

ШПИЛЬ!

мы с тобой одной крови

№8
2011



УЛИЧНАЯ ЗАБИВАЛОВКА

Няшный [Super Street Fighter IV:
Arcade Edition]



Подробно о [Battlefield 3],
[Modern Warfare 3],
[Mass Effect 3],
[Assassin's Creed: Revelations]
и других играх с E3 2011

КУЛЬТОВЫХ ДЕВЕЛОПЕРОВ

15

В ПАЛЬЦАХ ВЕЕРЫ

Китана ожила на странице

46

+ КАК

- превратить этот журнал в оружие
- же задолбали игры о Гарри Поттере
- работает 3D
в LED-мониторе
Samsung SA950



БОЙСЬ-СКАУТЫ

Страшно увлекательный [F.3.A.R.]



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (114), серпень 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 Краснополський
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 23.07.2011.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,

вул. Щербакова, 45-а

Тел.: (044) 592-89-89

Факс: (044) 594-04-76

E-mail: info@shpil.com

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:

Олександра Дівіна, Сергій Кривопустов, Вадим Ковалевський, Владлена Головка, Юрко Мисак, Тимофій Анісімов, Вадим Годнев, Олег Скубицький

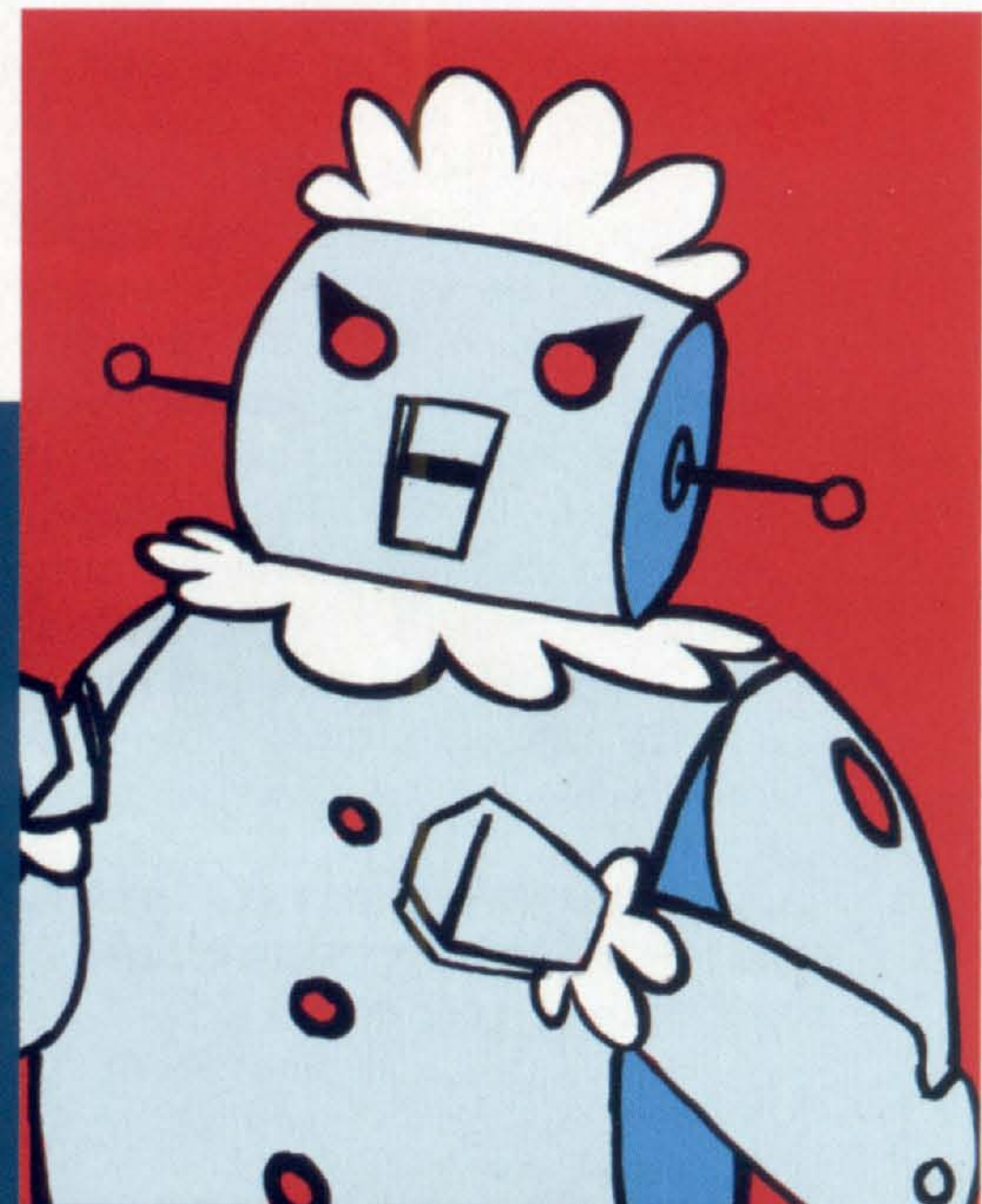
Подяки:

Червневим дощам, бо було так гарно, коли вони йшли, а зараз така спека, що фу

Обкладинка:

F.3.A.R., арт надано компанією Warner Bros. Interactive Entertainment, видавцем гри

Работа для робота



Прогресс не стоит на месте – уже очень скоро технологии достигнут такого совершенства, что человек сможет обходиться без самого себя. Серьезно – сегодня существует столько всяких штук, которые облегчают нашу жизнь, что мы прямо не знаем, что делать с этой лавиной свободного времени, которая внезапно обрушивается на нас. И, что самое обидное, мы вовсе не ценим все эти завоевания человеческой цивилизации, победы, так сказать, нашего мозга над куском железа. Наша жизнь стала слишком коротка, чтобы безопасно извлекать USB-устройство, и как часто теперь можно услышать причитания вроде «Это был самый ужасный день в моей жизни! Нас заставили ждать целых 40 минут перед посадкой в самолет!». Люди почему-то не обращают внимания на то, что они принимали участие в общем-то в чуде – сидели в кресле... в небе. Раньше, вместо того чтобы два часа жевать барбариску в прохладном салоне авиалайнера, нашим предкам приходилось переться на другой конец света в повозках в течение лет эдак тридцати. В дороге кто-то умирал, кто-то рождался и вообще к концу путешествия в конечную точку прибывал уже совсем другой состав людей, которые туда отправлялись.

Уже завтра полеты в космос станут для нас обычнее поездки на маршрутке, а послезавтра тостеры и стиральные машины (которые почему-то лучше тебя знают, как постирать твои носки) восстанут против нас. Начнется **поробощение**, кровопролитная и микросхемодробильная война с электронными тиранами. К счастью, спасти человечество есть кому: взять, например, людей, которые читают мануалы и знают наперед уязвимые места будущего противника. Или геймеров. Да, именно геймеры спасут мир! Ведь вместо скучного «если тебя ударили по левой щеке – подставь правую» в Библии геймеров русским по-белому написано: «отпрыгни и вжарь из плазмана».

Ну и напоследок, по нашей доброй традиции, полезный совет. Чтобы узнать, посолени борщ – достаточно опустить в него два электрода, и пустить по ним ток. Если появится запах хлора – значит, борщ уже посолени.

Не переключайся.

By KhaJ-Tosin

**ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:**

Те кьерро пута Call of Juarez: The Cartel ◀

Комиксы и игры: такие разные, но все-таки они вместе ◀

Рейтинг самых ацтошных супергероев ◀

Супергерои реальнее лох-несского чудовища ◀

Оригинальная проверка на вшивость ◀

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
-  изычно, 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

Настоящий взгляд в будущее из прошлого 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Первый взгляд на [**Deus Ex: Human Revolution**]; 15 самых культовых девелоперов; грядущие вкусные релизы и новости 4

MegaGame

[**F.3.A.R.**] Маменькины сыночки устроили чемпионат по синхронной паникде 14

To play or not to play

[**Super Street Fighter IV: Arcade Edition**] Улицы подбитых фонарей 20

Ждем-с

[**BattleField 3**] Место боевых действий изменить нельзя 22

[**Modern Warfare 3**] Война никогда не была современной 26

[**Mass Effect 3**] Третья игра подряд с цифрой «3» в названии – эффектно! 28

[**Risen 2**] Не все то Готика, что встает 30

[**BioShock Infinite**] В связи с закрытием купального сезона, шокировать нас будут в небе 36

[**Assassin's Creed: Revelations**] Турция – страна удивительных открытий 38

[**Tomb Raider**] Лара Крофт расхитительна как никогда 40

[**Dead Island**] Остров невезения в океане есть, весь покрытый трупами, абсолютно весь. Там живут несчастные люди-зомбари, на лицо ужасные, да и внутри не намного лучше 42

Ацтой

[**Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2**] Полгода назад в этой рубрике побывала первая половина игры по последней части ГП. Мы думали – хуже уже не будет, но в этот раз EA совсем перегнули волшебную палку 44

Мисс Шпиль!

Принцесса Эдении приехала в Киев, чтобы показать тебе свои большие веера 46

InDus3

11 шагов создания игр 50

Clubничка

Вести с полей цифровых сражений 52

Железный бум

3D-монитор **Samsung SyncMaster S23A950D** 54

Видеокарта **Zotac GeForce GTX 580 AMP2! Edition** 56

Игровая мышка Verbatim Rapier V1 57

Columbia Brothers

Чтобы знать о последних новинках кино, не нужно разбираться в этой индустрии. Вот, к примеру, журналисты и редакторы нашего журнала не разбираются, но знают 58

Анимания

Изначально мы собирались нести здесь какую-то ерунду, но по дороге уронили ее и сломали, так что пришлось написать статью об одном из отцов аниме 60

Vox Populi

Сжав зубы в кулак, мы, как обычно, ответили на наиболее будоражащие тебя вопросы 62

Outro

Как ранить словом: практическое пособие 64

На диске

- ▶ **Видео:** Battlefield 3, Darksiders 2, Deus Ex: Human Revolution, Metro: Last Light, Rage, The Cursed Crusade+MMO: Black Prophecy: Inferno in Tulima, Brawl Busters, Lost Sector, Neverwinter, Project Genom, PlanetSide 2, Soul of the Ultimate Nation, The Secret World, Dark Millenium Online
- ▶ **Демоверсии:** A New Beginning, Pirates of Black Cove, Harry Potter and the Deathly Hallows: part 2
- ▶ **Патчи:** The Witcher 2: Assassins of Kings, Crysis 2: полное обновление DX11, текстуры высокого разрешения, Mod SDK
- ▶ **Киберспорт:** лучшие фраги месяца, вся правда о киберспортивной журналистике

THE WORLD'S LARGEST COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

WCG 2011th

WE  LOVE eSPORTS

РЕГІОНАЛЬНІ ВІДБІРКОВІ ТУРНИРИ

13.08 – 14.08	М. ХАРКІВ, КЛУБ «CHATRIX TNT»	ТРЦ «КАРАВАН», ВУЛ. ГЕРОЇВ ПРАЦІ, 9
13.08 – 14.08	М. СІМФЕРОПОЛЬ, КЛУБ «АТЛАНТИДА»	ВУЛ. ПЕРШОТРАВНЕВА, 59
20.08 – 21.08	М. ЛЬВІВ, КЛУБ «ARENA»	ТРЦ «ВЕСЕЛКА», ВУЛ. ДОВЖЕНКО, 2
20.08 – 21.08	М. ДОНЕЦЬК, КЛУБ «ДОНЕЦЬК КІБЕРСПОРТ АРЕНА»	ВУЛ. АРТЕМА, 71
27.08 – 28.08	М. ОДЕСА, КЛУБ «АНГАР 18»	ВУЛ. ВЕЛИКА АРНАУТСЬКА, 52
27.08 – 28.08	М. ДНІПРОПЕТРОВСЬК, КЛУБ «CHATRIX»	ТРЦ «ДАФФІ», БУЛ. ЗОРЯНИЙ, 1-А
03.09 – 04.09	М. КИЇВ, КЛУБ «C-CLUB»	ВУЛ. ЛУНАЧАРСКОГО, 10

НАЦІОНАЛЬНИЙ ФІНАЛ

10.09 – 11.09	М. КИЇВ, РОЛЕРДРОМ,	ТРЦ «ДРІМ ТАУН», ПРОСП. ОБОЛОНСЬКИЙ, 1-Б
---------------	---------------------	--

WWW.WCG.COM.UA

БОЖИЙ ПРОМЫСЕЛ

Первый взгляд на Deus Ex: Human Revolution

Нарушив восьмую заповедь, нехорошие люди выложили в интернет кусок божественного Deus Ex: HR, обещанного на конец августа. Мы не смогли удержаться и поиграли в украденные десять часов игры, чтобы поделиться с тобой своими впечатлениями. Ну ладно, поиграли мы просто так, а про впечатления – банальная отмазка. Но ведь сработало же – никто ничего не заподозрил.

В целом

Ранний билд куска игры оказался вполне безглючным, хотя и с претензиями к железу – впрочем, скорее всего к моменту релиза Human Revolution окажется куда более сговорчивым и менее требовательным. Если попробовать описать эти десять часов несколькими словами, получится что-то вроде «Первый Deus Ex, только красивее и круче». В общем-то, этого уже достаточно для резервирования игре места в рубрике Megagame.

Внешность

Графика приквела не станет очередным откровением, и текстуры порою далеки от совершенства, но по современным меркам картинка чертовски неплоха, а проработка окружающего мира вызывает тревожный трепет. Если большое количество педантично проработанных разных деталей в дизайне локаций для тебя важнее крутых спецэффектов, то любовь с HR тебе обеспечена, причем с первого взгляда. Впрочем, порою зоны в духе copy&paste все-таки встречались.

Внутренности

Игровой процесс взял только лучшее из первой части культового киберпанкового шедевра. К горю любителей сразу же фигачить ракетами огромных роботов после нажатия на пункт «Новая игра», здесь пламя действия разгорается крайне неспешно, и ты даже не замечаешь, как оказываешься внутри бушующего огненного шторма. Впрочем, стрельба, ахиллесова пята первой части, может потягаться с лидерами жанра шутер, а свобода действий по традиции немного не

дотягивает до сэндбокса, да и ролевая система не позволит высокомерно фыркать даже самым закоренелым любителям RPG. Диалоги сохранили лучшие традиции Deus Ex, только стали удобнее и разрослись, разветвились; по-прежнему в округе валяется куча книг, газет и информационных терминалов, откуда можно узнать больше об игровом мире – ну прямо Morrowind. Основной сюжет окружает кипа побочных квестов, хотя ценного лута после их прохождения маловато дают, да и тайников всяких по дороге тоже не очень много встречается. Геймплей предлагает как тихущее прохождение в духе Сэма Фишера, так и традиционную атаку в лоб: мы комбинировали оба вида деятельности и получили от этого громадное удовольствие.

Новое

Кардинально преобразилась система хаккинга – если раньше для взлома терминалов и компьютеров нужно было нажать аж одну кнопку и немного подождать, то теперь процесс имеет вид весьма интересной мини-игры, напоминающей Uplink. И это радует. В отличие от чекпоинтов, которым уступили место квиксейвы.

В итоге

Самое забавное, что эти десять часов сегодня воспринимаются как вполне себе длинная игра. А Human Revolution даже не успел толком разогреться – геймплей полной версии будет такой же длинный, как и вкусный. Перед нами безусловный шедевр, олдскульный, но в то же время не отстающий от моды, грамотно сочетая старые наработки и нововведения. С 23 августа у тебя появится возможность убедиться в этом лично.



И у хакеров бывает пенсия

После многочисленных и довольно серьезных атак группа хакеров, именуемых себя Lulzsec, официально заявила о своем расформировании и полном прекращении деятельности. Уйти ребята решили красиво, хлопнув дверью, в качестве прощального жеста выложив в сеть торрент-файл с бета-версией Battlefield Heroes, а также внутренней корпоративной информацией компаний AT&T и AOL. В прощальной речи также было указано, что группа состояла из шести человек, которые изначально планировали держать ее активной в течение 50 дней, но надеются, что сама идея будет жить и развиваться уже после расформирования.

За эти дни под тяжелую руку Lulzsec попали такие компании как Sony, Nintendo, Bethesda, а также игры Eve Online и Minecraft. Какую именно идею пытались продвигать хакеры – неясно, да и вряд ли со временем это прояснится, так как ни одного из членов группы не удалось раскрыть. 19-летний Раян Клири, арестованный и обвиненный в содействии с группой, оказался всего-навсего админом ее личного чата. Уход Lulzsec с хакерской сцены может означать облегчение для многих компаний, а может не означать вообще ничего: по слухам взломщики просто влились в ряды грозного Anonymous и, возможно, уже сейчас готовят новую атаку.



В это время нахватавший славы и судебных исков взломщик PS3 Джордж Хотц (aka Geohot) вполне комфортно себя чувствует без необходимости от кого-либо скрываться и что-либо взламывать. Он, как и подобает хорошо разбирающемуся в софте человеку, устроился на работу... в Facebook. Об этом он объявил через личный статус на своей страничке соцсети. Чем именно он будет заниматься на новой работе – точно не известно, но, вопреки логическим допущениям, это не меры безопасности. С Sony у Хотца все уже улажено – к тому же, компания успела пожалеть о своих исках, ведь именно они стали причиной последовавших атак, столь сильно навредивших компании. Когда бегаешь за пчелой, размахивая палкой, очень желательно не зацепить находящийся вблизи улей.

ЭкспансЕА

Electronic Arts продолжают свой жесткий конкурентный напор, воюя теперь сразу на три фронта, – даже грядущий FPS гигант Battlefield 3 является наименьшим из них. Тем не менее, осознавая его потенциал и пользуясь шабашем вокруг него, издатель намеревается использовать шутер для продвижения еще не вылезшего из пеленок сервиса цифровой дистрибуции Origin, который будет заманивать игроков, в первую очередь, эксклюзивностью EA-тайтлов. Это означает, что игры не будут в Steam, а PC-геймеры уже сейчас звереют на глазах и создают массовые бойкоты на форумах. Тем не менее, стоит вспомнить, что Valve при создании Steam руководствовались абсолютно тем же методом завлечения – все игры компании были и остаются эксклюзивными для их родного сервиса, а после его запуска многих не на шутку рассердил вынужденный переезд Counter Strike. Потенциал Origin как достойного конкурента растет еще больше, если учитывать скользкие намеки EA на возможность распространять игры других издателей через их сервис.

В борьбе против Activision EA использует оружие своих конкурентов – компанию Respawn Entertainment, которая на 75% состоит из бывших сотрудников Infinity Ward,

коих насчитывается 40 человек, уже работающих над новым, пока не анонсированным проектом.

Ну а пока громкие тайтлы отвоевывают для издателя хардкорную аудиторию, компания не забывает о существовании казуальщиков и, что важнее, их многочисленных кошельков. «Электроники» уже далеко не впервые пытаются дотянуться до казуальной аудитории – именно на нее был нацелен в свое время Battlefield Heroes, но, на удивление разработчиков, к игре потянулись хардкорные любители шутеров. Набирающая популярность с устрашающей скоростью free to play бизнес-модель добавила в курятник издателя еще одну птицу, несущую золотые яйца, причем, если верить президенту EA Games Френку Жабо, той же пробы, что и крупнобюджетные консольные игры.

Поняв, что казуальный рынок нужно штормить изнутри, компания совершила одну из самых выгодных на сегодняшний день сделок, купив с потрохами небезызвестного разработчика PopCap за 750 миллионов долларов. К этой цифре может добавиться еще 550 миллионов, если (а точнее

когда)
куплен-

ная ком-
пания принесет

издателю достаточно прибыли. Но EA не собирались сидеть, сложа руки и наблюдая, как разработчик работает по старой схеме: игры PopCap появятся на Android-фонах в Европе – в частности, на смартфонах Xperia, а позже, возможно, и на других платформах.

Electronic Arts можно уличать в монополизации индустрии, плохом отношении к тайтлам и выжимании всех соков из разработчиков... Но глядя на все действия компании трудно оспорить тот факт, что они чертовски хорошо знают индустрию и как никто другой умеют заставить конкурентов дрожать.



Нет пара без вентиля



Возможно, опасаясь мощного потенциала Origin, а, возможно, просто желая вот уже который раз обрадовать своих пользователей, Valve готовит очередное крупное обновление для Steam. Изменения будут далеко не только косметическими – апдейт, в первую очередь, нацелен не на интерфейс, а на удобство сервиса. В частности, сильно улучшится система апдейтов и закачек в периоды высокого трафика. Весь новый контент будет поставляться пользователю через HTTP и не будет конфликтовать с различными фаерволами, многие из которых не всегда доверяли действиям программы. Также уменьшится размер абсолютно всех апдейтов для всех игр, причем без необходимости жертвовать или даже архивировать какие-либо данные. Если раньше для обновления одного или нескольких файлов, нужно было закачивать их

последнюю версию заново, с удалением устаревшей, то теперь все содержимое игровых папок будет просто модифицироваться в реальном времени, экономя кучу времени, места и трафика как для пользователя, так и для самого сервиса, попутно повышая скорость передачи данных.

Новая система также позволит при необходимости качать апдейты в процессе игры – даже если это та самая игра, которая обновляется. Пользователи смогут расставлять приоритеты закачек и даже составлять их расписание. Все это сильно упрощает жизнь не только геймерам, но и разработчикам, позволяя им быстрее и проще доставлять контент до игроков. Больше контента за меньшее количество времени означает больше прибыли. А больше прибыли для Valve, возможно, означает наконец-то анонс продолжения Half-Life?!

World of Warcraft

Популяризация free to play не обошла стороной даже такого гиганта, как Blizzard Entertainment. Ранее самая популярная в мире ММОРПГ World of Warcraft позволяла новоприбывшим погрузиться в свою вселенную на 10 дней, после чего нужно было покупать полную версию. Отныне же любой заинтересованный может спокойно скачать клиент Starter Edition и играть, сколько душе угодно. Разумеется, в силе остаются многочисленные ограничения: f2p игрок не может прокачивать персонажа выше 20-го уровня (из нынешних 85-и), вступать в гильдии, пользоваться голосовым чатом и накапливать более десяти золотых (что и без того трудно сделать лоу-левел персонажам). При покупке полной версии новые игроки совершенно бесплатно получают первый экспаншен – Burning Crusade, повышающий максимальный уровень с 60-го до 70-го и открывающий локации за пределами Азерота. Ветера-

БУДУ КРАТОК

Четвертый и последний (пока что) DLC персонаж Mortal Kombat 9 – никто иной как... *барабанная дробь* Фредди Крюгер!

Ш!: Здесь явно не обошлось без грязных лап Warner Brothers. Мы бы хотели увидеть в МК Алекса Мерсера, но и старина Фредди как нельзя удачно вписывается в эту вселенную.

Для тестирования новой части Saints Row издатель THQ нанял Penthouse-моделей Heather Vandeven, Justine Joli, Heidi Baron, Shay Laren, Ryan Keely и Nikki Benz. А озвучивать одного из главных персонажей игры будет Саша Грей.

Ш!: Когда будешь гуглить их картинки, и тебя спалят родители, не говори им, что это тебе «Шпиль!» о них рассказал, ок?

Might and Magic: Clash of Heroes – ранее чисто консольный downloadable-тайтл, в скором времени будет доступен и на PC.

Ш!: Это, скорее, не внезапное решение компании сделать порт, а заведомо запоздалая версия. Ubisoft в последнее время отвратительно относятся к PC-геймерам.

После нескольких неудачных запусков и отмен релизов, франшиза Mega Man прекратила свое существование.

Ш!: Грустная весть для фанатов серии, если таковые читают это (и вообще остались). Некоторые персонажи очень болезненно перенесли уход восьмидесятилетней эры. А некоторые – не перенесли вообще.

Homefront обогатит свой мультиплеер DLC в виде четырех новых карт.

Ш!: Лучше бы он обогатил свой геймплей балансом и толковой оптимизацией. Трудно поверить, что эта игра еще пытается брыкаться накануне выхода MW3 и BF3.

Немецкие цензоры, выцензурировавшие первые две части Gears of War с головы до ног, третью часть пропустят на прилавки магазинов без изменений – с кровью, расчлененкой и матами.

Ш!: Либо рейтинговые системы начали давать слабину, либо Epic Games начали давать руководителям этих систем «повод» не цензурировать их грядущий хит для Xbox 360

Team Meat дала официальный комментарий по поводу большого количества спиращенных копий Super Meat Boy: «Нам на*рать».

Ш!: Что в очередной раз доказывает: объяснение низких продаж пиратством – отмазка для плохих игр.

Сценарий фильма по мотивам PS3 хита Uncharted выброшен в урну, новый режиссер будет экранизировать сюжетную линию самой игры.

Ш!: Неужели мы все-таки дождемся эталонного, качественного фильма по игре?! Не подведи нас, режиссер Нил Бургер!

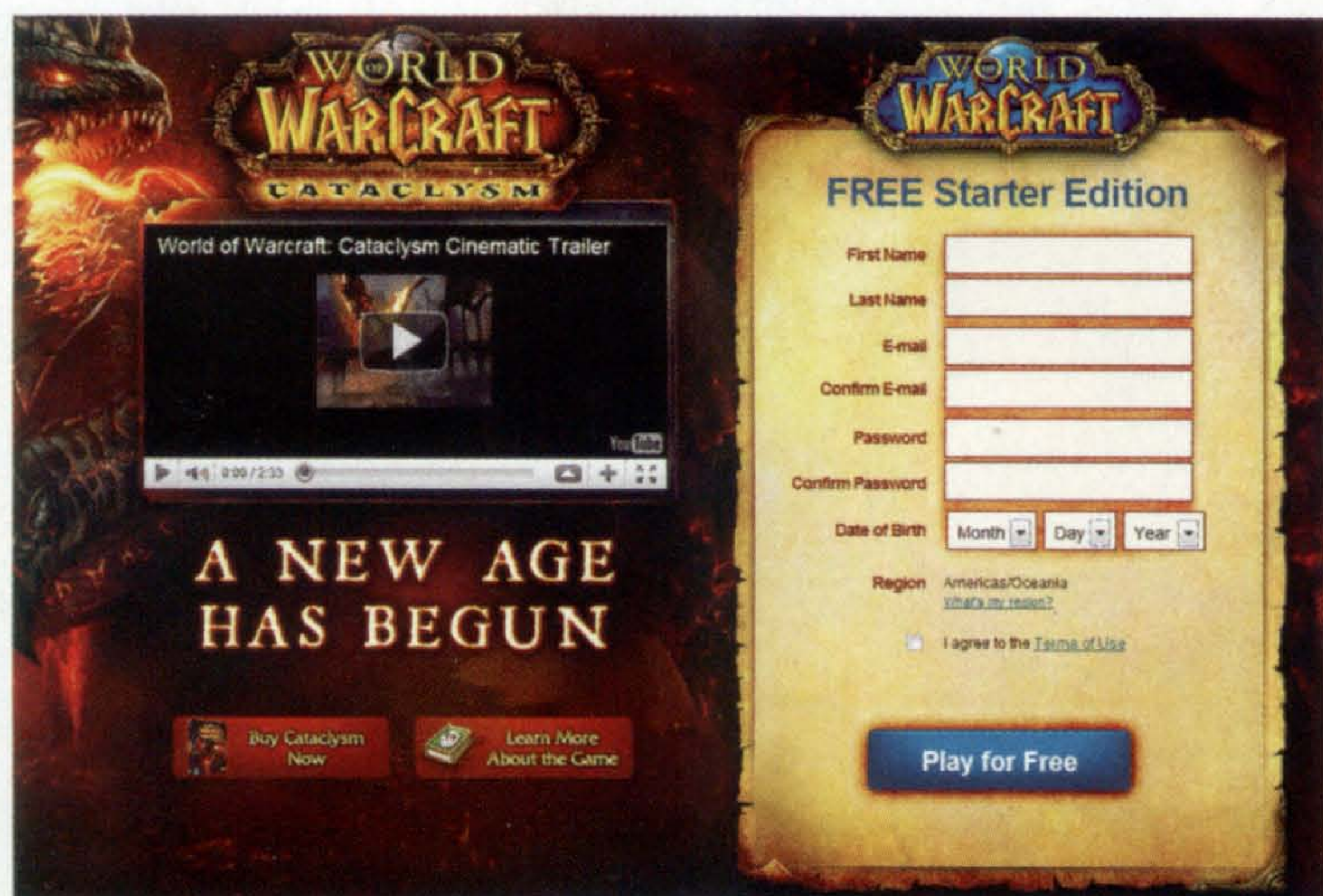
К World of Warplanes можно будет привязывать свой аккаунт из World of Tanks и использовать общий опыт и деньги для обеих игр.

Ш!: Весьма интересный маркетинговый ход, привлекающий ветеранов-танкистов в новую игру.

Календарь релизов на август

ны, по той или иной причине так и не проапгрейдившие свою игру, также получат расширение бесплатно.

Запуск Starter Edition выступает как контрмера против растущего количества free to play MMO, а также как мера предосторожности – Blizzard не настолько глупы, чтобы недооценивать потенциал грядущего конкурента Star Wars: The Old Republic. А интеграция Burning Crusade в базовую версию игры вполне может означать, что новый экспаншен не за горами, и разработчики не хотят перенасыщать игру дополнительным платным контентом, сильно отделяющим начинающих игроков от ветеранов. Но что дальше? Кил'джеден? Вселенная Военного Ремесла велика, но не стоит беспорядочно выбрасывать всех ключевых персонажей на растерзание игроками в MMO... Дашь Warcraft 4!



Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	X360	PS3
Limbo	2	Platformer	✓		
Deus Ex 3	26	Action RPG	✓	✓	✓
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad	30	FPS	✓		
BloodRayne: Betrayal	31	Action		✓	✓
Serious Sam: BFE		FPS	✓	✓	✓
Bastion		Action-adventure	✓		
Deathspank: The Baconing		Hack&slash RPG	✓	✓	✓
Mortal Kombat Arcade Kollection		Fighting	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Начало кибер-олимпиады WCG-2011 в Украине



Компания Samsung Electronics, всемирный партнер крупнейшего в мире Чемпионата по компьютерным играм World Cyber Games, объявляет о начале одиннадцатого Чемпионата Украины в рамках WCG.

Ежегодный международный турнир World Cyber Games, как и в прошлом году, предвещает традиционный отборочный Чемпионат Украины по компьютерным играм 2011 Ukraine Preliminary среди региональных игроков. Организатором события неизменно выступает компания Samsung Electronics. В этом ей помогают партнеры, среди которых компании Adidas и К-трейд, а также информационный партнер журнал «Шпиль!».

Отборочные турниры в регионах под лозунгом «Больше, чем игра!» будут проходить в шести городах Украины. Первые поединки киберспортсменов начнутся уже 13 – 14 августа в Харькове и Симферополе, далее, 20 – 21 августа, состоятся отборочные туры в Донецке и Львове, за ними, 27 – 18 августа, последуют Одесса и Днепропетровск. Затем, согласно установленным квотам, приведенным в правилах WCG Украина, победители и призеры турниров 10 – 11 сентября в Киеве примут участие в национальном финале, который и определит сильнейших игроков страны, которые отправятся на Grand Final в Корею.

В этом году, на Чемпионате будет представлено 3 игры: Counter-Strike, FIFA и StarCraft 2, которая уже успела завоевывать привязанность многих геймеров по всему миру, в том числе и украинских, охотно перешедших с Warcraft на StarCraft 2. Кроме того, отборочные туры по StarCraft 2 будут проходить в режиме on-line, а не в компьютерных клубах, как положено проводить соревнования по остальным дисциплинам.

Кроме того, компания Samsung Electronics позаботилась о том, чтобы пользователи социальных сетей могли не только отслеживать главные события WCG, но и делиться друг с другом впечатлениями на таких популярных ресурсах, как Twitter, «В контакте», Facebook.

И, конечно же, традиционно, с нюансами новых правил, и новостями о ходе турниров можно ознакомиться на официальном сайте отборочного чемпионата Украины – www.wcg.com.ua.

Знакомься: это Маша.

Она практикующий психолог, любит эзотику, тантру, мистицизм, рисовать, кошек, делает хэнд-мейд украшения и ценит качественное и красивое. Мы обманом заманили ее к нам в студию, предложив составить психологические портреты героев этой статьи, и в итоге заставили Машу под прицелом фотокамеры держать их настоящие портреты.

Ее любимая игра: разума

Ее любимый разработчик:
Алексей Сытянов

МИРОТВОРЦЫ

На шести страницах мы собрали аж 15 самых крутых разработчиков игр современности. А чтобы они не подрались, пока выяснялось, кто из них круче, мы, по доброй традиции наших рейтингов, пригласили красивую геймершу для отвлекающих маневров.

программист, продюсер

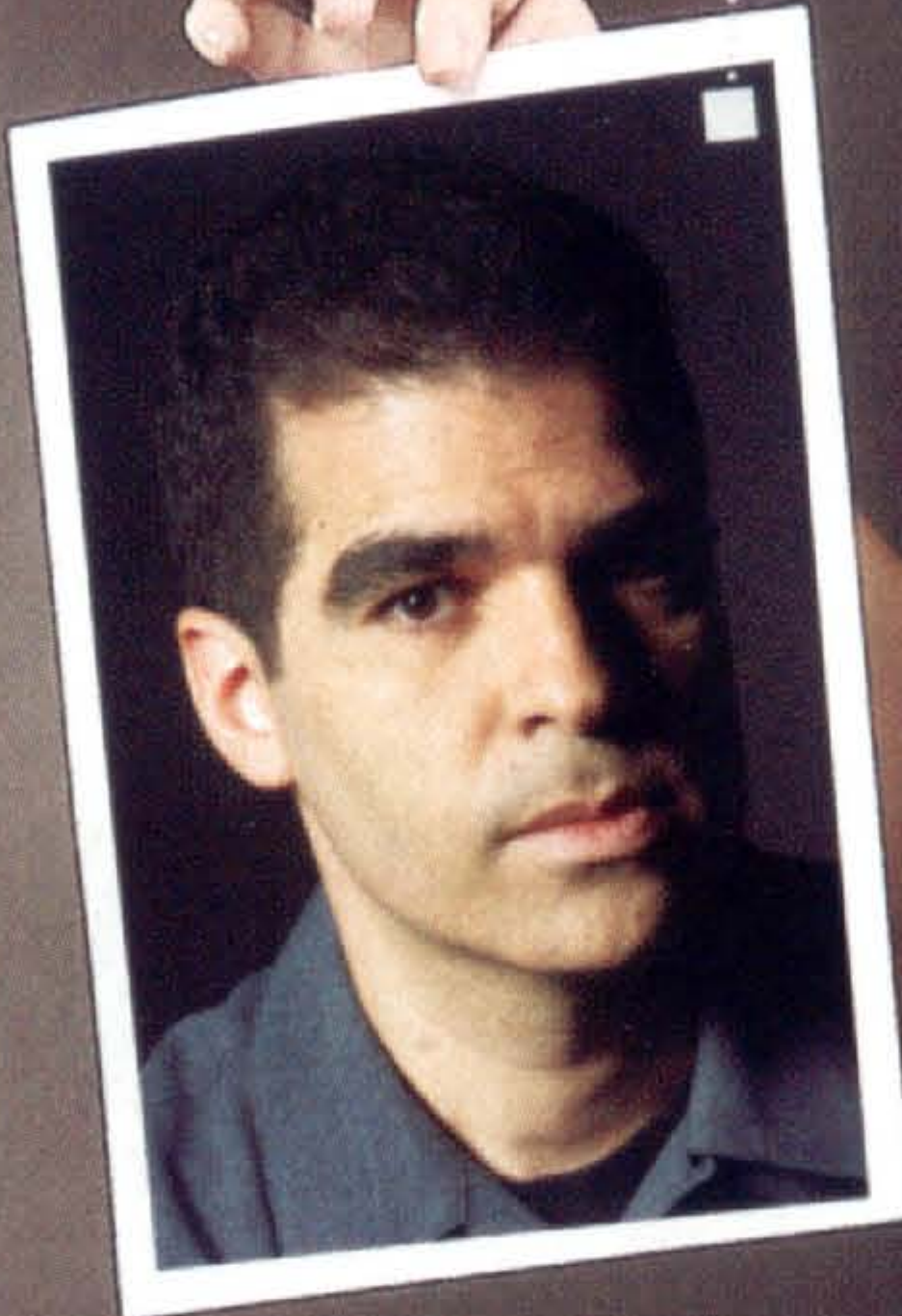
15 Эд Бун

Кто он: душа Mortal Kombat

Особенности: способен с легкостью превратить практически любой глюк игры в новый элемент геймплея

Почему он здесь: В мире файтингов люди делятся на два типа: те, кто обожествляет Street Fighter и те, кто готовы порвать на британский флаг за Mortal Kombat. Если ты относишься ко второй братии, то благодарить за это нужно Эда Буна. В чем успех МК? Он принес огромное количество инноваций по сравнению со Street Fighter – разнотипную боевку, блоки, неординарное новшество «Фаталити», завершающее матчи до роскошного жестоко. Да что там, жестокость «Смертельного Поединка» необратимо повлияла на индустрию, не только дав толчок к созданию ограничивающей покупателей по возрасту рейтинговой системы, но и вдохнув во многие другие проекты любовь к безграничной жестокости.

