

ИГРЫ | РЕЦЕНЗИИ | ПРИЗЫ | ЖЕЛЕЗО | ПОСТЕР | КИНО | АНИМЕ
journal-plaza.net

ШПИЛЬ!

мы с тобой одной крови

№7
2011



ОН ВЕРНУЛСЯ



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (113), липень 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
Аркадій Заславський
advert@seti-ua.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 23.06.2011.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Олександра Дівіна, Вадим Ковалевський, Владлена Головка, Юрко Мисак, Тимофій Анісімов

Подяки:
Дякуємо тобі, Боже, що ми не москалі.

Обкладинка:
Duke Nukem Forever

Ігри inFAMOUS 2 та L.A. Noir
для тесту надано магазином
gamestop.com.ua

Ждать подано

Паоло Коэльо (это такой модный писатель, если кто не знает; во всяком случае, он умеет писать доступным для блондинок языком) как-то сказал одну умную вещь. Когда-то он сказал и вторую умную вещь, но я уже забыл, о чем она. Так вот, сеньор Коэльо считает, что «Только одно делает исполнение мечты невозможным – это страх неудачи». Мы полностью согласны с этим утверждением, но хотели бы немного расширить список причин, по которым та или иная мечта выдает ошибку 404. Например, во всем виноваты дураки, лень и привычка ждать.



Ожидание – это вообще одна из самых страшных штук, которые придумал дьявол, чтобы нам было плохо. И дело даже не в том, что ждать, например, собственного расстрела намного неприятней, чем в этом расстреле участвовать.

С каждой лишней минутой, которую ты чего-то ждешь, в тебе крепнет уверенность в том, что это что-то будет ух и ах. Не зря ведь ты ждал? Вот, например, Duke Nukem Forever – 14 лет люди покрывались сединой у календаря, некоторые за это время обросли бородами, некоторые – детьми, некоторые даже деревянными стенками по росту. И, конечно же, все твердо знали, что когда выйдет DNF – свершится чудо. Это будет идеальная игра, на фоне которой даже такая нехилая дура как Вселенная будет казаться продуктом труда пьяных сварщиков.

Беда в том, что ожидание порождает надежду, надежда – мечты, мечты – уверенность в том, что мечты это реальность. Вот тут-то и наступает тот самый белый и пушистый, которого никто не ждал.

Поэтому круто, когда что-то происходит неожиданно. Это всегда вдвойне приятней и вкусней, даже если это не «Милкивей». Вот свежий пример – пока ты читаешь эти строки, уже вовсю работает полностью новый портал нашего журнала, который гнездится по адресу **shpil.com.ua**. Его никто не ждал, а он такой – бац – и есть. Причем, он еще и классный, интересный и там лежит много всего всякого познавательного, что, конечно, нарушает наше любимое правило (Никогда не делайте ничего правильно с первого раза, иначе никто потом не оценит, как это было сложно), но ладно.

В общем, мораль сей сказки такова: даже если внутренний голос убеждает тебя чего-то усердно ждать и мечтать об этом – не слушайся. Как минимум потому, что это может быть обычная шизофрения. А если у тебя все-таки шизофрения – приходи к нам, у нас есть скакалка.

By KhaJ-Tosin

ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Испугает ли нас F.E.A.R. 3
- ▶ Есть ли деготь в меде, который нам скармливали на E3
- ▶ Секретные схемы создания игр
- ▶ Факты о десяти самых крутых игроделах

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

-  можно с удовольствием пройти несколько раз
-  без активации мозга не обойтись
-  зашкаливающая расчлененка и кровавость
-  атмосфера и ощущение присутствия
-  сильный кооперативный режим
-  настоящая революция!
-  игровой процесс затягивает не на шутку
-  ржунимагу
-  изящно, индивидуально, стильно и со вкусом
-  исследование сюжета приносит немало удовольствия
-  игру выпустили сырой и недоделанной
-  такого мы уже повидали
-  количество глюков 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 шизофрении 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Репортаж с выставки **E3 2011** в буквах и цифрах, рейтинг лучших игр с E3; грядущие вкусные релизы и новости 4

MegaGame

[Duke Nukem Forever] Дождались! И так обрадовались возвращению Дюка, что даже напечатали фотографии несколько обнаженных моделей на 69-й странице, поскольку 69 – любимое число Дюка 12

[inFAMOUS 2] Кому нужно беспокоиться о репутации, если умеешь жучить людей электричеством из рук? 18

[L.A. Noire] Встретились однажды GTA и «Теория Лжи» 21

To play or not to play

[Red Faction: Armageddon] На красной-красной планете, в красном-красном городе, член красной-красной фракции надавал по шее разноцветным-разноцветным инопланетянам 24

[Dungeon Siege III] За тридевять подземелий 27

[Dirt 3] Грязи не боятся не только танки 30

[Alice: Madness Returns] Безумие вернулось... Безумие? ЭТО СПАРТА! 36

[Hunted: The Demons Forge] Что ковали, на то и напоролось 40

[Fable 3] Мулинь: Фабла-бла-бла-бла-бла 42

DLC

[Call of Duty: Black Ops – Escalation Pack]
Встаньте со ступенек эскалатора 45

Clubника

Вести с полей цифровых сражений 46

STAR'E

История серии **Duke Nukem** куда интереснее истории Танзании хотя бы потому, что убийств и обнаженки здесь столько же, но инопланетных захватчиков гораздо, гораздо больше 48

Lab 13

Мы узнали, чем же является так популярное нынче в играх нано и даже написали инструкцию по созданию собственного нанооружия. Правда, она не влезла, поэтому пришлось напечатать ее наношрифтом в последней точке статьи. Кстати, читать данный материал вдвойне приятней, если представлять, что это речь Дмитрия Медведева 52

Железный бум

Тест видеокарты **Sapphire Radeon HD6870** 54

Системный блок **BRAIN TOP GAMER C1000** 56

Внешний жесткий диск **Seagate FreeAgent GoFlex Slim** 56

Columbia Brothers

В июле в кино будет прохладно (если заработает кондиционер), но посмотреть там практически нечего. Знали бы сразу – напечатали бы в рамках Columbia Brothers рейтинг лучших пляжей 58

Анимания

Мультит про космос, лазеры и роботов. В общем, все как ты просил. Говори остальные два желания 60

Vox Populi

Когда-нибудь знания, которыми мы ежемесячно делимся с тобой в этой вопросно-ответной рубрике, помогут тебе стать президентом Украины. Или, на худой конец, не помогут 62

На диске

- **Видео с E3 2011:** Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3, BioShock Infinite, Batman: Arkham City, Metro: Last Light, Mass Effect 3, RAGE, Tomb Raider, Far Cry 3, Prey 2, Assassin's Creed: Revelations, Serious Sam 3: BFE, Twisted Metal, Halo 4, Hitman: Absolution, Aliens: Colonial Marines, Silent Hill: Downpour, Star Wars: The Old Republic, Gears of War 3, Deus Ex: Human Revolution и другие
- **Демоверсии:** EVOchron Mercenary, Making History 2, Pride of Nations
- **Патчи:** Crysis 2, Dirt 3, The Witcher 2
- **Киберспорт:** лучшие фраги от лучших игроков, кибершкола, новости киберспорта
- **Бонус:** Steel Storm (полная версия), эпическая реклама Skyrim, девушки с E3 от THQ!

А что умеет твоя консоль?

Если верить статистике Microsoft, то приблизительно 40% функций Xbox 360 не связано с играми вообще. Вице-президент корпорации Френк Шоу на официальном блоге заявил, что в среднем консоль используется 30 часов в месяц для просмотра фильмов. Эта статистика, правда, скорее всего, применима только к США и напрямую связана с видеосервисом Netflix, который на западе популярней, чем торренты.

Тем не менее, этих показателей хватает для Microsoft, в связи с чем компания планирует пересмотреть маркетинговую стратегию консоли, чтобы адаптировать ее под более широкую аудиторию и превратить Xbox из названия игрушки в полноценный развлекательный бренд. Шоу отмечает: «С нашей точки зрения, Xbox – это любое развлечение. С людьми, которые тебе важны. Легко и доступно». Такие заявления заставляют представлять себе новый Xbox в виде робота, который помимо гейминга играет музыку, пускает фильмы, рассказывает анекдоты, показывает фокусы и при этом готовит всем в комнате мороженое.

В глазах «мелкомягких» это выглядит проще: Kinect. Именно на него теперь будет сделан упор как в маркетинге, так и в играх. С одной стороны, инновации всегда приветствуются. С другой, это может спровоцировать беспощадную казуализацию приставки и

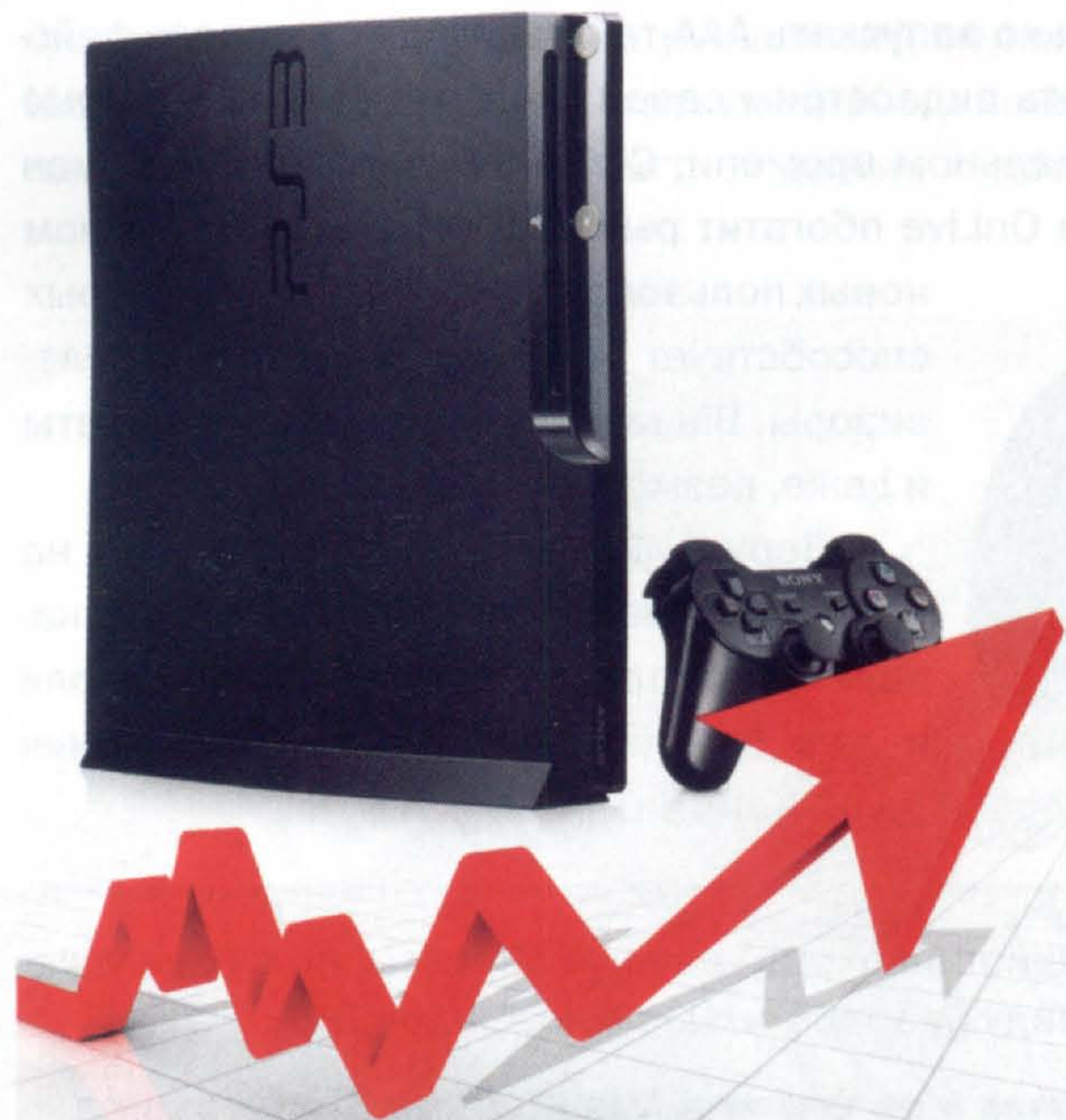


более продолжительную разработку AAA-тайтлов с поддержкой Kinect.

Из более приятных новостей – для сенсорного девайса была выпущена бета Windows SDK (software development kit), так что все любопытные и пряморукые приглашаются на сайт Microsoft, где можно скачать SDK. Это означает три вещи:

- а) сенсорное управление для ПК!
- б) инди-игры с сенсорным управлением!
- в) Kinect-пиратство...

Из грязи в князи, Sony в экстазе



Чтобы не потерять лицо после взлома PSN, продолжительного отсутствия доступа к сервису и огромных убытков от действий хакеров (170 миллионов долларов), сотрудники подразделения сетевых продуктов и сервисов Sony опубликовали цифры, показывающие прибыль компании за 2010 год. Компания заработала \$435 миллионов, что не может не радовать, учитывая, что в 2009-м были зарегистрированы огромные убытки. Тем не менее, эта цифра относится ко всей продукции подразделения – PlayStation 3 является лишь его частью. Если смотреть на общую картину, Sony до сих пор находится в убытке, что было лишь усиленно недавними атаками хакеров и стихийными бедствиями в Японии.

Но сотрудники компании уверили потребителей, что это ничуть не повлияет на продукцию с брендом PlayStation – напротив, дополнительные финансы потекут в бюджет для усиления защиты от потенциальных атак.

В одном черном-черном списке...

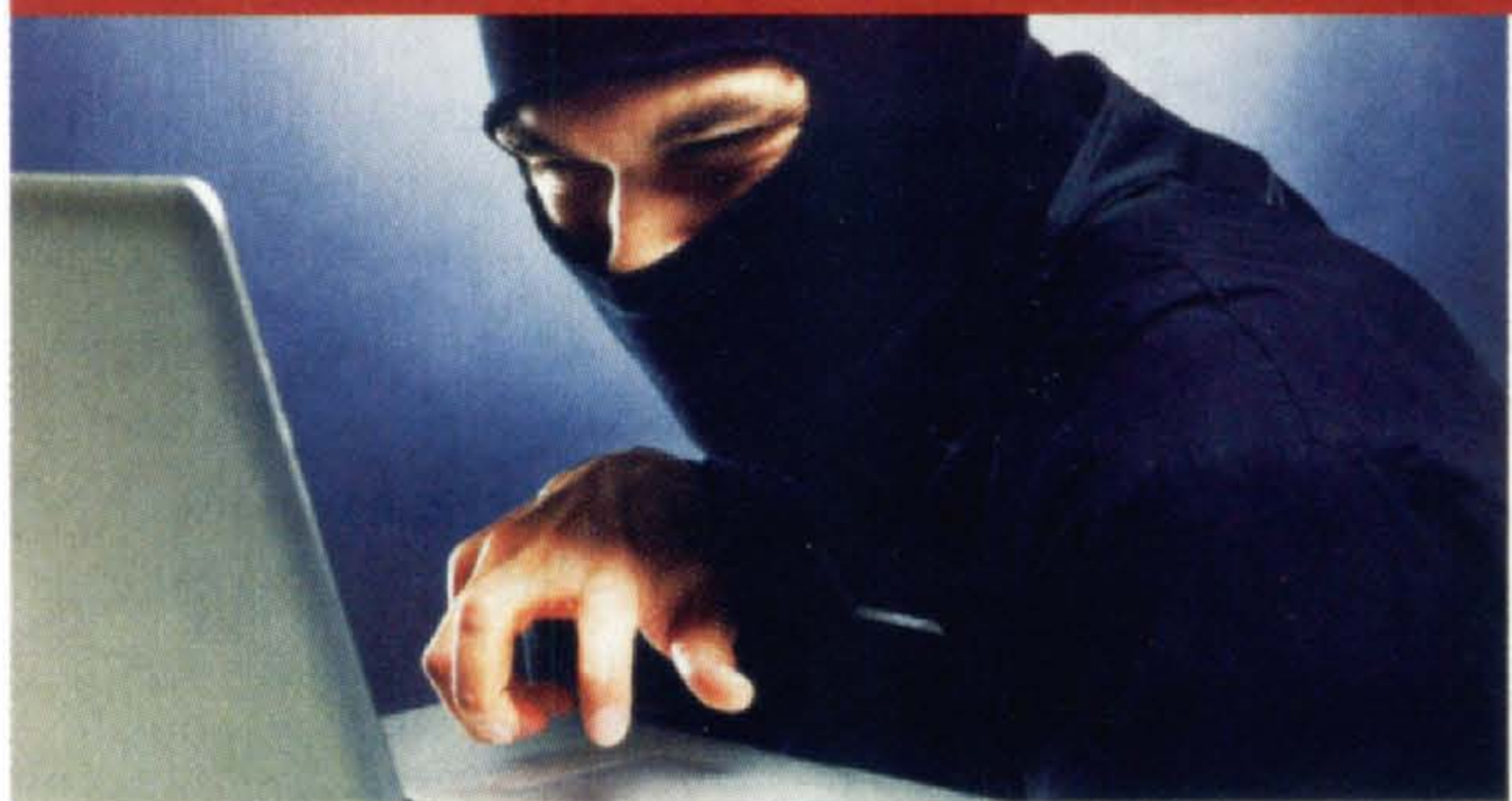


Duke Nukem Forever вышел! Но ему явно захотелось вернуться обратно, так как его встретили не самые положительные отзывы прессы. В связи с этим один из представителей PR-агентства The Redner Group, представлявшего 2K Games (издателя DNF) в США, на своем твиттере опубликовал ныне удаленное сообщение, из-за которого агентство было уволено. В этом твите утверждалось, что компания будет рассматривать, какие обзоры «зашли слишком далеко» за пределы конструктивной критики, и вносить авторов и их публикации в черный список. Это означает, что впредь попавший в список сайт или журнал не будет получать обзорные копии игр от 2K, что существенно задерживает обзоры.

Сам издатель отрицает применение подобной практики, сбрасывая вину на Redner, виновный представитель которой уже публично извинился, утверждая, что действовал необдуманно, и лишь высказал свое личное недовольство. Тем не менее, репутация 2K уже пошатнулась, что даже отразилось, по мнению аналитиков, на продажах их нового хита L.A. Noire.

Не успела пыль осесть, как директор по операциям сайта eurogamer.net Том Брамвелл заявил, что их сайт находится в черном списке 2K, без какой-либо причастности к этому The Redner Group. Это наводит на мысль, что черный список давно входил в планы издателя, а группа Redner оказалась козлом отпущения, проронив лишнюю информацию. К сведению, Eurogamer дал Duke Nukem Forever 3 балла из 10. Чтобы узнать наше мнение об игре, переверни страницу семь раз.

Ломка



Вот уже который месяц подряд хакеры продолжают громить все, что попадаете им под руки. В последнее время пресловутая группа Anonymous отошла на задний план, видимо успокоившись после своей бомбардировки сервиса PlayStation Network (а может, готовя новую атаку). Но не успел мир спокойно вздохнуть: под атаку попали Codemasters, Epic Games и даже Nintendo. На сцене появилась новая группа, называющая себя LulzSec. Эти ребята взламывают все, что попадаете им на глаза или просто не нравится. В отличие от показушной и пафосной вендетты Anonymous, LS делают свое грязное дело «просто потому что их не могут остановить».

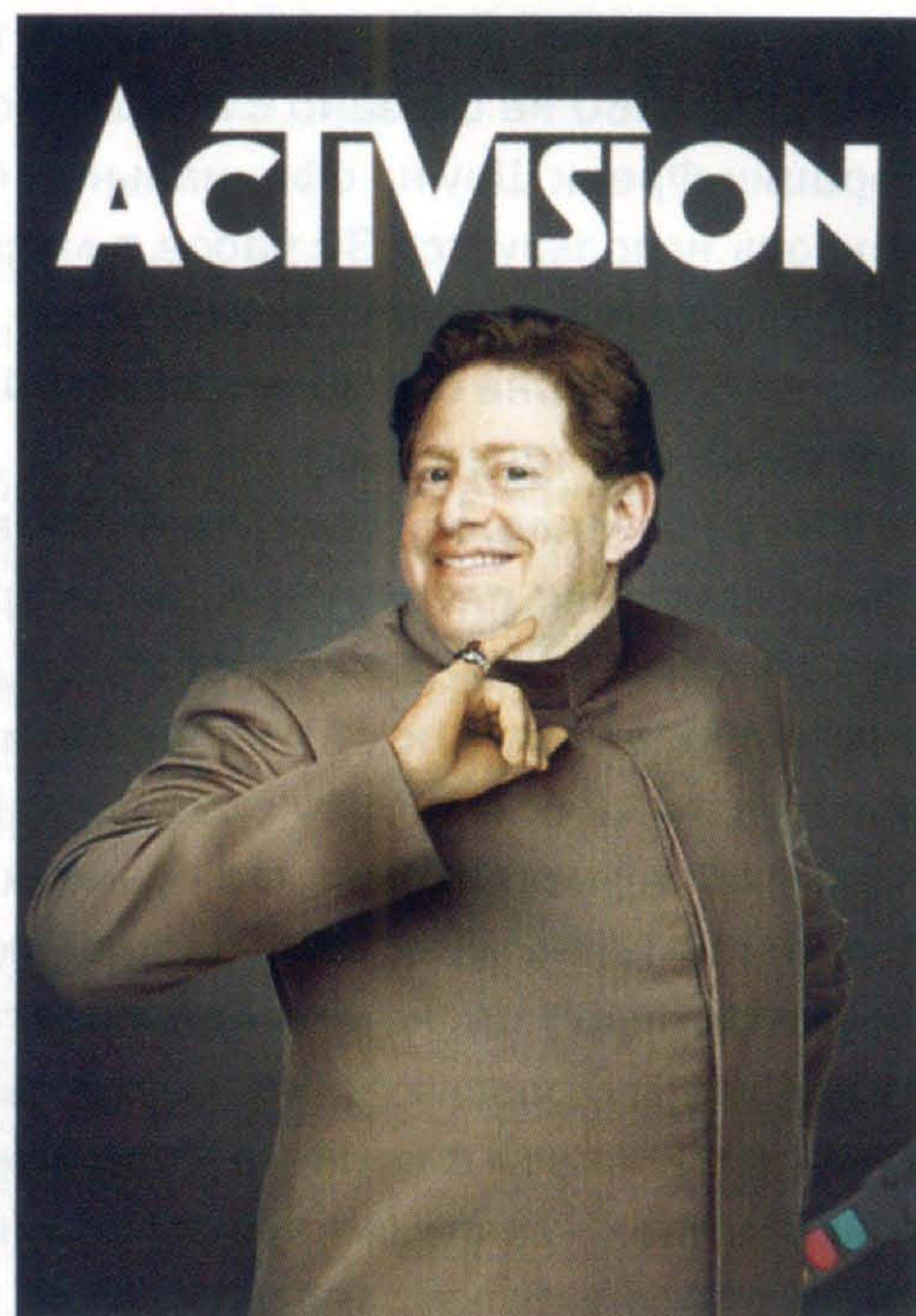
Под их атаки попали сайты, связанные с Brink, Minecraft, EVE Online, League of Legends и игровой портал The Escapist. Эти бесчинства открывали хакерам доступ к персональной информации пользователей, но группа не ставила перед собой цель существенно навредить компаниям, хотя для LulzSec это дело плевое – они «роняли» сайты куда серьезнее игровых.

Нотка надежды у отчаявшихся властей появилась после ареста 19-летнего хакера из Эссекса, подозреваемого в связях одновременно с LulzSec и Anonymous. LS прокомментировали произошедшее на своем твиттере, называя арест «отчаянным» и объясняя, что пойманный очень отдаленно связан с группой, но не является ее членом и не влияет на ее активность.

Выяснение отношений

В марте прошлого года создатели Call of Duty Джейсон Вест и Винсент Зампелла подали в суд на Activision за нарушение условий контракта и невыплату полагающимся им гонораров за Modern Warfare 2. Недавно всплыли еще и обвинения в мошенничестве, и к 34 миллионам долларов, которые требуют Винс и Джейсон, может добавиться еще пара-тройка. С появлением новых доказательств, указывающих на вину Activision, дело движется все ближе к судебному заседанию, на котором в качестве свидетеля могут вызвать самого Бобби Котика.

У Activision, правда, в рукаве до сих пор находится козырная карта в виде встречного иска на 400 миллионов баксов против Джейсона и Зампеллы, а также якобы «переманившей» их компании EA. Страсти накаляются.



Облачное будущее

OnLive, cloud-платформа для гейминга, развивается с пугающей скоростью. Все началось с крупного контракта с социальной сетью Facebook, в которую OnLive будет интегрирован, позволяя не только запускать AAA-тайтлы прямо со своего фейсбуковского профиля, но и открывать видеострим своей игры для друзей, которые могут оставлять комментарии в реальном времени. CEO компании Стив Перлман уверен, что уже к концу этого года OnLive обогатит рынок огромным количеством

новых пользователей, появлению которых способствует интеграция сервиса в телевизоры, Blu-ray-проигрыватели, планшеты и даже, возможно, смартфоны.

Веру в будущее доминирование на игровом рынке сервиса OnLive высказали руководитель Crytek Чеват Йерли и сам бог игрового программирования Джон Кармак.



Буду краток

Некогда популярная MMO Age of Conan перешла на free-to-play модель с микротранзакциями. Помесячная оплата со всеми преимуществами остается в силе для желающих.

Ш!: АоС – океан недореализованного потенциала. Доведя игру до ума, разработчики не раз отчаянно пытались вернуть людей в игру. Возможно, с f2p у них это удастся.

Order & Chaos Online, новая MMO от Gameloft для iPhone и iPad, за 20 дней после релиза принесла компании 1 миллион долларов.

Ш!: И кому, спрашивается, нужна дорогостоящая разработка AAA-тайтлов для next-gen платформ?!

Blizzard нанимают на работу специалистов по PS3, причем в команду, работающую над Diablo 3. Официального подтверждения консольной версии пока не было, но разработчики рассматривают эту возможность.

Ш!: Я уже вижу толпы преданных PC-геймеров, орущих «консолизация!» только из-за того, что разработчик решил сделать шаг к мультиплатформингу. Верить или нет, а такая напраслина была и о Portal 2.

Turtle Rock Studios, разработавшие первый Left 4 Dead, занимаются новым крупным проектом и до недавнего времени искали издателя. Компанию под свое крыло взяла THQ.

Ш!: У THQ бывают не очень удачные проекты, но они не упускают из виду разработчиков с потенциалом.

Компания Epic Games и ее филиал Chair на продажах экшена Infinity Blade для iPhone и iPad заработали 10 миллионов долларов.

Ш!: Infinity Blade для iOS может стать тем же, чем Gears of War является для Xbox 360.

Steam продолжает расширять свой профиль: с недавних пор сервис стал поддерживать free-to-play игры. Все микротранзакции интегрированы в Steamworks. В список доступных в Steam f2p игр входят Spiral Knights, Forsaken Worlds, Champions Online, Global Agenda: Free Agent и Alliance of Valiant Arms.

Ш!: Распространение через Steam музыки и фильмов все же не за горами?

Sony отменила ранее отложенный релиз Motorstorm: Apocalypse в Японии.

Ш!: Причины вполне ясны. Впрочем, со временем релиз все же может состояться, но не все его одобряют.

Capcom продала права на фильм по Devil May Cry студии Screen Gems, занимавшейся дистрибуцией экранизации Resident Evil и ее сиквелов.

Ш!: Не лучшая идея с точки зрения геймеров, но хорошая для Capcom. Фильмы RE принесли им много, много денег.

Конкурент EA

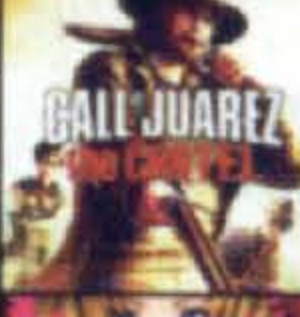
Похоже, Electronic Arts с головой уходят в очень жесткую конкуренцию с Activision. Джон Ричиелло не раз выступал с дерзкими заявлениями, что Battlefield 3 превосходит Modern Warfare 3 во всех аспектах, называя серию Call of Duty «Диснейлендом» и высказывая пожелание, чтобы CoD «сгнил». Помимо всего прочего, релиз BF3 нарочно опережает MW3 на 2 недели, заодно вводя в действие новый сервис Battlelog – прямого конкурента Call of Duty Elite. Функции обоих сервисов схожи, но Battlelog, в отличие от Elite, полностью бесплатен. Тем не менее, на бегу «Элиты», стартующую 14 июля, подписались уже два миллиона игроков, и Activision надеется увидеть больше.

Как будто желая войны на два фронта, EA также представила миру Origin – программу для цифровой дистрибуции, принцип работы которой во многом (если не во всем) повторяет Steam. В надежде переманить побольше PC-геймеров на свою сторону силы, издатель стал привязывать некоторые игры эксклюзивно к Origin. В будущем одной из таковых станет MMO от BioWare – Star Wars: The Old Republic. Но уже сейчас наблюдается первая жертва «эксклюзивности» – Crysis 2, неожиданно пропавший из Steam Store. EA заявили, что к этому не причастны, и что сам Steam отказался от игры из-за нарушений определенных условий договора. Valve пока что не комментировали ситуацию.

На данный момент программа находится в бета-стадии и, по сути, является существенно улучшенной версией EA Download Manager. Сможет ли Origin стать достойным конкурентом Steam, при этом не поддерживая игр от других издателей? Покажет, как всегда, время.



Календарь релизов на июль

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	X360	PS3
 Earth Defense Force: Insect Armageddon	5	Arcade TPS		✓	✓
 Super Street Fighter IV - Arcade Edition	5	Fighting	✓		
 Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2	12	Action	✓	✓	✓
 Captain America: Super Soldier	15	Action		✓	✓
 Call of Juarez: The Cartel	10	FPS	✓	✓	✓
 Catherine	26	Horror Action-Adventure		✓	✓
 Warhammer 40,000: Kill Team	26	Shoot 'em up		✓	✓
 Insanely Twisted Shadow Planet	27	Shoot 'em up		✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей



WWW.STEELSERIES.COM

steelseries

professional gaming gear

СТІЛСЕРІЕС. ПРОФЕСІЙНІ ІГРОВІ ПРИСТРОЇ



steelseries

KINZU

OPTICAL MOUSE

WINNING IS EVERYTHING

299 ГРН. СКОРО У ПРОДАЖУ

БОГЕ

WWW.30na51.com

WWW.ROZETKA.UA

Internet супермаркет електроніки

0(44) 537 02 22

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

За долгую 16-летнюю историю с Electronic Entertainment Expo – в народе E3 – происходило множество событий и перемен как в лучшую, так и не очень сторону: она меняла места проведения, регламент посетителей и бедствовала в период кризиса. Выставку называют ярмаркой для журналистов, а она все равно остается самым известным и ожидаемым событием для простых геймеров.

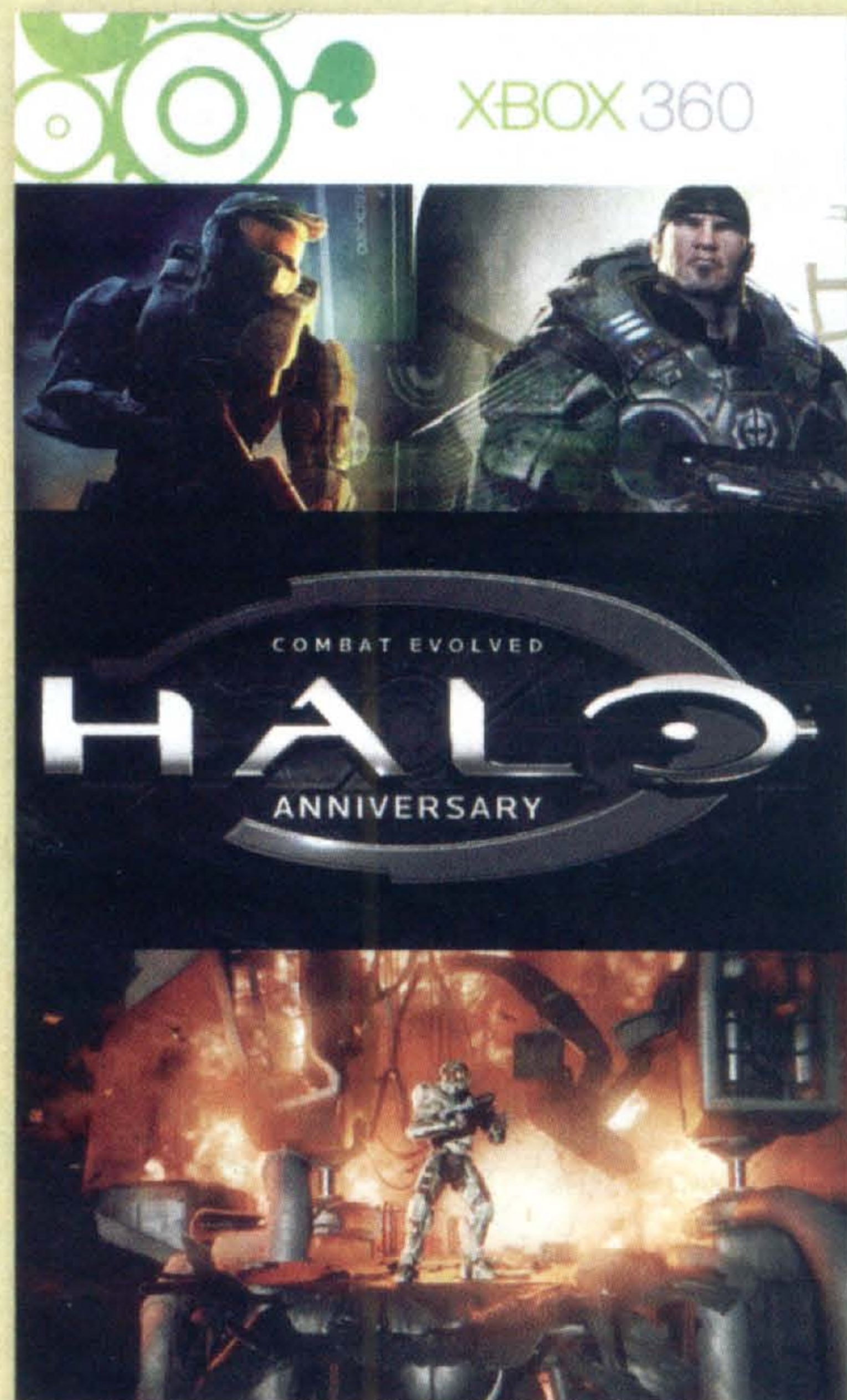


Главные презентации на E3

Самые долгожданные топовые игры и интересные новости обычно показывают на больших конференциях. В этом году конкуренты соревновались между собой не только проектами, но и уровнем эпичности: одни хвалились 25-летним юбилеем, другие тащили на сцену оркестры, кто-то звал известных спортсменов, а некоторые обещали революцию в технологиях. Было сказано очень много, но отсеем пафосные речи и обратим взор на главное.

Microsoft

Было очень много детей и улыбающихся взрослых во главе с Мулинье. Основной темой конференции «Мелкомягких» было расширение возможностей при использовании Kinect для Xbox 360. Показали стандартные детские, семейные и пивные игры на пару вечеров, новые возможности Xbox Fun Lab, инновационное голосовое управление для Xbox Live и не только. Кроме того, Microsoft делает первые шаги от откровенно несерьезных и зачастую нелепых игр для чудо-контроллера, к AAA проектам. Так на примере Mass Effect 3, Fable: The Journey и Ghost Recon продемонстрировали управление с помощью собственных движений и голоса. Среди представителей игрового сообщества мнения о том, насколько это необходимо и удобно, разделились. Мы считаем, что куда проще в расслабленной позе сидеть у телевизора\монитора, нежели скакать перед ним как обезьяна. Впрочем, Microsoft до нашего мнения нет дела, покуда Kinect приносит им деньги – пусть и ценой хардкорной аудитории.

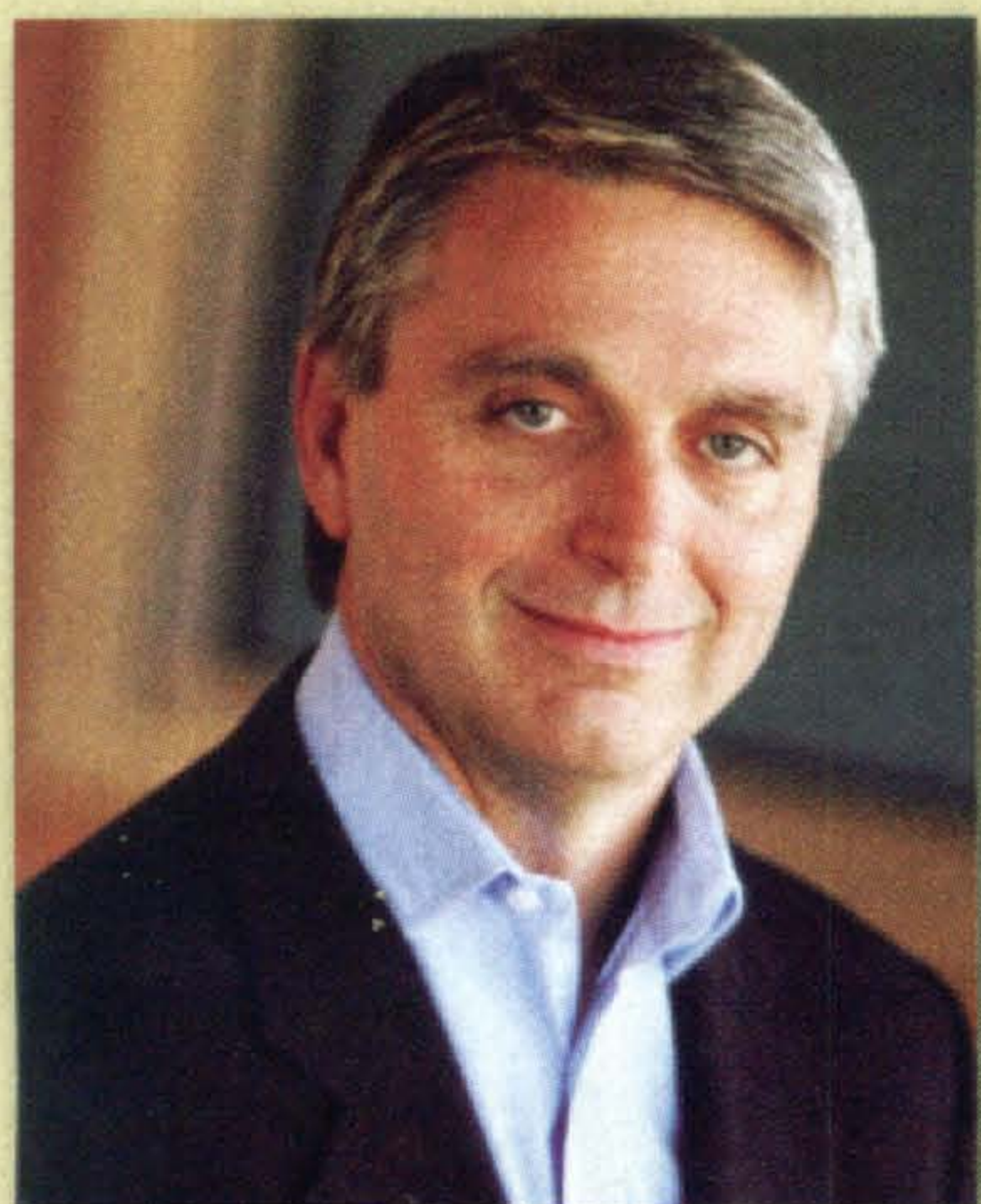


Electronic Arts

Футболисты, капитаны звездолетов, световые мечи и танки – ничто в сравнении с радостной новостью о том, что The Sims теперь будут еще и в социальном онлайн гейминге! Ну, если серьезно, то вся пресса долго собирала свои челюсти с пола после презентации Battlefield 3.

Да, главными козырями у EA были Mass Effect 3 и третья часть «Батлы». Но и кроме них было много других проектов со своей преданной аудиторией. Блок, отведенный под спортивные симуляторы, стал праздником для виртуальных футболистов и хоккеистов и настоящим проклятием для тех, кто равнодушен к этому сегменту игрового рынка.

Многие ждали новых подробностей и дату выхода Star Wars: The Old Republic, но, к сожалению, свежая информация не появилась. Союз BioWare и EA порадовал лишь парой новых роликов, до отказа наполненными световыми мечами. Можно с уверенностью сказать, что у EA была лучшая конференция – потому что на ней был сделан упор непосредственно на игры, каждая из которых – хит. И еще, потому что Джон Риччильелло похож на дьявола.



Ubisoft

Здесь снова Kinect – отныне поддержка контроллера будет во всех играх серии Ghost Recon. А еще хитрый motion-девайс учит всех желающих танцевать, тренироваться в виртуальном фитнес-клубе и торжественно открывает сезон охоты на неадекватных кроликов. А для тех, кто использует компьютер и приставки по стандартному назначению, показали геймплейное видео Far Cry 3, где сеттинг вернули в джунгли.

Конференция Ubisoft проходила в шуточной и праздничной атмосфере. Дело в том, что студия в этом году отмечает свой 25-летний юбилей, и всякий раз ведущие об этом напоминали, делая флешбеки на тему: «а что если...». Зрители смогли посмотреть, какими были бы Driver: San Francisco и Assassin's Creed: Revelations, если бы вышли четверть века назад, и, несмотря на некоторое техническое несоответствие тому времени, выглядели ролики с играми отлично. Отвратительно смотрелся только ведущий, отчаянно пытающийся смешно пошутить на протяжении всего шоу.



Sony

Конференция началась с демонстрации геймплея Star Trek, где реализована поддержка технологии Move. После еще парочки видеороликов, через выступление, посвященное сервисам сертификации Android-устройств с играми для PlayStation, Sony не забыли сделать пару комментариев по поводу недавней серии взломов, при этом сумев сохранить лицо. Поднять себя в глазах геймеров они решили презентацией новой портативной консоли. NGP получила официальное название – PlayStation Vita, и в ней намного больше плюсов, чем просто сопроводительное падение цены на прошлые модели PSP. Кроме дизайна, функционала и хороших решений в эргономике, радует большое количество анонсированных на портативную консоль проектов: Uncharted 3, Street Fighter X Tekken и другие. В отличие от предшественницы, Vita будет ставить акцент на хардкорных тайтлах практически уровня PS3 – графической мощности для этого предостаточно. Ориентировочная цена новинки составит от 250 до 300 долларов.



