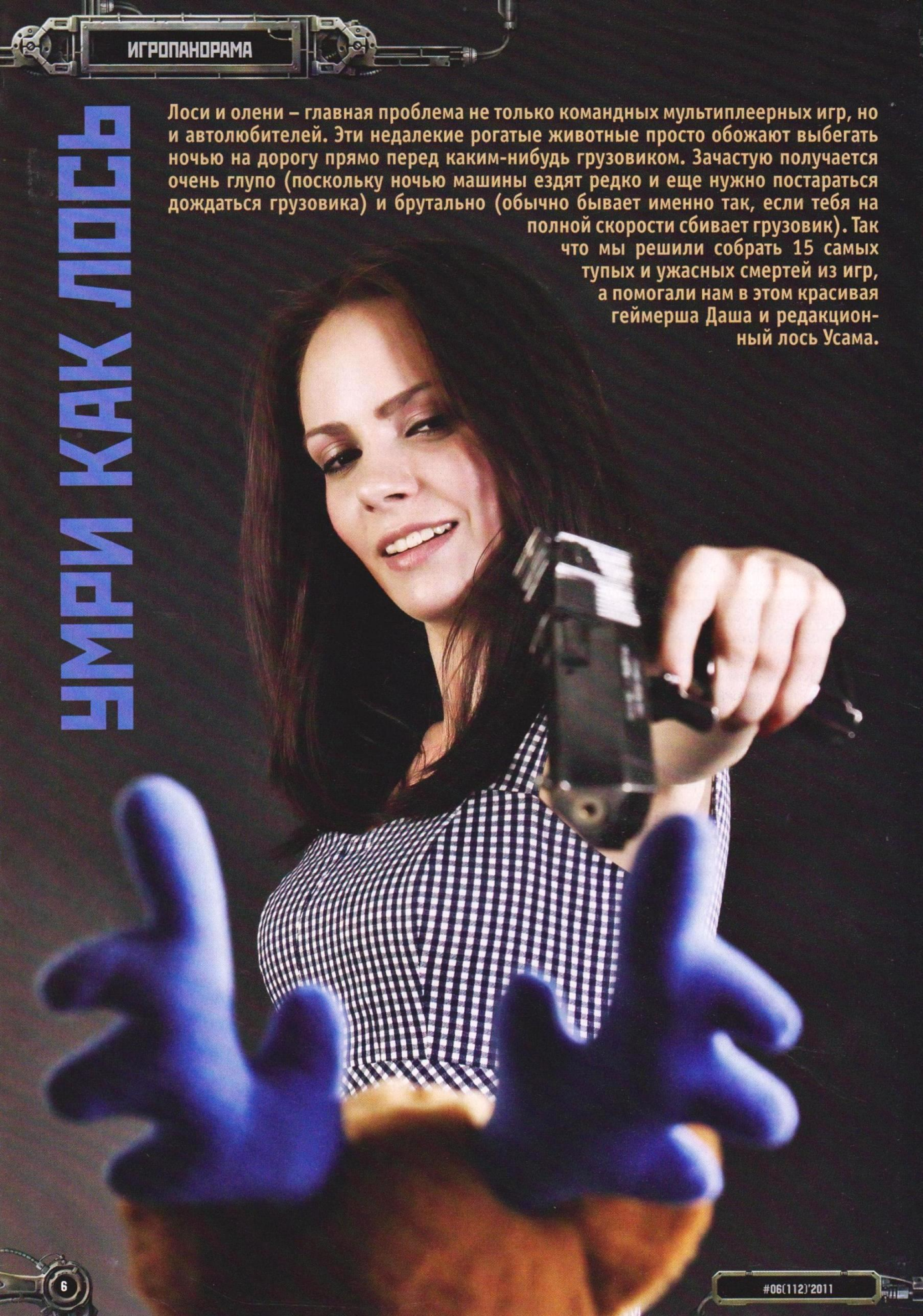
«Шпиль!» на высоте

В начале мая редакция журнала «Шпиль!» в лице Butcher'a, Khaj-Tosin'a, Fox'a, X-Hunter'a и нашей новой журналистки divinale отправились в самое прекрасное место на Земле – в украинские Карпаты, а не в Амстердам, как ты мог бы подумать. 4 мая 2011 года в холод и снег, идя практически по приборам из-за нулевой видимости, команда нашего издания вместе с 5-м, юбилейным, номером этого самого издания, поднялась на самую высокую точку Украины – вершину горы Говерлы, куда прежде не ступала нога игрового журнала. Вот так «Шпиль!» отпраздновал свое 10-летие. А чем можешь похвастаться ты?



ЖИЗНИ КАК ЛОСЬ

Лоси и олени – главная проблема не только командных мультиплеерных игр, но и автолюбителей. Эти недалекие рогатые животные просто обожают выбегать ночью на дорогу прямо перед каким-нибудь грузовиком. Зачастую получается очень глупо (поскольку ночью машины ездят редко и еще нужно постараться дожждаться грузовика) и брутально (обычно бывает именно так, если тебя на полной скорости сбивает грузовик). Так что мы решили собрать 15 самых тупых и ужасных смертей из игр, а помогли нам в этом красивая геймерша Даша и редакционный лось Усама.



Быстрее, чем кролики**Mortal Kombat: Shaolin Monks**

Кунг Лао – общепризнанный пацифист вселенной Mortal Kombat. Его ледяное спокойствие сравнимо разве что с его владением боевыми искусствами, которые он применяет только для самозащиты. Но если ты все же ввязался с ним в драку – остерегайся его головного убора. Мирный шаолиньский монах знает отличный фокус: он достает кролика из шляпы и забивает им своего обидчика насмерть. А если не забивает, то кролик сам перегрызает недругу глотку.

Глупо! Брутально!**До мозга костей****Turok 2: Seeds of Evil**

Настоящие садисты любят, когда смерть их неприятелей а) медленна и б) мучительна. Оружие из Turok 2 обеспечивает и то, и другое, причем, в достатке. Что можно ожидать от ствола, который называют «церебральным буром»? Выпущенные из него снаряды автоматически наводятся на голову врага, вонзаются в лоб и сверлят в нем дыру, из которой через некоторое время начинает брызгать мозговая каша. Ложечку за маму...

Брутально!**Со знанием дела****The Punisher**

Кинуть врага на съедение огромному удаву? Или в бассейн с пираниями? Засунуть в гроб в обнимку с гранатой без чеки? Окунуть лицом в кипящее масло? Толкнуть к висящему на стене капкану, чтобы он нежно обнял голову? В этой игре столько замечательных милых способов помочь врагу расстаться с жизнью, что мы даже не знаем, какой из них выбрать.

Брутально!**Grand Theft Body****Dead Space 2**

В космосе нужно опасаться трех вещей: астероидных полей, радиации и, конечно же, маленького черепа со щупальцами, которыми он душит свою жертву до тех пор, пока у нее не оторвется голова. После этого череп залазит в горло обезглавленного тела и обретает контроль над ним.

Брутально!**Слонопатологоанатомия****Mortal Kombat 3**

В этой замечательной игре наравне с бабалити, бруталити, фаталити и еще хрен-его-знает-чтолити были анималити, когда бойцы превращались в различных животных. После чего происходило примерно то же самое, что и на канале Animal Planet, только с большим количеством крови и оторванных конечностей. Наиболее красочным анималити, по нашему мнению, обладает Rain: он превращается в милого слоненка, который хоботом сдувает с противника кожу.

Глупо! Брутально!**Сверлить не только взглядом****Bad Company 2**

Что может быть хуже, чем высадить во вражеского инженера полную обойму из автомата, промахнуться и быть убитым во время перезарядки? В ближнем бою. Сверлом. В зубы. За это в игре даже есть отдельное достижение «Дантист». Но сей инструмент злого рока может опозорить тебя еще больше, если ты находишься в танке, а инженер успевает этим самым сверлом разобрать твою бронетехнику по винтикам, подрывая ее вместе с тобой внутри.

Глупо!**Знакомься: это Даша.**

Она любит хардкор, татуировки и жестокие игры, а еще играет на бас-гитаре и не употребляет вредное. Мы сразу же предложили ей выйти за нас замуж, но она согласилась лишь сфотографироваться для этого материала.

Ее любимые игры: God of War, Mortal Kombat**Ее любимые способы умереть в играх:** там, где героям нужно плавать, она обожает их топить



Другая жизнь, другая смерть

Самая нелепая смерть

В Garry's Mod при помощи самых невероятных предметов можно организовать себе максимально несуразные отходы в мир иной.

Самая красивая смерть

Упавший вертолет, ядерный грибок, пыль, разруха, трупы. Из последних сил американский морпех отползает от обломков, делает глубокий вдох и умирает. Но насколько это все красиво выглядит не на бумаге, знают лишь те, кто прошел CoD4.

Самая дорогая смерть

Погребение под тоннами золотых монет в одной из концовок S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl можно смело назвать убийственной роскошью.

Самая многочисленная смерть

Игравшие в Super Meat Boy знают, что смерть, как и беда, не приходит одна. Умирать можно бесконечное, бесконечное, бесконечное количество раз на огромных пилах, в кипящей лаве и при других приятных обстоятельствах.

Самая смешная смерть

Ах, Earthworm Jim... король неадекватности в играх. А ведь он всего-то хотел спасти принцессу Как-Ее-Там (это ее настоящее имя). Но в самом начале игры на пути Джима стояла корова, и для продолжения своего путешествия червячку пришлось... запустить рогатый скот в небо при помощи качели и холодильника. Каково же было удивление героя, когда, 11 уровней спустя, он наконец нашел свою возлюбленную, на нее внезапно упала та самая корова.

Сорвиголова

God of War 3

Спойлер: Кратос убивает богов. Но никто не играет в God of War, чтобы смотреть, что делает Кратос. Вся соль в том, КАК он это делает. Меньше всех повезло Гелиосу, богу солнца: спартанец сначала лишает его личной охраны, а потом и головы. Причем вместо традиционного отрубания Кратос предпочитает медленно оторвать бедняге думательно-пищепринимательный орган, которому быстро находит применение, используя сияющую голову как фонарик в темноте.

Брутально!

Высоко сижу, далеко лечу

Assassin's Creed

Помнишь, как в том анекдоте?

— Хорошо у нас на море! Разбежался, прыгнул со скалы — бубух!

— Ты хотел сказать «бултых»?

— Ну, если прилив — тогда «бултых».

Вот и при прыжках с высоких обзорных башен в Assassin's Creed иногда можно попасть не в стог сена.

Глупо!

Дверь мне запили!

Left 4 Dead

На последнем издыхании, практически с одним хелсом и с черно-белым экраном, грозящим скорой смертью, ты прорываешься через толпы зомби и особых зараженных к спасительной безопасной комнате, слыша рыки и топот за своей спиной. И вот уже в дверном проеме ты спешно нажимаешь кнопку «Е», чтобы захлопнуть дверь перед носом преследователей, но вредная дверь закрывается как раз перед твоим носом, оставляя тебя наедине с толпой живых мертвецов и тонной радостных эмоций по этому поводу.

Глупо!

Жаба душит

Battletoads

Невероятно веселый и динамичный битеман Battletoads — пожалуй, единственная в мире игра, в которой кооперативное прохождение в разы труднее одиночного. Не потому, что противники растут в силе или в численности, а из-за постоянно включенного friendly fire. В разгара боя легко зацепить напарника рукой, ногой, захватом или огромной палкой, тем самым сбрасывая его в пропасть, в лапы супостатов или прямо на босса. Поэтому во время кооперативных сессий Battletoads чаще всего слышны слова «зачем?!», «я случайно!» и другие фразы, во всей красе выявляющие богатство языка любого народа мира.

Глупо!

Время не лечит

Prince of Persia

Умению принца отматывать время назад с помощью магических песков завидуешь далеко не всегда. Особенно не завидуешь в случаях, когда, свалившись на шипы или попав в другую смертельную ловушку, принц возвращается назад в прошлое как раз к тому моменту, когда он попадает в ловушку, а пески времени не вовремя заканчиваются.

Глупо!



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Глупо!

Unreal Tournament

Глупо! Брутально!

Bulletstorm

Глупо! Брутально!



Практически все шутеры

Глупо!





MORTAL KOMBAT

Жанр:
Fighting

Разработчик:
NetherRealm Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

X360 | PS3



ОТБИВНАЯ

Стремительная популяризация игровой индустрии неизбежно приводит к казуализации некогда хардкорных франчайзов, из-за чего добрую половину обзоров приходится начинать с нытья о стремительной популяризации игровой индустрии и ее негативном влиянии на некогда хардкорные франчайзы. Но раз в несколько тысяч лет бывают случаи, когда серия делает перезапуск и возвращается к своим корням. Именно так поступил новый, уже девятый по счету, Mortal Kombat.

The inevitable return

Банкротство Midway можно сравнить со спиливанием массивного древнего дуба. И хотя его ствол был уже давно прогнившим, на одной из веток уверенно сидел Mortal Kombat, мирно и беззаботно болтая ногами и отрывая головы вылупившимся в близлежащем гнезде птенцам. Когда дуб рухнул, эта ветка вонзилась в почву и проросла в отдельное дерево под названием NetherRealm Studios. Но хватит о флоре... Римейк старых игр серии Эд [массивные брови] Бун, креативный директор компании, планировал уже давно, но издатель настоял на создании супергеройского Mortal Kombat vs. DC Universe, невероятно возмущившего ветеранов серии отсутствием кровавой расчлененки и слабой реализацией жестоких добивающих приемов Fatality, которыми прославился франчайз.

Разработчики получили уйму жалоб от фанатов, но вместе с ними и уйму денег – проект оказался финансово успешным. Но понимая, что еще одной такой выходки ей не простят, студия наконец выпустила долгожданный ребут серии.

История, писанная кровью

Качественные файтинги по традиции делают акцент на колоритности персонажей, наделяя каждого интересной предысторией и красивой заставкой после прохождения стандартного одиночного

турнира. Более детальную информацию обычно можно вычитать в открытом бонусном контенте или, на худой конец, на просторах посвященной серии веб-страницы wiki, которую фанаты заполняют интересными фактами в свободное от набивания друг другу виртуальной морды время. Но ведь традиции созданы для того, чтобы их нарушать, верно?

Игра ставит жирный крест на режиме Konquest, а вместе с ним и на попытках объяснить сюжет через встроенную action/RPG мини-игру с новыми и откровенно скучными персонажами, как это было в Deception и Armageddon. Новоиспеченный Story Mode заимствует технику повествования у MK vs. DC, но события этой части якобы никогда не происходили. Нас переносят в начало конца, к пирамиде из Mortal Kombat: Armageddon, где император Шао Кан кувалдой гладит по щекам Рейдена – бога грома и некогда защитника Земли от завоевателей из мира Outworld. Вокруг лежат бездыханные бойцы: кто в нежных объятиях призванных из преисподней костлявых рук, кто с огромным клинком промеж позвоночника, а кто и вовсе без позвоночника и других, не менее важных частей тела. Осознав безвыходность своего положения, Рейден поступает как принято в безвыходных положениях и посылает сам себе предупреждение в прошлое. Путешествуя во времени, телепатическая телеграмма встретила тепломехи, из-за чего старый (точнее, молодой)

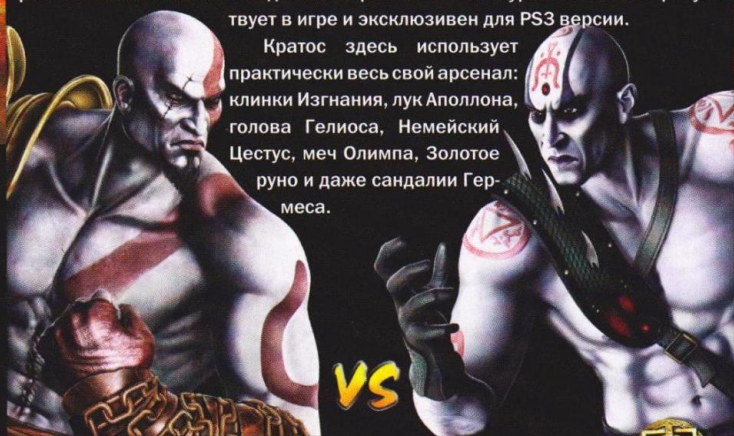


Боги – тоже мужики!

Эксклюзивный для PS3 версии Кратос добавлен в игру не просто «по приколу» – присутствие Призрака Спарты на турнире имеет вполне логичное для вселенной МК объяснение, хоть и не вплетенное в режим «Истории». Используя очень страшные колдунства, Шао Кан решил призвать на турнир сильнейшего воина из всех когда-либо существовавших. Появился Кратос и на аренах «Смертельного Поединка» почувствовал себя как пиранья в аквариуме.

Не менее комфортно ощущали себя Sony и NetherRealm когда договаривались о внесении лысого убийцы богов в новый МК. Эд Бун фанател от персонажа еще с выхода первого GoW, а Стив Асмуссен, продюсер God of War 3 и художник для предыдущих частей, признает, что игроки не даром замечают некое сходство между Кратосом и бледным лысым колдуном Куан Чи. На ранних этапах создания «Бога Войны» Sony даже побаивались судебного иска со стороны Midway, но разработчики МК были настроены весьма дружелюбно. На прямое предложение Буна подтолкнуло сражение Кратоса с Зевсом, которое очень напоминало поединок из файтинга – этот уровень также присутствует в игре и эксклюзивен для PS3 версии.

Кратос здесь использует практически весь свой арсенал: клинки Изгнания, лук Аполлона, голова Гелиоса, Немейский Цестус, меч Олимпа, Золотое руно и даже сандалии Гермеса.



Рейден интерпретировал сообщение по принципу испорченного телефона и начал все делать по-своему. В общем, куда проще было бы отправить назад во времени Терминатора с целью убить Шао Кана, но у богов грома, похоже, свои методы.

Таким образом, разработчики умудрились убить двух зайцев одним фаталити. С одной стороны, перед нами римейк, чудом вплетенный во рвущуюся от огромного количества ненужных персонажей сюжетную линию, с другой – возможность эту самую линию слегка переписать, толком объясняя, кто, кого за что и на что натягивает в турнире. Только на сей раз в роли объяснений выступают не огромные блоки текста и даже не короткие анимированные ролики, где бойцы обмениваются парой-тройкой предшествующих драке фраз а-ля Street Fighter 4. Продолжительные и увлекательные заставки плавно вытекают из окончания каждого поединка и перетекают в начало следующего, скрепляя отдельные клочки истории в единое целое и знакомя игрока с 16-ю персонажами, каждому из которых выделена глава в Story mode. Единственным псевдо недостатком этого режима яв-

ляется отсутствие возможности делать фаталити, но это необходимая и вполне приемлемая жертва. Прохождение всех глав занимает в районе шести часов, но время может меняться в зависимости от того, сколько раз ты получишь по зубам от Шао Кана.

Последний Mortal Kombat поднимает сюжетную планку файтингов на совершенно новый уровень: нас балуют полноценной историей, охватывающей события первых трех частей. Но в окровавленном





рукаве NetherRealm прятала намного больше, чем просто римейк былых шедевров.

Сто шагов назад, назад, вперед, вниз, блок

Сердцем любого файтинга является его боевая система, и у МК9, похоже, сердце львиное. Для начала, это первый за последние 15 лет Mortal Kombat с двухмерным геймплеем. Уход третьего измерения позволил разработчикам бросить все усилия на создание интуитивно понятной, но при этом глубокой и продуманной боевки. Story mode буквально застав-

ляет изучать приемы всех протагонистов, наглядно демонстрируя на арене их индивидуальность, достигнутую без набрасывания на каждого персонажа по три боевых стиля и длинных комбо, которые необходимо зазубривать. Вместо этого присутствует большое количество мини-комбо из пары-тройки ударов, вся соль которых заключается в возможности соединять их в одну цепочку, практически в произвольном порядке, составляя собственные могущественные комбинации ударов и набивая противника в воздухе как шарик для пинг-понга. Броски и даже спецприемы также можно вплетать свои комбо, делая их не

Воу'цы и girl'цы

Бойцов в общей сложности насчитывается 30 штук, что на 2 меньше, чем в МК: Trilogy, но, тем не менее, впечатляет. В этом списке находятся неиграбельные боссы Шао Кан, Кинтаро и Горо, хотя квартетом кулаков последнего можно будет поразмахивать на одном из этапов башни Испытаний. Мотаро пару раз сверкнет копытами в заставках Story mode, но в бою его не было и вряд ли когда-либо будет: под его кентавроидное тело пришлось бы переписывать добрую половину движений и все «рентгены». Взамен мы получили Quan Chi – дебютировавшего в МК: Mythologies хитрозадого колдуна, который нашел себе весьма уютное место на страницах сценария к МК9. В ростер почему-то не попали Rain и Cyber Smoke, хотя первый светится на заднем плане одной из локаций, что свидетельствует о его скором вступлении в турнир через DLC, а второго заменяет новый персонаж, о котором я скажу только одно: он тоже киборг. Владельцам PS3 достался эксклюзивный боец – Кратос из серии God of War, а вместе с ним и дополнительная арена, созданная по мотивам локации из третьей части слешера, где спартанец превращает Зевса в олимпийский фарш.

Другие сладости можно открыть в «Склепе» – огромном кладбище, где захоронены материалы о создании игры, арт и, конечно, самое ценное: новые фаталити и альтернативные костюмы. Все это покупается на заработанные чужой кровью в сражениях монеты. Тем, кто делал предзаказ игры или покупал ее в определенных западных магазинах, доступны классические одеяния некоторых персонажей, а вместе с ними – и старые фаталити.



только эффективными, но и безумно зрелищными.

Успешное набивание противнику его морды и даже получение по своей собственной медленно заполняемой разбитой на три сектора шкалы в нижней части экрана. Эта идея нагло свиснула у Street Fighter 4, но реализована в разы лучше. Один сектор можно потратить на использование улучшенного спецприема, который либо просто становится мощнее, либо даже обретает дополнительные функции. Например, Скорпион запускает в противника два копия вместо одного, а ледяной шар Саб-Зиро превращается в ледяной луч, замораживающий все на своей траектории. Вдвое больше секторов уходит на появившийся в Desception брейкер, способный в любое время остановить комбо противника. Ну а полная шкала уходит на могучий X-Ray (с английского – рентген), по сути повторяющий Ultra в SF4, только вместо цветастых мультяшных заставок здесь ломают кости, пробивают череп и протыкают внутренние органы продолговатыми острыми предметами. Поединок при этом замедляется, а камера фиксируется на самых сочных моментах, при каждом сокрушительном ударе показывая получаемые недругом внутренние повреждения: от выбитых зубов до малейших трещин на кости. Многие из этих спектаклей садизма выглядят не менее брутально и болезненно, чем пресловутые фаталити. При желании и знании правильной комбинации кнопок можно также прикончить врага олдскульным Babality, превращающим соперника в беспомощного младенца.