«Когда все составляющие игры соединяются воедино хорошо, нет ничего более приятного. Это стоит всей тяжелой работы над ней.»



геймдизайнер, продюсер

13 Хидэо Кодзима

Кто он: бывший

вице-президент Konami

Особенности: обожает сложные и запутанные сюжетные линии, вносит в игры элементы кинематографа

Почему он здесь: Работая уже больше 25 лет в игровой индустрии, он создал несколько шедевров, безвозвратно повлиявших на мир видеоигр. Чего только стоит его легендарная серия Metal Gear, зародившая популярный жанр stealth-action. Забавно, что в начале карьеры его нестандартные идеи и взгляды на игры часто отвергались начальством, мол, из-за них проекты ждет финансовый провал.

«Все то, о чем вы можете подумать, должно присутствовать в игре.»



геймдизайнер

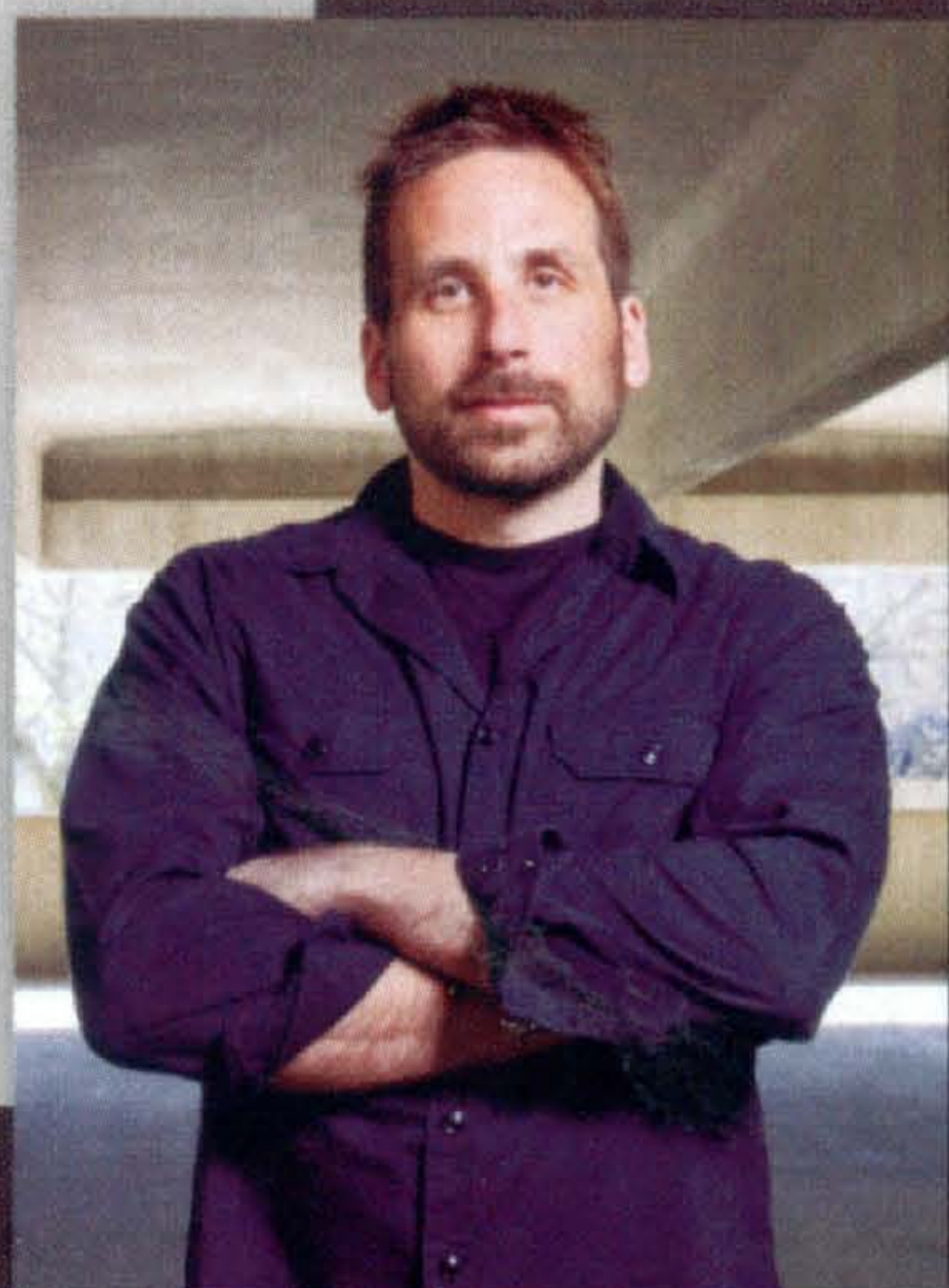
14 Кен Левайн

Кто он: человек, который умеет рассказывать истории

Особенности: изучал драму в колледже Вассар

Почему он здесь: Самые крутые игры умеют увести игроков в свои миры, заставляя забыть, что они находятся в чьей-то фантазии. Обычно так происходит, если повествование идет правильно – умелые элементы сценария, словно повешенные перед носом игрока морковки, заставляют его двигаться вперед, забыв обо всем на свете. И Кен Левайн – морковных дел мастер. Вместо общепринятых заставок он решил использовать дикторов, которые рассказывали о происходящем, не прерывая игровой процесс. Thief, System Shock 2 и BioShock – отличные примеры того, как изумительный сюжет берет верх даже над самым затягивающим игровым процессом, погружая игрока на километровую глубину виртуальных миров. И к тому же, Кен всегда умеет напугать до дрожи в коленках.

«Главная проблема заставок в том, что они говорят игроку: «Не волнуйся, дружок. Здесь безопасно. Ничего с тобой не произойдет, пока ты смотришь это».



программист, дизайнер

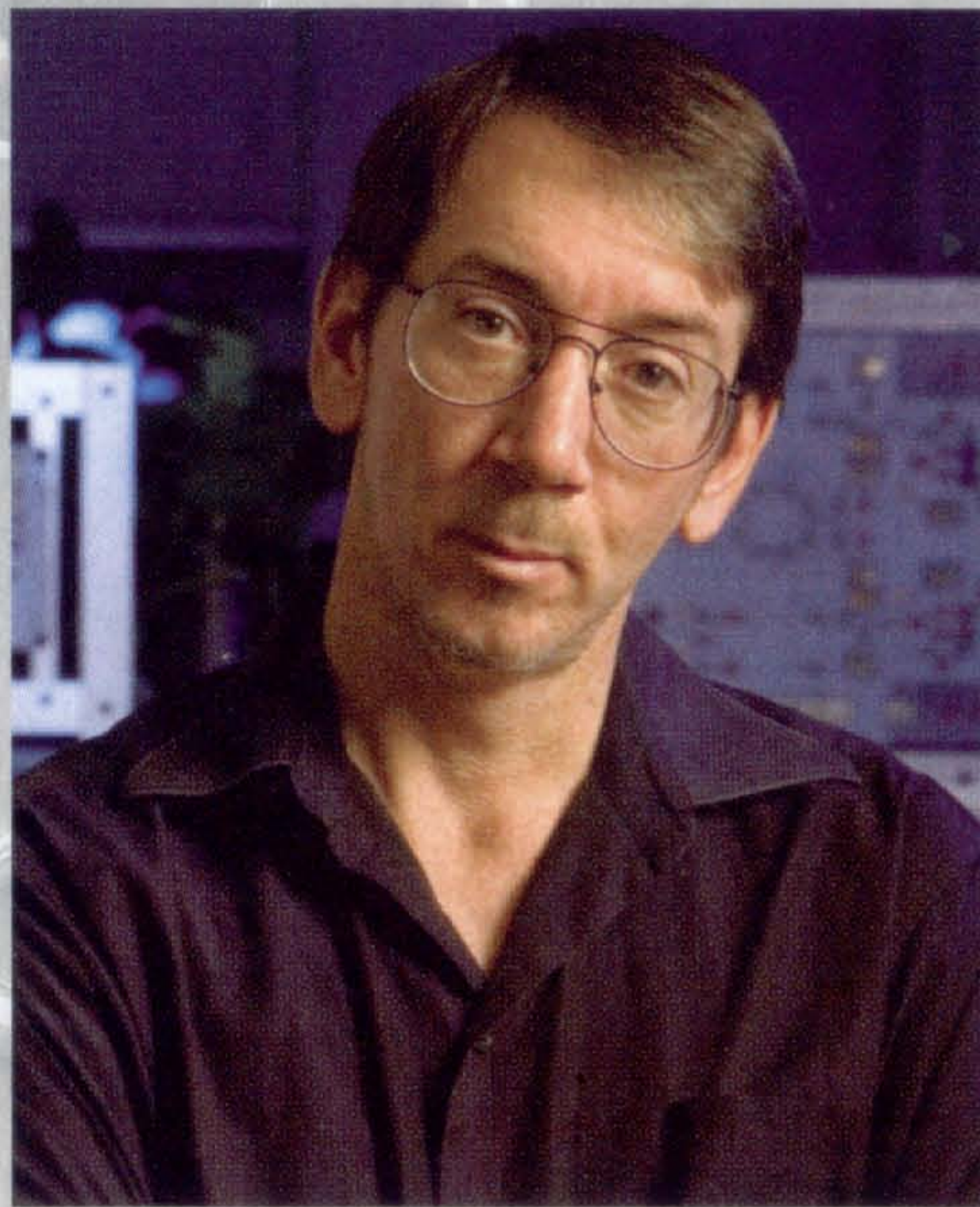
12 Сид Мейер

Кто он: отец цивилизации**Особенности:** Сид любит доказывать, что игры, в которых не нужно наматывать кишки врага на топор, тоже могут быть интересными; имеет прижизненную награду Академии искусств и науки**Почему он здесь:** Создавая игры вот уже добрых три десятилетия, Сид Мейер по праву считается одним из основателей американской индустрии компьютерных игр. Открыв в 1982-м вместе с бывшим майором ВВС США Биллом Стили компанию MicroProse, он выпустил целую кучу хитовых стратегий и симуляторов.

Вот, например, легендарная Civilization, ставшая мамой стратегий, – его детище.

«Игра никогда не бывает готова – просто настает время, когда ее надо выпускать»

11 Уилл Райт

Кто он: пророк жанра симов**Особенности:** Райт обнаружил, что разработка новых уровней к игре Raid on Bungeling Bay с помощью редактора уровней нравилась ему больше, чем собственно игровой процесс. Так родился SimCity**Почему он здесь:** Уилл Райт – один из столпов современного геймдизайна. Его работа над заразившими мир SimCity, The Sims и Spore вполне заслуженно резервируют ему место в первых рядах самых почитаемых игроделов, которые сегодня работают в индустрии. Уилл известен также благодаря своему немного эксцентричному, но далекоглядному, анализу мира игр и умению успешно вносить сюда все самое новое и вкусное из традиционной поп-культуры.*«Интересно, что если посмотреть на оценку Sims 2, то получится 90%, а у той же Half-Life – 97%. Мы еще довольно давно для себе решили, что лучше иметь такие оценки и продажи, как у Sims, нежели, как у Half-Life».*

геймдизайнер

мастер на все руки,
а вообще – геймдизайнер

10 Америкэн МакГи

Кто он: профукавший талант мрачный гений**Особенности:** Перед тем, как попасть в игровую индустрию, он работал посудомойщиком, шлифовальщиком колец в ювелирной мастерской, принимал заказы в музыкальном магазине, а потом 5 лет был креативным директором EA**Почему он здесь:** Освоив программирование еще до окончания школы, он неслабо попрыгал из одной профессии в другую, пока наконец не поселился по соседству с Джоном Кармаком. Тот предложил ему должность в техподдержке id, а уже через год, в 1993-м, МакГи вовсю занимался дизайном уровней и звуковым сопровождением игр этой великой конторы. Именно его руками созданы самые страшные локации в Doom 2, Quake и Quake 2, а также фриктивный блокбастер American McGee's Alice.*«Я хочу быть новым Уолтом Диснеем, только немножко более чокнутым.»*

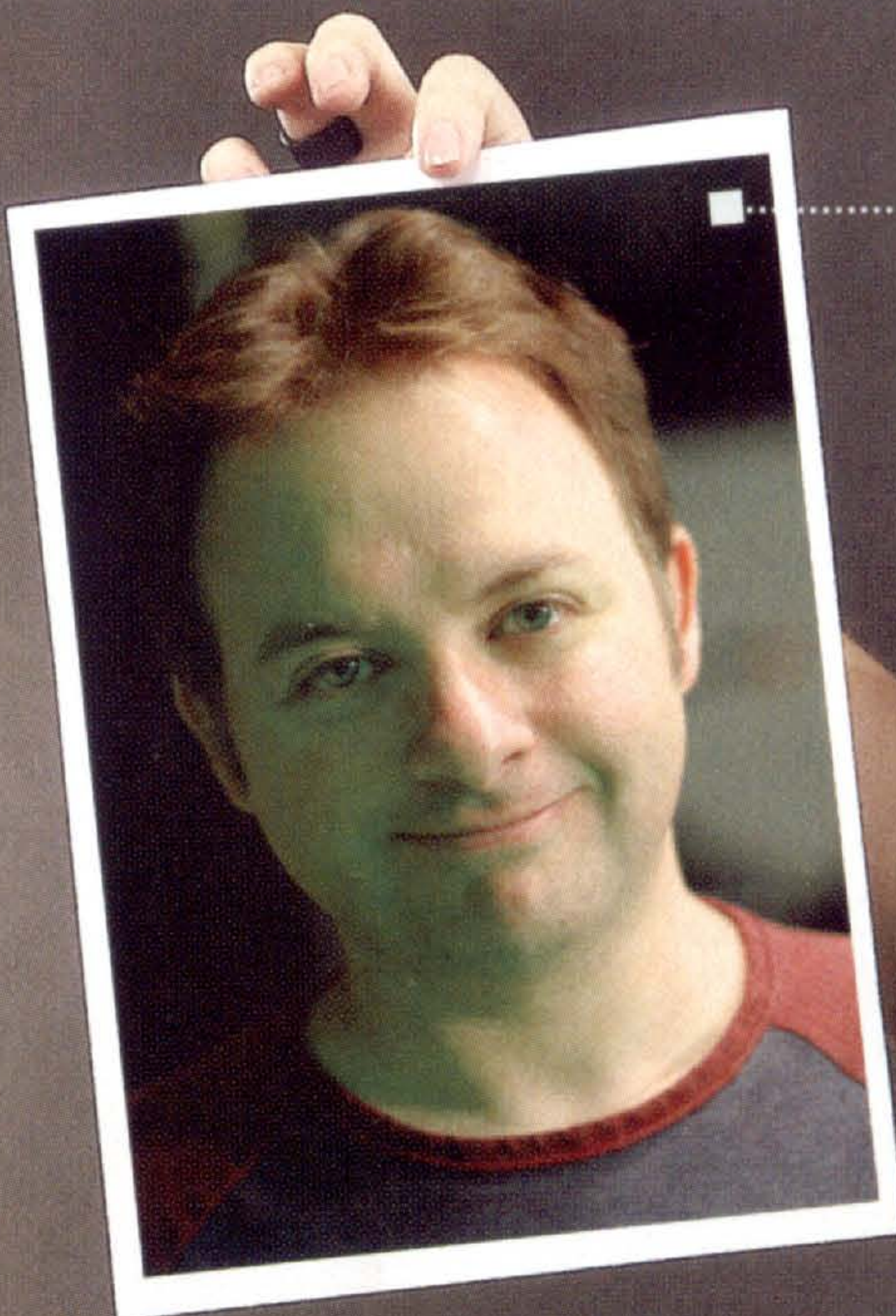
9

Дэвид Джаффи**Кто он:** создатель Twisted Metal и God of War

Особенности: предложил Sony судиться с Microsoft за игры Scrap Metal и с LucasFilms за фильм War of the Gods, поскольку они похожи на Twisted Metal и God of War не только названиями, но и контентом

Почему он здесь: Ветеран игровой индустрии, Дэвид Джаффи начал свою карьеру тестером в Sony Imagesoft, прежде чем ему доверили покомандовать платформером Mickey Mania. После успешного завершения задания, его откомандировали в Юту, где он помогал SingleTrac, продюсируя легендарную Twisted Metal для PlayStation, и после закрытия SingleTrac всерьез принялся за TM, сделав его одним из ключевых проектов на PlayStation 2. Работая над различными частями «Искаженного Метала», он неспешно набрасывал концепт экшна с инновационными на то время боями против гигантских монстров. Так родился God of War, иконическая для Sony серия.

«Я лучше лажану в попытках, чем буду делать еще одну игру про гоночки.»



геймдизайнер

8

Тим Шафер**Кто он:** человек, давший квестам второе дыхание

Особенности: доказал, что талантливый человек талантлив во всем: и сценарий делать может, и диалоги писать, и загадки придумывать, и игры дизайнерить

Почему он здесь: Проработав более 10 лет в LucasArts, он натворил немало: помогал дизайнерам Monkey Island и Day of the Tentacle, его перу принадлежат гениальные Full Throttle и Grim Fandango. Он вдохнул новую жизнь в жанр adventure, а его необычные идеи, неординарные геймплейные решения и откровенно восхитительный дизайн заставляют возвращаться к

его проектам снова и снова. Кстати, его игра Psychonauts получила премию британской киноакадемии BAFTA за лучший сценарий.

«Если ты дровосек, ты знаешь, что делать. Ты видишь деревья, и у тебя есть работа. Если ты писатель, ты видишь пустую страницу. Ты не знаешь, есть ли у тебя работа. Могут прийти гениальные идеи, а могут вообще не прийти.»



геймдизайнер

7

Клифф Блежински**Кто он:** гениальный, но жадный геймдизайнер**Особенности:** до сих пор носит дурацкий псевдоним CliffyB

Почему он здесь: В 1992-м семнадцатилетний Клифф покорила своей игровой поделкой Тима Свинди, директора небольшой компании под названием Epic Megagames. Клиффу поручили сделать его первый серьезный проект, Dare to Dream, во время корпения над которым Блежински оказался куда сильнее втянутым в работу компании, чем кто-либо предполагал. Его советы касательно других игр Epic оказались чертовски дельными. И даже несмотря на провал Dare to Dream, именно он имел видение того, как должна развиваться новая перспективная франшиза конторы, Unreal. Клифф превратил ее из синглеерного сюжетного экшна в мультиплеерное мясо повышенной боевостности. Благодаря ему, Epic ворвались в авангард крутейших игровых компаний и, помимо серии Unreal да баснословных продаж фирменного движка, подарили миру блокбастеры Gears of War.

«Без соперников вы становитесь ленивыми, толстыми и самодовольными. Мне нравится, что у нас есть конкуренты, благодаря ним наши программисты не спят по ночам.»

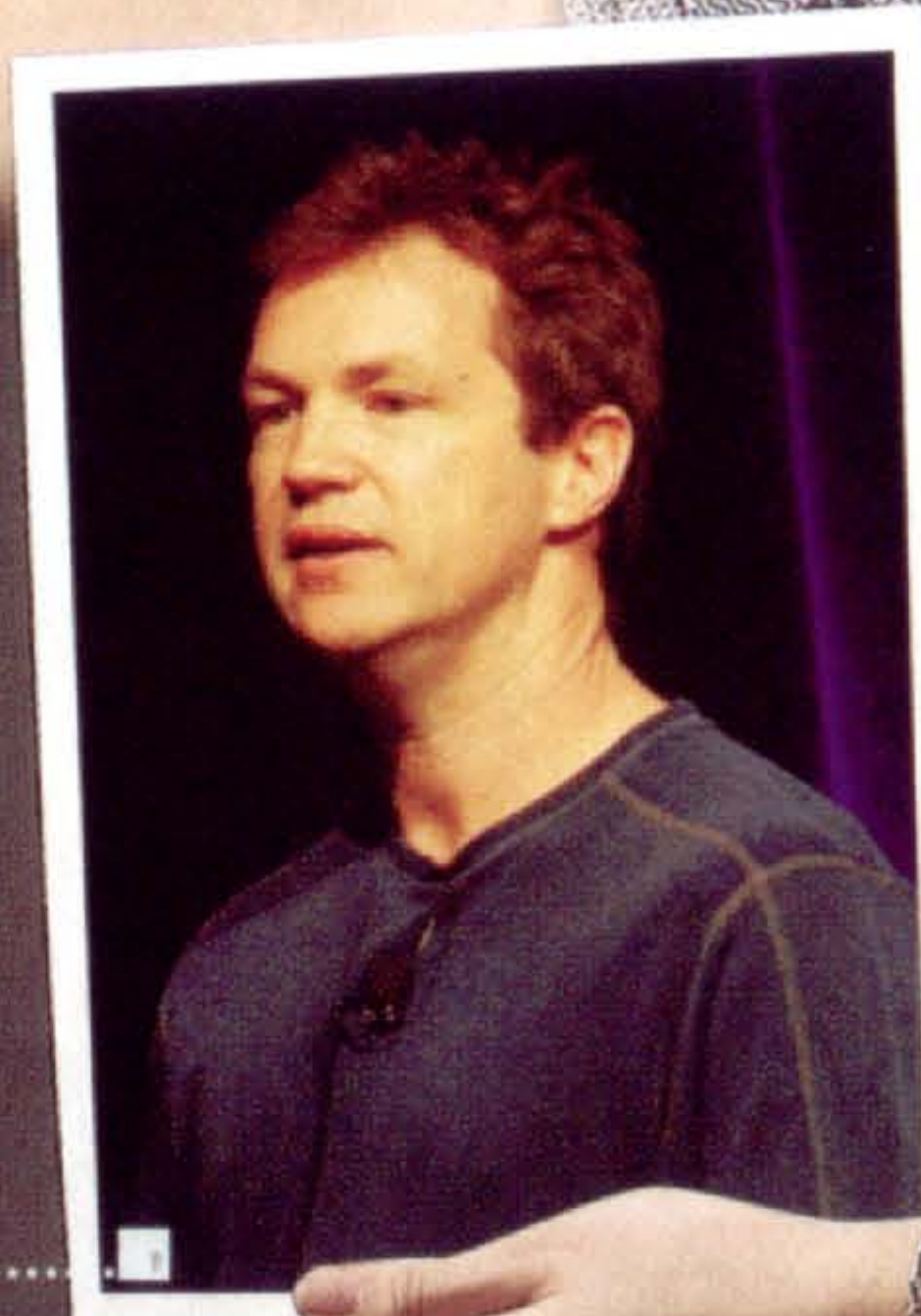
геймдизайнер

6 Рэнди Пичфорд

Кто он: директор Gearbox Software**Особенности:** написал свою первую игру, когда ему было 11 лет, на СРМ-компьютере, собранном его отцом

Почему он здесь: Он сделал адд-оны к Half-Life, Counter-Strike, частично придумал и помогал продюсировать серию Brothers in Arms, был продюсером хита Borderlands, и, самое главное, вернул нам Дюка Ньюкема, всякие надежды на встречу с которым мы потеряли лет пять назад. Суть в том, что Рэнди знает, как делать хорошие игры. Возможно, некая магия его проектов вытекла из его доигровой жизни: перед тем как придти в индустрию, Пичфорд был профессиональным фокусником и выступал в знаменитом Magic Castle.

«Я буду все-таки называть новую PSP NGP. Vita звучит как напиток, который можно купить в баре хипстеров.»



геймдизайнер

5 Роб Пардо

Кто он: вице-президент отдела геймдизайна Blizzard Entertainment**Особенности:** в 2006 году журнал Time причислил его к списку 100 наиболее влиятельных людей в мире

Почему он здесь: Роб Пардо сделал для Blizzard больше, чем Иисус для рода человеческого. До того, как он присоединился в компании в 1997, Роб работал над 3D-версией Wolfenstein 3D и занимался культовой игрой Descent. Но после того как он начал помогать в дизайне StarCraft, его карьера стала стремительно набирать обороты, превратив его в породистую близзардовскую курицу, несущую золотые яйца. Кто знает, как бы выглядели (и вследствие того имели ли бы такой оглушительный успех) Diablo II, WarCraft III и World of Warcraft без Робба Пардо. К счастью, нам не суждено этого узнать.

«Думаю, одна из главных причин, почему мы стали успешной компанией – потому что мы больше руководствовались решениями игродела, чем бизнес-решениями.»

4 Джон Кармак

Кто он: один из творцов игровой индустрии, основатель id Software**Особенности:** создав в свое время жанр «шутер», он, по слухам, немного отошел от игр и сейчас занимается проектированием космических кораблей

Почему он здесь: Он работал над Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom и Quake, которые в первую очередь были прорывами в технологическом плане, посланниками невиданных перемен. И до сих пор он продолжает баловаться инновациями в технологиях рендеринга – чего только стоят невиданные когда-то тени в Doom 3 и воспетая всеми критиками технология MegaTexture грядущего Rage.

Видение Кармака, его вдохновение и дар игрового пророка в программировании установили планку для бесчисленного количества последователей. Некоторые считают, что многие из современных популярных техник программирования не существовали бы, если бы Кармак не расчистил для них дорогу, и, судя по его вкладу в индустрию, это святая правда.



программист

«Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но совершенно не важен.»

программист, геймдизайнер

3 Алексей Пажитнов

Кто он: создатель игры игр

Особенности: за свое детище, ставшее самой популярной игрой в галактике, он не получил ни копейки

Почему он здесь: Имя Алексея Пажитнова ничего не говорит большинству молодых игроков, но самый главный его проект отнимал недели жизни у всех без исключения. Ведь именно он, а не какой-то там подвальный вундеркинд или группа крутых американских программистов, создал тетрис, работая еще при СССР в Московской Академии наук.

«Когда Стивен Спилберг увидел меня, он подбежал и воскликнул: «Вау! А можно я вас потрогаю?!»

геймдизайнер

2 Шигеру Миямото

Кто он: генеральный менеджер Nintendo; его называют отцом современных видеоигр

Особенности: проводит много времени за видеоиграми и помимо этого играет на гитаре и банджо

Почему он здесь: Потому что мало кто среди геймдевелоперского сословья имеет такое количество заслуг, как неоспоримый гений Шигеру Миямото, повлиявший на всю игровую индустрию. Он был одним из пионеров игродела, во многом сформировав его, а наработки Шигеру наперебой копируются конкурентами и всегда вызывают стоячие овации у игроков по всему миру.

Он придумал Mario, Donkey Kong и The Legend of Zelda, сделал уклон Wii на Casual-аудиторию, благодаря чему Nintendo по продажам обогнали Sony и Microsoft. Несмотря на все свои заслуги, он остается очень скромным человеком: настаивает на урегулировании его доходов со средним уровнем и зачастую добирается до работы на велосипеде.

«Игры должны быть чем-то, во что захочет играть каждый».

геймдизайнер

1 Гейб Ньюэлл

Кто он: бог игровой индустрии, основатель компании Valve

Особенности: очень толст и невероятно богат

Почему он здесь: Когда-то он работал в Microsoft над ранними версиями Windows, но ему была уготована другая судьба: придумать Half-Life и Steam. Впрочем, на этом список достижений иконы игровой индустрии не заканчивается. Он внес несколько инноваций в индустрию: выпуск игр по эпизодам (Half-Life: Episodes One и Two), от которого сам позже отрекся; и превращение рожденных комьюнити проектов в прибыльное предприятие. Ведь детища Valve – Counter-Strike, Day of Defeat и Team Fortress – когда-то были любительскими модами, а Portal – и вовсе студенческим проектом.

«Нельзя показать игроку бомбу и не дать возможности ее взорвать.»



БЕССТРАШНЫЕ

Серия F.E.A.R. началась не идеально. Не хватало лишь где-то немного привинтить, кое-где подкрутить, что-то оторвать и выбросить, и механизм пугающего шутера заработал бы на максимальное КПД, а не натужно скрипел шестеренками, не справляясь с некоторыми важными геймплейными нагрузками. Вместо пути улучшения, дополнения, сиквел и дополнения к сиквелу ускакали огородами, где устроили забег практически по всем граблям с надписью «элемент, портящий шутер». Неизвестно, стало ли это причиной добровольного отступления Monolith Productions от работы над новой частью, но мало кто ожидал, что F.E.A.R. 3, брошенный не очень опытной команде для опытов и эвтаназии, вдруг окажется чертовски хорошей игрой.



F.E.A.R.

PC | X360 | PS3

Жанр:
FPSРазработчики:
Day 1 StudiosИздатель:
Warner Bros. Interactive**Системные требования:**

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

10 ГБ на жестком диске

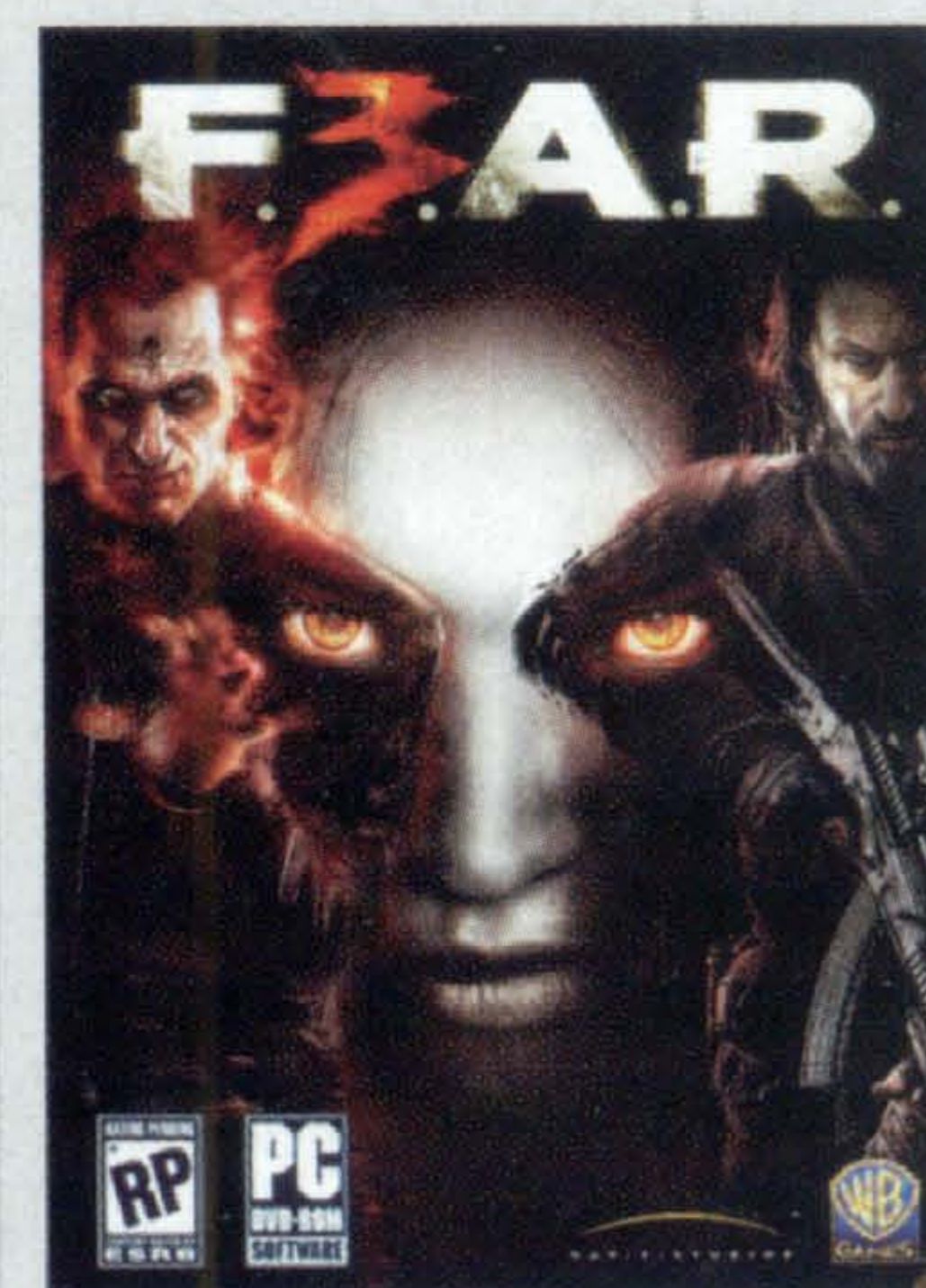
**Страх какое дело**

Приоритеты, правда, сместились. Если раньше серия активно напирала на свою хоррорную принадлежность (хотя, по большому счету, с успехом пугала лишь первая часть) и мясистость, то триквел, в первую очередь, ценен как симулятор инкрустации большого количества людей большим количеством свинца. И без кровавой бани и разлетающихся конечностей тут, к счастью, не обошлось. Да, обрисованные кровью стены, дьявольские галлюцинации главных героев и неожиданно выпрыгивающие из-за угла кошмарные монстры могут испугать неподготовленных и слабонервных. Но вот людей, весело поедающих во время просмотра триллеров в кинотеатрах поп-корн, а не собственную футболку, таким не возьмешь, а после Doom 3 новый F.E.A.R. – веселый мульт. В общем, весело, жестоко и не очень страшно. По большому счету, не страшно, потому что весело и жестоко: ну как можно бояться даже самого жуткого в мире (Сергей Зверев наедине с тобой в темной комнате, например), если ты здоровый немой мужик, который в замедленном времени раскурочивает орды клонов, одержимых и демонических тварей. А в случае кооперативного прохождения к нему присоединяется призрак-братец, способный вселяться в тела противников, хватать их по-дартвейдоровски и лопать с кровавыми пузырями одним только усилием воли. Тут

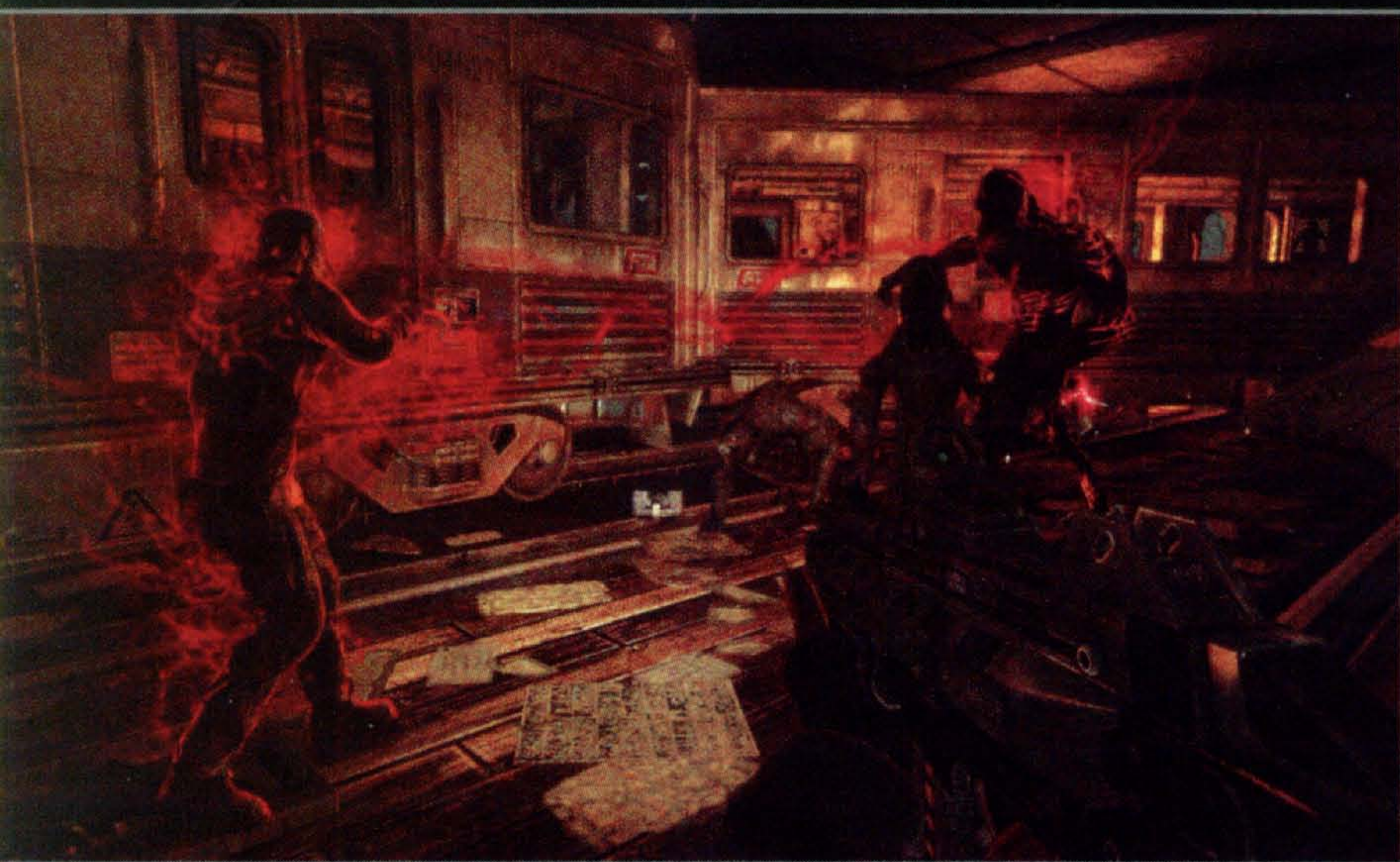
уже бояться стоит начать тем, кто перешел семейке дорогу – пускай на них прут даже огромные роботы и вертолеты. Не говоря уже о нескольких тысячах вооруженных головорезов-клонов под телепатическим контролем, которые в другое время и в другом месте могли бы бросить свой промысел и стать, например, художниками или детскими стоматологами. Но их ждет другая участь: быстрая, но мучительная смерть от пуль, дробы, ракет, лазера, ноги, ножа, взрыва изнутри и нескольких других замечательных способов не стать художниками или детскими стоматологами.