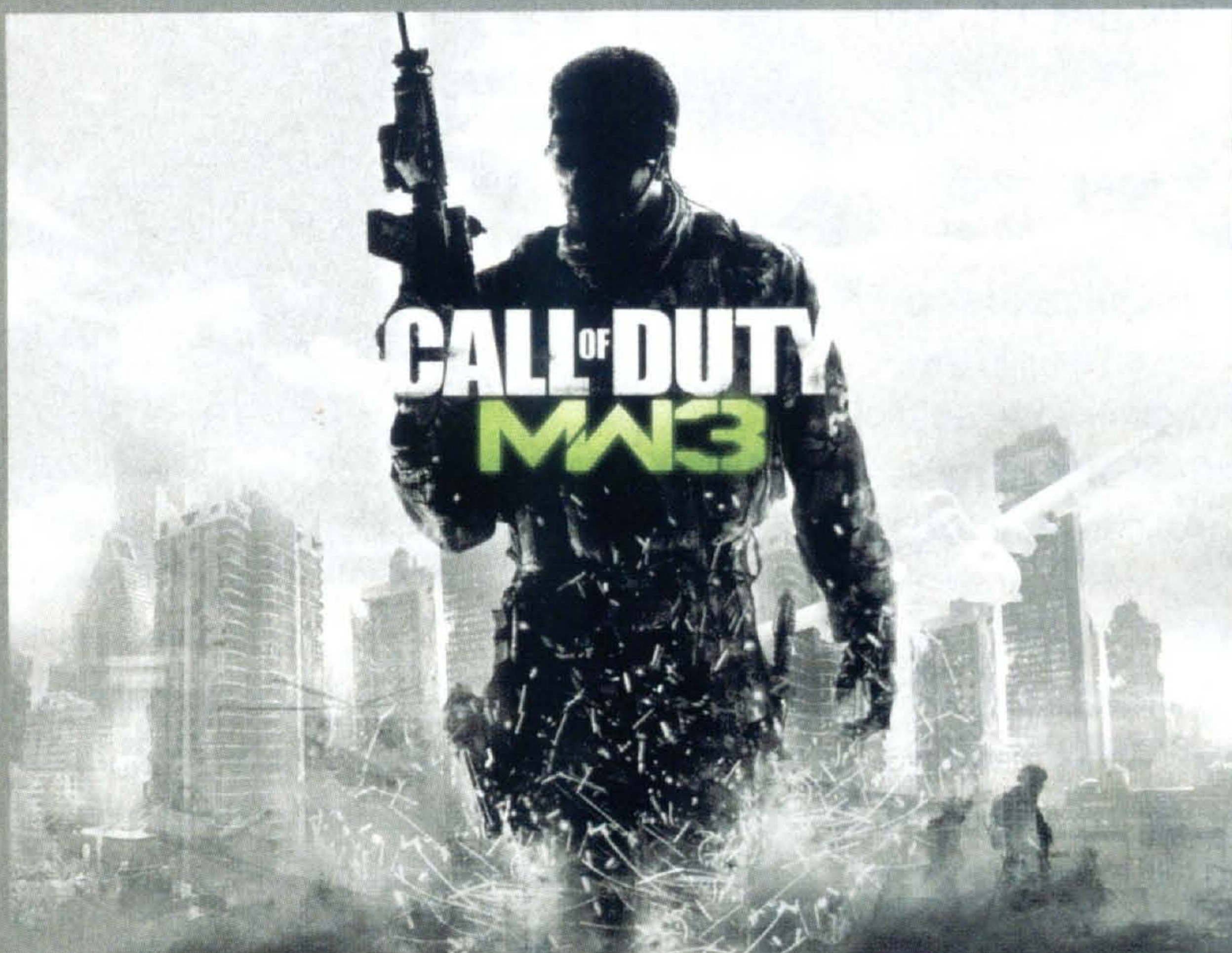
Nintendo

Недавний выход 3DS заставил Nintendo немного покрутить портативной консолью перед носом у тех, кто ее еще не купил, но представители компании явно с нетерпением готовились перейти к главному блюду. На стол подали презентацию Wii U – новой приставки, рассчитанной на хардкорного геймера. Козырь Wii U – нестандартный геймпад с экраном почти как у планшета. Новая игровая платформа отличается улучшенной производительностью, возможностью перевести изображение с телевизора на геймпад. Мало ли, вдруг в туалет приспичит, или кто захочет посмотреть сериал. В остальное время на нем отображается дополнительная игровая информация: инвентарь, карта и т.д. Nintendo научились на собственных ошибках и сразу анонсировали несколько хардкорных тайтлов для приставки, в числе которых Batman: Arkham City, Darksiders 2 и, возможно, даже Battlefield 3.



20 лучших игр E3

На E3 ежегодно показывается астрономическое количество игр, выбрать лучшие из которых – дело непростое. Но мы не ищем легких путей – вместо них мы ищем счастье, левый носок по утрам и 20 наиболее достойных по нашему мнению игр выставки.



Call Of Duty: MW3

Эпичность – единственное, чем может похвалиться эта игра. После презентации геймплея среди геймеров родилась шутка, мол, «Call of Duty 4 звонил, требовал свою графику обратно». Визуально игра осталась на уровне Modern Warfare 2, геймплей – та же спортивная стрельба по мишеням, богатая эффектным скриптовыми сценами из блокбастеров.

Ждать чего-то большего, впрочем, не стоило – никто не скрывал, что движок старый и что упор по старинке делается на зрелищность, а не на реализм. Игра остается маленьким, но очень гордым, развлечением на пару вечеров. Впрочем, спрос на этот Голливуд, с крушениями вертолетов и коварными русскими, наверняка будет высоким.

Галдеж поднялся вокруг маркетингового чуда от Бобби Котика, Call of Duty Elite – возможности платной подписки на мультиплеер за 8 долларов в месяц и получения за это всяких плюшек вроде подробной статистики, информации и удобного интерфейса для работы с YouTube.

Battlefield 3

DICE показали «свой самый лучший в мире шутер» и «такого вы еще никогда не видели». И не соврали: графика – на две головы выше любой игры нынешнего поколения; перестрелки – динамичные; битвы на военной технике – масштабные, хоть и скриптованные в кампании; звук – в лучших традициях серии. Раньше всех в этом смогут убедиться обладатели Medal Of Honor Limited Edition: для них в сентябре будет доступен бета-тест сетевых сражений.

В демонстрации сингла показывали эпические танковые баталии. Прохождение кампании, по словам DICE, займет от 6 до 10 часов, но мы-то знаем, что сладкая сердцевина BF кроется в мультиплеере, который можно было опробовать на выставке. Ветераны обеспокоены упором в пешие схватки, но динамика и разрушаемость не оставили геймеров равнодушными.

Выход «убийцы CoD» назначен на 25 октября – на 2 недели раньше проекта Activision, и теоретически это может подпортить Котику не только настроение. Заметно, что Боб нервничает, поскольку на выставке он даже попросил у EA поиграть в Battlefield 3. Ему отказали... Еще одной пощечиной для конкурента оказался сервис Battlelog – бесплатная альтернатива CoD Elite. EA обещали от попыток победить конкурента, но в этот раз у них может получиться.

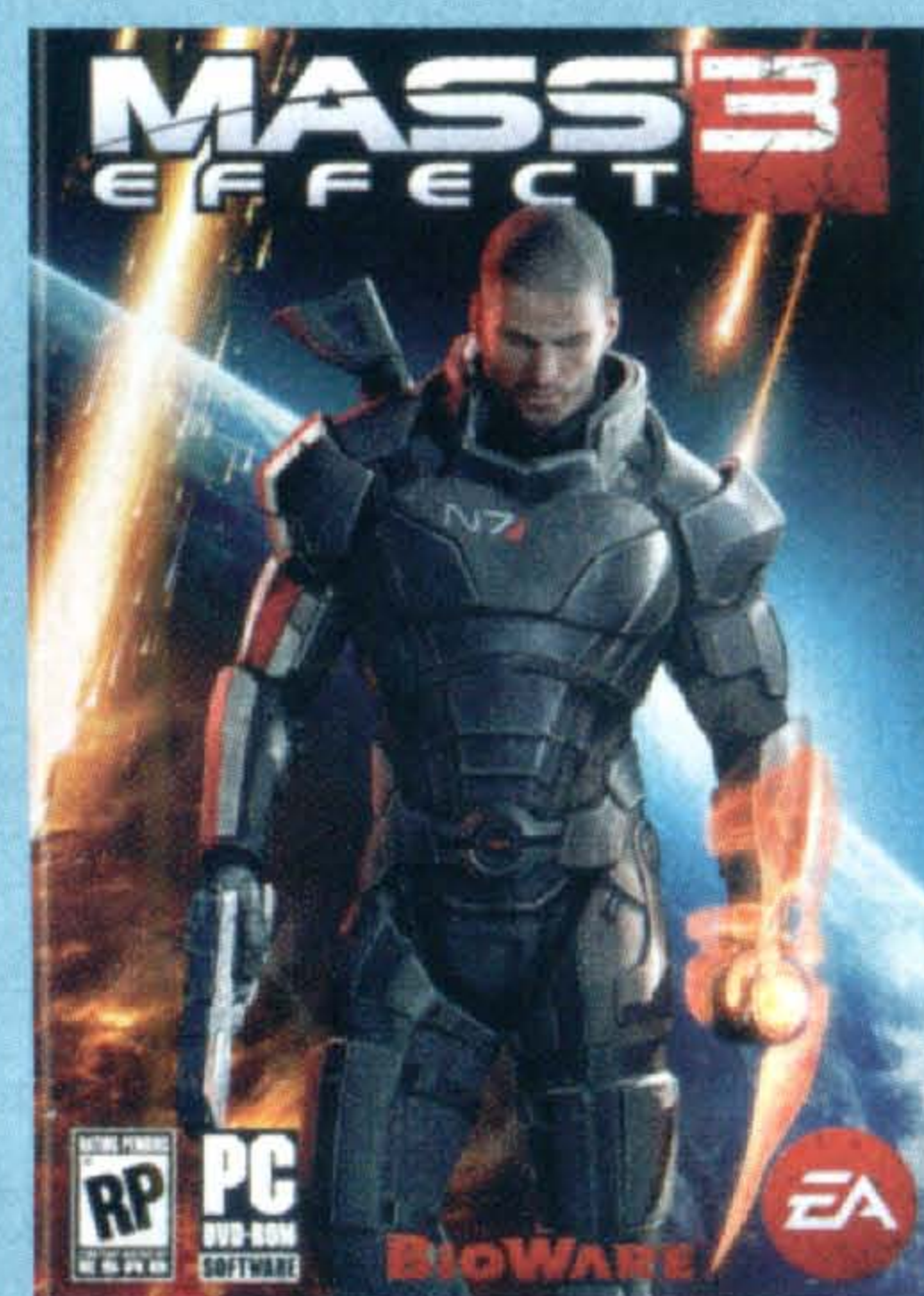


Mass Effect 3

Наконец-то был показан геймплей: бои стали быстрее, а добавление перекастов и возможности убить врага в ближнем бою с помощью униинструмента обогатило динамику и зрелищность игры. Все стало еще кинематографичнее, хотя по графике – это тот же Mass Effect 2, но обладатели ПК, думаю, получат стандартный пак с улучшенными текстурами.

О системе развития персонажа не было сказано, но будем верить разработчикам на слово, что они решили вернуться к первой части, а не упрощать ролевую составляющую проекта еще больше.

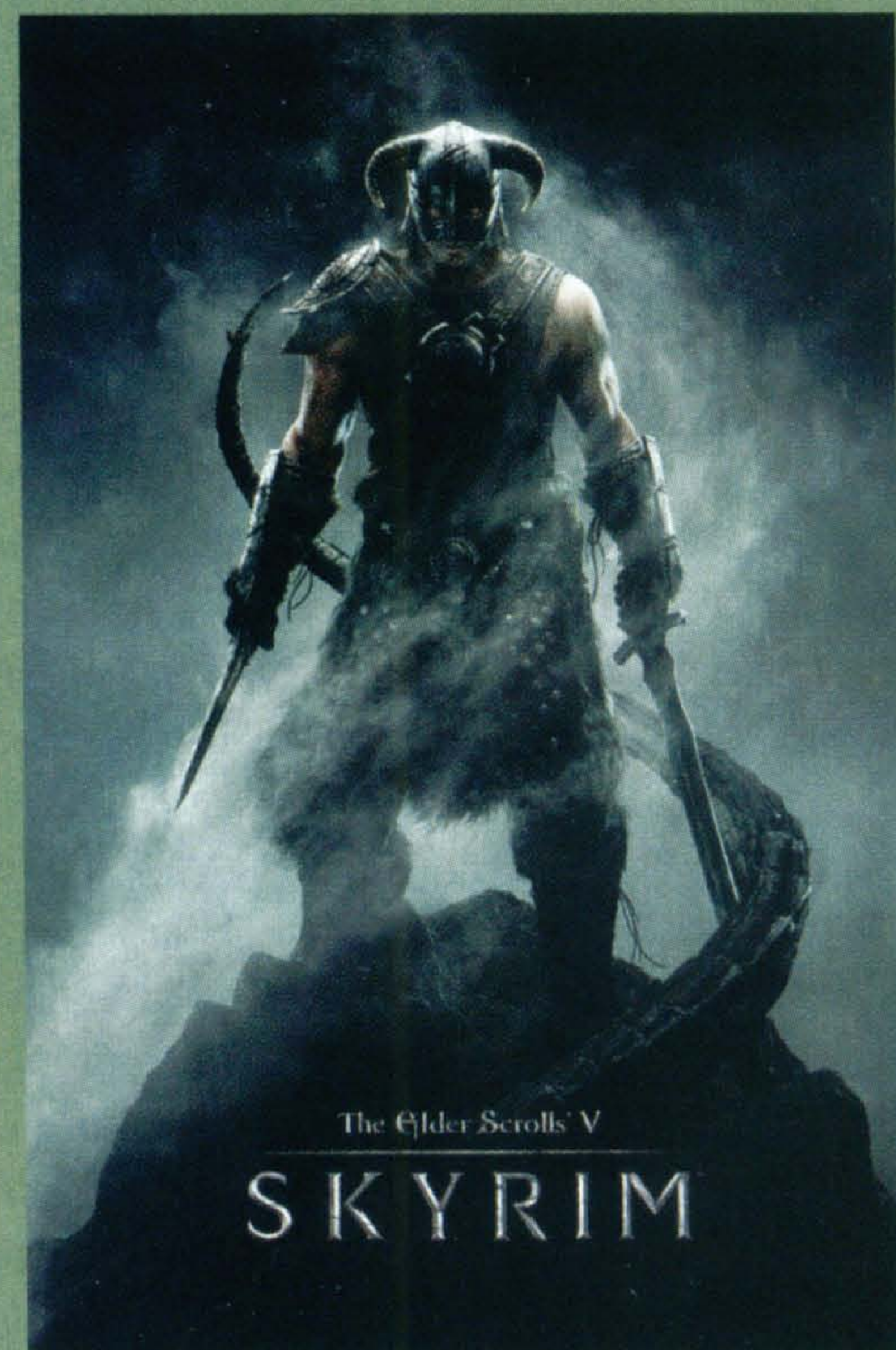
В завершении EA назвали дату релиза ME3, и теперь каждый неравнодушный к Шепарду должен отметить 6 марта 2012 г. в календаре розовым маркером.



The Elder Scrolls V: Skyrim

В этой игре, одной из основных претенденток на звание лучшей RPG года, сразу узнается TES IV, только с отличной графикой и доработанной игровой механикой. Эволюция не прошла даром, и герой научился не только обращаться с двумя клинками, но и закреплять за руками разные заклинания.

В игре обещают живой мир, где NPC имеют распорядок дня, а не стоят как декорации. Пройтись по густонаселенному городу не довелось, и судить о живости вселенной можно лишь по показанным оленям, мамонтам и драконам. Последние вообще вытворяют, что им вздумается – разработчики голятся о полном отсутствии каких-либо скриптов в поведении огромных летучих титанов.





В демо ведущий геймдизайнер по проекту Gears Of War Клифф Блезински на пару с репером Ice-T убивали огромных размеров монстра-кракена, показывая, какой крутой будет очередная часть этого «самого лучшего эксклюзива для коробки». Красиво, пафосно и, как всегда, качественно.

За закрытыми дверями Клифф поведал журналистам, что очень много сил уходит на мультиплеер, в котором исправляют все ошибки прошлой части и делают все, чтобы он был в прямом смысле долгоиграющим. GoW3 – одна из самых ожидаемых Xbox 360 игр в США, что есть просто замечательно, но где наш Unreal Tournament 4, Клиффи?

Need For Speed: The Run

Поклонники NFS, требующие скоростных, аркадных покатушек среди трафика с сумасшедшими копами, готовыми разнести город, лишь бы выписать штраф за превышение скорости, от The Run получат еще и вертолеты с пулеметами.

Но главное, конечно же, не вертолеты, а подача сюжета. Водитель теперь может вылезти из машины при попытке ареста, надавать по щам дорожной полиции и попытаться от нее скрыться. На практике получаем видеоролики с уже вездесущим QTE. Хорошо или плохо скрещивать NFS с Heavy Rain – тяжело сказать, но то, что в серию уже давно должны были добавить что-нибудь новое, было очевидным фактом.



Hitman: Absolution

Что касается долгожданной части о приключениях 47-го, для старых поклонников серии здесь новостей больше плохих, чем хороших, чего не скажешь о казуалах. Начну с плюсов: продемонстрированный тизер поражает своей красотой. К счастью, графика в игре тоже очень здорово смотрится.

Теперь о плохом. Игра будет упрощена для привлечения массовой аудитории. По словам разработчиков, предыдущие части были слишком сложные, и это отпугивало потенциальных игроков. Больше такой «ошибки» они не сделают. В игре будет функция, позволяющая узнать, куда идти, что и как делать для успешного завершения миссии, так называемый инстинкт.

Радует, что уровни сложности никто не отменял, и любителей хардкора никто не заставляет использовать откровенно читерскую способность.



Dead Island

Поклонники зомби-шутеров должны быть как минимум взволнованы. Перед нами что-то среднее между классическим медленными мертвецами и ордами из L4D, в яркой обертке из курортных пейзажей. К тому же кровища так и хлещет, а подручных средств для нанесения тяжких телесных целая гора.

Правда, есть ли что-то хорошее в игре, кроме сэндбокса и по дефолту прекрасных зомби, – пока неясно.

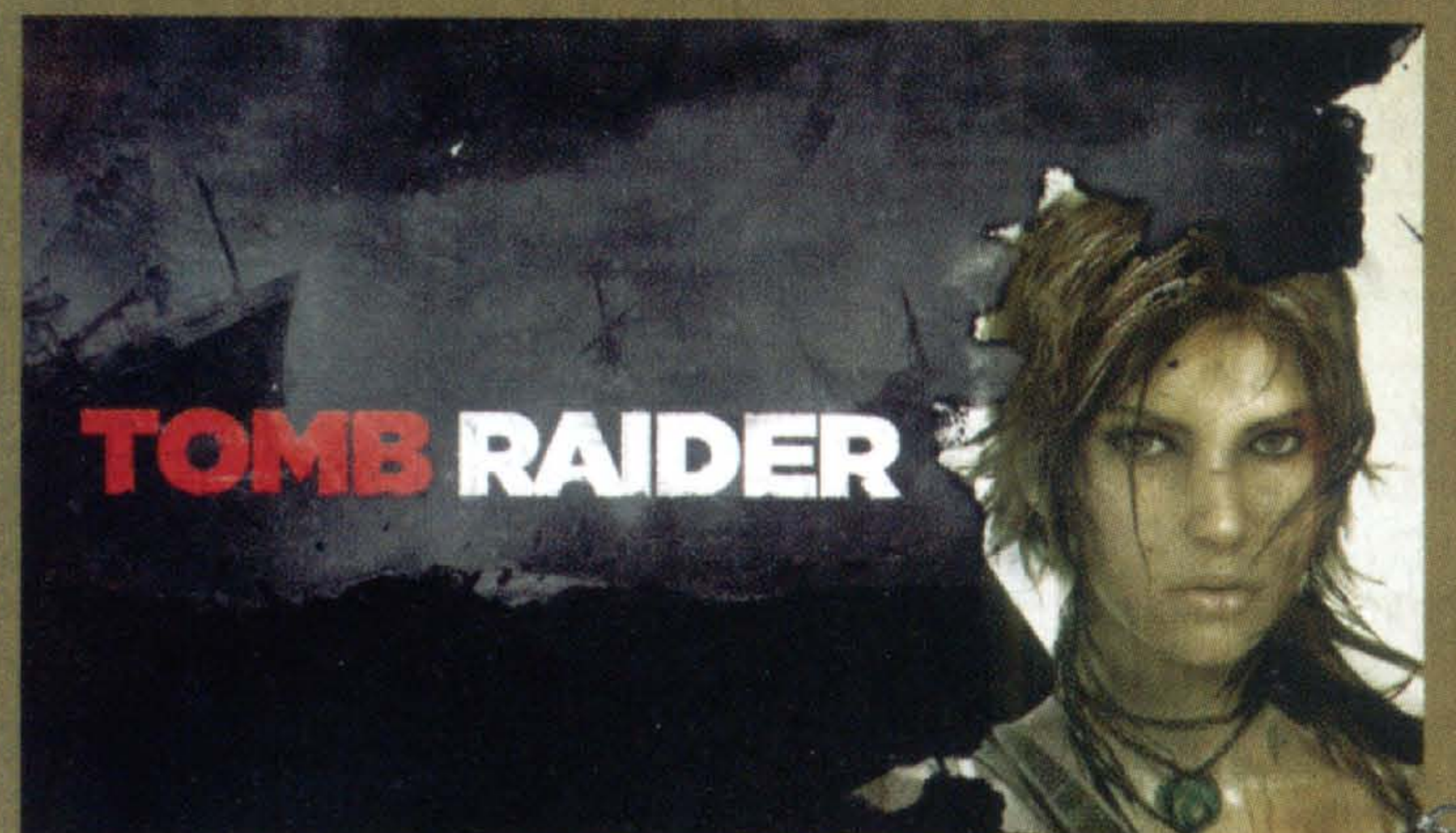


Tomb Raider

Все еще до E3 успели обсудить новую внешность легендарной Крофт, а после – игровые ролики, ставшие одними из самых запоминающихся на конференции.

Характерной для серии акробатики показано не было, но расхитительница гробниц, как всегда, непобедима и отважна. Только теперь у нее есть эмоции, и она стала похожа на живого человека, а во время боев по-настоящему веришь в опасность. Тут дело не в скриптовых моментах с QTE, а в очень грамотной режиссуре и атмосфере наподобие фильма «Спуск».

Замечательную картинку дополняют хорошие звуковые эффекты, а голос Лариске подобрали и вовсе идеальный, и если в нашей локализации игра выйдет с полным переводом, то за некачественную озвучку должна грозить криминальная ответственность.



Цифры

230

компаний участвовали в конференции

46800

человек посетило выставку

151

игра показана

16 км

общая длина всех удлинительных проводов

10000000

человек смотрели онлайн-трансляции



Занятное о E3

1. EA отказали Бобби Котику в просьбе поиграть в Battlefield 3
2. Конкурс booth babes выиграла представительница Atari
3. Battlefield 3 – единственный мультиплатформенный проект, демонстрировавшийся на ПК, а не консолях
4. Valve на выставке не появились
5. После конференции Nintendo у компании произошел обвал акций
6. Бобби Котик не рассматривает BF3 как конкурента MW3 до тех пор, пока не увидит его на консолях
7. Rockstar традиционно проигнорировали выставку
8. Для самых серьезных представителей гейминдустрии был установлен батут-вольер с моделями
9. Журнал GamePro назвал World Of Tanks лучшей игрой E3
10. E3 2012 пройдет в Лос Анджелесе с 5 по 7 июня

Far Cry 3

Неотполированные алмазы, за которыми приходилось лазить неведомо куда в Far Cry 2, идеально описывали геймплей этой игры. Внимательно выслушав все высказанные комьюнити «бе», Ubisoft вернулись к корням серии и отправили игрока на остров. Там его ждут сотни головорезов, обезумевших от отсутствия интернета, и готовых убить, если на них не так помотришь или подышишь в их сторону.

Геймплейная составляющая изменилась, при этом оставив лучшие элементы предшественницы. Нас ждет огромный открытый мир, много видов оружия, продвинутая интерактивность с NPC, харизматичные негодяи и, разумеется, потрясающая графика.



Metro 2033: Last Light

Зачастую сделать достойный сиквел к проекту, получившему огромное количество положительных и хвалебных отзывов, очень трудно. Но увидев стильный трейлер под отличный саундтрек от Portishead, хочется думать, что продолжение приключений Артема не запортят.

Информации от 4A и THQ не сильно прибавилось, показано было недостаточно, чтобы делать какие-то конкретные выводы относительно геймплея. Нам обещают не растерять атмосферу, в игровой процесс внести RPG элементы, а врагам – добавить мозгов. К тому же, было весьма интересно увидеть геймплей Last Light на презентации Wii U. Неужели будет порт?

Assassin's Creed Revelations

Эцио встречает своих поклонников в поразительном вступительном ролике. Он заметно постарел, и его мучают галлюцинации про арабов в белых одеждах.

В Ubisoft считают, что в 50 жизнь только начинается, и то, как Эцио лихо прыгает по крышам и убивает врагов пачками – прямое тому доказательство.

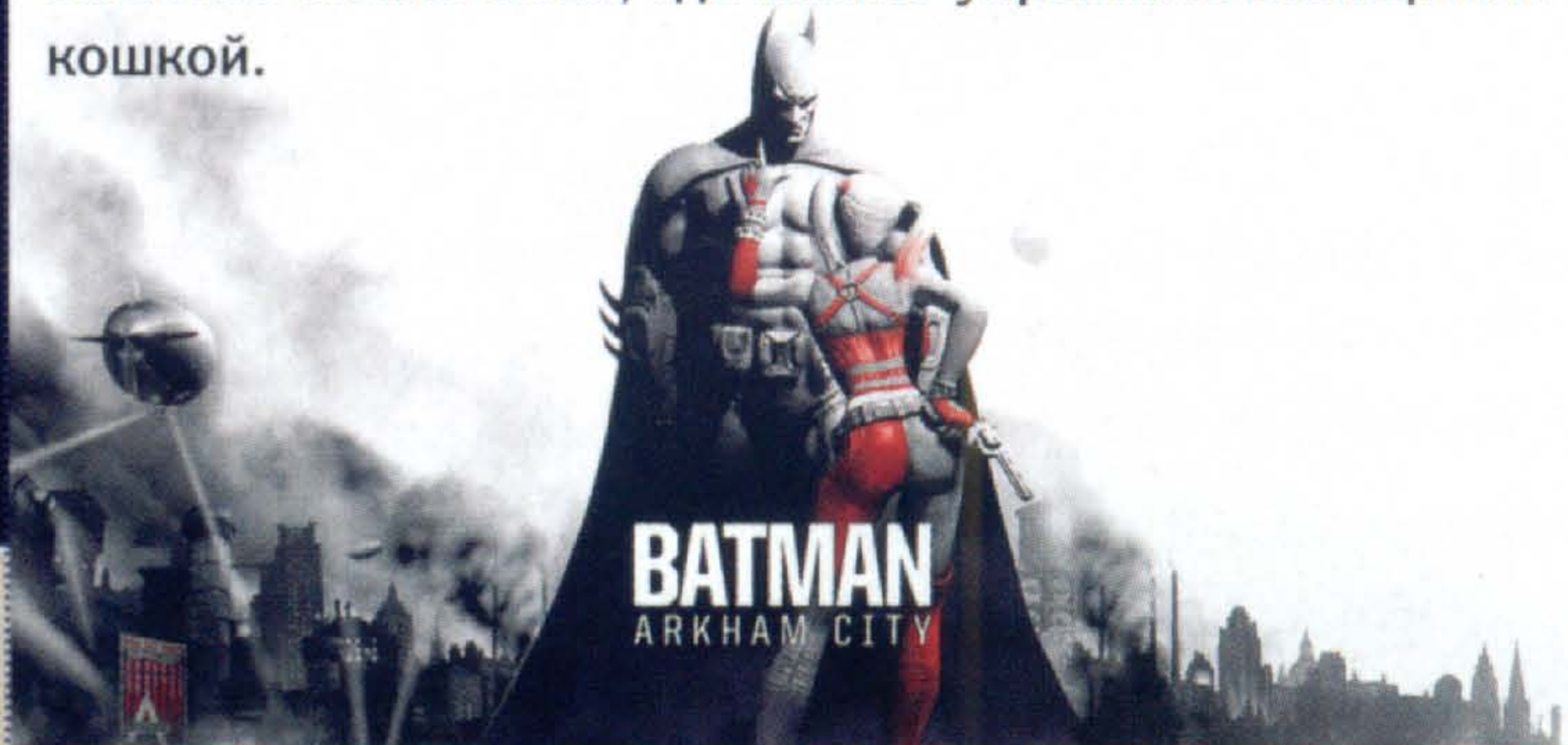
Судя по массовым дракам со стражниками, шумом и уничтожению целой флотилии с помощью огнемёта, итальянец решил не размениваться на тихие скрытные убийства, со скрупулезным изучением маршрута, а перейти на эффектный экшн. Понравится это не всем, но для Ubisoft серия AC стала еще одним выменем, из которого можно ведрами доить прибыль.



Batman: Arkham City

Информации по игре было и раньше достаточно, а на презентации демонстрировали тот самый открытый мир, о котором было так много сказано. Разработчики добавили маленькую ремарку: «Ну мир у нас, может, не самый большой, но зато очень детальный». Так или нет, но стили и атмосферы бандитской части Готэма не занимать, а помогает в этом хорошая графика.

Судя по видео, у Темного Рыцаря работы будет хоть отбавляй. Ведь кроме Двуликого, Джокера и остальных чокнутых, он может очень акробатично навешать в каком-нибудь темном переулке парочке рандомных гопников. А чтобы геймплей не превратился в рутинную борьбу с респауном на пути между заданиями, игру разбавляют сегментами, где можно управлять Женщиной-кошкой.

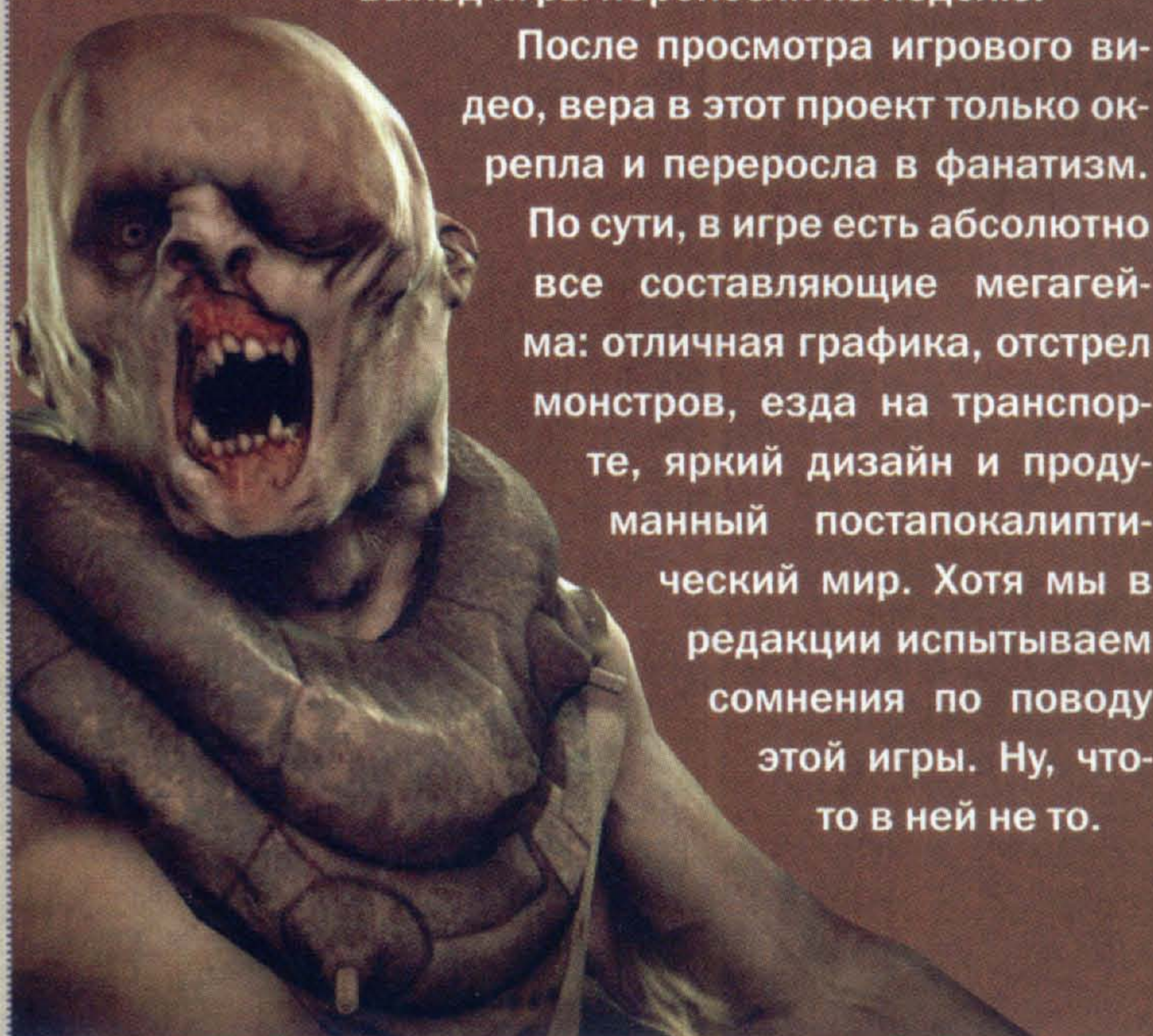


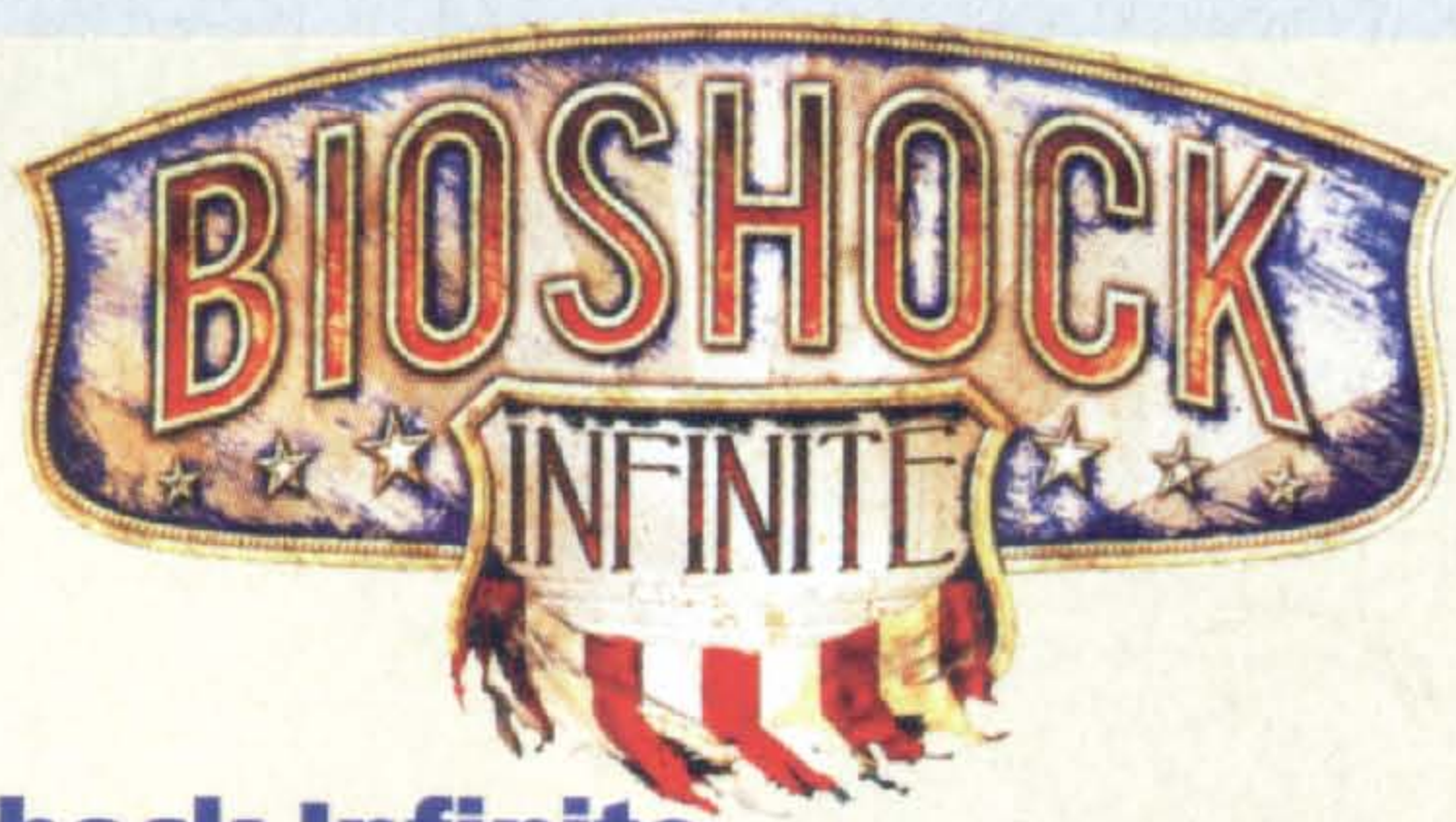
Rage

Id Software в очередной раз доказали, что они мастера своего дела, а их проекты запоминаются надолго. Кто еще мог взять давно не новый постъядерный сеттинг в лучших традициях Безумного Макса, налетом комикса Dead Run и довести его до совершенства? Наверное, именно из-за перфекционизма мастеров шутеров выход игры перенесли на неделю.

После просмотра игрового видео, вера в этот проект только окрепла и переросла в фанатизм.

По сути, в игре есть абсолютно все составляющие мегагейма: отличная графика, отстрел монстров, езда на транспорте, яркий дизайн и продуманный постапокалиптический мир. Хотя мы в редакции испытываем сомнения по поводу этой игры. Ну, что-то в ней не то.





BioShock Infinite

Удивительно, как дизайнерам из Irrational Games удается создавать такие поразительные, ни на что не похожие миры для серии Bioshock. Показанные трейлеры и графика в игре просто завораживают своей красотой и оригинальностью. В сюжете речь пойдет о детективных поисках таинственной девушки, обладающей сверхсилой, в летающем городе Колумбия, который заменил Восторг из предыдущих частей. Однозначно, это – игра, которую не стоит пропускать.

Prey 2

Bethesda продолжает эксперименты с сетевыми шутерами. После киношных тизеров на суд публики наконец-то был вынесен геймплей Prey 2. Происходящее на экране выглядит очень ярко и контрастно, по стилю напоминает помесь вселенной Blade Runner, Марса из «Вспомнить все» и локаций с ночными клубами из ME2.

Как шутер проект смотрится немного сумбурно и метушливо, но в целом вполне бодро: тут тебе и укрытия, и перемещения в двух плоскостях, и даже возможность использовать неудачливого прохожего в качестве живого щита. Будем надеяться, что спешить с проектом, как с Brink, не будут и в итоге сделают качественный FPS с фантастическим сеттингом.

PREY 2

Twisted Metal

Печально, но многие из молодого поколения геймеров знать не знают об этой легендарной игре и не поймут радости игроков постарше. Но то, что было показано на E3, если не заставит поинтересоваться историей проекта, то хотя бы обратит внимание на себя в этом тысячелетии. Новый ТМ возвращает к жизни забытый, но заслуживающий внимания жанр car combat, при этом делая его масштабней, эпичней и веселее при помощи фракций, разрушаемых элементов и огромных карт.

TWISTED METAL



Darksiders 2

Вместо Войны, закованного в броню всадника апокалипсиса, главным героем будет его мрачный братец с голым торсом – Смерть. Действие пойдет параллельно событиям первой части, и тут будет что-то страшнее какого-то там конца света.

Кроме нового всадника в игре усовершенствуют инвентарь и систему навыков, добавив туда RPG элементы. Обещают больше разновидностей монстров и лошадку под стать герою. Не думаю, что это в полной мере убережет осадок разочарования после отказа от идеи с кооперативным слешером на четверых игроков.



Uncharted 3: Drake's Deception

По словам лид-дизайнера Naughty Dog Ричарда Леманчарда, прохождение сингла по времени не уступит Uncharted 2. Также на уровне, а местами даже лучше, осталась и графика. Этому способствуют инновационные решения для визуализации эффектов, особенно хвалялись разработчики эффектами, связанными с водой.

Если ты поклонник серии об исследователе, обрати внимание, что на видео у Елены, напарницы Натана, на пальце кольцо. Домыслов и сплетен по этому поводу уже хватает. Как бы там ни было – это все неспроста, а все ответы ты найдешь в сюжете долгожданного PS3-эксклюзива, который называют одной из главных причин для покупки консоли в 2011 году.

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION



Driver: San Francisco

В игре отказались от беготни по улицам города. Отныне, или лучше сказать вновь, перемещаться можно только в транспорте. Джон Таннер с помощью функции «shift» умеет «телепортироваться» из одного авто в следующее, а транспорта будет очень много – 120 лицензированных машин, которые можно разбить. Не обошлось в игре и без мультиплеерных режимов, которых аж 9 штук. На презентации показан стильный трейлер о безопасной езде в Сан-Франциско. Графика восторженных вздохов не вызывает, но смотрится вполне прилично. По геймплею нас ждут гонки на часто меняющихся авто и лихая стрельба из водительского окна.