Заученные комбо можно смело нести в онлайн-режим King of the Hill, который позволяет другим игрокам наблюдать за боем в реальном времени, делать комментарии и даже выставять оценки сражавшимся. Проигравший выбывает из турнира, уступая место одному из зрителей. Цель «Короля горы» – вернуть ощущение, присущее в 90-х залам игровых автоматов. Тогда существовал некий неписанный кодекс вежливости в файтингах: ты играешь, пока выигрываешь, а проиграл – дай другому. Подключаясь к тому или иному сопернику, ты можешь посмотреть на его количество побед, проигрышей и, самое важное, дисконнектов – будь то из-за проблемного подключения или мерзкой привычки покидать поединок, учуяв запах поражения.

Все это выполняется с удивительной простотой и придется подлунному заурядному любителю погонять в файтинги дома на диване. Хардкорщики же, обточившие пальцы о кнопки на турнирах, начнут составлять весьма изощренные комбинации приемов и экономить каждый отсек шкалы X-Ray, ведь ее можно использовать в совершенно новом для серии режиме.

Каждой твари по паре

Хотя классическая «Аркада», где любой из персонажей может победить в турнире, признана наиболее популярным режимом сражения, ее можно проходить в режиме Tag team, что позволяет играть 2 на 2 с возможностью на лету переключаться между персонажами. Поклонников Marvel vs Capcom такой диковинкой не удивить: там и по 6 человек сражаются одновременно. Зато в МК отлично реализованы tag-атаки и tag-помощь: можно «одалживать» способность напарника или призывать его на арену со спецатакой, которая легко вшивается в любое комбо. Каждая пара создает новые тактические возможности, коим несть числа, и заставляет игрока хорошо подумать над тем, копнуть ли энергию на X-Ray, или же сразу тратиться на tag-приемы. К тому же, оба бойца разделяют одну шкалу энергии. Руку помощи можно использовать в режиме Arcade, проходя его в кооперативе с другом, что неожиданно для файтинга. Играть в коопе



Бесполезный факт от Бучера

Где только возможно, игра делает тонкие и не всегда очевидные ссылки на старые части. Например, X-Ray Лю Канга полностью повторяет его фаталити из первого МК, которое было признано худшим в игре, так как не отрывало у противника конечностей. В МК9, зато, это движение ломает врагу челюсть. Дважды. Сначала апперкотом, а потом пяткой.



неописуемо весело, но только если твой напарник не жадный и не пытается собственноручно одолеть Гору на максимальной сложности. Кстати, при наличии джойстиков, толпы и хорошего настроения, можно играть вчетвером.

Любители дикувинок обязаны наведаться в Challenge Tower (башня испытаний), испытания которой будут проверять твою силу, зрение, удар, реакцию, удачу и немножко чувство юмора. Здесь полно как аркадных минигеймов, так и трудных поединков с подвохами, которые также присутствуют в неординарном режиме Test Your Luck. Это обычный поединок с необычными условиями: перед началом боя один из игроков запускает некое подобие однорукого бандита, случайно выбирая несколько особых модификаторов, способных перевернуть бой с ног на голову... в буквальном смысле. Некоторые из них исключительно декоративны, но большинство влияет непосредственно на геймплей: бойцы могут лишиться конечностей, возможности прыгать или применять приемы, а могут обрести новые способности. При этом не все модификаторы действуют на обоих персонажей одновременно, так что в подавляющем большинстве случаев у кого-то будет существенное преимущество. На то режим и называется Test Your Luck – «испытай свою удачу».

Суть бития

Mortal Kombat – одна из тех игр, на которые смотреть не менее приятно, чем играть в них. И это заслуга не столько Unreal Engine 3, сколько внимания дизайнеров, 3D моделлеров и аниматоров к мельчайшим деталям. Каждая модель состоит из пяти тщательно проработанных слоев: одежда, кожа, мышцы, скелет и внутренние органы. Первые два слоя частично разрушаются, оставляя на бойцах рваные лохмотья и глубокие порезы ближе к концу раунда, а остальные используются для «рентгенов» и фаталити. Мощь и болезненность каждого удара ощущается благодаря отличным звукам, а играющие на заднем плане римейки классических саундтреков к аренам радуют слух давних поклонников МК.

Невиданное для жанра внимание получили сами арены. Несмотря на отсутствие интерактивных элементов и смертельных ловушек, задники настолько качественно проработаны, что возникает желание поблуждать по ним в какой-нибудь ролевой игре. Ничто не может описать впечатления, испытываемые при первом сражении на крыше небоскреба, когда прямо над тобой внезапно пролетает огненный дракон, преследуемый боевым вертолетом.

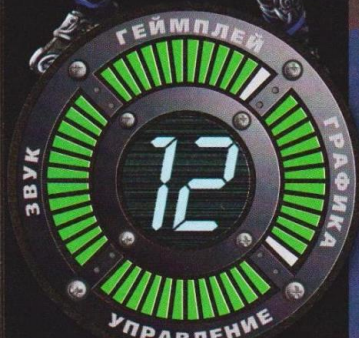
Mortal Kombat не делает никаких революционных прорывов ни в графике, ни в геймплее, но то, что он делает, получается потрясающе. Ребята из NetherRealm сели одним задом на три дивана: новый МК успешно превозносит геймплей до серьезного турнирного уровня, при этом оставаясь доступным для более казуальной аудитории, а тонна инноваций не помешала сохранить столь важную для многих ностальгическую нотку. Другими словами – Flawless Victory.

Дима [Butcher] Язовицкий

Вердикт

К таким проектам трудно выпускать сиквелы, потому что превзойти их практически невозможно. Независимо от того, любишь ты файтинги или нет, если у тебя есть консоль – тебе нужен Mortal Kombat. Эта игра подойдет как для серьезных профессиональных турниров на реальные деньги, так и для развлечения гостей, которые вскоре после первого поединка вообще забудут, зачем пришли.

Неизвестно, когда NetherRealm собираются выпускать новый Mortal Kombat, но спешить им некуда: этой игры хватит на много лет.



СЕДИНА В ВОЛОСЫ, НОЖ В РЕБРО

ВЕДЬМАК 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Жанр:

Action-RPG

Разработчик:

CD Projekt RED

Издатель:

Atari

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 512 МБ

16 ГБ на жестком диске

PC DVD-ROM



Герои часто обещают вернуться и не возвращаются. Но не таков Геральт из Ривии, Vatt'ghern, Убийца Чудовищ, Белый Волк. Его путь был непростым, а впереди ждет неизвестность. Но Ведьмак вернулся, чтобы вместе с нами вновь отправиться в незабываемое приключение, пойти вперед с решительностью, достойной королей. Hael, Gwynbleidd!

Va'esse deireadh aep eigan...

События второй части игры начинаются вскоре после окончания первой. Покой мира нарушили войны, меняются границы государств, с лица земли исчезают города, люди воюют друг с другом, да и нелюди тоже не остаются в стороне. И вот, кто-то начинает убивать людских королей. Ведьмак поступает на службу к монарху Фольтесту, которого спас от покушения и надеется спасти снова. Геральт по-прежнему не помнит свое прошлое и еще больше похож на тень призрака. Его душа и тело исполосованы шрамами, память возвращается осколками. Во время своих приключений Геральт вновь встречает старых знакомых: вместе с ним путешествуют чародейка Трисс Меригольд, Ard taedh Люттик и старый друг Геральта Золтан Хивай. Многое изменилось, а многому еще предстоит измениться, и как знать, что ждет впереди?

Blathan Caerme

Итак, старая ролевая система канула в Лету, в отличие о теплых воспоминаний о ней, в частности, и первой части, в целом. Вместо базовых характеристик (сила, ловкость, выносливость, интеллект) и способностей к владению знаками или мечами теперь нам доступно четыре ветви развития: путь обучения, путь алхимика, путь мага и путь мечника. Визуально эти стези очень напоминают сеть из шариков Go, а все способности в той или иной мере влияют на статус героя. С самого начала открыта только одна ветвь – Обучение, но после того, как мы потратим 6 очков на базовые способности, открываются три оставшиеся линии развития. И нам предстоит сделать тяжелый выбор. В первой части можно было прокачать практически все характеристики и сделать из Геральта универсального бойца. В «Убийцах королей» максимальный уровень героя – 35-й, и с каждым новым левел-апом Ведьмак получает аж одно очко, которое игрок волен тратить так, как душе заблагорассудится. Разумеется, наиболее интересные способности находятся в самом конце ветви развития. При этом все умения можно улучшить до второго уровня, поэтому нужно хорошо подумать, на какие способности стоит тратить с таким трудом заработанное очко, а на какие и вовсе не обращать внимание.

D'yaebi!

Словно напоминая нам о том, что Геральт уже давно не человек, в игру ввели специальные элементы – мутагены. Они меняют способности игрока и попадают в качестве трофеев при убийстве чудовищ, а также в качестве побочного продукта при изготовлении зелий. Далеко не все способности поддаются улучшению, а лишь те, что находятся ближе к концу ветви развития. Все мутагены различаются по силе и характеру воздействия, поэтому с мутацией не стоит торопиться, ведь улучшив способность, выковырять мутаген обратно не удастся.

Помимо обычных навыков по ходу игры Ведьмак обретает так называемые социальные способности, которые можно изучить, определенным образом выполнив какой-нибудь квест. Например, если в прологе не убивать принца Ариана, а затем помочь бежать ему из тюрьмы, Геральт изучает навык «Крепкая Спина» (+ 50 к переносимому грузу).

Aenyell'hael

Интерфейс не жалуется казуальщиков. От количества всевозможных иконок и подменю у неподготовленного игрока может возникнуть глубочайший когнитивный диссонанс. Впрочем, бывалым ролевикам такое разнообразие наверняка придется по вкусу.

Первое, на что сразу стоит обратить внимание, – отсутствие надписей над контейнерами, травами, дверьми и предметами. Для их подсветки используется Волчий Медальон, также показывающий расположение мест Силы, которые дают различные временные бонусы, крайне полезные в битве: ускорение регенерации здоровья или усиление брони.

По сравнению с первой частью, в игре расширились возможности для кастомизации героя. Помимо привычных мечей из стали и серебра, Геральт в полную силу использует топоры, булавы, копыя и прочие орудия смерти. Вдобавок к нагрудной броне, Ведьмак научился надевать перчатки, штаны и сапоги. Броня и мечи подлежат улучшению: в мечи вставляются руны, а в броню – накладки. В специальные «карманы» можно положить метательное оружие – ножи и бомбы, а также ловушки, которые взрываются, колют, режут и отравляют противников. Кроме того, убивая чудовищ, можно найти реликвии, которые также дают различные бонусы к статам героя.

Вещевой мешок теперь ограничен не количеством ячеек для предметов, а максимальным весом. Если его превысить, скорость передвижения значительно замедлится. У хозяина таверны занимающий место хлам оставить нельзя, а значит, нужно срочно то-

Специализации

Идущее по пути обучения научится метать кинжалы, парировать удары нескольких противников и отбивать стрелы. Плюс разживутся незначительными бонусами к здоровью, урону и тд.

Путь мечника позволит увеличить наносимый урон, уменьшить получаемые повреждения, научиться контратаковать и наносить урон сразу нескольким соперникам. Также Геральт сможет наносить групповые добивающие удары, эдакие родственники Фаталити.

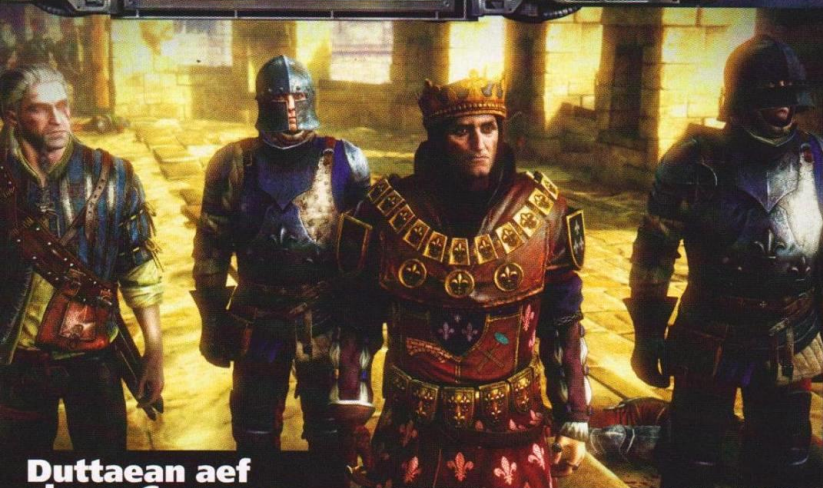
Хоть ведьмаки никогда не были сильными магами и всем чародейским штучкам предпочитали хороший меч, **ветвь магии** не стоит недооценивать. Каждая новая способность улучшает владение знаками – к примеру, усиленным Знаком Ирден можно будет поставить сразу несколько ловушек, а Знаком Аард – оттолкнуть и ранить врагов вокруг себя. Кроме того, Ведьмак может научиться шестому Знаку – Гелиотроп, который позволяет замедлять время.

Алхимические способности влияют на эффективность эликсиров, масел, мутагенов и увеличение повреждений от ловушек и бомб. Самая сложная и запутанная ветвь развития, алхимия – выбор продвинутых игроков.

Похожее

Gothic,
Risen





Duttaean aef cirran Caerme Glaeddyv

Ведьмак — это история о выборе и борьбе с судьбой. Как сквозь книги, так и сквозь игру красной нитью проходит вопрос: есть ли Предназначение? И если же это так, то какого черта ему от нас нужно? В мире Ведьмака сложно провести грань между добром и злом. Можно лишь сказать, что вчерашний твой враг сегодня может стать твоим другом, а вчерашний друг может нанести удар в спину. Каждый раз ты будто бы снова оказываешься между огнем и мечом. И как же трудно гнуть свою линию, не поддаваясь на провокации...



пять к ближайшему торговцу, либо выбрасывать лишние предметы из инвентаря на землю, откуда они через некоторое время исчезнут. Только вот лишних предметов в игре практически нет.

Поначалу может показаться, что раскиданные повсюду контейнеры со всевозможными компонентами, ингредиентами, оружием и деньгами бесконечны, да вот только все это ложь и провокация. Тырить нужно все, что плохо лежит, но если твой мешок забит до отказа — запомни это место и возвращайся позже. Можно бездумно продавать все подряд ближайшему торговцу, но деньги таким образом заработать сложно, ибо покупают задаром, а продают в десять раз дороже. И к середине игры можно запросто попасть в ситуацию, когда одеться не во что, компонентов нет, все ящики в округе вычищены, а деньги ушли на девок, взятки и азартные игры. Поэтому распоряжаться имуществом нужно с умом.

А еще CD Projekt RED добавили продвинутую систему крафтинга. У ремесленников за определенную плату по найденным или купленным чертежам из компонентов можно создавать элементы брони, оружие, ловушки и... улучшенные компоненты. Например, из дерева и руды можно сделать метательные ножи, а сукно, кожа, дратва и масло пойдут на броню. Самое лучшее оружие и броня создаются по дорогостоящим чертежам из наиболее ценных и редких составляющих, при этом некоторые из них одновременно могут служить ингредиентами для эликсиров. Поэтому при изрядной доле невнимательности можно долго потом удивляться, куда же подевались какие-нибудь редкие камни или добытая с таким трудом шкура чудовища.

Rag nar Roog

Боевая система по сравнению с первой частью претерпела значительные изменения и напоминает танцы с мечом из «Принца Персии». Ведьмак бьет, парирует, отпрыгивает, перекачивается и выдает такие финты, что порой диву даешься его ловкости. Казалось бы, все предельно просто и понятно — так и хочется кинуться в бой с воплем: «Смерть проклятому отродью!». Но после нескольких фатальных для Геральта исходов простых, на первый взгляд, битв, осознаешь, что проще не стало: каждое сражение может стать последним. Враги теперь сильнее, быстрее, умело парируют



удары, отскакивают и часто ходят толпами. Пока Ведьмак расправляется с одним недругом, второй подкрадывается и бьет его со спины, да так, что Геральт падает на землю. И пока он приходит в себя от первого удара, враги уже наносят следующий, грозящий стать последним.

На помощь приходит меню быстрого выбора, при вызове которого время замедляется, а игрок может быстро сменить Знак, Glaeddyv или переключиться между предметами из карманов. Это меню не раз будет спасать тебя в самых безвыходных ситуациях.

Помимо обычных врагов есть и боссы. Победа над боссом — целое испытание ловкости и смекалки, причем обычным мечом тут не поможешь: необходимо вырабатывать особый подход.

Elaine blath. Elaine Spiel.

Разработчикам отлично удалось передать дух смутных времен войны. Как и в первой части, некоторые события в игре происходят только ночью, а некоторые только в светлое время суток. Днем краснолюды, эльфы и Dh'oine ходят по своим делам, общаются друг с другом, отдыхают, работают, едят, пьют, спорят, ругаются, а дети играют в игры и дразнят Ведьмака, когда он подходит к ним поближе. Военные не забывают ни о тренировках, ни выпить в перерыве между ними. Шпионы шпионят, бандиты бандируют, охранники спят на посту, а продавцы иногда могут отлучиться по своим делам. Когда день сменяется ночью, все ложатся спать — и только в трактирах не заканчивается литься вино, а завсегдатаи продолжают соблазнять девок да играть в азартные игры. Можно к ним присоединиться и перекинуть партию-другую в кости, побороться, кто сильнее и сразится в бою без правил, основанном на QTE. Неприятным моментом можно назвать уменьшение акцента на ведьмачьих занятиях — сбору знаний о травах и изучению монстров теперь отведено значительно меньшее значение.

Игра весьма брутальна — тебе часто придется созерцать отрубленные конечности с натуралистическими подробностями, достойными пера патологоанатома. Обилие нецензурной лексики зашкаливает, причем пару-тройку особо крепких выражений можно смело брать на вооружение. Добрые дружеские шутки сменяются весьма черным юмором, плюс, не обошлось и без весьма откровенных и красивых постельных сцен, после которых знаменитый

Я СТОЮ НА КРАЮ

BRINK

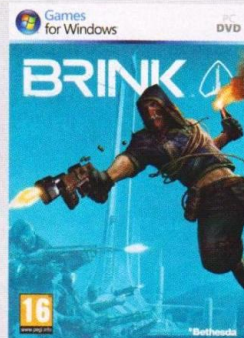
Жанр:
FPS

Разработчик:
Splash Damage

Издатель:
Bethesda Softworks

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
Видео: 512 МБ
с поддержкой OpenGL 3.1
ОЗУ: 2 ГБ
8 ГБ на жестком диске



PC | X360 | PS3

У романтиков (а мы тут все, бесспорно, романтики, даже я) есть такая негативная черта: они могут влюбиться в девушку с первого взгляда, напридумывать, какая она вся умная, красивая, замечательная. А когда она, спустя некоторое время, переезжает к тебе жить, ты вдруг понимаешь, что она, стерва, не может отличить Мане от Моне, и вообще ее борщ слишком похож на котлету. Она превращается в чехмодан без ручки – нести тяжело, а бросить жалко, потому что любишь. И хоть умудренные жизненным опытом мы повторяем себе «не выдумывай, или разочаруешься», мы всей редакцией все равно до беспамятства влюбились в Brink задолго до того, как познакомимся с ней.

I stand on the brink of your mind
Living inside a nightmare from which
I just cannot awaken
Stand on the edge of your life
Just give me another moment
From which I will never awaken
Disturbed, Mistress

Классовая вражда в Brink



Солдаты носят взрывчатку для заданий по диверсии, кидают коктейли Молотова, у них не заканчивается амуниция, и они раздают патроны союзникам.



Медики могут давать себе и союзникам бонусное здоровье, давать павшим бойцам шприц, чтобы те могли задвинуться и вернуться в бой.



Стирая грани

На самом деле романтиков среди нашего брат-геймера завидное количество: этим объясняется цунами гнева, обрушенное на беззащитные просторы интернета львиной долей купивших Brink. Все действительно ждали от этой игры революции по всем фронтам, но перед ними предстало нечто совершенно непонятное, с огромным количеством багов и недоделок. Впрочем, мой пометомет зачехлен, ведь еще не понятно, кто виноват – то ли геймеры, которые неправильно поняли разработчиков, то ли не до конца откровенные с комьюнити деволперы. По факту, все, что Splash Damage обещали, они внесли в игру, но, похоже, замечательный концепт с мультяшным командным шутером на прохождение двумя противоборствующими сторонами, классами, перками, кучей стволов и паркуром отлично смотрелся только на бумаге. А в жизни получилась такая каша из сборной солянки и развесистой клюквы, что в течение первого получаса Brink даже самые сообразительные будут в шоке тараторщить на экран и неистово вопрошать: «Что тут, понимаешь, происходит? И кто, понимаешь, все эти люди?». (Ты ведь понимаешь, что под словом «понимаешь» стоит понимать всякие нехорошие нецензурности?) На игрока сходу вываливают такое количество возможностей и информации, что даже видеотutorial, просмотр которого разработчики награждают экспой, не сильно расставляет точки в частокле «!». Кстати, совет тем, кто собирается попробовать Brink: не стоит сразу лезть в кампанию или, упаси боже, в мультиплеер – начать знакомство с игрой нужно исключительно с «Вызовов». Там и механика игры становится понятной, и за выполнение поставленных задач открываются оружие, обвесы, перки и другие элементы декора, без которых в мультиплеере будет туговато.