Ужасы нашего левелка

Помимо большого количества тех, кому можно сломать жизнь, братьям еще встречается большое количество спецэффектов, красивых и по-настоящему разнообразных локаций (скучные заводоподобные пустыни, правда, тоже есть) и сюжет, главная цель которого – помешать славноизвестной Альме, маме Феттеля и Point Man'a, родить третьего члена

**Пугающие факты**

1. F.E.A.R. – не первое появление компании «Армахем». До этого она упоминается в игре Shogo (тоже от Monolith Productions) как производитель бронетехники.
2. События F.E.A.R. 3 противоречат произошедшему в экспаншенах к предыдущим играм серии, где убивают одного из ключевых персонажей. Правда, эта смерть была признана не каноничной, так что можешь расслабиться и наслаждаться минутой общения с этим персонажем в третьей части.
3. В работе над игрой принимали участие кинорежиссер Джон Карпентер («Нечто», «Хэллоуин») и писатель Стив Найлс, известный по умопомрачительным хоррор-комиксам «30 дней ночи».



семьи. Сценарий ведет свой тернистый путь почти прямо от финала второй части к весьма неожиданному и многообещающему завершению триквела, к которому имеется две разные концовки – в зависимости от того, какой брат набил больше очков, занимаясь геноцидом, добывая небольшие достижения и трогая особые трупы. Под тернистостью пути подразумевается не лихая запутанность, вызывающая восторженное огогоканье, а скорее тот факт, что часто непонятно, что пытаются сказать сценаристы. Но все равно иногда складывается такое впечатление, что сюжетом занимался один из тех людей... Ну знаешь, когда ты рассказываешь ему какую-то крутую историю из своей жизни, мол, прыгал с парашютом и тебя случайно намотало на турбину самолета, а потом ты сражался с нацистами верхом на тираннозаврах... А этот парень такой «Ха, у меня есть история не хуже! Вот помню у нас было 10 литров пива, и шесть бутылок водки. А блин, нет у нас было шесть литров пива и десять бутылок водки. И плюс я еще не

Мультистрах

Онлайновые перестрелки первого F.E.A.R. в свое время не на шутку затянули тех, кто вздрагиванию при виде маленькой девочки предпочли размазывать других игроков по стенам гранатами и прибивать их туда же гвоздями. Но ребята из Day 1 решили оставить всякие дезматчи другим шутерам, а свою игру нафаршировать оригинальностью, что приятно – начинка ныне редкая и высоко ценимая.

Онлайн поддерживает до 4-х игроков и более-менее завязан на командной работе, поэтому отсутствие текстового чата и любой формы негласового общения между игроками стало для нас неприятным сюрпризом. К тому же, без выделенных серверов и из-за каких-то проблем в сетевом коде игры найти онлайн-матч практически невозможно. Но если создать свое лобби и пригласить друзей, через несколько минут о технических недостатках игры попросту забываешь, потерявшись в одном из 4-х нестандартных мультиплеерных режимов. Каждый из них нужно понять и изучить, но кто медленно запрягает – тот быстро едет. И если по какой-либо причине кампания F.E.A.R. 3 тебя не впечатлила, значит, время набираться новых впечатлений онлайн.

Ноги в руки, душу в пятки

Впервые попадая в нестандартный мультиплеер, каждый новичок задается вопросом «а что тут делать?». Здесь такой проблемы возникнуть не должно – вся суть игрового процесса одного из самых адреналиновых режимов F.E.A.R. (да и среди других шутеров тоже) вполне внятно описана в его названии – F**KING RUN!, что в переводе с танзанийского означает «БЕГИ БЛ**Ь!». Дабы добраться до точки эвакуации, нужно бежать от Стены Смерти – огромного шара из жутковатого дыма, который беспрестанно увеличивается в размерах и грозит поглотить игроков. Их будут пытаться останавливать солдаты, психи, монстры и даже огромные мехи, почему-то полностью игнорирующие глобальный армагеддец, который надвигается прямо на них. Левелдизайн почти на каждом шагу предлагает участникам действа то альтернативную тропу, то хитро расположенный ящик с оружием, так и манящий притормозить и выбрать себе новую цацу. Но останавливаться нужно, только чтобы поднять павшего партнера: одно прикосновение Стены – мгновенная смерть; потеря одного из членов отряда – геймовер для всех.

Любители рашить, сорвав голову, по коридорам Left 4 Dead будут в экстазе от этого режима, а впервые пройдя любую из карт хотя бы на средней сложности, ты заметишь, что уперся носом в монитор, разинув рот и слушая собственное учащенное сердцебиение. Чистейший адреналин.



Тяжелые роды

Если тебе не чужд зомби-режим из Call of Duty, в Contractions ты почувствуешь себя как дома. Только этот дом будет периодически заволакиваться туманом, из которого появляются не самые приятные особы, явно желающие скорой кончины тебе, твоему отряду и баррикадам, которые ты так кропотливо ремонтировал. В отличие от CoD, валюты здесь нет – все оружие добывается непосредственно в убежище, куда в перерывах между волнами противников необходимо таскать разбросанные по уровню ящики. Со временем ты полюбишь их не меньше, чем куб-компаньон из Portal.

Сгущающийся с каждой волной туман и растущие как в количестве, так и в силе противники – не самые худшие из бед: по локациям как ни в чем не бывало бродит призрак Альмы, и не дай тебе бог случайно выстрелить в нее. Вначале она будет лишь дезориентировать тебя и порой телепортировать в случайную точку на карте. Но где-то к 10-й волне одного взгляда на нее будет достаточно, чтобы оставить тебя в предсмертном состоянии. Вся происходящая котовасия объясняется «побочными эффектами» от схваток Альмы во время родов и теоретически означает, что события в мультиплеере происходят параллельно кампании.

посчитал пятилитрушку разливного. И что ты думаешь? Мы это все приговорили на четверых. Причем сначала я пил водку, а.. блин.. Нет. Сначала я выпил два с половиной литра пива, а потом мы начали пить водку. А потом я наблевал на Танюху, и она меня бросила. Именно поэтому я и покончил с собой. Зачем такая жизнь, без Танюхи!». Сюжет F.E.A.R. 3, наполненный таким же количеством очень нужных подробностей и такой же понятный. Впрочем, это компенсируется большим процентом полезных атмосферных явлений, мест и моментов – чего только стоят порою забавные, порою просто классные комментарии NPC по поводу происходящего: «Да он ему только что руку оторвал! Вы видели этот писец?!»

У страха стволы велики

Узкие линейные коридоры часто не пугаются предоставить игроку небольшие разветвления, постоянно радуя сменой окружающих декораций, – предыдущие части в плане видов были намного

Топ-10 самых страшных вещей

10. Комар, которого ты никак не можешь найти.
9. Когда к тебе в друзья стучится начальник, о котором ты только что написал гадость.
8. Этот момент надо описать подробнее. И так.. ты долго не мог завершить одну работу, и вот, наконец, ты ее сделал, в последние минуты сдачи ты вот-вот как вроде уже все успеваешь и... гаснет свет или отрубается почта.
7. Сосед, который затеял ремонт.
6. Первая встреча с преподавателем на экзамене (после долгих прогулов его лекций).
5. Волосатые женские ноги.
4. Утро 2-го января.
3. Волосатая женская грудь.
2. «Дорогой, две полосочки!»
1. Фильмы Уве Болла.



Душераздирающее зрелище

Одной из любимых игр маленькой Альмы является Soul Survivor: она находит дружную сплоченную команду и превращает одного из солдат в фантома – призрака с обвисшей челюстью а-ля девочка в шкафу из «Звонка» и способностью манипулировать NPC, как это делает Феттель. Фантом вместе с армией ботов начинает охотиться на оставшуюся тройку, стараясь разделить их и «положить» одного из игроков. Если его товарищи вовремя не придут на помощь, фантом сможет сделать свое грязное дело и превратить павшего в себе подобного. А когда выживший остается один, начинается настоящая охота или битва за выживание – смотря на чьей ты стороне.

Королевские забавы

Спросишь, что делают фантомы в свободное от заражения других людей время? Соревнуются в собирании душ! Когда локация заполняется вкусными NPC, четыре фантома выбирают себе по телу и начинают кровавую бойню. Каждый убитый враг оставляет за собой душу в виде маленького светящегося черепка. Кто выбьет и соберет больше всего черепков – становится Королем Душ (Soul King). Но у короны есть свое бремя: ее носитель становится видимым для других фантомов, что превращает его в приоритетную цель, так как погибший игрок теряет половину душ. Из-за этой маленькой детали на стреме приходится находиться все время, даже если у тебя явное преимущество – свергнуть Короля с трона могут в любой момент, если постоянно не менять тело.

Происходящее чем-то напоминает смесь Sticks and Stones из Black Ops и Greed из UT3, только напряжение здесь бывает посерьезней.



Как побороть страх

1. Не медли

Выработай привычку быстро действовать, несмотря на страх, ведь он — лишь обыкновенная реакция, которая возникает в ответ на попытку предпринять несвойственные действия.

2. Карты на стол

Когда возникает страх, подумай о самом худшем варианте развития событий — обычно, даже наиболее ужасная вероятность не так страшна, как неизвестность и сам страх.

3. Будь твердым

Прими железобетонное решение — это заставляет собраться с духом и все-таки выполнить то, чего ты боишься. Глаза, как говорится, боятся, а руки делают.

4. Готовься

Задай себе вопросы:

- Чего я боюсь?
 - Почему я боюсь?
 - Стоит ли этого бояться?
 - Есть ли у этого страха рациональная основа?
 - Чего я боюсь больше: выполнить это действие или то, что я не достигну своей цели?
- Теперь можешь попредставлять в подробностях то, чего боишься — неоднократная прокрутка этого поможет нейтрализовать страх.

5. Будь отважным

Пойми, что проблемой является сам страх, а не объект страха. Если ты боишься, например, отказа, то нет смысла бороться против страха, стараясь уменьшить количество отказов. Тренируйся побеждать страх: боишься выступать перед большими аудиториями? Начни с обращения к десятку друзей и постепенно увеличивай число слушателей.



более однообразными. Некоторые локации вроде торгового центра, населенного психами и превращенного в эдакое гигантское капище; мясной цех с тушами животных и людей; разрушенный мост — получается прочувствовать всеми чакрами. Да и вообще апокалипсис нещадно погрыз городские кварталы, что вкупе со скупулесной дизайнерской работой над деталями вытекло во вполне эстетически приятный мир. Да, графика не намного лучше, чем во 2-ой части, а по некоторым текстурам даже хуже — ужасных среди них пугающее множество. Но из-за грамотного левелдизайна на это практически не обращаешь внимания. Спецэффекты не похожи на петарду в винегрете, что в общем-то хорошо: взрывы, стрельба, магия и всякие там кошмарники порадуют ценителей, но при этом не вызовут приступа эпилепсии. Хотя могут порою наскучить: для «устрашения» игрока используются мигания экрана, причем в секциях, где нельзя бегать, что немного бессмысленно. Впрочем, моментов, где нужно долго и упорно бежать и идти, долгими пятиминутками, не встречая ни единого противника, тоже есть и они утомляют. Зато встречи проходят весьма смертоносно и красочно. Стрельба по всем параметрам сделана просто шикарно: весь без исключения арсенал (хоть и небольшой да пол-

ностью старый) убойный до чертиков, траташки вывучены до приятного гулко и дарят желанное ощущение каждой выпущенной пули. Отдача, дерганье противников при попадании и вообще вся веселость нанесения огнестрелами тяжких телесных настолько хорошо сочетаются, что, даже играя за Феттеля, большую часть времени вселяешься во врагов, чтобы пострелять. Или порулить мехом, которые встречаются довольно часто и превращают и без того нелегкую жизнь противников в совсем крошечный ад.

Кстати, сам по себе сингл довольно неплох, хоть и наскучивает, предлагая сперва пройти миссию за Point Man'a, а затем уже применяя очень сильное колдунство Феттеля. Но в кооперативе, когда братья сражаются бок о бок, намного радостнее, местами сложнее, хотя и местами легче. Так, братьям придется сражаться против более сильных противников, но герои они в лучших традициях L4D2 могут помогать друг другу при ранении, а заодно творить совместные смертоубийства. Например, Феттель поднимает телекинезом врага в воздух, а его брат сносит ему голову из дробовика или пинает в прыжке с криком «Это Спарта!».

Khaj-Tosin, Butcher



Вердикт

Игра не сильно напрягает нервы — разве что седалищный. Несмотря на это, F.E.A.R. 3 — до умиления хороший шутер с сильным синглом, кооперативом, мультиплеером и шикарнейшим дробовиком, сносящим противников, как кегли.



БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2011



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «44 грн 00 коп», а ниже – сорок четыре грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на четыре месяца: «Шпиль!» – 44,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 72,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А

Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве

МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555

от « 1 » июля 2011 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Сентябрь 2011	Декабрь 2011	1	44,00
Шпиль! С диском			1	72,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица* _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

ХАУДУЮ ДУКЕН?

Когда мир еще не знал такого понятия как DLC, а те же игры с новым контентом называли экспаншенами, Capcom натягивали ехидную улыбку на лицо и выпускали отдельные версии Street Fighter с новыми бойцами, добавляя перед названием пафосные титулы вроде Super или Turbo. SF4 не только продолжил, но и расширил эту традицию, обравив себя словами Super и Arcade Edition. Ну а пока не грянул Super Mega Hyper Street Fighet 4 Turbo Ultra Edition, стоит взглянуть на скромные новшества АЕ.



Жанр:
Fighting

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видеокарта: 256 Мб

7,5 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Хадукен тебе в пачку

Первое, что нас встречает, — потрясающей красоты и постановки ролик, выполненный в анимешном стиле, показывающий большинство из 35 представленных бойцов во всей красе, начиная каноничными Рю и Кеном с Чун Ли, заканчивая новенькой Джури, злой сущностью Рю, и прочими милыми созданиями. К слову, все бойцы не требуют разблокирования, так что можно сразу же выбрать того, кто придется тебе по вкусу. Что радует, так это проработка мотивации персонажей для участия в турнире, ведь, согласись, очень часто сюжет в этом жанре далеко не на первом месте. Здесь у каждого персонажа есть свой заклятый враг: самым ярким примером могут послужить Рю и Кен, боевые стили у которых практически идентичны, но которые ведут борьбу еще с первых частей; или же новенькая няшка Джури, пришедшая на турнир в основном для забавы, ну и попутно заполучить побольше власти. А вот Они внешне хоть и похож на Акуму, но гораздо более жесток, особенно учитывая, что его главная цель — просто уничтожить все живое. После выбора бойца, а также по завершению прохождения режима «Аркады», глаз радуют отлично срежиссированные ролики, рассказывающие о бойцах. Конечно, анимешный стиль — специфический, однако в данном случае он даже у самых ярых неНявистников не должен вызывать приступов неаргументированной ярости, поскольку сами видеовставки не очень длинные, хоть и довольно информативные.

С-с-с-combobreaker!

Что касается самого игрового процесса, то он может представлять собой серьезную проблему для целевой аудитории «Веселой

Фермы» или даже других файтингов, если в них местами возникает трудность. Street Fighter — представитель олд-скульного хардкора в данном жанре, что делает его одним из лучших кандидатов на дисциплину в различных чемпионатах. Но вот неискушенного игрока подобная сложность может оттолкнуть в самом начале игры. Здесь можно напрочь забыть о стратегии button-mash`a, при помощи которой ты успешно валил своего

Великия комбонаторика

А знал ли ты, воин, что комбо были не задумкой какого-то очень умного гейм-дизайнера, а всего лишь ошибкой? Во время разработки Street Fighter 2 Норитака Фунамидзу заметил, что при проведении двух ударов рукой, он графически выглядел, как один. Он решил, что этого никто не заметит, поэтому баг и не исправлялся. Однако, он недооценил фанатов, которые эту проблему быстро обнаружили, а она, в свою очередь, получила огромную популярность и стала настоящим прорывом для геймплея игр того жанра. Начиная с Super Street Fighter 2 этот баг стал официальной фицей игры, которая впоследствии распространилась, как ты уже знаешь, на многие другие игры.





соседа по парте в таких играх, как Mortal Kombat или Tekken. Street Fighter имеет гораздо более высокий порог входа, из-за чего победить иногда получается лишь после полного овладения всеми умениями твоего бойца. Помимо этого, свою лепту в создание атмосферы аркадных автоматов создает интерфейс игры, в который врезаны привычный геймерам 90-х счетчик очков над полоской жизни игрока, а также вечно мигающая надпись «Нажми START для того, чтобы войти за второго игрока». И если недавний МК – игра, которая больше подходит для расслабления и занятия удобной позы повелителя дивана, то с новым Street Fighter ты начнешь носиться по комнате с геймпадом, иногда вставляя в поток отборного матерного понятные для окружающих слова. Тем не менее, игра настолько сильно затягивает, что новых сражений хочется все чаще.

Было бы непривычно в наши дни увидеть файтинг без комбо-ударов. Здесь для игрока, помимо обычных комбо, доступны 2 (а в некоторых случаях и более) ультра-мега-деструктивных приема, сопровождаемых отличной акробатикой и движениями бойца. Собственно, для нанесения сверхтяжких контузий игроку сначала требуется зарядить одну из двух особых шкал, после чего можно увидеть фантастические кульбиты персонажей и много-много боли.

Accepted, we have a new challenger!

Файтинг с одним лишь аркадным режимом – как минимум непривычен. Ребята из Capcom это отлично понимают, поэтому в Super Street Fighter IV: Arcade Edition можно встретить также и стандартный Versus, интересные «Испытания» и «Мультиплеер». Собственно, особый интерес представляют два последних: в первом случае нам дают задание, которое усложняется с каждым раундом, будь-то выполнение комбо, их сопряжение и прочее. Многопользовательский режим, в свою очередь, обладает одной интересной особенностью: он построен на ранговой системе, что позволяет проводить турниры, дабы выявить

сильнейшего бойца, которому достанется хоть и виртуальный, но от того не менее золотой пояс чемпиона. Кроме того, в самой «Аркаде» можно включить возможность присоединения других игроков из сети прямо в твой бой. Однако если ты не полностью овладел выбранным бойцом, не имеешь геймпада или же не играешь на консоли, то попросту забудь об игре в онлайн. Это гораздо больнее, чем самая высокая сложность в одиночном режиме, однако после победы испытываешь чувства, которые сравнимы разве что с набором 6 миллионов очков в Crimsonland в ее лучшие времена.

Гипертрофированная Сакура

Стиль игры таков, что здесь не встретишь подтянутых и грудастых девушек, а-ля Китана из МК или Нина из Tekken. Однако это с лихвой компенсируется оригинальностью персонажей, красотой интерактивных арен, а так же фирменными воплями «Хадоукен!». Большинство бойцов – горы мышц, или же девушки, которые, несмотря на свою, вроде бы, накачанность, сохраняют элемент няшности. Ну а локации – вообще отдельный разговор. Та кропотливость, с которой к их оформлению подошли дизайнеры просто поражает: встретить похожие арены невозможно в принципе, а сами они катастрофически яркие и сочные, иногда с некоторой дозой интерактива. То нас забросят в африканский аэропорт к сомалийцам, то на рыночную площадь в Азии, или же в саванну во время солнечного затмения.

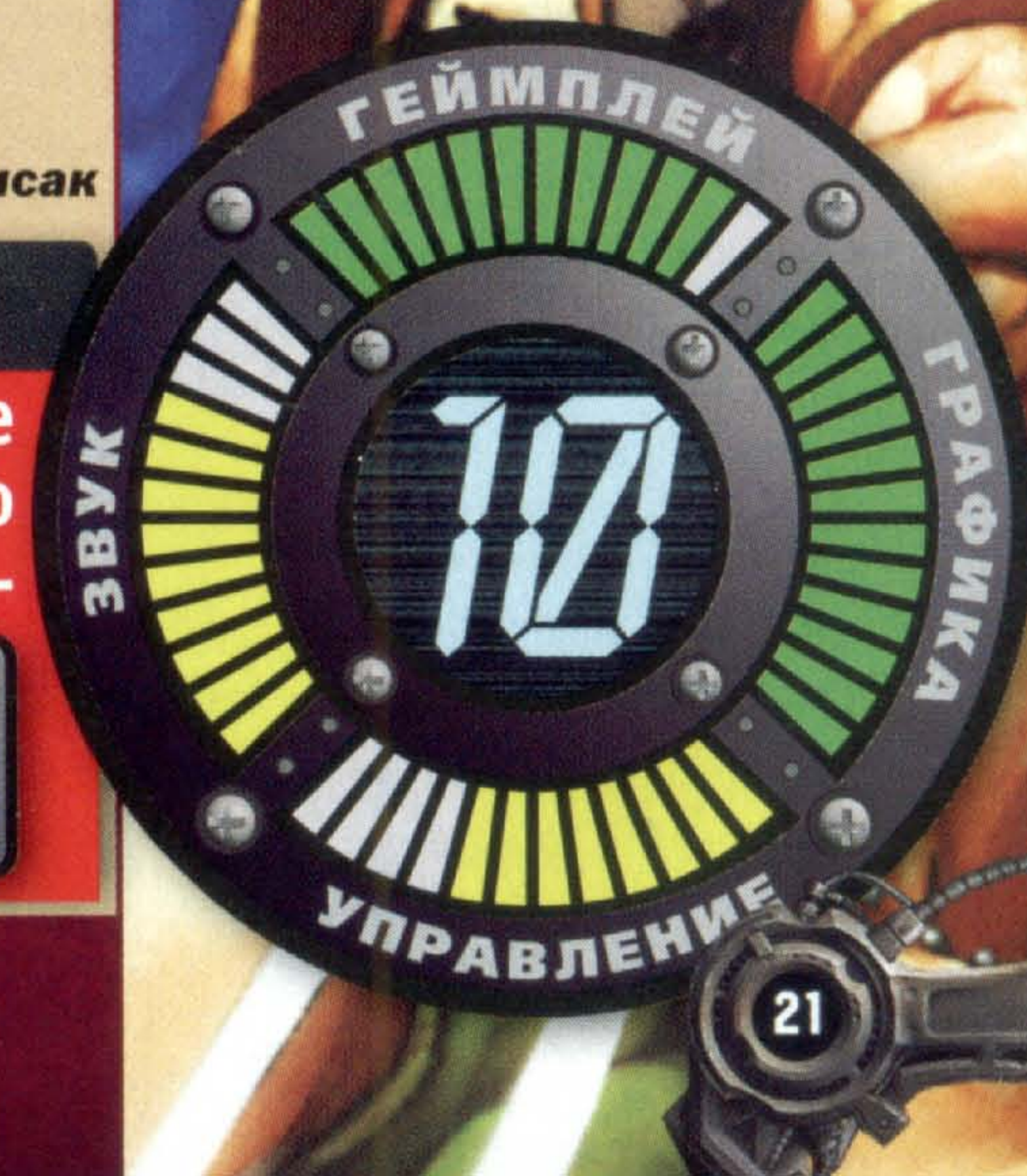
The truth lies in the heart of battle

Тем не менее, есть и крошечка дегтя. Управление – просто ад и погреб для игроков на ПК, у которых нет геймпада. Ярость, с которой ты после поражений по вине глупой техники будешь крушить монитор при помощи клавиатуры, будет равна, примерно over9000 килоджоулей. А еще здесь не самый хороший звук. Сам по себе он неплох, кровь из ушей не идет, но какого-либо влияния на атмосферу не производит.

Юра, тень Зангиева, Мисак

Вердикт

Ситуация с новым Street Fighter больше всего напоминает произошедшее с DiRT 3. Нам предоставили концентрированную порцию отполированной до блеска потрясающей игры, дополненной несколькими новинками и не растерявшей своей изюминки. Эх, если бы Capcom так подходили к созданию каждого проекта – цены бы им не было.



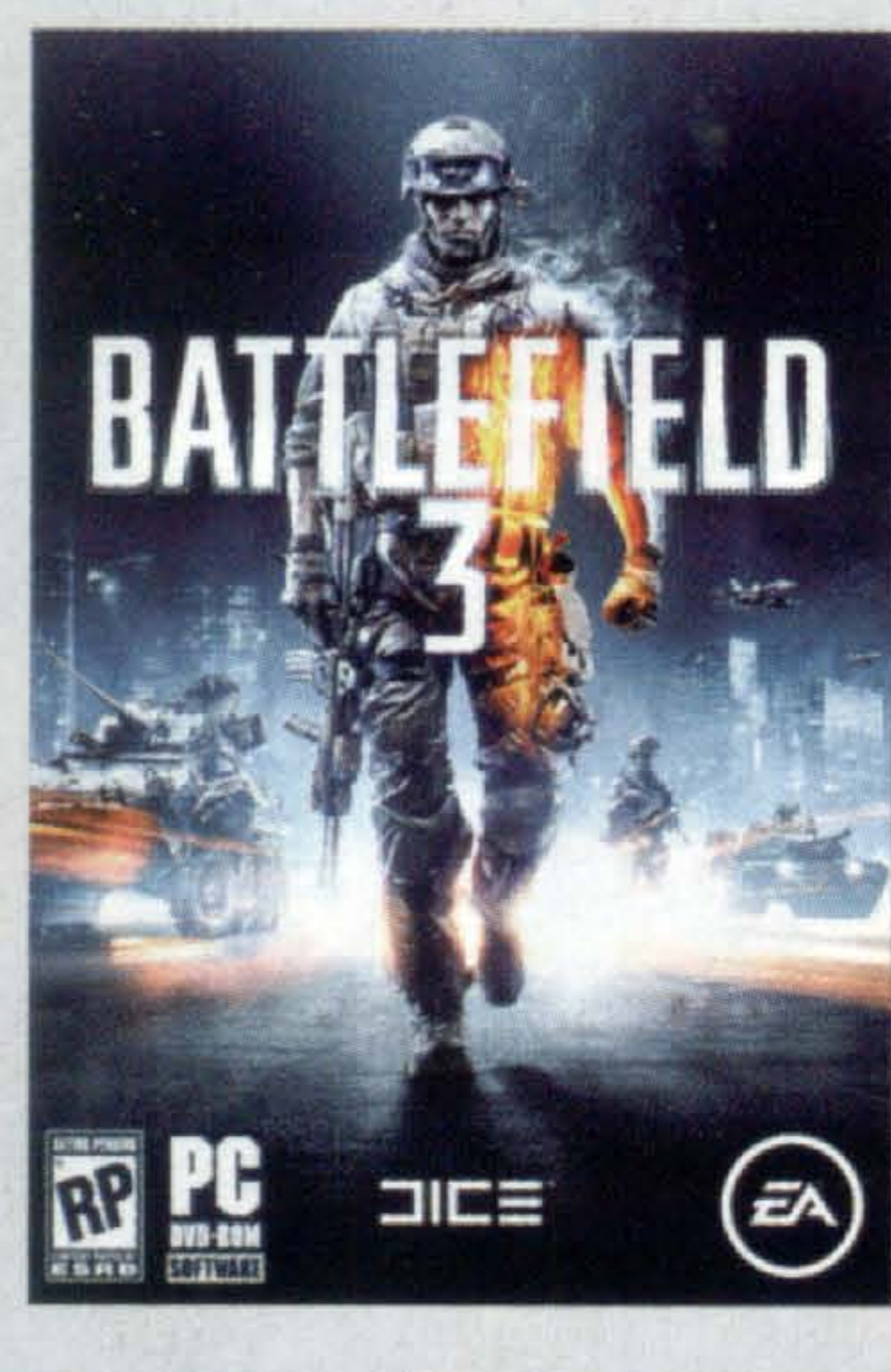
BATTLEFIELD 3

Жанр:
FPS

Разработчик:
DICE

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
25 октября 2011



PC | X360 | PS3

ТРЕТЬЯ ИГРОВАЯ

Поклонники «Поля Битвы» ждали третьей части долгие годы, несмотря на то, что по счету она будет вот уже десятой игрой серии, и это не учитывая предшественника Codename Eagle, находящегося в стадии беты римейка второй части BF Online, консольной версии Modern Combat, восьми экспаншенов и бесчисленных модов, созданных преданным комьюнити. Казалось бы, что мешало DICE наклеить цифру 3 на любой из этих проектов? Дело в том, что перед нами одна из очень немногочисленных компаний, которые в понятие полноценного сиквела вкладывают вагон, тележку, транспортный самолет, авианосец и десертную ложку инноваций. К тому же, выпускать старую игру в новой одежке не было смысла, так как даже сервера Battlefield 1942 до сих пор битком набиты людьми: такие игры попросту не умирают.

Боевая классификация

Система классов переключалась, на удивление многих, из одной из наименее популярных частей Battlefield – 2142. Отряды, подобно Bad Company 2, состоят из четырех человек, включая вернувшегося из второй части командира, который используется его товарищами

как точка респауна. Ограничение выбора точки высадки может отпугнуть неопытных игроков, но если правильно исполнять функции своего класса, один отряд может поменять ход сражения в пользу его команды.

Assault (штурмовик)

Основная атакующая сила Battlefield 3. Носит штурмовые винтовки. Исследования Bad Company 2 показали, что именно передовой силе больше всего требуются аптечки, а их наличие могло оказаться проблематичным, так как большинство медиков предпочитало отсиживаться на заднем плане и с безопасного расстояния поливать противников из пулемета. Поэтому теперь именно штурмовики будут носить с собой и выдавать раненым аптечки, а также поднимать павших дефибриллятором. Павшие, в свою очередь, могут заявить, что жизнь им больше не мила, и отказаться от возможности быть возрожденными. Эта немаловажная функция была введена в игру из-за так называемых «Рэмбо-медиков», отчаянно бегущих через перекрестный огонь со святой миссией вернуть жизнь убитому камраду, тем самым зарабатывая лишних 50 очков, а вместе с ними – пулю в лоб себе и свежевоскресшему товарищу. Если такое все же случится, ожидание нового респа существенно сократится, а дефибриллятор будет перезаряжаться определенное количество времени, не позволяя Рэмбо-медику повторять свое грязное дело каждые 2 секунды. Все медицинские причуды при желании можно заменить на другую экипировку, вроде подствольного гранатомета или дробовика.



Engineer (механик)

Пожалуй, единственный неизменный класс за всю историю серии. Ремонтирует дружественную технику, подрывает вражескую. Помимо пистолетов-пулеметов теперь способен носить легкие штурмовые винтовки (M4). На данном этапе разработки механик не переболел большим количеством инноваций, но это лишь потому, что он неистово крут. Стоит упомянуть возможность присоединять к оружию механика фонарик, который не только способен освещать путь во тьме, но и слепить противников при наводке прямо им в глаза. На Е3 фонарики были замечены и на винтовках штурмовиков, но об их способности слепить пока мало что известно. Стандартные функции фонариков недооценивать при этом не стоит – все искусственные источники света в игре можно отстреливать, так что в темном подвале свет вокруг прицела будет бесценен.