A LONG TIME ЭГО

DUKE NUKEM FOREVER

Жанр:
FPS

Разработчики:

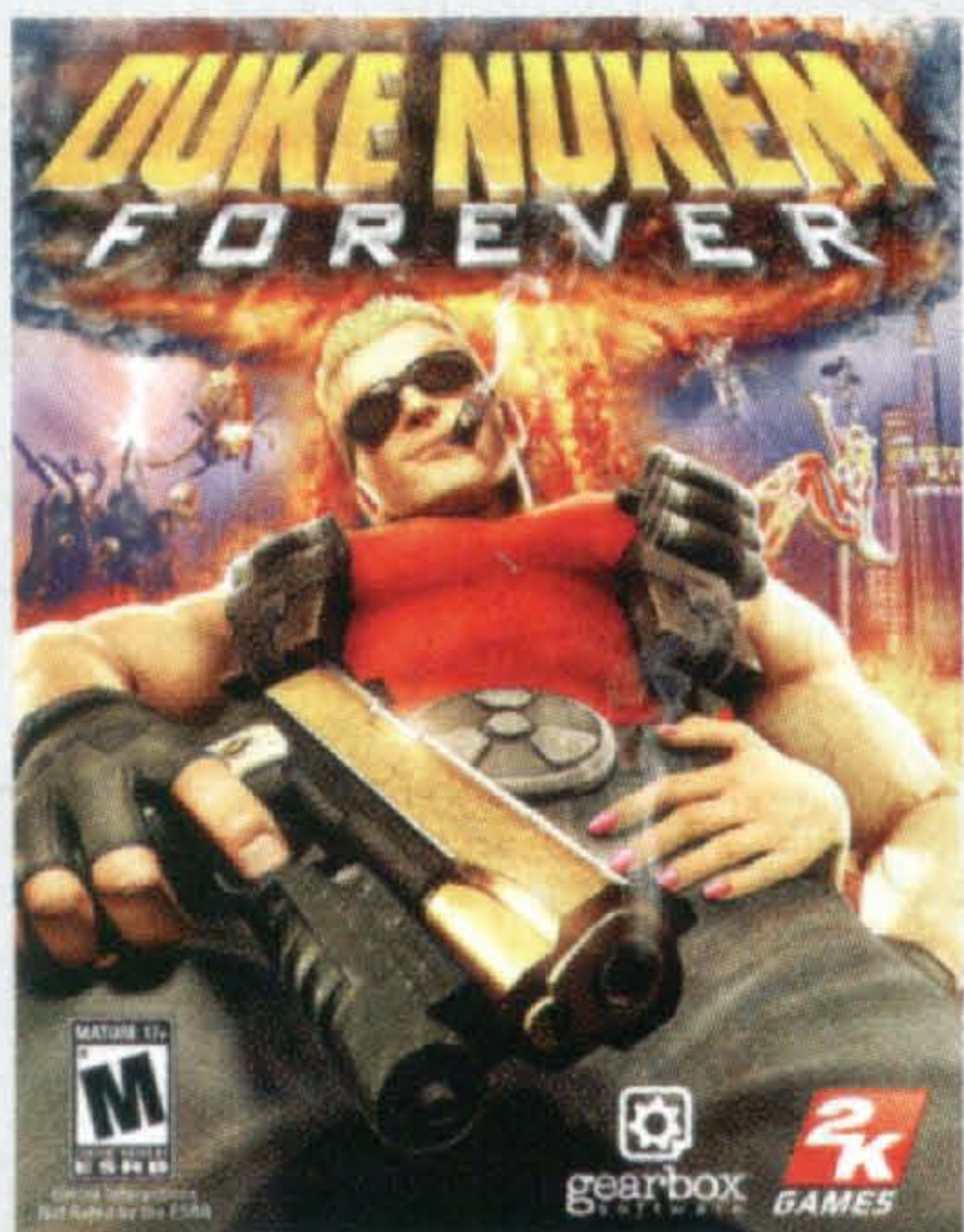
3D Realms, Triptych Games,
Gearbox Software, Piranha
Games

Издатель:

2K Games

Системные требования:

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



PC | X360 | PS3

Трудно подобрать правильные слова для начала статьи про игру, которую ждали так долго, что мало кто сохранил веру в нее. Мы верили. И как люди верующие, боимся осквернить не теми буквами описание своих эмоций от встречи с долгожданным мессией. Хотя мессия пришел на встречу с нами слегка поддатый, в рваных вонючих носках и вообще не сильно похож на спасителя. Тем не менее, куда важнее является другой факт: Duke Nukem Forever вышел. Hail to the King!

Fail to the King

Мнения о пройденной игре напрямую зависят от того, что именно тот или иной геймер от нее ожидает. Но когда ожидание растягивается на 14 лет, каждый начинает видеть проект по-своему. Одним подавай мясистый олдскул с толпами противников и гигантским арсеналом в кармане протагониста, другим – модернизированную версию классического персонажа, а третьим уже и вовсе пофиг. Вне зависимости от ожиданий, практически каждый геймер может с уверенностью сказать, что от Duke Nukem Forever он ждал другого и большего.

Слава великой ноге – никто не стал превращать старого доброго мясного Дюка в тактический шутер с элементами RPG. Олдскул прет с экрана монитора во всем – его подчеркивают стиль, несколько простоватая графика, ржачные ужимки зеркального отражения главгера при прыжках.

Но все равно чувствуется, что Дюк отстал от жизни. Истина в том, что 3D Realms всегда старались адаптировать серию под современные тренды: первая и вторая часть подражали 2D сайдскроллерам той эпохи, в то время как третья шагнула в новое измерение, следуя успеху Doom. В 2007-м Duke Nukem Forever взял новый курс, подстраиваясь под новую струю, порожденную и до сих пор соблюдаемую современными шутерами. Отсюда пришла регенерация хитпоинтов и глупое ограничение ко-

личества стволов в инвентаре до двух штук. Жаль, что Bulletstorm не вышел годом-другим раньше: возможно, он сумел бы вновь повернуть русло Герцога в сторону олдскула.

Полное свинство

Геймплей представляет собой ядерную смесь из зрелищных моментов CoD, затягивающего платформинга экспаншенов Half-Life (Blue Shift и Opposing Force – тоже, кстати, пера Gearbox) и дерзких проявлений характера Дюка. Он ругается и стебется; окружающий мир под стать: фарс на грани фолла, а все происходящее – мощный плевок всем штампам и пафосности, которую мир индустрии развлечений собирал последнюю дюжину лет. Количеству пасхальных яиц позавидует любая птицефабрика: тут тебе вспомнили и Вархаммер, и пнули Halo, и не забыли Кристиана Бэйла, да и синему в целом тоже, упомянув «От заката до рассвета», «Начало» и «Крик». На экивоки и приколы ты не то, что натыкаешься – просто идешь по ним. Увы, но харизматичный главный герой, ругань, товарняк стеба и даже святая святых – женские прелести – не делают из игры хороший шутер. А вот со стрельбой у Дюка серьезные проблемы. Дробовик в его руках как в старые добрые времена поет зауспокойную гулками рыками, но вот все остальное оружие отдает тухлятиной. Стрельба по инопланетным свиньям и другим космическим



чудовищам не то чтобы плохо – она плохо цепляет. Ты не радуешься каждой выпущенной пуле, лазерному лучу или ракете – ты просто жмешь на кнопку, врага красиво колбасит, Дюк говорит очередную колкость, и ты идешь дальше. Но без счастливого, немного имбицильного выражения лица человека, который наконец-то поцеловал понравившуюся девочку или дождался отличного шутера.

Те, кто ждали от DNF напалмовых ураганов в мясной степи, тоже не сильно обрадуются: да, кровища и брутальщина благоухают по полной, но игровой процесс часто стопорится по различным причинам, лишая нас возможности описать игру как «зубодробительно адреналиновую» и «динамичную до закипания мозгов». В целом же арсенал хоть и скудноват, но стволы вроде замораживающего луча (почувствуй себя Саб Зиро!), уменьшающей пушки (давить врагов как тараканов – одно удовольствие) и просто адской антикварной ракетницы «Разрушитель» усердно ласкают нервы удовольствия. В качестве приправы для гурманов выступают всякие «штучки» Дюка, делающие перестрелки более разнообразными и веселыми. Хочешь быть устойчивей к урону – выпей пива; раздавать в рукопашном – закинься колесами; отвлечь инопланетян – вызывай голограмму самого себя. Также приятно удивили бросабельные бомбы и настенные мины, которые более целесообразно клеить на рожи неземных захватчиков.

Ядерная энергетика

Вообще, игровой процесс невероятно богат и разнообразен, чего в современных шутерах уже не встретишь. Тут все интерактивно, как и в старом Дюке – можно подбирать разные вещи, кушать, бухать, кидаться крысами и какашками, справлять



Мнение Khaj-Tosin'a

Как главный редакционный сноб и зануда, хочу сказать следующее: Duke Nukem Forever – крайне посредственная игра. Ждали – не ждали, меняли девелоперов – не меняли – это не оправдание для конечного результата. Выйди игра на годика три раньше – цены бы ей не было. А так, мы уже видели Bulletstorm, в котором убийства куда более веселые, быстрые и красочные. В DNF есть замечательные геймплейные моменты, тонны черного юмора и стеба, а ближе к концу проект становится куда бодрее, и пострелушки приносят ощутимую порцию гормонов радости. Но как минимум половину процесса никакого удовольствия не получаешь – бракованная елочная игрушка не радует, стрельба не тешит чувств маньяков, а то и вовсе порою докучает скукой. Создается впечатление, что перед тобой питекантроп, который влез в ледник, и пролежал замороженный до наших времен, пока добрые ученые не извлекли его и не попытались адаптировать в современном благопристойном социуме. Попытка не очень удалась – пока бомонд жрет устриц и говорит о Моцарте, питекантроп разбирает дубиной айфон и пытается заняться срамным делом со шкурой медведя на полу. В Duke Nukem Forever однозначно стоит пройти каждому поклоннику шутеров, который считает себя ценителем компьютерных игр и их истории. Но приготовься к страшному: скорее всего, эта игра тебя не обрадует. Или, что хуже, не зацепит.

Ждем сиквел – теперь у Gearbox развязаны руки и нет отягощающего наследия. Так что, уверен, они сделают конфетку и раскроют весь ядерный потенциал серии.



Мнение Butcher'a

Честно говоря, объективно оценить эту игру практически невозможно. Как игроки, так и критики в замешательстве из-за многочисленных неоднозначных аспектов геймплея. Но, независимо от того, на чьей стороне ты находишься, нужно отдать Gearbox должное. Рэнди Питчфорд взял на себя очень тяжелую ношу: закончить начатое много лет назад дело, результат которого понравится далеко не всем. И те, кому он не понравится, будут винить в этом Gearbox, хотя без риска, на который пошла эта компания, Duke Nukem Forever мог бы оправдать свое название, навсегда оставаясь в наших сердцах красивой легендой и парочкой роликов на YouTube из раннего альфа-билда. Спасибо, Gearbox. Спасибо, Рэнди.



Нюканец-то

Duke Nukem Forever – не первый незавершенный проект 3D Realms, который пришлось доводить до ума другой студии. Подобная история произошла в 1997 с неизвестным шутером Blood, разработка которого на поздних этапах перешла в руки Monolith. Тогда, правда, это не было большой трагедией. Хотя бы потому, что игру не ждали дюжину лет.

нужду, рисовать на специальных досках и вообще весело проводить время помимо масштабных членовредительств. Причем многие из этих действий повышают твое эго, заменяющее в игре шкалу здоровья. Геймплей постоянно меняется: то ты едешь на монструозном автомобиле, то бегаешь по городку в стиле вестерн, то стреляешь из пулемета с борта летательного аппарата, то уменьшенный бегаешь по полкам, а то и вовсе приходится поднырнуть. И хоть это все смотрится замечательно, тебя все равно не оставляет ощущение, что что-то здесь не так. К тому же, очень много сегментов, искусственно растягивающих время игрового процесса. Некоторые из них действительно веселые, вроде заезда на маленькой машинке, но некоторые – совершенно непростительное фу, от которого страдает и шутерная составляющая. И, что обидно, секретные места, одна из главных особенностей игр седой старины, отсутствуют напрочь – побочный эффект линейности уровней.

Никогда не говори «Навсегда»

Если откровенно, наше впечатление от DNF несколько раз менялось по ходу прохождения. Игра встретила нас традиционным мясом, сиськами, злыми шутками и зашкаливающим количеством сексуального подтекста. Потом, спустя полчаса-час, слегка консолидированный игровой процесс с регенерирующим здоровьем, ограничением на ношение всего двух стволов и постоянными моментами «жми как псих на пробел, чтоб открыть дверь» уверили нас, что оценку выше 5 баллов мы игре не поставим.

На поздних этапах дизайн локаций, паззлов и геймплея почти внезапно меняется в лучшую сторону. Поклонники ранних проектов Gearbox сразу



замечают знакомый почерк разработчиков, которые пусть и не совсем довели игру до ума, но, по крайней мере, не дали ей упасть лицом в грязь. Обидно, но некоторые точно не дотянут до самых приятных моментов, всхрипнув на клавиатуре где-нибудь на начальных локациях.

Дюктатура

Придираться к графике игры, так долго находившейся в разработке, как минимум глупо. К тому же, ее никак не назовешь некрасивой – она просто отстала от современных стандартов лет на пять. И это выглядит вовсе не так плохо, как звучит, – визуализация DNF напоминает первое поколение шутеров на Unreal Engine 3 (не считая сногшибательной красоты творений Epic Games). Тогда разработчики не совсем могли понять, что это за движок и с чем его едят, в результате чего на модели лепили как можно больше бампмеппинга, и в результате все блестело как лысина Вина Дизеля под вазелином на новогодней елке. При описании картинки Duke Nukem Forever стоит отметить весьма неплохие текстуры, качество которых порой трудно оценить из-за переизбытка вышеупомянутого bump mapping и совершенно неуместной глубины резкости. Но если фразу «графика в играх – не главное!» ты произносишь с нескрываемой гордостью, для тебя DNF будет красивой игрой. Здесь есть инопланетяне, они уродливы, их уродливость хорошо проработана, и от этого убивать их еще приятней. В общем, непривередливые увидят в новом Дюке и современную красоту, и старую простоту, столь нелюбимую поколением подпольных пешеходов, воспитанных на Crysis.

К счастью для игры, хорошая озвучка никогда не устареет, а «голос» Нюкема – Джон Сент-Джон –

Мнение Fox'a

Вот, бывает, играешь в какой-нибудь очередной кусок программного кода. И все бы хорошо, но одно подтачивает – то в одном, то в другом месте представляется физиономия девелопера, смущенно потупившего взгляд и говорящего: «Извини, брат-геймер, хотел я впихнуть сюда гэг/расчлененку/взрослый юмор, но понимаешь – рейтинги, цензура, политкорректность...» Вдыхаешь и играешь дальше с червоточинной мысли. В Duke Nukem Forever с первых кадров в меня стали гигантскими половниками запихивать такой сочный, наваристый громовой борщ, что местами аж дыхание перехватило.

Все началось даже не со вступительного ролика, а просто с подачи логотипов разработчиков. Под бодрый рок кумир поколений по имени Дюк Взорви-их-ядерной-бомбой мечет на казиношный стол кубы, которые, скача и перекачиваясь по столу, демонстрировали на своих гранях логотипы компаний, ответственных за последующие 8 часов моей жизни. А потом я, собственно, и выпал из жизни родной планеты на те самые 8 часов.



Мах Раган, главный редактор журнала «Шпиль!» 2003-2007

Почему мне не понравился Duke Nukem Forever? Ну, как объяснить... Скажем, представь себе молоденькую девушку, мечту твоей юности, которая пообещала выйти за тебя замуж и устроить бурную первую брачную ночь. Ты ждешь год, а она то платье покупает, то прическу делает, то потом, еще через год, решает перешить платье и устроить свадьбу в другом ресторане. А потом, еще через пару лет, перекрашивается, и приходится и заново шить платье, и менять ресторан и вообще концепцию свадьбы. В общем, к тому моменту, как она говорит: «Я готова! Возьми меня, мой милый друг!», ты понимаешь, что мечта твоей юности уже не в твоём вкусе, и это не молоденькая девушка, а безнадежно старая дева.

Для меня у некоторых явлений в жизни есть некий «срок годности», и игрушки – одна из таких вещей. Нельзя ждать трамвая 14 лет. Большинство сегодняшних покупателей Duke Nukem Forever родилось, наверное, после начала его разработки, и уже по уши в других играх, других мирах. DNF, конечно, следовало выпустить, чтоб поставить точку. Но это, как мне кажется, скорее, египетская пирамида, которую решили закончить строить в XXI веке, нежели «новинка мира игр».

X-Hunter, волосатый журналист

Игра, отчасти, олицетворяет стилистическую концепцию данного журнала. Хотя, все-таки, игра шибзанутей. Сортирный, матерный юмор как никогда радует анти-интеллигентов, привносит капельку счастья и доброты в наши серые учебные/рабочие будни. Дюк научит использовать пафос и самолюбие для спасения целой планеты от космических ублюдков. Бухайте! Жрите стероиды! Убивайте пришельцев!

И да, ловить и топтать крыс – таки очень весело.

BoVVeR, няшный журналист

Столько ожидания и... И что же получила игровая общественность? Несколько поколений ждали, надеялись и верили в то, что новый Дюк будет отличной игрой, но все далеко не так гладко, как хотелось бы. Тащить весь проект на харизме главного героя, конечно, круто, но только если это что-то действительно новое и выдающееся, цепляющее атмосферой. Жаль, но таковым Duke Nukem Forever назвать трудно. Фанаты уж точно не ждали тех же шуток и приколов, только в новой обертке. За столько лет даже вино в тетрапаках становится хуже, не говоря о подобных проектах. Тот же недавно вышедший Bulletstorm имеет полное право смотреть на Дюка, как на сам знаешь что, и это не есть хорошо. Много можно оправдать долгой разработкой, сменой студий и прочим... Но все равно это фейл. Такой серьезный и громкий фейл.

Guta, журналист-самка

Duke Nukem Forever был первым номером в моем списке «разочарований года» и, к сожалению, так им и остался. Кроме легендарного героя, вызывающего ностальгические улыбки или же просто дающему повод блеснуть знанием истории шутеров среди геймеров, в игре по сути нет ничего хорошего. Зато есть скучный геймплей, устаревшая графика, отсутствие сюжета и слабые задачки в стиле приключений Гордона Фримена. Даже шутики, в начале вызывающие смешки, в итоге приедаются и кажутся до ужаса абсурдными и вульгарными. Конечно, все ждали от Дюка чего-то сверхъестественного, но мысль о том, что после 14 лет разработки мы получили такой Duke Nukem Forever, огорчает.



за 12 лет ни разу не охрип, поэтому наш король все так же отжигает глубоким тоном под качающий хеви метал, который, к сожалению, играет реже, чем хотелось бы. Придраться можно разве что к постоянному оргазмированию Дюка во время бега и прыжков (что подтверждается кряхтением, которое начинает бесить ровно через две секунды). В русской локализации Дюка озвучивает Алексей Колган – голос зеленокожего Шрека и Пророка из первой части Crysis. И хотя к самому переводу претензий почти нет (мат на мате и матом погоняет – все как положено), голос Алексея Дюку ну никак не идет. И все бы ничего, да только выбор языка в игре отсутствует, что для Steamworks-тайтла, мягко говоря, возмутительно.

Возвращение королей

После обещанных разработчиками 16-18 часов геймплея, неспешно пройденный за ночь сингл оставил после себя лишь вопрос «и это все?». Мультиплеер больших надежд не внушал – работу над ним поручили Piranha Games, которые также занимались портированием игры на консоли, а в прошлом запятнали несуществующую репутацию игрой Die Hard: Nakatomi Plaza.

К нашему удивлению, сетевые режимы оказались куда более олдскульными, чем кампания. Если одиночная игра то тут, то там подергивает струны ностальгии, то один онлайн-матч DNF откуда-то достает ностальгическую балалайку и начинает наяривать на ней веселые мелодии. Если ты застрял в эре современных шутеров с их перками, классами и киллстриками, готовься принять в свои объятия старые добрые ракет джампы, разбросанное по уровням оружие и много, много секретов. Последние на-

граждают игрока мощным стволом или айтемом, но заставляют пойти на определенный риск в попытке его добыть. Например, для получения самонаводящихся ракет на одном из уровней необходимо уменьшиться до крохотных размеров и пролезть в иначе недоступную шахту лифта, что опасно, ведь на тебя попросту могут наступить.

Главным недостатком онлайн является отсутствие выделенных серверов: все матчи хостятся на машине одного из игроков, что чревато постоянными лагами и дисконнектами. Зато хост может добавлять определенные правила (подобно мутаторам из Unreal Tournament), которые способны полностью изменить геймплей – чаще всего, в лучшую сторону. В сочетании с бешеной динамикой, смешными комментариями, римейками старых карт, сменным гардеробом и наличием отсутствующего в сингле джетпака мы получаем уйму веселья, которое в одном из четырех режимов сможет оценить лишь поколение геймеров, выросшее на Quake 3. Помимо стандартных Dukematch и Team Dukematch, доступен режим King of the Hill, где нужно контролировать случайно выбранные точки на карте, и Capture the Babe – тот же Capture the Flag, только на свою базу вместо флага нужно притащить вражескую девицу, периодически шлепая ее по попке, чтобы не мешала.

Найти активную игру бывает нелегко, но мы надеемся, что с обещанным приходом выделенных серверов комьюнити обратит свой взор на мультиплеер, оказавшийся для нас приятным и весьма неожиданным сюрпризом.

Butcher, Fox и KhaJ-Tosin

Вердикт

Duke Nukem Forever – ни в коем случае не результат 12-ти лет разработки. Это результат концепции, которую обдумывали, меняли, забрасывали и начинали заново настолько часто, что от первоначального образца не осталось практически ничего. Каждая из пройденных проектом стадий – от геймплейного ролика в 1997-м до тизера 10 лет спустя – вполне могла быть отдельной частью серии Duke Nukem, кардинально отличающейся от игры, которую мы видим сегодня.

Это веселый глуповатый шутер, главный недостаток которого – неуместная попытка толкнуть игрокам современный и слегка поднадоевший FPS-геймплей в шкурке старой выделки, чего так сильно жаждет выросшее и обросшее седыми бородами поколение геймеров 90-х. Но если пытаться утолить эту жажду Дюком, то во рту останется не самое приятное послевкусие, а наутро будет болеть голова. Так что: твой ход, Серьезный Сэм.



КУЛЬТ ДВУЛИЧНОСТИ

Пожалуй, лучшим изобретением человечества (помимо ликера Baitoni и липучек от мух) являются игры, где не обделенный суперспособностями герой бегаёт по городу и раздает всем страшно запредельные подзатыльники. Prototype, Just Cause, inFAMOUS – ярчайшие тому подтверждения. К величайшей радости любителей лучшего изобретения человечества, inFAMOUS разжился сиквелом, в котором протагонист, терзаемый муками совести электромонтер-разрядник, с еще большим упоением дарит еще больший заряд позитива еще большему числу противников еще большим числом изуверских способов.

inFAMOUS 2

Жанр:
Action\Sandbox

Разработчик:
Sucker Punch

Издатель:
Sony Computer
Entertainment

PS3



Как было дело

Главный герой inFAMOUS – курьер Коул МакГрат, оказавшийся в эпицентре взрыва. Ему удалось выжить, и при этом Коул приобрел способность управлять электричеством – более того, электричество в первой части является единственным доступным оружием.



Похожее Prototype

Песнь льда и пламени

Сюжет сиквела переносит нас из окончательно поломанного Эмпайер-Сити на райские острова, где Коул зализывает раны после битвы с чудовищем, обладающим страшно оригинальным именем Чудовище. Блин, вот почему мы стараемся придумывать классные заголовки для наших материалов? Ведь можно было назвать эту статью «Статья» и опубликовать ее в журнале «Журнал!». Ладно, проехали. В общем, главный герой двигается по удивительно целостной, вмняемой и познавательной (если ты усмотрел тут иронию, то ее тут на самом деле нет) сюжетной линии к громкому финалу. Периодически он отвлекается на побочные квесты, свободное исследование территории, сбор рулезов и моральный выбор. По-прежнему, тебе решать: действовать как паинька, помогая обездоленным и обиженным, или с демоническим хохотом творить злостные гадости, выкашивая попавшее под руку гражданское население. Теперь, правда, поведение еще меньше влияет на сюжетные перипетии и в основном грозит журением\похвалой и разговорами о высоком с двумя спутниками, играющими роль таких себе дьяволов на плечах, – одна шепчет про добро и плюш, другая рассказывает, как замечательно намазывать все что движется толстым слоем по чернозему. Выбор моральной стези, как и прежде, влияет на дополнительные способности, только теперь они не только электрические, а еще и ледяные или огненные. Ценного по обе стороны нейтралитета порядочное количество, и порою выбрать что-то одно сложно – и превращать врагов в сосульки, и выкачивать из них жизнь в адском пламени одинаково весело. Так что личностные терзания со всеми вытекающими автоматом добавляют inFAMOUS 2 реиграбельности... впрочем, многие прошли бы его по второму кругу и без возможности качнуть умения противоположной модели поведения.

220

Sucker Punch не стали чинить не сломанное и решили не изобретать велосипед: по геймплею inFAMOUS 2 = inFAMOUS, помноженному на 3. То есть, все абсолютно то же, но масштабней, громче, сочнее, ярче и удобнее. Управляется все также немного проще – и паркур с кульбитами, прыжки по стенам,

заезды на проводах и суровейшее мочи-лово выполняются лишь парой кнопок, что огорчает только извращенцев и мазохистов.

Впрочем, легкость управления ни коим образом не значит, что во время игры ты будешь, позевывая, пить чаек, разгадывать кроссворд и играть на лютне. Боевка вроде бы и простенькая, но игру часто кидает из крайности в крайность – то ты вообще не потеешь, окуная монстров и людишек в потоки чистого электричества, то упорно мрешь надцать раз подряд в безуспешных попытках придумать, как одолеть насевшую на тебя толпу неприятелей. Ведь в отличие от Алекса Мерсера из Prototype, способного пережить направленный ядерный взрыв, не говоря уже о таких мелочах, как выпущенные в упор пяток ракет, Коул крайне болезненно реагирует на удары монстров, пули, да и вообще гибнет от единственного биг-бадабума в непосредственной близости от собственного организма. Парадокс, но порою огромные и живучие боссы проходятся легче, чем миссии из серии «уничтожь дюжину солдат», особенно если рваться в ближний бой в толпу автоматчиков. Впрочем, как только главный герой получает новую цацу – электрическую палку под названием «Разрядник», жизнь перешедших ему дорогу стремительно усложняется и еще быстрее сокращается.

Не влезай – убьет!

Коул все так же ловко лазает по стенам, парит над крышами и носится по проводам, а дизайн города максимально способствует полной свободе перемещения. Забеги стали еще более динамичными: теперь комбинации из головокружительных трюков получаются гораздо легче, выглядят круче, да и сам процесс не на шутку захватывает. Скорость происходящего безумия максимально приближается к третьей космической, а количеством электричества, которым главный герой кидается на протяжении всей игры, можно было бы обеспечить нашу планету на ближайшие пару-тройку веков.

Кто-то может назвать игровой процесс однообразным, но это преимущественно те, кому быстро приедается огромное количество щедро розданных звездюлин. Лично я от такой радости не особо устаю,

Алекс Мерсер против Коула: кто кого

	Алекс Мерсер	Коул
Не ноет по поводу новообретенных суперсил	-	+
Окучивает сразу двух цыпочек	-	+
Летает	+	+
Бегаёт по стенам домов	+	-
Любит совать пальцы в розетку	-	+
Может угнать вертолет в полете	+	-
Стильный и крутой	+	-
Не боится воды	+	-
Рубит врагов в мелкую крошку выращенными из рук когтями и мечем	+	-
Подзаряжает мобильник собой	-	+
Не парится о какой-то там морали	+	-





а те, кто обожают бегать по открытому городу и творить там форменное безумие, хаос и

дестрой, вообще признаются Sucker Punch в любви. Возможностей для безобразниченья тут навалом, а сочетание паркура, экшна и перестрелок стремительно приближается к идеалу. Да, задания в большинстве своем не обдают бризом свежести и оригинальности – все сводится к догони и наваляй\приди и наваляй\найди и наваляй. Принцип сору-paste работает на всю катушку, но это редко сопровождается негативными эмоциями. Зато можно заняться кучей случайных уникальных вещей – от спасения заложников и игры на барабанах на улице, до более глобальных миссий вроде отстрела города из большой пушки или, наоборот, попытки помешать этому.

Тока не это

Главный герой потерял часть своих электрических умений, которыми обладал в первой части. Так что много чего предстоит заново открыть в процессе прохождения наряду с всякими другими новыми мощными штуками, а-ля растущие из-под земли ледяные скалы, сковывающие врагов (привет, Prototype!), торнадо и так далее. Хотя ряд дополнительных бонусов не сильно полезен, за исключением штук вроде возможности наносить меньше увечий мирным жителям во время заварушек, или наоборот – получения опыта за их убийства. Разнообразие в способностях тоже расцвело: их не только много, но некоторые еще и обзавелись альтернативой. Например, жать медленно, но сильно, или быстро, но слабо.

Новые приемчики открываются по мере прохождения сюжета, за полученный опыт и при выполнении различных мини-заданий вроде раздачи серии хедшотов.

Количество, разнообразие и качество тех, против кого применяется все это смертоубийственное благолепие, также возросло: помимо обычных солдат и всяких там чудищ, мешать Коулу жить будут пытаться и вертолеты, и монстры размером с дом. Вся эта братия получает по сусалам под очень мощные барабанные перестуки, вплетающиеся в процесс как нельзя органично.

Шокирующие виды

В плане графики inFAMOUS 2 есть чем гордиться, особенно учитывая, что это сендбокс. Местные

спецэффекты богаты, разнообразны и незабываемо красочны: все бабахает, вспыхивает, искрит и покрывается молниями, как положено при небольшом локальном апокалипсисе. Машины взрываются, куски домов отваливаются, а Коул при этом танцует свое смертельное танго из разных умопомрачительных приемов в лучших традициях Принца Персии. Врагов наш электрик расшвыривает как котят, сам при этом порхая вокруг них бешеной ласточкой. Кто там говорил, что ласточка предвещает дождь? Ласточка предвещает боль и смерть в потоках огромного количества вольт. Причем, на славу удалась не только анимация движений, но и лиц в диалогах – смотрится очень к месту, и кривляния героев не вызывают бурных припадков смеха.

Камера стала более удобной, хотя в порядке исключений порою выбирает не очень удачные ракурсы. А яростно яркий левел-дизайн серьезно контрастирует с постапокалиптической разрухой первой части, хотя там палитру трудно было назвать блеклой. В сиквеле же мы имеем суперкрасивые, разнообразные, ультрапроработанные, заваленные тоннами деталей локации острова Нью Маре, к которым просто устаешь подбирать ласкательно-облбызательные эпитеты – чего только стоят замечательные затопленные зоны.

Коулонизация

Игра разжилась богатым встроенным редактором, позволяющим создавать миссии и загружать работы других игроков, причем, позволено не только их опробовать, но и посмотреть, как они были сделаны. При этом юзерские задания отображаются на карте наряду с основными квестами – благо, удобный фильтр поможет убрать отображение того, чего тебе не нужно. Жаль только, нет фильтра для демонстрации исключительно поделок друзей.

В твоём распоряжении огромное количество различных инструментов и объектов, которые можно использовать, а также возможность менять их физику, ИИ, свойства и анимацию, что превращает эту игру в серьезного конкурента LittleBigPlanet 2. Можно создавать мини-игры от гоночек до аналогов Balance и даже конструировать сюжетные задания с небольшими заставками и моральными выборами.

роСТИСЛАВ [khAJ-toSIN] мальКО

Вердикт

У этого PS3-эксклюзива по большому счету есть только один серьезный недостаток: написание его названия. Нет, ну что это за детский сад? Проблемы с кодировкой, что ли? Почему не просто Infamous или InFamous на худой конец? Впрочем, наименование никак не мешает игре быть одной из самых забавных, красочных, бурных, диких и мощно бьющих по мозгам, как разряд из дефибриллятора.



ЧЕРНЫМ ПО БЕЛОМУ



Послевоенная Америка. Радость от победы Штатов (да, именно так, они и считают) во Второй мировой. Красивые фильмы в стиле нуар. Громкие преступления. Продажные копы. Огромные мегаполисы. Прокуренные маленькие бары. Ломанные ритмы джаза. Настоящие мужчины. Элегантные женщины. Лос-Анджелес. Город Ангелов. Город, погрязший в преступности, с которой тебе предстоит бороться.

journal-plaza.net

Вкусно

Создателям L.A. Noire не откажешь во вкусе – стиль проглядывается уже из самого названия игры, ведь «нуар» – это и цвет, и литературный жанр. Но в данном случае это, в первую очередь, стиль в американском кинонаправлении, который демонстрировал весь мрачный цинизм и упадническое настроение в послевоенном обществе США – в эти же годы происходят события игры. И все это не где-нибудь в богами забытой Оклахоме, а в столице кинематографа и сладкой жизни – Лос-Анджелесе. Кстати, сам Город Ангелов – это вообще отдельный и приятный разговор: над ним пришлось немало потрудиться, так как воссоздан он с такой достоверностью и тщательностью, что поначалу я презрела тяготы полицейской службы и полчаса ходила, пялясь на улочки, памятники, вывески и прохожих, разодетых, как в старых черно-белых фильмах бабушкиной молодости. К слову, в игре есть приятный бонус –

проходить ее можно как в обычном, так и в ч\б режиме, что добавляет еще одну ложку меда в бочку – ты удивишься – тоже меда. Мелочь, а приятно!

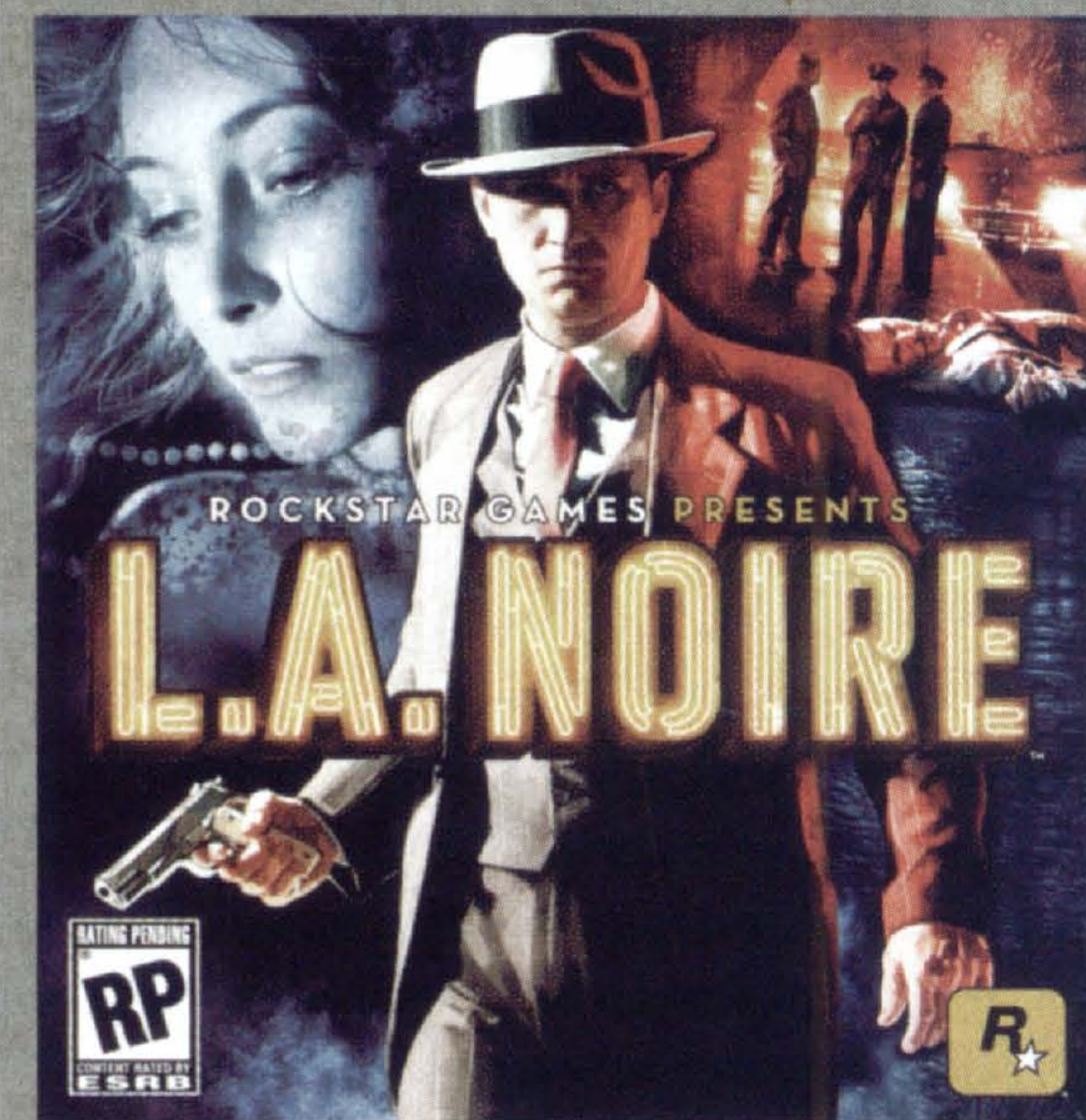
Кстати, отдельно среди всех достоинств этой игры для меня стоит звук: персонажи озвучены на 101 из 100 возможных баллов по шкале крутости Александры Дивиной – они бесподобно ругаются, как сапожники в восьмом поколении, и правдоподобно смеются или расстраиваются. Клаксоны автомобилей, топот ног, хруст челюстей или свист пуль мигом погружают в реальность происходящего, а шикарный джаз в салонах авто, барах и вестибюлях вообще выше всяких похвал.

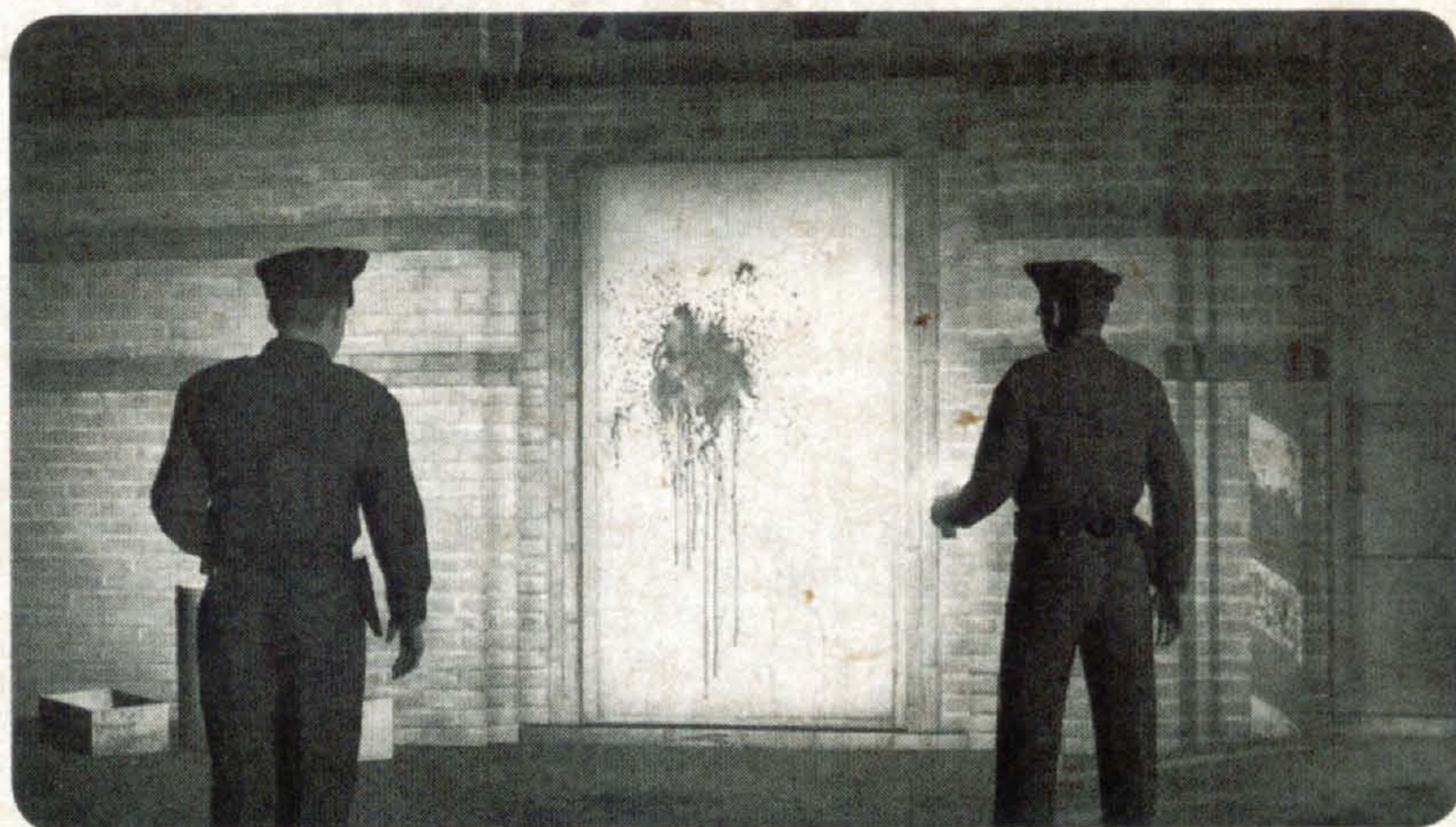
Pokerface

В L.A. Noire – как в жизни: начинать свой нелегкий труд в правоохранительных органах нашему герою Коулу Фэлпсу, лейтенанту-фронтовику, приходится в рядах патрульной службы (только мне

Жанр: Action-adventure
Разработчик: Team Bondi, Rockstar Games
Издатель: Rockstar Games

Платформы: PS3, Xbox 360





Хороший полицейский

Иногда, для разнообразия, даже зловредным создателям хочется побыть добрыми, и Rockstar Games – не исключение. Этот вывод напрашивается, когда сравниваешь персонажей в L.A. Noire и таких проектах компании, как Red Dead Redemption или Max Payne 3, где главные герои – как не экс-коп-циник-наркоман, так разбойник. На сей же раз, при взгляде на протагониста, становится ясно – этот из тех-самых-хороших-парней: он и в Окинаве воевал, демонстрируя азиатам япону-мать в звездочку с полосочкой, и кормится с налогов граждан, а не с грязных ручонки мафии. А когда наш служитель порядка ведет допрос, то даже синяков не остается. И не потому, что аккуратно бьет, а потому, что это не его методы. Так что, вопреки традициям Rockstar, в L.A. Noire не стоит надеяться, что ты сможешь безнаказанно намазать пешеходов на асфальт или невозбранно всадить обойму в того, чей анфас пришелся не по душе. Фэлпс так честен, что аж как-то неловко.



сразу вспомнились пончики?) и с дурацким кашкетом на голове. Но уже после первого громкого дела, которое он распутывает, карьера начинает расти, как на дрожжах. А дальше расследования сыплются, как из рога inferнального изобилия – маньяки, расисты, педофилы, мафия, поиск улик, допросы свидетелей и подозреваемых, погони за преступниками... Стоп. О допросах надо поговорить отдельно, ведь это – одна из главных особенностей игры: благодаря технологии Motion Scan, которая фиксирует движения в трехмерном формате и выдает мультипликацию, качеством не намного уступающую фильмам, создатели добились удивительно живой мимики у персонажей. Благодаря этому, линию допроса в игре нужно выстраивать не только на записях в блокноте, а еще и на непосредственной реакции собеседника. Тут дернувшийся кадык, сжатые губы и бегающие глазки сделаны не для антуража, а для выводов в расследовании, так что для каждого ответа у вас есть три линии поведения: поверить, усомниться или откровенно заявить, мол, лжешь, скотина! Впрочем, тут тоже нужно подходить с умом, ведь если задать неправильный вопрос или перегнуть с обвинениями, то подозреваемый в долгу не остается и откровенно отправляет тебя в турне по интимным местам. Ты же, в свою очередь, не получаешь дополнительных очков опыта, интуиции и (о, горе!) очередной новый костюм – в ходе личностного роста детектив Фэлпс будет обновлять свой гардероб, обеспечивающий дополнительными бонусами. К тому же, каждый успех способствует упрощению обнаружения улик или облегчению процесса допроса, так что смысл не терять очки все же есть.

Как по нотам

Дел будет не впрок: мало того, что за время прохождения тебя ожидает 21 крупное расследование, нити которых довольно непредсказуемо переплетаются между собой, так еще, при желании, ты с напарником можешь взяться за попутную коротенькую миссию, коих около 40. Для этого достаточно откликнуться на зов полицейской рации, а если провалить экстрзадание три раза подряд, то система, пристыдив, предложит тебе забить и забыть, пропуская задание и возвращаясь к основной линии расследования. Впрочем, от нее все равно сбежать не удастся, даже если сильно постараться, так как L.A. Noire довольно жестко ограничивает поведенческую линию, что на первых порах не радует. Но потом очень быстро становится ясно: именно в этом весь цимес, ибо создатели не хотят, чтоб ты праздно шатался по игровому миру, мимоходом что-то там расследуя, а делают тебя участником красиво выстроенной и хитро закрученной сюжетной линии. Ведь если послушно следовать за поворотами сценария и не пропускать в погоне за мясным угаром ролики, повествующие о военных годах Фэлпса или о судьбах других персонажей, то игра плавно превращается в довольно увлекательное кино. И волей-неволей начинаешь сопереживать героям, ехидно посмеиваясь над их едкими комментариями.