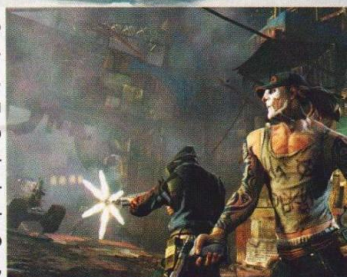
Будни Титаника

Сразу после вступительного ролика игра предлагает выбрать сторону конфликта – службу безопасности, защитников перенаселенного плавучего города Ковчег, или мятежников, собирающихся с этого Ковчега сдрыстнуть. Если кто не в курсе – на дворе

недалекое будущее, которое в лучших традициях х/ф «Водный Мир» и приключений Ноя из книги «Библия» представлено затопленной планетой Земля. Кстати, выбор фракции не окончательный: переключаться между сторонами конфликта впоследствии можно в меню выбора миссий, если создать нового персонажа. Определившись с внутриигровыми политическими взглядами, можно сваять своего героя в конструкторе, который по богатству всего того, что можно настроить, вроде лица, бородатости, татуировок, одежды, причиндалов, уверенно дает фору многим ролевым играм. Кастомизация протезе здесь, кроме шуток, невероятно тонкая и позволяет легко создать совершенно непохожего на других индивида, заодно выбрав одно из трех типов телосложения. Задохлик не может носить тяжелое оружие, но бегаёт по стенам как принц Персии; перекачанный бульдозер еле ходит, но носит пулеметы; а стандартный тип является золотой серединой между первыми двумя.

Хорошо в краю родном

Боты в одиночной кампании ведут себя совершенно хаотично: то твои соратники бегут поодиночке и отважно мрут как мухи, пока враги толпятся всей командой, то наоборот. В общем, удовольствие от прохождения миссий (а также непосредственно возможность их пройти) – дело исключительно удачи, поскольку насколько круты бы не были твои скилы – если твои соратники неизвестно где, составить конкуренцию полудюжине врагов в одиночку нереально. Этот же принцип работает и в двух кооперативных режимах Brink – в первом можно проходить миссии в любом порядке, второй отправляет тебя по строгой сюжетной последовательности карт. И, опять-таки, игра сурово карает тех, кто пренебрегает тимплеем, а таких идиотов встречается порядочно, особенно, как всегда, в твоей команде. Причем, в Brink необходимо не только дружно бегать большой семьей единоверцев, но и активно использовать классовую систему: специализаций здесь четыре (медик, солдат, инженер и шпион), и баланс между ними суровейший – ненужных классов попросту нет. К счастью, помянуть



Инженеры могут взламывать вражеские турели, ставить мины, турели и стационарные пулеметы, увеличивать урон союзников, а также ремонтировать девайсы, снимать взрывчатку Солдатов и хакерские приборы Оперативников.



Оперативники (читай, шпионы) видят мины, могут маскироваться под убитого врага и взламывать различные устройства да вражеские турели.

Butcher

Brink с английского переводится как «край», что очень уместно, потому что на момент тестирования игра находилась на грани провала. Перестрелки могут длиться вечно, а могут закончиться твоей гибелью от прилетевших неведь откуда пуль; система S.M.A.R.T. должна была называться D.U.M.B., потому что нередко тебя начинает перебрасывать через укрытия, за которыми ты хотел спрятаться, и не всегда дает вскарабкаться на нужную поверхность. Прокачка затянута, скучна и сильно усложняет игру новичкам, да и вообще можно было бы легко обойтись без нее. Brink – огромная цистерна потенциала, вылитого в канализацию. И что бы там не исправляли патчи, первое впечатление лишили разработчиков доброй половины комьюнити. А если душа жаждет командного шутера – Bad Company 2 и Team Fortress 2 ждут с распростертыми объятиями. Даже Monday Night Combat может быть не менее веселым за куда меньшую цену.



Бульки в луже

Brink стала первой полноценной собственной игрой студии Splash Damage: до нее она сделала львиную долю работ в Enemy Territory: Quake Wars и Wolfenstein: Enemy Territory и мультиплеерные составляющие Return to Castle Wolfenstein и Doom 3. И, похоже, так привалялась к детищам Кармака, что и Brink построила на движке id Tech четвертой версии.



свою роль можно на лету, воспользовавшись терминалом, что помогает быстро подстраиваться под происходящее и под конкретные задания.

Крайние меры

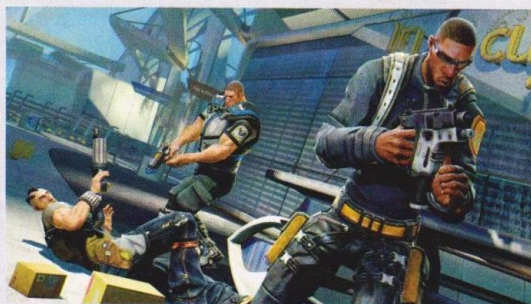
Средств пачификации на самом деле не очень много, но и скудным арсенал тоже назвать нельзя. Многие вкусные стволы открываются после прохождения «Вызовов», так что если не хочешь бежать с рогаткой на танк – опять-таки стоит начать свою игру в Brink с этих тестов на прочность, а не с мультиплеера. Огромное количество модификаторов (прицелы, обои, глушители, подствольники и т.д.) на вундервафли открываются тоже здесь, и эти штуки серьезно преобразуют возможности и характеристики оружия. Так что любители корпеть над тонкой настройкой огнестрелов и находить идеальные комбинации будут люто любить эту игру. Ощущения от нажатия на курок вполне удовлетворительные: пушки дерзко гавкают (даже слишком дерзко), организмы врагов исправно пополняются свинцом, а твой организм – эндорфинами. Но при этом что-то все-таки не так. Перестрелки чересчур хаотичные – иногда появляется ощущение, что ты попал под ковровое бомбометание или артиллерийский обстрел: вроде очень весело, вокруг безумный хоровод выстрелов, но вообще-то ты уже минут пять как мертвый. Нежелание схлопотать приступ эпилепсии спешно выключают Brink и выкидывают компьютер в окно спустя полчаса-час игровой сессии. Желание разработчиков «чтобы бойцы даже после смерти не покидали бой», реализованное в виде беспомощного валяния на полу после обнуления хелсбара в ожидании медика или добивающей пули, тоже не всем придется по душе. Кстати, мы очень часто в рецензиях клеймим игры за слишком тихие и блеклые звуки стрельбы. А в Brink мы готовы швырнуть тухлым помидором за слишком громкий звук оружия игрока по сравнению с окружающей средой – пускай его пение гулкое и приятное, но мешает на слух ориентироваться в происходящем, почти начисто заглушая игровую действительность.

Смешать, но не взбалтывать

Знакомые с Enemy Territory: Quake Wars игроки сразу поймут, что в Brink к чему. Каждая карта поделена на несколько поочередных заданий (чем-то напоминает режим Assault в UT2004) – сопроводить NPC куда-то, взломать что-то, донести что-то куда-то.

То есть, одна карта сочетает в себе сразу несколько различных стандартных для шутеров режимов – «Конвой», CTF, Domination, а поскольку задача вражеской команды – не дать противнику выполнить задания, все это разбавляется огромным количеством Team Deathmatch. При этом можно выполнять не только основные задания, но и второстепенные вроде захвата терминалов для обеспечения бонусов всей команде или респы соратников в более удобном месте. Переключение между заданиями выполняется одной кнопкой, и местонахождение выбранной задачи удобно подсвечивается, услужливо указывая расстояние до цели. Только вот полное отсутствие мини-карты на экране удобным назвать может только заправский мазохист, поскольку уровни нелинейные и добраться до одного и того же места зачастую можно двумя-тремя способами, за что разработчикам, кстати, респект и уважуха. С одной стороны, заблудиться тут сложно, а выбрать оптимальный маршрут можно интуитивно, с другой – пока не запомнишь все локации, играть будет некомфортно, а сумасшедшая динамика происходящего ну ни как не способствует любованию видами и неспешной картографии. В целом же интерфейс достаточно удобный, но управление явно было рассчитано на осьминогов: стандартная раскладка кнопок предлагает игроку использовать чуть ли не всю клавиатуру, что не только неудобно, но и самоубийственно с учетом упомянутой выше динамики. Кстати, хинт: кнопки Q и E можно смело занять чем-нибудь нужным вместо повешенных на них наклонов вправо и влево – эти телодвижения в Brink бесполезны.

Зато есть в игре и полезные телодвижения, представленные элементами паркура. Передвигаться по уровням можно не только прямо между двумя стенами, а на бегу запрыгивая на всякие возвышенности, хвататься за уступы, скользить под преградами и перескакивать их. Для этого не нужно нажимать 150 клавиш – достаточно держать кнопку бега и на-





водить курсор на место назначения, а специальная система S.M.A.R.T. сама будет швырять игрока куда нужно. В бою паркур не очень к месту, но вот перемещение по уровням он делает более интересными и простыми. И пускай пока я играл, Butcher ныл, что в Mirror's Edge и даже Crysis 2 увлекательные забеги и бытовой альпинизм выглядели лучше, я могу с уверенностью заявить, что к паркуру Brink придраться точно нельзя. Он крут.

Крайности

Общая стилизация игры невероятно красива, и ее можно описать так: квартиру Borderlands затопило, и она пришла переночевать к Team Fortress, чем тот подло и коварно воспользовался несколько раз подряд, после чего на свет появился Brink. Его графика – плавно карикатурная, что смотрится красиво, а общий стиль моментально влюбляет в себя. Правда, вся эта красота ужасно оптимизирована, порою в пылу боя выдавая на топовых машинах по 15-20 fps, и неоправданно привередливая: например, игра использует OpenGL 3.1, поскольку он очень крут, по словам разработчиков. Единственный минус – с ним возникают проблемы у многих современных видеокарт, а некоторые и вовсе его не поддерживают, хотя на данный момент Splash Damage выбивают из производителей графических карт новые драйвера, чтобы унять голоса пострадавших. Но, в целом, визуальная сторона Brink оставляет исключительно приятные впечатления плавной анимацией, красивым, хоть и немного банальным, левелдизайном и симпатичными текстурами, которые, кстати, иногда не успевают вовремя догрузиться. Да и вообще, из-за обилия глюков

в игре хочется закрыть лицо руками и плакать – впрочем, разработчик не из тех, кто плюет на потребителя, так что, скорее всего, все баги будут исправлены патчами в ближайшее время. Тем не менее, повышенная глючность в релизной версии – один из тех факторов, которые мешают игре попасть в раздел Megagame и на данном этапе многим могут серьезно попортить карму, чакры и впечатления от прохождения. Зато звуковое и музыкальное сопровождение Brink – одно из лучших среди проектов этого года.

Но все же

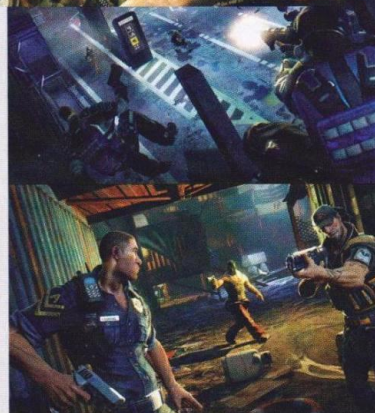
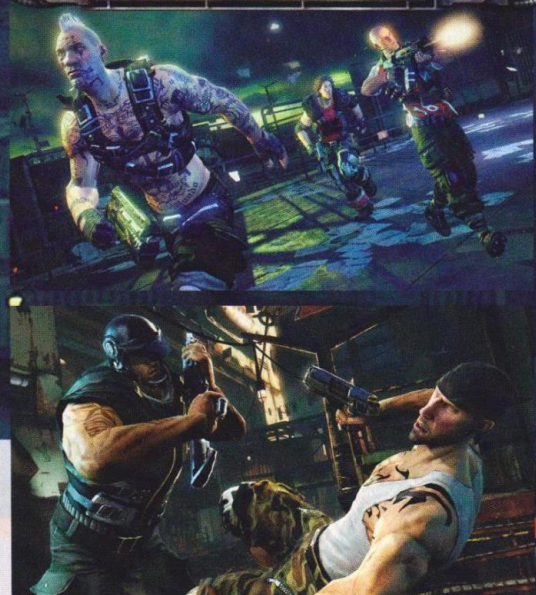
Brink – как модница посреди колхозного поля на высоких каблуках: хочет выглядеть красиво, а выглядит как дура, и вообще многое в ней тут не к месту. Но, несмотря ни на что, игра получилась отличная по игровому процессу, атмосфере и другим важным факторам, пускай мы и ждали от нее другого. Я настоятельно рекомендую ее любому поклоннику быстрых зубодробительных командных шутеров, которые не боятся сойти с ума в попытках разобраться, что же здесь происходит и что делать с этим самосвалом возможностей, которые на тебя вываливает Splash Damage. Хотя да, слишком много всего на огромной скорости утомляет даже таких извращенцев, которые могут всю ночь без передышки колбаситься под рейв, и пьют по три чашки крепкого черного кофе за раз.

Khaj-Tosin, романтический бородач



Вердикт

Brink чем-то похож на S.T.A.L.K.E.R.: обещал золотые горы, а потом по старой доброй традиции напомнил, что слишком много хорошего – вредно для здоровья и вообще хлебобулочные изделия слипаются. Этим он разбил сердца наиболее романтичных лопухов: он оказался просто чертовски хорошей игрой, хотя ждали от него чего-то покруче, например, Half-Life. Впрочем, в этом плане между Зоной и Ковчегом есть одно большое различие: потенциал первой так и не был реализован из-за наспех отрубленных сладких кусочков прямо перед выходом, второй же реализовал свой потенциал, но не совсем так, чтобы миллионы вздрогнули при виде нового мессии.



DARKSPORE

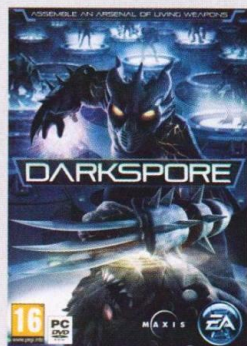
Жанр:
Hack&slash RPG

Разработчик:
Maxis Software

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб
10 Гб на жестком диске



ВОССТАНИЕ ГМО

В 2008 году вышла совершенно необычная игра *Spore*, которую однозначно записать в рамки какого-либо игрового жанра было крайне тяжело. Самым запоминающимся в этом творении Maxis был редактор персонажей, где можно было проводить часы, подбирая идеальную лапу, хвост или клюв для своего монстрика. Проект получил множество положительных отзывов и был обречен на сиквел, но вместо *Spore 2* с расширенным инвентарем «запчастей» к питомцам, игроки получили нечто другое: *Darkspace*.

Охотники за спорами

В процессе жадного преследования новой аудитории игры часто меняют мрачный сеттинг на более светлый и сказочный, но бывают редкие случаи, когда все происходит наоборот. Если ты ожидаешь тут рассказа о милом добром проекте с танцами, песнями и совершенно невеселыми миссиями в космосе, то спешу тебя разочаровать: *Darkspace* совершенно не похожа на своего предшественника. Перед нами игра с надписью Hack&slash RPG в графе жанр, и это действительно Diablo-подобный Hack&slash с мегатоннами заклинанных врагов, кровищей и огромным количеством драгоценного лута, заполняющего инвентарь со скоростью звука. Такому рубилову также полагается незамысловатый сюжет, который можно выразить одним словосочетанием: «убей всех».

Если вдаваться в подробности, то причина, по которой игроку нужно перебить всю вселенную, весьма трагична, хоть и не нова. Давным-давно существовала могучая раса Криогениторов, владевших геной инженерией. Используя инновационные технологии, они изобрели загадочную структуру, названную Э-ДНК. С ее помощью ученые должны были вывести контролируемую мутацию на новый уровень. Но внезапно, по традиции, все пошло не так, как планировалось, и существа-но-

сители Э-ДНК – Темные Споры – восстали против своих создателей, сначала уничтожив их, а потом захватив всю галактику. И теперь одному выжившему Криогенитору предстоит возродить армию героев и победить захватчиков.

Об этом игроку поведают бортовой компьютер, заодно рассказав, что делать с упомянутыми выше героями. Постепенно в нашем распоряжении окажется целая сотня подопечных, а точнее 25 основных типов воинов с четырьмя модификациями. Герои поделены на 3 класса: страж, опустошитель и жрец. Кроме этого, солдаты фронта сопротивления темным спорам делятся на 5 групп в зависимости от стихии урона: Био, Кибер, Плазма, Некро и Квантум.

Звездный десант

Из этого космического зоопарка Криогенитору-полководцу нужно собрать отряд из трех существ. В зависимости от нападающих нужно переключаться между своими подопечными, и если первые карты можно без особого труда пройти всего одним солдатом, то дальше ими придется жонглировать постоянно. Дело в том, что юнит встретив на своем пути космита, использующего идентичный тип урона, получит двойные повреждения, а его собственные атаки станут в два раза слабее обычных. Поэтому при формировании удар-



ной группы, нужно прислушаться к бортовому ИИ, рассказывающему помимо краткой истории локации и о соперниках перед высадкой на очередную планету для зачистки.

Грамотное составление отряда определяет успешность миссии так, как каждый из трех героев использует 5 уникальных боевых навыков, один из которых напрямую зависит от выбранных напарников. Такая система взаимодействия открывает большие возможности при выборе стратегии и тактики боя.

Звучит довольно неплохо, но на практике с этим есть проблемы. Они вызваны полной рандомизацией предметов, «падающих» из поверженных врагов. Получается, что по окончании миссии ты можешь набрать целую кучу улучшений для героев, которых в твоём отряде не было, поэтому приходится поднимать показатели тех счастливыхчиков, к которым генератор предметов был благосклоннее, и теперь формировать десант из новых юнитов. И стратегия строится не на конкретных навыках, а на лучше проапгрейженных персонажах. Если тебе приглянулся какой-то определенный герой, и ты хочешь играть именно им, возникает необходимость проходить одну и ту же карту несколько раз, чтобы найти подходящее для него снаряжение. А локации хоть и красивые, но быстро приедаются. Картинка в общем достаточно приличная: хотя и не вызывает восторженных восклицаний, но и глаз не режет. Впрочем, от случайно сгенерированных зон грех ожидать чего-либо сверхъестественного.

Классы

Класс	Типичные навыки	Герои
Страж	Сокрушающий удар, Каменная кожа, Оглушение, Атаки ближнего боя	Зрин, Сэведж, Арбобус, Магнос, Рэиф, Голиаф, Титан
Опустошитель	Плазменная стрела, Атака оружием в двух руках, Отравленные шипы, Перемещение	Крел, Блиц, Вайпер, Малдри, Векс, Скар, Аракан, Серафим-XS
Жрец	Атака множества целей, Огненные шары, Усыпление	Чар, Люмин, Торж, Андромеда, Орион, Ревенант, Джинкс, SRS-42

Кроме космических пейзажей и существ, атмосферу научно-фантастического приключения помогает создать приятная музыка, но ей не хватает динамики, а то методичное уничтожение монстров под плавные мелодии способно ввести в медитативное состояние и замедлить мозговую активность и метаболизм в целом. Звуковые эффекты, впрочем, на уровне, особенно озвучка некоторых персонажей.

Генетическая опера

Кроме постоянных перемен отряда, случайные предметы вызвали некоторые неудобства и в самой прокачке юнитов. Интересно, что уровень в привычном для игрока понимании растет непосредственно у Криогенитора, а не у воинов, находящихся в его распоряжении. Набрав нужное количество опыта, он открывает очередную партию героев соответствующего ранга. Их усиление происходит уже с помощью главной отличительной черты проекта – редактора персонажей.

Для того чтобы поднять одну из стандартных характеристик воина (сила, ловкость, выносливость и т.д.), необходимо собственноручно приделать ему нужную деталь. Казалось, вот где простор для полета фантазии, но редактор персонажа был переработан, и теперь осталась возможность лишь слегка видоизменять уже готовых кукол и создавать индивидуального ни на кого не похожего юнита крайне трудно. Весь креатив сводится к смене цвета кожи и регулировке размера оружия; разве что размещение всяких декоративных щупальцев, рожек и прочих мелочей позволит создать что-то свое. Работа в личной генной лаборатории тоже может превратиться в

Планеты

Планета	Население
Оргин	Киборги
Центр Зелема	Квантумы
Ноктурна	Некроны
Криос	Плазмеры
Вердант	Биотики

Тип урона

Генотип	Способности/Атаки
Био	Вызов питомца, Яд, Лечение, Паралич,
Квантум	Толчок/Притяжение, Увеличения скорости снарядов, Ускорение/Замедление, Телепорт
Некро	Страх, Проклятие, Ослабление, Усиление от павших врагов, Воровство здоровья
Плазма	Воспламенение, Взрывы, Огненный щит
Кибер	Электронный заряд, Вызов ботов, Туррели, Гранаты



рутину, так как запчастей после очередного задания очень много и по возвращении на корабль они автоматически оказываются в инвентаре нужного героя, но одевать их нужно самостоятельно. А теперь представь, что у тебя открыто, к примеру, 30 героев, а редактор персонажа рассчитан на работу только с одним юнитом, и нужно переходить от одного существа к другому, методично, вдумчиво изучая плюшки на каждой новой детали. А потом вручную приспосабливать понравившийся когтик, глазик или бородавку к своему солдатику, чтоб было не только полезно, но и красиво.

Такой подход к созданию персонажа действительно глубокий и многогранный, но придется по душе не всем, а кого-то и вовсе может запутать и вызвать нервный тик, с последующими осложнениями в форме неконтролируемого желания нажать «uninstall». Может именно во избежание перенасыщения лутом, после каждого убитого босса нам дают право выбора: забрать заработанные части тела сразу или же перейти на следующую миссию без них, получив за это улучшенные бонусные предметы. Такая цепочка ограничена лишь силой воли игрока, так что если продержаться несколько миссий подряд, отдавая предметы на подобную доработку, в конце можно получить мегакрутую вещицу. Но вот на кого конкретно из героев ее можно будет надеть – заранее не угадаешь.



Атака клонов

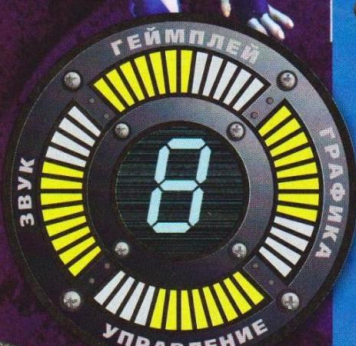
The Darkspace с самого начала заточивался под кооператив на 4 игрока. Это становится понятно не только благодаря акциям на сервисах цифровой дистрибуции, где всем желающим предлагали со скидкой приобрести четыре ключа для кооперативного прохождения с друзьями. В одиночной кампании практически бесполезными оказываются навыки юнитов по лечению, усилению и защите, но в совместной игре они обретают немалое значение. К тому же, боссы с каждой миссией становятся труднее, и в одиночку их победить тяжело.