Одно оружие неизменно остается универсальным для всех классов – старый добрый нож. Самой горячей темой дискуссий и даже флеймов на форумах было использование его в ближнем бою – стоит ли вернуть возможность брать его в руки как отдельное оружие, или

же оставить уколы на отдельной кнопке? Разработчики, долго не думая, ввели в игру обе возможности. Вот только удары игрока, заранее экипировавшего лезвие, будут куда быстрее. Резать противника теперь придется дважды, если только ты не находишься за его спиной:



Поле чудес

За время своего существования серия отправляла игроков между разными временами и сеттингами: мы прошли и Вторую мировую, и Вьетнам, и современную войну, и конфликт далекого мрачного будущего, и даже сразились в вымышленной мультяшной вселенной, где юмор вытесняет логику и реализм. И пока игроки истекали слюной на некоторые из этих частей, а на другие выливали ведрами мат и свое негодование, глаз Большого Брата, скрывающегося под псевдонимом DICE, беспрестанно следил за каждым писком, взвешивая все «за» и «против», прислушиваясь к каждому «ура!» и

«фу», дабы накопленную информацию применить в создании грядущего гиганта. Наблюдая за процессом разработки BF3 и вкачивая в него непрерывный поток денег, Electronic Arts увидели в нем джинна, способного исполнить одно заветное желание издателя – столкнуть Call of Duty с трона мультиплеерных шутеров.

У этого желания есть и свои побочные эффекты: EA начали проводить собственные эксперименты над принадлежащими им сериями, превращая Medal of Honor в бессовестный и не очень удачный клон CoD, а Crysis 2 вообще меняя в корне



Support (поддержка)

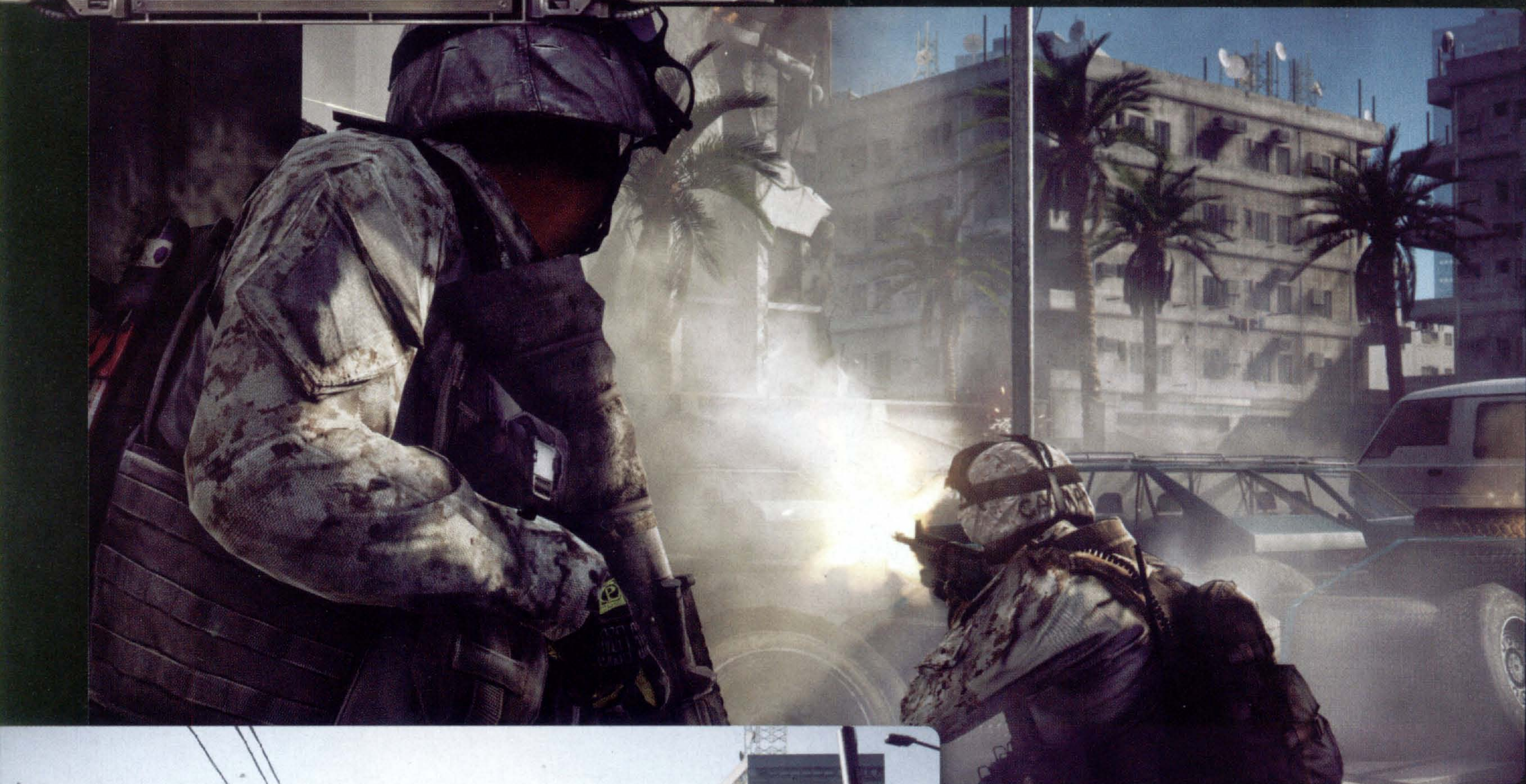
Пулеметчики, и этим все сказано. Выдают товарищам на поле боя амуницию и поливают недругов длинными очередями. Вопреки распространенному мнению, DICE не просто поменяли местами функции медика и штурмовика из BC2 – пулеметчики в BF3 исполняют весьма специфическую и ранее неиспользуемую ни в одном шутере роль: огонь на подавление. Теперь пули будут нести пользу, даже не попадая в противников. Огонь вблизи недруга или по укрытию, за которым он прячется, будет вызывать эффект подавления: изображение на экране становится размытым, точность существенно уменьшается, а восстановление здоровья прекращается. Это либо заставит противника передислоцироваться, либо, если он в углу, зажмет его там, не давая эффективно отстреливаться и позволяя товарищам пулеметчика без риска превратиться в решето свободно передвигаться по территории, которую охранял враг. Более того, за подавление пулеметчик будет получать командные очки, что заставит представителей этого класса действительно использовать все его возможности, а не хватать тяжелую пушку, «просто чтобы делать тра-та-та и редко перезаряжаться». Подавление как таковое, скорее всего, будет доступно всем классам, но именно Support класс будет на нем специализироваться. Сошки пулеметов перестали быть просто декоративным элементом: теперь их можно ставить на практически любую опору или даже на землю, если игрок лежит, существенно уменьшая отдачу и увеличивая точность пулемета в обмен на мобильность.



Recon (разведчик)

Разведчик. РАЗВЕДЧИК. РАЗ-ВЕД-ЧИК. Для тех, кто не понял – это НЕ снайпер. Это класс, основным оружием которого является снайперская винтовка, но это вовсе не значит, что им нужно отсиживаться где-то на высокой горе на протяжении всего матча, набирая фраги и гордо считая себя полезным командным игроком. DICE обещают одарить разведчиков немалым количеством новых хитрых гаджетов, которые заставят игроков действовать больше как бойцы спец-опс. На данном этапе подтверждены лишь снаряды C4 и, возможно, портативный управляемый беспилотный разведчик (ура – теперь вместо прячущихся в горах толп снайперов нас ждут прячущиеся невесты где толпы реконов с джойстиком). Поклонники Star Wars могут начинать официальный траур – камуфляж вуки канул в лету, уступая место крутому носовому платку на лице, делающему разведчиков похожими на ниндзя... со снайперской винтовкой. Впрочем, некоторые карабины будут доступны и этому классу, что не может не радовать. Желающих снайперить, конечно, никто не останавливает, но оптические прицелы теперь будут отражать солнечные лучи, выдавая позицию стрелка его жертве.

коварный backstab не только красивой анимацией и одним движением умерщвляет недруга, но и награждает тебя его жетоном. Последний, кстати, можно менять на свое усмотрение, подобно эмблемам на оружии в Black Ops. Стволы в BF3 тоже можно обвешивать всякими причиндалами на свой вкус, цвет и запах, а также возвращается возможность переключать режимы огня.



и выводя из себя добрую половину фанбазы. Это неизбежно привело к опасениям, что BF3 настигнет та же участь, но DICE поспешили уверить игроков в обратном.

Battle-итарный режим

Фраза, которой придерживались разработчики при написании дизайна для Battlefield 2, – «Играй по нашим правилам, или не играй вообще». Этот принцип является прямой противоположностью Call of Duty, который старается угодить всем и сразу, тем самым расширяя границы своей целевой аудитории даже на казуальщиков и людей, ранее стрелялки в глаза не видевших. Но золотое правило Battlefield стало одновременно залогом успеха игры и фактором, определившим ее в разряд хардкорных шутеров, которые на первых порах пинают игрока под зад: лишь пройдя полный курс такой виртуальной дедовщины, можно было целиком и полностью насладиться всем, что предлагает игра.

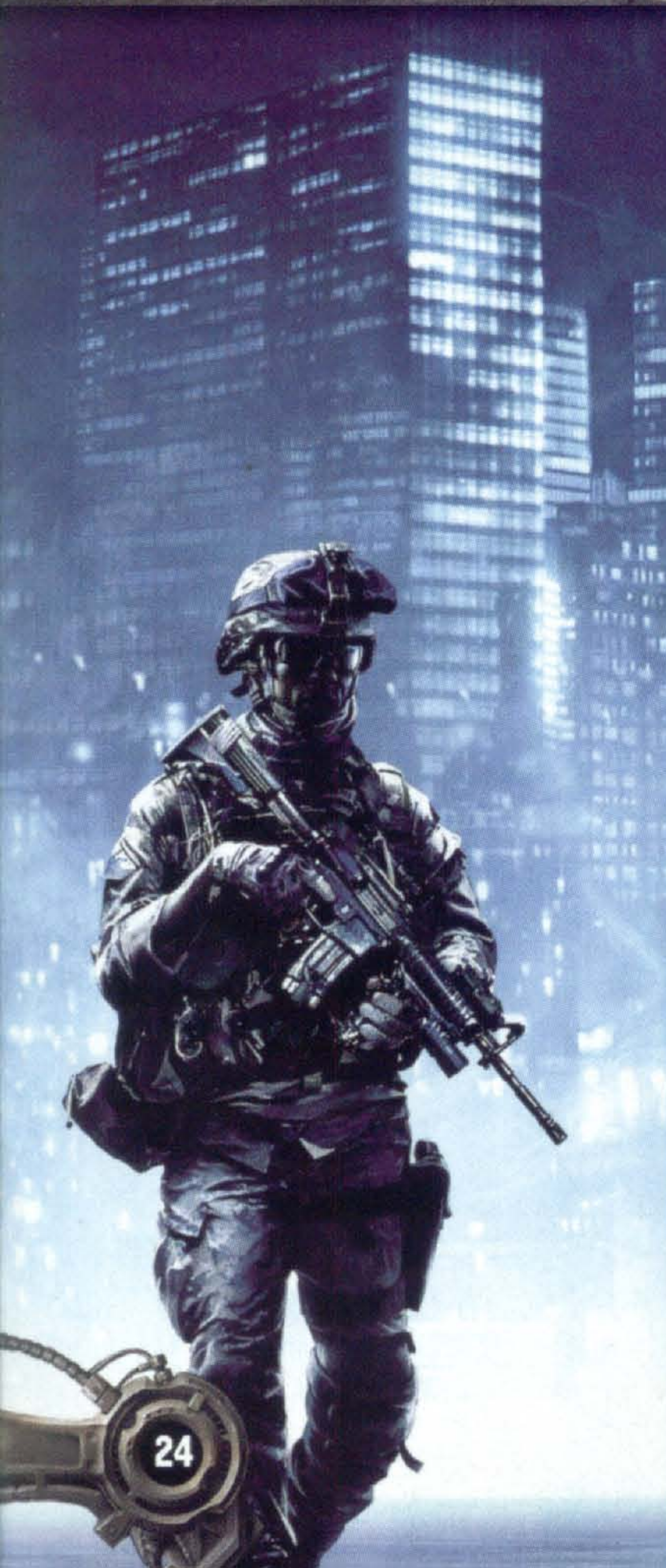
Третья часть свой зад решила посадить одновременно на два стула: одно полупопие – для хардкорных поклонников серии, другое – для одиночек, любящих просто побегать и пострелять. В первую

очередь это выражается в доступных режимах: впервые за 9 лет в Battlefield присутствует святая святых мультиплеерных шутеров – Team Deathmatch. Пройдя испытание огнем в Bad Company, возвращается полюбившийся многим Rush, где команды разделяются на атакующих и защищающихся. Первым необходимо заминировать две станции коммуникаций, вторым – разминировать и убивать атакующих до тех пор, пока у них не закончатся подкрепления. После успешного подрыва станций, респ атакующих перемещается на базу защитников, оттесняя их на новый участок уровня с новыми станциями. На E3 DICE представили игральную альфа-версию мультиплеерной Rush-карты Operation Metro, отчетливо показавшей разницу между частями локаций: сначала атакующие на транспорте продвигаются вглубь города, потом ныряют в метро, где начинаются исключительно пешие перестрелки в узких локациях, что заставляет обе команды в корне изменить тактику посреди матча.

Conquest, ущемленный консолями в буквальном смысле, от небольших по стандартам серии карт BC2 снова разрастается до эпических масштабов: огромные уровни, свободное перемещение и 64 человека на сервер. Разработчики даже хотели повысить максимальное количество игроков до 128, но ранние тесты показали, что количество не всегда побеждает качество – даже в Battlefield. Впрочем, размеры карт не пострадали – этому свидетельствует торжественное возвращение эксклюзивных для Conquest истребителей. Масштаб поля боя и предел количества бойцов, тем не менее, будет меняться в зависимости от выбранного режима.

Долг звал, а я не слышал

Хоть большинству поклонников серии она нафиг не нужна, DICE все же решили одарить игроков CoD-оподобной линейной кампанией. Основная задача которой – показать игроку все красоты движка Frostbite 2, возможности которого с легкостью утирают нос могучему Cry Engine 3, позволяя выдавать крышесносящую графику с детализированными тек-





стурами, сотнями (если не тысячами) источниками света, физикой, огромными открытыми пространствами и, что самое важное, детальной разрушаемостью окружающей среды. Появилось такое понятие, как обломки, отделяющиеся от бетонных стен при взрывах. У каждого из них будет своя физика, а значит, находясь вблизи взорванного здания или стены, можно получить по голове внезапно прилетевшим с неба булыжником, встретив тем самым безвременную и весьма бесславную кончину. Еще одной особенностью, которой небезосновательно хвастаются EA, является система анимации ANT, позволяющая делать все движения в игре не только плавными, но и максимально реалистичными. Системные требования при этом не грозятся быть заоблачными. Известно лишь то, что игра не поддерживает DirectX 9 и Windows XP, но если у тебя нормально идет Bad Company 2 – можешь вздохнуть спокойно: Battlefield 3 твоей машине по зубам. В общем, кризисоподобных требований не жди.

Помимо сингла нам обещан кооперативный режим на двоих игроков, отдельный от основной кампании. Пока, правда, неизвестно, будет ли это сюжетный режим или просто веселый расстрел всего, что движется, подобно Onslaught из BC2 – DLC, который так и не добрался до ПК-версии игры. Но на сей раз рыцарям мышки и клавиатуры бояться нечего: игра разрабатывается и даже пиарится в первую очередь как тайтл для PC – на этой платформе графика красивее, карты масштабней, а количество игроков – вдвое больше. Это, правда, не мешает обеим консольным версиям выглядеть лучше, чем практически любой другой шутер, и уж точно в разы краше Modern Warfare 3.

Butcher, маньякально-суицидальный механик

Electronic Arts после многочисленных коварных экспериментов с жанром военных шутеров в отчаянных попытках уничтожить своего конкурента наконец пожнут свои плоды. Потенциальный успех Battlefield 3 заставил игру уже в процессе разработки шагать по трупам, меняя другие франшизы до неузнаваемости, дабы донести до игроков идеальные мультиплеерные перестрелки и абсолютное ощущение присутствия на поле боя. Зная DICE, можно ожидать сетевые проблемы, баги, проблемную регистрацию попаданий и дисбаланс сразу после выхода. Но опыт показывает, что геймплей в Battlefield всегда стоял на первом месте. Что ж, мы ждем-с, дрожа от нетерпения, а Бобби Котик – от ужаса.



СЕКРЕТЫ СОДИРОВКИ

Легендарный шутер от первого лица Call of Duty вскоре явит игровому миру третью (и, по слухам – последнюю) часть подсерии Modern Warfare, которая, как скромно считают разработчики, будет самой эпичной и станет примером лучшего мультиплеера из ныне существующих. Стоит ли этому верить, мы попробуем разобраться далее.

CALL OF DUTY MW3

Жанр:
FPS

Разработчики:
Infinity Ward,
Sledgehammer Games

Издатель:
Activision

Дата выхода:
8 ноября 2011 года

PC | X360 | PS3

Вечный Зов

Уже в третий раз долг зовет любителей позацищать правое, но хрупкое, дело демократии, и снова средоточием вселенского зла становятся русские. По информации издателей, сюжет новой части – это один из элементов, которыми игроделы собираются поразить аудиторию в самое сердце, легкие, надпочечники и мизинчик. Начинается сценарий с того момента, на котором заканчивается Modern Warfare 2, так что ключевые вехи истории MW3 завязаны именно на предыдущей части. Напомним, что завершается она тем, что капитаны Джон Прайс и Джон МакТавиш улетают на вертолете в неопределенное будущее, причем последний из Джонов перед этим ловко убивает главного антагониста ножом, вынутым из собственной груди. Драматично, не правда ли?

Modern Warfare 3, как и предыдущие части, будет полностью линейным шутером, населенным преимущественно скриптами. С одной стороны, это будет придавать стройность и динамичность событиям, но с другой – рискует превратить игру в очередной коридорный тир, чем серия с успехом является с самого своего появления. Впрочем, взамен нам обещают такую физику, графику, оружие и

транспорт, которые заставят нас не тяготиться поводом линейности, а радостно на нем бежать.

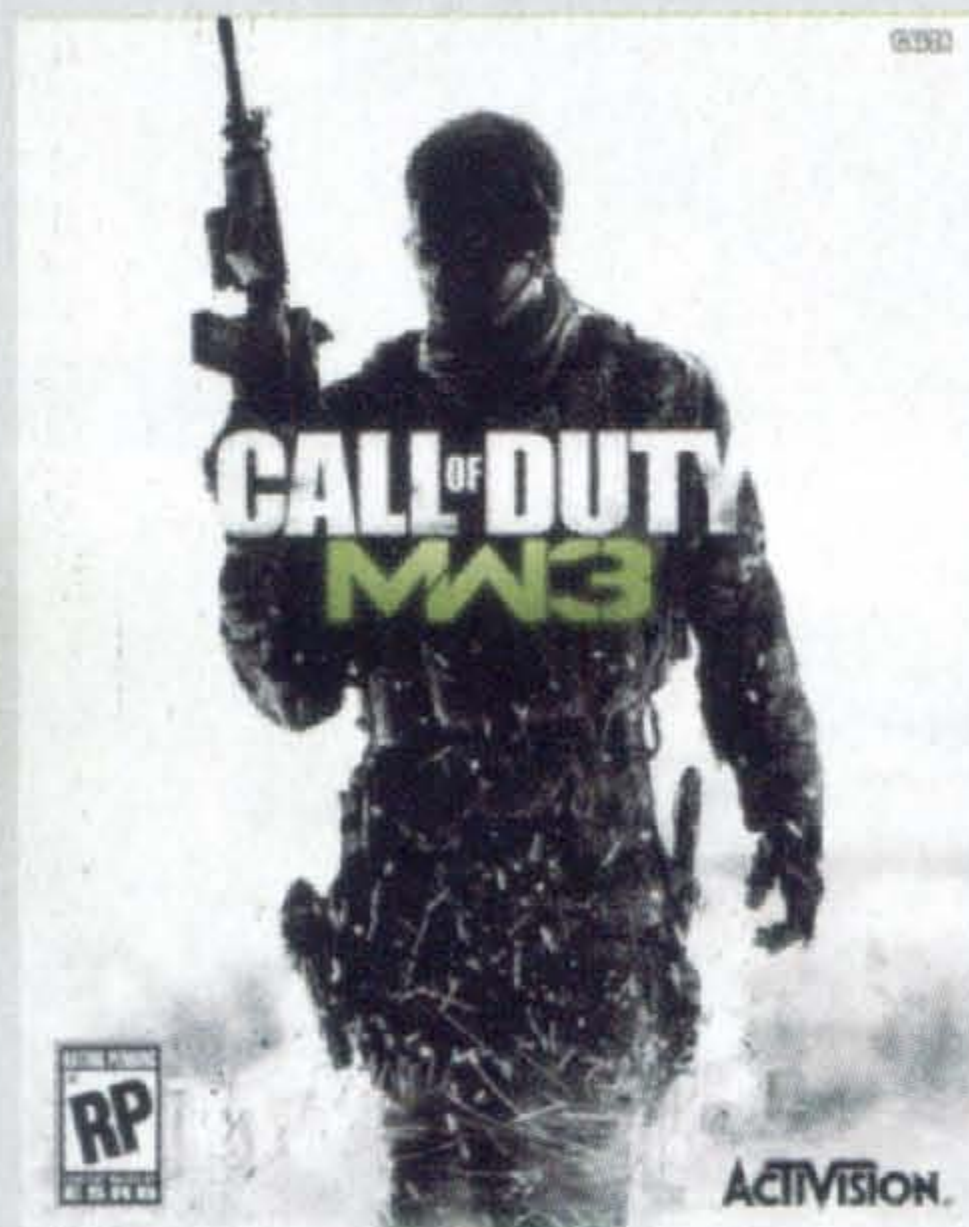
Отдельной гордостью издатели провозгласили мультиплеер MW3, полный новшеств: значительно изменилась система наград за убийства, были убраны некоторые перки, а в киллстриках теперь нет награды Tactical Nuke. Зато из первой части MW вернулся пистолет-пулемет MP5. Но это – крохи, а вот все карты многопользовательской игры Modern Warfare 3 нам обещают раскрыть на официальном мероприятии Call of Duty: XP, проводимом Activision и Xbox 360 в сентябре.

Ops, I did it again!

Кооперативный режим Special Ops, знакомый поклонникам серии по одноименному предшественнику из Modern Warfare 2, претерпел значительные изменения: на сей раз это не просто набор совместных операций, а оборона по принципу «плечом к плечу» от волнообразно наступающих противников, где каждая новая волна краше и забористее прежней. Также в Special Ops будет система рангов, которая позволит закупать оружие и амуницию. Кроме того, в одном задании могут принимать участие до четырех человек – уж больно популярен в наши дни квадрокооператив.

Элитный Код

В мае Activision анонсировали Call of Duty Elite – систему, предоставляющую пользователям Black Ops и MW3 различные сервисы с игровой информацией в удобоваримом виде. Известно, что подписка на нее будет платной и бесплатной. Во втором варианте пользователи получат возможность создавать кланы и вступать в них, разживутся детальным описанием перков, игровыми советами, статистическими данными об игроках и многим другим с возможностью интеграции всей этой радости на Facebook. Те, кто решит раскошелиться на платную версию сервиса, получат уйму эксклюзивных функ-



CALL OF DUTY®



L.A. 2011

Говорят, что...

- ★ количество предзаказов на Modern Warfare 3 уже превысило показатели Black Ops за аналогичный период, а аналитики также прочат MW3 новые рекорды продаж по сравнению с предыдущей игрой серии.
- ★ частота кадров в консольных версиях Modern Warfare 3 составит 60fps.
- ★ Infinity Ward решили перестраховаться и дополнительно наняли команду для тестирования и поисков багов в игре.
- ★ во время проведения E3 2011 Бобби Котик хотел поучаствовать в демонстрации Battlefield 3, которая проходила за закрытыми дверями. Ему отказали.
- ★ MW3 будет оснащена системой коррекции цветов для дальтоникиков.

ций, среди которых, по слухам, есть ранний доступ к оружию и перкам высокого уровня, а также гарантия получения всех грядущих DLC бесплатно.

Начиная с 14 июля, избранные пользователи консолей всюду тестируют бета-версию системы, которая активна для Black Ops. А вот юзерам PC повезло меньше – для них такая возможность будет доступна лишь с осени. Полноценный же запуск Elite состоится параллельно с релизом Modern Warfare 3.

Call of Battlefield

Electronic Arts и Activision далеко не в первый раз делят шкуры неубитых геймеров, но особенно это соперничество обострилось в отношении грядущих шутеров издателей. Так что противостояние MW3 и Battlefield 3 – это уже не просто притча во языцех, а история, избитая так сильно, будто не пнул ее разве что мертвый. Пнем и мы.

Если приглядеться, то поведение двух издателей чем-то напоминает боксеров перед боем: трясут друг перед другом мускулатурой и с грозным видом обещают натянуть скальп соперника на его



RUSSIAN PRESIDENT



YURI



VOLK

же пятку. Впрочем, стоит отметить, что столь явное противопоставление подогревается именно со стороны Electronic Arts, которые откровенно заявили, что хотят занять в шутерах от первого лица нишу, да побольше, и BF3 создается в противовес CoD. Но, как оказалось, они не только скалятся впустую, а и нашли простой, но действенный способ посадить Activision на пятую точку: релиз их поделки состоится 25 октября, что на две недели раньше, чем у конкурентов. Кстати, так EA портят малину сопернику уже не в первый раз: в прошлом году они запустили Medal of Honor на месяц раньше, чем увидела свет Call of Duty: Black Ops. Как говорится: «Trick me once, shame on you. Trick me twice...». Ну, ты понял.

Александра [divinale] Дивина

Уже сейчас мы готовы с определенной долей уверенности сказать, что Modern Warfare 3 может смело стать самой эпичной частью подсерии. Игра обещает брать за живое напряженным сюжетом, несравненным мультиплеером и другими солидными плюшками. Мы охотно верим, но вот окажется ли их творение лучшим среди подобных, спихнув с дистанции остальных, будет известно позже. Ведь не стоит забывать, что на радужном горизонте Activision очень навязчивой тенью отца Гамлета маячит EA со своим Battlefield 3. Ну, а уж кто кого – покажет время.

ЭФФЕКТ ОЖИДАЕМОСТИ

*You can fight like a Krogan,
Run, like a leopard,
But you'll never be better,
Than Commander Shepard!*

Еще до выхода второй части этой космической саги все знали, что разработчики раскатали губу как минимум на трилогию. И вот, после очередной выставки E3, в средства массовой информации начали массово поступать массовые сведения об игре Mass Effect 3, многие из которых приправлены здоровой порцией слухов.

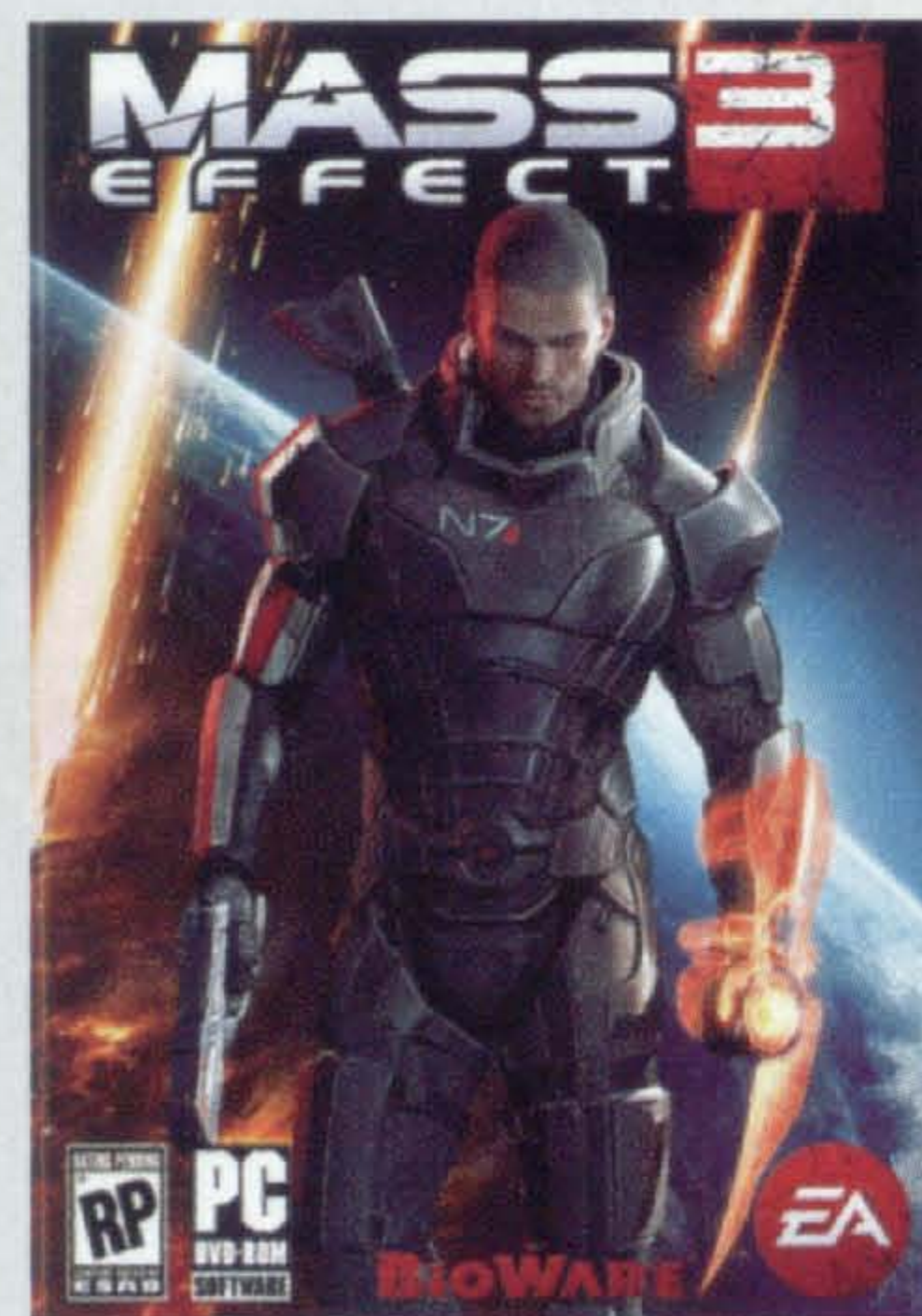
MASS EFFECT 3

Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
Bioware

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
6 марта 2012 г.



Star Wars

Как и любой другой уважающий себя разработчик, Bioware сразу же начали кормить потребителя просто сказочными обещаниями и подробностями о грядущей игре. Многие из этого, сначала воспринятое как лапша обыкновенная вареная, уже подтверждено геймплейными роликами. Например, сюжет в лучших традициях серии будет чертовски крут, неимоверно пафосен, а также даст нам возможность повлиять на исход грандиозной жатвы, которую яро желают устроить небезызвестные Жнецы. В самом начале игры нас занесет на Землю, где Шепарду придется отвечать за свои геройства, совершенные в DLC под названием Arrival. Однако вздернуть/расстрелять/четвертовать/лишить достоинства его не успеют, поскольку на наш с вами любимый голубой шарик будет совершено нападение, а сам Командор вынужден бежать и собирать команду для спасения меня с тобой. Во время игры мы встретим многих персонажей из предыдущих походов бравого героя, но повидаться, допустим, с Джек будет невозможно, если она у тебя пала смертью храбрых в Mass Effect 2. Да-да, ты все правильно понял: все ключевые события в предыдущей части будут напрямую влиять на МЕ3 посредством переноса сохранений. Так что у тебя будет возможность продолжить играть своим, я надеюсь, невероятно крутым Шепардом и дальше. Также ходят слухи, что это будет не последняя игра в самой серии, поскольку хоть Шепард и выполнит

свою миссию, но, возможно, галактика все же останется втянутой в войну и хаос.

Рубильники, кнопки, рычаги...

Предыдущую часть упрекали в урезании ролевой составляющей в пользу экшна, из-за чего нельзя было сидеть по 10 часов в сутки и натякивать персонажу самых отборных характеристик до предела, а впоследствии разрушать все звездные системы на своем пути. Поскольку в Bioware работают далеко не поляки из City Interactive, систему прокачки и кастомизации персонажа они решили направить больше в сторону первого Mass Effect. Здесь нам клянутся, сопровождая этот процесс высокочастотным долблением пяткой в грудь, предоставить довольно широкую систему прокачки и улучшения способностей вместе с настройкой оружия, что должно сбалансировать ролевые и шутерные элементы. К тому же, качественная RPG – не только ценные галочки и характеристики, а и 2–3 килограмма отборных сюжетных поворотов.

Космическая ассассинация

Геймплей сам по себе не должен претерпеть каких-то значительных изменений со времен прошлой части, но без инноваций, разумеется, не обходится ни одно продолжение. Теперь появится возможность атаковать в ближнем бою при помощи уни-инструмента, который при этом трансформируется в некое

Mass Collect

Выход любой крупной игры подкрепляется релизом ее коллекционного издания. Не обошло стороной это дело и Mass Effect 3. В состав N7 Collector's Edition будут входить: Стилбук с изображением Шепарда, 70-страничный артбук в твердом переплете, комикс от Dark Horse Comics, нашивка N7, эксклюзивная литография размером 4х6, набор особого оружия N7, робо-пес, как питомец для Шепарда, набор дополнительной одежды для сопатриотов, повседневный прикид для Шепарда, диск с саундтреком и аватар для Xbox Live в виде Нормандии, а также доступный только в этом издании новый персонаж и миссия. Все это добро обойдется, по предварительным данным, в 80 долларов. Кроме этого на октябрь запланирован выпуск коллекционной модели Нормандии, длиной в 15 сантиметров и ценой в 35 убитых енотов. Неплохой подарок себе к выходу долгожданной игры.

THE DEFINITIVE EDITION FOR MASS EFFECT 3 FANS



подобие жала или гипертрофированного клинка ассасинов. Подобная новинка неплохо выглядит в роликах, однако ее удобство и целесообразность пока что находятся под вопросом. В остальном же нас ждут перестрелки, разбавленные кинематографичностью происходящего и, возможно, улучшенным AI.

That's a sexual re-vo-lu-tion!

Секс. Куда без него в играх от Bioware начиная с 2007 года? Ответ ты знаешь сам, но вот чтобы добиться расположения партнера отныне надо будет все-таки попотеть, так что здесь все почти как в жизни, только без обильных материальных затрат. Одной из фишек серии является серьезное погружение в отношения внутри команды, принятие стороны в той или иной ситуации, что напрямую влияет на отзывчивость соратников в будущем. Ну а уже привычная система диалогов в виде кружка с вариантами ответов не даст запутаться в выборе наиболее близкой тебе реплики. Ах да, возможно тебя принудят к не очень желанным половым отношениям. Недавно появились разговоры о том, что Шепард не чужд к однополрой любви, так что помимо Лиары или Миранды можно будет соблазнить даже Гарруса. Впрочем, не стоит забывать о том, что Шепард может быть и девушкой – все в руках игрока и редактора персонажа.

Плавным движением руки брюки превращаются

Kinect – одно из наиболее серьезных направлений компании Microsoft, которое к тому же является весьма удобным. Было бы очень глупо не

обратить на него внимание, поэтому на E3 Bioware показали рабочий вариант управления сим девайсом в диалогах. Помимо этого, обещано управление голосом, правда, лишь для этого самого Kinect. А вот PS Move разработчик нагло игнорирует, хотя его внедрение выглядит местами даже логичнее использования мелкомягкого устройства.