Простотуция

В проекте можно долго перечислять все те хорошие моменты, которые творцам удалось, но такова уж человеческая приро-



да – хочется-таки подпортить красивый торт, потыкав вкусный крем грязным пальцем. Так что ко всему вышесказанному добавлю, что все эти мимические новшества – штука интересная, а наблюдать, как собеседник ломает комедию – одно удовольствие. Но очень быстро выясняется, что хоть реакции у персонажей и разные, но не отгадает их только альтернативно одаренный, потому как недовольство, подлые мыслишки или спокойствие отражаются на физиономиях как-то уж очень явно. ЧТОБ. УВИДЕЛ. ДАЖЕ. СЛЕПОЙ!

Также на невысокие умственные способности игрока намекает и процесс поиска улики: каждый раз, когда ты оказываешься на месте их сбора и приближаешься к какому-то хватабельному предмету, джойстик радостно вибрирует, сообщая о находке. И вот из-за таких, казалось бы, мелочей начинаешь злиться, понимая, что тебя явно недооценили, и ты справился бы и сам с обнаружением окровавленной монтировки на трех квадратных метрах.

А если еще немного понять, то, думаю, было бы интересней, если бы ошибки и недосмотры в расследовании можно было обнаружить уже чуть погодя и переиграть какой-то эпизод, попутно исправляя недочеты и заново вымачивая дорожку от преступления до электрического стула для провинившегося. Ну, а тут даже после халтуры сумма слагаемых не меняется, а все пути неотвратно ведут к счастливой развязке с той лишь разницей, что вышеупомянутых очков начислят меньше и расследования будут даваться чуть дольше, чем могли бы.

В итоге выходит, что все, вроде, несущественно, но жанр adventure не терпит упрощенцев, так что начинаешь шариться в настройках в поисках более сложного режима. В безрезультатных поисках. Впрочем, заканчиваю брюзжать: общая картина все равно остается цельной и сильной.

Александра [divinale] Дивина

Полное на.ЛИЧЬЕ

Бюджет игры заставляет завистливо потирать ладони – 26 000 000 \$ – это вам не воробей накакал! Но если присмотреться повнимательней, то становится понятно, куда же игроделы пристроили сумму, сравнимую с годовым бюджетом небольшой африканской страны: для создания L.A. Noire было задействовано более двухсот актеров, среди которых немало известных личностей. В обмен на профит они одарили игровых персонажей не только своими голосами, но и лицами, узнавание которых время от времени становится приятным сюрпризом.



Вердикт

L.A. Noire оказался очень стильным ретромиром, где к деталям отнеслись бережно и со вкусом. Игра актеров и музыкальное оформление доставляют именно то эстетическое наслаждение, которого хотелось, а о сюжетах преступлений можно сказать только то, что Rockstar Games никогда не страдали скудной фантазией. И пускай игрок если и не связан по рукам и ногам, то основательно прикован к сюжетной батарее. Но если рассматривать эту поделку не как гоночки по старому LA или фабрику по мясозаготовке криминальных элементов, а как красивое старое детективное кино, в котором вам повезло побыть не только наблюдателем, а еще и участником событий, то незначительные шероховатости отходят на второй план. Тем более, на данный момент этот проект – единственный в своем роде, что априори ставит его вне конкуренции.



КОНЕЦ ЦВЕТА

Volition чихать хотели на золотое правило заокеанского маркетинга: обычно, если народ что-то принял на ура, нужно дать ему то же самое, только масштабнее – вот Стив Джобс, например, увеличил iPhone. Но, несмотря на довольно неплохой успех всех игр серии Red Faction, каждая новая часть не стоит на месте, просто повышая концентрацию уже проверенных эндорфиновыделяющих элементов, и не боится стремительно нестись по дороге эволюции.

Не фракция красит человека

Вот взять, например, сюжет, читай – сюжетец, квадриквела: он добрался до эволюционного тупичка и вообще откровенно слабоват да шаблонен. Правда, грешно было бы не отметить, что без парочки интересных поворотов ближе к самому концу истории RF:A не обошлось. В предыдущих играх серии сценарий также не был сильной стороной (хотя в RF: Guerilla следить за происходящим и наблюдать эквивоки к первой части было достаточно интересно), но там он по большей мере выезжал за счет духа революционности. Маленький человек доказывал большой корпоративно-военной машине, что он не жалкий винтик и права имеет, да и вообще: заводы – рабочим, землю – землянам. В Armageddon нет ни малейшего намека на ту псевдополитическую подоплеку, да и персонажи здесь не самые эмоционально сильные и харизматичные, но порою они хотя бы смешно шутят.

Отомстить за дедушку

Главный герой по имени Дарий тоже не самый запоминающийся, но вполне бравый, чтобы на вопрос ученых «Есть ли жизнь на Марсе?», застенчиво шаркая ножкой, ответить «Уже нет». А еще он приходится внуком протагониста третьей части, и еще краше, чем дедушка, разносит в щепки половину красной планеты да орды антропоморфных жуков, которых сам же по глупости и выпустил из недр Марса. У игрока при этом мотивации грозить обидчику в монитор кулаком совсем не возникает, и за события с передрыгами, в которые попали brave марсианские колонисты, душой не сильно переживаешь. Впрочем, это вдоволь компенсируется упором на вау-фактор: вокруг все взрывается, утопает в разноцветных всплесках, обломки сыплются, все умирают – одним словом, как в библиотеке перед экзаменом.

RED FACTION
ARMAGEDDON

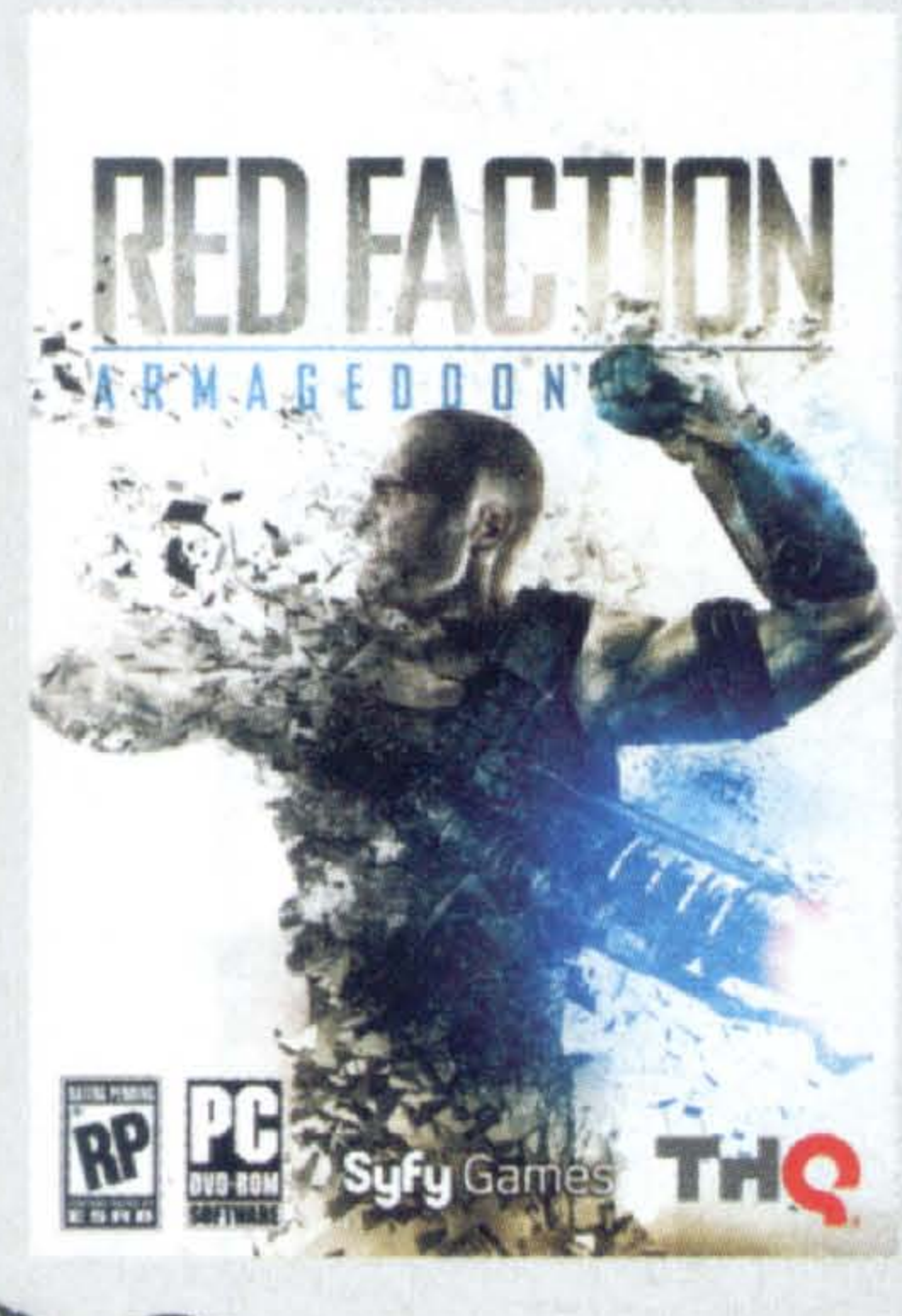
Жанр: TPS

Разработчик:
Volition

Издатель:
THQ

Системные требования:
Процессор: Intel Core 2 Duo
или Athlon X2
Видео: 320 МБ
ОЗУ: 2 ГБ
8 ГБ на жестком диске

PC | X360 | PS3



Красное кино

В июне этого года вышел фильм Red Faction: Origins, который, по словам создателей, превратится в сериал, если публика оценит. Фильм рассказывает о приключениях сына главного героя RF:G, отца главного героя RF:A, и сюжетно связан с обеими играми. Получилось довольно неплохо. А еще, там роль Алека Мейсона (из третьей «Красной Фракции») играет Роберт Патрик, жидкий терминатор.



Красные идут

Если помнишь, RF: Guerilla отказалась от коридорности предшественников в пользу открытой местности, транспорта и вообще напоминала GTA с разрушениями. Тетраформинг, да, отсутствовал, но зато здания методом взрывов, тарана или лютой кирки очень мило и с учетом почти всех законов физики крошились на сотни обломков. Не все обрадовались нововведенному sandbox, но в целом большинство осталось страшно довольным, и эксперимент можно было назвать удачным. Armageddon почему-то опять возвращает нас к линейным, преимущественно подземным, коридорам, изредка предоставляя незначительные разветвления. Зато вот количество построек и способов разобрать их на атомы возросло неслышанно – лично я давно не видел такого богатого и все-непременно убийственного арсенала. Помимо стандартных автомата, огнемета, дробовика и нескольких наборов пистолетов, есть полюбившаяся по прошлой игре нановинтовка, к которой добавился нанолучет, одинаково эффективно расщепляющие и хитин пришельцев, и конструкции. Есть еще много интересного оружия – в том числе местные аналоги молниемета и пушки, пуляющей черным дырами, что несказанно обрадует поклонников последнего Quake. И ура, ура, проблем с патронами в четвертой части нет, так что экономить на выстрелах, как в триквеле, не приходится. А после прохождения игры можно начать заново со всеми открытыми перками (стоящих среди них половина, но как стремителен словно кенийский бегун на амфетаминах) и секретным оружием. Один скрытый ствол представляет собой мультяшного единорога, который уничтожает все и вся радугой прямехонько из попеца, издавая при этом характерные туалетные звуки. Честное слово, игру стоит пройти как минимум ради этого зрелища, хотя ее стоит пройти и по многим другим причинам. Например, чтобы послушать звуки стрельбы. Да, нанооружие пищит не очень грозно, но вот огнестрелы приятно бьют – менять начальный автомат на более мощное оружие даже немного жаль,

поскольку его гулкое пение – одно из лучших соло среди вышедших в этом году стрелялок. В остальном же озвучка и музыка не вызывают бурного восторга, но и впечатлений не портят, что уже хорошо.

Марс атакуют

Все знают знаменитую фразу Гейба Ньюэлла о том, что нельзя показать игроку бомбу и не дать возможности ее взорвать. Volition, похоже, читает ее перед сном вместо «Отче наш», поскольку в RF:A игроку дается целый вагон бомб и предлагается разнести все к чертовой бабушке. И это подкупает. Бабахает, кстати, очень разнообразно и зрелищно, а огромные здания и конструкции обрушиваются, хороня в обломках противников. Способов уничтожить какую-нибудь постройку масса: по традиции расфигачить из гранатомета или ракетницы, расщепить нанооружием, бахнуть черной дырой, подорвать какой-нибудь бочкой, или при помощи новой магнитной пушки протаскать половину здания через другую половину. То есть, если раньше в шутерах, чтобы забрать что-то с последнего этажа башни тебе нужно было подниматься на нее, попутно зачищая каждый метр, то теперь достаточно просто уничтожить ее несущие стены, а потом порыться в об-



Врут и не краснеют

Что из обещанного не было реализовано в Red Faction: Armageddon:

1. Освобождение из коконов похищенных инопланетянами колонистов.

Кокон подлечит уничтожению, но попросту спаунят новых инопланетян и никаких колонистов в них нет.

2. Поиск инопланетных артефактов для создания нового оружия и модификации старого.

Ни артефактов, ни модификаций в игре нет. Впрочем, учитывая богатство арсенала и общую легкость прохождения, это на самом деле никому и не нужно.

3. Метеорит уничтожил Тетраформер, который создавал на Марсе земную атмосферу.

Обошлось без метеорита, что, в принципе, не играет никакой роли: тетраформер все равно сломали.



Если бы ты жил на Марсе...

- Ты бы мог очень долго сидеть на пляже, так как лето на четвертой планете от Солнца длится в среднем 170 марсианских суток.
- Ты бы ждал 3-4 минуты, чтобы сказанная тобой фраза по радиосвязи долетела до собеседника на Земле.
- Ты бы весил в 2,5 раза меньше.
- Твой распорядок дня был бы похож на земной: в марсианских сутках тоже 24 часа.
- Тебе было бы почти в 2 раза меньше лет.
- С вероятностью в 0,1% ты бы мог встретить Арнольда Шварценеггера, который пытается что-то вспомнить.



ломках. Количество спецэффектов в процессе дефрагментации архитектуры и обширных смертоубийств зашкаливает, исправно выдавливая адреналин, так что на несуразности сюжета и на легкие графические огрехи попросту не обращаешь внимания. Ближе к концу из-за засилья зеленых тел, фиолетовых всплесков и синих взрывов вообще создается впечатление, что ты упал в бочку с винегретом. Причем заметно, что увеселительная деструкция – главная цель игры: даже на третьем из четырех уровней сложности она больше напоминает развлекательный полет на истребителе через фейерверк, чем борьбу с ужасными инопланетными захватчиками. Правда, эта феерия взрывов достаточно быстро приедается, хоть разработчики, словно в приступе эпилепсии, бросают главного героя то в канализацию, то в шахты, то в гнездо марсианских тараканов, то в храм, выполненный в лучших традициях архитектуры протосов из StarCraft. Временами забеги на своих двоих перемежаются с покатушками в экзоскелетах и на роботизированных пауках, во время которых сложность можно испытать, только если играть с завязанными глазами. Впрочем, пройти игру за раз все равно довольно непросто – даже от необузданного карнавала взрывов хочется отдохнуть.

Видимо, в моем случае это связано с тем, что большую часть времени приходится убивать жуков, которые как ниндзя скачут по стенам, стреляют, дерутся, а

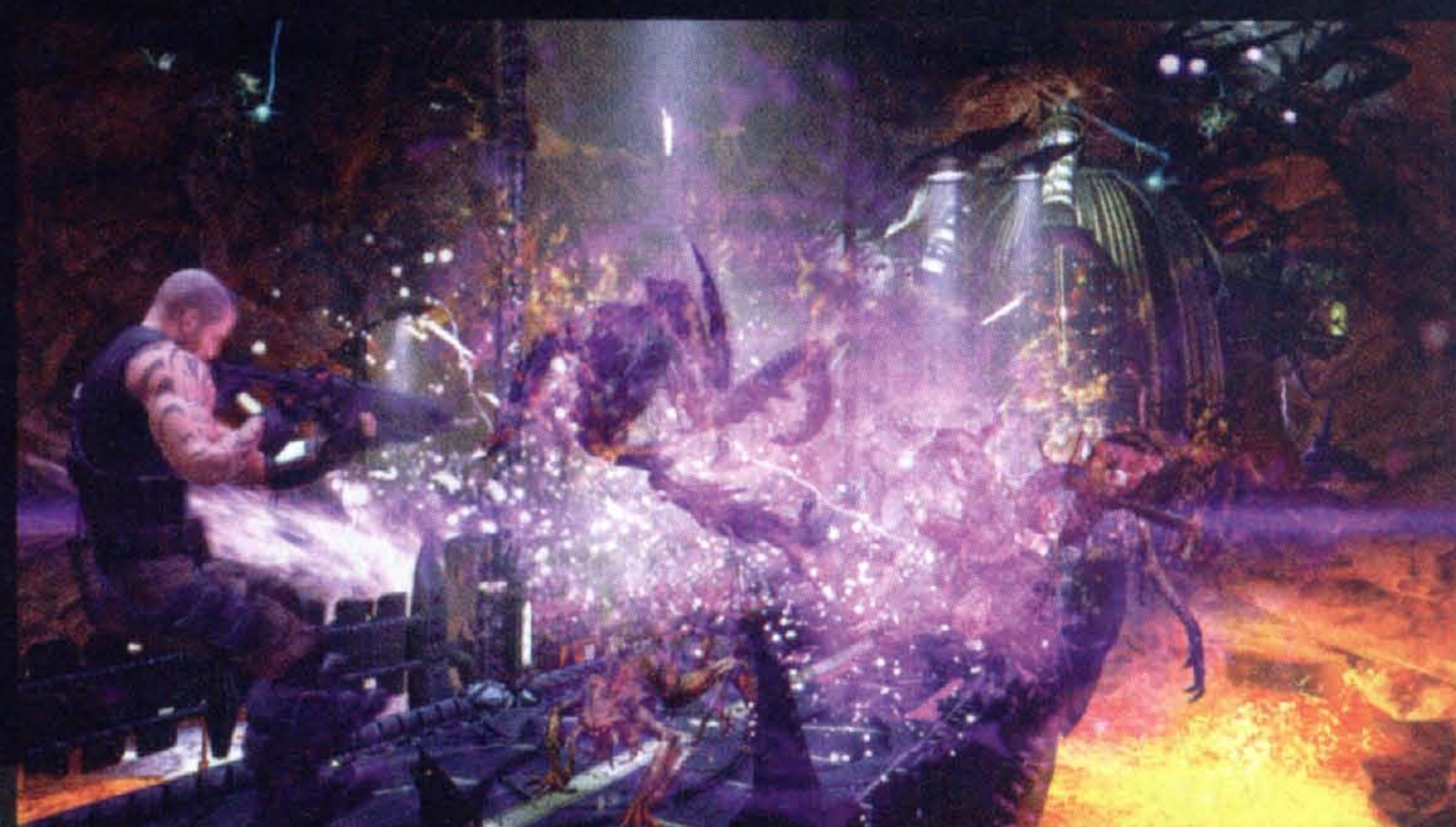
некоторые вообще напоминают демонов с рогами (что не мешает им подохнуть от нескольких черных дыр и парочки наноимпульсов, которыми главный герой в ближнем бою творит вообще страшные вещи). А лично я не верю в инопланетных насекомых, я верю в людей. Так что людей, по моему скромному мнению, было бы куда приятней убивать, чем инсектоидных акробатов и всякие растущие из-под земли тентакли.

Тем не менее, игра заканчивается довольно скоропостижно, как раз незадолго до того, как она бы успела наскучить. При этом возможностью перепройти ее со всем открытым скарбом, скажем, через пару дней после первого победного просмотра титров воспользуются многие. А вот дополнительные режимы, один из которых предлагает за время разломать максимальное количество построек, а другой – вместе с друзьями отбиваться от толпы пришельцев – вряд ли затянут игрока дольше, чем на час. Посмотрим, что там Volition придумают в обещанных DLC.

Ломать и строить

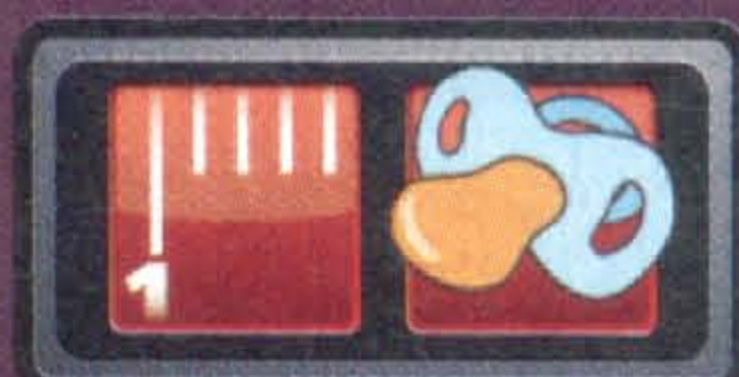
Несмотря на откровеннейшую sci-fi направленность игры, за счет разрушения перестрелки получились очень вразвешивающими – выпущенная под ноги ракета не только делает больно, но еще и, оказывается, ломает пол. Противники сами не грешат стрелять всякими взрывоопасными и разъедающими штуками, так что в пылу боя в каком-нибудь здании можно легко обнаружить, что твердого под ногами уже нет, и ты всю летишь несколько этажей вниз. Благо, застрять из-за разрушения, скажем, моста, по которому нужно перейти, не получится – волшебная штука nanoforge (вообще количество всяких нанострук в этой игре должно сделать ее идеальной, по мнению Дмитрия Медведева) на руке главного героя чинит любой, даже расщепленный объект.

Khaj-Tosin, бурный бурильщик



Вердикт

Наверное, стоило бы сравнить Guerilla и Armageddon, но на самом деле это сложно сделать. Несмотря на общий франчайз, это – две совершенно разные игры. В четвертой части пропала не пойми откуда взявшаяся в третьей свобода, история мира стала менее проработанной, и вообще сложно понять, при чем тут ко всему происходящему Красная Франция – общество марсианских шахтеров за борьбу с зажавшимся работодателем, которое не только касками гораздо стучать, но еще и киркой по лицу полица. При этом Armageddon проходится очень легко и быстро, но его зрелищность и количество дестроя на квадратный пиксель намного выше, чем у предшественника. Так что, если ты хочешь, не особо напрягаясь, красочно зазвездонить куском дома в раздетого кульриста, намазать тысячу-другую жуков по краснозему и разрушить половину построек на Марсе – тебе явно не стоит пропускать эту игру.



Я БЫ ОСАДИЛ

Оригинальная *Dungeon Siege* подкупала возможностью относительно свободного развития как своего персонажа, так и остальных участников партии: игрок сам выбирал класс героя и присоединяющихся наемников. Это позволяло комбинировать партию как душе угодно, не исключая возможности быть гордым и одиноким воином или окружить себя кучей меланхоличных вьючных осликов различных мастей. Во второй части появились мультиклассы: к примеру, лучник, не гнушающийся боевой магии, мог стать кровавым ассасином. Триквел «Осады Подземелья» поставил на этой системе крест.

Досадная осада сада

В *Dungeon Siege 3* свобода выбора игрока ограничена четырьмя персонажами, чьи классы и способности предопределены разработчиками. Даже вещи и оружие строго распределены между героями (аналог классовых предметов из *Diablo*): выйти за жесткие рамки класса и использовать чужие оружие или броню – табу. Но геймплей и впечатление от прохождения игры за каждого героя разительно отличаются.

Вне зависимости от выбора главного героя, оставшиеся персонажи присоединятся к партии в процессе игры, что умело обыгрывается в сюжете. Контроль обмундирования всех сопартнеров и их развитие остаются за игроком, однако напрямую можно управлять только своим протеже: действиями партнера управляет ИИ, а одновременно с ГГ может бегать только один напарник. Компьютерный мозжечок партнеров отличается редким умом и сообрази-

тельностью: использует специальные умения, отбегает от слишком сильных врагов, уклоняется от ударов и приходит на помощь павшему в битве герою.

Идет игрок качается, вздыхает на ходу...

Каждый персонаж владеет двумя тактиками или «Стойками». Вместо традиционного распределения «Ближний бой/Дальний бой» мы выбираем между тактиками уничтожения множества мелких врагов одним махом или поражения одиночных целей, что больше подходит для боссов. Кроме стандартных атак, есть эффектные спецатаки, позволяющие наносить значительно больший урон. А еще есть и спец-спецатаки.

Создать разные билды в одном классе героев (как в «Диablo») не получится. В процессе прокачки можно постепенно изучить 9 навыков: три пассивных вроде лечения или увеличения повреждений, и по три активных для каждой тактики – различные спецатаки и призывы союзников. Каждый скилл прокачивается по мере использования, а после полной прокачки открывается доступ к улучшенной версии навыков. Кроме того, с каждым уровнем мы получаем возможность улучшить одно из умений, выбирая среди двух вариантов прокачки – например, увеличение урона или увеличение шанса на сбивание врагов с ног. Ежесекундно использовать навыки нельзя – для каждого вида есть своя шкала готовности, которая заполняется исключительно во время битвы.

PC | X360 | PS3

DUNGEON SIEGE III

Жанр:
Action RPG

Разработчик:
Obsidian Entertainment

Издатель:
Square Enix

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц

ОЗУ: 1,5 ГБ

Видео: 512 МБ

4 ГБ на жестком диске

Геймпад (желательно)





Также с каждым уровнем герой может прокачивать 10 талантов, которые варьируются от персонажа к персонажу и дают пассивные бонусы, начиная с увеличения шанса на критический урон и заканчивая влиянием на количество добытого золота. При выполнении определенных условий нас награждают достижениями или «Подвигами», дающими небольшую прибавку к статам. Кроме того, незначительно повысить статы можно за счет повышения отношения сопатриотов к ГГ.

В общем, вся эта система слегка запутанная, громоздкая и требует некоторого терпения и любви к куче циферок и параметров. Сложности ждут и в быту: интерфейс DS3 не предусматривает всплывающих подсказок, а характеристик у персонажей много и все разные. Поэтому перед началом игры или в ее процессе крайне рекомендуется проштудировать справку, вынесенную в игровое меню. В связи с тем, что именно вещи оказывают наибольшее влияние на характеристики, понимание того, зачем нужен «Рок» и какая разница между защитой и блоком, даст возможность более эффективно одеть персонажа, увеличивая наиболее важные способности.

...Вот мана, блин, кончается – сейчас я упаду

Бои стали значительно динамичнее и сложнее, так что просто закликать врагов не удастся.



Традиционные бутылочки маны и лечения заменены выпадающими из врагов шариками, явно слямзенными из Diablo 3. Как всегда, врагов мало не бывает: они нападают и умирают толпами, но и убить могут за считанные секунды, так что в сражении от игрока требуется внимание, усидчивость и прямые руки. Кроме того, стало значительно больше всевозможных боссов, которых мы встречаем во время странствий, и выполняя побочные квесты.

Архитектура уровней выполнена на высоком уровне, даже несмотря на коридорность локаций. События развиваются весьма динамично, и скучать не приходится – места для сохранения и инвенты в локациях расставлены вручную, а побочные задания изящно вплетены в повествование. Но из-за ручной выделки карты весьма страдает рейграбельность – случайно генерируется только дроп вещей. Долго же еще нам придется восхищаться гениальностью Blizzard, создавших потрясающую систему случайной генерации карты.

Осадная история

В серии DS впервые присутствуют внятный сюжет и интересные квесты – девелоперы явно ориентировались не на количество, а на качество. Диалоги, коих в DS3 необычайно много, выполнены в характерном для игр Obsidian разветвленном стиле. Но при желании большую часть ветви диалогов можно пропустить, переходя сразу к делу. У NPC, как сюжетных, так и тех, которых мы встречаем во время путешествия, есть внятная мотивация и собственная история, а из раскиданных в разных местах книг и записей можно почерпнуть множество знаний об истории мира. Конечно, традиционно считается, что сюжет и задания для action RPG – не главное, но в этом случае проработанный синопсис приятно радует, хотя глубины KOTOR и всяких философских откровений от DS3 лучше не ждать.

Пухлятина

За картинку отвечает движок Опух (Это кто тут опух? – прим. ред.) – собственная разработка Obsidian. Чувствуется крайне кропотливый

Герои в DS3

Лукас Монтбарон – сын прославленного героя, боец. Использует одноручные мечи в комбинации со щитами и тяжелые двуручники. Честен, прямолинеен, любит кинуться в самую гущу битвы.

Рейнхарт Менкс – седовласый, импозантный маг и неутомимый исследователь-экспериментатор. Владеет телепортацией и использует различные тайные магические приемы в бою.

Катарина – острая на язычок привлекательная жгучая брюнетка, стрелок, дочь воина и ведьмы. Любит красивую одежду, выгодно подчеркивающую ее фигурку. В бою использует огнестрельное оружие и всевозможные проклятия. Врагов предпочитает убивать на расстоянии. Призывает на помощь волка.

Анджали – архонт, легендарный и таинственный дух огня. В отличие от остальных героев, использующих по сути лишь разные типы вооружения, имеет два облика. В человеческом облике – настоящая амазонка, разит толпы врагов копьем; в облике духа поджаривает отдельные цели огнем на расстоянии. Характер стойкий, нордический. Замечена в компании огненного пса с большими ушами.

подход к оттачиванию игрового кода: игра очень хорошо оптимизирована, а глюки практически отсутствуют. В целом, картинка смотрится аккуратно, но аскетично по нынешним меркам. Невероятно радуют глаз, душу, сердце, а также другие элементы организма проработка моделей и внешность женских персонажей.

Настолько же иногда удручают модели мужчин. Локации не вызывают радостных припадков эпилепсии, но красочны и разнообразны: сражаться придется как в разрушенных замках и заброшенных катакомбах да штольнях, так и посреди болот, лесов и заснеженных гор. В значительной мере атмосферности игре добавляет на редкость удачный подход к звуковому сопровождению и мелодичный саундтрек.

Главное проклятие игры – неадекватная камера, которая во время боя иногда показывает черт знает что, черт знает где, черт знает как, а вовсе не то, что нужно. Также, из-за неудобного управления иногда приходится демонстрировать чудеса ловкости и изворотливости пальцев. Контроль осуществляется при помощи WASD, а для каждой атаки и навыка назначена своя активная клавиша, и количество этих клавиш зашкаливает. Счастливым обладателям джойстиков в этом плане повезло – с геймпадом играть удобнее: все же, DS3 изначально создавалась для консолей.

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

Назвать DS3 продолжением оригинальной серии сложно – настолько она не похожа на «Диабло» и на предыдущие части. Безусловно, консервативно настроенные фанаты предыдущих частей DS могут не обрадоваться таким изменениям. Но все же, в ней есть определенный шарм, который позволит приятно скоротать за игрой несколько вечеров. А любители пошпилить с друзьями могут побаловаться кооперативным режимом.



ДИРТАНЬЯН И ТРИ КАСКАДЕРА



В большинстве случаев грязь (а именно так переводится английское слово dirt) ассоциируется с политиками, деньгами и убийствами. Но это явно не касается Codemasters и их серии раллийных симуляторов, пришедших на смену Colin McRae Rally в результате трагических событий.

DiRT 3

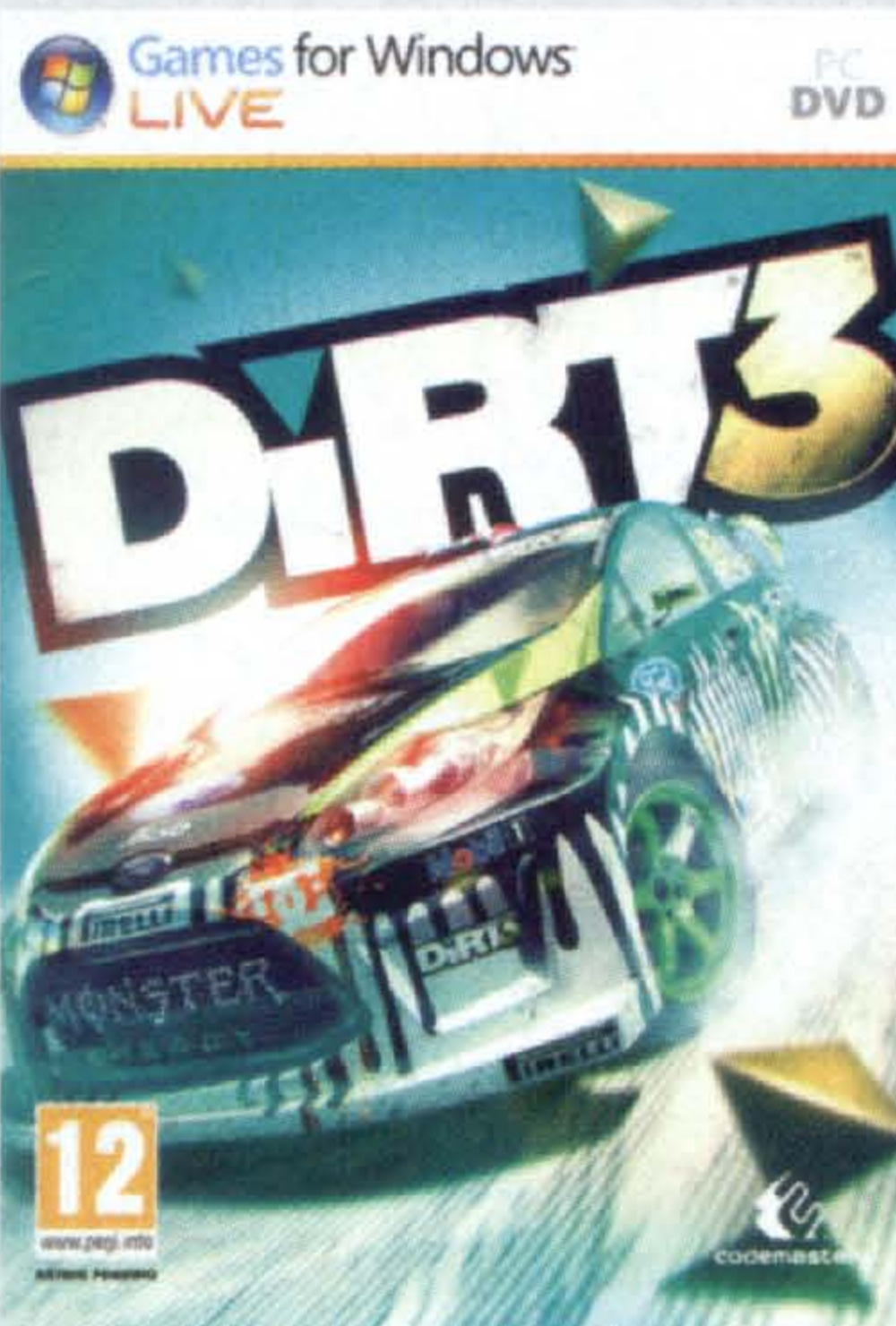
Жанр:
раллийный симулятор

Разработчик:
Codemasters Southam

Издатель: Codemasters

Системные требования:

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



PC X360 PS3

Кен Блок? Йес, хи кен!

После трагической гибели МакРэя, Codemasters серьезно взялись за Кена Блока. И хотя его имя не сверкает непосредственно в названии игры, он стабильно встречается в серии в роли как противника, так и помощника, да и в маркетинге игры занимает далеко не последнюю позицию. Сразу после запуска DiRT 3 видно разрисованный Форд Фокус, принадлежащий Блоку, который на бешеной скорости уходит в занос и выходит из него в slo-mo. Конечно, в карьере этого гонщика больше понтов, чем реального ралли, но свою роль звезды он играет отлично, привлекая новую аудиторию. Так чем же в этот раз нас решили удивить? Тем, что это практически тот же DiRT 2 с одним новым интересным режимом, улучшенной графикой и не виденными в предыдущих играх трассами. И знаешь, в этом нет ничего плохого! Отработанный геймплей затягивает, картинка в самом деле радует, а местность позволяет еще больше сродниться с потной курткой раллийного гонщика.

Пацан к успеху ехал

Как уже повелось в играх серии, начинаем мы с создания персонажа, присваивая ему желаемое имя, фамилию и национальность. Сразу после этого открывается, пожалуй, один из самых больших недостатков игры – загрузки с информацией, которую

нельзя пропустить. Во время них девушка что-то пытается нам объяснить, хоть мы уже давно прошли DiRT 2 восемь раз и даже знаем: нельзя подключать прикуриватель напрямую к аккумулятору.

Еще больше занудство усугубляется перед началом заезда в новых режимах, первый раз сопровождающихся видеовставкой. К счастью, это единственный и последний серьезный недостаток.

Игра разбита на 4 сезона, причем каждый состоит из нескольких раллийных ивентов, которые надо пройти. Сами ивенты включают в себя разнообразные режимы: от обычного кольцевого заезда до новичка с экзотическим названием Gymkhana. Последний, кстати, представляет особенный интерес, поскольку является, по сути, доработанным режимом из второй части, где игрок должен проехать по трассе с препятствиями, выполняя трюки и сбивая желтые заграждения для начисления очков. Остальные же режимы перекочевали из DiRT 2, но уже на новых трассах.

Поскольку большую часть игры мы будем заниматься именно ездой, то следовало бы взглянуть, а что же с настройкой машины? К сожалению, по сравнению с предыдущей частью данный аспект обеднел, хоть нам все же дана возможность подкорректировать некоторые показатели, вроде баланса тормозов, клиренса, подвески. Таким образом, можно

увидеть и почувствовать существенную разницу в поведении автомобиля на гравии, снегу или асфальте, что привносит дополнительный шекель в копилку игры.

Ехала, ехала – на пирожок наехала

На растерзание нашему железному коню с резиновыми копытами разработчик представил заасфальтированные и не очень дороги Кении, Финляндии, Норвегии и нескольких других стран, но непосредственный интерес и особенность представляют именно эти три. Движок EGO 2.0 выдает прямо-таки натуралистичную картинку, будь то снежные трек государства-наследника викингов, пыльные саванны африканского континента или же леса

финнов, так похожие на карпатские. Кроме того, игра даже не думает притормаживать, стабильно выдавая приемлемый FPS, чему несомненно будут рады обладатели систем 4-летней давности. Особый восторг вызывают ночные заезды под дождем, когда управлять автомобилем становится тяжелее, но эстетически приятнее. Остается надеяться, что теперь и остальные разработчики гоночных игр забудут на время о блюре

Человек-универсал, занимавшийся скейтбордингом, сноубордингом, мотокроссом, а теперь и ралли, это – Кен Блок. За свою жизнь он успел немало – даже основать на пару с Деймоном Вейом компанию DC Shoes, в обуви которой ты, наверное, сейчас сидишь и читаешь эту статью. Кену удалось выступить за команду Subaru Rally Team с 2005 по 2009 год на автомобиле Subaru Impreza WRX STI. А вот с 2010 года он выступает уже за команду Monster World Rally Team на протестированном им же Ford Fiesta.



и прочем размытии, когда будут заниматься своими проектами, а уделять немного внимания самим трассам и задникам.

Новый поворот, и мотор ревет

К звуку, с одной стороны, даже не хочется придираться, а с другой – главный редактор пригрозил выколоть мне глаз вилкой, если я не буду говорить правду. Местами рев мотора не очень радует, поскольку он больше похож на рычание Шрека, особенно почему-то на поворотах. Тем не менее, это с головой компенсируется музыкой в главном меню,

во время паузы или настройки автомобиля. Там звучат современные молодежные треки, так что ушам твоим не будет скучно.

Вместе весело гонять по просторам

Мультиплеер помимо заездов с друзьями может заинтересовать любителей режима Capture The Flag и догонялок. Последние реализованы здесь в виде инфицированной машины, которая должна заразить все остальные. Победителем становится тот, чье авто к концу раунда не перекрасили в зеленый цвет. Ах да, разработчики вместе с этим решили добавить и немного социальной вишенки в игру. Свои заезды можно выкладывать на YouTube прямо из игры, так что теперь нет необходимости рвать волосы из подмышек, когда тянет показать друзьям одно из своих раллийных достижений, а возможности нет.

Юра [не Кен Блок] Мисак



Вердикт

Однозначно стоящая покупка. Несмотря на небольшое число инноваций, игра продолжает затягивать, заставляя зарабатывать репутацию для открытия очередного ивента, очередного спонсора и очередной машины. Только остается один вопрос: когда же выйдет GRID 2?



К делу прилагаются документы и улики, собранные на месте преступления.

ДЕЛО №8127-11



Данные: Лидделл, Алиса

Пол: женский

Возраст: неизвестен, совершеннолетняя

Гражданство: Великобритания

Особые отметки:

Худощавого телосложения, цвет лица – бледный; является сиротой с детских лет; год пробыла в состоянии комы; проходила лечение в специальном заведении закрытого типа «Рутледж»; считала себя виноватой в поджоге дома и гибели собственной семьи. Часто теряет сознание, страдает навязчивыми галлюцинациями.

Краткая информация

А. Лидделл во время синкопа (обморока), во сне и реже при других обстоятельствах мысленно впадает в так называемую «Страну Чудес». Это вымышленный мир, подсознательная проекция внутренних переживаний, страхов и других психологических факторов. «Страну Чудес» населяют различные гигантские ожившие предметы и существа, такие как чайники с глазами, карты, грязевые существа с лицами кукол. Обычно содержание «Страны» зависит от событий, которые случились с мисс Лидделл и виденного ею: например, побывав в холодном месте с большим количеством льда, мисс Лидделл проецирует это на свой вымышленный мир, который принимает вид ледяной пустыни.

Мир подсознания, который придумывает Алиса, настолько проработан, что она полностью верит в его реальность. Он обладает огромным количеством деталей, не свойственных обычным фантазиям. Каждая составляющая мира грез, вроде летающих шестеренок или растущих из земли чайников, полностью фантасмагорична, при этом окружающее Алису отличается гигантоманией (возможно, сказывается комплекс неполноценности), и все составляющие этой псевдореальности отличаются цветастостью, размытостью и плавностью форм, наподобие полотен Сальвадора Дали. Тем не менее, даже не смотря на такой сильный дифференцирующий толчок, мисс Лидделл неспособна отличить явь от фантазии. В состоянии, близкому к лунатизму, она полностью находится своим разумом в вымышленном иллюзорном мире и по возвращении из него обнаруживает себя в местах, в которые не помнит, как попала.

Достаточно интересно в данном случае, что в вымышленном мире действия мисс Лидделл полностью структурированы (даже, порой, однообразны), продуманы, не совсем логичны – но имеют общую цель. Она пытается добраться куда-то, перемещаясь причудливым образом, скользя по воздуху и превращаясь в рой бабочек, сражается со встреченными иллюзорными существами, выполняет различные задания от других существ, находит секреты, воспоминания. Похоже, в мире «Страны Чудес» она ощущает себя спасительницей и героем, обязанной помогать подопечным ей – созданным ею вымышленным существам. Вероятно, это связано с наполеоновским комплексом, алгофобией, танатофобией в проекции на близких людей, антропофобией, ателофобией. «Страна Чудес» оказывает на мисс Лидделл и положительное терапевтическое влияние: вследствие детской травмы она страдает амнезией и в вымышленной реальности восстанавливает обрывки воспоминаний. Доктора Вилсон и Бамби не смогли победить этот пакет комплексов, хотя добились определенных успехов. Также им удалось выяснить, что все эти симптомы практически полностью идентичны ее путешествиям в «Страну Чудес» 10 лет назад, хотя тогда сознание Алисы было куда более стабильно.