Мультиплеер также предлагает состязания в виде дуэлей один на один и два на два, но здесь, похоже, фантазия разработчиков иссякла. При этом наблюдаются проблемы с балансом: некоторые персонажи все-таки вышли по умолчанию сильнее остальных, и порою сражения между игроками напоминают гражданскую войну клонов, в которой побеждает тот, кому повезло получить лучшую экипировку раньше других. Ну и последняя ложка дегтя – отсутствие деления на уровни при подборе партнера для спарринга, так что не удивляйся, если при первом походе в космос-онлайн твоего любимого непрокачанного монстрика кинут на растерзание темной в споре 80-го уровня.

Владлена [Guta] Головова

Вердикт

Несмотря на обилие минусов и недочетов, игра вышла достаточно неплохой. Хотя и рекомендовать всем ее нельзя: одним она покажется слишком сложной и запутанной, а другие с радостью проведут в ней несколько вечеров, неистово закликивая все, что движется, и собирая тонны предметов. Все проколы Maxis можно списать на то, что Darkspace сильно отличается от предыдущих работ студии. Выбрав в качестве эксперимента жанр hack&slash RPG, разработчики обрекли сами себя на создание очередного диabloклона, но вышел он вполне играбельным и с парочкой интересных решений в геймплее. Проект могут оценить игроки, ожидающие Torchlight 2 и тот же Diablo 3 или просто желающие быстренько пройти что-нибудь перед выходом какого-нибудь громкого тайтла.





SOCOM 4

Жанр:

Tactical TPS

Разработчик:

Zipper Interactive

Издатель:

Sony Computer
Entertainment America

PS3



СОКОМ ВЫЖИВАЛКА



Понемногу изменяясь и эволюционируя, серия SOCOM девять лет с переменным успехом радовала любителей пострелять за правое дело. И вот в апреле Sony Computer Entertainment представила миру очередной результат своих экспериментов с тактическими шутерами – SOCOM 4: U.S. Navy SEALs.

Во славу интернационала

На этот раз демократия раздает крепких, но заслуженных тумачов в охваченной революцией стране Юго-Восточной Азии. Каллен (слава Гейбу Ньюэллу, не тот, который из семейства бледнолицых упырей) и его группа за шесть дней должны ради мира во всем мире под корень выпилить бунтарей и уничтожить повстанческую организацию «Нага». К слову, об отряде стоит поговорить отдельно. Он настолько политкорректен, что даже смешно: четверо интернациональных бойцов, среди которых, по всем правилам фэн-шуя, есть даже женщина-азиатка, а пятый – строгий, но справедливый командир-американец, что как бы намекает нам на мировое господство янки. Правда, я удивилась, увидев в группе полное отсутствие наличия

болтливового афроамериканца, вопреки всем законам жанра. Зато создатели потрудились над легендой и биографиями команды, что вытекает в порой интересные, а порой откровенно забавные конфликты внутри коллектива и совершенно ненужные душевные монологи в стиле: «Мы не герои, просто это наша работа и мы ее работаем». Из-за этого сюжет никак не может определиться, что же важнее для игрока: характер персонажей или их святая миссия, и в попытках угнаться за обоими пунктами, оставляет ни с чем.

Командовать парадом буду я!

Одной из приятностей игры является возможность не просто быть номинальным коман-



диром группы, а еще и отдавать приказы четверке подчиненных. Впрочем, без конкретных команд соратники тоже не стоят на месте, и даже оказывают неслабую огневую поддержку. Периодически на помощь приходит кара небесная, обращая вражин вкупе с их техникой в прах воздушными атаками. И вообще, действовать можно вариативно: идти напролом, оставляя после себя горы повстанческих трупов и разруху, либо же без шума и пыли вырезать неугодных исподтишка. А если возникнет желание от переизбытка адреналина обложить комплиментами кого-то, кроме невозмутимого домашнего кота, мешающего играть, то стоит опробовать возможность совместного прохождения для четырех игроков – выйдет весело и задорно. Также в 14 эпизодах кампании есть и такие, где приходится отделяться от группы для выполнения одиночных миссий в стэлс-режиме, причем не всегда в роли командира отряда. Это, конечно, разнообразит геймплей, но игры в прятки не являются козырной картой серии, а тактические элементы были сильно упрощены по сравнению с предыдущими частями.

Морской кошатник

Для шутера, который позиционирует себя как один из важных PS3 эксклюзивов, SOCOM непросто короток: пройти его можно всего за несколько часов, за что Zipper'am +1 в копилочку фэйлов. Правда, в качестве компенсации многопользовательский режим смело можно назвать сильной стороной этой поделки: он рассчитан на бои до 32 участников, которые могут героизировать в одном из режимов: «Подавление», «Последний рубеж», «Хакеры», а также новом – «Подрывники». Последний дает возможность отыгрывать необычную роль сапера, пока братья по оружию прикрывают беззащитную спину. Ко всему прочему, уже доступно для скачивания бесплатное расширение SOCOM PRO, позволяющее продлить удовольствие дополнительными сетевыми режимами, миссиями, картами и двумя бонусными штурмовыми винтов-



Кочевая жизнь

С появления SOCOM'ов их разработкой занимались Zipper Interactive, стабильно являя миру часть за частью. Но на SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation франшиза перекочевала в руки Slant Six Games, что фактически стало провалом: игра вышла сырая и сразу без нескольких функций, о чем стыдливо было заявлено на обложке коробки. Лишь спустя несколько месяцев шутер получил патч, который якобы фиксировал многие недочеты, впрочем, ряд неисправленных ошибок так и остался темным пятном на репутации Slant Six – ложки-то нашлись, а осадок остался. Так что, по сути, проект вытянули в основном за счет онлайн-боев. Поэтому было вполне логично, что на SOCOM 4, на радость фанатов, игра вернулась под знамена своих первоначальных разработчиков.

ками. К счастью, на арсенал создатели не поскупились, так что для любых неумных рук найдется своя граната, дробовик или винтовка: стреляй – не хочу, сам Сигал обзавидует! Вот только если взрывы похожи на яркие праздничные фейерверки, а резня глоток вручную радует не меньше выходов в Диснейленде, то ощущение стрельбы немного разочаровывает.

Move, baby, move

Безусловно, в SOCOM'е пользоваться геймпадом можно без особых потерь для шутерных радостей, но эта игра откровенно заточена под контроллер движений PlayStation Move, так что с двумя «палочками-выручалочками» нести в общество добро и справедливость будет на порядок проще и приятнее. Тем более практика показывает, что скорость реакции и прицельная точность с Move все же немного выше, из-за чего возникает подозрение, что Sony таки мягко, но настойчиво подталкивают геймеров к покупке контроллера. Ну и как венцом новомодных вкусяшек сего дитяти Zipper Interactive – счастливые обладатели телевизоров с поддержкой 3D-стереорежима могут вволю насладиться эффектом присутствия, нервно уклоняясь от свистящих возле ушей пуль. Стоит отметить, что тут, видать, игроделам спуска не давали – графика и без 3D выглядит весьма неплохо, хотя и не может тягаться с топовыми проектами жанра. Саундтрек же вкупе с реалистичным звуковым сопровождением получился будоражающим кровь, но наигранная озвучка персонажей слегка раздражает.

Александра [divinale] Дивина



Вердикт

SOCOM 4 сделан добротнo, старательно, качественно и... ровно. Проблема в том, что он пытается втиснуться в огромную толпу AAA проектов, ошибочно ставя себя на одном уровне с ними. В игре много достоинств, но еще больше героического пафоса, свойственного сами-знаете-кому. Геймплей не блещет новизной, а быстротечность кампании вызывает легкое недоумение. Но в защиту проекта стоит добавить: уже давно ничто не ново под игровой луной, так что право на жизнь однозначно имеет и SOCOM, тем более заметно, что создатели старались. Честно-честно.





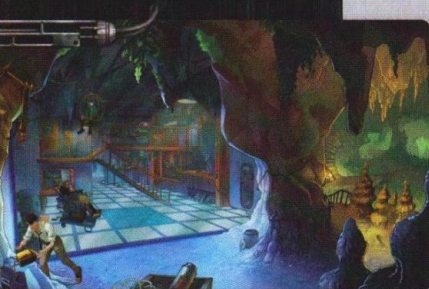
Жанр:
Adventure

Разработчик:
Pendulo Studios

Издатель:
Focus Home Interactiv

Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ на жестком диске



Каждый разработчик пытается заманить новых игроков оригинальными названиями. «Новый хит» весьма звонкий тайтл, однако сам проект получился далеко не идеальным. Создатели знаменитого сериала Runaway чутко не дотянули до желаемого результата.

Переделка переделанная

Думаю, многие помнят «Голливудских монстров» 1997 года, где двое молодых репортеров расследовали некое таинственное дело. The Next BIG Thing — это, по сути, та же идея, но изложенная в более современном виде. Завязка сюжетной линии проста: полоумная журналистка Лиз Аллер в погоне за сенсационным репортажем попадает в передрягу, а ее напарнику Дэну Мюррэю приходится спасать боевую подругу. За время этого спасательного крышесносящего путешествия мы сможем много чего повидать: танцы с роботами, телепортацию, прыжки с парашютом, кражу мозгов, замороженных лыжников в морозильной камере и многое другое. Временами происходящее теряет какой-либо смысл, а логика вообще отправляется в отпуск.

Головоломки в игре не особо сложные. Чтобы найти нужный предмет понадобится всего несколько секунд, а разгадка очередной задачи в большинстве случаев не занимает много времени. К тому же, нам предлагают несколько уровней сложности: для полного балбеса, настоящего труса, или просто былого. Если дело идет совсем туго, можно воспользоваться подсказками. Единственный минус заключается в том, что сложность можно выбрать исключительно в начале игры, а это крайне неудобно.

Бандитские 90-ые

The Next BIG Thing напоминает проекты 90-х годов, где все найденные предметы сначала попадают в рюкзак, а затем используются в последовательном порядке. И самое интересное, что герои всегда знают, что им надо взять и как применить. «Старая школа», с какой стороны не посмотри. Кроме того, персонажи иногда выдают неплохие шуточки, которые заставили улыбнуться даже бабу Зину из третьего подъезда.

Игровой мир уникален: люди, роботы и монс-

Вердикт

Как говорится, в семье не без урода: если сравнивать эту разработку и прошлые творения Pendulo, то это немалый шаг назад. Впрочем, The Next BIG Thing далеко не провал, но и явно не то, чего мы ждали.



ДАЛЬШЕ — БОЛЬШЕ

тры живут все вместе. Машины служат в роли двоюродных, а инородцы снимаются в фильмах ужасов, которые занимают лидирующую позицию в киноиндустрии. Тут герои даже используют некий народный сленг: здороваются, воскликнув непонятное «Эо!» и прочее. А немного мрачноватая картина добавляет проекту уникальный стиль «голливудских монстров», который непременно понравится всем любителям «олдскула»

Тоска по прошлому

Одним из минусов игры являются лишенные эмоций и харизмы персонажи. Дэн и Лиз — две противоположные личности: ребята по-разному смотрят на решения разных проблем, делают совершенно разные поступки и, самое главное, — они терпеть друг друга не могут. Немного устаревшая идея отношений, как ни посмотри. Тем не менее, приходится работать в паре, ведь самому в наше время с проблемами самостоятельно не справиться.

Несмотря на то, что графика в игре немного устарела, общая картинка получилась достаточно красочной. Более того, в «Новом хите» куча роскошных роликов, над которыми Pendulo потрудились на славу. Звуковое сопровождение не напрягает, а плавная подача сюжета радует. Напоследок добавьте в коктейль немного юмора, необычную вселенную, красочных героев и получите прекрасный интерактивный мультфильм. Этот проект стоит внимания как ветеранов, так и новых игроков, но понравится не каждому.

Вадим [ReVarD] Годнев



the first Templar

Жанр:
Action

Разработчик:
Naemimont Games

Издатель:
Kalypso Media

Системные требования:

Процессор: 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

5 Гб на жестком диске

Games for Windows DVD



PC | X360

ОРДЕНАРНОСТЬ

О поисках Святого Грааля и Ордена тамплиеров создано множество фильмов и книг, да и в играх со средневековым сеттингом тамплиеры и прочие участники праведных мытарств встречаются с завидной регулярностью. Но, как правило, храмовники выступают в качестве кучки обозленных фанатиков, жаждущих захватить весь мир. The First Templar предлагает иную точку зрения.

Темные времена светлого ордена

Еще до релиза нашего сегодняшнего пациента болгары Naemimont Games, известные стратегиями и тайкунами и, в первую очередь, проектом Tropico 3, в своих интервью говорили: в игре о тамплиерах основной упор делается на сюжет, который и стал самой сильной стороной созданного ими кооперативного слешера.

События игры происходят во времена упадка Ордена тамплиеров. От былой мощи и авторитета остались лишь воспоминания, власть уверенно захватывает инквизиция, а пока храмовники с огромными потерями ведут войну с мусульманами за Акру – в Европе французский король объявляет их вне закона. Но один из праведных рыцарей по имени Селиан, несмотря ни на что, решает выполнить свой священный долг перед Орденом и самим Богом – найти Святой Грааль.

Селиан на пути к своей цели пройдет 9 глав и побывает во многих качественно проработанных и довольно разнообразных локациях. За них левел-дизайнеры заслуживают стоячие аплодисменты и молочную шоколадку, хоть созданная сочными уровнями атмосфера слегка испорчена устаревшей графикой. Храмовник повстречает на своем пути как доброжелательных праведников, так и коварных злодеев, обойдет не одну ловушку

и соберет по кусочкам историю своего Ордена из обрывков книг и строк на надгробных плитах. Все это будет сопровождаться простенько поставленными роликами с иногда наивными и пафосными диалогами, а также деревянной анимацией лиц у персонажей.

Третий – запасной

Если по сути, то Селиан – это главный герой, выступающий в качестве матерого воина со стандартной для танка экипировкой – щит и меч. В поисках легендарного артефакта и защите невинных ему помогают двое: мрачный вояка с двуручником – тамплиер благородных кровей Роланд, и типичная представительница класса «разбойник» – принцесса Мария.

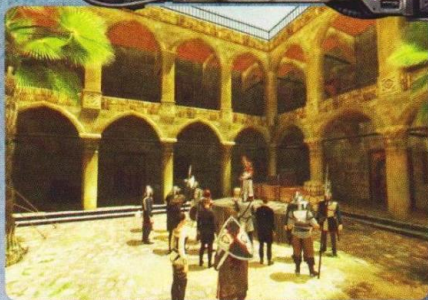
Но главный помощник – это карта. На ней обозначено абсолютно все и сразу, так что пропустить «тайник» или вторичное задание можно только в случае резкого обострения лени. В тайниках находятся временные бонусы к здоровью или способностям, а также запчасти от оружия и доспехов, использовать которые можно лишь собрав весь комплект. Их местонахождение заботливо указано в информации о персонаже.

The First Templar был заточен под кооператив, и в союзе с друзьями игра и вправду приносит больше удовольствия. К счастью, и при прохождении в одиночку напарники ведут себя адекватно, почти не вызывая праведного гнева. От игрока управлять сопартитцем практически не требуется: все сводится к простым командам «стой», «иди за мной» или указанию на предмет, с которым нужно взаимодействовать. При желании можно переключиться на второго персонажа и управлять им напрямую. Это разбавляет игровой процесс, поскольку у союзников есть

Prince

Ни один из аспектов проекта The First Templar не сможет тебя удивить. Но что-то заставляет сидеть непрерывно возле экрана и пройти приключение до конца. Несмотря на немалое количество минусов, я бы все-таки порекомендовал игру всем любителям жанра action-adventure, тем более, что захватывающий и насыщенный финал, не оставит равнодушным никого.





уникальные боевые способности, которые игрок прокачивает вручную.

Дом тысячи рычагов

Вменяемый сюжет, конечно, приветствуется, но от экшна прежде всего ждешь интересных и красочных боев – как раз с этим, увы, у игры не все идеально. Изобретать велосипед разработчики не стали, так что невольные ассоциации с Assassin's Creed не удивляют.

Боевая система состоит из чередования левой и правой кнопок мышки и составления таким образом комбо; для защиты доступны перекаты, увороты, блоки и контратаки. Угадывать нужный момент для этого не придется: перед атакой над недругом появляется значок в виде скрещенных мечей, а при выстреле лучника под ногами рыцаря появится белое поле. Это служит для игрока сигналами, облегчающими и без того несложные бои. Практически ко всем противникам применим подход «подойти и зарубать до смерти», за исключением носителей щитов, который необходимо разбить сильной атакой.

Для эстетического удовольствия добавили красивые замедленные сценки умерщвления критическими ударами. Они действительно хорошо поставлены и радуют глаз, но очень уж нелепо выглядит, как Селиан рубит с размаха шею воина, а голова вопреки всем законам анатомии и логики остается на месте.

В попытке разнообразить геймплей был введен простенький стелс с тихими убийствами, проверка реакции в виде своевременного нажатия на кнопку мыши, слепопытство, стрельба из требшуетов и поджечь с миллионом рычагов. Катакомбы с кучей больших лезвий и шипов, в стиле Prince Of Persia, отключающихся ближайшим румпелем, назвать головоломками язык не поворачивается.

В ходе битв и выполнения заданий накапливается опыт, за который открываются навыки. Огромное количество умений поначалу вводит в ступор, но все больше радует по мере изучения новых.



Многие из них, правда, являются лишь усиленными версиями нескольких основных скиллов или апгрейдами для здоровья и ярости, необходимой для проведения спецударов. Хотя большая часть изученных умений все же влияет на красочность и быстротечность битвы, это слабо отражается на вариативности происходящего. Если ты вдруг забыл потратить несколько тысяч накопленных очков опыта на прокачку своего супермегаубийственного комбо из трехкратного нажатия на левую кнопку мыши, то это не особо отразится на игре: просто станет немного тяжелее.

Владелена [Guta] Головки

10 фактов о Тамплиерах

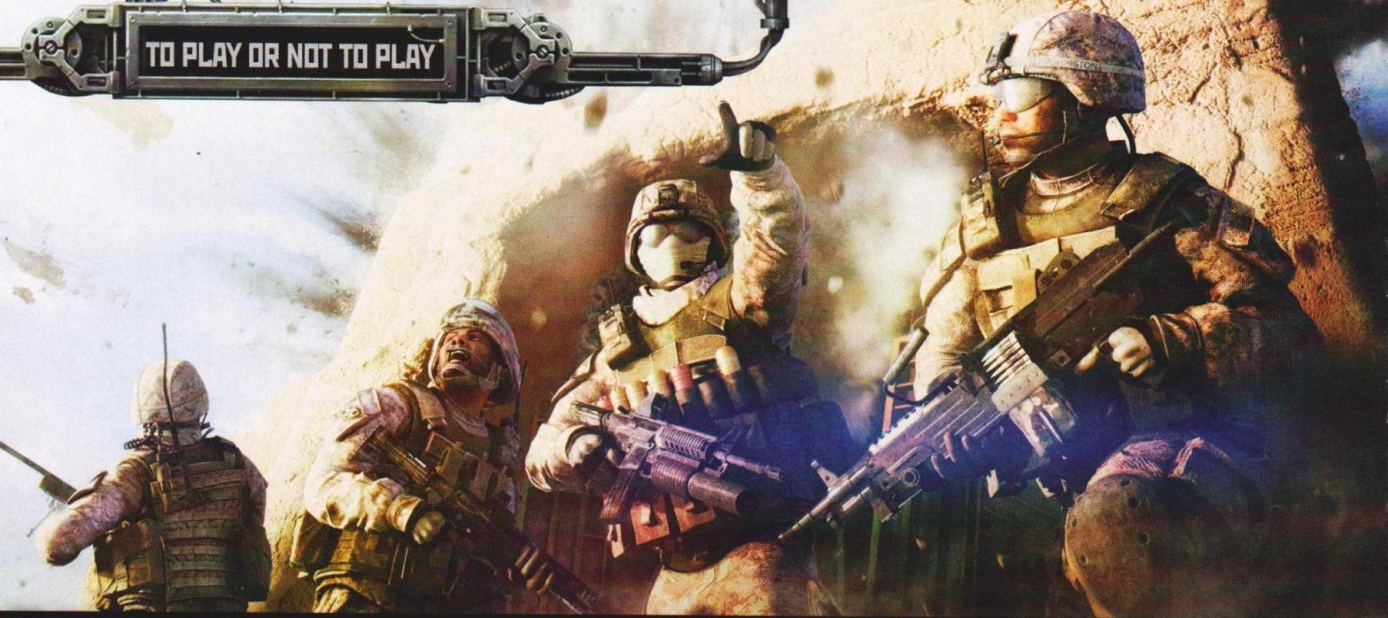
1. В лучшие годы орден насчитывал от 1500 до 2000 рыцарей.
2. На каждого храмовника приходилось 10 слуг.
3. Одно из первых письменных упоминаний тамплиеров как хранителей Святого Грааля датируется 1195 годом.
4. За почти 200 лет истории орден сменил 23 Великих магистра.
5. Основал орден Гуго де Пейн в 1120 году и назвал его «Нищие рыцари».
6. Одними из первых в Европе начали использовать бухгалтерский учет и сложные проценты.
7. Первые гонения тамплиеров начались во Франции при правительстве Филиппа IV.
8. Инквизиция на суде обвиняла храмовников в идолопоклонничестве.
9. 3 апреля 1312 года папа Климент V расформировал орден.
10. Последнего Великого магистра – Жака де Моле, как и многих других тамплиеров, казнили через сожжение на костре, при этом считается, что он проклял род Филиппа IV и Климента V, которые вскоре скончались, а их династии многие годы преследовали несчастья.



Вердикт

У The First Templar есть сильные стороны – это неплохой сюжет, разнообразные локации и довольно неплохой кооператив. Но даже такие, казалось бы, значительные плюсы не спасают игру от засилья вторичности и отсутствия оригинальности. Конечно, можно сделать поблажку Naemimont Games и говорить, что они всегда создавали стратегии, а слешер для них – новый жанр, но это не оправдывает попытку разработчиков незаметно скопировать чужие идеи и завернуть их в собственную обертку, которая к тому же далеко не так хороша, как хотелось бы.





ТЫ НЕСИ МЕНЯ РЕКА

PC | X360 | PS3

OPERATION
FLASHPOINT
RED RIVER

Жанр:

Tactical FPS

Разработчик:

Codemasters

Издатель:

Codemasters

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 256 МБ

12 ГБ на жестком диске

Games for Windows
LIVE DVD

OPERATION
FLASHPOINT
RED RIVER



Жанр тактического шутера обязывает игру быть нишевой. Так уж повелось, что львиной доле игроков больше по душе в динамичном бою какого-нибудь Call of Duty зазвиздонить во врага из АК-47, чем полдня пробираться по дебрям/поселкам/степям к двум талибам, которых надо бы убить. Беда, но даже это разработчики Red River не смогли нормально реализовать.