Шепард и ко

Кроме всего прочего, нас может поджидать и мультиплеер или кооператив. На данный момент эта информация находится на уровне слухов, однако, чем черт не шутит, и почему нельзя сделать тот же режим выживания, подобный Last Stand в WH40k: Retribution, кооперативного прохождения на троих и прочего? Официальных заявлений от самих разработчиков пока что не поступало, но все возможно, так что у нас есть шанс надрать железные задницы (или что там у Жнецов) руку об руку со своими друзьями. Только если потом твой друг захочет половых отношений с персонажем, который находится под твоим управлением... будет весьма неловко, да. В общем, друг познается не только в беде и еде.

Кстати, в команде Кейси Хадсона до сих пор не могут разобраться, что делать с Тали. Она очень понравилась многим поклонникам игры, однако раскрытие ее лица может повлечь за собой, кроме восторженных отзывов, комментарии вроде: «я думал, что будет круче» и тому подобные потоки нелицеприятных высказываний в сторону разработчика.

Юра Мисак, космический бороздатель

Mass Effect 3 просто не может оказаться плохой игрой. Фанаты четко знают, чего хотят, а Bioware не забывает к ним прислушиваться. Нововведений сравнительно немного, однако отполированная до блеска история, отличная sci-fi атмосфера, грамотно построенный геймплей и диалоги сделают свое дело, что приведет к появлению на свет одной из лучших игр современности. Впрочем, никто не сомневался в Bioware, когда они делали второй Dragon Age...

О МАЙН ГОТТИКА

Сиквел Risen выйдет только через год, но уже сейчас (в первую очередь благодаря тесному контакту разработчиков с сообществами фанатов) можно смело утверждать: нас ждет классическая хардкорная РПГ. Разумеется, целиком выдержанная в готичном духе предыдущих игр немецкой студии, но со множеством интересных геймплейных нововведений и привкусом Капитана Джека Воробья.

Черная метка

Иногда, когда добьешься того, к чему так долго шел, жизнь словно бы теряет смысл. И горе тому, кто утратит свой дух, покажет себя слабовольным и бесхарактерным: сложно выкарабкаться из ямы, в которую посадишь себя сам.

После тяжело доставшейся победы в конце первой части, Безымянный утратил глаз, силы и весь боевой запал. Он шлет все к черту и находит счастье на дне стакана. Возможно, так бы он и философствовал о смысле жизни над кружкой, а затем однажды захлебнулся в луже собственной рвоты, но у судьбы были на него другие планы. Она сводит его со старой знакомой – Пэтти. Вместе они отправляются на поиски ее отца, прославленного пирата Грэга по прозвищу Стальная Борода, который пытается раскрыть тайный способ путешествовать по морю. А в окружающем мире царит хаос, грядет конец света, и скоро все накроется медным тазом. Города разрушены, нарушено сообщение между немногими селениями, уцелевшими благодаря магическому щиту. Пираты на фоне всеобщей разрухи чувствуют себя замечательно, словно рыбы в воде. К тому же, у них есть ром.

...надцать человек на сундук мертвеца!

У каждого пирата должен быть корабль, а у каждого корабля должен быть капитан. Однако

не каждый сможет пробиться в капитаны, ведь большинству придется стать частью команды, мясом. Безымянный сам становится пиратом, капитаном корабля и предводителем целой пиратской шайки. Кормить дадут не сразу и не просто так. Корабль ведь надо заслужить – в играх Piranha Bytes вообще мало что бывает просто так; редко какая студия позволяет себе так по-скотски относиться к главным героям. Заодно посудина будет выполнять роль базы (как космический челнок Ebon Hawk в Star Wars: KOTOR). Напрямую управлять судном, к сожалению, не дадут – все же, не симулятор регаты – но плавсредство поспособствует перемещению между различными зонами: островами, портовыми городами и прочими населенными пунктами. Дизайн всех локаций, кстати, выполнен вручную, а благодаря разрозненности островов, в зависимости от местности, нас ждут весьма разнообразные ландшафты и климат, богатая флора и фауна. Пока неизвестно, можно ли будет грабить караваны, ведь торговые пути закрыты, но бегать по суше мы сможем вместе с напарниками, которых сами и наберем в команду.

Верись кому-то...

Соратников нам будут поставлять различные фракции, среди которых все те же пираты и инквизиция, а также, судя по слухам, паладины и культ поклонников магии Вуду. Для этого с фракциями необходимо поддерживать хорошие отношения и всячески сотрудничать – можно будет запросто испортить отношения, лишившись помощи от фракции. Кто будет в твоей команде – зависит от твоих решений и поступков. Впрочем, некоторые спутники будут обязательными, например, Пэтти вместе с папочкой и другие знакомые по первой части персонажи. Напарники Безымянного в Risen 2 будут обладать интересными и запоминающимися характерами, каждый со своими стремлениями, тараканами в голове и скелетами в шкафу. Разработчики кинули все силы на создание эмоциональной привязанности между главным героем и его соратниками. Они встречаются в диалоги с NPC и комментируют поступки Безымян-

Risen 2
Dark Waters

Жанр:
RPG

Разработчик:
Piranha Bytes

Издатель:
Deep Silver

Дата выхода:
лето 2012 г.

PC | X360 | PS3





ного, а в бою прикрывают ему спину. Это немало важно, ведь легкими бои не будут.

...и в результате попадаешь в неприятности!

Для соответствия сеттингу боевую систему ждут изменения. Средневековое оружие исчезает: вместо мечей предстоит использовать всевозможные шпаги и сабли, а вместо луков – огнестрельное оружие, типа мушкетов. Благодаря системе крафтинга, вооружение можно улучшать. Во вторую руку будет дозволено взять еще одно оружие (саблю, пистолет, кинжал и т.д.), которое пригодится для выполнения различных грязных приемов: например, выстрелить в противника из второго пистолета, метнуть кинжал или кинуть бомбу. Не запрещены и прочие brutальные приемчики: сыпануть песочек во вражескую морду, пнуть... Но постоянно использовать подобные трюки будет нельзя – кулдаун не даст совсем распоясаться. И берегись! Этими же уловками активно пользуются супостаты, коих тебя ждет великое множество. Помимо обычных людей, крови Безымянного алчут разнообразные представители местной фауны и всевозможные монстры, среди которых попадают действительно огромные твари. Многих врагов победить удастся, только зная их слабое место. Неизвестно, сможет ли герой лично обматерить врагов на пути к победе, но диалоги обещают быть острыми, едкими и наполненными традиционной для РВ жесткой иронией и неожиданными поворотами. На содержание общения окажут влияние социальные навыки (как в Witcher 2); количество же обычных умений зашкаливает, а обучать нас будут по-прежнему учителя. Магию обещают в весьма экзотическом виде, но о подробностях РВ пока умалчивают.

Йо-хо, йо-хо, опасности по мне

Версии для консолей и ПК разрабатываются параллельно, при этом (хвала Инносу) ПК-

версия является основной. Уже сейчас некоторые западные издания в ужасе утверждают, что боев-



ка и механика сложные, геймплей выглядит непонятно и совсем не «PRESS X TO WIN». И это очень радует. Тем не менее, разработчики заверяют, что консольный вариант окажется вполне стабильным и играбельным.

Графически Risen 2 будет более совершенна, а цветовая гамма значительно насыщеннее по сравнению с первой частью. РВ обещают значительно улучшенную анимацию всего, в том числе движений и мимики, за счет использования motion capture. Сложно поверить, но это касается даже женских персонажей. За музыку отвечает Бастиан Зеелбах, работавший над саундтреком к Arcania – поскольку, к превеликому сожалению, гениальный Кай Розенкранц покинул РВ год назад. Общая продолжительность игры составит около 60 часов, а количество квестов превысит несколько сотен. При этом разработчики подчеркивают возможность различных вариантов выполнения заданий. Есть также некоторые подозрения, что нас ждет несколько различных концовок, что в купе со всем вышеперечисленным свидетельствует в пользу неплохого риплей-потенциала.

Вадим [propeller] Ковалевский

Если хочется приобщиться к пиратской тематике:

Книга: «Остров Сокровищ» Р.Л.Стивенсон и ее экранизации

Фильм: «Пираты Карибского моря»

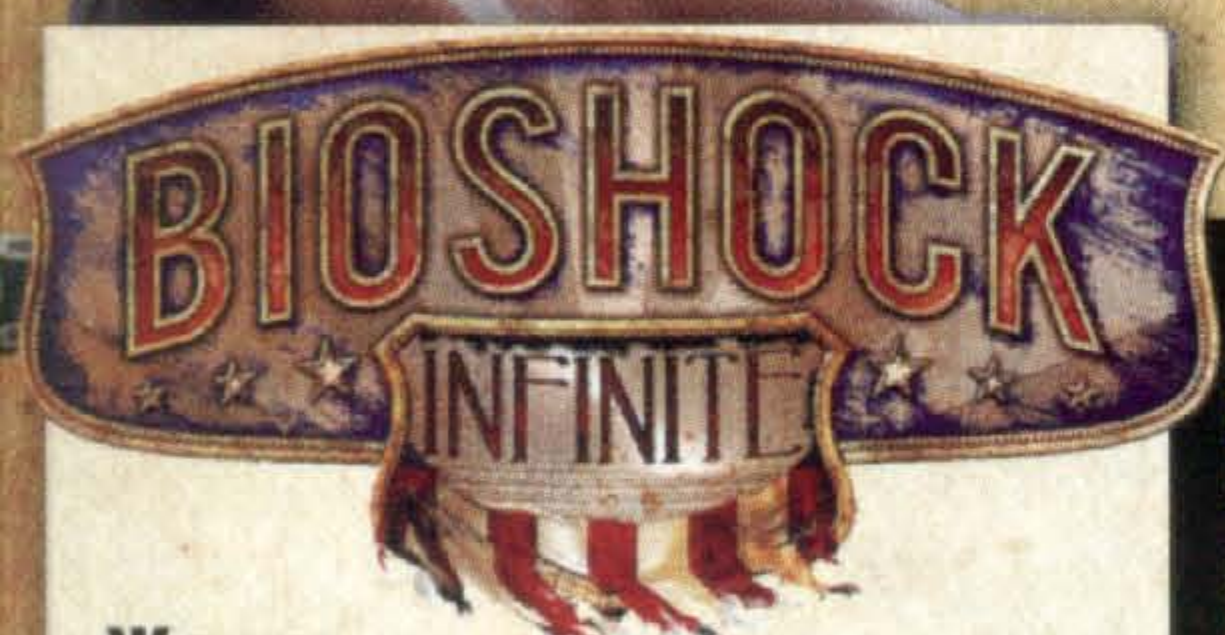
Игра: «Корсары»

Тематический сайт: Piratebay.org





ПОСТОЯННАЯ ОБЛАЧНОСТЬ



Жанр:

FPS с элементами RPG

Разработчик:

Irrational Games

Издатель:

2K Games

Дата выхода:

2012 г.

PC | X360 | PS3

Весьма неожиданно разработка Irrational Games стала лучшим проектом на E3 2011. Казалось бы, есть и другие игры, заслуживающие это почетное место: явно крышесносящий Battlefield 3, или же заведомо гениальный The Elder Scrolls V: Skyrim могли спокойно выбраться на вершину. Но инновации BioShock Infinite обещают игрокам поистине заоблачный геймплей, а Irrational Games еще не успели запятнать свою репутацию.

Летучий колумбиец

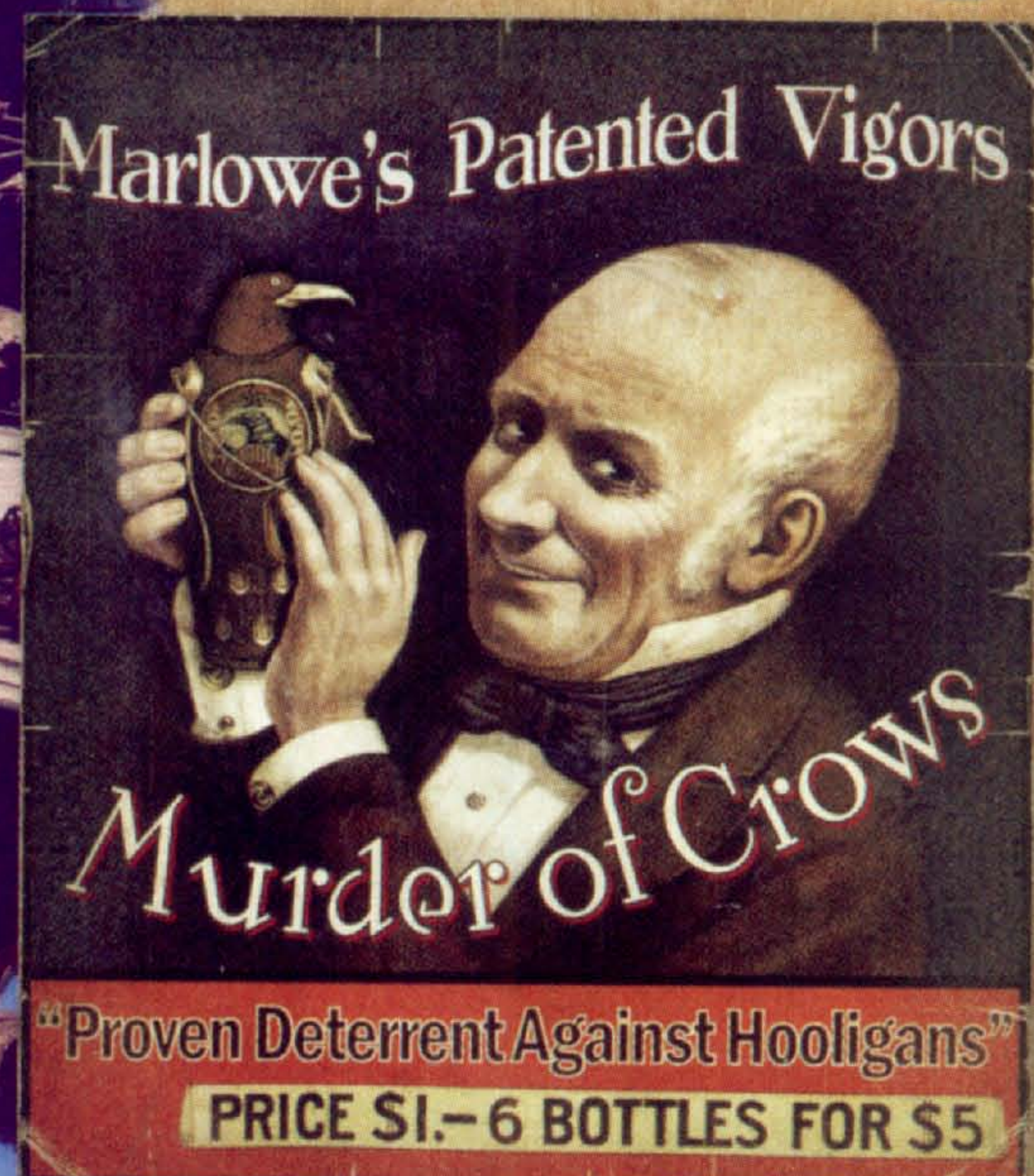
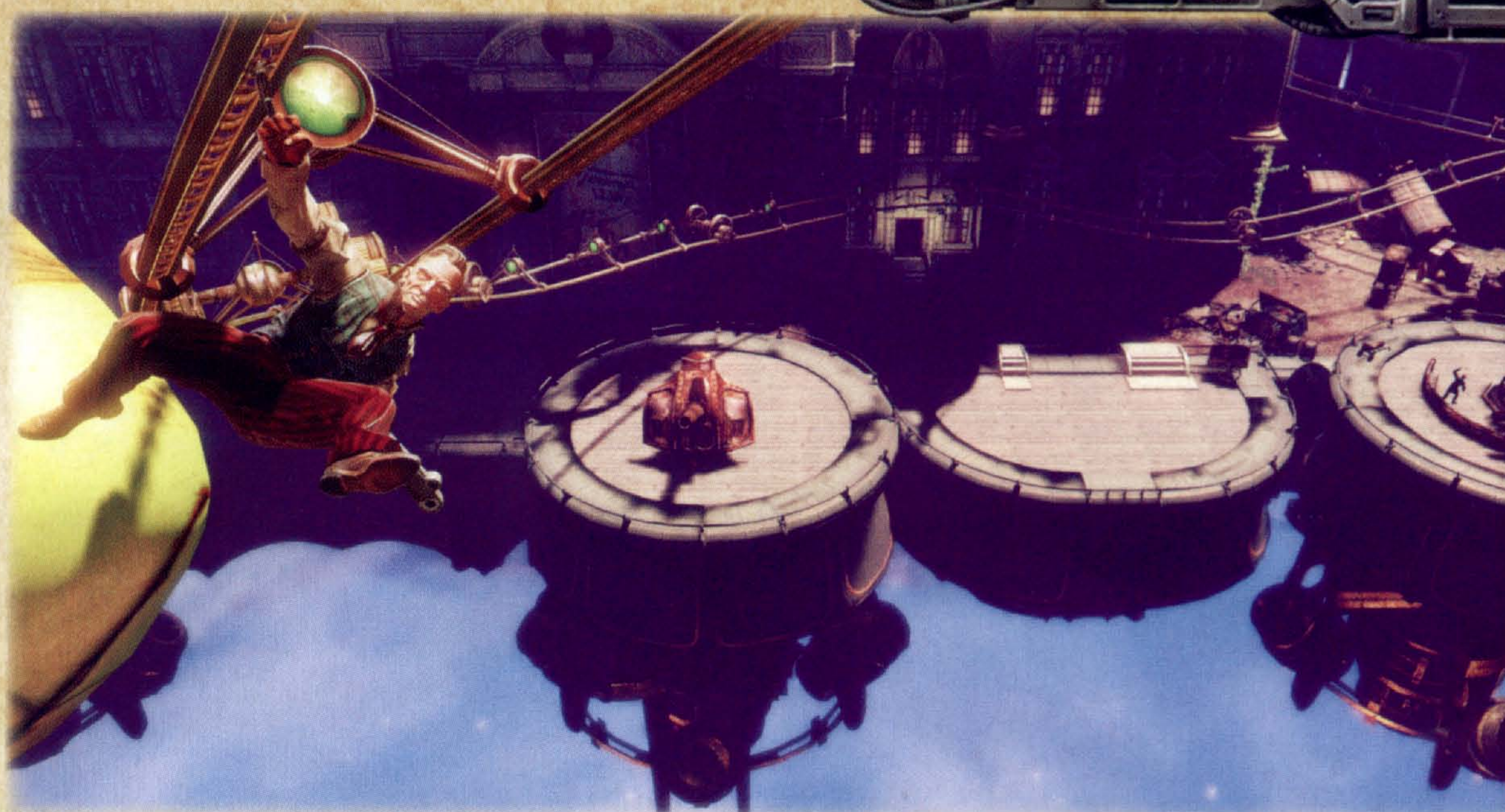
Первые слухи о создании триквела появились еще в 2008 году, когда Штраус Зельник, председатель компании Take-Two, заявил, что фильм по мотивам вселенной выйдет ближе к релизу BioShock 3. Вскоре в интернете появился загадочный сайт whatisicarus.com, который намекал на создание нового проекта. В августе прошедшего года разработка была официально анонсирована и получила свое полное название – BioShock Infinite. Место действия перенесли из подводного мира в Колумбию, парящий над землей город. Решение, кстати, достаточно интересное, ведь предлагает игрокам совершенно другую атмосферу и, похоже, кардинально новые элементы геймплея. Да и вообще, Irrational подготовили для нас порядочно нововведений.

Он улетел, но обещал вернуться

Сюжетная линия повествует о событиях за 50 лет до начала первой части. Эпоха новшеств и открытий помогает Америке построить воздушный город, который должен был принести стране много денег, девок и всемирное экономическое гос-

подство. Однако городок охватывает революция, и вскоре он исчезает в неведомом направлении. Главной персоной истории становится бывший сотрудник «Детективного агентства Пинкертона» Букер ДеУитт. К герою обращается незнакомый человек, который утверждает, что знает местонахождение пропавшего «летучего субъекта». Букера это заинтересовывает. Как только гость понимает, что у паренька загорелись глаза, то просит за достаточно большое вознаграждение отправиться туда и разыскать некую Элизабет – девушку, обладающую сверхъестественными способностями.





Антисоциальное поведение

Первое, что бросается в глаза, – это поведение ИИ. В прошлых играх серии оппоненты при виде главного героя сразу же нападали, выражая свое негодование. Тут все будет по-другому. Вначале местные жители ведут себя нейтрально по отношению к Букеру. Например, мы заходим в бар и созерцаем равнодушные взгляды со стороны посетителей, но стоит нам немного напакостить – так сразу же попадем под град пуль.

Радует, что главный герой наконец-то научился говорить. Теперь из его уст будут проскакивать небольшие монологи, которые намного упростят повествование сюжета. Кроме того, путешествовать мы будем не сами, а с уязвимой, но предельно могущественной девушкой Элизабет, которая всегда поможет в сложных ситуациях. Впрочем, бродить по «воздушному городку» можно и самому, ведь девушка вполне может постоять за себя сама.

Элизабет наделена магическими способностями: создавать гигантские огненные шары и атаковать молнией ей вполне под силу. Но самое ароматное заключается в том, что девица умеет перемещать предметы из так называемых «разных миров». Требуется большое укрытие? Несколько секунд – и перед нами возникает огромный двухэтажный автобус.

На высоте

Колумбия состоит из нескольких воздушных островков, которые соединены канатной дорогой. Раньше ее использовали исключительно для транспортировки груза, но со временем она стала отличным средством перемещения людей. Достаточно воспользоваться специальным крючком и можно спокойно ощутить на себе всю красоту американских горок. Передвигаясь, можно спокойно сбивать приближающихся недругов, даруя им незабывае-

мый полет в несколько тысяч метров. Ну, а с помощью ближайшей «канатки» всегда можно скрыться от нежданных гостей.

Сами локации стали гораздо больше. По сравнению с прошлыми проектами серии, в которых были сплошные маленькие комнатки и небольшие туннели, тут будет, где развернутся: похоже, разработчики дадут игрокам отличный шанс для применения новых тактик и разных методов ведения боя.

Облака – белокрылые убийцы

Наличие многопользовательского режима пока что под большим вопросом. Кен Левайн, креативный директор Irrational Games, заявил: «Мы не заинтересованы в обычной многопользовательской игре, в которую люди могут поиграть и в других проектах. Это лишние финансовые расходы и трата времени, ибо игроки все равно пойдут играть в какой-нибудь Call of Duty. Вот если мы создадим нечто новое, что-то наподобие Left 4 Dead, то, что можно предложить миру, – тогда люди пойдут играть в BioShock Infinite». Впрочем, мы верим, что девелоперы смогут придумать что-то оригинальное.

Прекрасная новость для обладателей PS3 – проект будет поддерживать PlayStation Move; более того, консольная копия игры будет комплектоваться оригинальной копией BioShock. Irrational Games признались, что им нелегко было пойти на этот шаг. Тем не менее, разработчики надеются, что аудитория расширится за счет «нехардкорных» игроков.

В демоверсии, представленной на E3, уже было отчетливо видно, что графику весьма улучшили. Еще бы, ведь игра создается на знаменитом движке Unreal Engine 3.0, а предыдущие части игры использовали версию 2.5, что не мешало им выглядеть отлично.

Вадим [ReVarD] Годнев

Улетно

Летающий город – это не только уникальный сеттинг, но и неотъемлемая часть самого геймплея. Островки находятся в постоянном движении и могут сталкиваться друг с другом, что приводит к всевозможным разрушениям. Эта особенность может изменить ход событий в любой момент: улучшить или же кардинально ухудшить.



THE TRUE PATRIOT
HAS NOTHING TO FEAR FROM
THE SONGBIRD

2012 год станет по-настоящему необычным. Несмотря на жалобный стон перед концом света, мир готовится к выходу многих долго ожидаемых мегагеймов. BioShock Infinite, несомненно, относится к их числу.



ТУРЕЦКИЙ ГАМБИТ

Пока очередные миллионы каплют в розовую свинку Activision, Ubisoft завистливо смотрит на стабильный успех ежегодной Call of Duty и заливается горькими слезами. «И мы хотим так же!», – заявили они и стали выпускать по игре своей самой успешной серии каждый год. И вот уже в четвертый раз наши жесткие диски посетит очередное увлекательное приключение героя из рода Ассасинов. Анонсированная незадолго до E3, Assassin's Creed: Revelations наделала много шума. Моментально поднялась гигантская волна дискуссий, гневных возгласов и воплей восторга, будто игровая общественность – Япония, а два жалких скриншота и несколько мутных тизеров – эпицентр землетрясения.

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Жанр:

TPA\Stealth

Разработчик:

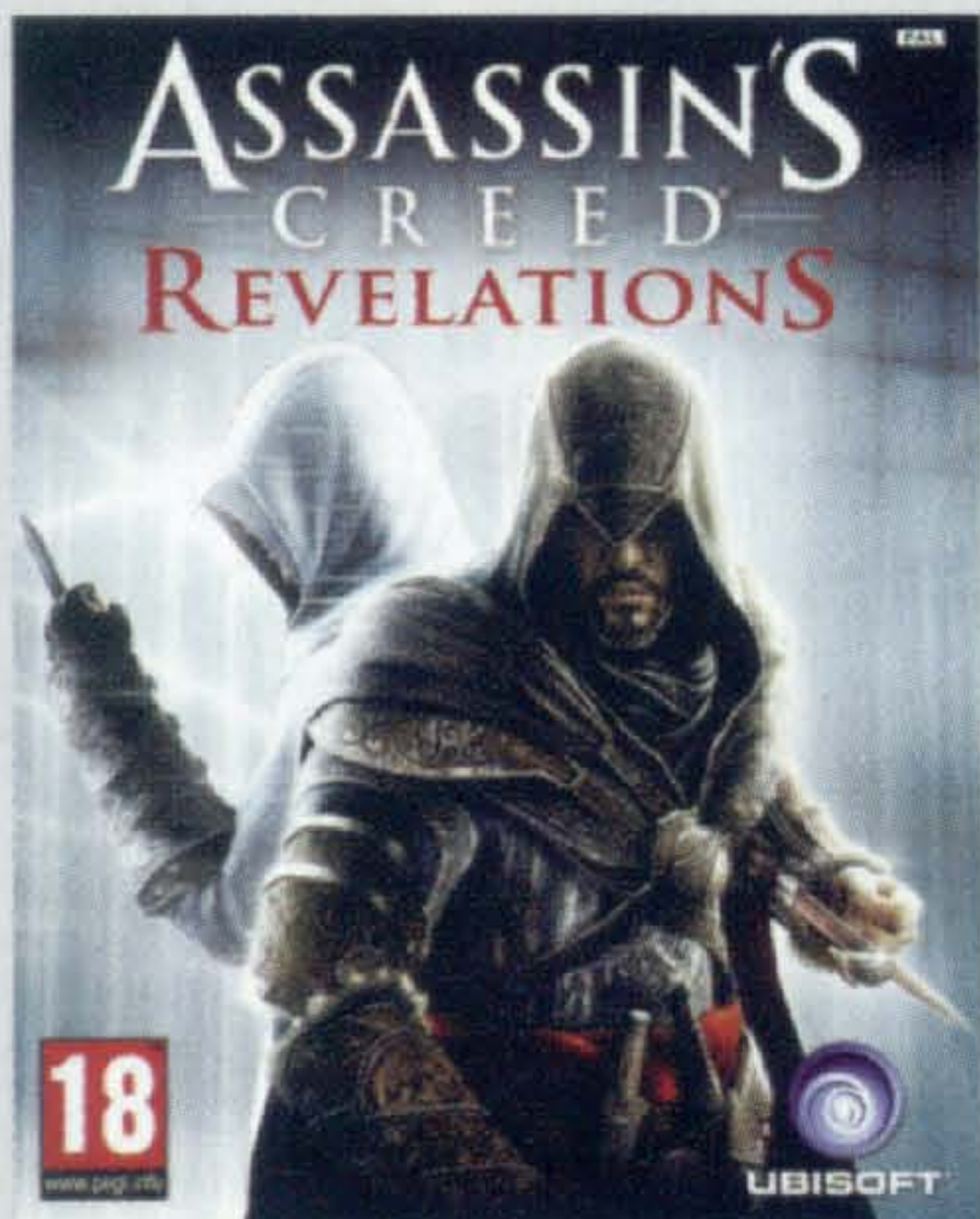
Ubisoft Montreal

Издатель:

Ubisoft

Дата выхода:

15 ноября 2011 г.



PG | X360 | PS3

Сюрприз-а-а-а-йз!

После выхода Brotherhood'a по сети долго ходили различные сплетни по поводу того, как будет выглядеть Assassin's Creed III (а в том, что после «Братства» выйдет полноценная часть, с новым героем никто не сомневался). Фанаты кидали догадки по поводу средневековой Японии, викторианской Англии, было предположение о переносе места действия куда-то в Северную Америку. А Ubisoft одним скриншотом взяли и обломали все надежды на убийцу в кимоно или белом парике. Посреди того самого единственного снимка красовался заметно постаревший Эцио на фоне собора святой Софии, что в Стамбуле.

Ход, и вправду, неожиданный и очень опасный. История итальянца получила свое логическое завершение, все свои проблемы он решил – пора на покой. Да и возраст уже, знаешь ли, совсем не покрывам-бегательный. Но разработчики посчитали иначе и, переместив место действия на пару тысяч километров, решили о чем-то пооткровенничать – Revelations в переводе с английского значит «откровения».

Автостопом по средиземноморью

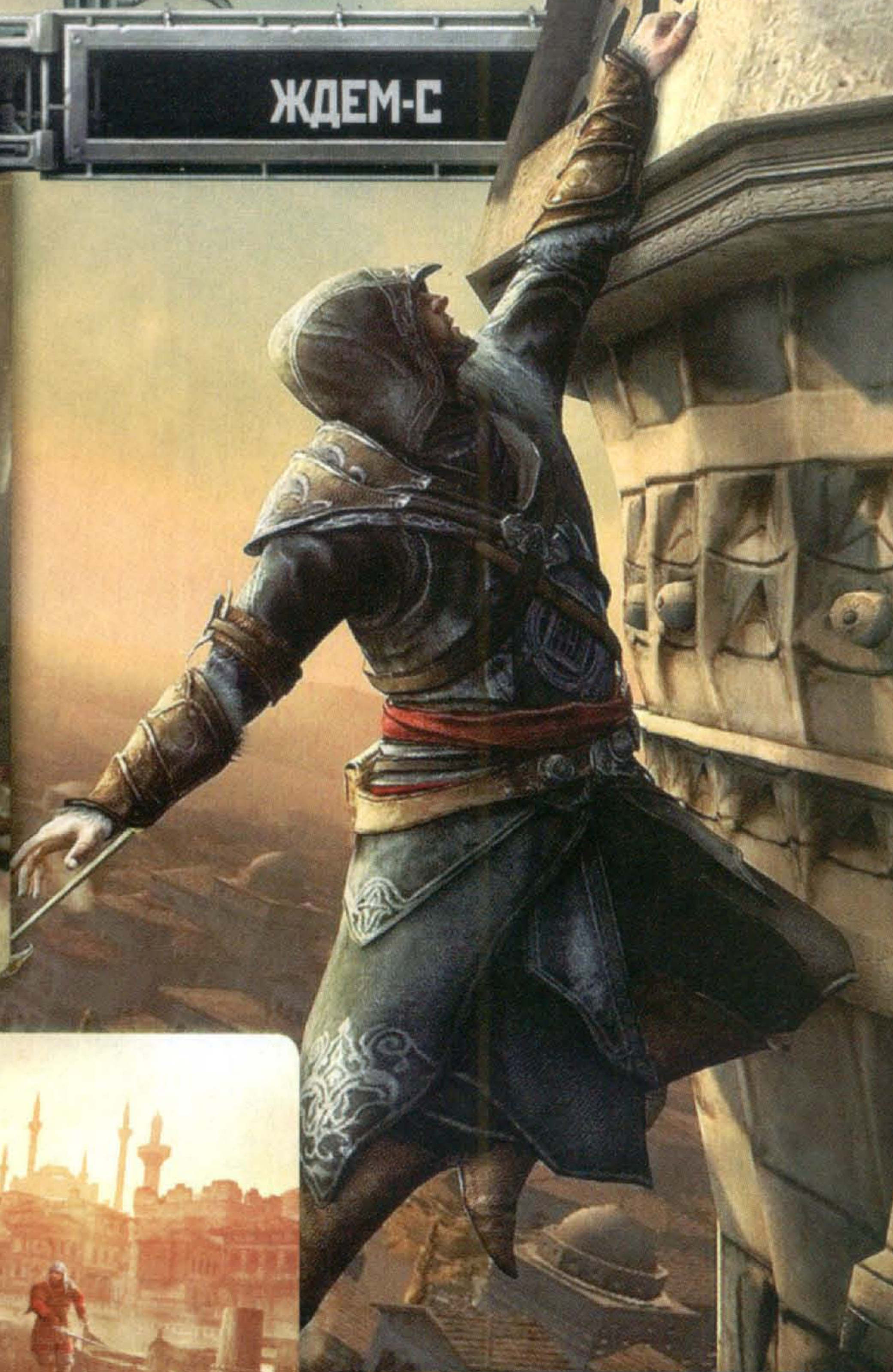
Наши загребущие ручки смогут взять под контроль аж трех убийц: Дезмонда, играющего с перепрошитым Анимусом; Эцио, непонятно зачем отправившегося в некогда православную столицу мира; и Альтаира, чье пока что необъясненное присутствие будет представлено в продолжении. Их глазами мы увидим уже немного подзабытый Масиаф, откуда и двинемся искать удачу в мусульманском Константинополе. Еще обещают налет на твердыню крестоносцев в Кападокии и просмотр

достопримечательностей на острове Родос. Уж чем-чем, а проработкой городков и поселков серия может гордиться: уже сейчас слюнки текут от мысли, какой вид откроется с вершины собора св. Софии.

Реальный абсурдизм

Игра окончательно попрощается с такой мало-важной штукой, как реализм. Конечно, предыдущие представители серии и так не очень с ним дружили, но тут благоразумие и вовсе оставит проект, превращая Revelations в фестиваль безумия, которое заставит тебя восторженно хлопать в ладошки от восторга, и ласково попросит сердце вырваться из грудной клетки под напором адреналина. Чего только стоит танец смерти, исполняемый Эцио, – это безумное и хирургически точное махание мечом, уходы от атак в лучших традициях Нео, зрелищный паркур с использованием нового гаджета – крюка. А той энергии, силе и ловкости позавидует любой спортсмен. И это притом, что возраст героя уж давно перевалил за пятый десяток! Еще обещают всякие необычные штуки, например, огромный корабельный огнемет, который жарит струей на сотни метров (привет, «Пираты Карибского моря 4»). Да, не удивляйся и привыкай к тому, что количество взрывных приспособлений многократно возрастет. Речь идет о трех сотнях видов взрывчатки, которую игрок может сделать сам из подручных средств. Новоприбывший крафтинг позволяет мастерить и ловушки, помогающие убийце-рецидивисту скрыться от погони.

Однако совсем маленькая толика этого самого реализма все же осталась. Например, из игры, хи-



хикая и покачивая бедрами, убегут кúртизанки, которым не место в стране, свято следующей заповедям Корана. За девушек обидно, но в игре от них и так пользы немного было. Лично я, например, их услугами (нет, не теми) воспользовался лишь два раза за обе части. Зато наше братство, с таким трудом воспитанное в Brotherhood, никуда не исчезло, а все так же следит за нами с крыш и готово ринуться в бой по первому же зову.