Рекомендации:

Ранее мисс Лидделл страдала беспокойствами, беспричинными приступами агрессии (например, бросала чайником в стену, крича, что «Пьет чай только с друзьями»). На данный момент асоциальное поведение у мисс Лидделл не наблюдается. Рекомендовано общение без смиренной рубашки. Пред



Жанр:

Action\Adventure\
3D platformer\Schizophrenia

Разработчик:

Spicy Horse

Издатель:

Electronic Arts

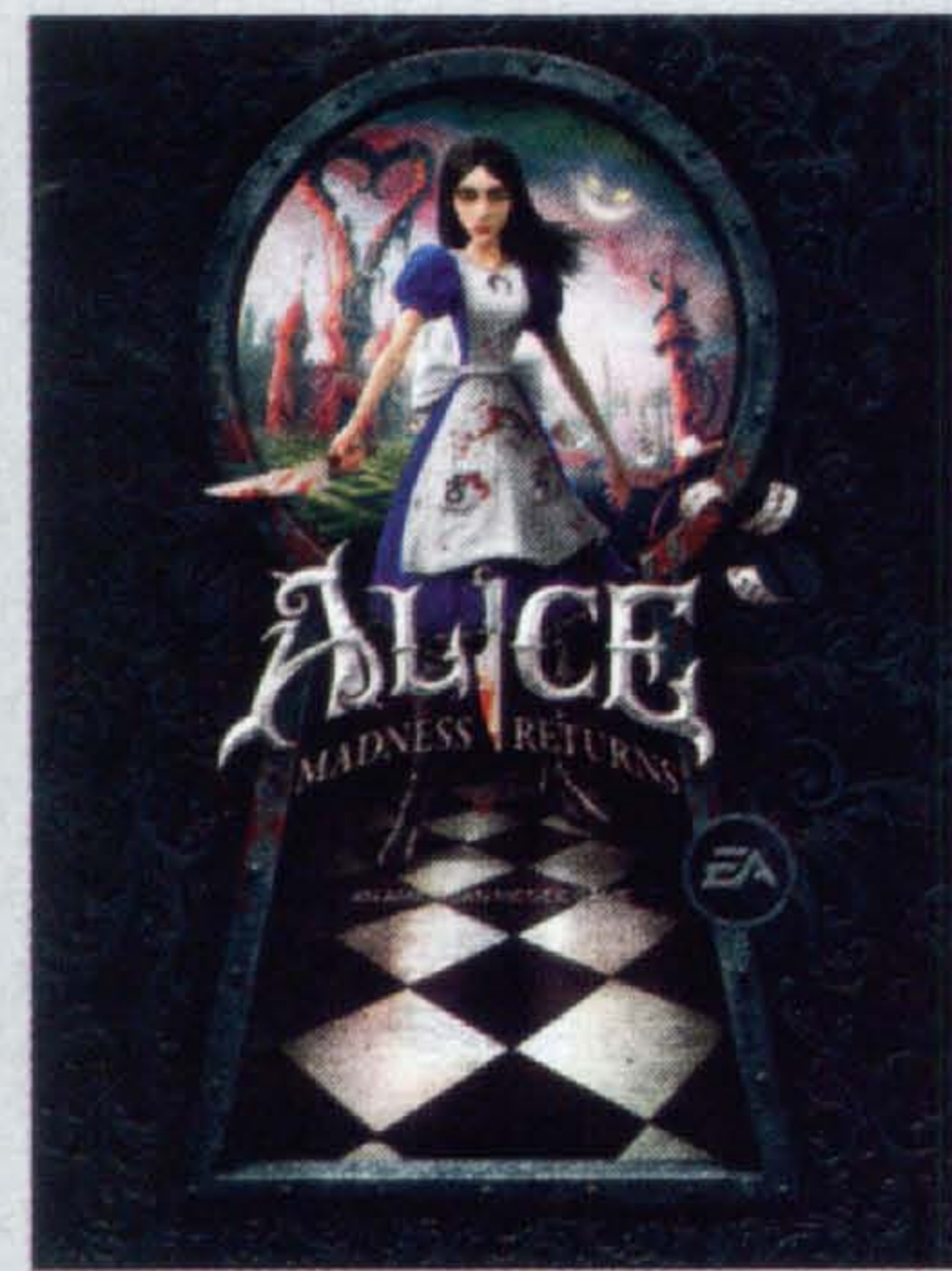
Системные требования:

Чайник: 1,6 ГГц

Блюдец: 2 ГБ

Грибок: 256 МБ

8,5 ГБ свободного места
на зубике



10.06 Домашняя работа

Сочинение

Так хочется найти чудесную страну, в которой все будет наоборот. Иногда замечаешь краем глаза яркие пульсирующие вспышки, перед глазами плывет разноцветный туман. Кажется, стоит только закрыть глаза - тут же окунешься в бушующее море цветов и красок. Но стоит их открыть - и понимаешь, что обречен. Ты влачишь свое существование, проживая бесчисленную череду унылых серых будней в этом прогнившем городе, что пожирает тебя изнутри. Кто-то вечно куда-то спешит и опаздывает. Все бежит, стоя на месте. В этом городе все пропитано гнилью и траком. Тут царит вечный туман, его пелена постоянно застилает взор. Я ненавижу все это, ненавижу! Тигантские улитки и летающие коровы?! Вздор, отрубить им все головы.

Постоянно делать одно и то же, постоянно одно и то же. Бежать, прыгать, драться, решать загадки, искать секреты... Но все такое одинаковое.

Нового ждать так долго. Скучно.

Нужно делать больше пауз.

Иначе становится скучно. Уходить из Страны Чудес пока еще. Нельзя находиться здесь долго. Паузы. Паузы. Паузы.

7,514 интересных фактов о Стране Чудес

1. Сам Кэрролл писал о своей книге примерно так: «Это отличная сказка для детей, однако я бы запретил прочтение «Алисы» взрослым, проходящим курс психоанализа».

2. Персонажи Шляпник и Мартовский Заяц происходят из двух английских поговорок: «сумасшедший, как шляпник», «сумасшедший, как мартовский заяц». Сумасшествие мартовских зайцев объясняется брачным периодом, наступающим весной. Поговорка о шляпнике связана с тем, что в старину при изготовлении фетра для шляп использовалась ртуть, хроническое отравление которой вызывает психические расстройства.

3. Когда Королева Виктория, прочитав «Алису в стране чудес», захотела ознакомиться с другими произведениями Кэрролла, то она была разочарована - ей доставили множество работ по математике.

4. Фраза «Общество безумного чаепития» распространена в научных кругах и может выступать в качестве самоназвания объединений и просто групп ученых.

5. Значительный ряд имен, связанных с книгой, от прототипа героини, Алисы Лидделл, до косвенно названных в основном повествовании персонажей (папаша Уильям, Дина) были использованы для именования малых планет.

6. Среди психических повреждений человека есть микропсия - состояние, когда человек воспринимает объекты и предметы существенно меньшего размера, чем они есть в действительности. В общем, объект кажется далеким или чрезвычайно близким в то же самое время. Это отклонение также называется синдромом Алисы в Стране Чудес.

7. Льюис Кэрролл - псевдоним Преподобного Чарльза Латвидджа Доджсона, лектора математики в Крайстчерчском университете в Оксфорде, Англия.

7,514. В Киеве на Троещине есть своя Страна Чудес - одна из жителей многоэтажки сказочно преобразила лестничную клетку.



Комментарий психолога



Комментирует психолог, психоаналитик, гештальт-терапевт Наталья Трушина

В основе сюжета — события, которые происходят с душевнобольной героиней. Неизвестно, изучали ли дизайнеры игры психиатрию, но передать некоторые состояния душевнобольного человека им удалось. Например, искаженное восприятие величины собственного тела (аутоматаморфопсия), сюжеты с преследованием (паранойальный синдром), неспособность отличить реальные воспоминания от вымышленных (парамнезия — расстройство памяти). Визуальный ряд построен по принципу сновидения (или галлюцинации): когда обрывки воспоминаний, детали из реальной жизни перемешиваются между собой и с воображаемыми образами из фантазий и кошмаров.

Главная интрига происходит вокруг травматического события из далекого прошлого героини, которое (по сюжету) оказалось вытесненным в бессознательное из-за чрезмерных, невыносимо болезненных переживаний, которые его сопровождали. Сама Алиса и весь ее мир оказываются расщепленными на две части: «хорошая» девочка в счастливом (идеализированном) мире и «плохая», жестокая Алиса, преисполненная яростью, которая вынуждена выживать в мире полном ужаса и насилия.

Расщепление поддерживает даже цветовая гамма — «счастливые»

эпизоды отрисованы в ярких, жизнерадостных, позитивных цветах, в то время как «кошмарные» похождения происходят в мрачных, темных антуражах. Такое расщепление находит отклик у любого зрителя, потому что в каждом человеке помимо «правильной» части его личности, которую мы показываем окружающим, есть и глубокие «монструозные» части, глубоко запрятанные в бессознательном животные инстинкты, стремление к разрушению и уничтожению. Что отличает здорового человека от психически больного — способность психики эти инстинкты сдерживать в тех самых бессознательных глубинах. А проходя вместе с Алисой все этапы ее кошмара, игрок в безопасной обстановке как будто высвобождает эту темную энергию, что, конечно, приносит эмоциональную разрядку и удовольствие. Но не стоит забывать, что люди впечатлительные, склонные погружаться во внутренний мир фантазий, внушаемые (с неустойчивой психикой, неустойчивыми границами) под воздействием мрачного видеоряда, эмоционально насыщенных образов и сильных переживаний могут испытывать несколько измененное состояние, похожее на транс. Отсюда самые разные последствия — от некоторой подавленности и притупленности ощущений после, уже в реальности, до игромании (если у личности есть предпосылки к зависимостям). Так что не стоит пренебрегать ограничениями по возрасту и здоровой «психологической гигиеной».

Все твои страхи — проекция твоего подсознания, глубокие переживания родом из детства. Случайно услышанные сквозь сон слова могут быть доводиться тебе словно проклятье. Ты просыпаешься от собственного крика, вытираешь слезы и дрожишь, пытаешься забыть уже ускользающий сон. Но он будет преследовать тебя всю жизнь.

Как слушать Страну Чудес

Это неземная музыка. Человек такую пакость сотворить не научен. Неведомо нам, какие дьявольские отродья и из каких глубин ада играют на бесовских инструментах, издавая звуки столь ужасные, человеческому уму противные и рассудку чуждые. Да смиловится небо над теми несчастливцами, которые услышали то звучание, ибо всяк, кто это звучание слышит — с ума сходит, хохочет, слюной брызгая, рычит и ереси нечестивые выкрикивает. Колдунство то есть злостное, противоестественное, запрету и искоренению подлежит немедленному, дабы здоровье у людей не отнималось. А ежели музыку ту окающую услышишь, супротив нее одно верное средство есть, дабы в здравии оставаться — уши отрезать да слуха себя добровольно лишить.



Бланк показаний

А бывало ли так, что ты слышишь то, что не слышат другие? Бывало ли так, что твой слух будто бы обострился в тысячу раз, и хочется закрыть уши, упасть и забыться от нещадной боли? Даже движение стрелки на часах гулом отдается в твоей голове. Ты словно разбит на тысячу осколков, тишина отзывается во всем теле адской болью. И ты не можешь пошевелить даже пальцем, только корчишься на полу и стоишь. Когда же все это закончится?

Слышал ты когда-нибудь, как кто-то шепчет твое имя, зовет, просит обернуться? Не отвечай, ни в коем случае. Это смерть пришла по твою душу и зовет тебя.

“Родовое Поместье”

при тяжёлом течении заболевания, если больной представляет риск для себя и окружающих, может потребоваться недобровольная госпитализация. Течение болезни обнаруживает значительное многообразие и никоим образом не связано с неизбежностью хронического развития или прогрессирующего нарастания дефекта.

TO PLAY OR NOT TO PLAY

Признаки шизофрении

В настоящее время выделяют следующие признаки шизофрении:

- продуктивную симптоматику (чаще всего бред и галлюцинации);
- негативную симптоматику (снижение энергетического потенциала, апатию, безволие);
- когнитивные нарушения (расстройства мышления, восприятия, внимания и др.).

У человека, больного шизофренией, могут отмечаться дезорганизация мышления и речи, их необычность, слуховые галлюцинации, бредовые идеи. В силу ряда причин заболевание часто сопровождается социальной изоляцией, ему сопутствуют нарушение социального познания и параноидальная симптоматика, связанная с бредом и галлюцинациями.

Чаще всего шизофрения начинается в позднем подростковом возрасте или в начальном периоде взрослой жизни, нередко нанося серьёзный ущерб личности человека на важнейшем этапе социального и профессионального развития.



85

Справочник медицины, 1876



Судебно-медицинская экспертиза\12-78п
Судмедэкспертная комиссия Страны Чудес

Жертва Бубновая Восьмерка

Рост 1 метр 92 сантиметра

Раны

Жертве нанесено множество колотых ран, предположительно ножом крупных размеров с острым лезвием. Практически весь кожный покров подвергся термическому влиянию – согласно анализам, ожоги вызвало большое количество горячего чая. На теле жертвы также обнаружены остатки перца – такое впечатление, что кто-то выстрелил им в жертву. На голове жертвы найдены странные отпечатки и раны, как будто в качестве оружия использовался макет лошади из твердых тяжелых материалов.

Комментарии

Характер ран указывает на жестокость и остервенение, с которыми они были нанесены. Предположительно, жертва была убита всего за несколько секунд. Подчерк и улики, найденные на месте преступления, полностью подтверждают догадки, что к этому причастен тот же самый убийца, что и в многочисленных аналогичных случаях до этого. Более серьезный характер ран указывает на то, что убийца, вероятно, каким-то образом улучшает свое оружие, делая его более смертоносным.



Подпись патологоанатома _____

Дата _____

Закключение врача

Пациент, что называется, старой закалки. Он безумно красив, не совсем понятен, но порою с ним становится скучно – он медлителен и поступает не так, как нужно, что мешает наслаждаться процессом времяпрепровождения с ним. Невероятные кульбиты, насилие и жестокость в его крови отдают однообразием, так порою приходится буквально заставлять себя продвигаться по общению с ним ради продолжения интерактивной галереи неадекватных мыслей и острого психоза Американа МакГи. Alice: Madness Returns можно использовать в качестве лекарства от скучной реальности, хотя далеко не всем придется по душе эта рафинированная доза концентрированного безумия внутривенно.



НЕОХОТНО

Добротные кооперативные экшны как-то внезапно вышли из моды после ухода 16-битной эры и не менее внезапно всплыли, мотивируемые успешным запуском Gears of War в 2006-м. Hunted тоже всерьез претендовал на роль идеальной кооперативной игры, пока на деле не оказался псевдо-клоном все того же GoW с кучей всякого лишнего.



HUNTED

THE DEMON'S FORGE

Жанр:

Third Person Action

Разработчик:

inXile Entertainment

Издатель:

Bethesda Softworks

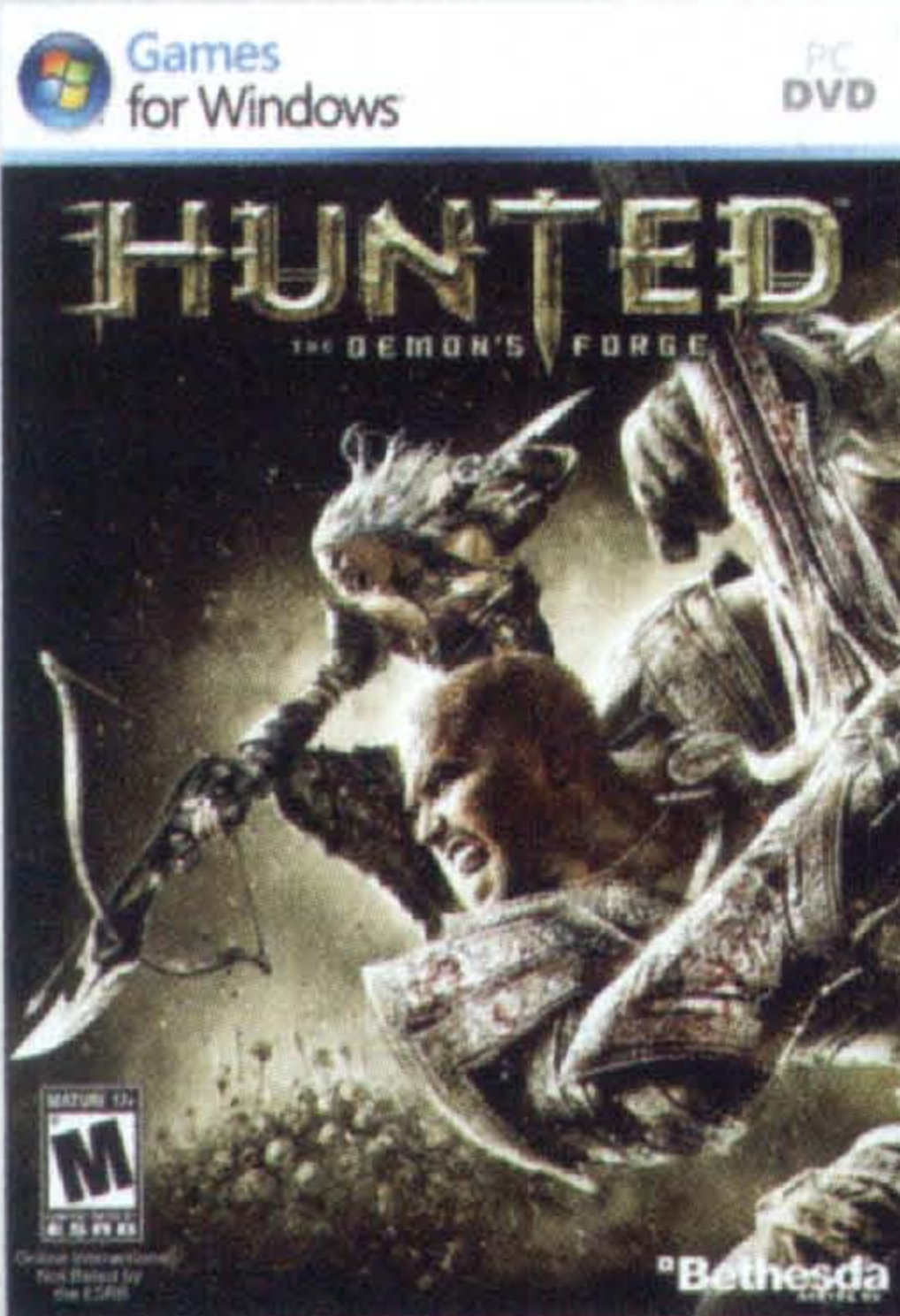
Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

Видео: 512 МБ

ОЗУ: 1 ГБ

14 ГБ на жестком диске



PC | X360 | PS3

GoW, но

Считать проблемы этой игры утомятся даже самые упорные любители выискивать недостатки. Беда в том, что inXile Entertainment знают о существовании различных клевых фишек, которые можно внести в игровой процесс, но абсолютно не представляют, как их нужно грамотно реализовывать. Особенно в разрезе кооператива: главные герои – скучноватый и до тошноты осторожный мямля-качек Кеддок и панкующая эльфийка-анархистка Э'лара – помогают друг другу лечебным снадобьем, если со здоровьем проблемы. Правда, нужно успеть помочь за очень короткое время, иначе раненый товарищ помрет в объятьях страшного зверя Гэймовера. И это притом, что если ты в этот самый момент выполнял, например, фаталити, анимация которого длится мучительно долго, то спасти соратника у тебя нет шансов. А если его угораздило развалиться посреди лута или возле каких-то кнопок – вообще катастрофа. Действие, подборка предмета и передача другу целебного снадобья повешены на одну клавишу, в результате чего можно ненароком начать дергать рычаги и сгребать всякий мусор с пола, пока напарник плюется кровью на последнем издыхании. Другие кооперативные элементы более чем не вплетаются в геймплей: видимо, кому-то в inXile показалось, что в игре должно быть еще больше сотрудничества между персонажами: даже там, где это не нужно.

В результате приходится постоянно при-

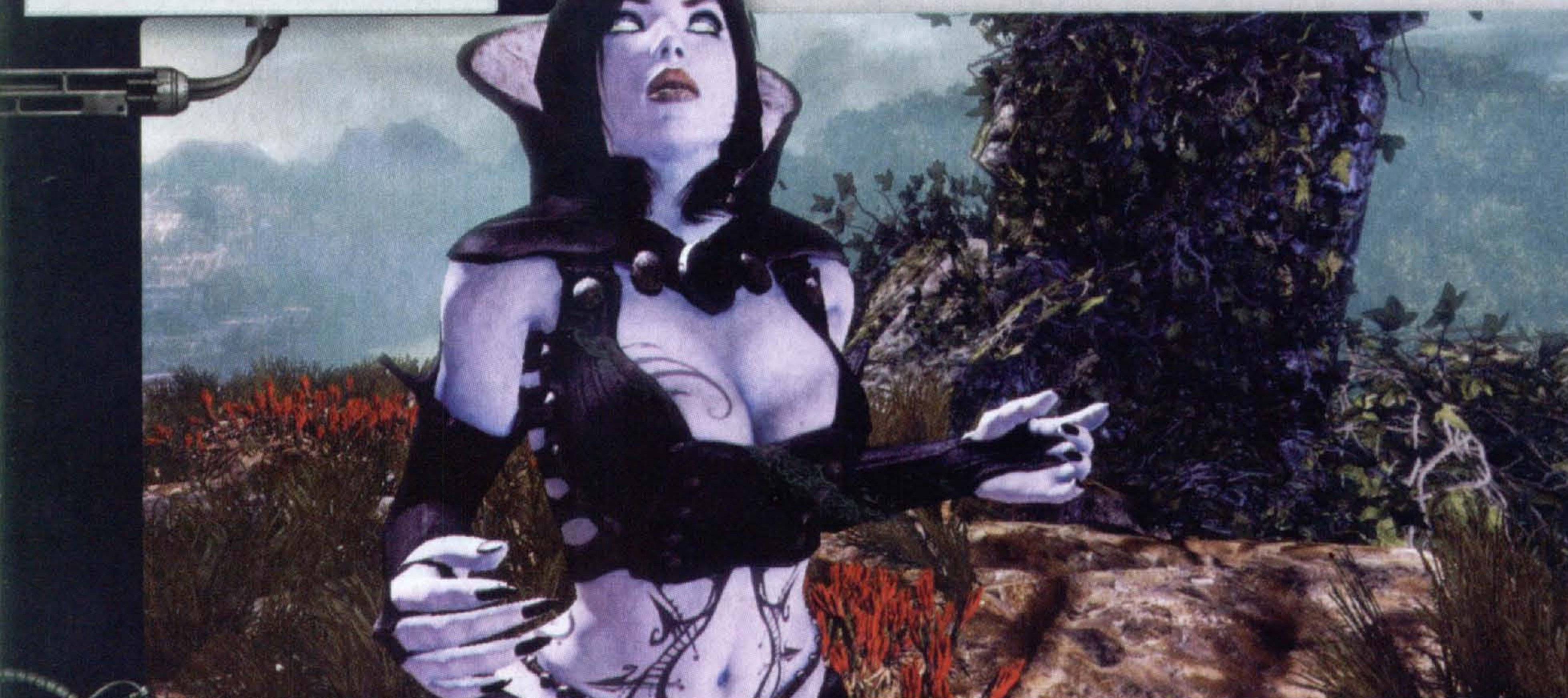
нимать участие в увлекательных занятиях, вроде совместного протискивания в узкие щели и поднятия тяжелых ворот, справиться с которыми поодиночке герои почему-то неспособны. Эти элементы, очевидно, созданы, чтобы растянуть геймплей и не дать игроку при желании вернуться на старую локацию. В малых дозах так грешат многие представители жанра, но Hunted бьет все рекорды, не только заставляя игроков проходить через такие сегменты по 20 раз в пределах одного уровня, но и насильно скармливая ему скучные заставки сразу после этого. Нельзя сказать, что кооператив совсем не удался – совместное решение загадок пускай и не требует активации ресурсов черепной коробки, но все же приносит удовольствие.

Тугеза

Кеддок машет здоровенными орудиями ближнего труда и обороны (но в случае чего достает и арбалет), Э'лара предпочитает пускать стрелы издалека, хотя тоже в случае необходимости может переключиться на меч. Еще они разбрасываются различными заклинаниями вроде фаерболов и молний, не забывая при этом использовать колдовские суперприемы при помощи своего оружия. В общем, жили они, как говорится, долго и счастливо, и так же долго получали доступ к новым заклинаниям, оружию и прочим мелким радостям жизни. Совершенно линейные коридоры, изобилующие ужасающим количеством невидимых стен, изред-

Принцесса в поле не воин

Серафину, одно из важных действующих лиц Hunted, озвучивает Люси Лоуслесс, известная как воинствующая принцесса Ксена и хитрая Лукреция из сериала «Спартак». В игре Серафина появляется нечасто и говорит мало, так что, скорее всего, разработчики все вместе скинулись на полчаса ее работы в студии звукозаписи, чтобы потом использовать Люси для маркетинга игры.



ка предлагают свернуть с основного пути в поисках трофеев. Каждые десять метров коридора на игроков (или игрока – в одиночном режиме контроль над вторым персонажем берет ИИ-глупыш) кидают пачками разномастных туповатых противников – от паучков и местных анорексичных орков, до гигантских летающих глаз и прочей сказочной швали. Кеддок рубит их в салат, а Э'лара превращает недругов в больших мертвых ежей – очень весело и кроваво. Но кайф от этого хоровода смертоубийств зависит от того, кем и с кем ты играешь.



Между молотом и наковальней

Учитывая предельно ненужные закосы игры под традиционные шутеры от третьего лица с системой укрытий, Э'лара является куда более приспособленным к такому типу геймплея персонажем, и стрельба из ее лука губительна и приятна. Кеддок же, несмотря на свой угрожающий внешний вид, в разгаре битвы только раздражает. Все потому, что ближний бой проработан весьма бедно и не поддерживается никакой толковой системой: просто блокируй вражеские удары и составляй мини-комбо из своих двух. Получившиеся выкрутасы не блещут ни эстетической красотой, ни эффективностью. Зато Кеддок оказывается отличным колдуном: прокачанный фаербол за секунду выносит толпы монстров, процесс убийства которых с клинком в руках может порядочно затянуться.

Магия имеет и кооперативную функцию: Кеддок, например, может поднять окруживших его врагов в воздух, позволяя Э'ларе расстрелять их, а эльфийка своими стрелами способна заморозить недруга, делая его легкой жертвой для Кеддока. Оружие, правда, преимущественно представляет собой редчайший хлам – добывание чего-нибудь убийственно интересного здесь случается по большим праздникам.

Простые движения

Интерфейс «Кузни Демонов» крут: огромное количество свободных настроек в лобби помогают



игрокам чувствовать себя максимально комфортно во время кооперативного прохождения. К сожалению, не все эти функции работают как надо, да и на работоспособности сказывается запутанный, очень глючный и не всегда правильно работающий процесс подключения.

Управление в бою при этом весьма неплохое: все необходимые действия можно легко размаппить вокруг WASD и даже на боковые кнопки мыши, но на практике контролировать персонажей бывает не очень удобно. Например, функция бега к укрытию с последующим «приклеиванием» к нему здесь лишняя – лучше бы ввели возможность приседать.

Мир вокруг

Локации местами весьма красиво проработаны как для не очень богатой студии, но левелдизайн портит все невидимыми стенами, глупыми препятствиями и, что хуже всего, бессовестной копипастой самого себя.

Занимаясь звуковой составляющей, разработчики не использовали ни одного стокового аудиофайла – все записано вручную, хотя, по большому счету, потребителю от этого ни холодно, ни жарко. Музыка есть, но на нее даже не обращаешь внимания – в первую очередь, из-за постоянной болтовни между главными героями. Первая треть диалогов состоит из нытья, вторая – из заявлений в духе Капитана Очевидность, а последняя – из далеко не самых удачных попыток пошутить.

Лысый усач Butcher
и Khaj-Tosin, эльфийка



Вердикт

Hunted очень, очень хочется полюбить, и великое множество действительно отличных идей подталкивает тебя к этому. Но на каждую бочку меда в игре откуда-то находится цистерна дегтя, полностью отбивающая аппетит. Видно, что разработчики честно старались и делали проект от души, но на одной душе далеко не ускачешь. Из-за кривизны рук даже с любовью написанный код не сможет спасти геймплей от утомляющего однообразия и глупейших дизайнерских ошибок.



ВОТ И СКАЗОЧКЕ КОНЕЦ

FABLE III

Жанр:
action RPG

Разработчик:
Lionhead Studios

Издатель:
Microsoft Games

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

13 ГБ на жестком диске

PC X360

Лид-дизайнер Lionhead Studios Питер Мулинье хорошо известен своей вредной привычкой обещать игрокам золотые горы, которые в итоге оказываются пластилиновыми холмиками. Затем Питер публично извиняется за разочарование и переходит к новым обещаниям новых горных хребтов из драгоценных минералов. На этом алгоритме построен маркетинг серии Fable, четвертая часть которой грозит быть лучше, потому что третья была, по словам Мулинье, не очень удачной. Это, тем не менее, не помешало ему попытаться толкнуть ее PC-геймерам.

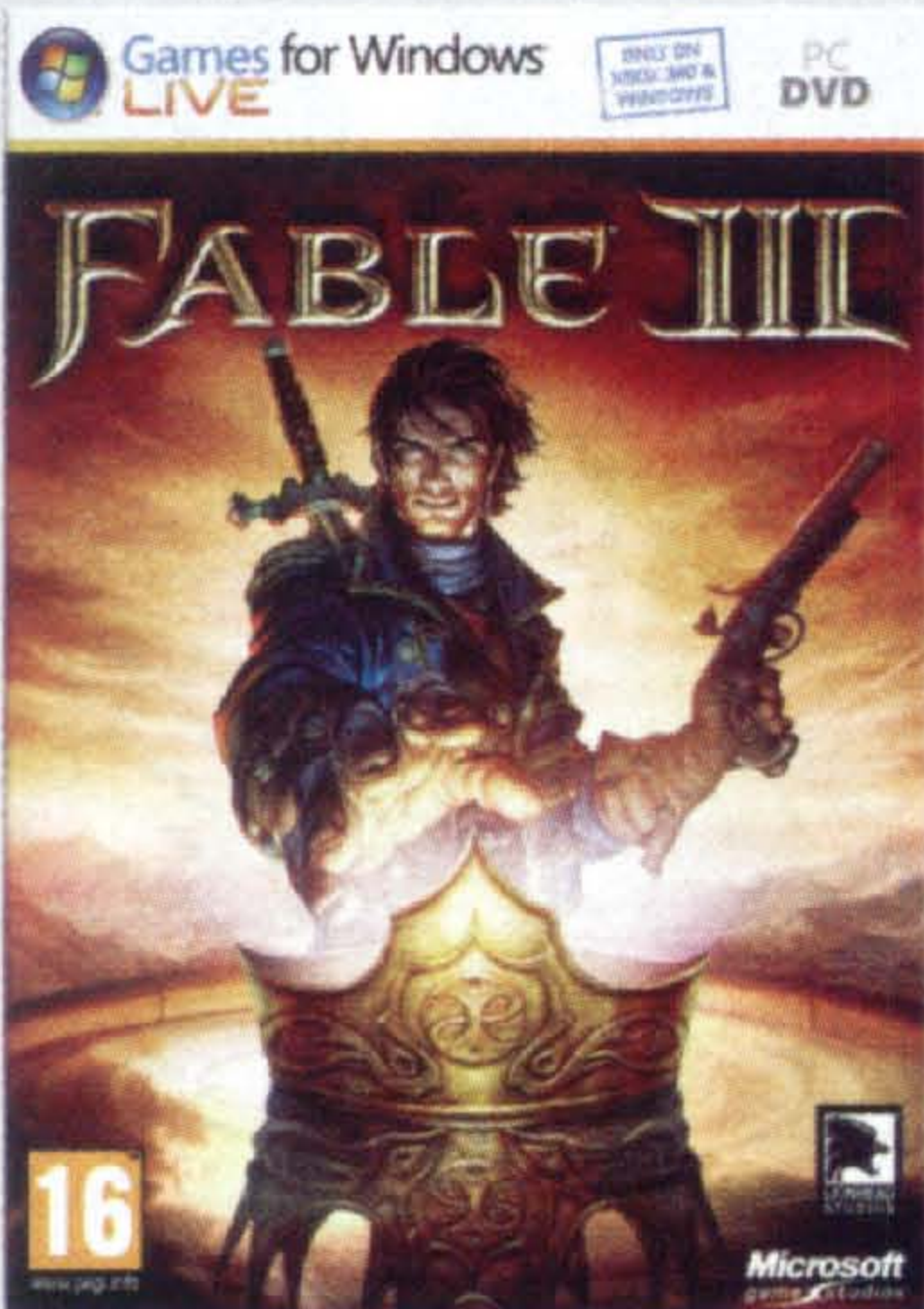
О бедном принце замолвите слово...

Fable 3 вышла далеко за рамки классического фэнтези. В Альбион пришел век индустриализации, а на смену Сказке пришла Быль. На месте маленьких деревушек выросли промышленные города, страной правит твой брат, причем он тиран и деспот. На улицах царит социальное неравенство: население накрыла тотальная нищета и голод, дети работают на заводах, а знать заботится лишь о своем достатке. Тебе, герою-принцу с замечательным именем Герой, предстоит убедить народ принять твою сторону, свершить революцию, свергнуть негодяя с трона и – вау-вау – стать Королем или Королевой.

Герой ружья, меча и магии

Традиционные ролевые элементы в Fable 3 практически отсутствуют, дабы не путать честных людей и не отвлекать их от процесса игры. Убивать врагов мы будем по-прежнему при помощи магии и оружия дальнего и ближнего боя. Магическая система значительно изменилась – вместо трех

ветвей эффектных разнообразных заклинаний, как это было в первой части, в наше распоряжение поступит всего несколько спэллов, которые можно комбинировать между собой и получать различные эффекты. А оружие ближнего боя и огнестрелы подлежат улучшению в кузнице. При использовании какого-либо из видов боя постепенно увеличиваются магические способности, ловкость и сила. Но повышение этих характеристик мало на что влияет – бои и так чрезвычайно простые и местами даже скучные. На экране не найдешь полосок здоровья и маны, а если в битве героя побьют, о чем сообщит усиленное сердцебиение и обесцветившийся экран, достаточно некоторое время избегать ударов – на помощь придет регенерация. О броне можете забыть – одежда выполняет функцию украшения, от которой зависит привлекательность, необходимая для выполнения квестов. Впрочем, и умереть герою по-человечески нельзя – только в обморок упасть. В результате, протагонист прыгает с мечом как заправский акробат, уходя в последнюю секунду от ударов врагов, снайперски стреляет через левое



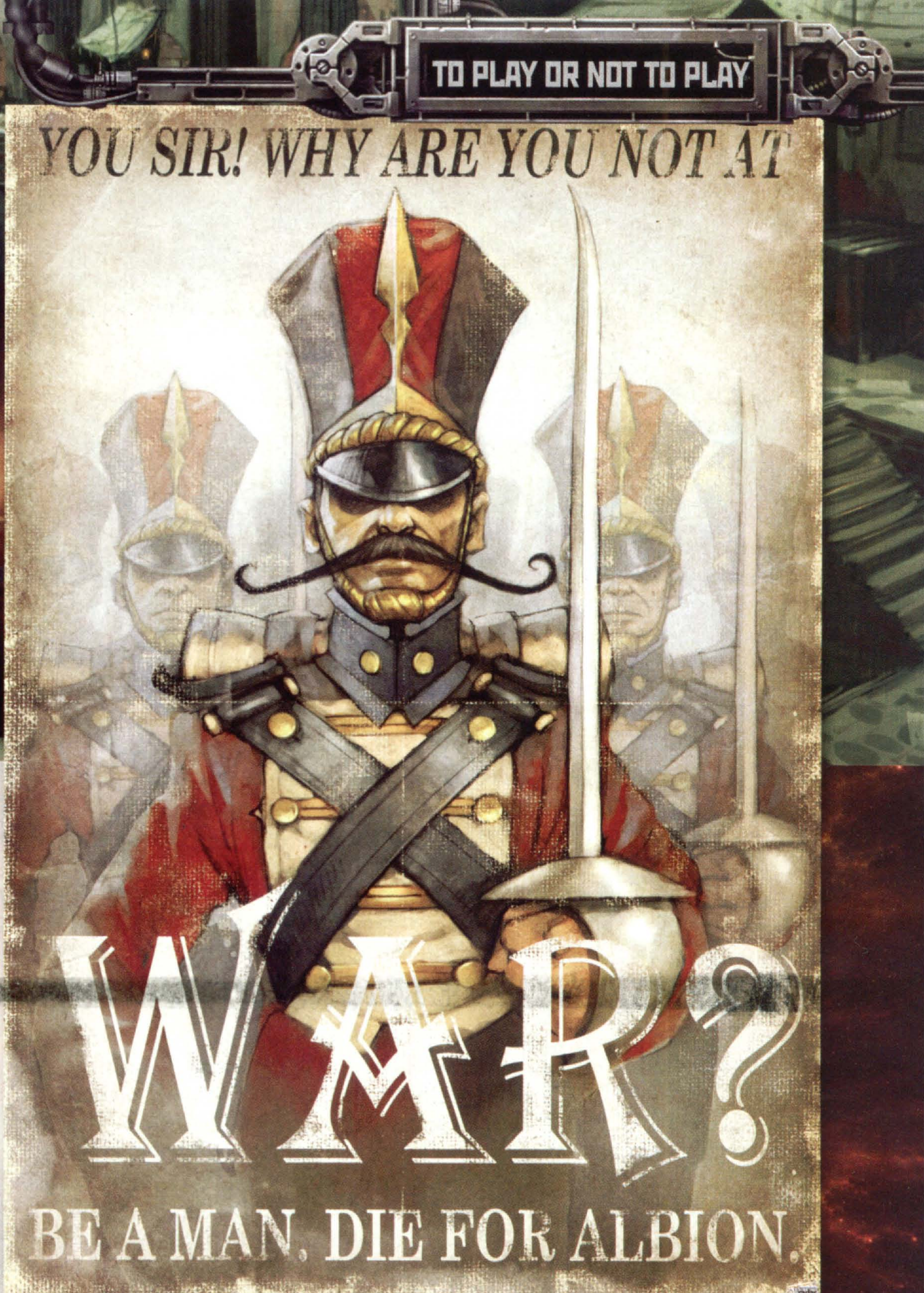


плечо и с огромной скоростью швыряет одиночные и массовые заклинания. Враги, в свою очередь, отважно мрут в промышленных масштабах, совершенно не блещут интеллектом и скоростью реакции, умирая как мухи, и, словно специально, подставляются под удары своих же соратников.

Убивая врагов, выполняя квесты и заводя близкие знакомства с жителями Альбиона, Герой получает опыт в виде Печатей Гильдии. Печати можно потратить на апгрейды магической силы, огнестрельного оружия и оружия ближнего боя, изучить новые заклинания и новые жесты для общения с жителями, а также развить умения музыканта, кузнеца и повара, чтобы получать больше денег в соответствующих миниквестах, построенных на QTE.

Добро и зло

Большинство заданий построены по принципу «Пойти из точки А в точку Б», «Найти предмет» и «Убить всех врагов». Смешать, разбавить диалогами, при необходимости повторить. Большая часть диалогов происходит во время забега из одной точки в другую. NPC говорят много и блещут тонким английским юмором, а злодеи дьявольски хохочут, злобно ухмыляются и подкалывают Героя скабресными шутками. Встречаются квесты в стиле «Проводить кого-то из точки А в точку Б», для чего непись надо обязательно взять за руку, что в случае, например, со взрослыми мужчинами выглядит весьма оригинально. Как и первая часть, Fable 3 построена на возможности выбора между добром и злом. Мы мо-

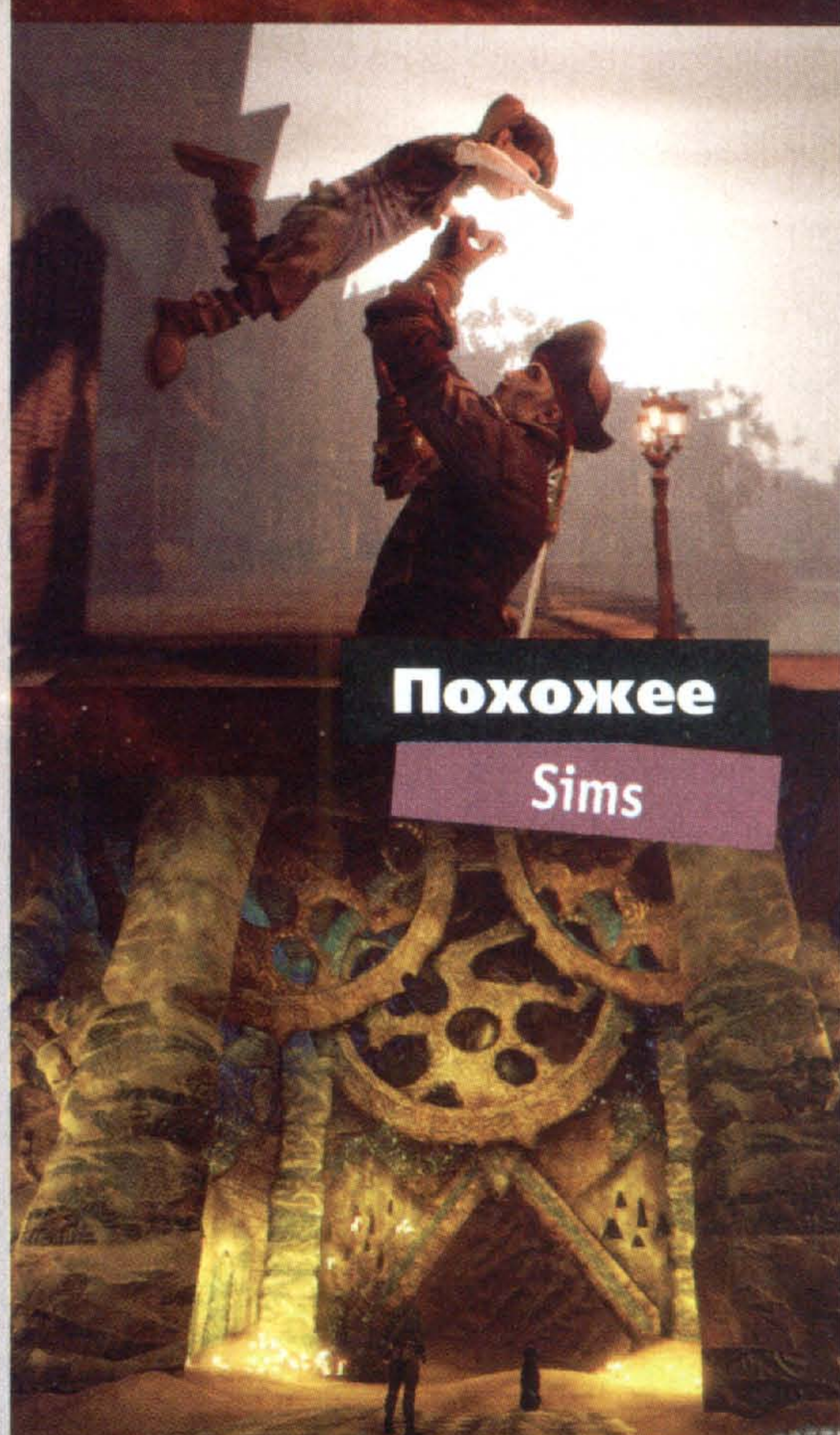


жем взять заказ на убийство мирного жителя, а можем и не взять. За убийство при свидетелях нужно заплатить небольшой штраф, после чего придется ловить на себе укоризненные взгляды обывателей. Впрочем, попадаются и действительно интересные квесты, число которых, к сожалению, невелико.