Демократизация

Codemasters решили в этот раз потревожить ту часть земного шара, где еще американский сапог не успел ступить: Таджикистан. Оказывается, что в 2013 году тут вспыхнет драка за точку с шурмой, причем драка перерастет в гражданскую войну. Как уже повелось, американцев туда отправят наводить порядок и причинять добро всему, что движется. Подобный ход не совсем нравится КНР, моментально выдвинувшей звездно-полосатым ультиматум вида: «Чебуреки – наши, уходите прочь из этой лучиомире-страна!». Но в «Макдоналдсе» солдаты корпуса морской пехоты США питались не зря и отказались от подобного развития событий, что привело к образованию еще одной жгуче-горячей точки в мире. В общем, на протяжении практически всей игры видны старания сценаристов, отчаянно пытающихся нас чем-то впечатлить, заставить поверить в конфликт и вообще, чуть ли не превратить в настоящего морского пехотинца. Но, несмотря на все потуги, игра вязнет в собственной неубедительности и отвратительной реализации атмосферы.

Без Осамы

Чуть ли не половину геймплея бравый афро-американский сержант будет тебе напоминать, что морские пехотинцы, черт возьми, – машины для убийства, а твои 3 бульдога-соратника, бегающие рядом, – одни из самых бравых солдафонов в мире. Этими тремя пареньками мощного телосложения нам и разрешается командовать. Ведь, фактически, тактический шутер завязан на взаимодействии с командой. И все, казалось бы, довольно просто: надеваем инфракрасные очки, чтобы быть похо-

жим на таджика в игре, садимся дома на диване/в кресле/на табуретке в позе повелителя и вперед, проповедовать сидячий образ жизни! Но не тут-то было. Основной фишкой серии Operation Flashpoint является дотошный реализм, при котором пуля, случайно прилетевшая тебе в грудь, лишает тебя не только дыхательного рефлекса, но и всех остальных. Тем не менее, если ранение не слишком тяжелое – можно спастись при помощи аптечки или бравых товарищей. Если ранят одного из них, то можно особо не заморачиваться: несмотря на жанр, не так уж и часто будут моменты, где нужна слаженная командная работа и помощь камрадов.

А я в реку войду

Хотя, отдача приказов реализована вполне удобно, с помощью некоего подобия четырех кружков с различными указаниями в зависимости от ситуации. Похвально, что для того, чтобы занять точку А не приходится лазить по 20 разным меню, дабы отдать наконец команду. Тем не менее, удобство – предпоследний приятный момент в игре. Стрельба – самый важный элемент игры – реализована здесь явно не профессионалами. Даже в аркадных шутерах оружие имеет более реалистичную отдачу, и прицел не стоит на одном месте. В том же Call of Duty попасть из снайперской винтовки могут не все, а здесь же из самой первой пушки раздача хедшотов не составит труда и для моей сестренки. Также в игре можно встретить и много логических ляпов: вот мы приехали в деревушку, которую надо по-тихому зачистить, а в нашем «Хаммере» музыка играет на полную, оглушая половину жителей этого самого поселка. Водители бы еще побибикали таджикам, что, мол, «мы приехали, ребята!». Впро-





чем, враги-то и не особо копошатся: их AI тупее большинства ботов, которые видел этот мир. Противника можно без проблем в открытую обойти с фланга, а он даже не развернется, чтобы открыть по нам огонь, вместо этого мирно продолжая стрелять в наших союзников, наступающих с фронта. Фактически игра потерпела поражение там, где больше всего пиарилась: симуляционная часть хромает на обе ноги и даже прицелиться не может из-за оторванных рук.

Мои глаза!

Всю свою противную солянку разработчики приправили омерзительнейшей картинкой года, эдак, 2004. Перед релизом они отчаянно били себя пяткой в грудь и кричали, что графика будет не хуже большинства современных боевиков, однако мы видим лишь пустые степи, где время от времени раздаются неправдоподобные взрывы под статичной текстурой неба, а мы пытаемся удержать свои глаза от вытекания из орбит. Приятной отдушиной здесь выступает звуковое сопровождение, которое, очевидно, сочинялось, не глядя на игру. И это хорошо, ведь зазорные и драйвовые мелодии хоть как-то разбавляют постоянные унылые поездки на джипе каждые 5 минут. Также неплохо проработаны звуки выстрелов и взрывов, звучащие гораздо правдоподобнее, чем выглядит весь здешний замес. Правильным для разработчика было решение не усугублять дело и хотя бы оптимизировать движок, что с горем пополам, но удалось, поскольку на среднем конфиге игра очень уверенно себя чувствует даже на высоких настройках. Хотя, с другой стороны, тормозить тут нечему.

Юра [BoVVeR] Мисак

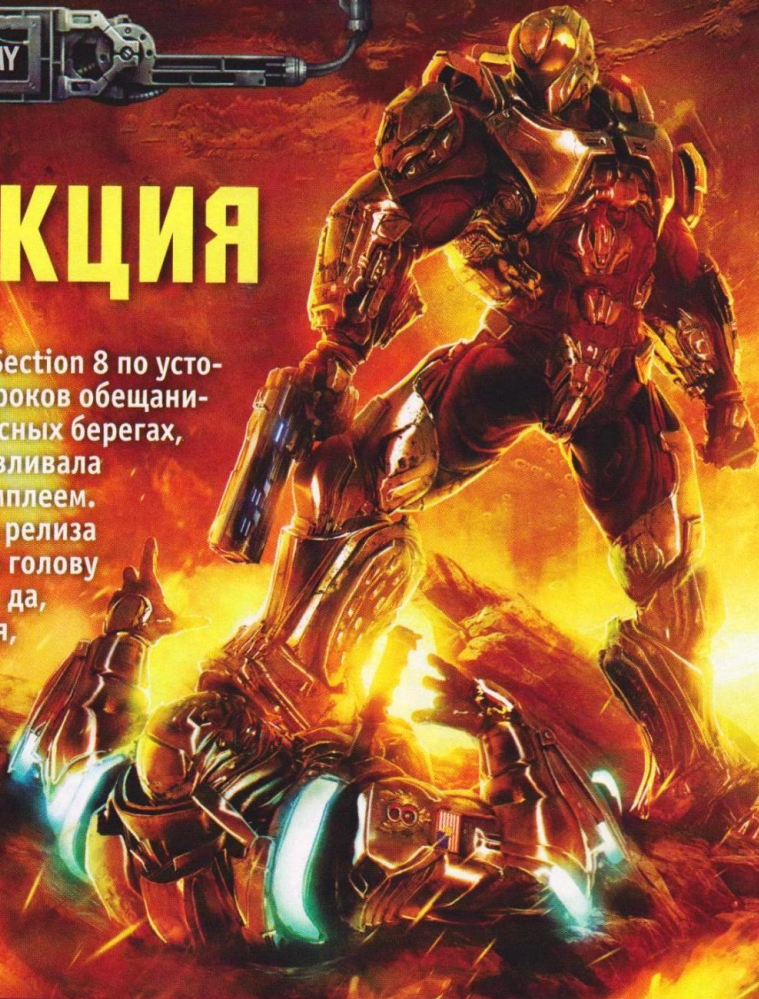
Вердикт

Разработчики споткнулись на том, что считали своей изюминкой: на реализме и симуляции боевых действий. В результате Red River мечется между аркадностью CoD и серьезностью ArmA 2, но никак не может определиться или хотя бы найти золотую середину, что явно не идет шутеру на пользу. Поиграть в него стоит разве что заядлым любителям серии или тем, кому нужно срочно чем-то себя занять в ожидании анонса новой части ArmA. Тем же, кто хочет познаться с жанром, можно лишь посоветовать поискать более достойный аналог.



ВИВИСЕКЦИЯ

Вышедшая в конце 2009-го Section 8 по устоявшейся традиции пугала игроков обещаниями о реках адреналина в мясных берегах, но на поверку попросту задавливала скукой и кашеобразным геймплеем. TimeGate Studios сразу после релиза принялись усердно посыпать голову пеплом и причитать, что мол, да, дураки, исправимся, убеждая, что следующая часть повести об обутих в железяки бесшабашных космодесантниках станет новым откровением.



SECTION 8 PREJUDICE

Жанр:
FPS

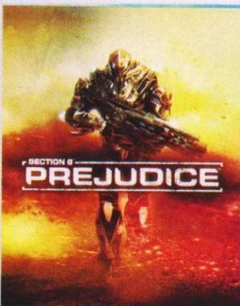
Разработчик:
TimeGate Studios

Издатель:
TimeGate Studios

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

Games
for Windows

DVD



PC | X360 | PS3

Пафос!

Разумеется, легкий массаж игре не помог: тут нужна была тотальная трепанация, и забегая наперед, можно смело сказать, что сиквел, Section 8: Prejudice, – фу. Зато техасцы TimeGate Studios занялись хитрыми маневрами: их новая поделка распространяется исключительно через интернет, к тому же ребята издадут ее сами, в результате чего цена продукта спустилась до пятнадцати долларов. Именно поэтому большинство обзоров пестрит завышенными оценками и снисходительными фразочками вроде «Глупо ждать великих свершений от тайтла за 15 баксов». Но мы в журнале «Шпиль!» за равные права всех: пускай считается, что над большими людьми издеваться смешно, но либо делайте нормальную игру, либо не делайте ее вообще. А заявления в духе «У нас, конечно, калека, но зато какой дешевый калека!» спрячьте обратно в карман.

Пафос...

Главная проблема Section 8: Prejudice в неверном выборе жанра. Если бы игра классифицировалась как симулятор избытков пафоса под трогательно-бравурную музыку – тогда был бы порядок. Но, увы, перед нами шутер, а кроме сопливых патетических речей в нем должны присутствовать как минимум большой арсенал и хорошая стрельба. С первым пунктом TimeGate Studios справились: количество стволов разрослось и согласно действующей моде для них можно выбирать один из различных довесков, зачастую практически полностью меняющих характеристики агрегата. А вот со стрельбой, кажется,

воз и ныне там – перестрелки все такие же унылые и безжизненно невкусные, как и в оригинале. Отдача при стрельбе практически отсутствует, да ощущение, что ты палишь из огромной футуристической гаубицы, отсутствует: скорее, в руках у протезе жалкая воздушная. Правда, наговаривать на дробовик в Prejudice нельзя – вот он-то как раз рассылет послания любви и дружбы как надо, каждым выстрелом услужливо щекочит центр удовольствия. В целом перестрелки стали на порядок лучше, чем виденное в первом Section 8 безобразии. Во многом это объясняет, что разработчики подлатали баланс и теперь не нужно полминуты стрелять из автомата в противника, чтобы нанести ему тяжкие увечья. Зато другой серьезный недостаток кормления неприятелей свинцом никуда не делся, а наоборот, цветет и пахнет. Прицел все еще гигантский и круглый, что вкупе с вырывающимся из оружия огнем при нажатии на курок закрывает полэкрана, предлагая игроку расстреливать супостатов на расстоянии чуть ли не вслепую. Противное «пиу-пиу-пиу», издаваемое большей частью оружия, также не





вводит в бурный экстаз, так что любителям видеть и слышать весь ад боя, при этом чувствуя, как каждая пуля выходит из ствола и вливается в противника, в этой игре ловить нечего.

Пафос!!!

Несмотря на мультиплеерную ориентацию проекта, сингловой кампании Section 8: Prejudice было уделено больше внимания, чем в случае с предшественницей. Минут на 20-30 больше, ага. Сюжет продолжает историю отряда космических спецназовцев в стильных супербронекостюмах и рассказывает ее с таким вдохновляющим пафосом, что Modern Warfare на этом фоне смотрится мрачной реалистичной игрой на злобу дня. Сценарий в целом невероятно второсортен, несвеж и изобилует примерно одним неожиданным поворотом, о котором ты догадываешься за 5 минут непосредственно до него. Новинка – видеовставки на движке игры – смотрятся исключительно как видеовставки на движке игры за 15 долларов и никак иначе. Впрочем, если воспринимать сингл как ознакомление с оружием, бронетехникой (с ней Unreal 3, кстати, справляется лучше) и тактиками для дальнейшего использования этих познаний в сетевых баталиях – то одиночная кампания, бесспорно, удалась. А так, это набор совершенно незапоминающихся проходных миссий, не раз виденных тобою в других футуристических боевиках. Участвуют в нем парадоксально неоднозначные противники. Их искусственный интеллект то



позволяет метко дырять игрока и мудро велит им храбро ретироваться в безопасное место при переизбытке свинца в броне, то порою рекомендует им не обращать никакого внимания на расстрел чуть ли не вплотную. Периодически саму кампанию тоже кидает из крайности в крайность: то она элементарная, как детский паззл, то разработчики бросают игрока в неоправданно сложный адок.

Пафос онлайн

Многопользовательский режим по-прежнему остался внебрачным сыном Battlefield и Tribes – бойцы на джетпаках носятся над танками, мехами и турелями, с огромной скоростью бегают по большим футуристическим локациям, захватывают всякие важные точки. Как и в первой части, они вступают в бой, десантируясь без парашюта с космического корабля, зависшего в нескольких километрах над поверхностью. И с высоты птичьего помета, и на поле боя заметна качественная прорисовка зданий и техники, контрастирующая с просто чудовищно неказистыми ландшафтами. Эффекты выстрелов, взрывы и прочие визуальные радости также не выглядят чем-то из ряда вон.

В целом же, мультиплеер, богатый на дисбаланс и недоработки, да еще и с не самым отзывчивым управлением техники, не сможет надолго завлечь игрока, даже несмотря на то, что вываливает на беднягу кучу всего, чем тут можно заняться. Зато режим Swarm, где вместе с друзьями нужно определенное время отбиваться от волн противников, получился достаточно интересным, и увлечет на пару вечеров тех, кто уже устал от всех вышедших на сегодняшний день кооперативных проектов.

Khaj-Tosin

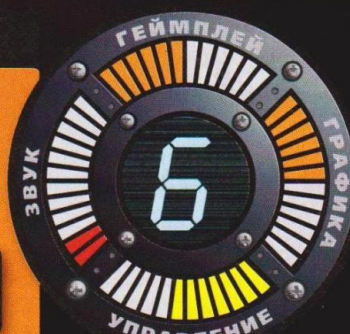
Запишись в секцию

Section 8 – американский военно-медицинский термин, означающий возможность демобилизоваться из вооруженных сил по причине легкого безумия. Термин впервые появился во времена Второй Мировой. В игре Section 8 так называется подразделение главного героя – мол, оно настолько шибанутое, что только оно может принимать участие в настолько эпически самоубийственных боях, как тут. Больше подразделению подошло бы название «Секция Пафос».



Вердикт

TimeGate Studios стоило бы создать игру про лошадок и ковбоев. У них в Техасе с этим явно получше, чем с футуристическими боевиками. Попытка пролезть в толпу командных первоклассных шутеров с поделкой за 15 баксов провалилась. Интересная идея, как и в случае с первой частью, утонула в огромном количестве избитых клише и неважной реализации. Section 8: Prejudice стоит попробовать тем, кто ну очень соскучился по футуристическим шутерам – для всех остальных же в этом месяце есть куда больше интересных проектов, на которые стоит потратить свои время и деньги.





ДРАКОНЫ ОСЕННИХ СУМЕРЕК

The Elder Scrolls V

SKYRIM

Жанр:
RPG

Разработчик:
Bethesda Game
Studios

Издатель:
Bethesda Softworks

Дата выхода:
11.11.2011 г.



PC | X360 | PS3

Достаточно в одной игре появиться удачному решению (система укрытий, к примеру) или маркетинговому подходу (DLC), так подобный апдейт начнет использоваться в десятках, а то и сотнях похожих проектов. Вот и мэтры ролевого жанра из Bethesda, после того как побаловались с Fallout'ом, решили вернуться к своему основному кормильцу – серии Скрижалей Древних. И, похоже, в тетрадки к своим коллегам они совсем не брезговали подглядывать.

Ice World

Действие каждой новой части происходило в новом, малоизвестном обычному игроку, государстве/континенте. В пятой части процесс переедет на север, в королевство Скайрим – суровую, очень напоминающую Сибирь, страну, находящуюся к западу от Морровинда. Кстати, остров Солстхейм (из TES III: Bloodmoon) является спорной территорией между ними. Местами пейзажи нового королевства будут вызывать сильное чувство мишко-ушанко-балалаичности у русского человека – чего только стоят показанные девелоперами местные осенние березы!

Завязка такова: среди горных пиков Скайрима начали пробуждаться драконы. А главный герой является как раз последним потомком драконорожденных – малочисленной и забытой кас-

ты избранных богами ящероборцев. Очевидно, новая часть решила подстроиться под возвращение к старым трендам, заметное у столповых ролевых игр последних игр: Divinity II: Ego Draconis, Dragon Age, WoW: Cataclysm «заразили» разработчиков The Elder Scrolls драконщиной. Концепция сюжета мало отличается от перечисленных хитов, а главная цель, тоже не особо оригинальная, – пустить на чемоданы прозванного Пожирателя Мира бога-дракона Алдуина, редкого пакостника.

Dragonforce

Новая часть TES обзаведется огромнейшим количеством нововведений, которые, по словам разработчиков, не поменяют геймплей радикально, а скорее послужат его прогрессированию. Одно из главных изменений коснется боевой системы – отныне бой будет вестись двумя руками. Причем появится возможность не просто взять два меча. Оружие можно держать в одной руке, а из другой – зарядить каким-нибудь заклинанием. Даже больше: можно будет брать и по заклятию в обе руки. Чтобы такая волшебная закуска не стала легальным чит-кодом, разработчики обещают запрет на одновременное использование двух спеллов разных типов магии. Также в грядущей боевке радует обещанное наличие сочных анимаций для фаталити – хоть и не МК, но тоже должно быть зрелищно. Однако глав-



Round 3

История может повториться во второй раз. В 2002-м вышли TES III и Neverwinter Nights – игры довольно разные по геймплею и стилистике, но соперничающие на творческом уровне. Ведь благодаря комплектации этих игр редакторами, были созданы тысячи дополнений и модификаций для Морровинда и миллион модулей для Невервинтера. Тогда победу одержала игра по D&D правилам. С 2006-го большинство модмейкеров и прочих очумелых рукодельников отдали свое свободное время Обливиону, несмотря на более расширенный инструментарий для Neverwinter Nights 2. Кстати, редактор Creation Kit для Скайрима уже анонсирован, и при этом на осень объявлен новый Невервинтер и, хоть точной информации нет, скорее всего, он тоже будет укомплектован инструментарием.

Народные потуги

С 2007 года группа наших соотечественников занималась созданием глобального мода для Обливиона, который назывался... Скайрим. Так как разработка затянулась, то интерес к нему утих в середине 2009 года. Судьба этого мода на данный момент неизвестна.



кинизм придушили жестоким, но справедливым способом – динамическим развитием монстров под текущий уровень героя. Теперь же на каждой локации крутизна агрессивных обитателей будет оставаться под стать уровню игрока при первом посещении. Тоже довольно логично, но мегаотцы дошкольного возраста сто процентов пожалуются на однообразие из-за необходимости повторно посещать одни и те же места.

Epic Win

Сначала было объявлено, что в Skyrim используется старый движок от Обливиона (на котором был сделан и недавний New Vegas), затем разработчики огласили, что корпеют над новым моторчиком под названием Creation Engine. Особое внимание уделили физике деревьев и снегу, для реалистичности которого прикрутили оперативное сканирование местности. Особо распинаться о графике нет смысла – достаточно сказать, что сотрудничество Bethesda с id Software не прошло бесследно. Ролики выглядят феерически, но вся атмосферность и эпичность создается талантливым Джереми Соула и его великолепнейшими композициями.

Blade Runner

ная цель любого манчкина – прокачка – не очень обнадеживает: рост в уровнях будет увеличен в два раза, а хоть какое-то замедление станет заметным только с 50-го левела. К тому же, заявлено традиционное пренебрежение классовой системой, хотя раньше никто особо не придерживался выбранного направления развития. Зато перекочевавшая из третьего «Фоллаута» система перков, подстроенная под реалии TES, вызывает самые теплые надежды. Все логично: раз главгер призван быть драконьим егерем, то он должен обладать особыми навыками. Они будут представлены так называемыми Драконьими рыками – по сути, уникальными заклинаниями, применяющимися, как правило, против огнедышащих ящеров. Для кастования этой особой уличной магии предстоит выучить драконий язык, посетив несколько специальных мест.

Самих чешуйчатокрылых должно быть не так уж много – всего несколько десятков на всю игру, и появление их обещают сделать случайным. Мелкая шушера будет время от времени терроризировать местное население, а вот особо крутые представители должны появляться гораздо реже и приносить щедрую порцию люлей на блюдецке. Убив летающего крокодила, герой в лучших традициях Дункана Маклауда забирает себе часть силы поверженного, улучшая или изучая один из Драконьих навыков.

To live or not to live

«Беседка» вновь обещает сделать игровой мир живее реальной жизни. Вдобавок к уже знакомому по предыдущей части Radiant AI появится новая динамичная система квестов Radiant Story. По идее, выдача и содержание заданий будут зависеть от предыдущей деятельности игрока: соблюдал мировоззрение Lawful Good, т.е. помогал всем и даром – почет и предостережения по новой задаче; мочил по сортирам, ругался матом, не закусывал – фу, иди потом и кровью отмывая свою карму. Скорее всего, это будет похоже на репутацию в Fable с дополнительными опциями.

А вот со сложностью возникают нюансы: в Обливионе манч-



В нынешнем году вновь будет серьезная борьба за звание ролевой игры года. Хотя TES все дальше отдалается от канонов РПГ, все же серия с достоинством может носить звание благородного жанра. А пока фанаты Скрижалей роняют кирпичи при одном слове «Скайрим», но, похоже, критики-скептики будут плеваться на упрощение и поповость, правда, при этом играя с огромным удовольствием.

Финал KerchNET E-Cup

14-15 мая на онлайн-просторах Украины и России состоялись финальные игры четвертой серии KerchNET E-Cup. На протяжении месяца команды участвовали в национальных квалификациях – лучшие из них, согласно рейтингам, попали на заключительную стадию.