Дон Эционе

Довольными останутся любители уничтожать башни Борджиа, перекочевавшие из Рима в Стамбул. Конечно же, они уже будут называться по-другому, но суть останется та же. Однако захват той самой башни не сделает тебя ее перманентным вла-

дельцем – в любой момент на нее могут напасть и отбить. Так что стоит назначить гарнизон, отправить на подмогу более опытных убийц из ордена, а то и вовсе обнажить меч самому, будучи совсем уж неуверенным за сохранность хором. И все это до боли напоминает «Крестного отца» – глядишь – надо будет еще капореджиме и консильери назначать...

Игра привлечет внимание любителей головоломок – Анимус находит какие-то черные зоны в генетической памяти, и, чтобы туда попасть, игроку предстоит тернистая дорога по миру загадок и мистерий. Вероятнее всего, они будут представлены в виде забегов по всяким труднодоступным местам, в конце которых нужно нажать рычаг, чтобы пройти дальше.

Убийственный во всех смыслах успех мультиплеера Brotherhood позволил режиму благополучно перекочевать в Revelations, по дороге прихватывая пару-тройку инноваций. Разработчики уверяют, что оставят все самое лучшее из «Братства» и добавят новые разнообразные элементы, которые превратят сетевые побегушки в не просто приятное дополнение к синглу, а в еще один стимул купить игру. К тому же, обещают тесную связь с сюжетной кампанией, так что играть будет втрое интереснее. Больше о многопользовательском режиме пока ничего не известно.

Сергей [Ise] Кривоустов

Приключения итальянцев в компьютере

Девелоперы клятвенно заверили рыцарей мышки и клавиш в том, что игра появится на ПК одновременно со своими консольными версиями и не будет откладываться на весну следующего года под сомнительными предложениями типа улучшения графики или добавления поддержки двух мониторов. Надеемся, что так оно и будет, ведь Ubisoft такой Ubisoft.



Что-что, а лить мед устами разработчики умеют. Да и то, что нам показали на E3, действительно впечатляет, так что опасаться за продукт не стоит. В любом случае, осенью нас ждет или лучшая игра серии, или унылый, скучный и опресневший проходняк, который убьет серию и надежды разработчиков на приобретение собственной Буренки.

Лариса Робинзоновна

Студия Crystal Dynamics решила, что игроки уже вдоволь насмотрелись на воинственную Лару и ее огромную грудь, которые вот уже на протяжении пятнадцати лет без страха вместе проходили самые опасные ловушки и выполняли просто немыслимые акробатические трюки. Чтобы как-то освежить и встряхнуть серию, было принято решение совершить полный перезапуск, предоставив нам на рассмотрение уже совсем другую историю и девушку.

TOMB RAIDER

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Crystal Dynamics

Издатель:

Square Enix

Дата выхода:

2012 год

PC | X360 | PS3

Внеплановый круиз

Новая Лариса – двадцатидвухлетняя выпускница Кембриджского университета. Решив пойти по стопам своих родителей, она загорелась желанием стать настоящим археологом и, ничтоже сумняшеся, отправилась в свою первую экспедицию. В качестве средства передвижения для данной цели Мисс Крофт выбрала судно Endurance. Спокойное плавание длилось недолго, и вскоре начался сильный шторм, вынесший увесистую посудину прямиком на рифы, но не гитарные, а твердокаменные. Корабль, разорванный на две части, с огромной скоростью стремился ко дну, а наша героиня обессиленная свалилась в воду и, от сильнейшего шока и безысходности, потеряла сознание. Но удача не полностью оставила девушку – волны вынесли ее на берег, хотя и оставили в довольно сложном положении: безобидные раскопки в поисках древних статуэток и шоколадных медалек здесь в распоряжение дня отсутствуют. Лара невольно становится участницей реалити-шоу «Последний герой», только вот беда – оператора, сценариста и команды тивизионщиков нигде не видно.

Остров невезения

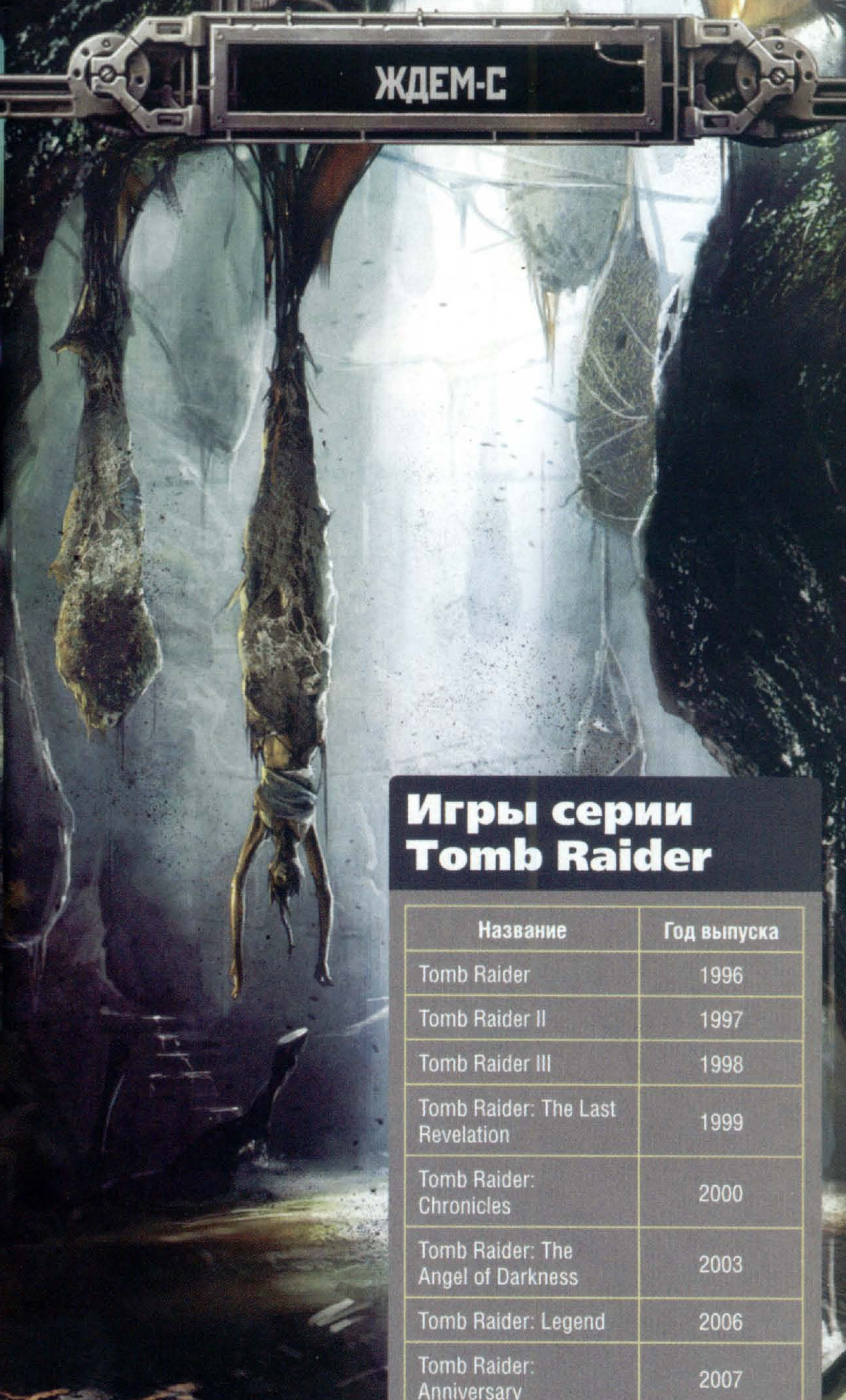
Действие игры будет происходить на безымянном острове, находящемся относительно недалеко от берегов Японии. Поначалу ты сможешь исследовать лишь незначительную его часть, но по мере продвижения по сюжетной линии будут открываться новые локации. Отныне передвигаться героиня будет не так стремительно и грациозно, как в преды-

дущих частях, с акробатикой она пока на «Вы», но, несмотря на это, наблюдать за ее действиями ты будешь с широко распахнутыми ресницами. Дело в том, что Лариса будет постоянно умудряться попадать в самые, казалось бы, безвыходные положения и из последних сил, с невероятным количеством адреналина в крови, ускользать из лап тети с косой. При этом геймплей обещают изредка разбавлять интерактивными роликами на движке, во время которых тебе придется вовремя долбить по нужным кнопкам. Также на пути тебе будут попадаться разнообразные головоломки, разгадки которых будут сводиться отнюдь не к простым нажатиям на рычаги. Придется учитывать различные последствия взаимодействий воды, огня, взрывоопасных веществ, а вдобавок и такие физические понятия как инерция и гравитация. Так что не сильно удивляйся, если для прохождения определенных моментов игры тебе понадобится учебник «Физика – 9 класс».

Поэтапность

Весь сюжет, а заодно и процесс превращения героини из нежной девочки в храбрую и бесстрашную искательницу приключений, будет поделен на три основных этапа: Выживание, Спасение и Побег. Лара не будет сидеть, сложа руки или спокойно, лакомясь бананами, валяясь на пляже. В центральной части острова она разобьет лагерь, который и станет впоследствии нашим убежищем. Здесь можно будет выучить новые способности и сконструировать новые предметы и оружие. Никаких пистолетов с бес-





Игры серии Tomb Raider

Название	Год выпуска
Tomb Raider	1996
Tomb Raider II	1997
Tomb Raider III	1998
Tomb Raider: The Last Revelation	1999
Tomb Raider: Chronicles	2000
Tomb Raider: The Angel of Darkness	2003
Tomb Raider: Legend	2006
Tomb Raider: Anniversary	2007
Tomb Raider: Underworld	2008

конечными патронами ты не получишь: поначалу и вовсе отбиваться от различной живности придется подручными средствами. На фоне таких антигуманных условий, очень спорно смотрится одна из новых способностей героини – «Инстинкт Выживания». При использовании данного умения, компьютер подсвечивает все предметы в зоне видимости, с которыми ты в силах взаимодействовать. Не можешь додуматься сам, что делать в определенной ситуации, нажимаешь на кнопку и тебя, буквально носом тыкают в то, что тебе понадобится для преодоления текущего препятствия.

Снятие побоев

Просто титаническую работу проделала Crystal Dynamics над мимикой и эмоциями Лары Крофтовны. Каждый удар, ушиб и порез будут сопровождаться вздохами и ахами протагонистки, а на ее лице в это время с легкостью можно будет прочитать ни с чем не сравнимое чувство – боль. После получения повреждений тело нашей героини покрывается ссадинами и кровоточащими ранами и, чтобы все

не закончилось уж совсем плачевно, нужно будет вовремя перебинтовывать и всячески зализывать полученные травмы с помощью аптечек, разбросанных неведомо кем по острову. Если ты любишь смотреть на мучения других людей, или, проще говоря, фанат серии фильмов «Пила», то эту игру тебе ни в коем случае нельзя пропустить.

Графическое исполнение на данном этапе выглядит потрясающе: цветовая гамма стала более хмурой и реалистичной, прорисовка объектов отличается вниманием к мелочам, вода и огонь выглядят приближенно к реальности. Лара, в свою очередь, еще больше походит на живого человека, а не на набор полигонов. Реализм графики – заслуга не только качественных текстур, но и замечательно сделанной анимации: героиня хромает после полученных повреждений, тяжело дышит от страха, ее волосы намокают после попадания в воду, налипая ей на лицо, и быстро высыхают при достаточной близости к огню.

Олег [Prince] Скубицкий

Brutal

Геймеры, игравшие в Dead Space 2, явно не забыли о небольшой мини-игре, при которой Айзеку Кларку нужно было попасть иглой прямо в собственное глазное яблоко. Счастливчики, не справившиеся с задачей с первого раза, смогли наблюдать довольно жестокую процедуру умерщвления протагониста. Подобные забавы, с не менее brutalным исходом, тебя ожидают и в новой части Tomb Raider. В геймплей будут добавлены quick time events элементы, при выполнении которых ты сможешь с гордостью ударить себя в грудь ногой. Однако если случайно, а возможно и специально, в нужный момент не нажать на требуемую кнопку, то нашей героине светит фатальный исход. Например, будет случай, когда на ногу Ларе упадет огромный булыжник, а второй незамедлительно проломит ей череп, превращая мозги искательницы приключений в элемент декора.

Студия Crystal Dynamics в очередной раз хочет осчастливить любителей виртуальных приключений, при этом, решив пойти на огромный риск и полностью изменить концепцию проекта. В комплекте с игрой нам обещают не только новую историю и видеоизмененный геймплей, но и свежее испеченную героиню. О том, насколько будет оправданна данная авантюра, мы сможем узнать лишь в следующем году, но та информация о проекте, которая известна уже сейчас, дает нам большие надежды рассчитывать на появление нового хита.

Мёртвые созвон

Добро пожаловать на остров Баной! В этом райском уголке Папуа-Новой Гвинеи – только самые лучшие пляжи с белоснежным песком, омываемые кристально чистыми водами Тихого Океана. Морской бриз в сочетании с горным воздухом, спускающимся в долину сквозь леса, делает остров лучшим местом для отдыха. А выбрав отель Royal Palm Resort, ты окунешься в мир роскоши и первоклассного сервиса. В систему все включено: тут есть спорт-зал, йога, спа-салон и прогулки на каноэ. Баной – идеальное место для зомби-апокалипсиса!



Жанр:

Action\Survival\Sandbox

Разработчик:

Techland

Издатель:

Deep Silver

Дата выхода:

6 сентября 2011 г.

PC | X360 | PS3



Чудо-остров

Польская студия Techland (родители Chrome, Call of Juarez и nail'd) начала работу над Dead Island еще в 2007-м и спустя 4 года практически завершила игру. Проект приятно выделяется на фоне коллег по мясному цеху с участием умертвней тем, что это, по большому счету, GTA во время зомби апокалипсиса. К тому же, все приправлено отличной графикой – мудрое решение сменить движок с Chrome Engine 4 на 5-ю версию не прошло даром: остров получил красочные ландшафты с отличной детализацией, а персонажи стали больше походить на живых (и не очень) людей.

За годы разработки многое в проекте менялось, включая сюжет. Печальная история о молодой паре, оказавшейся на острове с мертвяками после авиакатастрофы, приказала долго жить, уступив место классической схеме: «я проснулся, а зомби едят моих соседей». Итак, в один прекрасный день большинство людей под действием неизвестной инфекции превращаются в безмозглых медлительных тварей, жаждущих отведать свежих мозгов, в лучших традициях фильмов Джорджа Ромеро. В безопасных зонах острова ютятся немногочисленные люди, избежавшие заражения: их жалкие попытки выжить сопровождаются разными проблемами, которые игроку предстоит решать: начиная от атак зомби и заканчивая поиском ресурсов или пропавших без вести. Проще говоря – в Dead Island используется квестовая система заданий, напоминающая Fallout 3.

Возвращение мертвых туристов

Стараться избежать превращения себя в обед и искать причину появления курорта мертвецов, можно как в одиночку, так и в компании. Не нарушая ныне практически устоявшейся традиции зомби игр, Dead Island поддерживает кооперативный режим: другие игроки к твоей кампании могут присоединиться в любой момент, выбрав одного из четырех доступных персонажей, которые «внезапно» оказались иммунны к смертоносной инфекции, превращающей все живое в мертвое. Знакомая ситуация, верно? Правда, в отличие от Left 4 Dead, герои не привязаны друг к другу: Dead Island отказался от командного забега по коридорам от точки А в точку В в пользу открытого мира с разнообразными локациями, респауном, транспортом, сменой времени суток и прочих элементов, характерных для «песочниц». Так что при совместном прохождении напарники могут находиться в разных местах и заниматься чем хотят. Но если вдруг возникнет острая необходимость в поддержке заблудившегося напарника, тот может со специальной точки быстро телепортироваться к группе. В теории это хорошо, но все еще есть сомнения относительно реализации такой свободы действий. Пока бесцельные прогулки по острову выглядят неубедительно.

Отпуск живых мертвецов

Судя по геймплейным видео и игравельной демоверсии, представленной на E3 2011, орд быстро



бегающих мертвяков не будет, или они станут очень редким явлением. В основном зомби ускоряются, если подошли к своей жертве на достаточно близкое расстояние. Живая мертвечина поделится на условные разновидности: быстро-бегающие, больнобьющие, долгоживущие и так далее, да и без мини-боссов не обойдется. Кроме этого, нежить между собой будет отличаться уровнями.

Для пушечного реализма с адреналином, огнестрельное оружие будет попадаться редко, боеприпасы тратить придется экономно, отдавая предпочтение колющим-рубящим-дробящим предметам. В игре представят как минимум три типа атак: быстрые для стремительных серий ударов; сильные – наносящие наибольший урон, но при которых оружие может вылететь из рук; метательные – после каждого броска из зомби нужно достать клинок или подобрать дубинку.

Орудий для повторного умерщвления мертвых планируется много и их придется часто менять, так как у смертоносных девайсов есть свойство портиться и ломаться. Помимо ремонта, оружие можно будет улучшать: забить, например, в бейсбольную битку гвозди, из дезодоранта и зажигалки соорудить огнемёт и многое другое – Dead Island приветливо машет Dead Rising оторванной ручкой.

Ночь огребающих мертвецов

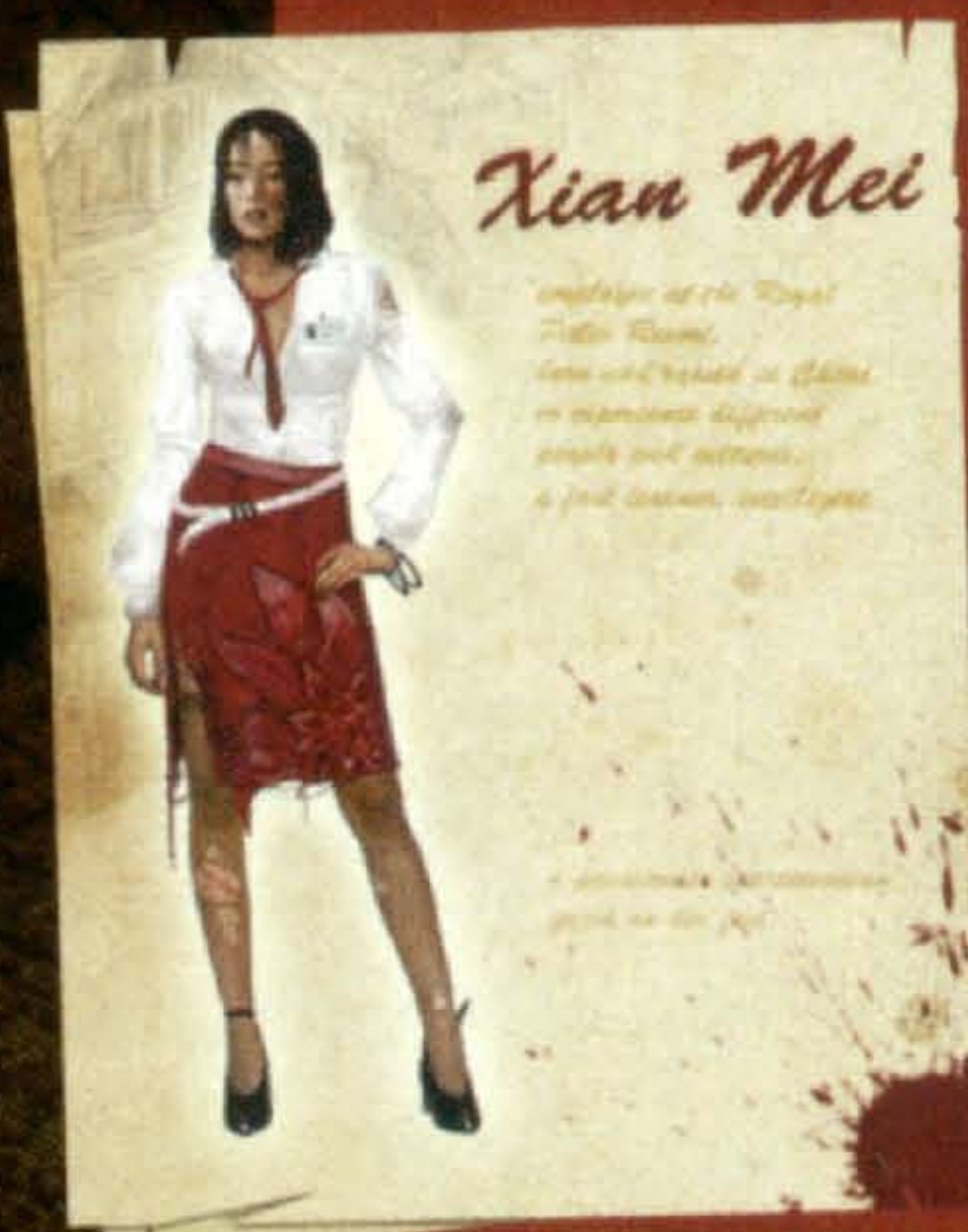
Бои обещают удивить зашкаливающим уровнем расчлененки, огромным количеством отрубленных конечностей, галлонами крови и прочими анатомическими подробностями, недоступными для лиц младше 18 лет. Для улучшения эффекта тотального насилия в игру внедрена система реалистичных повреждений лица и головы. Щи виртуального мертвеца формируются поэтапно: сначала кости черепа, затем мышцы и в конце все это обтягивается цифровой кожей (как в МК9). В итоге травмы выглядят довольно реалистично, а рожи зомби становятся неузнаваемыми после встречи с острым предметом.

Геймплей разнообразят RPG элементами: за убийство очередного полуразложившегося трупа и выполнение заданий игрок получает очки опыта, необходимые для достижения нового уровня. По словам разработчиков, с каждым уровнем открываются навыки, которые должны варьироваться в зависимости от игрового персонажа. Ну и, конечно же, что за Action с элементами RPG без лута? Его обещают тонны, и он обзаведется диabloподобной ранговой системой с цветами и префиксами в названии.

Владлена [Guta] Головки

Бог любит четверицу

Персонажи Dead Island



Xian Mei – из-за тяги к знаниям об истории и культуре народов мира приехала на Баной из Китая, работать в Royal Palm Resort ресепшионисткой. Остров стал первым местом за пределами родины, которое она посетила. Отличается быстрой обучаемостью, высоким интеллектом и спортивным телосложением.

Sam B – репер, сделавший себе имя благодаря одной песне под названием «Who Do You Voodoo!». В свое время имел неоднократные проблемы с законом из-за злоупотребления алкоголем и наркотиками, отличается скверным характером и желанием надрать зад любому, кто на него криво посмотрит. На остров попал в качестве звезды на вечеринке в Royal Palm Resort.

Logan – бывший профессиональный игрок в американский футбол. Похоронил свою карьеру, получив травму в автокатастрофе из-за участия в уличной гонке. В аварии также погибла его пассажирка. Прибывает в состоянии эмоционального стресса, все еще в хорошей физической форме. На остров отправился, чтобы побороть депрессию и вернуться к нормальной жизни.

Purna – последний игровой персонаж. Известно только имя и принадлежность к женскому полу. Слухи говорят о том, что она представительница местного населения острова.



Сомнений относительно игры хватает, на данном этапе трудно идентифицировать ее суть: не то мрачная история о закате цивилизации как в «Ходячих мертвецах», не то развеселый балаган в стиле «Добро пожаловать в Зомбиленд». Но потенциально у проекта есть неплохие шансы на успех: хорошая графика, долгожданный открытый мир в зомби-сеттинге, RPG элементы и кооператив. Возможно, для поляков все сложится удачно, и следующую игру о зомби-апокалипсисе начнут сравнивать не только с Left 4 Dead, а изредка упомянут и Dead Island. Resident Evil-то уже давно сфокусировался на булыжниках.



Гарри Поттер и смертельная скука



Жанр:
TPA

Разработчик:
EA Bright Light

Издатель:
EA

PG | X360 | PS3

Человек, если он не идиот, обычно учится на своих ошибках. И если бы мы жили идеальном мире, то после выхода Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1, разработчики могли бы активировать совесть, и все-таки сделать вторую часть хотя бы отдаленно похожей на нормальную игру. Но ждать этого было бы совершенно глупо – зачем стараться, если армия обезумевших фанатов в приступе любвеобильности все равно разметает новую поделку с полком?

Гарри Поттер и надгробный камень

Стоит отдавать себе отчет: практически все игры по созданной Джоан Роулинг вселенной, особенно игры по фильмам про Гарри Поттера, были бездушной газонокосилкой, которую холодно опраивали в места повышенной колосистости бабла. Игронизации экранизаций походов Мальчика, Который Выжил были одна хуже другой, но Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 переплюнула их всех вместе взятых, терпя поражение вообще по всем фронтам. Ее игровой процесс безобразен до оглушительной зевоты, сюжет напоминает дуршлаг, полностью состоящий из дырочек, а графикой в пору пугать детей, чтобы сладкое не воровали. Логика (назовем это безумие так) происходящего активно подстраивается под события фильма, однако, увы, то, что в книге было десятью страницами чудесного текста – на пленке превратилось в десяток секунд, а в игре и подавно – из километровых диалогов остаются лишь отдельные бессвязные фразы. Целостности повествования не замечено: действие скачет как калейдоскоп в руках человека с синдромом Паркинсона. В результате от огромного вкусного торта осталась даже не вишенка, а косточка, и понять, что про-

исходит, очень сложно, даже если ты сходил на последнего Гарри Поттера три раза подряд.

Гарри Поттер и дисфункция мозга

Практически в 90% случаев игровой процесс вклинивается между событиями, показанными в фильме, и весьма грубо да глупо им противоречит. Гоблины пошли короткой дорогой – рассказывает Гермиона в первой же миссии, предлагая игроку идти другим путем, через сотню противников. Ну да, нормальные герои всегда прут на амбразуру, но это не мешает игроку каждые 5 минут громогласно вопрошать «Да какого хрена?!» и сомневаться в наличии мыслительных способностей у главных героев.

Хотя, по идее, переизбыток Страшной Фигни уже никого не должен волновать: все сюжетные мышцы игронизаций Гарри Поттера атрофировались еще части где-то на пятой, и сценарий стал эквивалентом живого трупа на системе обеспечения. Жуткая, черт возьми, картинка.

Гарри Поттер и неуместные штампы

Тебе, конечно, хочется послушать про экшн. Чего скрывать: во время прохождения была па-

рочка моментов, от которых перехватывает дух – правда они случались тогда, когда я ставил Part 2 на паузу и шел смотреть, как Butcher натягивает всех в Bad Company 2. Дело в том, что Эйнштейн определял сумасшествие, как «делать постоянно одно и то же, снова и снова, надеясь, что результат будет разным». Разработчики игры решили, что великий ученый ошибался, и постоянное повторение одного и того же элемента на протяжении двух частей игры – гениальная находка. Как и полгода назад, в Part 1, Гарри Поттер (и реже другие герои, которыми игроку разрешают побегать) прячется за укрытиями в худших традициях Gears of War, осыпая противников килограммами заклинаний. Волшебная палочка стрекочет как заправский пулемет, и, возможно, было бы весело зашвыривать скорострельными заклятиями полчища врагов, но, увы, противники большую часть времени отсиживаются за укрытиями и не дают подойти к себе вплотную. В результате перестрелки превращаются во все такие же унылые посиделки. И так уровень за уровнем – знай себе сиди за камнем и жми кнопку. Разбросанные неподалеку собирательные элементы, открывающие бонусный контент в виде картинок, музыки и другой ерунды абсолютно не соблазняют, не внося никакого разнообразия. Товарищи, составляющие герою компанию практически всегда, не делают вообще никакой погоды, а моменты, когда их нужно прикрывать, смотрятся вообще жалко. Учитывая постоянство спутников, возможно, игру мог бы спасти кооператив, но, во-первых, деволеперам было лень его прикручивать, а, во-вторых, если честно – игру может спасти только лоботомия. Даже режим «Испытаний», в котором нужно за короткое время пройти уже зачищенные локации тоже не будет востребован – сложно заставить себя вернуться в это царствие уныния еще раз.

Гарри Поттер и жуткое зрелище

Визуальная составляющая по традиции вызывает острую боль в глазах. Несмотря на местами симпатичный левелдизайн с обильным применением невидимых стен, убогие текстуры, однообразные спецэффекты и устаревшая на полдесятилетия картинка будут мучить даже тех, кто гордо заявляет «графика в играх – не главное». А анимация персонажей, особенно лицевая, вообще так и просит приписать к жанру этой игры слово horror. Звук подстать – безвкусный, словно жеванный в течении месяца бубликом.

Sylar, заместитель ограбителя корованов

Вердикт

Мальчик, игры про которого всех задолбали, пришел, чтобы задолбать всех еще больше. По сложившемуся обычаю франшизных проектов поделка получилась отвратительной, хотя все-таки есть игры, способные составить ей конкуренцию. Впрочем, даже если ты молишься на Гарри Поттера перед сном – все равно держись подальше от Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2, потому что единственный ее настоящий плюс: это последняя игронизация фильма. It all ended, finally.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

Уничтожение ацтой

Мы как обычно отправились уничтожать ацтой при помощи Fox'a, как вдруг...



– Ага, вот эти ребята.



– Привет, хочешь увидеть немного моей особой уличной магии?
– Не-не-не, Дэвид Блейн, иди отсюда, деман!



– Что это у тебя в руках?
– Это ацтой, я должен его уничтожить. Это не трендово, ты не знаешь.



– Ты уверен, что у тебя в руках ацтой?
– Ну да, мне его Sylar дал...



– Фак мой моск! Это же оранжсода! В рот мне ноги! Дэвид Блейн, как ты это сделал?



– Стрелять-колотить! Ты че делаешь! Деман, остановись, э!



– Еще один трюк, последний...



– Иди в пень, я щаз ментов позову!



MISS ШПИЛЬ! ЛЕТО



Имя: Евгения

Год выпуска: 1991

Город: Киев

Любимая игра: Vampire:

The Masquerade – Bloodlines

В Контакте: id114692243

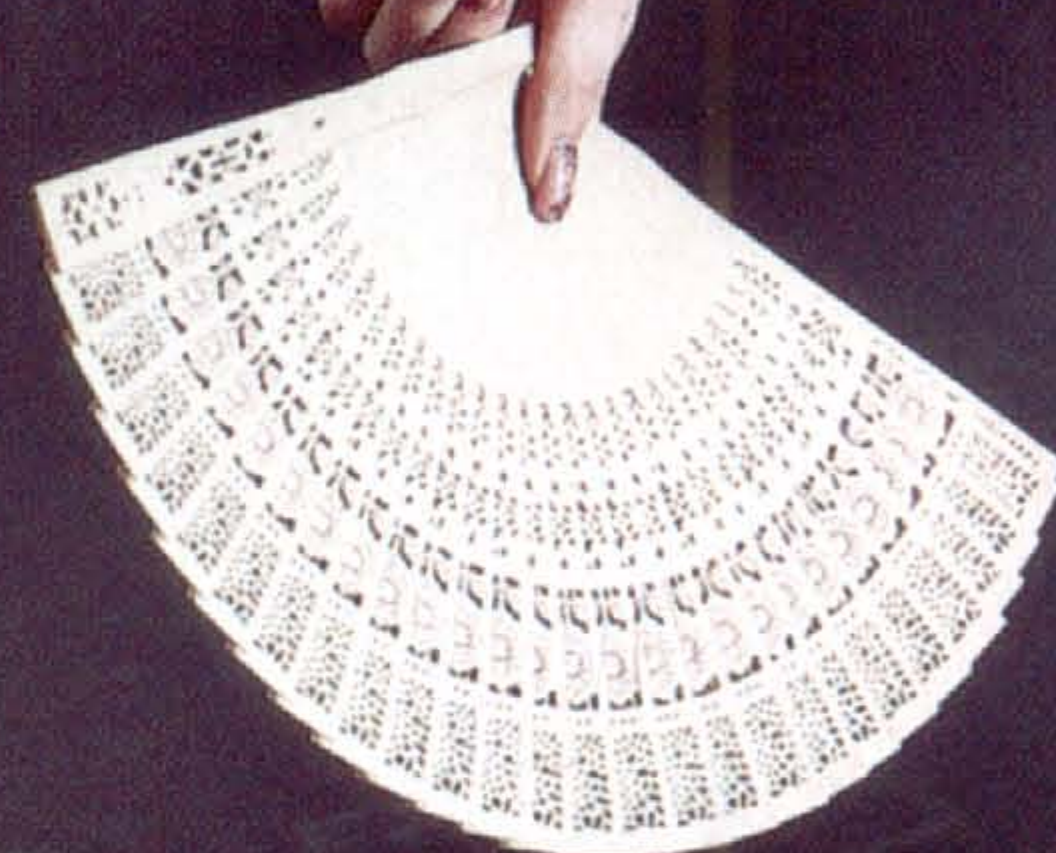
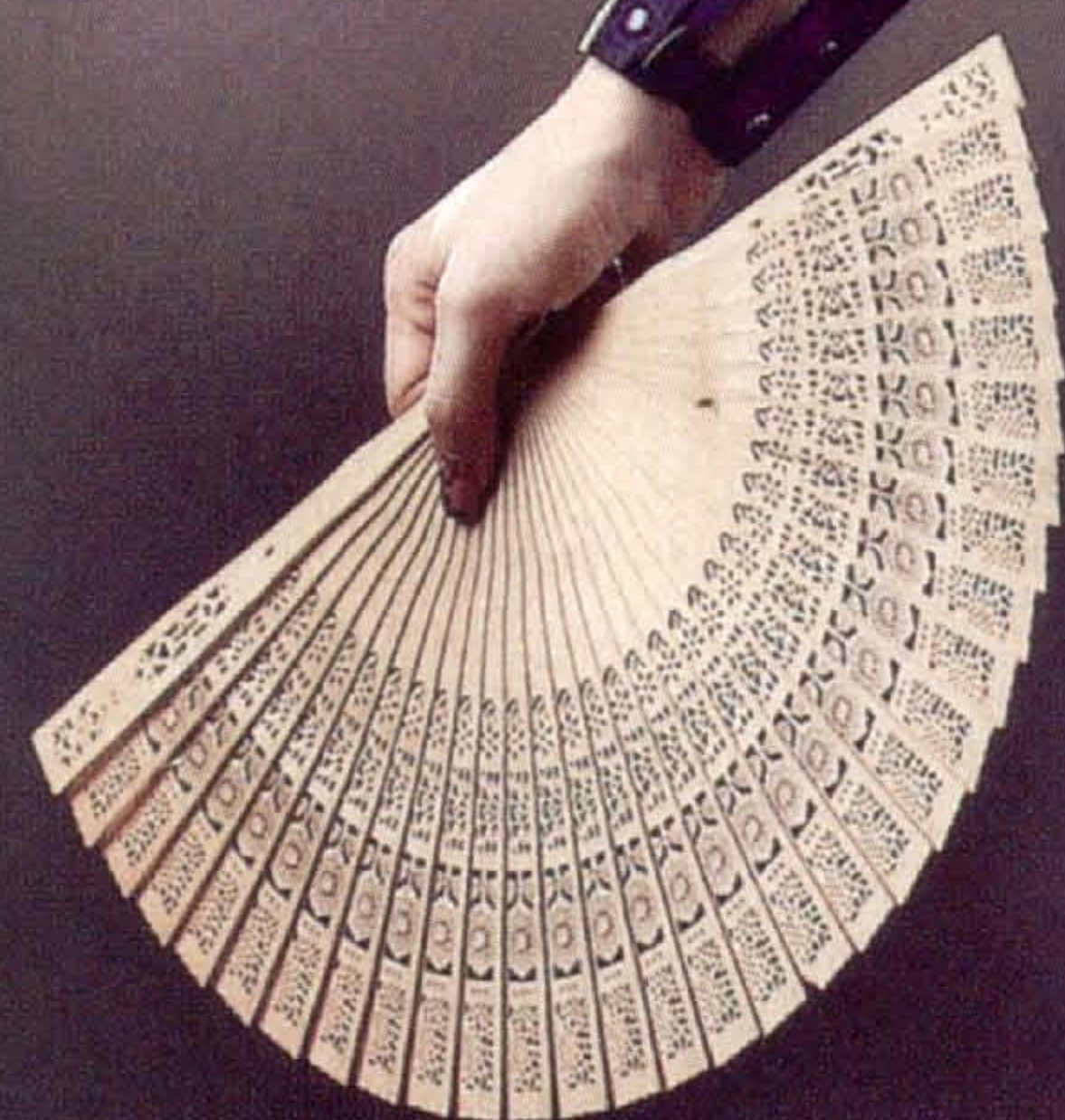
Жарким душным летом больше всего хочется прохладного дуновения ветерка или умереть. Поэтому мы позвали для участия в нашей любимой рубрике Китану из Mortal Kombat – ведь ее веера отлично подходят и для первого, и для второго.