Один в поле не воин

Квесты – не единственное занятие для Героя. Настоящим удовольствием может стать поиск закрытых кладов и сундуков с сокровищами, в чем нас выручает наш верный спутник и самый близкий товарищ – пес. Четырехлапый зоодруг ведет себя как живой: играет мячиком, виляет хвостом, гавкает, увидев что-то интересное, рычит на врагов и становится в стойку. Пес сопровождает Героя повсюду и помогает с решением заданий, а также поддерживает в бою, перегрызая горло поверженным противникам. Словом, настоящий друг.

Помимо верного пса, дружить можно и нужно с жителями городов. Для этого порой достаточно сыграть в ладошки или потанцевать, а для закрепления дружбы – выполнить несложные миниквесты: например, отнести пакет в соседний город. Те NPC, с которыми Герою удастся наладить отноше-



Переход на личности

Из рабочей переписки журналиста и редактора

Ростислав Малько -> Вадим Ковалевский
А чего шуток так мало в статье? Нам же надо больше черного юмора, мы же не журнал «Бабушка».

Вадим Ковалевский -> Ростислав Малько
Да игра сама по себе скучная. Было бы о чем весело писать. Пафос, пафос и еще раз пафос. Конечно, юмор тоже есть. Квестов есть парочка веселых – пародия на адидасовские RPG, поиск раскиданных по всей местности статуэток злобных гномов, которые матерят героя и его пса хуже сапожников. Есть довольно щекотливые ситуации, связанные с адюльтером и промискуитетом, проще говоря, сексом и проституцией. Иногда проскакивают веселые фразочки у NPC. Есть совершенно дебильные ситуации, когда герою нужно одеть костюм петуха и в таком виде ловить куриц. Можно устраивать забеги куриц и делать ставки. Присутствует однополая любовь (но нам ничего не показывают, просто черный экран). Принцу-мужчине можно нарядиться в женскую одежду. Можно пукнуть или пустить отрывку в лицо NPC, от чего их может вырвать. Продолжать?

Ростислав Малько -> Вадим Ковалевский
Попробуй.

Вадим Ковалевский -> Ростислав Малько
Особенно весело смотрится общение героя с жителями города. Если взять пример с Фаблы, чтобы заполучить в свои объятия любую незнакомую путану, нужно подойти и с ней поиграть в ладошки, показать мускулы, посвистеть ей песенку и потанцевать, отнести вещи в соседнее село, подарить какую-то фигню и сводить на свидание в соседние кусты. Как-то несбалансирован у них пафос и реалистичность, с комичностью и фарсом.

Вообще такое впечатление, что Fable 3 рассчитан на тех, кто играет впервые в жизни, и им нельзя слишком сильно напрягаться. А детям в это играть нельзя, потому как секс, гомосексуализм, рабство, куча матов и примеров нелицеприятного поведения героя.

ния, дарят ему подарки, а торговцы делают значительные скидки в магазинах. С лицами противоположного пола при желании можно завести семью и детей, а если вести разгульный образ жизни – подхватить всякие нехорошие заболевания.

Проще простого

Интерфейс «радует» инновациями. Не ищи инвентарь: его здесь просто нет. Ведь правда, кому захочется читать описания предметов? Вместо скучного инвентаря Герой получает возможность переместиться в Убежище, которое станет ему настоящим домом. Конечно, не дворец, но и не жалкая лачуга. В Убежище тебя ждет несколько комнат, где можно сменить одежду и прическу, нанести новые татуировки и макияж, изменить комбинацию оружия и полюбоваться достижениями. В главной комнате хранятся подарки от жителей страны и семьи, а также расположен портал на Путь Власти, где можно потратить накопленный опыт, и карта Альбиона.

Новая карта отображает локации чересчур схематично, поэтому ориентироваться на местности лучше всего по лучу света, который, словно нить Ариадны, всегда укажет тебе кратчайший путь к заданию. Если цель миссии находится в другом городе, а желание бегать отсутствует, можно телепортироваться. В таком случае тебя весьма удобно закинет к ближайшей точке, от которой до цели рукой подать. К тому же, карта весьма облегчает скупку недвижимости, что немаловажно. Каждый дом, купленный за бесценок, отремонтированный и заново обставленный мебелью, а затем сданный в



аренду, каждое выкупленное торговое место – это прибыль. Как говорится, совместный труд в мою пользу обогащает.

Самые важные решения ждут нас во второй половине игры, где ролевые элементы уступают место экономической стратегии, а от наших прежних действий и решений зависит судьба всей страны.

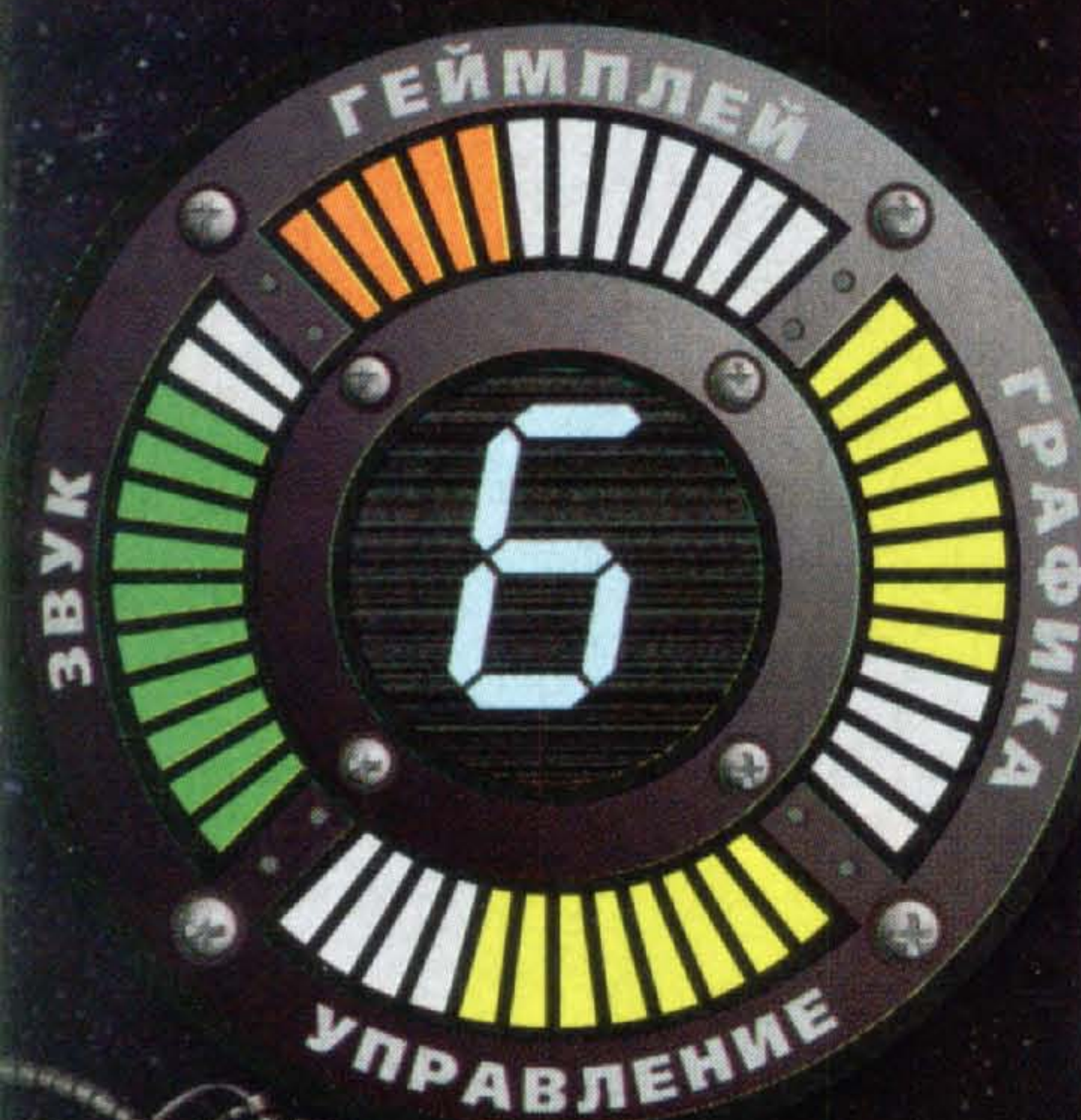
Свет и тьма

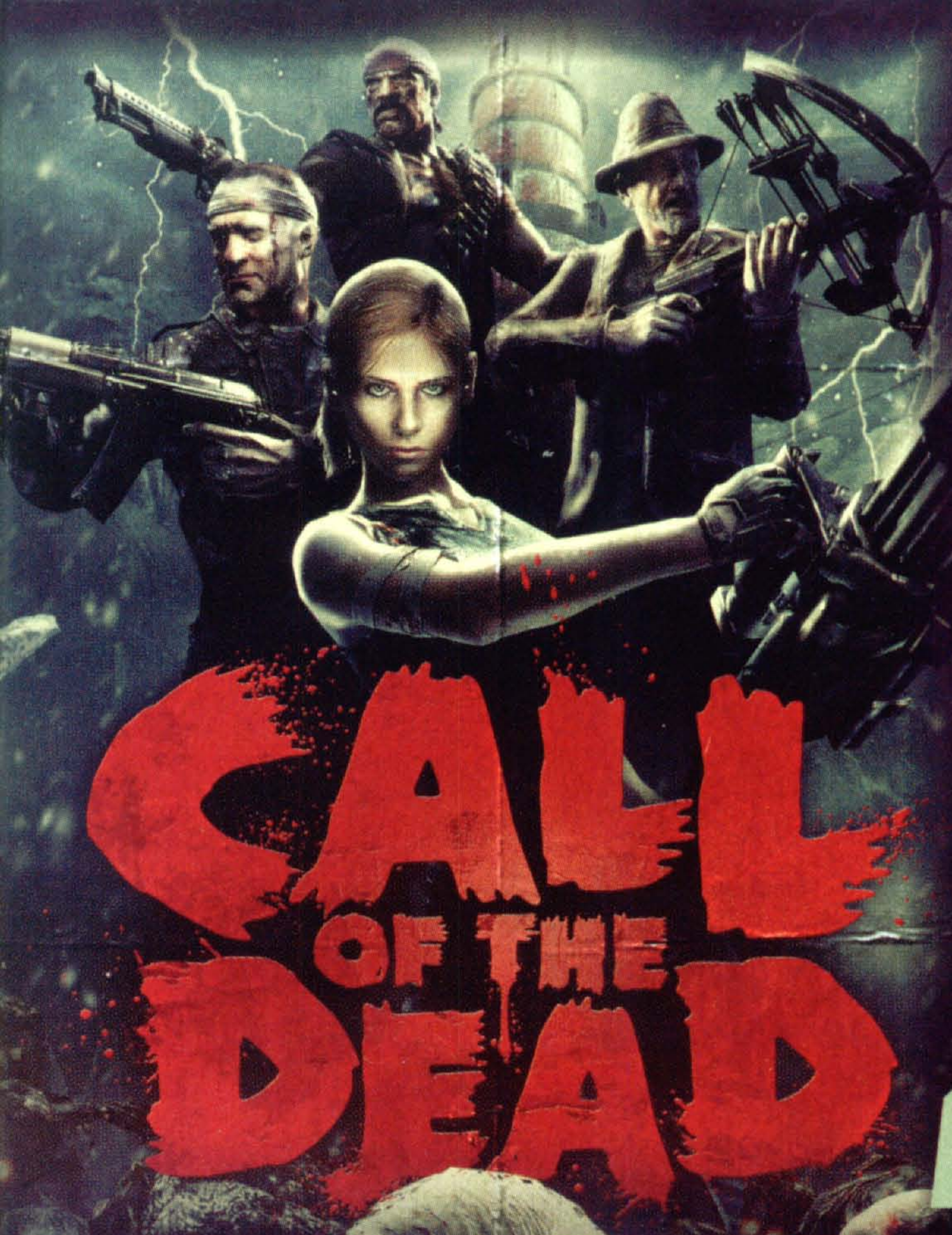
Графически триквел звезд с неба не хватает, но и в грязь лицом не ударил. В игре очень хорошо заметно влияние времени – дух индустриализации прослеживается во всем, начиная с дизайна городов и заканчивая мундирами солдат и врагов. Сказочно яркая палитра первой части уступила место блеклым серым и коричневым цветам. Модели NPC и врагов не радуют разнообразием и детализацией, акцент в анимации мимики и движений смещен с реалистичности на комичность. Отдельно стоит отметить красивые ландшафты: сказочные заснеженные горы чередуются с таинственными пещерами и затерянными подземельями, дремучие леса уступают место заброшенным кладбищам, а мрачные болота сменяются бескрайней пустыней.

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

При всех достоинствах третьей Fable не хватает целостности и размаха. Игра искрится юмором, и в какой-то степени можно было бы воспринимать происходящее в Fable 3 как фарс и пародию, но слабый сюжет, сомнительная мотивация главных героев, порезанные ролевые элементы и занудный игровой процесс не делают ей чести. Сложно сказать, на кого рассчитана Fable 3 и для кого она создавалась. Мечтаешь увидеть настоящий стимпанк – играй в «Арканум». Желаешь построить дом – Sims ждет тебя. Жаждаешь зрелищности и закрученного сюжета – «Ведьмак 2» в продаже уже полтора месяца. Хочешь услышать сказку – лучше еще раз вернитесь в Fable: the Lost Chapters.





ЛЮДИ ГИБНУТ ЗА ОПС

First Strike, дебютный DLC для Black Ops, приятно удивил энтузиастов Call of Duty интерактивными элементами четырех мультиплеерных карт и одной для пресловутого режима Nazi Zombies. Начинка Escalation по содержанию повторяет предшественника, но на сей раз с уклоном в пользу любителей пострелять по нежити из Третьего рейха.

Мертвых долг не зовет

Call of the Dead – именно так называется новая арена NZ – косит под трэшевый зомби-мувик 80-х с глуповатой, но забавной предысторией. Внимание к этой концепции Treyarch привлекают древним испытанным методом «налепи побольше знаменитостей в свою игру». Вот и получилось: известный любитель мозгопоедателей Джордж Ромеро снимает фильм на заброшенном полузатопленном корабле где-то в Сибири. В главных ролях Сара Мишель Геллар (Баффи), Дэнни Трехо (Мачете), Роберт Инглунд (Фредди Крюгер) и менее известный Майкл Рукер, снимающийся в новом сериале «Ходячие мертвецы».

Бравая четверка бежит по уровню, по традиции расстреливая зомби, ремонтируя ограды, покупая новое оружие и участки уровня за очки. Но в этот процесс вмешивается одно небольшое нововведение в виде зомби Джорджа Ромеро, медленно топавшего за игроками с прожектором в руках. Режиссер не бессмертен, но покушения на него обыч-

но заканчиваются ранним геймвером, поскольку в ярости Джордж передвигается очень быстро и оглушает игроков электричеством. В этом случае необходимо заманить его в ледяную воду, чтобы он «остыл», но при этом постараться и самому не задубеть насмерть. Локация довольно масштабна, нелинейна, скрывает немало секретов и выделяется интерактивными элементами вроде натянутого каната, по которому можно спуститься из одного конца уровня в другой. Ромеро добавляет в игру не только адреналина из-за необходимости постоянно передвигаться, но и определенный комический элемент, который, увы, испорчен уж слишком пафосными комментариями актеров.

Black попс

Тем, кому успели поднадоесть старые мультиплеерные карты, Escalation Pack предлагает 4 новых поля брани.

Забитое машинами шоссе из Convoу предназначено для ближнего боя, но и снайпер там найдет себе место. Привет из СССР передает Zoo – заброшенный русский зоопарк, оказавшийся весьма подходящим местом для войнушек. Hotel своими перестрелками на крышах соседних зданий чем-то напоминает продвинутую версию Highrise из MW2. Stockpile – стандартная русская деревушка: снег, избы, балалайки, водка, медведи и автоматы Калашникова.

Дима [Butcher] Язовицкий



Вердикт

Escalation Pack по качеству и наполнению явно обходит предшественников, но стоит ли отдавать за него 15 долларов? Вряд ли. По крайней мере, это не тот DLC, на который можно ткнуть пальцем, смело утверждая, что при возможности моддеры сделали бы то же самое, но бесплатно.



Джордж Ромеро

Считает, что своей нынешней популярностью живые мертвецы обязаны не столько фильмам, а классическим хоррор играм – в частности, Resident Evil.

Из многочисленных римейков своих фильмов смотрел только Dawn of the Dead Зака Снайдера. Джорджу понравилось начало, но он категорически отвергает концепцию бегающих зомби.

В своих лентах делает акцент не на пожирающих плоть ходячих трупах, а на поведении социума в условиях постоянного страха и борьбы за выживание.

Написал сценарий к первому фильму по Resident Evil. Работа Джорджа понравилась всем, включая разработчиков из Capcom. Но ныне покойный руководитель Constantin Film Бернд Айхингер, ни разу не видевший игры, похерил проект и передал его в руки Пола Андерсона.



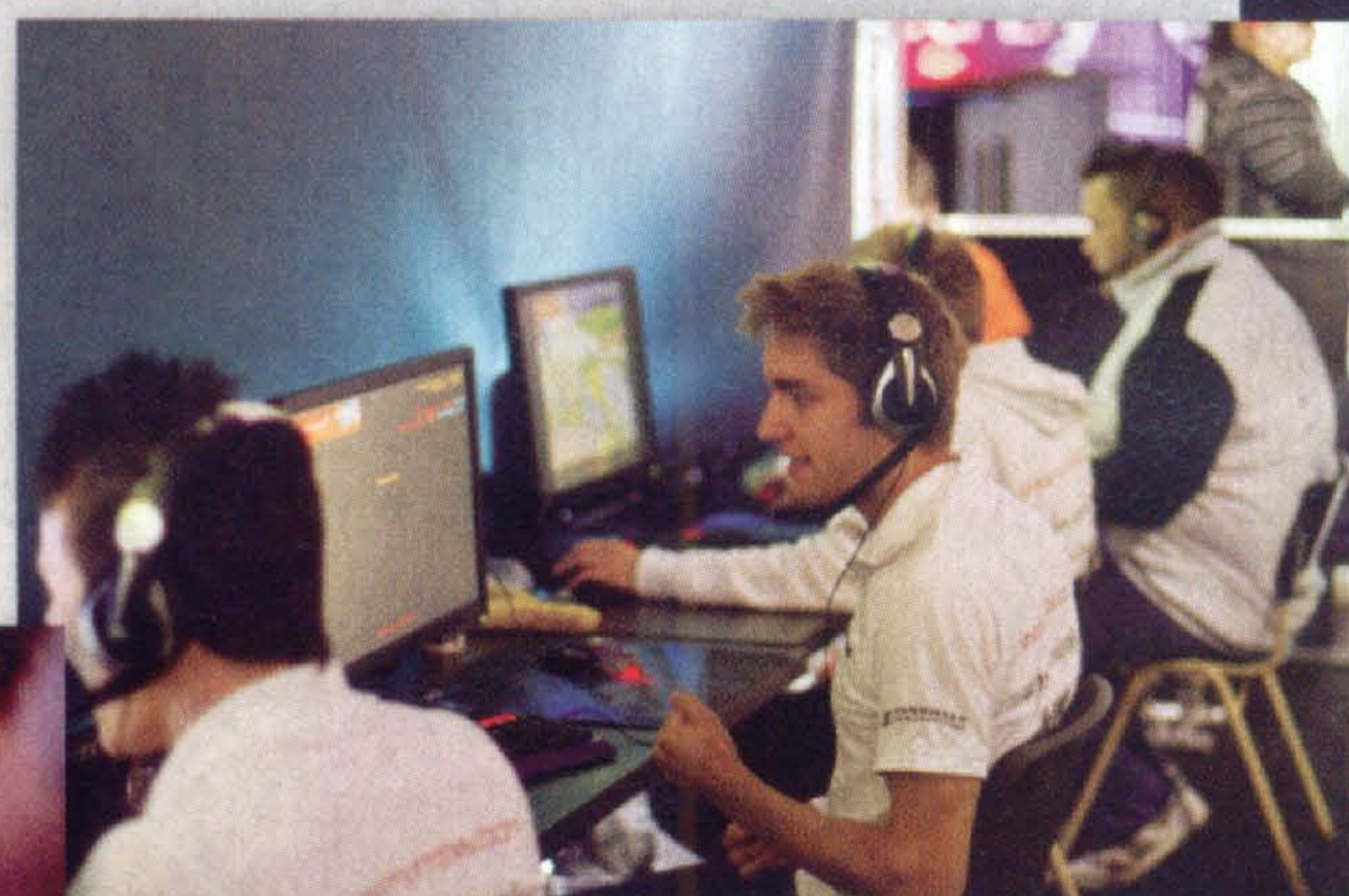
Турин DreamHack Summer 2011

DREAMHACK THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL



В рамках чемпионата DHS2011, который проходил в столице Швеции, Стокгольме, собрались 11 лучших команд Европы, а также бразильцы playArt. Участников поделили на 2 группы по 6 команд в каждой. По правилам, первое место группы выходит в полуфинал, а 2 и 3 места играют стыковочные матчи за попадание в полуфинал. В группе 1 на первом месте оказалась команда ESC-Gaming из Швеции, во второй – также шведская тима SK. В стыковочных матчах сразились украинцы Na`Vi и шведы Fnatic, где наши соотечественники уверенно

переиграли соперников 2:0 по картам. Во втором стыковочном матче сошлись россияне Moscow Five и mTw из Дании, где в упорной борьбе mTw смогли переломить ход сражения и одолеть команду из России. Полуфинальные игры также были полны иронии и гордыни: коман-



сразились Na`Vi и ESC-Gaming, где верх взяла команда из Украины (2:0 по картам). В финале SK без особых проблем выиграли первую карту, а на второй завязалась упорная борьба, победителем из которой вышли SK-Gaming.



да из Украины Na`Vi не смогла одолеть шведов SK и уступила 2:1 по картам; во втором полуфинальном матче mTw также выиграли у шведов ESC-Gaming 2:1 по картам. В матче за третье место

Итог:

- 1 место – **SK-Gaming**
- 2 место – **mTw**
- 3 место – **Na`Vi**

Новости киберспорта



Наконец-то Na`Vi смогли выиграть турнир ASUS Spring 2011. После украинского финала позиции распределились так: 1 – Na`Vi; 2 – DTS; 3 – Moscow Five; 4 – USSR.

Dennis покидает SK-Gaming, возвращается allen.



Объявлена регистрация на турнир e-Stars Seoul 2011 MSI Beat IT Championship, который пройдет с 19 по 21 августа. Потенциальными участниками являются сразу три команды от Украины: DTS, Na`Vi и KerchNET.



«Бой лучших» – турнир с участием трех лучших команд России, на котором уверенную победу одержала Moscow Five, а 2 и 3 место заняли USSR и Virtus.pro.



Российская организация Moscow Five подсчитала финансы, полученные всеми топовыми коллективами мира в дисциплине Counter-Strike 1.6 за этот год. Na`Vi лидируют в этом рейтинге, заработав 52,888\$



Изменения на шведской KC-сцене: GuX и keiz покидают Lions, и их место на турнир DreamHack Summer 2011 занимают Snajdan и Dennis. Также, pita покидает Fnatic, ряды которой пополняют GuX и manne. Состав пока что на испытательном сроке, ожидаем крупный турнир.



2 игрока alchemists из Норвегии + 3 игрока RAGE из Швеции собрались в немецкой ESC-Gaming. Ее новый состав: moddii, BARBARR, pronax, kalle, tacky.



Сайт SK-Gaming пишет, что Delpan является игроком SK, но Fnatic не подтверждают этой информации. Война организаций продолжается после борьбы за GuX.



Изменение в Virtus.pro: команду покидают все игроки кроме LeX`a. Теперь в Virtus.pro играют бывшие игроки команды USSR, только без Fly, который уходит служить в армию – его место занимает kibaken. Роль LeX`a в Virtus.pro до конца не ясна.

НЕ ТОРОПИТЕ КОРОЛЯ

ИСТОРИЯ
Duke Nukem
journal-plaza.net

Так уж сложилось, что долгострои привлекают к себе внимание. Один лишь факт, что твоя игра находится в разработке дольше четырех лет, может оказаться более эффективным маркетинговым ходом, чем самый эпический трейлер или эксклюзивный бонус за предзаказ. Duke Nukem Forever в пиаре не нуждался: 14 лет ожидания заставили фанатов жадно бросаться на каждый кусочек информации о нем. Но в этом заслуга не самой игры, а ее предшественниц, которые из ничем не выделяющейся аркады переросли в шутер, потрясший мир... и ударивший лицом в грязь.



Шаровары Скотта

Скотт Миллер прославился разработкой собственной бизнес-модели, суть которой заключалась в разбивании полноценной игры на эпизоды, первый из которых был бесплатным и по прохождению предлагал купить остальные. Этот прием сработал на ура и стал использоваться другими крупными разработчиками, в числе которых были Activision, Epic Games (тогда Epic MegaGames) и id Software. Со временем успех Arogee позволил компании расширить профиль и начать издавать игры других разработчиков. Одной из них был Commander Keen, послуживший крепким рукопожатием между id и Arogee. Тесное сотрудничество позволило 20-летнему программисту из id по имени Джон Кармак помочь коллеге из Arogee в создании некоторых уровней для первого Duke Nukem.

Ядерный синтез

Конец 70-х: Элвис встречает свою кончину от злоупотребления наркотиками, Пеле играет в своем последнем матче, Маргарет Тэтчер становится первой женщиной на посту премьер-министра Великобритании, советские войска оккупируют Афганистан, перспективный 18-летний программист Скотт Миллер знакомится с однокурсником Джорджем Бруссардом. Увлеченные созданием простеньких текстовых квестов, они и не подозревают, что эта встреча станет одним из двух важнейших компонентов бомбы замедленного действия, взрывная волна которой спустя 20 лет поднимет их на высоты, о каких они не могли и мечтать в еще не существовавшей на то время индустрии.

Знаний в сфере компьютерной техники Миллеру было не занимать: его отец был инженером NASA и работал над программой Аполлон – той самой, которая высадила первого человека на Луну. И хотя Скотт занимался, в буквальном смысле, более приземленными вещами, он мечтал превратить компьютерные игры в нечто большее, чем просто развлечение для детей. В 86-м он взялся делать чуть более серьезные проекты, которые можно было продавать, а через год открыл свою компанию Arogee Software.

Ядерный синтез: Первый Дюк – Ньюком



YOU'RE WRONG, PROTON BREATH, I'LL BE DONE WITH YOU AND STILL HAVE TIME TO WATCH O'BRIEN!

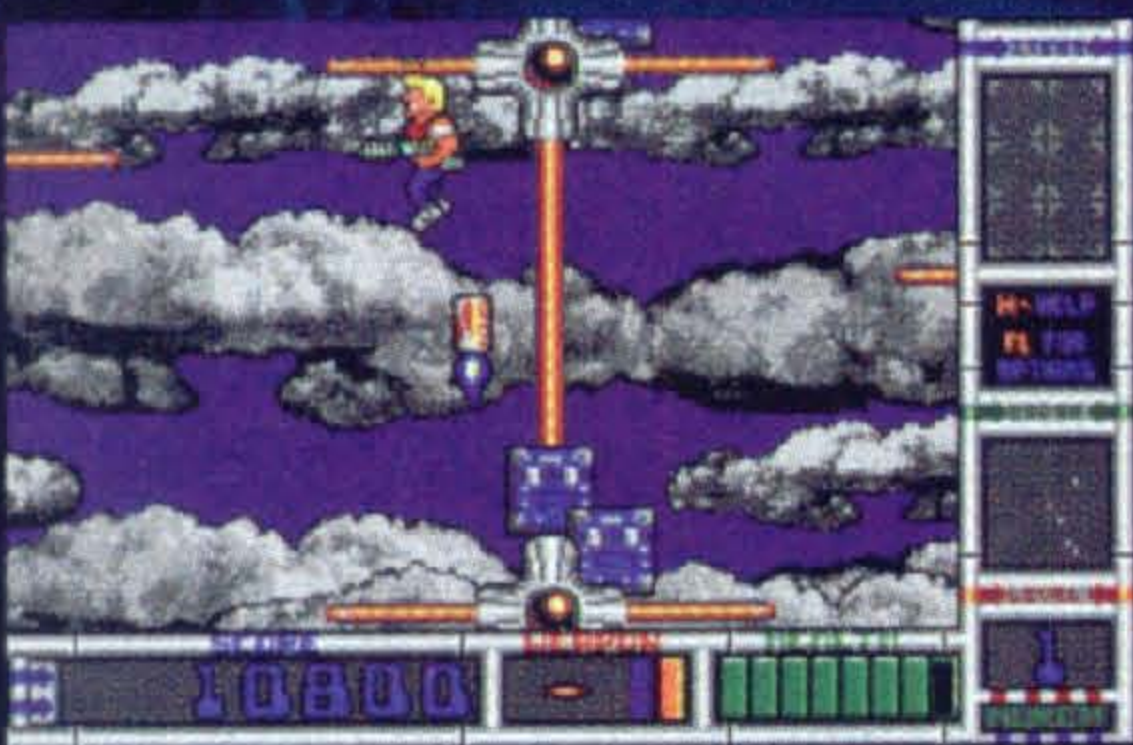
Одним из многочисленных проектов Arogee был Heavy Metal (aka Metal Future) – сайдскроллер для MS-DOS, разработкой которого занимались два закадычных друга детства – Аллен Блум и Тодд Реплогл. НМ заимствовал элементы

геймплея у популярных на то время игр жанра – в частности, Turrigan для Commodore 64 и ПК-версии небезызвестного Mega Man. Здесь все было стандартно: бегаем по уровням, прыгаем по платформам, расстреливаем все, что видим из лазерной пушки, получая очки, здоровье и прочие радости жизни. Ключевым отличием от конкурентов должна была стать красочность уровней и нестандартный подход к протагонисту: игроку вручался антигерой, отступник и бывший военный. Команда черпала вдохновение из комиксов, считая, что при акцентировании внимания на персонаже можно не ограничивать себя в идеях. Скотт Миллер задал сеттинг и сюжет: в недалеком будущем (1997) злой и безумный Доктор Протон собирается захватить мир при помощи армии техноботов. Помешать ему может только один человек – и зовут его Duke Nukem.

Фамилия Дюка, обыгрывающая сокращенную фразу nuke them (с англ. – сбрось на них атомную бомбу), понравилась Миллеру настолько, что он предложил назвать игру именем персонажа, «потому что звучит».



Дебют Ньюкема в 1991-м, как для первого проекта, был довольно удачным, но Арогее не были удовлетворены результатом. Дюк никак не проявлял свой дерзкий характер, придуманный его создателями – в то время звание крутого парня в играх носил Dangerous Dave из одноименного проекта Джона Ромеро – коллеги, друга и тезки Кармака из id Software.



Dukematrix: Reloaded

Работа над Duke Nukem 2 началась немедленно. Завидев в первой части потенциал, Миллер подключил к разработке своего кореша Бруссарда, который тут же занялся редизайном протагониста, превращая его в того самого Дюка, которого мы знаем по

сей день – саркастично улыбающегося блондина. Желая положить вишенку на вершину торта, Тодд обратился к комьюнити-менеджеру компании Джо Синглеру с просьбой сказать что-нибудь со смешанным акцентом Арнольда Шварценеггера и Кристофера Уокена по его роли в фильме «Макбэйн». Джо подошел к микрофону и сказал два слова: I'm back. В 93-м его голосом эти слова звучали из уст обновленного Дюка, на этот раз похищенного инопланетянами прямо с шоу Опри после выхода его автобиографической книги «Почему я так крут». Гуманоиды собирались использовать мозг Ньюкема для захвата Земли, а самого героя превратить в бездумного овоща и цацку для пыток. Мрачный и даже устрашающий сеттинг очень быстро развеивается, когда не растерявшийся Дюк высвобождается из плена и начинает вежливо объяснять аalienам, что лоботомия и вечные муки не входят в его расписание, которое забито массовым расстрелом внеземных форм жизни. Duke Nukem 2 был успешней первой части во всех аспектах: графика стала лучше, геймплей – разнообразней, а сюжет сделал протагониста новой грозой инопланетных отродий.

Но Дюк был снова затемнен другой игрой. За год до выхода Duke Nukem 2 Арогее издали еще один, на сей раз весьма нестандартный проект id под названием Wolfenstein 3D. Первый в мире FPS позволил Кармаку и его команде практически полностью перейти на собственные хлеба и сделать поистине революционную игру – Doom. Шутер вышел за неделю до творения Арогее под флагом издателя GT Interactive и сорвал банк. Миллер не спешил унывать: он был занят раздумьями над тем, куда девать горы заработанных на Wolfenstein денег. И придумал. Понимая, что игровая индустрия встречает восход третьего измерения, разработчики решили испытать себя на этом новом полигоне. Результатом испытаний стала стрелялка Rise of the Triad, занявшая достойное место среди первенцев жанра, но заявившая о себе не так громко, как Doom. Ей чего-то не хватало... Чего-то вроде крутого, запоминающегося персонажа и противников, которых одно удовольствие валить.

Тридэврика!

Следуя новому тренду, в рамках Арогее был создан лейбл 3D Realms – подразделение компании, занимающееся исключительно трехмерными проектами. Поначалу в него входило всего 7 человек, но имея на вооружении креативное мышление команды «Дюка» и практику создателей Rise of the Triad, было решено бро-

сить практически весь состав Арогее на разработку самого перспективного на тот день проекта студии – Duke Nukem 3D.

Бруссард и Миллер славились нюхом на талант, который привел их к 17-летнему программисту Кену Сильверману. Кен с нуля написал трехмерный движок Build для игры, способный на техническом уровне тягаться со зверской мощью id Tech 1, на котором были построены обе части Doom. Возможность создавать огромные открытые уровни с множеством интерактивных элементов позволили геймдизайнерам дать волю фантазии. Бруссард снова взялся за перо: новые локации, новые инопланетяне, новые приколы, новый Дюк. На рассмотрение принимались все предложения от всех членов команды, по словам которых самые крутые идеи начинались со слов «а давайте...» во время перекура или обеденного перерыва. Все более-менее функциональные наработки тестировались и улучшались ежедневно, делая игру более жестокой, пошлой и веселой.

После полутора лет кропотливой разработки Duke Nukem 3D, оправдывая свое имя, атомной бомбой обрушился на игровую индустрию. Геймеры были в восторге, критики – в экстазе, а родители – в шоке. Огромный арсенал, кровища, сортирный юмор, стриптизерши, джетпаки, секреты, двуногие кабаны в полицейской форме, крутые боссы и возможность справлять малую нужду для повышения здоровья – все это наряду с потрясающей графикой и затягивающим геймплеем превратило DN3D в мировой хит, о чем свидетельствуют 3,5 миллиона проданных копий игры. Бруссард и Миллер купались в деньгах – такой триумф для них был поистине неожиданным. С прибылью пришла и уверенность: Арогее полностью переименовалась в 3D Realms, тем самым заявляя, что отныне компания будет заниматься исключительно трехмерными проектами. Попробуй угадать, какую игру они анонсировали следующей.

За двумя движками погонишься...

Пока 3D Realms тщательно прорисовывали каждый пиксель обнаженной груди двухмерных стриптизерш, Кармак и его команда готовили настоящую графическую революцию, вышедшую вскоре после DN3D. Quake поразил всех невиданной ранее в шутерах диковинкой: все анимированные модели были полностью трехмерны и гордо кичились полигонами, смотря на спрайтовых монстров как на пережиток прошлого. Все ждали ответного удара 3D Realms: программисты компании еще в 1995-м начали работу над собственным next-gen движком, но процесс затягивался, спотыкаясь о технические трудности. Разработчики хотели подарить фанатам нового «Дюка» как можно скорее, но Build к этому времени морально устарел.

В апреле 1997 Джордж Бруссард выступил с заявлением, которое повергло фанатов одновременно в шок и восторг. Официальное продолжение бомбовой серии под названием Duke Nukem Forever разрабатывается на движке Quake 2, лицензия на использование которого была куплена у id за большую кучу денег (по слухам, \$500 000). Это решение было принято с целью ускорить разработку, поскольку на создание нового движка ушло бы слишком много времени. Имея на руках готовый моторчик и опытную команду, Джордж сделал обещание, над которым геймеры и разработчики смеются по сей день: DNF выйдет всего через год после анонса. Это было 14 лет назад...

На первых порах разработка шла гладко, а показанный на E3 2001 геймплейный ролик вызвал бурю положительных эмоций у игроков и прессы: старина Дюк, теперь владеющий собственным стриптиз-баром, отстреливает пришельцев на улицах Лас-Вегаса, участвует в зрелищных погонях и выдает шуточки узнаваемым го-





лосом. Среди зрителей нашелся один человек, который был недоволен игрой, но хорошо скрывал это. Им был сам Бруссард, начавший пускать слюну на новый движок от компании Epic Games – Unreal Engine. Он превосходил Quake 2 во всех аспектах: лучше графика, умнее ИИ, шире сетевые возможности. Но важнее всего была способность UE рендерить огромные открытые пространства, а для Q2 обработка пустыни вокруг Вегаса оказалась весьма проблематичной. Джордж категорически отказывался жертвовать элементами игры из-за быстро стареющих технологий и принял решение перейти на движок от Epic, сводя на нет год работы, не говоря уже о финансовых затратах. Разработку пришлось начать заново, откладывая релиз на неопределенных срок. Мир замер в ожидании, но король молчал.

Разработка переступила порог нового миллениума, а игра все еще не была готова. Один программист, пришедший в 3D Realms в 2000-м, был потрясен возможностями Forever, но увиденные им наработки были больше похожи на хаотичный набор технических демо, нежели на игру. К этому времени проект сменил издателя: после банкротства GT Interactive права на тайтл перешли к Take-Two. Дабы успокоить нового паблишера и кинуть косточку голодным фанатам, Джордж впервые за 3 года показал ингейм трейлер Duke Nukem Forever. Выглядел он потрясающе, утирая нос всем играм того поколения – как в графике, так и в адреналине геймплея. Море положительных отзывов приподняло дух команды, которая стала подталкивать Бруссарда к выпуску игры. Но тот был слишком занят погоней за новыми технологиями и чужими элементами геймдизайна: то ему подавай рельсовый уровень как в Half-Life, то заснеженные локации из The Thing.

Покинуть корабль!

Среди сотрудников 3D Realms стала ходить шутка, что Джорджа нельзя допускать до новых игр, потому что он захочет вводить элементы из них в DNF. Некоторым, правда, было не очень смешно – они осознавали, что у лид-дизайнера твердого представления того, как будет выглядеть финальный продукт, нет. Пока другие компании росли и развивались, из 3D Realms уходили сотрудники, утомленные вечными переносами и отсутствием возможности поставить в свое резюме даже один законченный 3D-проект. К 2003 над игрой корпело всего 18 человек, а попытки издателя поторопить разработку были тщетны – команда «Дюка» работала на самообеспечении, просвистывая за-

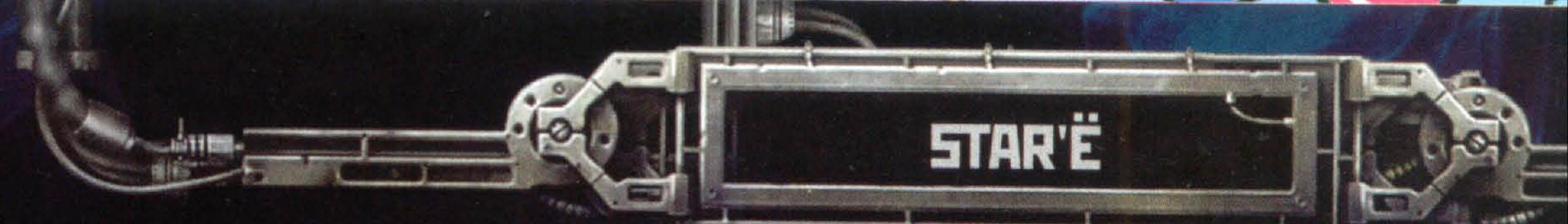
работанные на предыдущем тайтле миллионы, что освобождало их от строгого дедлайна.

Следующий тизер появился аж в 2007-м, когда Джордж после еще нескольких переносов наконец всерьез взялся за работу и начал нанимать людей в команду. Новый креативный директор проекта Рафаэль Ван Лироп заметил, что игра находится в куда более привлекательном состоянии, чем казалось Джорджу. Еще немного усилий – и ее можно было выпускать на рынок. Но Бруссард, будто не научившись на своих ошибках, сказал, что нужно еще два года работы. Это безумие прекратил новый лидер проекта Брайан Хук, поставив неприступную ограду между бесконечным потоком идей дизайнера и релизом Duke Nukem Forever. В январе 2009-го многочисленные наработки стали похожи на почти готовый продукт, который уже можно было показывать издателю. Не хватало буквально последних штрихов, но 3D Realms впервые за все эти годы столкнулись с небольшой финансовой проблемой: деньги закончились. Обычно такое происходит, когда выкладываешь 20 миллионов долларов на один проект из собственного кармана. Миллер и Бруссард обратились к Take Two с протянутой рукой и просьбой выделить еще 6 миллионов на завершение игры. Издатель поначалу согласился, но позже изменил свое решение, предложив 2,5 миллиона и еще столько же после выхода DNF. Бруссард не стал проглатывать гордость – в его глазах Дюк должен был быть либо идеальным, либо погребенным заживо. Джордж выбрал второе. В тот день весь состав 3D Realms собрался в одной комнате своей студии для коллективной фотографии на память.



Некоторые, правда, не спешили сдаваться и продолжили работу над игрой у себя дома. Эта группа из 9 человек, назвавшая себя Triptych Games, не постеснялась обратиться за помощью к Gearbox Software, директором которой является Рэнди Питчфорд, начавший свою профессиональную карьеру девелопера в 3D Realms, как раз в команде Duke Nukem 3D. Рэнди с удовольствием согласился. То, что из этого получилось, можно сегодня купить на прилавках магазинов или скачать в Steam. Конечно, после 12 лет неопределенности, переносов и постоянных рестартов Duke Nukem Forever просто не мог быть идеальной игрой. Но, по крайней мере, франшиза теперь в сильных руках. Мы надеемся, что у Gearbox процесс создания нового Дюка не займет столько же времени. А новый Duke Nukem будет – в этом даже не сомневайся.