Трех фаворитов украинских финалов – Mbl MiX, embrace и GAME TRUMPS – жребий свел в одну группу. Mbl MiX легко обеспечили себе выход в плей-офф, а вот за вторую путевку развернулась нешуточная борьба – перед третьим туром embrace имели одинаковое количество очков с GAME TRUMPS, но уступали по разнице раундов. В очном противостоянии embrace вели в счете 15:11, и казалось, что для GT (за команду играли участники DTS и Selectah) уже все потерянно. Однако великолепная игра ANGE1'a и его тиммейтов свела старания embrace на «нет» – 15:15, и GAME TRUMPS в плей-офф.

Как и предполагалось, до финала добрались двукратные чемпионы KerchNET E-Cup Mbl MiX и едва осилившие групповой этап GAME TRUMPS. Все зрители ожидали захватывающего финала, однако случилось все иным образом: GAME TRUMPS на

двух картах разнесли в щепки своих обидчиков времен группового этапа – 16:10 на de_train и 16:1 на de_tuscan.

Итог:

- 1 место – **GAME TRUMPS** – 400 долларов
- 2 место – **Mbl MiX** – 100 долларов

Российские финалы KerchNET E-Cup были разбавлены одним представителем Беларуси – командой takeiteasy. Более того, этот коллектив занял первое место по итогам квалификаций и по праву считался одним из претендентов на высокие места. Однако закончилось все для белорусов матчем 1/4 финала против teamrosa.

В состав teamrosa входили бывшие игроки ieS, чемпионы регулярного сезона Премьер-лиги WES 2010 года.

ELTZ CybPortal, уже имевшие опыт побед на KerchNET E-Cup, и на сей раз оказались сильнее всех – пройдя турнирную дистанцию без поражений, ELTZ уже во второй раз заработали гран-при.

Итог:

- 1 место – **ELTZ CybPortal** – 400 долларов
- 2 место – **teamrosa** – 100 долларов

Днем позже призеры KerchNET E-Cup сошлись в очных сражениях в рамках



Битвы наций – турнира для зрителей, в котором российские и украинские команды выявляют сильнейших. На сей раз свое превосходство доказали отечественные киберспортсмены – GAME TRUMPS и Mbl MiX выиграли полуфинальные игры, так что финал был полностью украинским. Как и на KerchNET E-Cup Finals, победу одержали GAME TRUMPS. Теперь Россия отстает от Украины на три победы.

Кстати, в июне будет разыграна уже 1 000 долларов. Попытать счастья может каждая команда без каких-либо денежных взносов. Вся информация ищите на wesgg.com



Новости киберспорта



FireGamers, лучшая команда Бразилии, наконец-то полностью укомплектована: теперь вместе с такими ветеранами латиноамериканского CS, как nak, bruno и fallen, будут играть молодые игроки UrUbUziNhO и shemp. Ближайшим международным турниром для бразильской пятёрки станет ESWC 2011, который пройдет этим летом.



Шведы SK-Gaming выиграли домашний турнир IOL 3.3, тем самым добыв путевку на IOL FINAL4 и пополнив свой и без того немалый бюджет на 8 000 долларов. В финале именитые шведы (с 2011 в команде находятся некогда игроки fnatic f0rest и GeT_Right) разгромили a2g – 16:4, 16:2.



Легендарный Филипп «Нео» Кубски получил еще одну индивидуальную награду. Поляк был признан лучшим игроком турнира Xperia Play, который проходил в Дании в конце апреля. В составе Frag eXecutors Neo выиграл титул, а своей игрой в очередной раз доказал, что не зря в 2010 его выбрали лучшим игроком десятилетия.



С участником упомянутой выше польской пятёрки Frag eXecutors в середине мая произошел крайне неприятный эпизод – Мариуш «Loord» Цыбульский на своей родине нарвался на банду хулиганов, которые нанесли двукратному чемпиону WCG телесные повреждения легкой и средней тяжести, самое серьезное из которых – перелом лодыжки. Игрок был госпитализирован. В FX уже успели заявить, что нападение было совершено с целью грабежа.



Александр «хек» Зобков возвращается в Moscow Five – команду, из которой не так давно уходил с громким скандалом. Российский коллектив в марте избавился от ветерана, на что сам Александр отреагировал крайне остро, высыпав на голову менеджера и бывших одноклубников массу негативных высказываний. Однако, за неимением достойных вариантов, руководство M5 было вынуждено снова обратиться к хек'у. 24-летний игрок не устоял перед соблазном снова надеть майку лучшей команды России.

Из всех существующих файтингов *Mortal Kombat* наделен самой глубокой и самой интересной историей, которая при этом является самой абсурдной. Учитывая возможность убивать своего соперника в смертельной схватке, увеличивающееся с каждой игрой количество бойцов вводит в легкое недоумение. Из-за этого большая часть внутриигровых событий не считаются каноничными, а происходят по принципу «а что если бы...».

Вся эта запутанная катавасия из гипотетических сражений, убийств, предательств и союзов, тем не менее, не мешала вселенной *Mortal Kombat* разрастаться вширь с выходом каждой новой части, образуя чертовски захватывающую и брутально мрачную вселенную. Настолько мрачную, что сам ее творец был злом во плоти.

ХРОНОЛОГИЯ МОРДОБОЕВ



Мирам мир?

Вначале были только Древние боги и Единая Сущность. Последняя питалась магической энергией богов и чувствовала себя вполне сыто, в то время как Древним такой расклад ну ничуть не нравился. Объединив свои силы, они создали шесть Камидогу – могущественных медальонов, используемых как оружие против этой эзотерической мегапипавки. Хотя Единую Сущность невозможно уничтожить, мощности Камидогу хватило, чтобы разорвать ее на множество кусочков, которые разлетелись по разным реальностям. Эти кусочки стали отдельными мирами (читай – измерениями), и в них начала появляться жизнь, а медальоны были утеряны в этих мирах на много миллионов лет – даже мифы забыли об их существовании. Каждый из Камидогу являлся сущностью измерения, в котором он находился, и непосредственно влиял на его развитие. Среди великого множества измерений существовало шесть главных: Земное царство (Earthrealm), Троеисподняя (Netherrealm), Внешний Мир (Outworld), Мир Порядка (Orderrealm, также известный как Seido), Мир Хаоса (Chaosrealm) и Эдения (Edenia).

Судя из одних названий миров, можно понять, что в некоторых из них жили далеко не феи с единорогами, продвигающие идею пацифизма в массы. Войны были неизбежны, а вместе с ними – и поглощения слабых миров более сильными. Но мудрые Древние боги придумали способ рассудить враждующие измерения, как это делают взрослые культурные люди: на смертельном поединке. Так появился Mortal Kombat – турнир, где сходятся лучшие воины миров и

начинают лупить друг друга до полусмерти, а победитель имеет право убить своего соперника ЛЮБЫМ способом. Только десять последовательных побед давали правителю одного мира право поглощать другой (или уничтожать, если захватчику так заблагорассудится), и проводить турнир можно было лишь раз в 50 лет. Довольные своим гуманным решением насущной проблемы, Древние поручили некоторым из молодых, более слабых богов, защищать измерения и следить за соблюдением традиций Смертельного Поединка.

Божественная трагедия

Будучи в постоянном контакте с бойцами турниров, боги-защитники не на шутку сблизились с простыми смертными, до которых Древним не было дела. Рейден, мудрый и могущественный бог грома, получив опеку над Земным царством, тысячелетиями охранял его покой и помогал бойцам Смертельного Поединка. Защитник Эдении, бог Аргус, даже взял себе в жены простую смертную по имени Делиа. Ее статус, тем не менее, не мешал ей быть очень могущественной колдуньей, способной манипулировать огнем и заглядывать в будущее. В одном из своих видений она увидела далекие, но страшные последствия заветного турнира – однажды выросшие как в численности, так и в могуществе бойцы сойдутся в одной финальной схватке, которая разрушит все миры и станет началом Армагеддона. Чтобы предотвратить столь неприятный исход, Делиа создала Блейза – огненного элементаля невиданной силы, и спрятала его на вершине пирамиды, погребенной в каньоне среди руин Эдении, где должна произойти последняя битва. Но супруги никак не могли сойтись на задании Блейза: Аргус настаивал на уничтожении всех участников турнира, а серждобольная Делиа предлагала просто лишить их сил, чтобы они не представляли угрозы мирам. Этот спор они разрешили вполне нормальным, логичным способом: усы-



Кровь да комиксы

В серии Mortal Kombat существует несколько игр, не влетающих в основную сюжетную линию. Первой из них был провальный МК: Special Forces – простенький экшн на PS1, где игрок управляет Джаксом, который почему-то ведет себя как 50 cent.

Второй, куда более удачной попыткой ответвления от серии стал кооперативный экшн Shaolin Monks, повествующий о приключениях Лю Канга и Кунг Лао после окончания первого турнира. Сюжет полон противоречий, но неплохо раскрывает характер многих персонажей. И, в конце концов, это отличный экшн!

Mortal Kombat vs DC Universe для многих стал гвоздем в гроб вселенной МК. По непонятной причине Шао Кан и Дарксайд (один из главных врагов Супермена) стали одним целым, что привело к объединению миров МК и DC.



пили своих двоих сыновей, Тейвена и Дэйгона, до пришествия Армагеддона, и поставили двоих драконов охранять их. После пробуждения они должны были найти оставленные им родителями мечи и доспехи, с помощью которых можно было уничтожить Блейза. Высвобожденная сила побежденного элементаля могла либо убить всех бойцов, либо ослабить их – исход зависел от того, какой комплект брони будет носить победитель. Легче, конечно, было подбросить монетку, но в сюжете МК логики примерно столько же, сколько реализма в геймплее.

Шао Каноны

Принципы «сильный побеждает слабого» и «сильный побеждает слабого два раунда подряд, а потом отрывает ему голову вместо с позвоночником» работали не только на турнире, но и в пределах миров. Outworld, например, особо страдал от конфликтов. По крайней мере, до тех пор, пока измерение не объединил под своим правлением первый император – Онага, король-дракон. Он правил непобедимой армией солдат, верных ему как в жизни, так и после смерти – Онага мог воскрешать своих воинов прямо на поле боя. Его жажда власти, мечта о вечной жизни и тяга к крылатым змиям подтолкнули его к мысли сохранить последнее существующее яйцо дракона, в надежде, что кровь чешуйчатого младенца сможет даровать ему большую силу и бессмертие. На стражу яйца он принудительно поставил насильно выкопанного из-под каньона Блейза, очерняя элементаль своей магией и меняя его сущность. Но реализовать свою затею с вечной жизнью владыке помешал его собственный верный советник, отравивший своего хозяина и занявший его трон. С тех пор и по сей день измерением правит жестокий и еще более одержимый властью император – Шао Кан.

Бессмертная армия Онаги впала в спячку и была надолго забыта, а живые миньоны короля-дракона с радостью стали служить новому хозяину, поскольку их рабочий график остался прежним. Выбрав на первых порах маленькие и беззащитные измерения, Кан стал захватывать все, до чего добирался. Безжалостный тиран в слабых вселял страх, а у сильных вызывал уважение, так что и те, и другие, присягали ему в верности. За тысячелетия на троне он заключил немало союзов с расами, которые при других обстоятельствах никогда бы не пошли в бой вместе. Среди них были могущественные четверорукие шоканы, живущие в подземельях Внешнего Мира, гордые и безжалостные кентавры и, наконец, дикие орды таркатанов – искусственно выведенная раса-гибрид между людьми и демонами из Преисподней.

Набрав достаточно сильную армию для завоевания крупного мира, Шао Кан обратил свой взгляд на Эдению – процветающее измерение, которым правил король Джеррод вместе со своей супругой Синдел. Правил до тех пор, пока его воины не проиграли 10 турниров подряд, позволяя Шао Кану вторгнуться в измерение и объединить его с Внешним Миром. Тиран убил Джеррода, взял его вдову себе в жены, а их единственное дитя – принцессу Китану – удочерил. Не в силах выдержать разрушение родной земли, гибели мужа и жизни с человеком, которого она презирает, Синдел совершает самоубийство. Но черное сердце завоевателя по-настоящему любило королеву Эдении, и Кан не дал ее душе уйти в мир иной, надеясь, что однажды сможет воскресить ее. Китану император любил не меньше, поэтому скрыл от нее страшную правду о ее настоящем отце и растил одновременно как принцессу, личного телохранителя и безжалостного ассасина. Опасаясь, что приемная дочь рано или поздно доберется до истины, Шао Кан отдал приказ создать клон Китаны – верный, хладнокровный и жестокий. Так появилась Милина – сестра Китаны с ее телом, но лицом таркатанов, кровь которых была использована при клонировании.

Две руки – хорошо, четыре – смертельно

Следующей в списке Кана была Земля, но к ее завоеванию нужно было хорошо подготовиться. Одним из наиболее многообещающих бойцов Смертельного Поединка в то время был молодой колдун Шанг Цунг, нарушивший правила турнира и приговоренный к смерти. Он вызвал гнев Древних богов присвоением себе души убитого противника, за что его прокляли быстрым старением и преждевременной смертью. Император Внешнего Мира предложил Цунгу убежище в своем измерении и способ избежать смерти в обмен на верность и помощь в турнире. Колдун с радостью согласился и с годами научился поддерживать молодость поглощением душ павших недругов, а вместе с ними – их воспоминаний. Цунг даже стал трансформироваться в своих жертв и использовать их способности, которые пригодились ему на следующем Смертельном Поединке, где он с легкостью завоевал титул чемпиона. Но переполнившая колдуна гордыня не спасла его 50 лет спустя, когда над ним одержал победу монах из Шаолиня – Великий Кунг Лао.

Триумф длился недолго – неожиданно умер один из гроссмейстеров турнира, а его место занял Цунг, пригласивший на арену Горо – принца шоканов из Внешнего Мира, сумевшего одолеть и убить Великого Кунг Лао. Обеспокоенный



таким поворотом событий, Рейден основал сообщество Белого Лотуса, в котором он собирал и тренировал лучших бойцов планеты, чтобы те сражались на турнире за родное измерение. Самым способным из них оказался молодой шаолиньский монах Лю Канг, в котором Рейден видел последнюю надежду человечества. Горо держал титул чемпиона на протяжении девяти турниров подряд, и еще одно поражение могло отдать Землю Шао Кану на блюдечке.

Не ходи́ть, куме, до шинника

Жажда власти поглощала разумы не только императоров, но и даже Древних Богов. Один из них, Шиннок, давным-давно возжелал владеть Земным царством и, чтобы не дать своим соратникам вмешаться, создал могущественный амулет, позволяющий ему путешествовать по измерениям и вмешиваться в дела их обитателей. На его пути стоял только Рейден, но молодой бог грома яростно сражался против предателя на протяжении многих веков, погрузивших Землю во мрак. Под перекрестный огонь попали саурианы – раса чешуйчатых гуманоидов, единственным выжившим представителем которой долго считался ниндзя по имени Рептилия. В итоге, Шиннок был побежден, лишен амулета и отправлен в Преисподнюю, где его тысячелетиями пытал сам Люцифер.

Пытал до тех пор, пока павший бог не встретил Куан Чи – некроманта-полудемона, который умел вольно перемещаться между измерениями. Заключив союз со столь могучим колдуном, Шиннок сверг Люцифера с престола и занял его место как правитель Преисподней. Но для того чтобы снова получить доступ к другим мирам, Шинноку нужна была его побрякушка, на поиски которой он отправил свою правую руку, Куан Чи. Несколько веков спустя амулет был наконец найден в земном храме, на страже которого стояли четыре бога элементов природы: Каджин – огонь, Суджин – вода, Чиджин – земля и Фуджин – воздух (Рейдена, кстати, в узких кругах зовут Рейджин). Их магическая сила не позволяла темному колдуну попасть в храм, и он обратился за помощью в клан воров и ассасинов Лин Куэй (с китайского – «Лесные Демоны»). В обмен на услуги лучшего из их наемных убийц он предложил собственноручно истребить Ширай Рю – самый первый клан японских ниндзя, основатель которого когда-то работал на Лесных Демонов, но покинул их, унеся с собой знания ниндзюцу. С тех пор Лин Куэй ненавидят всех ниндзя и воюют против них.

Ноль без фазы

Для выполнения задания был выбран Би-Хан – ассасин, владеющий стихией льда и известный под псевдонимом Саб-Зиро. Добравшись до храма элементов, он с удивлением обнаружил там Ханзо Хасаши – лучшего воина из Ширай Рю, прозванного Скорпионом в честь эмблемы его клана. Он тоже был секретно нанят хитрым Куан Чи на случай, если Саб-Зиро не справится с заданием. Двое сошлись в битве, в конце которой Скорпион обессиленный стоял на коленях и молил о пощаде. Но Лин Куэй никогда не славился милосердием, и Хасаши встретил свою гибель от руки Би-Хана. Та же судьба вскоре постигла и каждого из богов, стороживших амулет, который в итоге все же оказался в руках Куан Чи, к этому времени выполнившего свою часть уговора и истребившего всех представителей Ширай Рю, включая женщин и детей. Хитрый колдун позже воскрешает душу Ханзо в Преисподней, раскрывая ему судьбу его клана, но переводя все стрелки на Саб-Зиро.

Учужив неладное, Рейден телепортируется в храм и вычитывает Саб-Зиро за то, что тот только что помог древнему и очень злому божеству освободиться из своей тюрьмы. Би-Хану приходится отправиться в Преисподнюю, чтобы забрать у Шиннока амулет, но на пути ему встречаются демоны, верные слуги Куан Чи, и жаждущий мести бессмертный призрак Скорпиона. Пройдя через все препятствия, лесной демон умудряется украсть сокровенный амулет у павшего бога и вернуть его Рейдену, обрекая Шиннока на новый срок в Аду. Но по возвращении домой Саб-Зиро ждало новое задание от другого колдуна, который любезно пригласил ассасина поучаствовать в «маленьком турнире» под названием Mortal Kombat. Колдуна звали Шанг Цунг, а этот турнир как раз был десятым по счету – самым последним и самым важным для Земли.

Factality

- ☹ МК1 планировался как быстрый новичковый проект, который за год склепала команда из четверых: программист Эд Бун, дизайнер Джон Тобиас, художник Джон Вогел и композитор Ден Форден.
- ☹ Главными фишками МК должны были стать новая на то время оцифрованная графика, дающая персонажам ощущение реализма, и Жан-Клод Ван Дамм как один из игровых персонажей. Но актер в то время был занят съемками «Универсального солдата», и вместо него поставили вымышленного бойца по имени Джонни Кейдж, использующего те же инициалы – J.C.
- ☹ Fatalty были введены на очень позднем этапе разработки как эквивалент на смешки над побежденным противником. Никто не ожидал, что эти жестокие убийства станут визитной карточкой серии.
- ☹ Любимый двухмерный МК Эда Буна – Ultimate MK3.
- ☹ В МК2 возле трона Шао Кана прикованы неигровые Кано и Соня – так разработчики наказали их за то, что они были наименее популярными бойцами в первой части.
- ☹ Все ниндзя в двухмерных МК использовали одну и ту же модель, лишь меняя цвет одеяний. Это привело к нескольким багам, которые игроки считали новыми персонажами. Например, красный ниндзя появился из-за цветового глюка, который выводил на экран надпись «ermac», в действительности означавшей «error macro». Но слух о «скрытом красном ниндзя Эрмаке» распространился так быстро, что его решили ввести как игрового бойца в Ultimate MK3.
- ☹ Шао Кана озвучивает Стив Ритчи – известный дизайнер пинбол-автоматов, а Скорпиона – сам Эд Бун.



Краткое описание событий сюжетных игр Mortal Kombat



МК1 (1992)

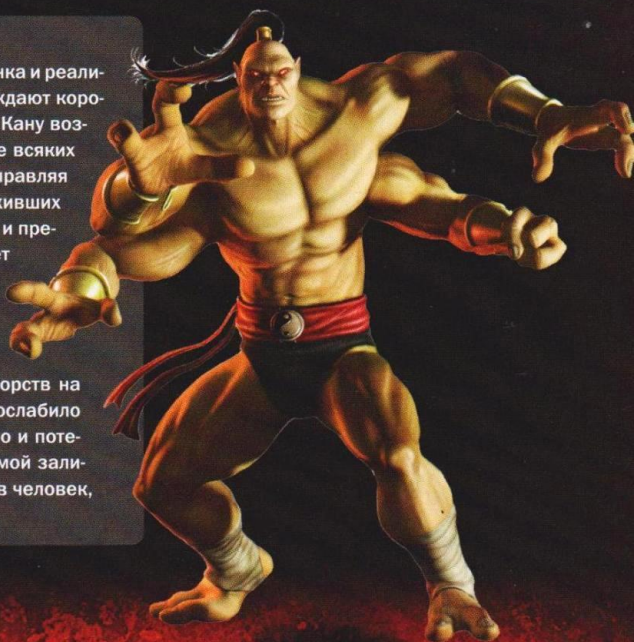
Разбойник Кано, возжелавший обокрасть замок Шанг Цунга, попадает на турнир вместе с преследовавшей его лейтенантом Соней Блейд. Рейден и Саб-Зиро записываются по приглашениям, но второй преследует лишь одну цель – убить Шанг Цунга по заказу его заклятого врага, не назвавшего себя. Скорпион убивает Саб-Зиро, а Лю Канг побеждает Горо и Шанг Цунга, потому что знает кунг-фу. Все счастливы, кроме Кано и Сони, потому что их похитили и держат во Внешнем Море.

МК2 (1993)

Цунг молит Шао Кана о пощаде после проигрыша в Смертельном Поединке, возвращает свою молодость и выманивает защитников Земли на новый турнир во Внешнем Море. Туда с удовольствием прибегают все старые участники, включая накачанного негра Джакса, шаолиньского монаха Кунг Лао (наследник Великого Кунг Лао), таркатанский воин Барака, Китана с Миленой и ранее находившийся в режиме «невидимость для всех» Рептилия. На замену Горо приходит шокан-полутигр Кинтаро, а вместо Саб-Зиро в его костюме и с его псевдонимом появляется его младший брат Куай Лианг, тоже жаждущий мести. Би-Хан в это время, как и Скорпион, возрождается в Преисподней под новым именем Нуб Сайбот и присягает в верности Шинноку. Все начинают бить друг друга морды, вследствие чего Китана узнает о своем настоящем отце, влюбляется в Лю Канга и убивает Милену. Лю Канг опять побеждает всех, включая самого Шао Кана, потому что знает кунг-фу. Все счастливы, кроме Шао Кана, которому не терпится наконец напасть на Землю.