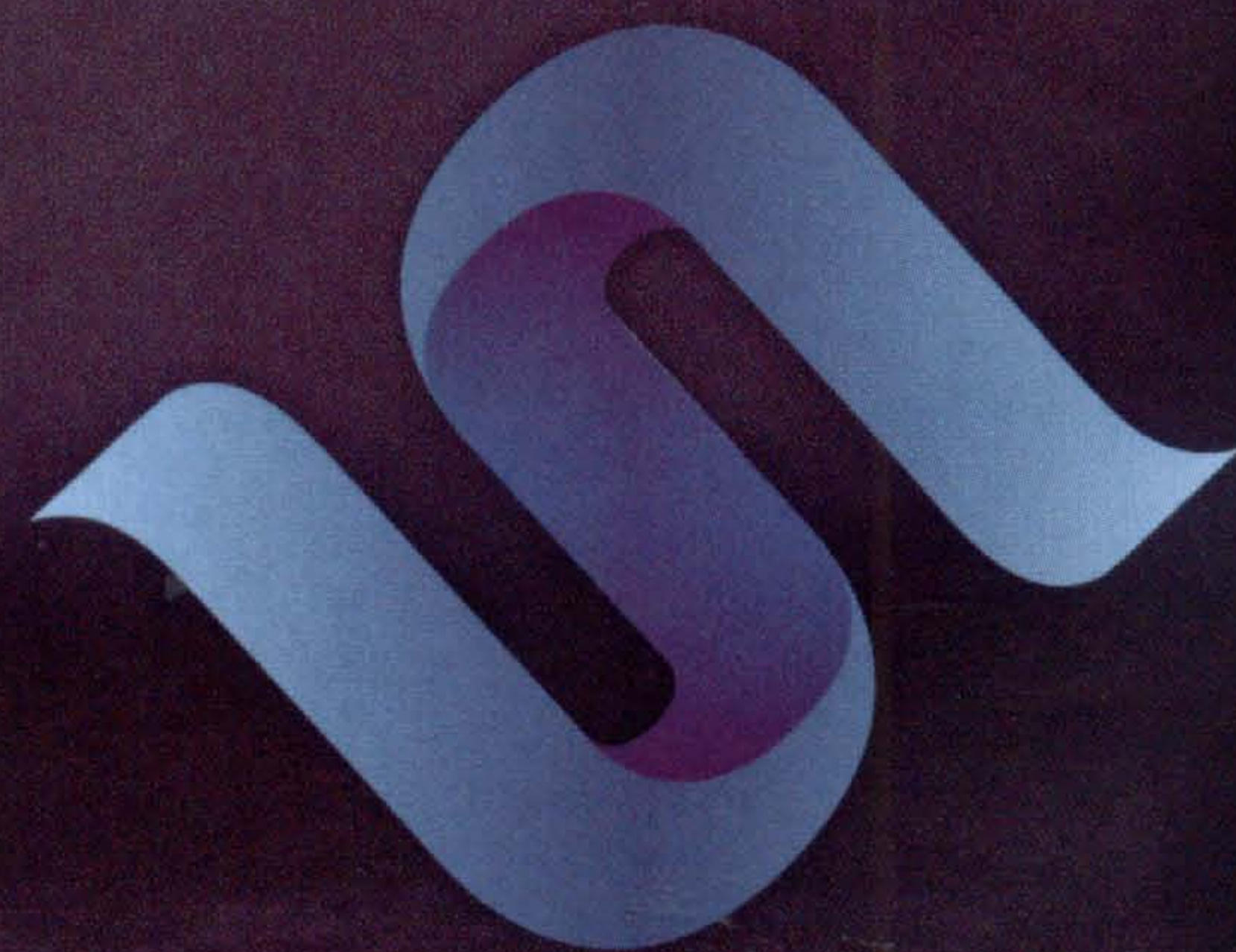
- Что тебе нравится в Китане?
- Ее дерзкий внешний вид.
- Если между вами что-то общее?
- Скорее всего, это желание беспощадно уничтожать врагов.
- Чему можно у нее поучиться?
- Я бы взяла у нее парочку уроков того, как можно нарезать салат из утырка при помощи веера.
- Что бы ты сделала с человеком, который тебя предал или, например, врал бы тебе всю жизнь?
- Подставила бы его так, чтоб он почувствовал себя точно так же.
- Как думаешь, у Китаны получилось бы так же лихо драться, например, кондиционером?
- Ну, я думаю, она изобретательна. Нашла бы, куда там приделать острые лезвия.



МИСС ШПИЛЬ!



Съемка проведена



Skyline Studio

vkontakte.ru/skylinestudio

Благодарим за помощь Евгения Беляева
belyaev.com.ua

ВНИМАНИЕ!

Ахтунг! Атенцйоне!

Неожиданный праздник

Запущен новый сайт журнала «Шпиль!»

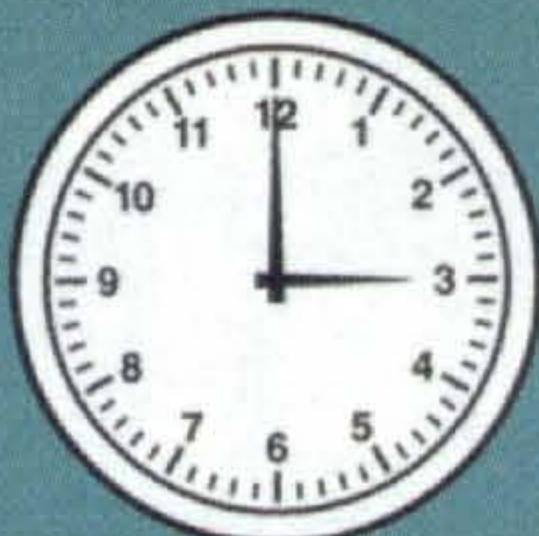
SHPII.COM.UA

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.

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ

11 этапов
создания игры



Процесс разработки современной игры занимает в среднем около года; в случае с AAA проектами — может затянуться до 2–3 лет; казуальные игры делаются примерно 4–6 месяцев.

1. Идея

Придумывание того, что будет в игре, выбор жанра, продумывание сюжета и персонажей.

2. Диздок

Создание дизайн-документа — полного описания игрового мира. В нем прописывается сюжет, атмосфера, графика, описание каждого предмета, звуки. Это библия, по которой разработчик корпит над игрой. Диздок постоянно меняется и дополняется в процессе разработки и не будет завершен до тех пор, пока игра не выйдет на золото.

3. Команда

Программисты, художники, аниматоры, звукорежиссеры, сценаристы и другие звери собираются в кучу, чтобы делать игру, а командует ими обычно геймдизайнер.

4. Препродакшн

Основная команда программистов и художников создает начальные прототипы одной или нескольких возможностей, которые хотят видеть в игре, чтобы показать издателю и получить финансирование (если проект не инди, и не делается на энтузиазме рабами).

5. Бюджет

Разработчик приползает на коленях к издателю с протянутой рукой, ведь разработка AAA проекта стоит от миллиона долларов и более: средний бюджет такой игры колеблется от 18 до 24 млн. долл. Для отечественных компаний разработка среднего проекта обходится от \$100 000 до \$1 000 000.



**6. Добро**

Получение благословения и денег от издателя.

7. Производство

Программисты пишут исходный код игрового движка (или покупается уже готовый), художники рисуют графику, звукооператоры разрабатывают звуковые эффекты, а композиторы пишут музыку для игры. Дизайнеры уровней создают, угадай что, писатели пишут диалоги для скриптовых сцен и неигровых персонажей. Параллельно геймдизайнер дополняет и изменяет диздок и игровой дизайн, чтобы отразить текущее видение игры. Некоторые особенности или уровни могут быть удалены, некоторые добавлены, сюжет — измениться.

8. Первый уровень

Первый уровень игры делается дольше всех остальных — до трети общего времени разработки. С появлением новых возможностей некоторые уровни могут устареть, поэтому в первый уровень игры могут вноситься различные, порою кардинальные, исправления.

9. Тестинг

Тестеры подключаются к игре, когда появляется что-то играбельное. Сегодня тестирование является жизненно важным для игр, поскольку, в силу сложности большинства из них, одно единственное изменение может привести к катастрофическим последствиям.

10. Выход на золото

Распространение проекта на дисках или через цифровую дистрибуцию.

11. Поддержка

В обычном случае поддержка заключается в выпуске патчей для исправления ошибок, найденных уже после выхода игры.

Эту замечательную схему ты можешь использовать вместо настольной игры. Для этого тебе понадобятся игральные кости и несколько фигурок.

Поле	Твои действия
1	пройди на одно поле вперед
4	вернись на одно поле назад
6	радуйся добру, пропуская один ход
8	вернись на одно поле назад
9	пройди на одно поле вперед
11	займись нормально поддержкой, пропуская ход
2, 3, 5, 7, 10	ничего не происходит

Почти полгода проходили онлайн-отборы на Intel Challenge SuperCup 8, включавшие в себя два групповых этапа, и только 8 команд добрались до финальной стадии турнира, который проходил 9–10 июля в Киеве. Как ни странно, но на украинский финал попала всего одна отечественная команда – KerchNET.

Формат чемпионата был следующий: 2 группы по 4 команды, первое место каждой группы выходит напрямую в полуфинал, а вторые и третьи места играют между собой стыковочные матчи за попадание в полуфинальную стадию. В группе «А» были сразу две команды, претендующие на победу – поляки из Frag eXecutors и шведы SK-Gaming, а также украинцы KerchNET и россияне TAO. В Группе «В» – шведы ESC-Gaming, финны ROCCAT и две русские команды – Moscow Five и Virtus.pro. Борьба в группах была очень жестокая, а результаты оказались неожиданными. В «А» первое место, не проиграв ни одной игры, заняли шведы из SK-Gaming, а вот за второе место неожиданно развернулась ожесточенная борьба хозяев турнира KerchNET, и поляков Frag eXecutors. Украинцы в обновленном составе, которому было всего лишь 2 недели, смогли выиграть одну карту со счетом 16:04 и проиграть вторую 16:08. Благодаря лучшей разнице взятых и проигранных раундов, на второе место вышла KerchNET. Ну а последнее место, не выиграв ни одной игры, заняла команда из России – TAO. В группе «В» первое место также не ожи-

данно занимает российский коллектив Virtus.pro, обыграв своих главных соперников Moscow Five, у которых до этого не мог выиграть ни на одном чемпионате в России. На второе место вышли финны из ROCCAT, явно набравшие неплохую

ным, ведь ребята показали неплохой результат с учетом того, что еще не успели сыграть. Во втором игровом дне нас ожидали самые захватывающие игры чемпионата: шведы SK-Gaming переиграли 2:0 поляков из FX, а в противостоянии двух русских команд Virtus.pro и M5 верх закономерно взяли вторые, переиграв Virtus.pro со счетом 2:0. В матче за третье место все шло к победе россиян из Virtus.pro, которые выиграли первую карту 21:17 у поляков из Frag eXecutors и на второй карте вели 11:4, но не смогли удержать преимущество и продули 16:11, после чего проиграли и третью карту 16:8, отдав третье место полякам. В финале также не обошлось без страстей: первую карту выиграли шведы SK-Gaming. Они уверенно переиграли россиян 16:8 и вели на вто-



рой карте, но Moscow Five смогли найти в себе силы и выиграли вторую карту с минимальным счетом 16:14. Все решалось на третьей карте, где все-таки шведы дожали соперников и со счетом 16:12 стали чемпионами ICSC 8.

Итог:

- 1 место – **SK-Gaming** (Швеция) – 5000 \$
- 2 место – **Moscow Five** (Россия) – 3000 \$
- 3 место – **Frag eXecutors** (Польша) – 2000 \$

Новости киберспорта



Шведская команда Fnatic после неудачного выступления на DreamHack Summer 2011, заняв там 5–6 места, решает вернуть обратно pita, так и не дав manne проявить себя.



Появились новые официальные правила постоянной серии турниров ASUS OPEN, очень уж жесткие для всех команд: за каждое нарушение следует денежный штраф, минимально составляющий 1000 рублей.



Украинская команда Na'Vi отправилась на турнир Adepto BH Open, который проходит в столице Боснии и Герцеговины – Сараево, таможенный контроль которой не впускал команду в страну в течении 4-х часов. Задержка не

помешала Na'Vi выигрывать Adepto BH Open, в финале обыгрывая шведов Fnatic на первой карте в напряженной борьбе 16:13, а на второй карте вовсе разгромить их, выиграв 16:0.



В легендарную немецкую команду mousesports вновь возвращается gob b.



Игрок команды ESG-Gaming tacky был избит и находится в больнице с переломами нескольких конечностей, из-за чего не сможет помочь своей команде на GameGune 2011, который совсем скоро пройдет в Испании. Вместо него на данном чемпионате будет выступать karrigan.

Капитанская точка



Мы пообщались с Томи «lurppis» Кованеном, капитаном финской команды ROCCAT

Томи всегда играл в финских коллективах, но однажды решил, что пора завязывать с киберспортивной карьерой. Это решение сразу же получило большой резонанс. Американская организация Evil Geniuses не смогла отпустить такого талантливого капитана в реальный мир и предложила ему переехать в Америку, чтобы выступать за их Counter-Strike команду. После некоторых раздумий, Томи принял этот вызов и вывел американскую команду на новый уровень, где она смогла бороться с лучшими коллективами Европы. Но после 7–8 месяцев игры lurppis неожиданно покидает команду...

Томи, почему ты ушел из EG?

Причиной моего ухода стал тот факт, что я изначально не ладил с определенным человеком в команде после ухода gfn, а это вело за собой смену состава.

После возвращения из Америки ты отыграл два турнира вместе с PG, после

чего опять бросил это дело. Что побудило тебя вернуться в Counter-Strike?

Прошлой осенью я уже был сыт по горло игрой в CS по многим причинам и поэтому я сожалею, что играл за PG в начале года, так как на то время у меня не было надлежащей мотивации. Однажды после турнира Digifest я не играл почти три месяца, чем вернул себе вдохновение. И в этот раз я решил поступить так же.

У твоих тиммейтов не возникает проблем с мотивацией?

Расскажу о naSu, поскольку он мой брат. Он нуждается в команде, в которую будет верить и знать, что сможет победить, – так он себя мотивирует. А вот plastE, насколько я знаю, никогда не имел проблем с мотивацией.

Команда ROCCAT – твой последний рывок в Counter-Strike или ты планируешь продолжать карьеру игрока?

Будет видно. Сложно планировать слишком многое в eSport'e.

Учитывая бурное развитие киберспорта, стоит ли опытному игроку менять что-то в своей игре, так сказать, подстраиваться под новые движения в Counter-Strike?

Конечно. Каждый игрок должен постоянно изменять свой стиль игры, чтобы приспособиться к новым фишкам, которые постоянно появляются в игре. Я не исключение.

Есть ли у тебя какие-то планы на будущее, после того как ты перестанешь играть в CS?

В настоящее время я иду в школу, как только закончу ее, у меня появится «нормальная» жизнь для каких-либо перемен. Также я с большим нетерпением жду того свободного времени, которое раньше проводил в поездках на турниры и в Counter-Strike.

Изысканное 3D

Samsung SyncMaster S23A950D



Новый 3D-монитор Samsung SyncMaster S23A950D – по-настоящему ультрасовременное изделие как с точки зрения дизайна, так и технологий. Такой дисплей выгодно подчеркнет любой интерьер. Подставка и задняя панель монитора выполнены из полированного алюминия, рамка вокруг экрана и передняя панель – черный глянец.

Благодаря использованию светодиодной LED-подсветки инженерам компании удалось уменьшить толщину монитора всего до 12 мм. Навигация по меню осуществляется с помощью сенсорных кнопок. Важно, что подсветка данных кнопок не бросается в глаза и не отвлекает от работы или игрового процесса, но в тоже время все символы отчетливо видны и понятны.

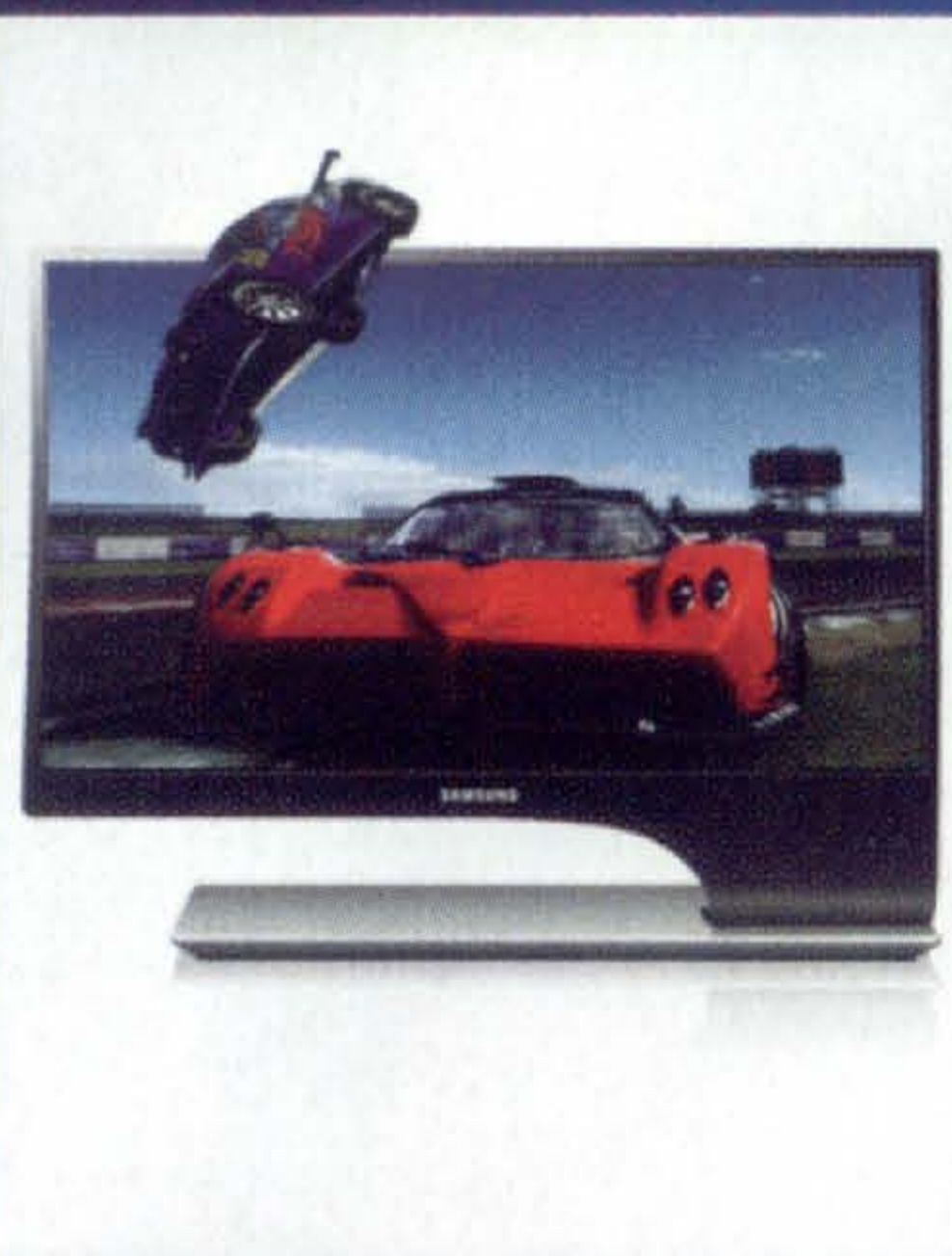
Диагональ модели, попавшей к нам на тестирование, 23 дюйма с поддержкой разрешения Full HD (1920x1080 точек), если же вам захочется большего, в ассортименте компании имеется и 27-дюймовый дисплей с таким же великолепным дизайном.

А теперь о самом вкусном: чем же **Samsung SyncMaster S23A950D** отличается от других 3D-мониторов? Новые интеллектуальные технологии 3D HyperReal Engine и Ultra Clear Panel позволяют добиться четкой и красочной картинки в формате Full HD и сохранить комфорт для глаз. Ultra Clear Panel активно поглощает внешний свет, благодаря чему даже блики

сведены к минимуму, несмотря на то, что покрытие дисплея глянцевое.

Встроенный конвертер в режиме реального времени преобразовывает любое 2D-изображение в объемное 3D. Таким образом, вы сможете с легкостью насладиться просмотром любимых старых фильмов, домашних видеозаписей и фото в формате 3D, причем глубину объемности изображения вы сможете настраивать по своему желанию.

В данном мониторе активно применяются современные экотехнологии – Eco motion и Eco light. Благодаря встроенным датчикам Eco motion выключает монитор если перед ним некоторое время отсутствует пользователь, и самостоятельно включает дисплей, когда вы возвращаетесь на рабочее место. Eco light самостоятельно изменяет яркость в зависимости от окружающего освещения. Эти две технологии вместе с применением LED-подсветки позволяют значительно экономить электроэнергию.



В отличие от обычных 3D-мониторов, Samsung SyncMaster S23A950D оснащен большим количеством интерфейсов подключения: DisplayPort 1.2; HDMI 1.4; DL-DVI, таким образом проблем с подключением ПК, игровых консолей, 3D-плееров Blu-ray и других устройств возникнуть не должно.

В динамичных играх данная модель зарекомендовала себя очень хорошо благодаря применению быстрой качественной матрицы. Активировать 3D-эффект Samsung SyncMaster S23A950D позволяет абсолютно на любой видеокарте и применимо к любому видео- и фотоконтенту опять же благодаря встроенному 3D-конвертеру. Но отметим, что наиболее комфортно для глаз, а именно с поддержкой 120 Гц, монитор работает лишь с видеокартой AMD Radeon HD, в то время как на

картах NVIDIA частота обновления кадров будет на уровне 60 Гц.

Очень важно, что в комплекте с монитором идут фирменные 3D-очки с активным затвором, которые как нельзя лучше подходят к Samsung SyncMaster S23A950D и обеспечивают отличную синхронизацию с монитором посредством Bluetooth. В таких очках вы можете не беспокоиться, что 3D-эффект будет исчезать, если вы поменяете положение или угол обзора. Очки очень удобны и легки по весу, дискомфорта от длительного ношения абсолютно не возникает.

Александр Денисюк

Устройство предоставлено представительством Samsung в Украине (www.samsung.com/ua)

Технические характеристики:

Диагональ: 23"
Подсветка: LED
Соотношение сторон: 16:9
Отображение цветов: 16,7 млн.
Максимальное разрешение: 1920x1080 точек (Full HD)
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170/160°
Заявленное время отклика: 2 мс (GTG)
Яркость: 250 кд/м²
Контрастность статическая: 1000:1
Регулировка высоты экрана: нет
Энергопотребление: Вкл.: 48Вт; Ожидание: < 1Вт
Интерфейсы: DisplayPort 1.2; HDMI 1.4; DL-DVI, Digital Audio OUT (Optical)
Выход на наушники: mini-jack
Встроенные колонки: нет
Габариты (ШхВхГ): 53,3x42,4x18,5 см
Вес: 5,3 кг

Цена (около): н.д.

Плюсы

- Отличная четкость картинки
- Качественное 3D-изображение
- Встроенный 3D-конвертер
- Удобные беспроводные 3D-очки с активным затвором в комплекте
- Сенсоры изменения яркости и отключения/включения дисплея
- Быстрая матрица
- Утонченный дизайн
- Большой набор интерфейсов подключения
- Качество изготовления

Минусы

- Отсутствуют регулировки положения экрана (кроме наклона)
- Полноценная поддержка 120 Гц в 3D-режиме только на видеокартах AMD Radeon HD 5xxx и 6xxx серий



ФИНАЛ КОНКУРСА SteelSeries + Natus Vincere

Июнь – хороший месяц. И не только потому, что он является началом лета, а еще и потому, что в июньском выпуске украинского журнала об агрессивном пацифизме «Шпиль!» разыгрывались ценные призы от украинской мультигейминговой киберспортивной организации Natus Vincere, более известной как Na'Vi. Нам самим очень хотелось наложить на них свои грязные загребушие лапы, но, увы, наших знаний о Na'Vi не хватило на честную победу – чего не скажешь о наших читателях.

Счастливым обладателем стильной гарнитуры **SteelSeries Siberia v2 Blue** стал **Гудзь Михаил Владимирович** из Киева, потому что его отрывной купон оказался самым отрывным из всех присланных. А еще потому, что содержал правильные ответы, но это уже детали...

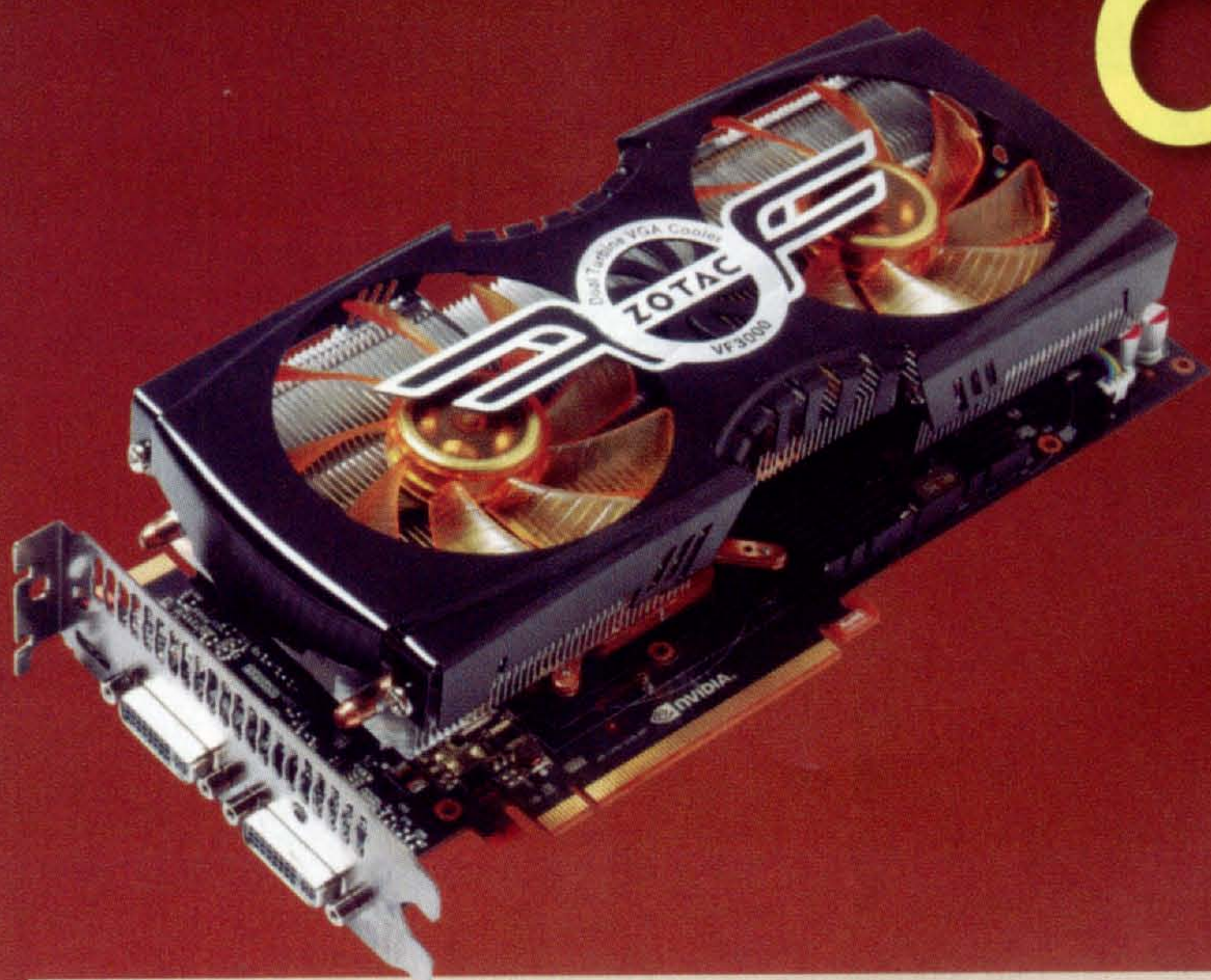
Многофункциональный и весьма полезный коврик **SteelSeries Qck+ Na'Vi** получает **Сидякина Наталья Федоровна** из г. Херсон. Такой же коврик получает **Репик Сергей**, г. Киев.

От всей души поздравляем победителей из-под внезапно придавившей нас жабы.



Совершенству нет границ!

Zotac GeForce GTX 580 AMP2! Edition



Совсем недавно мы проводили тестирование видеокарты Zotac GeForce GTX 580 первой ревизии. После этого была выпущена немного разогнанная версия данной карты с приставкой «AMP». И вот сегодня перед нами окончательный вариант видеоадаптера на чипсете данной серии – **Zotac GeForce GTX 580 AMP2! Edition**. От предыдущей версии этот вариант отличается фирменной системой охлаждения.

Массивный радиатор с медной основой и тепловыми трубками охлаждают два тихоходных вентилятора. Эффективность такого охлаждения по сравнению со штатным решением очевидна. В режиме простоя температура графического процессора снизилась на 5 градусов, а под нагрузкой на 8.

Еще одно отличие от карты первой ревизии это повышенные частоты работы – 772 МГц против 815 МГц по процессору, и 4008 МГц против 4104 МГц по памяти. Также сам объем видеопамати в GeForce GTX 580 AMP2! увеличился в два раза по сравнению с первой ревизией карты Zotac GeForce GTX 580.

Интерфейсы подключения остались прежними 2xDVI, mini-HDMI, а DisplayPort так и не появился. Тестируемый продукт в обязательном порядке поддерживает технологии DirectX 11, PhysX, 3D Vision, CUDA, а также интерактивную трассировку луча, 32-кратное сглаживание текстур и др.

Как видно из таблицы тестовых измерений, новая версия Zotac GeForce GTX 580 AMP2! Edition, конечно же, опережает видеокарту со штатными частотами, но нельзя сказать, что этот отрыв очень большой, зато цена на последнюю версию видеокарты выше на 80 долларов США. Из чего следует, если вы уже являетесь счастливым обладателем видеоадаптера на базе GeForce GTX 580, то менять его на немного разогнанную версию, пусть и с лучшим охлаждением, не стоит, но если же покупать такой продукт впервые, все же есть смысл присмотреться к Zotac GeForce GTX 580 AMP2! Edition.

Приятным дополнением к покупке данной карты будет лицензионный код активации к отличной игре Assassin's Creed Brotherhood, который находится в коробке с видеоадаптером.

Александр Денисюк



Технические характеристики:

Графический процессор: GF110
 Техпроцесс: 40 нм
 Память: 3072 МБ, GDDR5
 Разрядность шины памяти: 386 бит
 Частота ядра: 815 МГц
 Частота памяти: 1026 МГц, результирующая 4104 МГц
 Количество блоков ROP: 48 шт.
 Дополнительное питание: 8+6
 Интерфейс: PCI Express 2.0
 Выходы: 2xDVI, mini-HDMI
 Температура в состоянии покоя: 41° С
 Температура под большой нагрузкой: 68° С

Цена (около): \$595

Плюсы

- Отличная производительность
- Эффективная фирменная система охлаждения
- Правильная физика благодаря полной поддержке новейших технологий
- Код активации Assassin's Creed Brotherhood в комплекте

Минусы

- Высокое энергопотребление



Видеоадаптер	AMD Radeon HD 6990	Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)	Zotac GeForce GTX580 AMP2! (ZT-50104-10P)
Предоставлено	Предст-во AMD	MTI	MTI
Сайт производителя, www.	amd.com	zotac.com	zotac.com
Сайт поставщика, www.	amd.com	mti.ua	mti.ua
Цена (около), \$	770	515	595
ТТХ			
Чипсет	Antilles	GF110	GF110
Объем памяти, МБ	4096	1536	3072
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Разрядность шины памяти	256x2	384	384
Частота чипсета в 3D, МГц	830	772	815
Частота шейдерного блока, МГц	—	1544	1630
Частота памяти, МГц	1250 (5000)	4008	1026 (4104)
ROP	32x2	48	48
Shaders (Stream processors)	3074	512	512
Требуется дополнительное питание?	да	да	да
Разъемы питания	8+8	6+8	6+8
Интерфейс	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0
Тихое охлаждение	нет	нет	да
Результаты тестирования			
3DMark Vantage, баллы			
Performance, default	28667	27444	28066
3DMark11, баллы			
Performance, default	9324	5612	6124
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Ultra High, 1920x1080, AA4			
Day, fps	110	85	88
Night, fps	91	80	83
Rain, fps	100	83	87
Sun Shafts, fps	71	36	64
Call of Juarez, all max, AA4			
1680x1050, fps	172,5	120	128,2
1920x1080, fps	156,9	101,9	113,4
Lost Planet 2, fps			
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test A	128,7	99,5	100,2
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test B	76	72,8	74,1
Температура ядра °С			
В покое	46	45	41
Под нагрузкой	77	75	68

Устройство предоставлено компанией «Квазар-Микро» (www.kvazar-micro.com)

Точный удар

Игровая мышка
Verbatim Rapier V1



Редкий гость в студии, компания **Verbatim**, выпустила лазерную мышь для геймеров под названием **Rapier V1**. Мышь выполнена в сером цвете, боковые панели слегка прорезинены, благодаря чему устройство надежно фиксируется в руке. Ножки скольжения выполнены из тефлона, что обеспечивает плавное точное скольжение практически по любой поверхности, а также отличаются долговечностью износа.

Форма самой мыши нестандартна, корпус достаточно массивный и высокий, подойдет скорее для крупной руки, нежели для среднего или малого хвата. Основные кнопки нажимаются уверенно и точно, чего не скажешь о боковых кнопках, которые расположены под большим пальцем. Там же, в районе большого пальца, находится и кнопка переключения режима чувствительности, которую можно изменять на ходу в диапазоне от 800 до 3 200 точек/дюйм, не отрываясь от игро-

вого процесса. Кроме этого, Rapier V1 оснащена «горячей» клавишей, с помощью которой настраивается функция тройной щелчка.