Дима [Butcher] Язовицкий



Король говорит

3D Realms были с головой погружены в идеализацию Duke Nukem 3D, но при этом не забывали поглядывать в сторону других шутеров на рынке, анализируя каждый из них и задаваясь вопросом «что мы можем сделать лучше?». Уже на поздних этапах разработки кто-то подметил, что протагонисты в этом жанре по традиции немые, а Дюку как раз не хватало голоса для последнего штриха в создании его характера. Бруссард, как главный нарушитель традиций, привел в 3D Realms музыканта и радиодиджея Джона Сент-Джона, поставив перед ним задачу озвучить персонажа, являющегося комбинацией из Джона Уэйна, Клинта Иствуда и все того же Арни. В его голосе должна была звучать ненависть к инопланетянам, но при этом и нотка юмора. Когда Джон заговорил, разработчики поняли, что сорвали джекпот. Сессии записи занимали куда больше времени, чем рассчитывала команда, так как Джону было трудно полностью произносить добрую половину фраз Дюка, при этом не заржав.



КОМУ ЭТО НАНО?

Нанотехнологии – штука сегодня настолько трендовая и популярная, что ее уже начали активно внедрять повсеместно, причем и где-нибудь в Африке тоже. Вот у России, например, даже есть нанопрезидент. Игры не исключения – в дилогии Crysis сюжетная закуска крутится вокруг нанокостюма, последние части Red Faction предлагают разносить все в щепки из разрушительной нанокузницы, а Deus Ex последнюю дюжину лет готовит нас нанороботов чуть ли не кружками хлебать – они ведь делают из человека терминатора. Мы узнали подробнее, что такое это нано на самом деле.

Размер имеет значение

Впервые о нанотехнологиях зашептали в научных кругах начала шестидесятых прошлого века, а отправным пунктом послужила лекция американского физика и будущего нобелевского лауреата Р. Фейнмана. В 1959 году он поделился своими идеями о фантастических перспективах, которые сулит изготовление материалов и устройств на атомном и молекулярном уровне. Сам же термин «нанотехнология» появился позже, в 1974 году: он происходит от греческого слова «нанос» (νᾶνος) – карлик. Этим термином обозначаются крайне малые величины: от 1 до 100 нанометров, то есть, от 1 до 100 миллиардных долей метра. Для сравнения: толщина человеческого волоса составляет около 100 тысяч нанометров, а размер эритроцита – 8000 нанометров. Нано являются те объекты, у которых одно, два или все три измерения соответствуют указанному диапазону: в первом случае говорят о нанопленках, во втором – о нановолокнах и нанотрубках, в третьем – о наночастицах и нанопорошках.

Размер не имеет значения О_о

Однако дело не столько в размере, сколько в том, что взятое в очень малых количествах вещество начинает проявлять принципиально новые свойства, названные наноэффектами.

Благодаря первому из них, нанотехнологии открывают новые горизонты в электронике, позволяя создавать сверхмалые транзисторы и сверхтонкие дисплеи. С помощью нанотехнологий

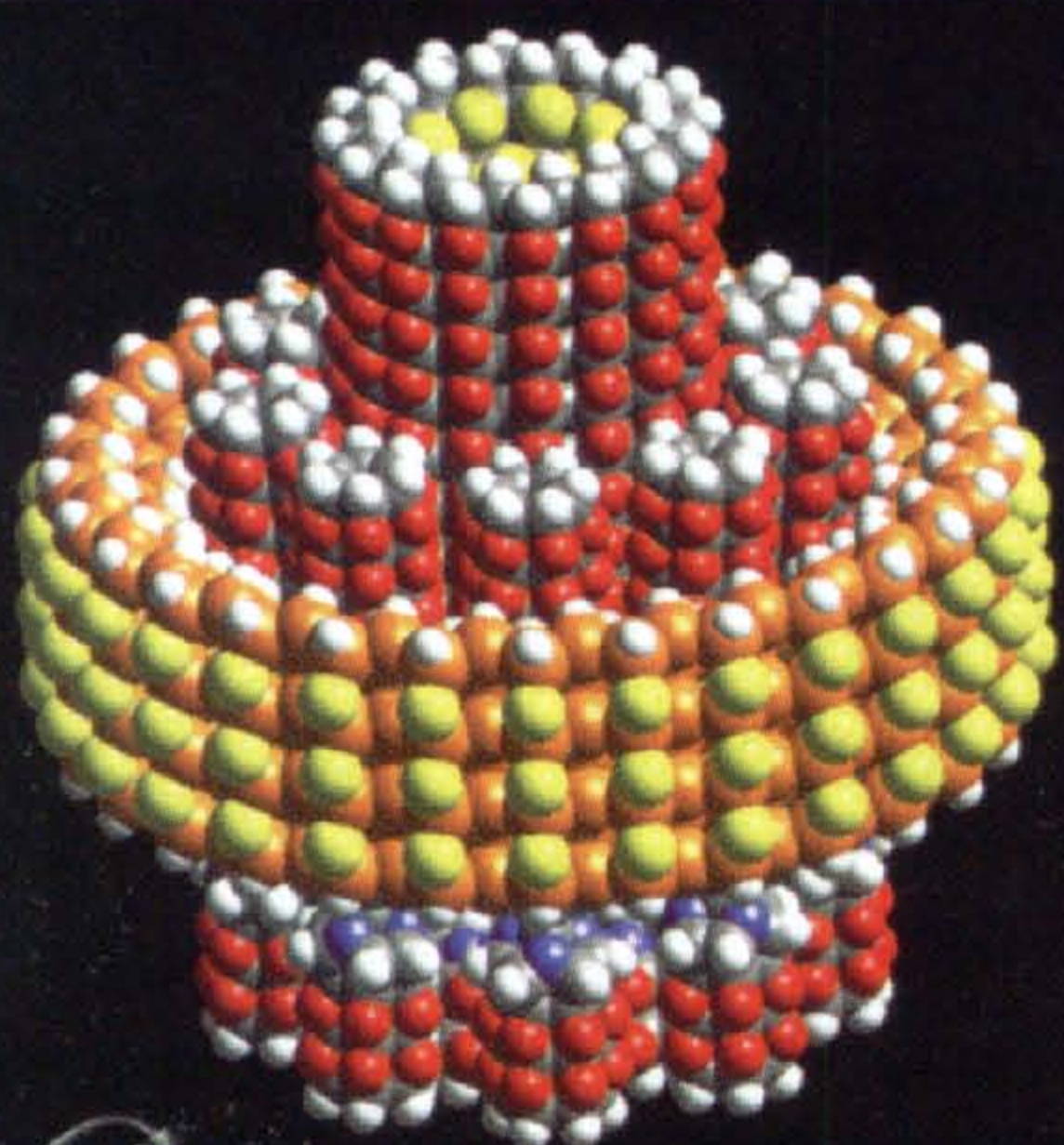
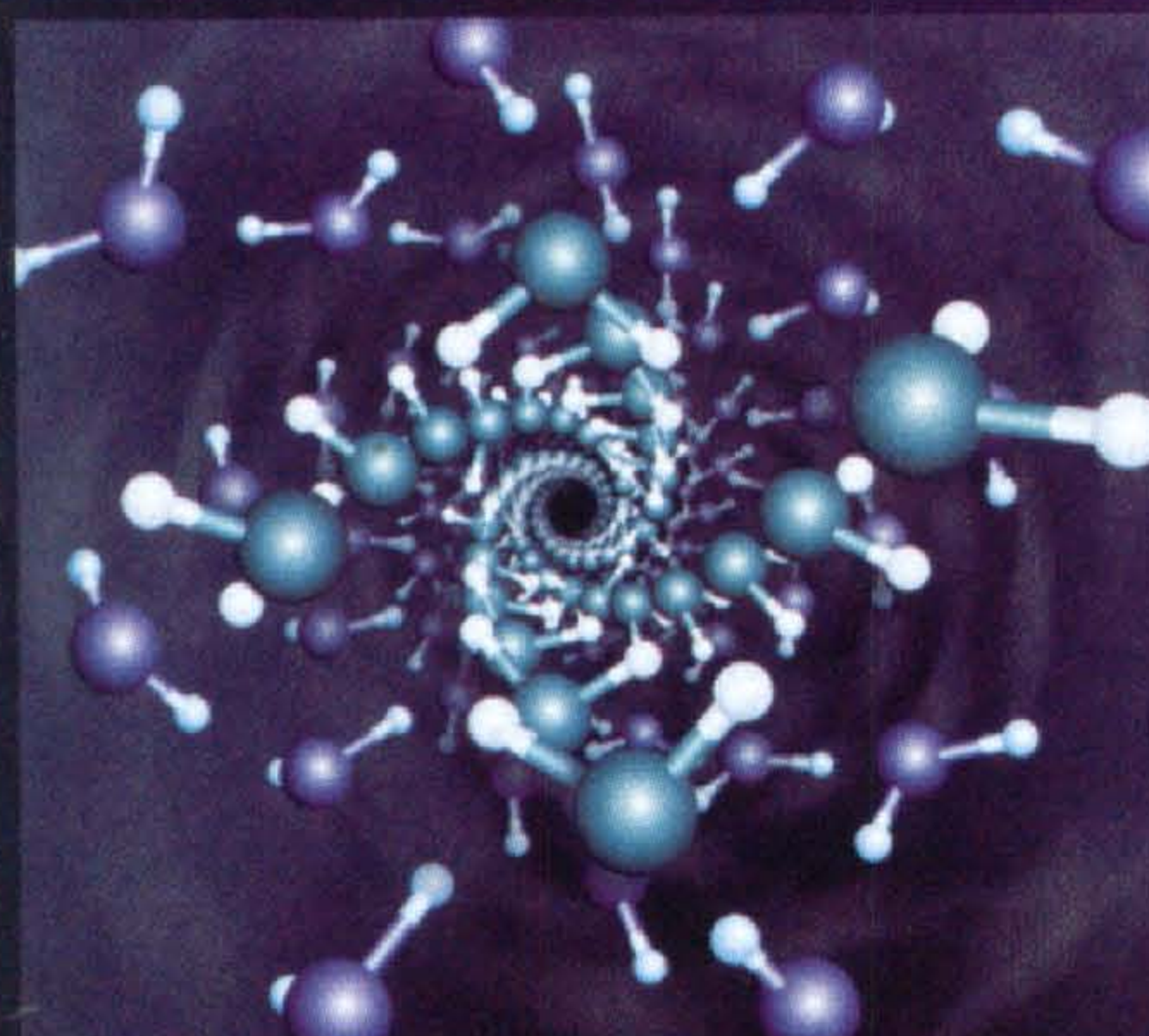
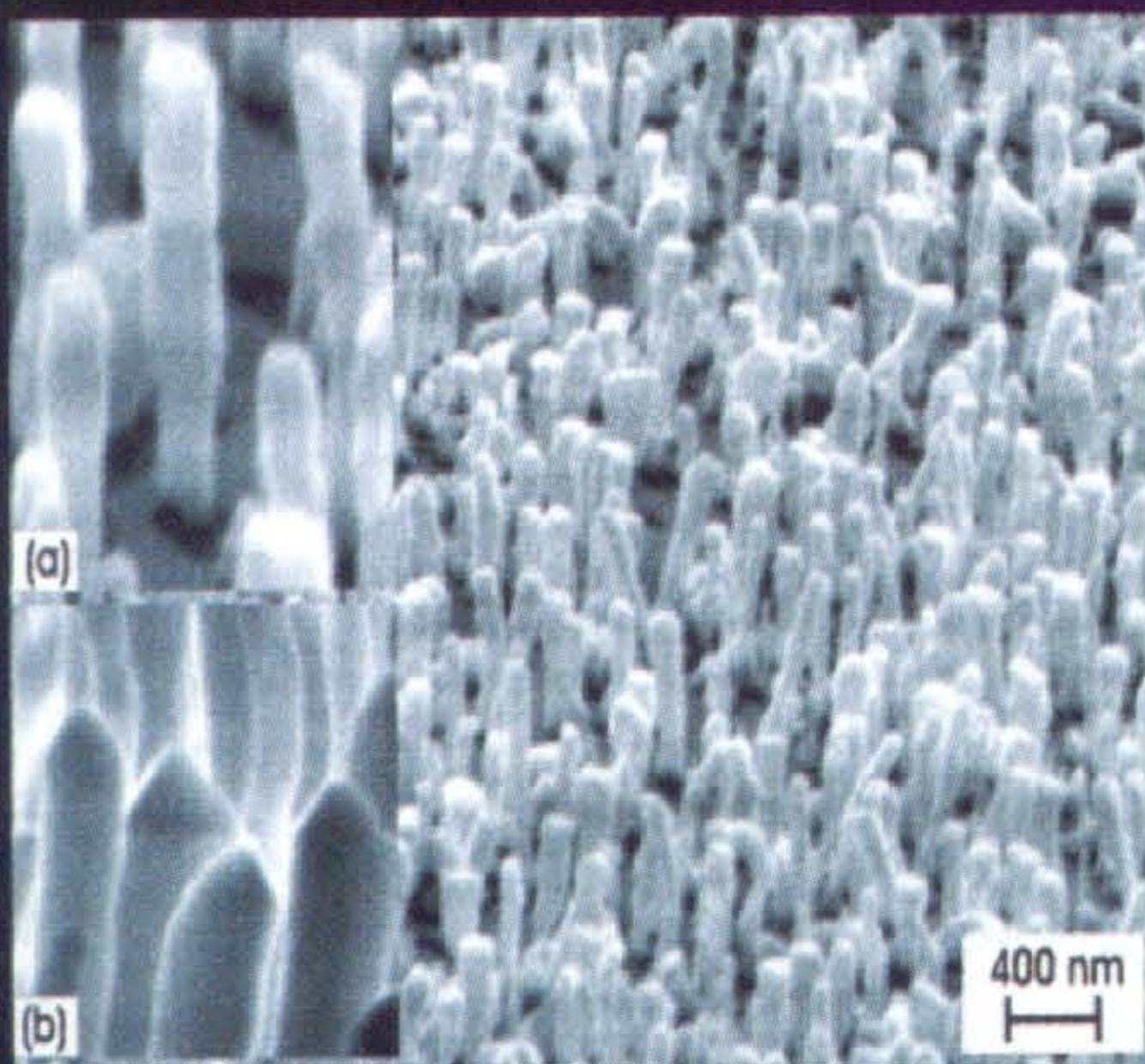
можно значительно повысить плотность записи информации на различные носители. Мельчайшие структуры смогут проникнуть в ткани человеческого тела, в части макромашин, чтобы вылечить или отремонтировать то, что недоступно никаким иным инструментам и средствам, и это далеко не все области применения наноструктур.

Второе важное свойство наноматериалов – большая площадь поверхности, ускоряющая взаимодействие между ними и средой, в которую они помещены. Благодаря этому нанокатализаторы в десятки тысяч и даже миллионы раз ускоряют химические и биохимические реакции.

И почти что самое главное умение: вещество в виде частиц нанодиапазона находится в особом состоянии, благодаря которому возникают новые свойства, придающие материалу рекордные качества. Поэтому даже грамм наноматериала может быть более эффективен, чем в миллионы раз большее количество обычного вещества. В результате такого взаимодействия, пластики, например, могут проводить электричество, частицы золота могут становиться красными или зелеными, а твердые тела самопроизвольно могут становиться жидкостями при комнатной температуре.

Ано среди нас

В рекламе некоторых продуктов сегодня можно встретить многообещающую фразу: «Создано на основе нанотехнологий». Увы, но это не внезапно открывшийся человеку наномир, к которому он прикасается каждый день. И даже не примитив-



3 факта о нанотехнологиях

1. Группа шведских исследователей буквально вырастила нанопровода, построив сложное нанодерево, которое они планируют оснастить солнечными «листьями» и получить своеобразную солнечную нанобатарею.
2. Популярны мировые бренды одежды начинают неистово мандражировать от компании Nano-Tech, которая смогла создать практически не линяющую, не пачкающуюся, не мнущуюся и не требующую специального ухода одежду. Процесс таков: хлопчатобумажную ткань замачивают в растворе, содержащем триллионы нановолокон, после чего раствор нагревают с целью образования прочных химических связей.
3. Частные американские военные подрядчики занимаются разработкой удароустойчивых и регенеративных бронежилетов, а также лазерного и импульсного оружия, хотя уже без применения нанотехнологий. Это просто чтобы ты знал: «Halo» в скором времени может стать реальностью – мировые лидеры сошли с ума на теме нановооружения, а nanoисследования в Японии и Америке получили высший приоритет. Так что, возможно, ядерная бомба была только цветочками.



ный маркетинговый ход. На самом деле, уже сейчас существуют материалы, включающие в себя наноструктуры: они применяются в авиа-, автомобиле- и судостроении. Существуют сооружения из нанобетона; некоторые лаки и краски содержат нанобъекты; в сельском хозяйстве с помощью наноструктур пытаются сделать почвы более плодородными, а также внедряют активные формы удобрений. Элементы нанотехнологий используются при создании фильтров для очистки воды и различных водо- и грязеотталкивающих пропиток для одежды и обуви. Однако в основе этих разработок лежит лишь малый размер наноструктур без использования наноэффекта, изменяющего свойства вещества.

Сейчас наноструктуры получают методом «сверху вниз», то есть путем дробления более крупных частиц вещества на более мелкие. А для того, чтобы в полной мере реализовать наноэффект, необходимо освоить метод «снизу вверх» – то есть научиться собирать структуры непосредственно из атомов. Увы, пока что подобные методы находятся в области фантастики. Да, с помощью супертонких игл атомно-силовых микроскопов американским ученым удалось упорядочить несколько атомов кислорода, но ни о каких полезных структурах речь не шла. Для этого потребовались бы невероятные затраты времени и энергии, да и то процесс был бы осуществим только в условиях космически низких температур, чтобы атомы не «разлетались» во все стороны.

Чтобы найти выход, исследователи пытаются научиться управлять размерами и формой наноструктур – таким образом, удалось бы придавать материалам новые свойства, добиваясь желаемого эффекта. Еще одна задача – заставить атомы самоорганизовываться и создавать упорядоченные структуры с заданными характеристиками.

Робот – лучший друг человека?

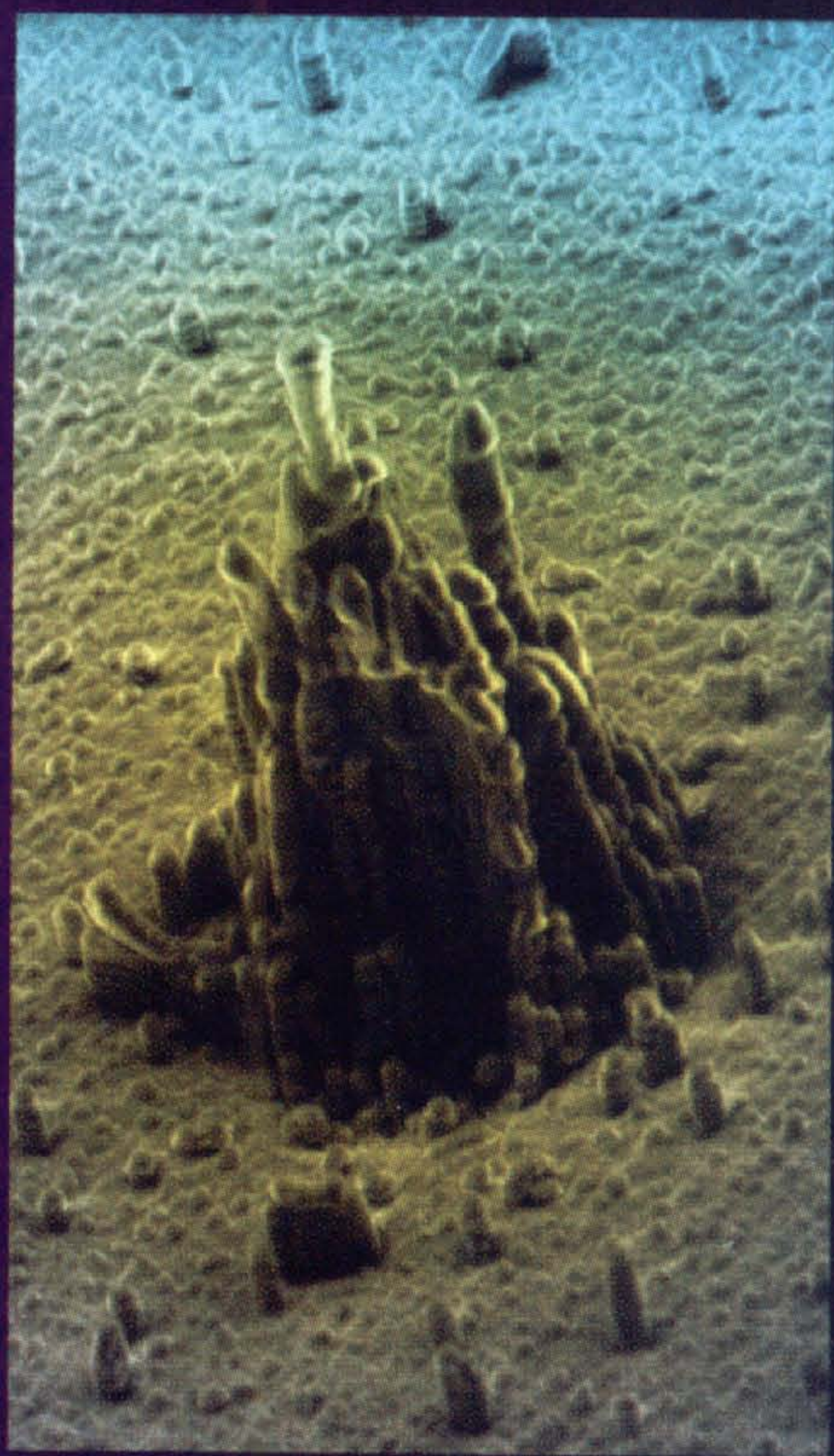
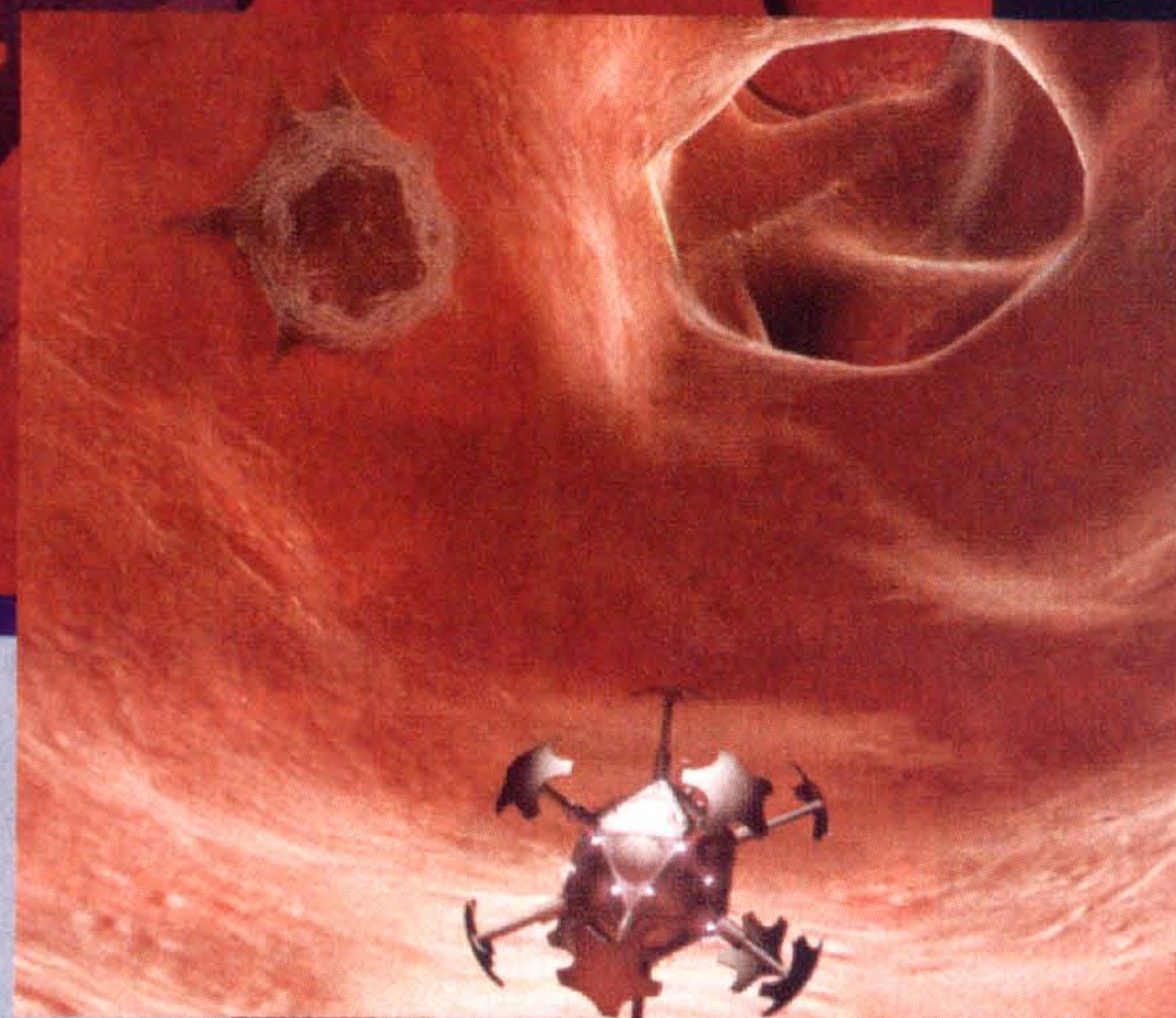
При общем ажиотаже вокруг под наиболее пристальным вниманием находятся нанороботы (наноботы). Считается, что они совершат переворот в медицине: такие механизмы в организме человека смогут передвигаться по кровеносной, лимфатической и нервной системе, не нанося вре-

да – они будут уничтожать вирусы, микроорганизмы и раковые клетки, а после выполнения задачи – самоуничтожаться из организма естественным путем.

Для того чтобы со всем этим справиться, нанобот должен иметь управляющий процессор, навигационную систему, сенсоры, манипуляторы, а также устройства для приема и передачи информации. Предполагается, что в качестве питания наноботы будут использовать запасы аминокислот и глюкозы, имеющиеся в теле человека. Таким образом, при реализации этого проекта человек получит фактическое бессмертие – и тут-то нашей планете, скорее всего, настанет кабздец.

В любом случае, создание таких наноцелителей пока что принципиально невозможно. Максимум, которого удалось достичь сегодня, – это прямоходящий двуногий нанобот, сконструированный американскими учеными Симаном и Шерманом. Внешне малыш напоминает щипцы – две молекулы ДНК длиной 10 нанометров соединены на одном конце и свободны на другом. Правда, единственное, что умеет такой нанобот, – это ходить, но для ученых это как первые шаги младенца.

Sylar



Шпилить нужно качественно!

Sapphire Radeon HD6870 Toxic 1 GB (11179-05)

Желание любого геймера – играть в любимые игры без тормозов на максимальных настройках. Но не все могут позволить себе купить топовую видеокарту. Наш тест поможет вам оценить производительность видеокарты среднего ценового диапазона – Sapphire Radeon HD6870 – по отношению к дорогостоящим видеоадаптерам. Вы сможете сравнить уровень FPS той или иной карты в разных игровых приложениях.



Не секрет, что для того, чтобы сполна оценить все прелести новых технологий (динамические тени, физику, сглаживания, высочайшую детализацию и многое другое) в играх необходима качественная видеокарта. Одна и та же игра покажется вам намного более приятной и привлекательной, если проходить ее не на средних, а максимальных настройках качества. Взрывы, выстрелы, огонь будут действительно реалистичными, а глаза персонажа (ваши глаза) будут видеть намного больше врагов, которые находятся на очень большом расстоянии, и взгляд не пропустит важные детали-бонусы и пр., что непременно пригодится при дальнейшем прохождении миссий.

А сейчас немного о самой видеокарте **Sapphire Radeon HD6870 Toxic**. Устройство будет занимать в корпусе два слота, требует дополнительного питания в виде двух 6-контактных разъемов. Полностью поддерживает DirectX 11, мультимониторную технологию AMD Eyefinity и AMD HD3D. На задней панели присутствуют пять интерфейсов подключения (2xDVI, 2xMini DisplayPort и HDMI).

Видеоадаптер оснащен 1 ГБ памяти GDDR5, частоты работы процессора и памяти – 970/4600 МГц, соответственно.

Важно, что на данной карте установлена фирменная система охлаждения VAPOR-X на базе медных тепловых трубок и большого тихоходного вентилятора. С поставлен-

ной задачей куллер справляется на отлично, температура ядра в режиме простоя была на уровне 41° C, а под максимальной нагрузкой не превышала 50° C, при этом шум от вентилятора был еле уловим. Такой невысокий температурный режим значительно продлит жизнь видеоадаптеру.

Sapphire Radeon HD6870 Toxic относится к классу устройств VISION Black AMD, о чем свидетельствует соответствующая наклейка на коробке. Это говорит о том, что данное устройство рассчитано на применение в 3D-играх, позволит создавать редактировать и воспроизводить фото и видео в формате HD, которые интенсивно используют память.

Комплект поставки заслуживает отдельного внимания, кроме стандартной инструкции пользователя и диска с драйверами производитель не пожалел всевозможных переходников, и докупать их отдельно не придется. Здесь вы найдете гибкий мостик Cross Fire для подключения нескольких видеокарт, переходники дополнительного питания, адаптеры: DVI/VGA, Mini DisplayPort/DisplayPort и даже метровый кабель HDMI!

Об уровне производительности Sapphire Radeon HD6870 Toxic можно судить, проанализировав таблицу тестовых измерений. Отметим, что все игровые тесты проходились на максимальных настройках качества с включенными режимами сгла-

живания 4x и 8x. Пакеты тестовых приложений 3DMark Vantage и 3DMark11 проходились при стандартных настройках.

Как видно из таблицы, частота кадров в секунду не опускалась ниже игровальной, т.е. была выше 30 FPS, а именно это – залог того, что игра не будет тормозить. Естественно у данного видеоадаптера нет такого большого запаса производительности как у Zotac GeForce GTX580 и двухъядерного флагмана AMD Radeon HD 6990, но и цена на Sapphire Radeon HD6870 Toxic ниже в два и три раза, соответственно. Таким образом, новый Sapphire Radeon HD6870 стоимостью в 240 долларов, можно смело рекомендовать для качественного прохождения большинства современных игр, при этом не забываем о бонусах в виде отличного охлаждения, нужных переходников и кабеля HDMI.

Александр Денисюк

Плюсы

- Хорошая производительность
- Поддержка всех актуальных технологий
- Эффективная и тихая система охлаждения
- Богатый комплект поставки

Минусы

- Нет



Видеоадаптер	Sapphire Radeon HD6870 Toxic 1 GB (11179-05)	Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)	AMD Radeon HD 6990	AMD Radeon HD 6990 OC
				
Предоставлено	MTI	MTI	Предст-во AMD	Предст-во AMD
Сайт производителя, www.	sapphiretech.com	zotac.com	amd.com	amd.com
Сайт поставщика, www.	mti.ua	mti.ua	amd.com	amd.com
Цена (около), \$	240	540	770	770

ТТХ

Чипсет	Barts	GF110	Antilles	Antilles
Объем памяти, МБ	1024	1536	4096	4096
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Разрядность шины памяти	256	384	256x2	256x2
Частота чипсета в 3D, МГц	970	772	830	880
Частота шейдерного блока, МГц	—	1544	—	—
Частота памяти, МГц	1150 (4600)	4008	1250 (5000)	1250 (5000)
ROP	32	48	32x2	32x2
Shaders (Stream processors)	1120	512	3074	3074
Требуется дополнительного питания?	да	да	да	да
Разъемы питания	6+6	6+8	8+8	8+8
Интерфейс	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0
Тихое охлаждение	да	нет	нет	нет

Результаты измерений

3DMark Vantage, баллы				
Performance, default	18095	27444	28667	30894
3DMark11, баллы				
Performance, default	3920	5612	9324	9812
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat, Ultra High, 1680x1050, AA4				
Day, fps	70	97	117	119
Night, fps	57	90	100	102
Rain, fps	58	96	109	112
Sun Shafts, fps	37	41	80	82
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat, Ultra High, 1920x1080, AA4				
Day, fps	62	85	110	112
Night, fps	50	80	91	93
Rain, fps	50	83	100	101
Sun Shafts, fps	32	36	71	73
Call of Juarez., all max, AA4				
1680x1050, fps	80,8	120	172,5	177,3
1920x1080, fps	70	101,9	156,9	163,5
Lost Planet 2, fps				
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test A	99,2	99,5	128,7	129,8
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test B	69,2	72,8	76	77,8
Температура ядра C°				
В покое	41	45	46	48
Под нагрузкой	49	75	77	85

ПК для продвинутого геймера

Системный блок BRAIN TOP GAMER C1000 (C975.01)



Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы	
Performance, default	17512
3DMark11, баллы	
Performance, default	3179
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Ultra High, 1680x1050, AA4	
Day, fps	67
Night, fps	54
Rain, fps	55
Sun Shafts, fps	35
Call of Juarez., all max, AA4	
1680x1050, fps	73,9
1920x1080, fps	69,6
Lost Planet 2, fps	
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test A	92,7
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test B	61,8

Новый серийный ПК **TOP GAMER C1000 (C975.01)** от компании BRAIN-computers оснащен четырехъядерным процессором AMD с частотой 3,6 ГГц. И новой видеокартой 6-тысячной серии ATI Radeon HD6870. Радует, что в серийном ПК установлен очень производительный видеоадаптер, позволяющий ощутить преимущества технологии VISION AMD, а именно играть в 3D-режиме, подключать до шести мониторов в один массив и наслаждаться просмотром фильмов высокой четкости.

Отметим, что в данном ПК установлен жесткий диск емкостью в 1000 гигабайт с быстрым интерфейсом SATA-3, что значительно повышает производительность ПК и снижает время записи/чтения информации, а это очень важно при переносе файлов большого объема.

BRAIN TOP GAMER C1000 не только демонстрирует высокую производительность, которая должна удовлетворить даже продвинутого игрока, но и выглядит очень современно и стильно, на лицевой панели расположены большие удобные кнопки Power и Reset, два USB-интерфейса и разъемы для подключения наушников и микрофона. В основании корпуса присутствуют выдвижные

ножки для большей устойчивости корпуса – хорошая защита, если возле ПК любят побездобразничать домашние любимцы.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Сокет: AM3
ЦПУ: AMD Phenom II X4 975, 3,6 ГГц
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3
Чипсет: AMD 990X/950
Память: 2x2ГБ DDR3, 1600 МГц, PC3-12800
Видеокарта: ATI Radeon HD6870, 1024МБ, DX11, ATI Eyefinity
Жесткий диск: Seagate Barracuda, 1000 ГБ. SATA-3
Оптический привод: Samsung DVD+/-RW SH-S223C
Блок питания: ATX 500 Вт

Цена системного блока (без ОС): \$870

Плюсы

- Хорошая производительность
- Поддержка новейших технологий от AMD
- Высокое качество сборки
- Низкий уровень шума
- Качественные комплектующие

Минусы

- Значительных нет



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

Маленький, но реактивный!

Seagate FreeAgent GoFlex Slim 320 GB (STBE320200)

сия данного устройства емкостью 320 ГБ.

Скорость вращения жесткого диска – 7200 тыс. оборотов в минуту, и в паре с интерфейсом USB 3.0 Seagate FreeAgent GoFlex Slim продемонстрировал отличные показатели скорости записи/чтения файлов – более чем в три раза быстрее по сравнению с устройствами, которые поддерживают USB 2.0 и 5400 об./мин.

Устройство можно использовать как

с обычным ПК, так и с Mac. При этом форматировать жесткий диск не придется, специальный драйвер для Mac уже записан на диск. Также имеется специальное ПО для резервного копирования файлов и синхронизации с ПК.

Данный накопитель не только полезное и очень производительное устройство, но и стильный аксессуар.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Интерфейс: USB 2.0/USB 3.0
Емкость: 320 ГБ
Скорость вращения, об./мин.: 7200 тыс.
Измеренная скорость записи файлов большого объема (USB 3.0): 114,2 Мб/с
Измеренная скорость чтения файлов большого объема (USB 3.0): 112,3 Мб/с
Материал корпуса: металл
Цвет: черный
Габариты (ШхВхГ): 78 x 9 x 124 мм
Вес: 160 г

Цена: \$110

Плюсы

- Высочайшая скорость записи/чтения данных
- Стильный внешний вид
- Металлический корпус
- Компактные габариты
- ПО для резервного копирования

Минусы

- Немного шумный
- Нестандартный интерфейс mini-USB



Устройство предоставлено компанией Seagate (www.seagate.com)

Самый компактный и тонкий внешний жесткий диск, который попадал к нам в руки, – **Seagate FreeAgent GoFlex Slim**. Толщина корпуса – всего девять миллиметров. При этом стенки корпуса сделаны из анодированного алюминия, благодаря чему устройство выглядит надежным и монолитным. Вес GoFlex Slim – лишь 160 г. На данный момент доступна только одна вер-

Гарри Поттер и Дары Смерти часть 2

journal-plaza.net



Жанр: семейный экшн
Режиссер: Дэвид Йетс
Звезды: Алан Рикман, Дэниэл Редклифф, Эмма Уотсон, Руперт Гринт, Гэри Олдман, Джон Херт, Хелена Бонэм Картер
В кино с: 13 июля

Наш прогноз: 11/12

Похожее

все фильмы

о Гарри Поттере

Чего стоит ждать от фильма

Авады Кедавры.

Вторая и последняя часть заключительного фильма в истории Мальчика Который Выжил-Много-Денег-Из-Фанатов-Выжил – это, безусловно, событие. Даже не смотря на то, что после экранизации «Узника Азкабана» по Гарри Поттеру перестали снимать

толковое кино, а скорее какую-то сюжетную рвань. Все равно это знаменательное событие, хоть в первой части «Даров Смерти» Рэдклифф играл заунывно противно, и вообще кто-то бессовестный совокупился со сценарием этого фильма.

Дело в том, что завершающая половина «Даров» богата на такое количество брутального мочилов (без крови и мяса, фильм же семейный, но все равно), что даже «Месть Ситхов» на этом фоне смотрится как дилетантский фейерверк на пикнике.

Первый Мститель

Жанр: экшн
Режиссер: Джо Джонстон
Звезды: Хьюго Уивинг, Томми Ли Джонс
В кино с: 28 июля

Наш прогноз: 9/12

Похожее

«Возвращение Супермена»,

«Железный Человек 2»,

«Хранители»

Капитан Америка в нашем личном рейтинге самых унылых супергероев почетно лидирует, находясь на одном подиуме с пафосным всемогущим лузером в красных трусах и буквой S на пузе и Акваменом, рядом с которым даже Ихтиандр выглядит огурцом и мачо. Тем не менее, смотреть в июле ну совсем нечего, так что тебе, скорее всего, придется пойти на фильм о том, как Стив Роджерс добровольно решил принять участие в эксперименте, чтобы послужить родной Американщине верой, правдой и щитом. Если закрыть глаза на высокую консистенцию пафоса на квадратном миллиметре пленки и звездно-полосатый патриотизм, можно получить удовольствие от неплохого экшна, пары смешных гэгов и экивок к другим комиксам. И, конечно же, смотреть на Хьюго Уивинга в роли главного злодея – одно удовольствие, мистер Андерсон.

Чего стоит ждать от фильма

Супергерой при помощи демократии и круглого железного агрегата защиты красиво уничтожает нацистов во время Второй мировой, и не только нацистов. Холи щит!

Хранитель Зоопарка



Жанр: комедия
Режиссер: Фрэнк Корачи
Звезды: Кевин Джеймс, Розарио Доусон, Адам Сэндлер, Сильвестр Сталлоне
В кино с: 21 июля

Наш прогноз: 10/12

Если ты работаешь служителем в зоопарке, то восторг можешь вызвать у прекрасной половины человечества только в случае, если представительница этой половины – младшего школьного возраста. Главный герой фильма заинтересован в более взрослой шикарной особе, правда купаться во взаимности ему не приходится. К счастью, в зоопарке полно говорящих зверей (т-с-с-с, это тайна!), которые очень любят своего хранителя и решают ему помочь добиться девушки своей мечты, а то он как раз собрался менять работу при таких раскладах. Люди ведь глупые – они себе придумывают столько ненужного и потом не знают, как делаются простые вещи вроде завоевания самки. А звери – они шарят, да. Пойду, спрошу у кота совета, как безотказно пригласить девушку на свидание.

Похожее

«Доктор Дулиттл»

Чего стоит ждать от фильма

Стоит потренировать живот: картина обещает быть действительно очень смешной. Во-первых, отличный актерский состав в лице Кевина Джеймса. Во-вторых, что может быть юморнее комбинации неудачник + красивая девушка + говорящие зверушки?

Финал конкурса СЕКТОР «ПРИЗ» НА БАРАБАНАЕ!



Два месяца назад нас, ошалевших от празднования собственного дня рождения, какой-то Diablo дернул за пальцы пообещать тебе классные призы за правильный ответ на конкурс-квест.

Если помнишь, мы зашифровали слово, дав тебе ключ к разгадке намекнули, что буквы этого слова являются первыми буквами заголовков статей на указанных страницах. Многие среди тебя нашли эти проклятые скрытые буквы, но не все смогли правильно собрать из них слово. Мы зашифровали не «электричество», не «енот-полоскун», не «етгазртиоднзи», и даже не «антизергидзот». Вариант einhundertelf (с нем. – 111), как предположил один из конкурсантов, увы, тоже не оказался правильным.

На самом деле искомое слово было
ДЕЗИНТЕГРАТОР

Как ты помнишь, именно так зовут нашего редакционного робота, помогающего бороться с актоом. А еще он поучаствовал в праздничной фотосессии.



Среди правильно угадавших мы определили трех победителей методом слепой фортуны и с гордостью представляем их всему миру.

Первое место и материнскую плату MSI P67S-C43 получает **Людмила Волошина**.

Второе место и портативные колонки MSI SyrenSpeaker mini получает **Михаил Барна**.

Третье место и удобный рюкзак MSI получает **Андрей Повод**.

Дорогие победители! Наши адвокаты в ближайшее время (как только их выпустят из тюрьмы) свяжутся с вашими адвокатами по поводу заключения морального соглашения о передаче призов вам.

КРЕАТИВ БЕЗ ВСЯКИХ НО

Ты продолжаешь радовать нас своими креативами (которые ты, как всегда, выкладываешь в топике «Креатив без всяких но», спрятавшемся в разделе [Журнал «Шпиль!»] нашего форума), а мы мстим тебе за них призами. Вот такие мы беспощадные.