МКЗ (1995)

Шао Кан полным ртом слюней плюет на правила Смертельного Поединка и реализовывает давно задуманный коварный план: Куан Чи и Шанг Цунг возрождают королеву Синдел на Земном Царстве, каким-то чудным образом обеспечивая Кану возможность переступить границы измерений (мол, любовь-морковь важнее всяких турниров-гарниров). Император начал процесс слияния миров, заодно отправляя войска кентавров под предводительством Мотаро для уничтожения выживших людей. Клан Лин Куэй приходит к выводу, что нанотехнологии – это круто, и превращает всех своих членов, кроме Саб-Зиро, в киборгов. Саб-Зиро снимает свою маску, и все понимают, что он не очень красивый. Кунг Лао вместе со своей шляпой лезет на рожон и сходится в схватке с Шао Каном, где, понятное дело, получает по голове огромной кувалдой и впадает в кому. С криком: «НЕ ОБИЖАЙ МОЕГО ДРУГА!», Лю Канг снова применяет свои знания восточных единоборств на частях тела императора Внешнего Мира. Это поражение ослабило Кана настолько, что он не только не завоевал Землю, но и потерял контроль над Эденией, после чего отправился домой зализывать раны. Все счастливы, кроме пары миллиардов человек, погибших во время нашествия на Земное Царство.





МК4 (1997)

Пока Лю Канг на протяжении трех турниров оттачивал свои знания кунг-фу об носы противников, Шиннок основал в Преисподней Братство Тени, в котором ему служили шпионы как с Земли (Нуб Сайбот), так и с Эдении (Таня, Просто Таня). Вновь заполучив свой драгоценный амулет и воспользовавшись услугами предателей Эдении, Шиннок напал на не успевшее отдышаться измерение, а вскоре и на Небеса, где умудрился убить пару-тройку Древних Богов. «Ай-яй-яй!» – сказал Рейден и позвал Лю Канга, который снова навешал всему, что движется, включая Шиннока. Потому что даже Древние Боги бессильны против кунг-фу. Но истинной причиной поражения павшего божества стал бесполезный амулет – подделка, которую создал Куан Чи, оставив себе подлинный артефакт. Некромант, правда, тоже совершил небольшую ошибку, поведав Скорпиону истину о гибели его клана и семьи. Оба отправились в Преисподнюю, где призрак Хасаши со своим фирменным воплем «а ну иди сюда!» бежал за Куан Чи под музыку из шоу Бенни Хилла. Все счастливы, а особенно Древние Боги, которые на радостях приняли Рейдена в свои ряды, оставляя опеку над Землей богу ветра – Фуджину. Не лучшая затея, если учитывать, что Фуджин не справился даже с защитой своего элемента в маленьком храме.



МК5: Смертельный Альянс (2002)

Бегая по Преисподней от Скорпиона под музыку из Бенни Хилла, Куан Чи случайно узнает о давно забытой армии Онаги. Осознав потенциальное могущество такого войска, колдун предлагает Шанг Цунгу объединить усилия для вселения душ из Ада в тела воинов короля-дракона. Цунг с удовольствием соглашается, тем самым давая начало Смертельному Альянсу. Но сначала нужно было избавиться от главных угроз... Сначала сладкая парочка взялась за Шао Кана, а потом отправилась на Землю пытаться одолеть кунг-фу Лю Канга. Видимо, в тот день его кунг-фу было в отпуске, потому что объединенными усилиями колдуны все же смогли убить четырехкратного чемпиона Mortal Kombat. Все в шоке, включая Шао Кана, которого в день покушения заменял его двойник, и Рейдена, который покидает пост Древнего Бога, чтобы помочь воинам Земли одолеть Смертельный Альянс.



МК6: Обман (2004)

Пока Земля проигрывала девятый по счету Смертельный Поединок, бессмертный дух Онаги искал способ вернуть себе физическое тело. В этом ему помог молодой и очень способный боец Шуджинко, перед которым Онага появился в виде посланника Древних Богов, называвшего себя Дамаша. Убедив юношу в важности его миссии и втершись к нему в доверие, Дамаша отправил его на долгое и опасное задание – собрать все 6 Камидогу и принести их на священный алтарь. Побывав во всех основных измерениях, познакомившись чуть ли не с каждым бойцом Mortal Kombat лично, накопив опыта и постарев лет на 40, Шуджинко наконец выполнил свою миссию. Но вместо Дамаша перед ним явился Онага, перерожденный в теле Рептилии и ставший полудраконом. Для полного восстановления своего могущества ему оставалось заполучить амулет Шиннока и вернуть свою бессмертную армию.

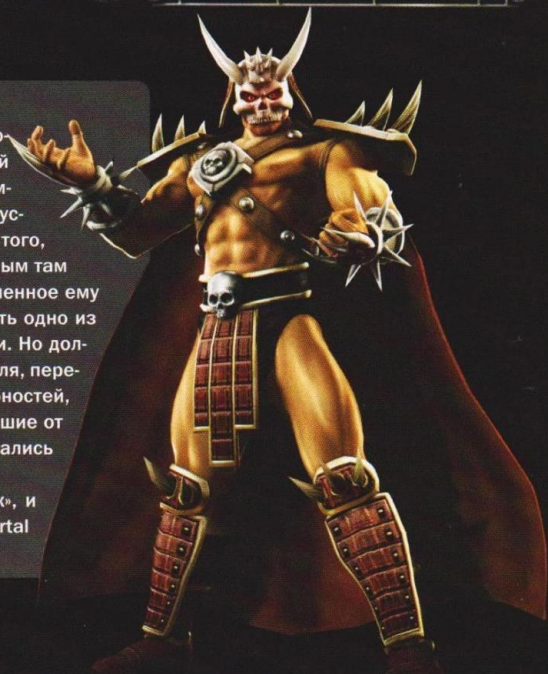
В это время Рейден сражался против Смертельного Альянса, который не сумели остановить другие бойцы. В результате бог грома пал, потому что не знал кунг-фу. Достигнув своей цели, Куан Чи и Шанг Цунг перестали видеть друг в друге пользу и начали бороться за первенство. Спустя несколько минут на ногах стоял только Куан Чи, но лишить своих недругов жизни он так и не успел – в этот же момент в храм зашел Онага со словами: «я тут так заскочил забрать свой амулет, свою армию и свое измерение». Ни Куан Чи, ни Шанг Цунг, ни даже Рейден не могли остановить короля-дракона. В отчаянии, бог грома пожертвовал собой, концентрируя всю высвобожденную энергию на Онаге, но опять-таки, впустую.

Погибла лишь физическая оболочка Рейдена – его дух переродился в новой, но к этому моменту его все достали: и турниры, и Древние, и всякие альянсы. Впервые в жизни используя темную магию, он поднимает Лю Канга из мертвых, не возвращая душу в его тело. Бывший чемпион Mortal Kombat становится зомби, а сюжетная линия теряет последние нитки логики. Довольный своим триумфом Онага совсем забыл, что некогда обучил Шуджинко поглощать способности других бойцов Смертельного Поединка. Собрав в себе силы всех воинов Земли, Шуджинко сумел уничтожить собранные им же Камидогу и победить короля-дракона, душа которого по традиции улетела в Преисподнюю. Все счастливы.

МК7: Армагеддон (2006)

Древнее пророчество Делии сбывается: все когда-либо существовавшие бойцы МК, разделившись на две стороны, сходятся в эпической битве внутри огромного каньона, расположенного в Эдении. Из-под земли появляется огромная пирамида, на вершине которой стоит Блейз и устрашающе рычит на всех. Осознав степень могущества, ожидающего того, кто одолеет огненного элементаля, бойцы кинулись к вершине. Но первым там оказался Тейвен, пробужденный от долгого сна и заполучивший оставленное ему родителями обмундирование. Гибель Блейза от его руки могла означать одно из двух: все участники турниров станут либо бессильными, либо мертвыми. Но долгие годы службы Онаге что-то испортили в эссенции огненного элементаля, преворачивая его сущность с ног на голову. Вместо лишения бойцов способностей, он усилил их, делая битву еще более жестокой и brutальной. Обезумевшие от силы бойцы сражались друг с другом насмерть, до тех пор, пока не остались двое – Рейден и Шао Кан.

Именно в этот момент Рейден понял, что все пошло «как-то не так», и решил изменить ход времени, но это уже другая история – история Mortal Kombat 9.



Курс на качество

Системный блок на базе технологии Vision Ultimate от AMD

ный блок, который поступил к нам на тестирование, отличается стильным корпусом HuntKey H-403 с блоком питания на 550 ватт. Корпус выполнен из достаточно прочного и качественного металла, окрашенного в черный цвет. Порадовала хорошая система охлаждения, что не часто встретишь в ПК серийной сборки. На передней панели установлен большой вентилятор с подсветкой, который втягивает воздух и охлаждает жесткий диск и видеокарту, а 8-миллиметровый вентилятор на задней панели выбрасывает горячий воздух за пределы корпуса. Приятно, что дополнительные вентиляторы покупать отдельно не придется. Отметим, что в HuntKey H-403 штатно предусмотрены отверстия для установки водяной системы охлаждения.

Для удобства пользователя все наиболее часто используемые разъемы (два USB 2.0; eSATA; аудиоразъемы и даже разъем для дополнительного питания жесткого диска) вынесены на лицевую панель.

Все компоненты расположены на качественной системной плате ASUS M4A77T, которая оснащена необходимыми интерфейсами и поддерживает высокоскоростной интерфейс USB 3.0.

Быстрый жесткий диск Samsung SpinPoint F3 емкостью 1000 ГБ позволит установить очень много современных игр и хранить большие объемы медиафайлов.

Важно, что сборщик понимает, что нужно геймеру, и не стал экономить на видеоадаптере: в данном ПК установлена оптимальная по цене/производительности видеокарта ASUS Radeon EAH5770 CUcore на базе графического процессора от AMD.

Как видно из результатов, приведенных в таблице тестовых измерений, ASUS Radeon EAH5770 позволит играть в современные игры даже в больших разрешениях. Также хочется отметить, что на видеокарте установлен достаточно тихий куллер, да и в целом уровень шума от данного системного блока находится на очень приемлемом уровне.

В заключение хочется сказать, что на рынке ПК наблюдаются перемены к лучшему. Они проявляются в очень правильном и продуманном подборе всех компонент ПК, а также использовании комплектующих ведущих мировых производителей.

Александр Денисюк

Хорошая новость для жителей Донецкой и Луганской областей! Новый ПК на базе четырехъядерного процессора AMD Phenom II X4 965 уже можно приобрести и в сети магазинов «Компьютерная Мода». Данный ПК основан на технологии Vision Ultimate от компании AMD. Эта технология расширяет возможности многозадачности, а именно позволяет опытным пользователям создавать и редактировать фильмы в формате HD, редактировать и микшировать музыку, записывать ТВ передачи и, естественно, наслаждаться современными 3D-играми. Систем-

Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы	
Performance	10882
3DMark'06, баллы	
1280x1024	17104
FarCry2, all max, AA0 fps	
1280x1024	84
1680x1050	67
Crysis, all max, AA0 fps	
1280x1024	75
1680x1050	53
Resident Evil 5, all max, AA8, fps	
1280x1024	89,8
1680x1050	71,5

Технические характеристики:

Сокет: AM3
ЦПУ: AMD Phenom II X4 965, 3,4 ГГц
Системная плата: ASUS M4A77T/USB3
Чипсет: AMD 770/SB710
Память: Samsung 2x2ГБ DDR3, 1600 МГц
Видеокарта: ASUS Radeon EAH5770 CUcore, 1GB DDR5
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F3, 1000 ГБ
Оптический привод: LG DVD+-RW (GH22-NS50RBB)
Блок питания: HuntKey 550 Ватт
Корпус: HuntKey H-403

Цена системного блока (OC Linux): \$685

Плюсы

- Хорошая производительность
- Высокое качество сборки
- Стильный корпус с дополнительными разъемами на передней панели
- Качественные комплектующие
- Быстрый жесткий диск

Минусы

- Цена без ОС Windows



Системный блок предоставлен компанией АО «Техника» и сетью магазинов «Компьютерная Мода» (www.texnika.com.ua)

Мультимедийная шкатулка

Seagate FreeAgent GoFlex TV (STAJ200)



Технические характеристики:

Интерфейсы: 2x USB 2.0, Composite, Component, HDMI 1.3, Optical S/PDIF, Stereo, LAN (10/100 Мбит/с), SCART-переходник
Видео форматы: MPEG 1/2/4, DivX Plus HD, Xvid HD, AVI, MOV, MKV, RMVB, AVC HD, H.264, WMV9, VC-1, M2TS, TS/TP/M2T, FLV, WMV
Субтитры: SAMI, SRT, SUB, SMI
Максимальное разрешение: 1080i/p
ТВ системы: NTSC/PAL
Аудио форматы: AAC, MP3, Dolby Digital, DTS, ASF, FLAC, WMA, LPCM, ADPCM, WAV, OGG
Фото форматы: JPEG, BMP, PNG, GIF, TIFF
Файловые системы: NTFS, FAT, FAT32, HFS+
Поддерживаемые интернет-сайты: Видеопоток (RSS); Текстовые каналы (RSS); Сервис прогноза погоды; Финансовый сервис; Flickr; Mediafly; YouTube; Picasa; Netfix; vTuner
Встроенный носитель: —
Габариты (ШхВхГ), мм: 110x42x150
Масса, г: 500

Цена: \$100

Плюсы

- Слот для быстрого подключения внешнего жесткого диска Seagate FreeAgent GoFlex
- Большое количество аудио/видеоинтерфейсов
- Поддержка всех самых популярных форматов
- Проработанное ПО
- Удобный ПДУ

Минусы

- Отсутствие HDMI-кабеля в комплекте поставки



Для корпуса нового медиаплеера Seagate FreeAgent GoFlex TV производители выбрали черный цвет. Все интерфейсы подключения находятся на задней панели, лишь один порт USB вынесен на правую боковую грань устройства. Там же находится и кнопка Reset для сброса всех настроек.

Устройство весьма компактно, но при этом под передней крышкой находится слот для быстрого подключения внешнего жесткого диска из линейки Seagate FreeAgent GoFlex (емкостью до 500 гигабайт), интерфейс подключения – SATA. Важно что при использовании такого жесткого диска дополнительного питания не требуется и исключается присутствие каких-либо соединительных кабелей. Естественно, к плееру можно подключить любую флешку или большой 3,5-дюймовый внешний жесткий диск через USB-интерфейс.

Seagate FreeAgent GoFlex TV способен передавать изображение высокой четкости 1920x1080 точек и качественный звук через интерфейс HDMI 1.3. Данный плеер поддерживает самые популярные и часто используемые аудио-, видео- и фотоформаты, пользователям не нужно беспокоиться о том, что, купив такое устройство придется тратить время на поиск файлов

подходящего формата или их перекодировку.

Медиаплеер оснащен интерфейсом Ethernet, с помощью которого можно организовать подключение к домашней сети, и проигрывать файлы с ноутбука или стационарного ПК на большой экран телевизора. Также в Seagate FreeAgent GoFlex TV реализована возможность просматривать любимые ролики и фотографии из таких популярных ресурсов как YouTube, Picasa и др.

Управление всем контентом и самим медиаплеером осуществляется только с пульта дистанционного управления. Какие либо кнопки на самом устройстве отсутствуют.

ПДУ небольших размеров, не переполнен кнопками и отлично лежит в руке. Важно, что меню плеера поддерживает русский язык, что необходимо для многих пользователей.

Цена на Seagate FreeAgent GoFlex TV очень гуманна, всего 100 долларов, но помните, что жесткий диск нужно покупать отдельно, емкость HDD сможете определить для себя сами в зависимости от потребностей.

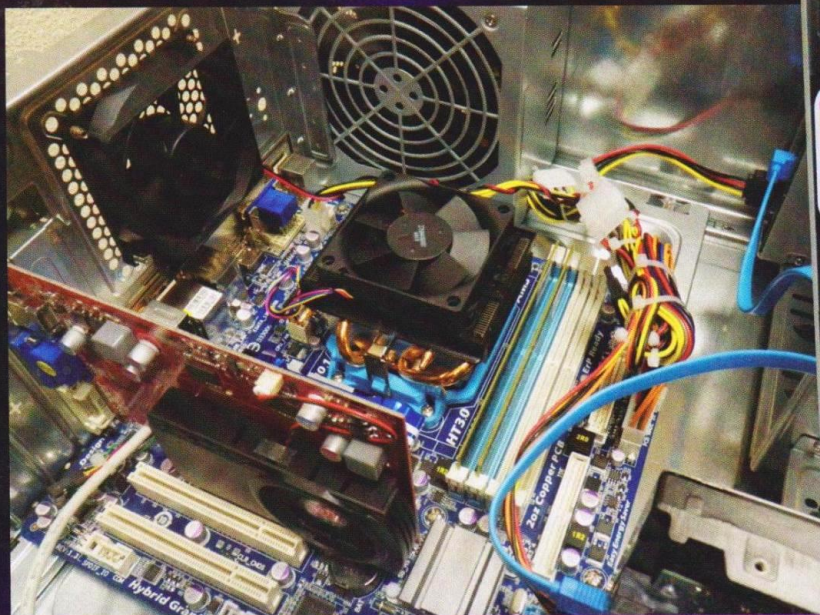
Александр Денисюк



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

Баланс возможностей

Системный блок BRAVO A50.71



Системный блок под названием **BRAVO A50.71** от компании K-Trade представляет собой достаточно сбалансированную машину для тех, кто не любит переключать лишнего. Открыв корпус, мы были приятно удивлены, тем, что при сборке ПК инженеры компании использовали только качественные комплектующие. Сердцем ПК управляет современный 4-ядерный процессор AMD Phenom II X4 965, с тактовой частотой 3,4 ГГц. Четыре гигабайта оперативной памяти Samsung DDR3 на сегодняшний день – оптимальная порция. Жесткий диск объемом один терабайт позволит создать достаточно большую видео- и фотобиблиотеку.

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

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

Важно, что все комплектующие собраны в корпус известного производителя AOpen, для обеспечения питания ПК ис-

пользуется блок питания той же фирмы. Мощность БП по сегодняшним меркам хоть и не большая – 400 ватт, но этого вполне достаточно для безопасной работы данной системы. На переднюю панель корпуса для удобства выведены два порта USB и разъемы для подключения наушников и микрофона.

Отметим, что все компоненты очень умеренно греются, что значительно продлит жизнь системного блока. Для обеспечения хорошей циркуляции воздуха внутри корпуса все провода и шлейфы собраны в аккуратные массивы, которые стянуты и надежно закреплены специальными жгутами. А общий уровень шума от BRAVO A50.71 – минимальный, что очень важно при работе в тихом помещении.

Компания дает 12 месяцев гарантии на системный блок BRAVO A50.71.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

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

Цена системного блока (OC Linux): \$610

Результаты тестирования

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

Плюсы

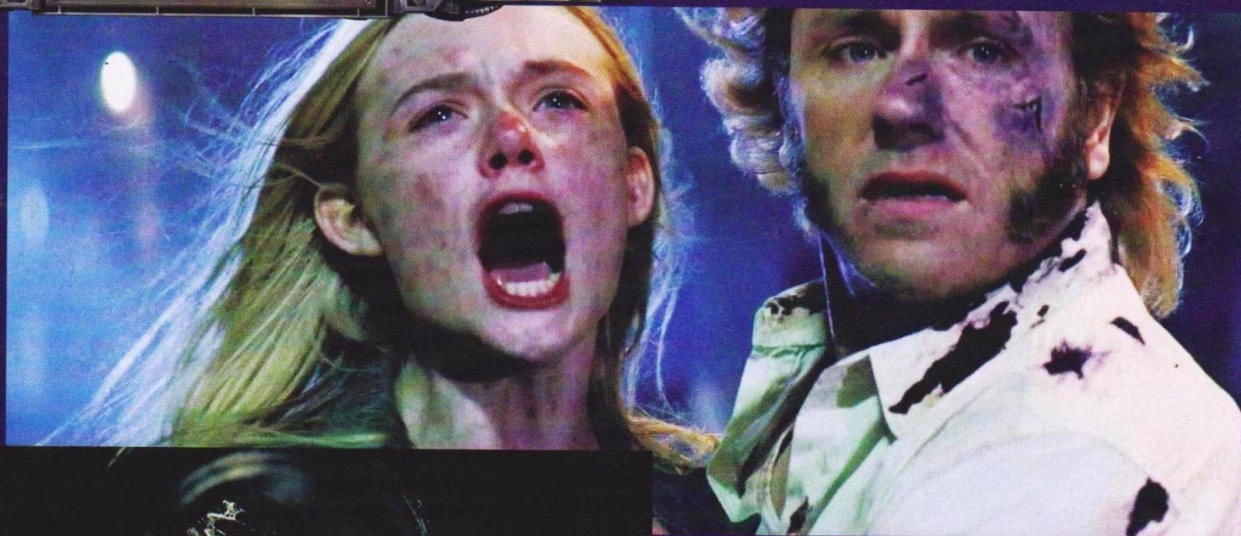
- Высокое качество сборки
- Низкий уровень шума
- Качественные комплектующие
- Хорошая производительность в данной ценовой категории

Минусы

- Один слот расширения PCI немного перекрывается видеокартой
- Цена без OC Windows



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



SUPER 8

Жанр: экшн
Режиссер: Джей Джей
Абрамс
Звезды: нет
В кино с: 16 июня

Похожее

«Монстро»,

любой фильм про ужасное
непонятно что в амери-
канском городке

Наш прогноз: **11/12**

«Супер восемь хали гали, мы с тобой весь день летали!» — пела группа «Леприконсы», и в чем-то, без сомнения, ребята были правы, хотя кто там их поймет, этих белорусов. К чему это мы? Да к тому, что если бы Джеймсом Абрамсом (в народе Джа-Джа) доверили снимать кино про Белоруссию — он сделал бы фильм о том, как на тракторном заводе Александр Лукашенко сражается против полчищ обезумевшего мутировавшего картофеля. И самое забавное, что кинокартина получилась бы пугающе красивой, интересно пугающей и красиво интересной. Ведь Джа-Джа ответственен перед человечеством за «Монстро», последний «Звездный путь» и крепко сажающий на иглу телесериал «Остаться в живых». В чем-то его самого и его маркетинговую команду можно сравнить с Гейбом Ньюэллом и пиар-отделом

Valve: до появления нового детища о нем ничего неизвестно, но зато всякие загадки, в том числе в виде сайтов, всплывают то тут, то там. И когда детище появляется на свет, оказывается, что оно не совсем то, чего от него ожидали, но при этом круче даже самых оптимистичных прогнозов.