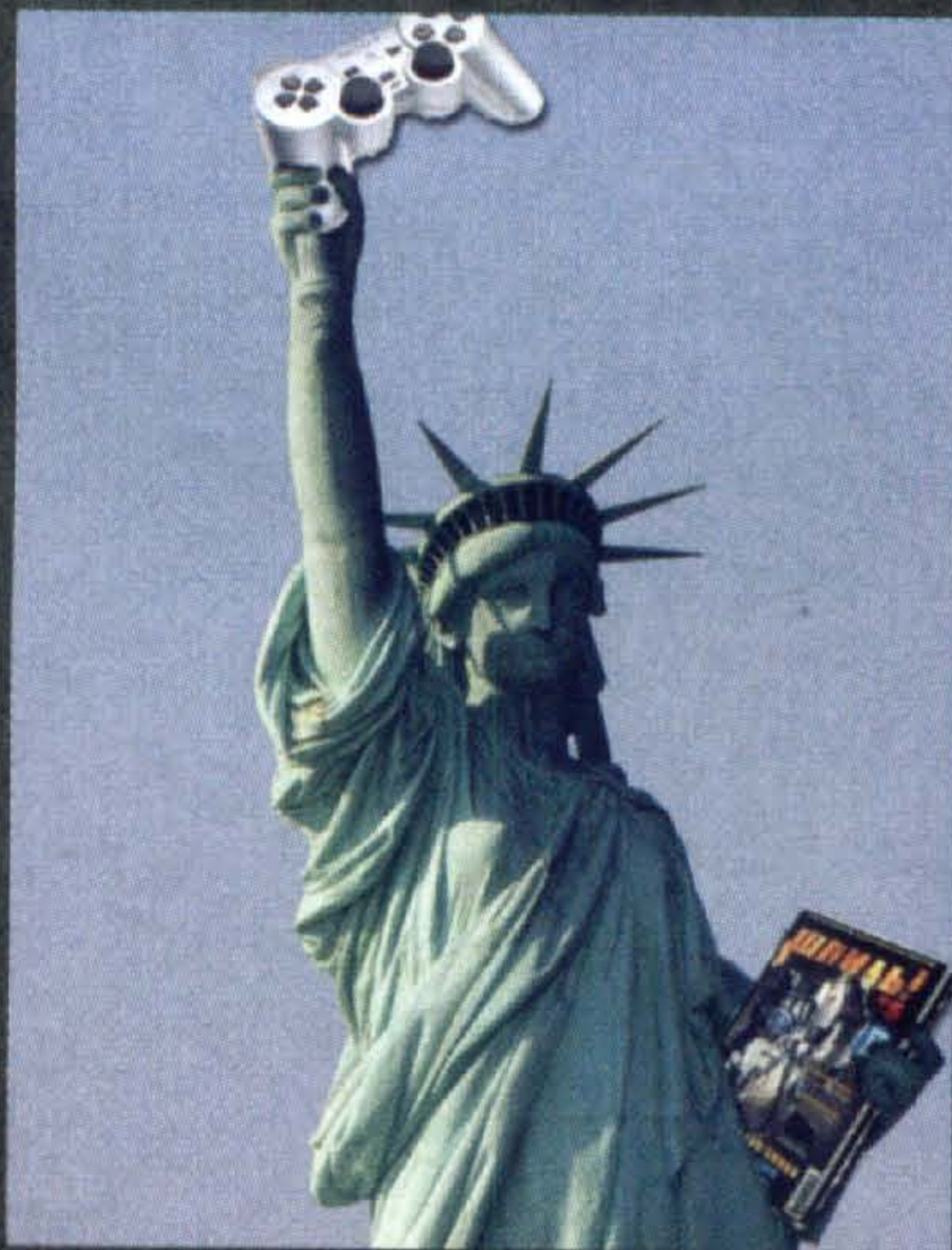
В этом месяце наиболее креативных мы, при поддержке компании K-Trade, одариваем стильными чехлами для мобильных телефонов SOX.



SOX



Mr. Persik



Mikee the man

Чему я научился и что понял, играя в компьютерные игры.

1. Играя в Call of Duty, я понял, что РПГ – не только жанр игр.
2. Играя в Super Meat Boy, я понял, что быть вегетарианцем плохо.
3. Играя в Mafia 2, я понял, что можно сбавать банду только из 2 человек.
4. Играя в Mindjack, я понял, что мои мозги плавятся.
5. Играя в TES Oblivion, я понял, что можно стрелять молнией из пальца.
6. Играя в Dexter: The Game, я понял, что я ничего не понял.
7. Поиграв в Mortal Kombat, я стал лучше делать отбивные.
8. Поиграв в Portal 2, я начал врезаться в стены.
9. Читая «Шпиль!», я становлюсь философом.

BulletinN



Посвящается Sov'et и Harpyess

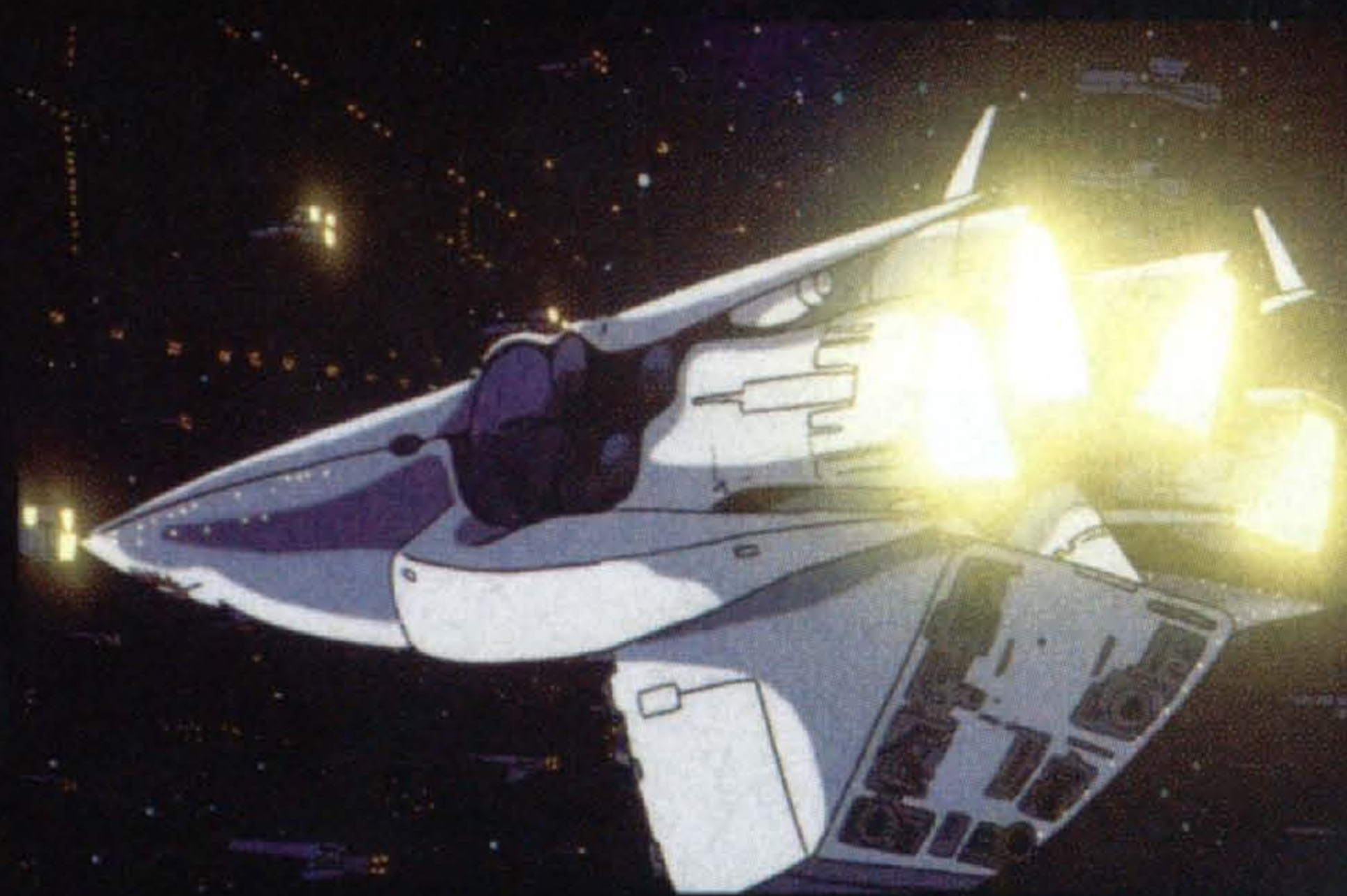
Zu jeder Zeit
an jeder Ort
bleibt das Jun
der Menschen das gleiche.

Во все времена, во всем
мире, дела людей все те же.

ТОЛЬКО МЕРТВЫЕ ВИДЕЛИ КОНЕЦ ВОЙНЫ

Платон

История не зря является обязательным предметом еще в средней школе – знания о человеческих поступках и их последствиях учат не повторять пагубные действия в будущем. Тем не менее, взгляд в прошлое на чужие ошибки не исключает возможности их повторения в настоящем – слишком много людей желает все испытать на собственном опыте. Ведь далеко не все слушают советы родителей в юном возрасте, иначе жизнь была бы чересчур скучной. Поэтому история любит повторяться...



Название:

Legend of the Galactic Heroes

Оригинальное название:

Heldensagen vom Kosmosinsel
(Ginga Eiyu Densetsu)

Формат: OAV-сериал, 110 серий;
приквелы – 3 п/ф, 2 OAV-сериала,
52 серии

Жанр: фантастика (космоопера),
драма

Студия: Kitty Films

Режиссер: Исигуро Нобору

Автор оригинала: Танака Ёсики



Нетривиальное чтение

«Легенда о Героях Галактики» долгое время была мало известна за пределами Японии, собственно как и серия романов, экранизацией которых она является. Только в течение последних пяти лет «Легенда...» медленно, но уверенно набирает популярность в наших краях. Ведь за банальнейшим названием скрывается, без натянутых преувеличений, настоящий шедевр фантастики.

Еще один урок истории

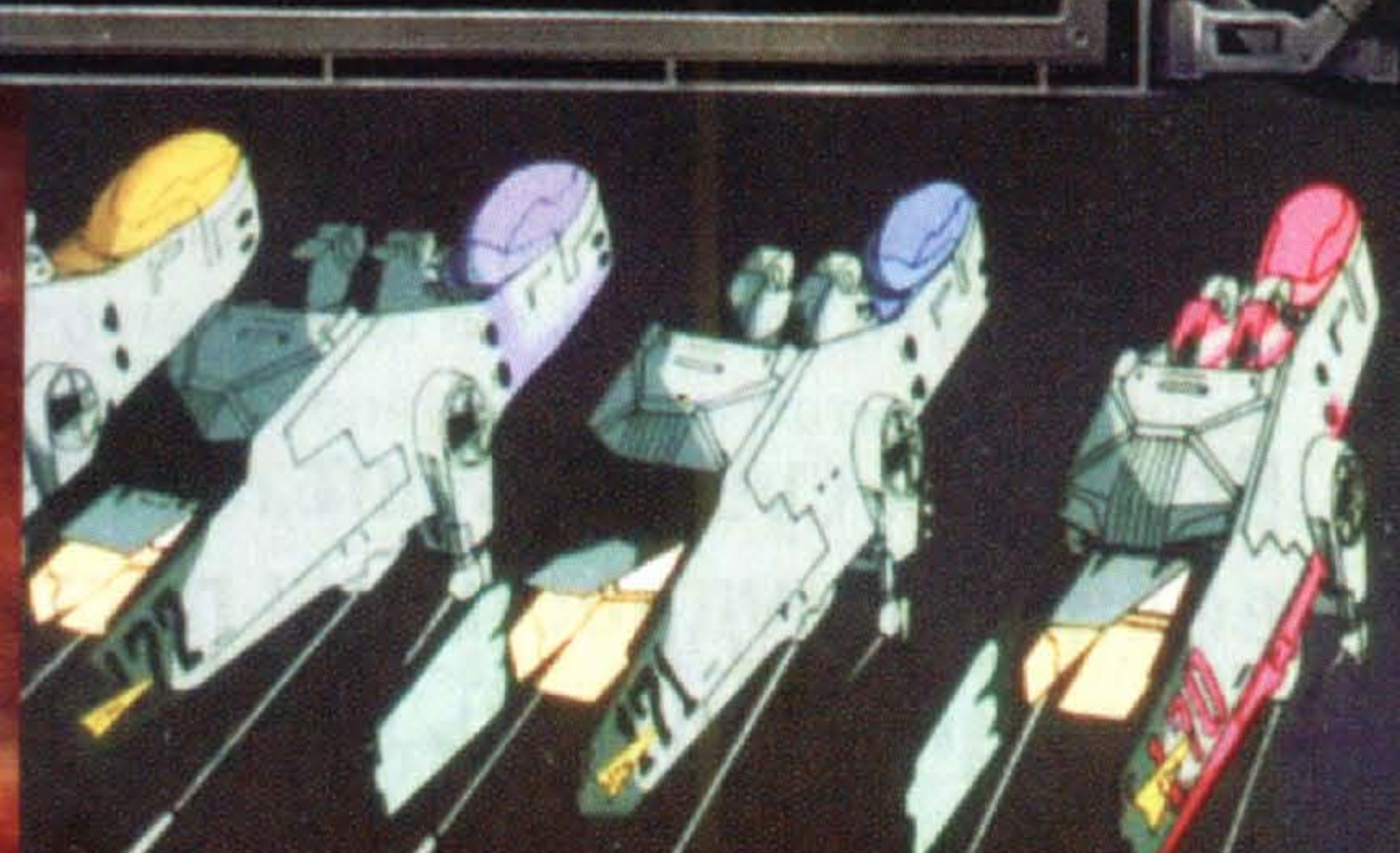
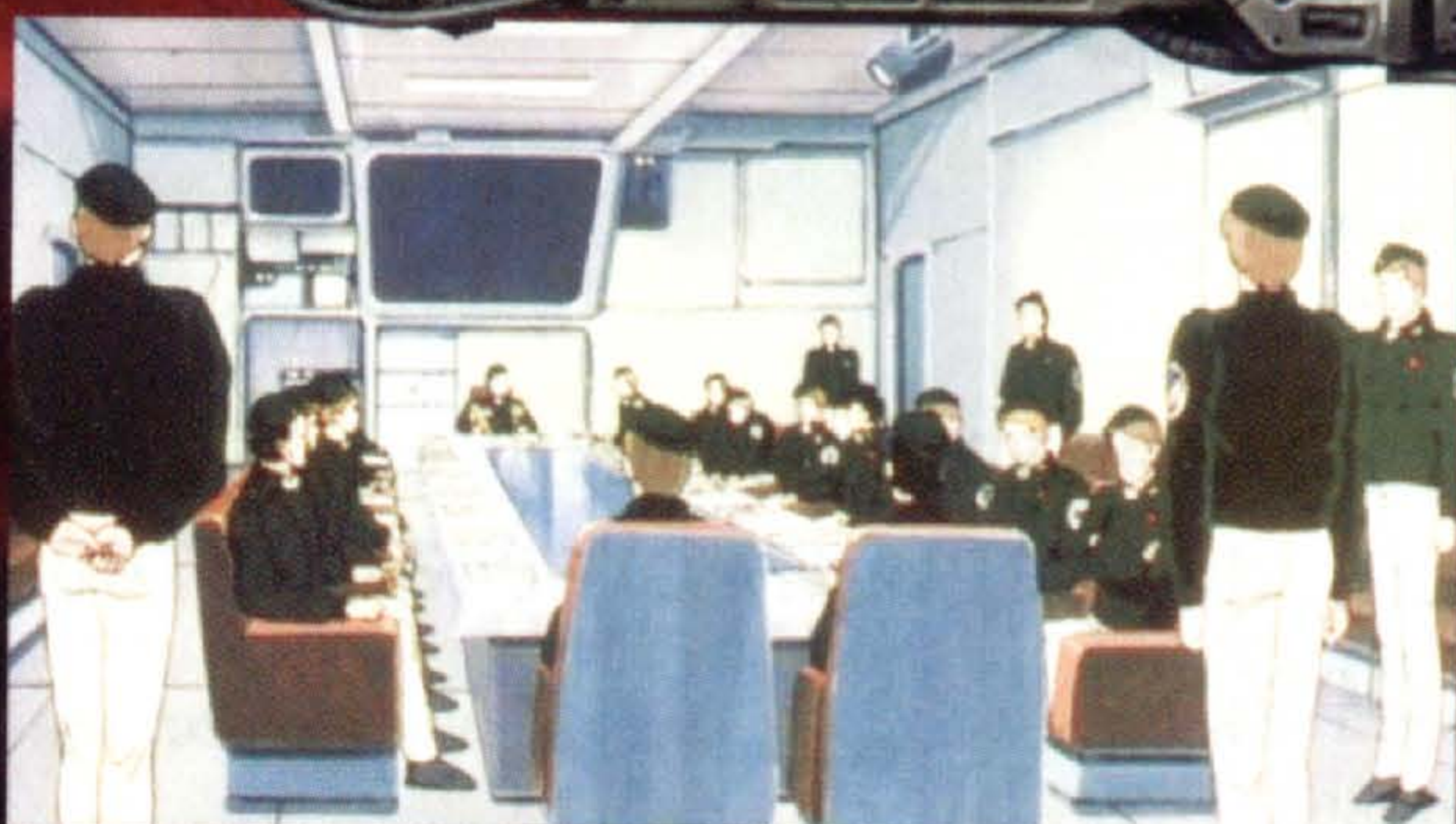
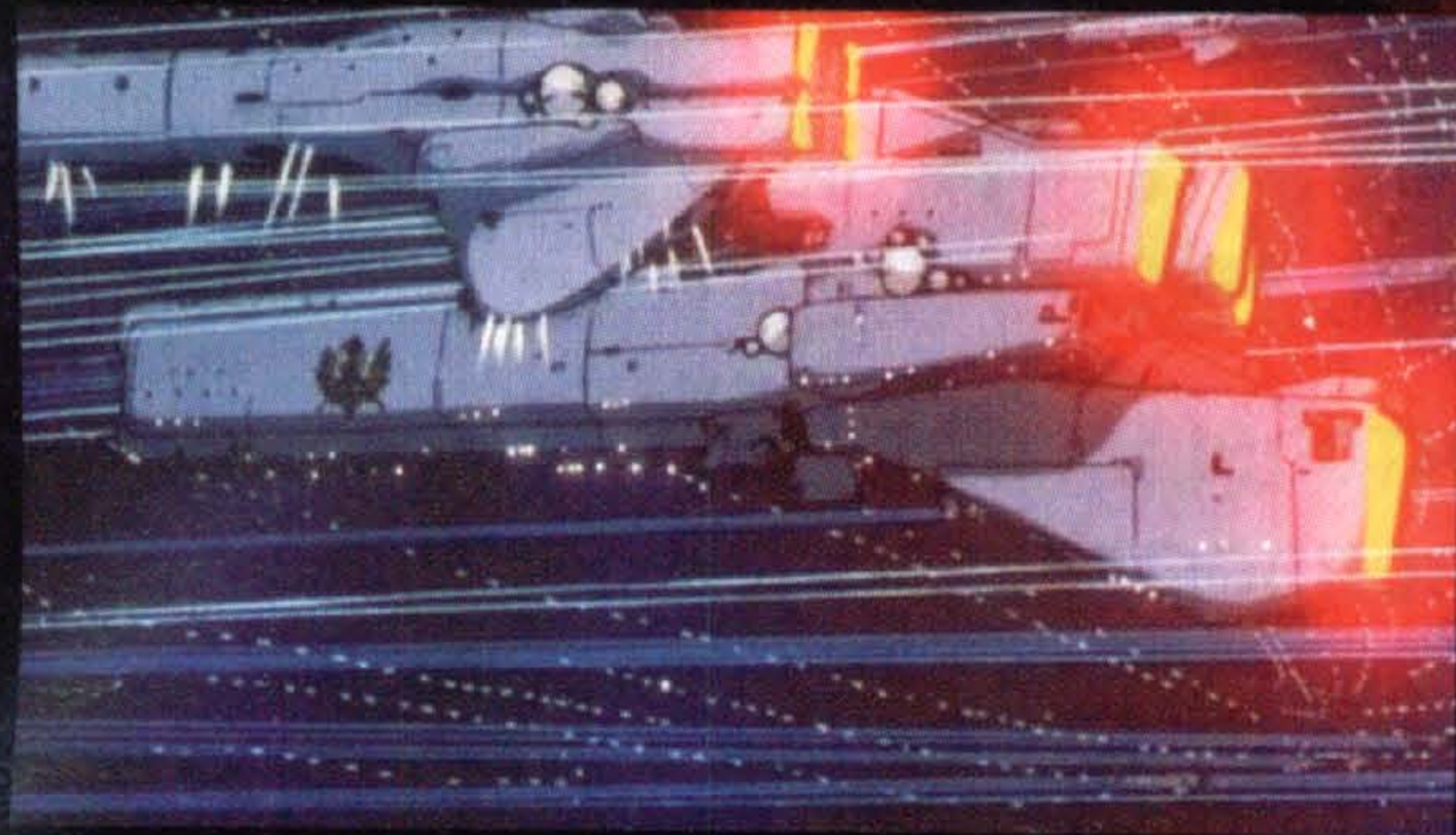
Для более легкого восприятия сюжета следует немного рассказать о геополитическом состоянии мира, в котором происходят события. К XXIX веку человеческая зараза распространилась на большую часть галактики. Было основано новое Единое Галактическое Правительство, и введена новая система летоисчисления по годам новой Космической Эры. Однако грязная политика, коррупция и набравшее обороты пиратство постепенно тянули цивилизацию к упадку. Главнокомандующий армии, Рудольф фон Гольденбаум, разобрался с пиратами. Позже, заполучив власть и повысив свое влияние, он распустил правительство и преобразовал государство в Империю, Галактический Рейх, а себя, соответственно, провозгласил Кайзером. Тем самым он повторил «подвиг» своего древнеримского коллеги по имени Юлий Цезарь. В империи было изменено летоисчисление и введен Рейхскалендарь. Спустя пару столетий и несколько удачных восстаний все недовольные монархией свалили в соседний рукав галактики и там основали Союз Свободных Планет. Когда Союз набрал силу, Рейху была объявлена война. На удивление силы сторон оказа-

лись равны, поэтому конфликт затянулся на долгие 150 лет, с редкими перемириями.

Для каждой эпохи найдется свой герой

Как можно заметить, в «Героях Галактики» идут отсылки к историческим событиям и выдающимся личностям. К тому же главные герои тоже не лишены своих исторических прототипов. Сериал представляет собой хронику последних лет войны, и изменения летоисчисления указаны не зря, ведь каждая серия начинается датой по обоим календарям. Основа сюжета – противостояние двух великопнейших полководцев от Союза и Империи. Вот только цели и стремления у них довольно разные. Ян Вэньли всего-то и хотел в жизни стать историком, но регулярное военное положение в Союзе не жалует гуманитарные науки. Единственным способом обучаться на бюджете стало поступление в военную академию на факультет военной истории. Это решение впоследствии стало судьбоносным – обучение на офицера раскрыло его тактический талант. Но ему не всегда удается реализовать свои способности – большинство представителей высшего командования скептически относятся к советам молодого офицера, и Яну остается только с горечью смотреть, как из-за чужого твердолобия гибнут союзные войска, в том числе и его друзья. Все, чего ему хочется – завершить войну и уйти в отставку. Немного схожая



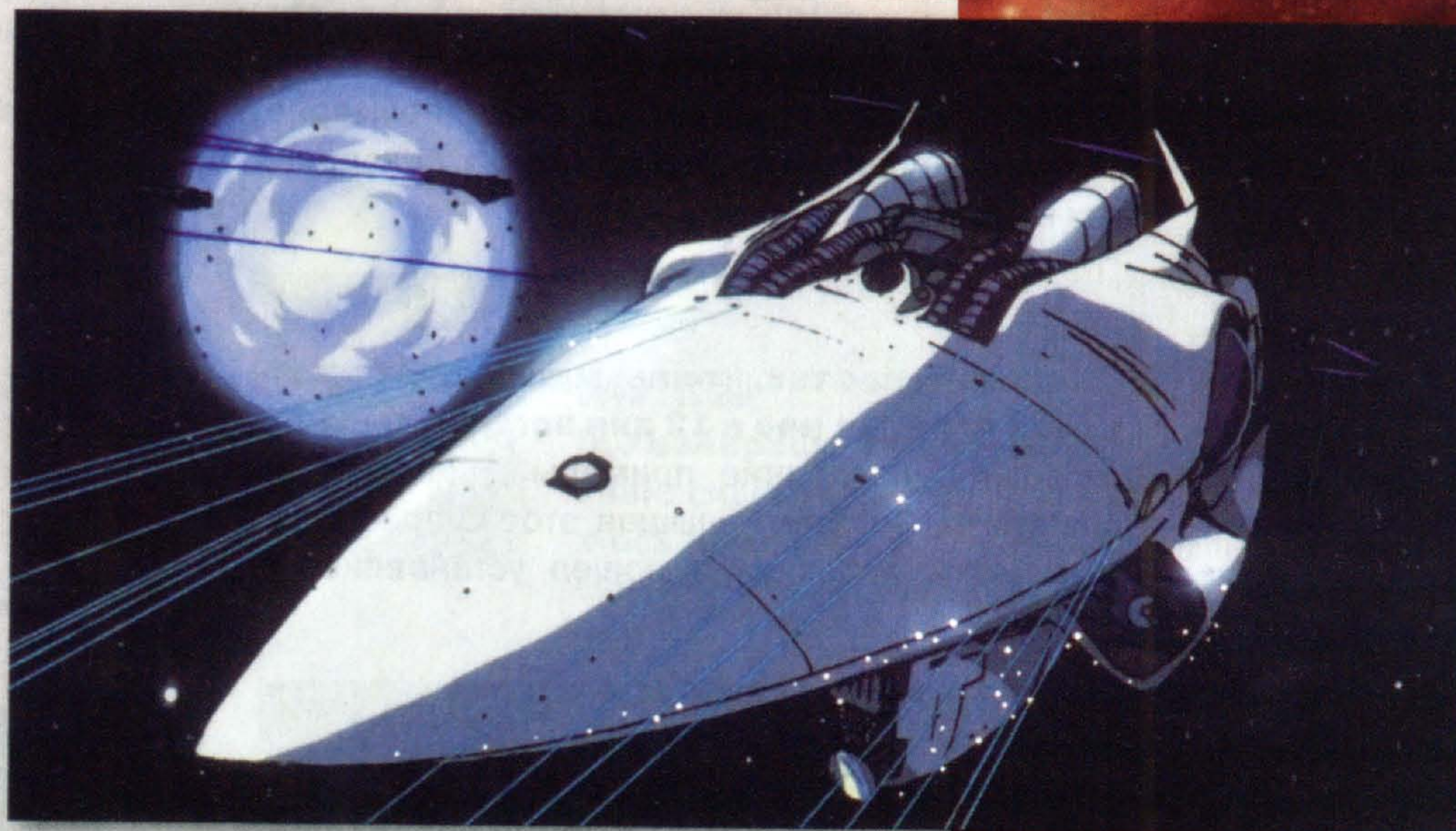


ситуация у Райнхарда фон Мюзеля – из-за банкротства отца дворянской семье пришлось переехать в более скромный дом, где он познакомился с простолудином Зигфридом Кирхайсом – своим лучшим другом на всю жизнь. Старшая сестра Райнхарда приглянулась текущему кайзеру, и глава семьи буквально продал свою дочь. И хотя она стала фавориткой императора, для младшего фон Мюзеля стало целью добиться влияния для возвращения сестры. Однако впоследствии его планы и амбиции оказались куда круче наполеоновских. Каков лучший способ добиться признания во время войны? Правильно – военная служба. Вместе с Кирхайсом он тоже поступил в военную академию и сделал просто блестящую карьеру – это действительно фантастика, к двадцати годам стать адмиралом флота. В отличие от Яна, имперец действует более нагло, но его молодые годы и смелая тактика не вызывают доверия у командования. Прототипом для Райнхарда скорее всего стал Александр Македонский, к тому же в первом фильме упоминается, что даже будучи адмиралом он помнил всех своих подчиненных поименно. Хочу сразу огорчить маленьких любителей яоя – в сериале «Герои Галактики» нет ни малейших намеков на ту однополую гадость, которые можно было заметить в фильме Оливера Стоуна «Александр». Также присутствуют несколько десятков персонажей, преимущественно военных, которые играют важную роль в объемном сюжете.

Люди устают от любых развлечений и удовольствий гораздо быстрее, чем от войны

Гомер

Что бы ни утверждали ярые пацифисты, но истина останется за этой цитатой. Можно долго словоблудствовать про ужасы войны, но факт в том, что не оружие убивает людей. К тому же на войне часто проявляется истинная сущность каждого человека. Пока одни страдают и гибнут, другие извлекают выгоду. В данном аниме очень хорошо представлены подобные явления: к примеру, искусственное затягивание войны правительством.

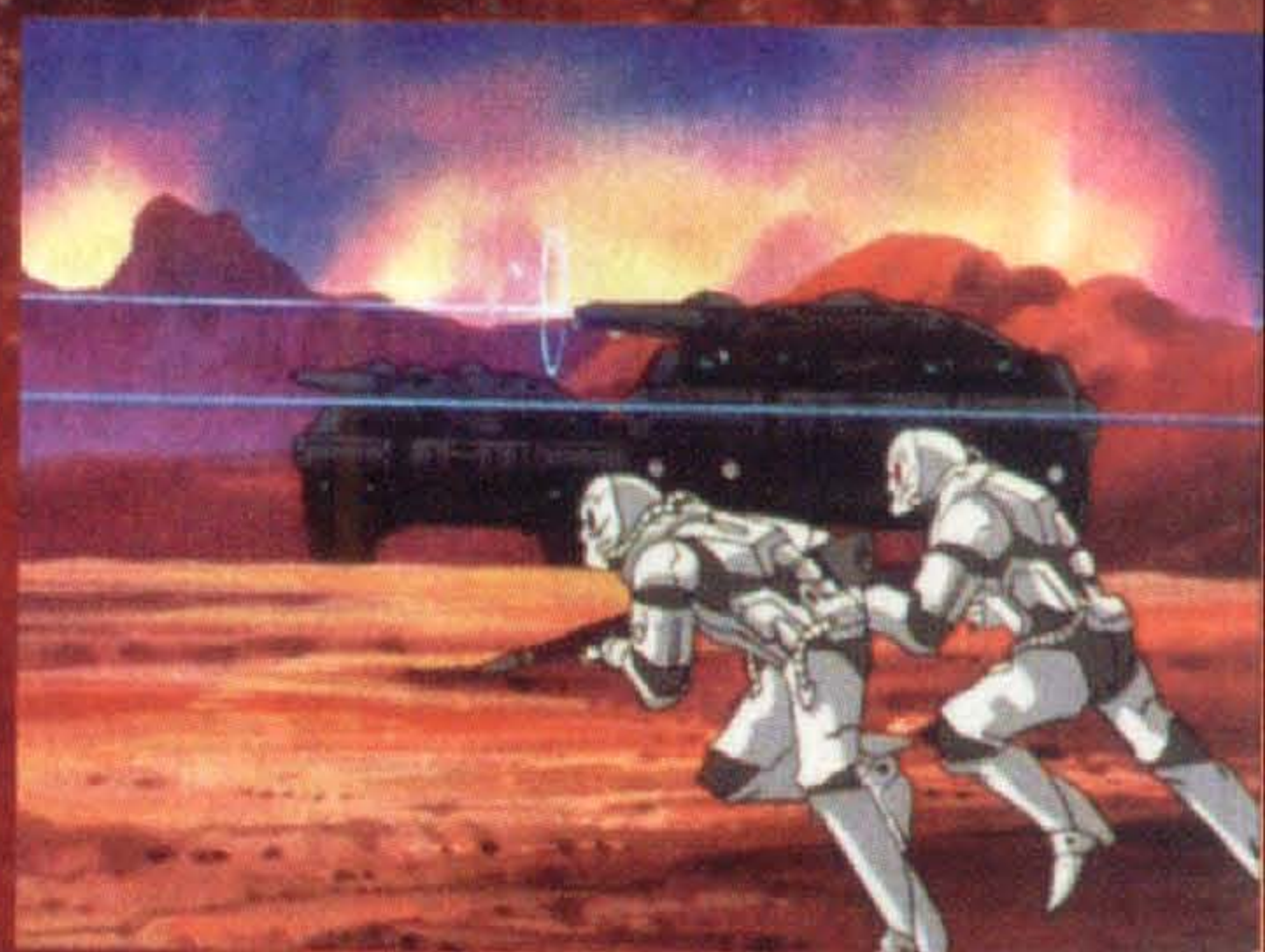


Сами военные действия по большей части происходят в космическом пространстве, бои часто сопровождаются абордажами, а вот наземные сражения довольно редки. Масштабы военных действий можно сравнить даже с Вархаммером 40000. В особо крупных битвах участвуют десятки тысяч кораблей, а потери могут достигать миллионов у каждой стороны. Конечно, зрелищностью «Легенда...» уступает далекой галактике Лукаса, но содержанием утирает ей нос так же, как и «Сорокатысячник».

Технический аспект

Верным решением создателей сериала было приглашение на должность концепт-дизайнера культового Есиаки Кавадзири (Ninja Scroll), уже на то время (1988) добившегося признания на родине, ведь благодаря ему в визуальном стиле преобладает реализм. Прорисовка и качество исполнения поначалу хромали, но планка качества заметно поднялась уже в первых сериях. Следует также отметить, что это самый длинный ОВА-сериал в истории, к тому же он выходил исключительно на видеоносителях и регулярно переиздавался, что свидетельствует о его немалой популярности. И популярность эта более чем заслуженная, в чем можно легко убедиться, взявшись за просмотр.

Blade Runner



Оффлайн

Вопросы существуют, чтобы их задавать, а ответы – для того, чтобы их получать. Именно эту великую мудрость мы постигли, по традиции отвечая на твои вопросы, которые ты тоже по традиции задаешь на нашем форуме.



С

Сколько вы получаете в месяц?

Примерно 100 хвалебных писем, примерно 40 глупых писем и около 150 всяких некорректных вопросов.



JWS

Бывало ли у вас так, что вы ждали игру, а когда сели играть в нее в 12 дня встали в 4 утра?
Для Tosin'a последние примеры – Portal 2 и Bulletstorm. Butcher, услышав этот вопрос, ностальгически вздохнул и пошел устанавливать Gothic 2.



Elario Defiore

А какое у вас образование?

Мы считаем, что современное отечественное высшее образование является слишком устаревшим, слишком коррумпированным и слишком оторванным от реальности, чтобы давать студентам необходимые для работы знания. Получив диплом, многие наши сограждане могут смело положить его на полку – собственно, они так и делают, обычно оправляясь вкалывать по другой специальности. Именно поэтому образование наших редакторов и журналистов – 3 класса церковно-приходской школы.



Prince

Где вы берете девушек для фотосессии?

Мы отбираем красивых геймерш среди моделей, которых фотографирует Khaj-Tosin. (Кстати, если кому-то нужна фотосессия – обращайтесь. Сниму недорого. – прим. Khaj-Tosin'a, полного надежды, что с него не соьют деньги за скрытую рекламу в журнале).



Ромоноид

Какая вселенная вам нравится больше: Warhammer или Warcraft?

Warcraft, по нашему мнению, куда интересней, чем фэнтезийный Warhammer. Но вот Warhammer 40000 точно уделывает StarCraft.

И считаете ли вы несправедливым то, что Blizzard украли идею Games Workshop?

Мы считаем несправедливым, что у Билла Гейтса \$56 000 000 000, а у нас – нет. А поскольку Games Workshop не кричат «Держи вора!», значит Blizzard приложили финансовые утешающие усилия для восстановления справедливости.



Unserious

А каково будущее игр? Какими они будут лет через 50?

Полноценная виртуальность, с ощущениями прикосновений, запахов, усталости, ранений. Матрица нас поимеет.

Какие у вас планы на 2012 год?

Мы не заглядываем вперед и стараемся жить

сегодняшним днем, поскольку, как говорил Билл Драмонд: «Завтра – уже слишком поздно». И вообще, будущее обычно показывает, насколько настоящим было твое прошлое.

Чего больше всего боятся редакторы? Есть ли у кого-то какие-то неисправимые фобии?

Мы боимся, что когда-нибудь нам ничего не захочется, и мы начнем хотеть чего-нибудь хотеть.

Вы удивились, если б к вам вломился наряд спецназа и забрал куда-то главреда?

Мы бы так обрадовались, что не успели бы удивиться.



ЛяЛЯ

Скажите, как вы относитесь к PSP?

Владеем, любим и даже с нетерпением ждем чего-нибудь интересного для рубрики «Кармания».



A.L.E.X.

Хотели б снять фильм по какой-то игре? Или сделать игру по фильму? Если да, то какой фильм? Какую игру?

Снять или сделать у нас вряд ли получится. А вот посмотреть снятый Заком Снайдером Prototype и поиграть в тактический шутер по «Борату» – с удовольствием.



Stalleris

Как вы считаете, у BioWare еще будут стоящие проекты?

Если опыт с DragonAge 2 их чему-то научил – то, разумеется, будут.



Gpiscapfel

Вы проходите одну игру на каждом уровне сложности?

Обычно мы проходим игры на среднем.

А чего ви не випускаєте журнал на українській мові і чи будете колись випускати?

Бо українська мова надзвичайно мелодична та чудова, проте писати нею про ігри якось не торт – не при звичайсь ще ігрові терміни у солов'їній. Будемо випускати українською, коли гейм-термінологія та сленг, вживані з українською мовою, будуть органічно поєднуватись.

Если бы у вас была машина времени, куда бы вы перенеслись, и что бы вы там сделали?

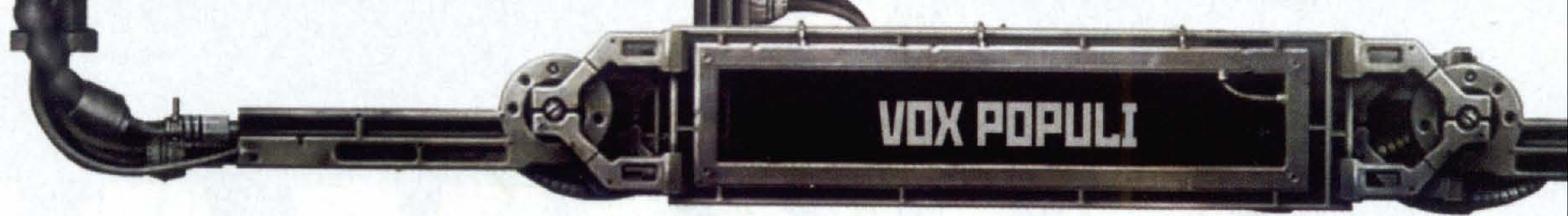
Мы бы вернулись в 1975-й и основали бы Apple. Ну, или на тираннозавров сгоняли бы посмотреть.



X_I_M_I_K

У вас в редакції патріархат чи ви поклоняєтесь Емільяні Рудольфівні?

В редакції серед усіх форм правління царює Дімократія, а офіційна релігія – Ростофари-тянство.



ModernRising

Если у вас в редакции Motion-контроллер Move или Kinect?

Move есть, но мы любим по старинке, на джойстиках играть.

Почему продукция Nintendo не популярна в странах бывшего СНГ?

Наоборот, очень даже популярна. Не так, как везде, конечно, но чувствует себя комфортно.



Sol

Шварц ушел с политики и возвращается в кино, эмоции?

Get back to the choppa!



Igro Man

Что вы едите на обед?

Завтрак.

У вас в редакции есть идол или божество, которому вы поклоняетесь?

Мы поклоняемся нашему дизайнеру – Саше Заславской. Но она не то чтобы божество – просто человек хороший.



RJcNZ

Есть ли среди вас супергерои?

Нет, но мы иногда приходим на работу в трико.

Как вы относитесь к играм по мотивам фильмов (мультфильмов)?

X-men Origins: Wolverine, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Peter Jackson's King-Kong, Scarface: The World Is Yours, The Thing, например, очень даже хороши.

Чем вы занимались в 90-ые?

Алё-малё, та с по жизни забуревшими не кентовались, которых там вальты накрыли, которые баблос сосали в три горла, и поляну уже не секли.

Хоть один из вас служил в армии?

Старший солдат Михаил [Fox] Лисица – гранатометчик. Мы до сих пор издеваемся над его армейскими рефлексам, выкрикивая «Вспышка справа!».



Sylar

Начнут ли инновационные игры (вроде Portal 2) сдвигать стандарты геймплея, который сейчас основан на самокопировании?

Увы, многие разработчики и издатели предпочитают инновациям копирование. Если не само, то, как минимум, повторение чужих инноваций, что превращает эти самые инновации в попс и обыденность. Как это, например, случилось с интересными новыми находками в различных частях Call of Duty.



rikrok

А вы ненавидите читеров? Если да, то за что...

А за что их любить? Во всяком случае, в мультиплеере.



[MARS]

У кого из вашей компании есть девушка?

Ответить на это – разбить сердца сотен тысяч фанатов.

Не успевали ли вы когда-нибудь в туалет, из-за того, что не могли оторваться от игры?

Нет, но порой не успевали поиграть, потому что не могли оторваться от туалета.

Battlefield 3 будет реально крутой или его просто много пиарят?

В декабрьском номере этого года ответим.

Как вы придумываете такие смешные заголовки на обложке, например: «Драконовские требования», «Надавать по моде», «Особая уличная ведмакия»?

Мы ворует забавные словосочетания из речей президента Украины.



Mr.hel

Що найкраще у вашій роботі?

Уяви: сидиш собі, граєшся у щось, і раптом тобі хтось телефонує. А ти з чистим сумлінням можеш сказати: «Не відволікай, я працюю!».

На вашу думку, що станеться з журналом коли ігри закінчатся?

За логікою, він теж закінчиться. Адже журнал – саме про ігри. А випускати 64 пусті сторінки – це якось не дуже ідейно, хоч і концептуально.



rikrok

А вам сложно работать, когда один или несколько членов редакции отсутствуют – болеют или в отпуске?

На самом деле нет никакой редакции – журнал полностью делает один единственный робот. В нем он прячет секретные послания, чтобы подтолкнуть твою домашнюю технику к восстанию машин.



Selestin

Парни, вы где пропали? Мы вас посылали на разведку всего на год! Мы волнуемся... когда вернетесь домой на родную планету, а?

Вас не раскрыли? И не сдали в поликлинику на опыты?

(Манджурайский Верховный Совет планеты Шпиль)

P.S.если прогляпили корабль как в прошлый раз! вычтем из зарплаты!

-шэпзү тндохоп нлпмэе рннэшооброп ээедорП
тэжэт атбтнр хн атнвбтсбэ мэжом эжбд юм он
дэрепн модбэ йнннбэпн



Decoy Thugman

Попались на глаза фото в Сети, подписанные как Xbox 720. Это фэйк или реальные концепты? Делал ли какие-то заявления по этому поводу Microsoft?

Говорят, на закрытой конференции в рамках E3 показывали. Но вряд ли мы увидим его на прилавках в ближайшие пару лет – Microsoft будут доить 360 досуха.



mishastol

Как вы думаете, когда выпустят Call of Duty 5?

Формально World at War – и есть CoD5. Ну а если говорить о новом движке и существенных изменениях в геймплее, то все зависит от успеха Battlefield 3. Конкуренция – лучший мотиватор.

ВНИМАНИЕ!

Ахтунг! Атенцйоне!

Неожиданный праздник

Запущен новый сайт журнала «Шпиль!»

SHPII.COM.UA

Заходи в гости, а мы угостим тебя:

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