«Супер 8» рассказывает о псевдознаправдавших событиях лета 1979 года, когда несколько друзей из маленького городка в Огайо, снимающих любительский фильм на камеру Kodak Super 8, стали свидетелями железнодорожной катастрофы. Спустя некоторое время в городке начинаются странные исчезновения и вообще происходят необъ-



яснимые события. Местный шериф пытается понять, что происходит, пока правительство, натянув маску «Все в порядке», почему-то стягивает в Огайо армию для неслабой такой войнушки. Ничего не понятно, но ясно одно: во время аварии из поезда вырвалось нечто весьма недружелюбно настроенное.

Сравнение Абрамса и Ньюэлла здесь не совсем случайно: в игре Portal 2 среди различного контента в дополнениях есть посвященный фильму уровень под названием Super 8, рассказывающий о нескольких минутах до и после железнодорожной аварии.



Чего стоит ждать от фильма

Хотелось бы сказать, что Джа-Джа еще ни разу не подводил своих верных поклонников, но все-таки нельзя не вспомнить его сериал «Грань», крайне неоднозначный клон «Секретных материалов». Впрочем, успехи именно в кинематографе в портфолио Амбраса не омрачены никакими ляпами. Так что «Супер 8» должен получиться как минимум отлично снятой и богатой на спецэффекты страшилкой, после просмотра которой не считаешь себя идиотом из-за впустую потраченных денег на билет. А как максимум, может получиться шикарное кино, ведь не зря же его главный продюсер — Стивен Спилберг.

Зеленый фонарь

Похожее

«Возвращение Супермена»



Называть супергеройского персонажа «Зеленым фонарем» — это верш мозговой атрофии даже для американской комиксовой промышленности довоенного периода. С таким именем каких-то вынужденных и интересных приключений не жди. Ведь разве можно серьезно относиться и ждать каких-то подвигов и богатого внутреннего мира от существа, которое зовут, скажем, «Фиолетовый торшер» или «Желтая в крапинку урна»?

Жанр: экшн

Режиссер: Мартин Кэмпбелл

Звезды: Райан Рейнольдс, Марк Стронг

В кино с: 16 июня

Наш прогноз: 7/12

Чего стоит ждать от фильма

Экранизация не самого вменяемого супергеройского комикса имеет все шансы стать удачной, ведь ее режиссирует человек, подаривший нам «Маску Зорро» и «Казино Рояль». Тем не менее, на новые откровения от данной картины мы бы не рассчитывали.

Люди Икс: Первый Класс



Жанр: экшн

Режиссер: Мэттью Вон

Звезды: Кевин Бейкон, Джейсон Флеминг

В кино с: 2 июня

Наш прогноз: 11/12

Похожее

«Люди Икс: Начало –

Росомаха»,

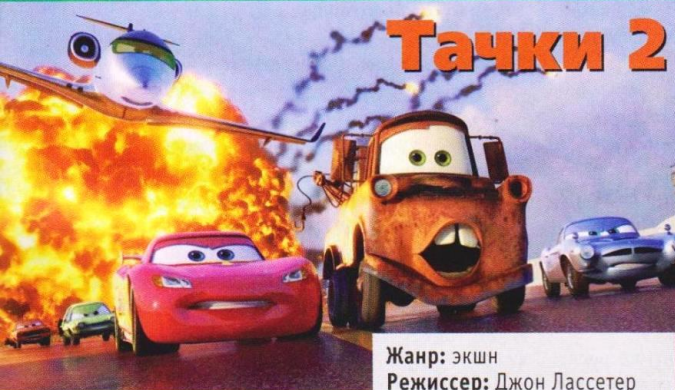
«Люди Икс 1, 2, 3»

Режиссер Мэттью Вон до работы с первоклассными отличился не всеми принятым антисупергеройским ха-ха-экшном «Пипец», милой сказкой «Звездная пыль». Он также выступил продюсером таких замечательных картин, как «Большой куш» и «Карты, деньги, два ствола».

«Люди Икс» — самая вменяемая экранизация картиночных похождений сверхлюдей (хотя с ней за титул может всерьез побороться «Железный человек»), так что неудивительно, что от нее отпочковываются всякие спин-оффы. Первый поближе отрекомендовал нам всенародного любимца Росомаху, второй — расскажет как еще сопливые профессор Ксавьер и Магнито познакомились, подружились, создали школу для детей-мутантов, а потом поругались и началось...

Чего стоит ждать от фильма

Новых мутантов, еще большего количества спецэффектов и полюбившихся помолодевших персонажей с ретро-налетом.



Жанр: экшн

Режиссер: Джон Лассетер

Звезды: Андрей Шевченко, Алексей Молчанов, Остап Ступка, Руслана Писанка

В кино с: 23 июня

Наш прогноз: 9/12

Похожее

«Тачки»

Первые «Тачки» не были революцией среди толпы современных анимашек о животных. Ну да, главными героями стали не саблезубые белки и прочие слонopotамы, а автомобили, но общая канва «пройди через метафорические боль и страдания, познай себя, поверь в себя, поверь в друзей, будь лапушкой, победи» осталась неизменной. Но вот что однозначно сделало мультфильм как минимум запоминающимся — так это украинская озвучка. Надеемся, звуковое оформление сиквела будет на таком же уровне, ведь по контенту он вряд ли плюнет выше оригинала.

Чего стоит ждать от фильма

Милых автомобильных персонажей, гонок и таинственного шпионского заговора.

Трансформеры 3



Жанр: экшн

Режиссер: Майкл Бей

Звезды: Шиа ЛаБаф, Джон Малкович, Хьюго Уивинг, Джон Туртурро

В кино с: 30 июня

Похожее

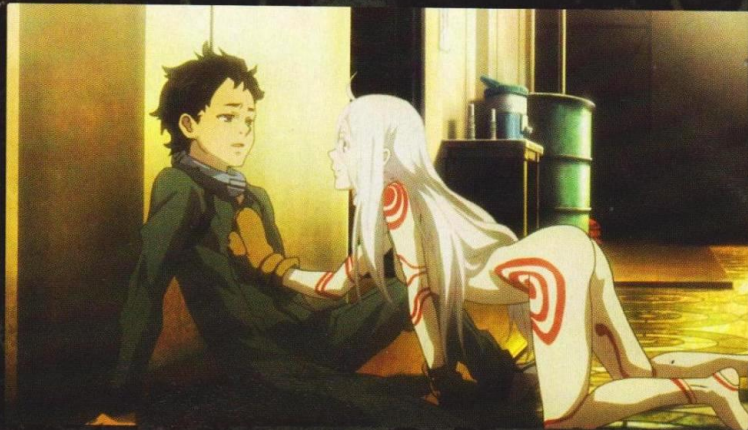
«Трансформеры»

Наш прогноз: 10/12

Сняв замечательных, ярких, смешных и динамичных трансформеров, Майкл Бей совершил ужасную ошибку: он взял за руку продюсера Стивена Спилберга и, глядя большими честными глазами, промямлил: «Дяденька Стиви, я уже большой, можно я сам «Трансформеры 2» сниму?». Спилберг, увы, поддержал это его начинание, и в результате сиквел стал напоминать жвачку, которая тебе очень нравилась, но хоть ты набил ею полный рот — вкус все равно уже выветрился. К счастью, дядя Стиви вернулся продюсировать триквел. А еще будет больше гигантских роботов, больше пафоса и больше сурового мочилова и разрушения городских масштабов.

Чего стоит ждать от фильма

С возвращением Спилберга дела у тайтла должны поползти вверх. Эх, если бы они еще оттуда повыгоняли всех актеров и оставили только сражающихся два часа роботов...

**Название:**

Страна чудес смертников
デッドマンワンダーランド

Жанр: приключения, мистика, ужасы

Студия: Manglobe

Режиссер: Коити Хацуми

Сейю: Роми Паку, Кана Ханадзава, Като Масаюки, Кадзи Юки, Иори Номидзу

ТЮРЬМИНАТОРЫ

На прошлый месяц пришла очередная инъекция качественного и веселого аниме. Увы, почти все весенние сериалы выполнены в жанре сёдзё, и обилие грудастых лолей на обложках заставляло сомневаться в сюжетности данных произведений.

Алисе и не снилось

Но в этом хороводе все же затерялся один серьезный повод для радости – вышел долгожданный сериал «Страна чудес смертников», снятый по манге Deadman Wonderland. Не пугайся – здесь нет никаких Алис, Кроликов или весьма поднадоевших Шляпников. Только кровь, насилие и одна кавальная лоля.

Уже с первых серий можно оценить фантазию и старания авторов – в аниме практически отсутствует экспозиция, то есть, примерно на пятой минуте происходят из ряда вон выходящие вещи.

«Страна чудес смертников» начинается совсем как школьная повседневность – главный герой Игараси Ганта – обычный ученик средней школы, замкнутый подросток. У него есть несколько верных друзей и целая жизнь впереди. Вместе с одноклассниками Ганта собирается посетить развлекательный комплекс под названием «Страна чудес смертников», куда часто ездят целыми классами на экскурсии.

Мир аниме – недалекое будущее, где после неведомого апокалипсиса Токио и близлежащие районы были полностью уничтожены. Чтобы восстановить столицу, изобретательные японцы пост-

роили на развалинах развлекательный комплекс-тюрьму, «Страну чудес смертников». Это первая в мире приватная тюрьма, в которой содержатся заключенные, совершившие разной степени тяжести преступления. Все они приговорены к смертной казни, тем не менее, у некоторых есть шанс избежать печальной участи, если они будут как следует трудиться на благо общества.

Будни японской зоны

Тюрьма «Страна чудес смертников» – довольно веселое место, что-то вроде детского лагеря. Попавший туда преступник получает небольшой запас полезных вещей, однако, для того чтобы выжить, каждый обитатель «Страны чудес» должен участвовать в различных представлениях, которые устраиваются каждый день для зрителей. В награду преступник получает местные «деньги», за которые может купить еду, одежду или даже сократить свой срок пребывания в тюрьме. За эти же деньги можно купить «кэнди» – конфету-противоядие. Через ошейник, который носит каждый преступник, ежедневно ему в кровь впрыскивается яд. Если не принять противоядие в виде конфеты, через три дня преступник погибает: таким образом происходит казнь.

Разумеется, действие аниме будет происходить именно в этой «Стране чудес», однако, казалось бы, что там делать тринадцатилетнему школьнику, коим является главный герой?

В этом и состоит отличительная черта данного сериала – завязка происходит так быстро и неожиданно, что не успеваешь и опомниться. В обычный летний день в класс Игараси Ганта буквально залетает ужасный человек в красном плаще. Видимо, в этом будущем еще не изобрели левитационные тапочки, да и законы тяготения никто не отменял, поэтому Ганта, мягко говоря, крайне удивлен. Сладко улыбаясь, человек в красном одним махом уничтожает всех одноклассников Ганта. Ошарашенный мальчик ползет к двери по кроватному ме-





сиву из бывших друзей, но не тут-то было. Красный человек настигает и его, однако умирать главному герою еще рано.

Просыпается он в больнице и в наручниках. Игараси Ганту обвиняют в зверском убийстве тридцати одноклассников и учительницы. Ну, вы можете представить состояние парниши – нежданно-негаданно он оказывается серийным убийцей-маньяком. Кроме того, адвокат, вместо того чтобы защищать мальчика, предоставляет суду видеопленку, на которой веселый Ганта рассказывает о том, как он порешил всех своих друзей, а ножик кинул в реку.

Начудили

Большого судьям и не надо, и Хигараси Ганта отправляется в «Страну чудес смертников».

Не успев там ступить и шагу, Ганта заводит новых (или встречает старых?) друзей. Очаровательная Широ, девочка-альбинос, объявляет себя подружкой Ганты и старается помогать ему во всем. Широ – довольно загадочная личность, она носит белый обтягивающий комбинезон, живет непонятно где и имеет привычку появляться в самых неожиданных местах. К тому же, она не имеет идентификационного номера, то есть, не является заключенной, тем не менее, наравне со всеми, участвует в соревнованиях (когда ей этого хочется) и имеет крепкую протекцию охраны. Скорее всего, Широ обладает сверхчеловеческими способностями и напрочь лишена инстинкта самосохранения.

В первый же день у Ганты крадут заветную «кэнди» и, чтобы выжить, он вынужден принять участие в соревновании «Собачий бег» – полосе препятствий для преступников.

Директор заведения, Тамаки, узнав о том, что Ганта планирует попробовать себя в гонках на выживание, поднимает опасность препятствий до максимума. Вот тут и начинается самая жесь – на глазах у тысячной публики, преступников режут на куски, поджаривают на электрических сетках, топят в кислоте. Думая, что это все постановка, зрители смеются и аплодируют, а Ганта оказывается в настоящем кошмаре, где один неверный шаг приведет к смерти.

Кроме всего этого сумасшествия, в тюрьме у главного героя проявляются необычные способности – он может управлять своей кровью как энергетическим оружием. Эта сила напоминает ему ту, которой были убиты его одноклассники. Кроме того, оказы-

вается, что содержание преступников в «Стране чудес смертников» – всего лишь прикрытие, а внутри происходит нечто более страшное, где в поединках сходятся обладатели «силы крови», а глубоко в недрах содержится существо, называемое «Несчастливым яйцом», которое, судя по всему, и является «человеком в красном»...

Глубока ли кроличья нора?

В гуще всех этих лолей, колдуний с цветными панцу и кавайных неко-конек «Страна чудес смертников» выделяется жестким сюжетом, приятной прорисовкой и более-менее новаторской идеей. По внешнему виду Deadman Wonderland напоминает «Эрго Прокси», только без излишней мрачности. Радует то, что на протяжении всех серий я не заметила ни одного яркого клише, к тому же подобраны в меру популярные и профессиональные сейю (главного героя озвучивает «мужественная» Рومي Паку – Хитсугайя Тоуширо (Bleach), Эдвард Элрик (Fullmetal alchemist), Нана Осаки (Nana)).

«Страна чудес смертников» – новое качественное аниме жанра приключения-мистика-ужасы, созданное на основе интересной и популярной манги. Рекомендовано к просмотру тем, кто любит запутанный сюжет, некоторую кровавость и оттенок психологии.

Kona-sama



Древняя индейская поговорка гласит, что каждый раз, когда редакторы журнала «Шпиль!» дают на страницах журнала авторитетный отклик всем вопрошающим в топике «Задай вопрос и получи ответ» на форуме издания – умирает вомбат. Но мы не очень любим вомбатов, так что все в порядке, можешь спрашивать дальше.



fankerUA

Как вы относитесь к компаниям, которые прислушаются к игрокам (типа Croteam)?

Все разработчики так или иначе прислушиваются к игрокам. Просто иногда приходится прислушиваться к издателям, а у них свои взгляды на игры. Вас не бесит жлобство Близарда с ихними отдельными изданиями по 600 грн. для StarCraft 2?

Жадность – это плохо.

Я большой фанат кровавой вермишели и игр на такую тематику? Как вы относитесь к возрастным ограничениям?

Мы считаем, что это совершенно логичная и необходимая система, особенно, поскольку родители несовершеннолетних геймеров вполне могут купить чаду игру – рейтингами разработчики просто снимают с себя ответственность за идиотов и психов. Другое дело, что некоторые разработчики нередко оставляют только половинную порцию кровавой вермишели в угоду еще одной возрастной аудитории.

Почему вы так ненавидите Криса Редфилда за тот поступок, когда он побил камень?

Потому что он находится гранью, которую Сарсом переступили, чтобы превратить survival horror в тир. Красивый, увлекательный, качественный, но тир.



Y@RK07

Плотна каких всемирно известных художников украшают рабочий стол ваших редакторских компьютеров?

Рабочие столы наших редакторских компьютеров на момент написания этих строк украшала работа Казимира Малевича «Черный прямоугольник».



•Nomad•

Правда ли, что Metro 2034 получит более уверенную маркетинговую поддержку, благодаря чему сможет конкурировать с Call of Duty?

Не стоит путать кислое с коротким: конкурирование Call of Duty и Metro 2034 – это как противостояние BMW и McDonald's. Metro 2033 выехал как раз за счет того, что кардинально отличался от Call of Duty и уймы похожих шутеров на рынке. Украинскому игровому сообществу свойственно ставить акцент на атмосферу в играх, а THQ к этому неравнодушны – всего пару лет назад они приютили под своим крылом S.T.A.L.K.E.R., а сейчас почувствовали целевую аудиторию Metro 2033 и будут сильнее бить по ней сиквелом. Это не гарантия, что игра будет лучше *косимся на Dragon Age 2*, но пиар ожидается серьезный. Правда, после четырехчасовой кампании Homefront у THQ могут быть проблемы с доверием геймеров.

Правда ли, что компьютерные игры развивают мышления, реакцию и зрение?

А также накачивают лютую бицуху и кубики пресса на пузе. Хотя на самом деле, реакцию и скорость принятия решений игры действительно

немного прокачивают. Все зависит от жанра, конечно. А вот зрение игры садят, если засиживаться подолгу.



[Ukraine]-MTGoD-

А кто-то из вашей редакции зарегистрирован в Steam?

Все наши журналисты и редакторы пользуются Steam.

И как вы думаете, компания Valve защитила Steam от читеров окончательно?

Пока все относительно стабильно, но можно ведь вспомнить, как Valve AntiCheat облажался в Modern Warfare 2. Поскольку читеров в этой игре до сих пор порядочно – трудно быть на 100% уверенным, что в Steam все будет как в Форт-Ноксе. К тому же, VAC достаточно медлительный: он сначала находит читеров, потом добавляет их в базу, только после чего отправляет всех в бан-лист. Punkbuster наказывает бесчестных игроков куда быстрее.

Сколько времени занимает подготовка журнала «Шпиль!» к продаже?

Трудно сказать, сколько мы готовим журнал к печати. Дело в том, что процесс этот состоит из: 1. Создания плана номера и раздачи заданий журналистам. 2. Прохождения игр. 3. Написания рецензий. 4. Поиска интересной информации и новостей. 5. Подготовки специальных материалов, анализов индустрии, фотосессий. 6. Придумывания заголовков, текста на обложке, конкурсов, OUTRO. 7. Запрашивания артворков у издателей и дизайнеринга статей. В целом три редактора, один дизайнер и дюжина журналистов тратят на это все около 20-25 дней. Но в первую очередь все зависит от дат игровых релизов.



MR.JEYD

Сколько вы уничтожили АЦТОЯ за всю жизнь журнала?

Это не важно. Важно, что пока простые геймеры не могут спать спокойно из-за Ацтоя, мы не прекратим нашу кровавую борьбу с ним.

Любите ли вы гипножабу (из «Футурамы»)?

Все... Любят... Гипножабу...



artik-games

Будет ли дорожать «Шпиль!»? Если да то насколько?

Когда мы захотим купить себе Мальдивы, мы немного поднимем цену на журнал. Но пока нам достаточно купленных недавно Багам, так что в ближайшее время «Шпиль!» дорожать не будет.

КРЕАТИВ БЕЗ ВСЯКИХ НО

На нашем форуме в разделе «Креатив без всяких но» люди зачем-то выкладывают свои творения, посвященные журналу «Шпиль». Лучшие из креативов мы зачем-то публикуем и зачем-то награждаем их авторов всякими оторванными от сердца призами.



AS

«Надюся, не дарма моя квартира частково перетворювалася на полігон для напівоголених дівчат з команди UFO.

Зліва на право: Принцеса Персії (Чарлі), Лара Крофт (Рекі), Принцеса, яку рятували брати Маріо (ще раз Чарлі), медсестра з Сайлент Хілс (Сін), канонічна сталкерша (Селена)»

Ми з вами однієї крові...



Не дарма – за свій креатив ти отримуєш флешку Арсен на 4ГБ, сподиваємось, що у тебе з дівчатами не виникне бійки за приз.

Также нам понравилось:



Dendy-man



AveUA



MysteriO



Gavvova



Mr Persik

Не стесняйся и ты выкладывать свой креатив. Правда, за логотипы нашего журнала, собранные из разных выпусков, пулевых отверстий в шутерах и кубиков Minecraft – спасибо, но таковых нам шлют не меньше, чем просьб записывать полные версии мегагеймов на диск.

K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛЬНОСТИ



Обычно мы награждаем в этом конкурсе только обладателя первого места, в порядке исключения и по доброте душевной мы вместе с компанией **K-Trade** дарим пятерке наших креативщиков стильные чехлы для мобильных телефонов. А Dendy-man'у, кроме всего прочего, придут по почте вместе с нашим гигантским уважением 7, 8 и 9 номера нашего журнала.

DNACTION

Анатомия идеальной экшн-игры

Недавно ученые доказали, что у компьютерных и видеоигр, как у тех же кошек, собачек, или даже тебя, есть ДНК. Мы узнали у лучших селекционеров, какие гены стоит применять для создания идеального представителя породы action.



Гены воинской доблести

чтобы было чем защититься от опасностей этого мира



Гены аналитического склада ума

талант анализировать все, то есть, разбирать на составляющие (особенно если это касается вражеских тел) – признак породистости



Гены групп bu-h-h-h и bu-h-h-h

черно-юморная кислота входит в состав основных жидкостей экшн-организма

Гены феминистичной женственности

ну как же без этого



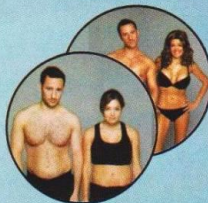
Гены эстетического превосходства

красота должна не просто быть, а еще и требовать жертв, которых ждет красивая смерть



Гены бурного темперамента

что вытекает в нелинейный и динамичный характер



Гены быстрой обучаемости

элементы РПГ в легкой форме прокачки и перков – ценятся как опытными селекционерами, так и обыкновенными владельцами игр

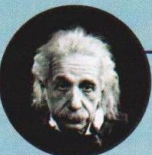
Гены замедленного метаболизма

игра должна жить намного дольше, чем два вечера



Гены дуалистичной метафлоры

одна голова, как говорится, хорошо, а две – это уже мутация, которая отлично подойдет любителям кооператива



Гены высокого интеллекта

благодаря которым игра приобретает навыки замечательного рассказчика и загадочника



Гены породистых родителей

в разработке игры принимал участие Гейб Ньюэлл или, на худой конец, Джон Кармак



Кибернетические гены

отвечают за ферменты огромных шагающих роботов