Колесико прокрутки находится не в привычном месте – между двумя основными клавишами, а слева от указательного пальца. Сначала такое расположение вызывает удивление, но через день пользования на это инженерное решение не обращаешь внимания и пользуешься данной функцией с удовольствием.

Из программного обеспечения следует отметить Gamer Toolkit Software, которое помогает точно настраивать мышь, программировать кнопки и создавать макросы, которые в последствии хранятся во встроенной памяти мышки.

Как и положено настоящей геймерской мышке, Verbatim Rapier V1 может изменять свой вес с помощью специальных грузиков (5 штук, по 4,5 грамма каждый), это дает возможность пользователю на-

строить оптимальный вес «грызуна» под свои задачи.

Производитель укомплектовал мышь специальными качественными чехлами для транспортировки устройства, один чехол – для самой Rapier V1, а второй, маленький, – для грузиков.

Verbatim дает два года фиксированной гарантии на Rapier V1.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Разрешение: от 800 до 3 200 точек/дюйм (настраиваемое пользователем)
Технология: лазерная
Интерфейс подключения: USB
Ускорение: 20 Г
Рабочая скорость: 65 дюймов/с
Частота кадров: 7 800 кадров/с
Кабель: 1,5 метра
Кнопки: семь программируемых кнопок
Габариты (ДхШхВ), мм: 118х72х44
Вес: 162 г (настраиваемый)

Цена: \$45

Плюсы

- Регулируемый вес
- Мгновенное изменение чувствительности
- Программируемые кнопки, создание макросов
- Чехлы для транспортировки в комплекте

Минусы

- Пользование боковыми кнопками и колесиком прокрутки требует привыкания



Устройство предоставлено компанией Verbatim (www.verbatim.ru)

Жанр: экшн
Режиссер: Маркус Ниспел
Звезды: Рон Перлман
В кино с: 18 августа

Наш прогноз: **9/12**

Похожее

Фильмы про Конана +
больше крови

Конан-варвар 3D

Когда анонсировали нового «Конана», мы были железобетонно уверены, что нас ожидает очередная римейковая блевотина – ведь нет Конана кроме Шварценгера, и гет ту зе чоппа пророк его. Первый же трейлер без цензуры картины Conan 3D (конечно же, 3D – без этого теперь фильм – не фильм) посеял в нашей уверенности твердые сомнения. Кино с таким количеством мяска, кровищи, эпика, чудищ и Рона Перлмана просто не может получиться плохим – особенно учитывая, что мяска и кровищи здесь будет вагон с цистерной.

В отличие от старых добрых фильмов с Арнольдом, свежий взгляд на киммерийского варвара старается держаться поближе к литературным первоисточникам – и это для ценителей таковых весьма хорошо. Впрочем, репутация немецкого режиссера Маркуса Ниспела не самая завидная: на его счету два римейка («Пятница 13-е», «Техасская резня бензопилой») и экранизация комикса «Следопыт» – все это, мягко говоря, максимум уровня «на любителя». Впрочем, породистый трешак, коим «Конан» всегда являлся, сложно испортить.

Чего стоит ждать от фильма

Несмотря на то, что Джейсон Момоа вяло тянет на роль безжалостной киммерийской горы мышц, у кина есть все шансы порадовать тебя.

Жанр: экшн
Режиссер: Руперт Вэйт
Звезды: нет
В кино с: 4 августа

Наш прогноз: **9/12**

Похожее

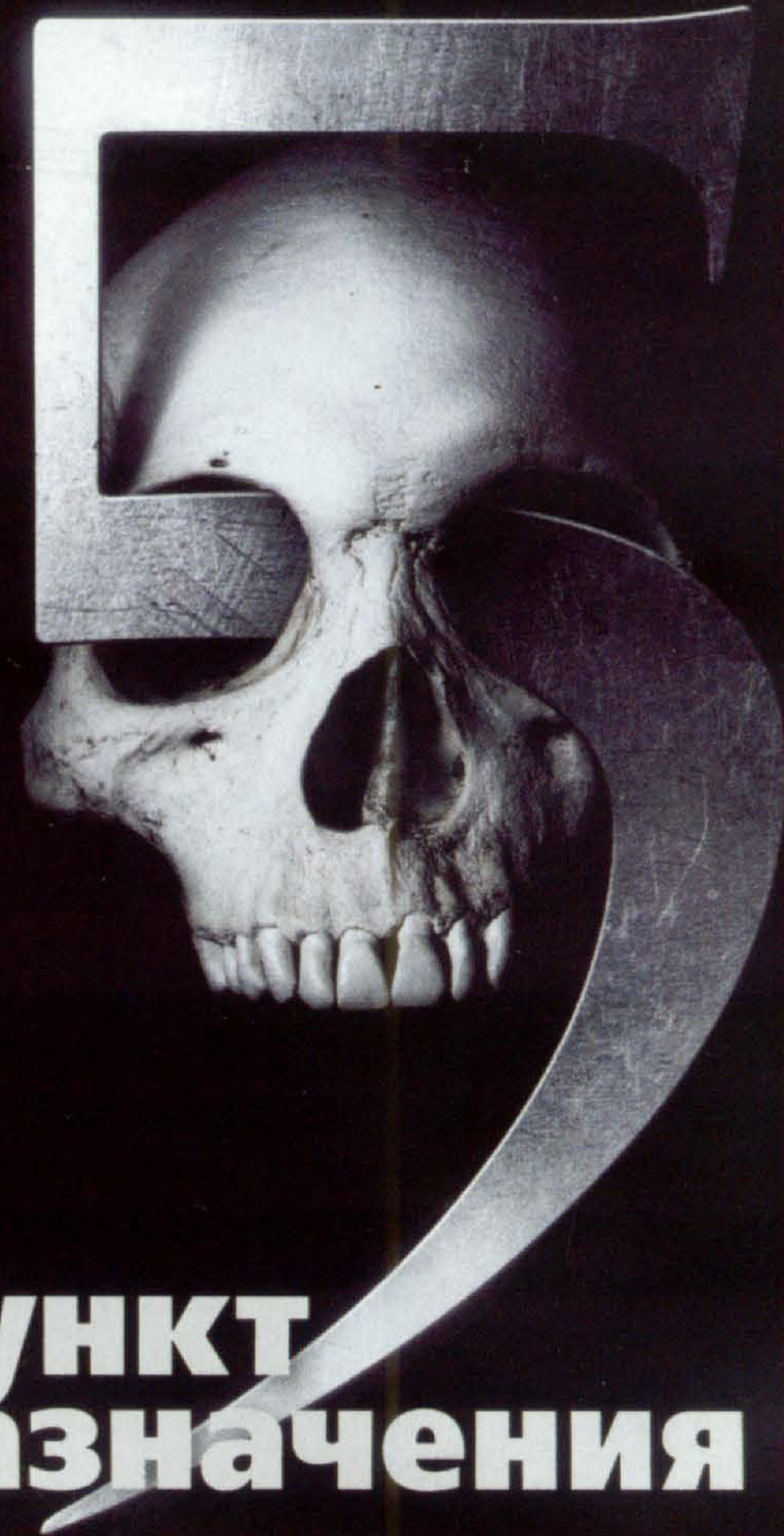
«Планета Обезьян»

Восстание планеты обезьян

Действие фильма происходит в современном Сан-Франциско и строится вокруг ученого, генетические эксперименты которого привели к возникновению высокоразвитого интеллекта у обезьян. Приматы, осознав свое подчиненное положение, поднимают восстание и лишают человека звания царя природы, попутно ломая полгорода. В общем, такая себе предыстория серии сверхпопулярных на Западе фильмов про то, как бибизяны правят миром, а люди все такие в рабстве, и вообще мохнатыми тиранами считаются домашним скотом. В целом намечается довольно неплохой экшн (даже несмотря на то что режиссер – хрен с горы), только вот непонятно, как внезапно поумневшие мини кинг-конги заработали иммунитет от пуль.

Чего стоит ждать от фильма

После его просмотра ты не сможешь больше с высокомерной ухмылкой смотреть на макаку в зоопарке, да и с мартышкой на пляже побоишься сфотографироваться.



Пункт назначения 5



Если ты, как мы, встречаешь кино не по одежде, а по режиссерам, то спешим тебя огорчить – Стивен Квейл до «ПН5» всего лишь носил кофе ребятам, рабо-

тавшим над «Аватаром» и «Терминатором 2». С другой стороны, «Пункт назначения» после первой части перестал излучать откровения и превратился в красочный каталог разнообразных веселых смертей. Какой-то особо вменяемый сюжет, инновационная режиссура или тянущая на всех «Оскаров» сразу актерская игра тут не нужна – главное, чтобы с наиболее интересных ракурсов показывали, как главных героев старушка с косой забирает разными изуверскими способами. Кстати, в сюжете замечено кое-что новое: если помнишь, по сложившейся традиции один из героев предчувствует

Жанр: триллер
Режиссер: Стивен Квейл
Звезды: нет
В кино с: 25 августа

Наш прогноз: **9/12**

Похожее

«Пункт назначения»,
«Пункт назначения 2»,
«Пункт назначения 3»,
«Пункт назначения 4»

несчастный случай, спасает кучку счастливчиков, но потом на них начинает охотиться сама Смерть, обмануть которую нельзя. А тут, похоже, все-таки можно.

Чего стоит ждать от фильма

С его помощью тыполнишь свой список «Как бы я не хотел умереть».



Похожее

«Дикий-дикий Вест» +
«Скайлайн»

Ковбои против Пришельцев

1873 год, Абсолюшен, штат Аризона, глухая дикозападная американщина с индейцами и шерифами, куда прибывает страдающий амнезией незнакомец. Единственный намек на его прошлое – странные кандалы на запястье. Странник быстро узнает, что жители городка таких как он тут не любят, да и вообще в окрестностях творится черти что: шизанутый полковник правит местностью в лучших традициях Адольфа Гитлера, а еще временами с неба обрушиваются ужасающие космические создания, которые забирают все, что им заблагорассудится, и держат город в паническом страхе. Казалось бы, сюжет для бредового комикса эпохи, когда могли появиться супергерои а-ля Человек-Бетон, Космическая Супербутылка – и, в общем-то, так и есть – перед нами экранизация комикса. Другое дело, что количество звезд, пришельцев и спецэффектов зашкаливает, плюс сценарий писал сам Роберто Орчи. А над картиной трудится все-таки Джон Фавро, подаривший нам первого «Железного человека», и, прости господи, второго «Железного человека».

Жанр: экшн
Режиссер: Джон Фавро
Звезды: Дениэл Крейг, Оливия Уайлд, Харрисон Форд, Сэм Роквелл
В кино с: 11 августа

Наш прогноз: 10/12

Чего стоит ждать от фильма

Джеймс Бонд и Индиана Джонс на лошадках сражаются с обормонтами из «Дня Независимости»

Несносные боссы



**HORRIBLE
BOSSSES**

Жанр: комедия

Режиссер: Сет Гордон

Звезды: Дженнифер Энистон, Джейсон Бейтман, Джейсон Судейкис, Джейми Фокс, Кевин Спейси, Дональд Сазерленд

В кино с: 4 августа

Наш прогноз: 11/12

Похожее

«Офисное пространство»

Чего стоит ждать от фильма

Все признаки лучшей американской комедии года налицо. Самое удивительное, что с действительно качественным юмором, без любимых штатовских пердежей, откровенных даунов и «будет весело, если главный герой ударится яйцами о забор».

Главные герои фильма – три закадычных друга, которые в какой-то момент понимают, что жизнь стала настолько несносной, что хуже уже некуда: во всем виноваты, разумеется, их начальники, постоянно отравляющие им жизнь. Дружья решаются на радикальные меры – убить своих боссов. Ситуация вполне житейская, и от того до колик смешная. Хотя лично мы очень любим своих начальников – они очень милые люди и даже пообещали отпустить нас на пляж, как только с наших спин сойдут следы от наказания кнутом (в прошлом месяце мы провинились, недостаточно качественно вылизав подошвы левого ботинка нашего белого господина).

АПОЛЛОН 18

Жанр: триллер
Режиссер: Гонзало Лопез-Галлего
Звезды: нет
В кино с: 25 августа

Наш прогноз: 7/12

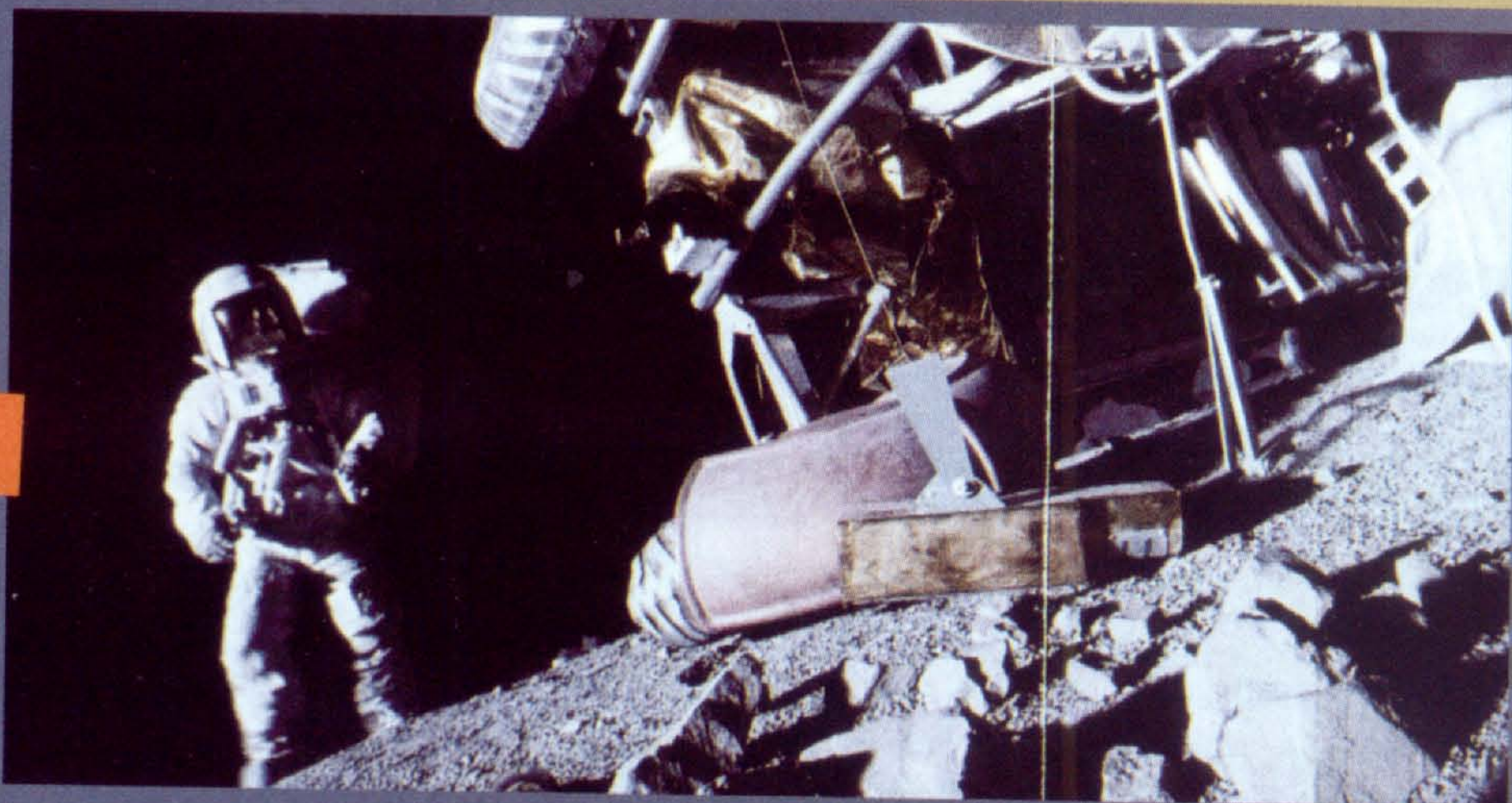
Если ты уже сходишь на все фильмы августа и будешь ждать начала осени в кислом настроении – «Аполлон 18» скрасит несколько часов твоей жизни. Фильм рассказывает, что на самом деле Аполлон 17 не был последним полетом американцев на Луну – был еще 18-й, засекреченный, участники которого встретили непонятную форму жизни, которая изуверски их прикончила. В общем, было весело.

Похожее

«Луна 2112»,
«Сквозь Горизонт»



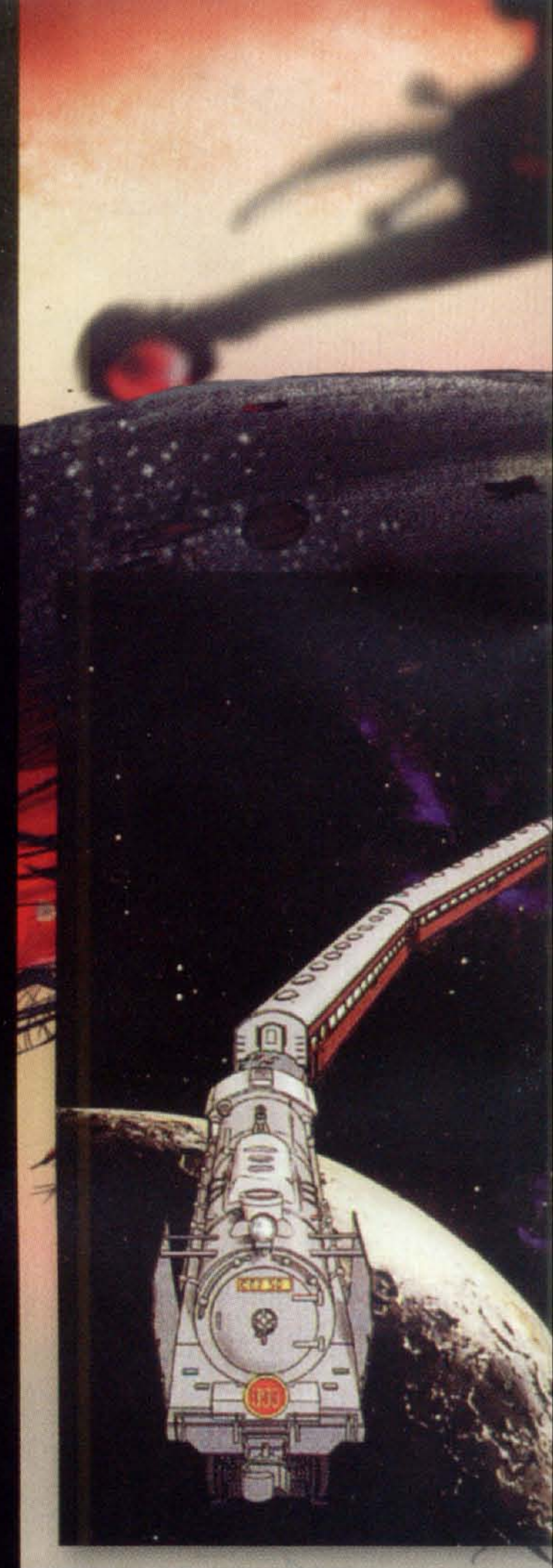
APOLLO 18



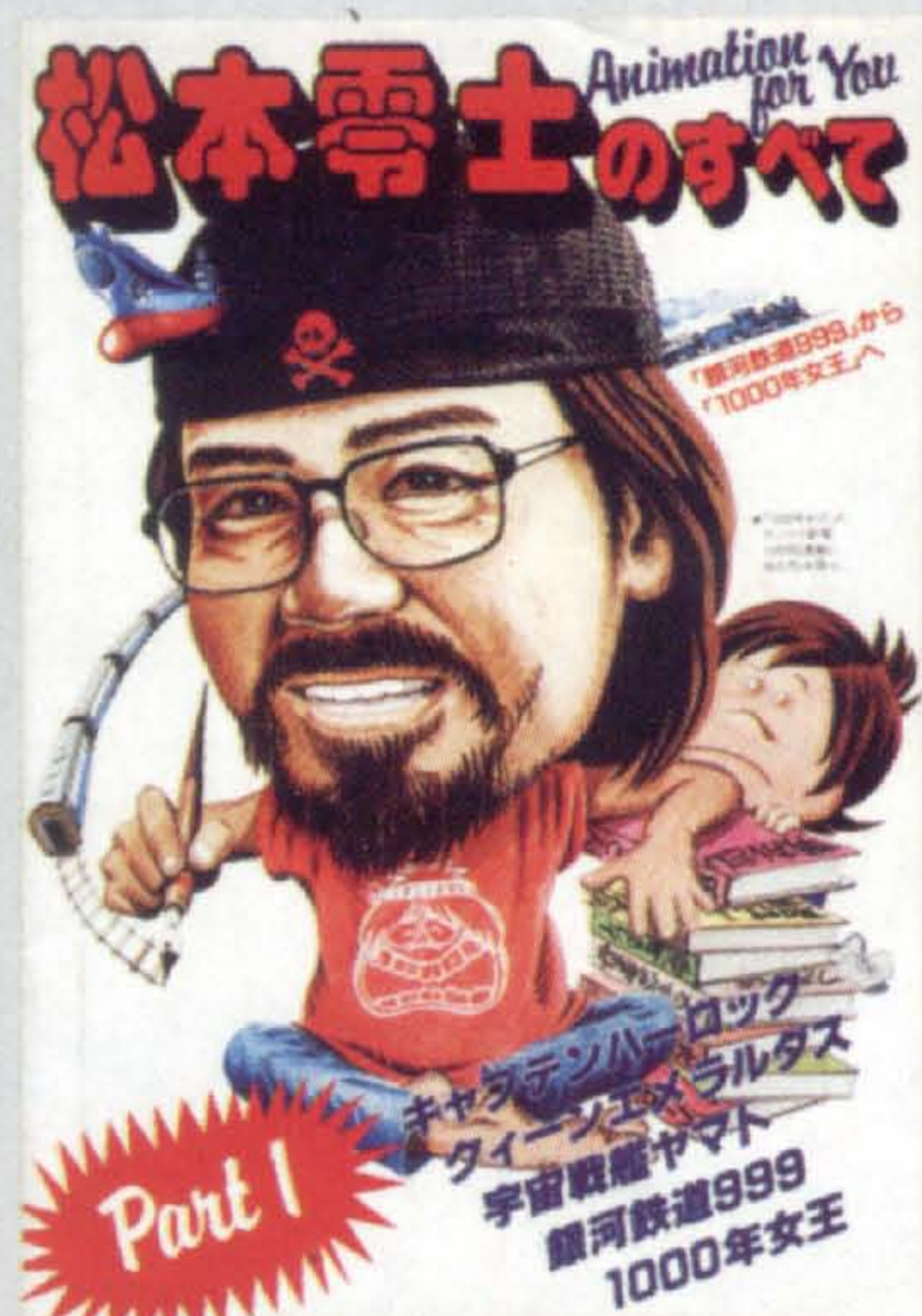
Чего стоит ждать от фильма

Трудно поверить, что человек с имечком вроде Гонзало Лопез-Галлего может снять толковое кино, но если ты не тонкий ценитель ужастиков – тебе понравится.

ВОЖДЬ АКСАКАЛОВ



Имя: Акира Мацумото (旭日章)
Дата рождения: 25 января 1938
Место рождения: Курумэ, Япония
Деятельность: мангака
Награды: премия Shogakukan, орден Восходящего Солнца



Среди бывалых анимешников, уже повидавших немало тысяч тентаклей, иногда можно заметить интересную тенденцию. Вдоволь насытившись ежегодными потоками штампов, среди которых как иголку на спине лысого ежика приходится искать интересные и оригинальные сюжеты, они переходят на более старые произведения, с которых, собственно, и начиналась в Японии отаку-движуха. Одним из родоначальников ее был Мацумото Лейдзи.

Давным-давно в одной далекой стране восходящего Солнца...

Пока советские пионеры клеили самолеты, усиленно учили физику и математику, чтобы стать космонавтами (тайком покупая и послушивая The Beatles и The Rolling Stones), на «загнивающем Западе» заканчивался серебряный век комиксов, набирало обороты ролевое движение и начиналась заря видеоигр. А японская молодежь нашла для себя свой повод для массовой шизофрении и фетиша – мангу и анимацию. Годы спустя, в начале 80-х, когда уже существовали сотни и тысячи клубов любителей sci-fi и всего прочего, что связано с аниме, среди самых известных и любимых проектов числились Mazingar Zet, Space Battleship Yamato, Captain Harlock, Mobile Suit Gundam, Galaxy Express 999, SDF Macross, Space Cobra, Lupen III и прочее. Три из них – авторства одного человека, Мацумото Лей-

дзи (Акира), выдающегося и одного из наиболее известных и уважаемых мангак. За свою долгую жизнь, он создал около 30 произведений, преимущественно в жанре фантастики, большая часть которых относится к так называемой Вселенной Мацумото (персонажи из разных сюжетов регулярно пересекаются друг с другом). Также он оказал существенное влияние на развитие японской анимации – некоторые считают его вторым по важности деятелем, после Осаму Тедзуки, а его работы были экранизированы в ужасающем количестве. Разумеется, лучше всего судить о творчестве человека по его произведениям.

Моя работать

Успех к Акире Мацумото пришел далеко не сразу. Больше 10 лет он работал в Токио рядовым художником для манга-журналов, пока в 1968 году интерес к его персоне не вызвала манга с замечательным названием Sexaroid – публику заинтересовали даже не сюжет и фантастические элементы, а именно новый уникальный стиль в котором выделялись красивые и стройные девушки. Попробовав на вкус славу, художник начал выдавать одну за другой новые работы, среди которых следует отметить серию новелл War Stories, посвященную солдатам Японии и Германии во Второй Мировой; первую версию капитана Харлока (Great Pirate Captain Harlock) и эротический вестерн Gun Frontier. Но по-настоящему знаменитым Акира стал после работы над «Ямато».

Факты о Мацумото

1. Лейдзи – псевдоним, настоящее имя – Акира
2. Лейдзи Мацумото очень почитаем во Франции. Это подтверждается тем, что известная группа Duft Punk пригласила его снять для нее серию анимационных клипов для альбома (2003), а позже из них смонтировали короткометражный фильм Interstella 5555.
3. «Галактический Экспресс 999» получил свой номер, поскольку цифра 9 в Восточной Азии считается числом богов и приносящим удачу. Мацумото решил, что чем больше девяток, тем все круче и кошернее.



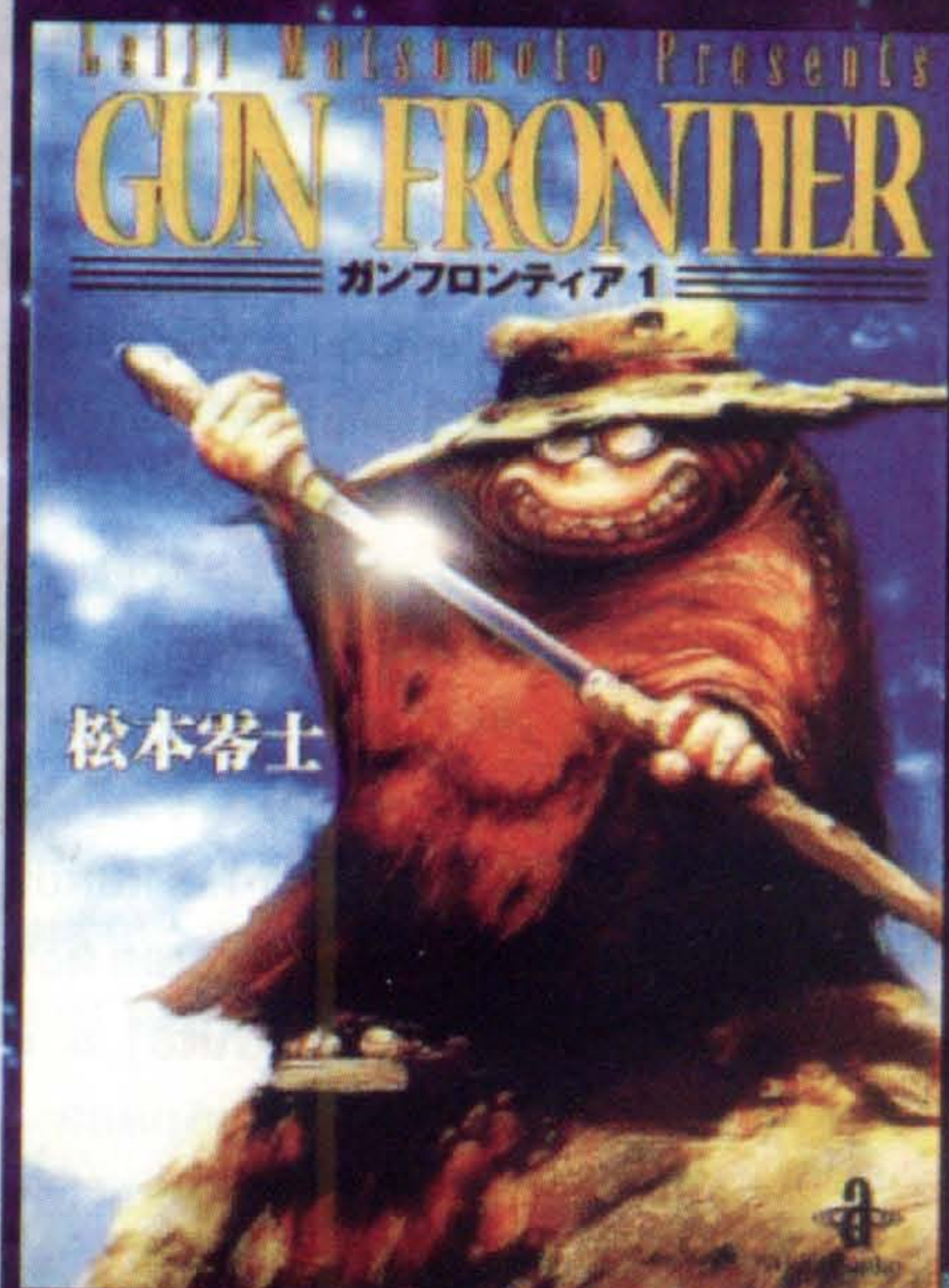
Space Battleship Yamato для японцев это не просто аниме, на котором выросло целое поколение. Для них это популярнейший и самый любимый фантастический сериал. Стоит ли упоминать, что оркестр военно-морского флота Японии на парадах играет музыкальные темы из сериала. Если обратиться к истории, в той же Второй Мировой, суперлинкор «Ямато» был одной из главных причин для непомерной гордости японского флота, хотя впоследствии оказался довольно сквернопахнущим позором, хоть и был самым большим линкором в истории. Так вот, по сюжету для борьбы с инопланетными захватчиками в конце XXII века, земляне решили переоснастить затонувшее судно в космический корабль. Несмотря на отдающий бредом сюжет, это действительно очень интересное аниме, которое, что называется, прошло проверку временем. Но сам Мацумото не является автором «Ямато». Его придумал продюсер, Ёсинобу Нисидзаки, а Лейдзи выступал в роли концепт-дизайнера и режиссера всех трех сезонов. В период 1975-1980 гг. мангаку охватил приступ творческого трудолюбия – одна за другой выходили его знаменитейшие работы, которые тут же брались экранизировать. Это Space Pirate Captain Harlock, Queen Millennia, Queen Emeraldas и пресловутый Galaxy Express 999. Также он отметился двумя работами в жанре меха – Wakusei Robo Danguard A и Saiyuki Starzinger, обе транслировались в США. К слову, среди отечественных отаку, считающих себя ярыми поклонниками его творчества, бытует мнение, что годными являются только два полнометражных фильма – «Галактический Экспресс 999» и «Аркадия моей юности». Конечно же, это совершенно неверное утверждение неадекватных снобов. По большому счету, можно сказать, что количество мацумотовских экранизаций превышает их качество, но они не настолько убоги, как считают некоторые. Не стоит забывать и о том, что каждый режиссер по-своему интерпретирует оригинал. Самыми верными считаются

экранизации, поставленные не менее знаменитым аниме-деятелем Ринтаро, по совместительству хорошим другом автора. Но не все так хорошо как может показаться, Мацумото обладает вредным творческим качеством не доводить дело до конца и браться за новую работу. Большинство проектов того периода и несколько начатых позже остались логически не завершенными. Только огромная работа в виде 17 томов «Галактического Экспресса» была сюжетно завершена в 1981 году. А в 1996 он вновь взялся за ее продолжение, которое выходит до сих пор.

Романтика будущего времени

Что же все-таки такого в произведениях Лейдзи Мацумото, помимо того, что они признаны классикой и включены в золотой фонд анимации? Вроде бы корабли и поезда, бороздящие космос, – это бедный примитивизм в фантастике. Но есть в этих комиксах и аниме что-то, что покоряет зрителей и читателей с IQ, далеко не равным комнатной температуре. В его произведениях наличествуют и легко узнаваемый стиль, и существенная нота морали. Его персонажи почти сплошь смутьяны и революционеры, но в то же время соблюдают свой кодекс рыцарской чести. Но не это все главное – главное, что, несмотря на всю пафосность и наивность, они по-настоящему могут вызывать сопереживание даже у закоренелых пофигистов. А еще в них просматривается, буквально цитируя, «ностальгия по молодости и несбывшимся мечтам своей юности». Вот у тебя, читатель, есть настоящая мечта? Не меркантильные мечты современности – заработать много денег и стать знаменитым, а что-то стоящее и трудно исполнимое? Ведь если цель легко достижима, какая же это тогда мечта. Скорее всего, у тебя вряд ли получится ее достичь, но не стоит бросать усилия и уж тем более впадать в уныние.

Blade.Runner



Оффлайн

Обычно, получив очередной вопрос от читателей, мы потеем, переглядываемся и бормочем: «Откуда они узнали про топик «Задай вопрос и получи ответ» на нашем форуме?» Но когда действие наркотиков, то есть, конечно же, лекарств, заканчивается, мы с энтузиазмом отвечаем.



Фобос

Правда ли, что среди вашей редакции случалась эпидемия игромании?

У нас иногда вспыхивает эпидемия воспаления хитрости, и мы пытаемся переложить друг на друга свои обязанности.

Какова история создания ваших ников?

[Butcher] в период неконтролируемой одержимости WarCraft 3 цитировал практически всех персонажей, а мясником был назван Артас за геноцид высших эльфов. Butcher тоже ненавидит высших эльфов.

[Khaj-Tosin] по-японски значит «испепеляющий клинок». Во всяком случае, так предположил носитель этого имени, когда увидел какой-то иероглиф, заказывая суши.

Когда себе ник придумывал [Fox], он решил, что переведенная на другой язык фамилия – это очень круто. Мы долго смеялись над ним из-за этого, пока он не начал избивать нас. С [divinale] примерно такая же история, но поскольку она – девочка – то мы избиваем ее.

«Ник должен быть адово крутым», – подумал [BoVVeR]. А так как BoVVeR был под впечатлением после просмотра фильма Green Street Hooligans, он решил взять погоняло одного из персонажей фильма как свой ник. И теперь он BoVVeR (англ – наезд; разборка, стычка, драка), а не какой-то там Khaj-Tosin. Вот такая вот эпическая история.

[Guta] в качестве никнейма уже очень давно выбрала имя «отягощенной счастьем» жены главного героя повести братьев Стругацких «Пикник на обочине». Героиня запомнилась как негибкая не смотря ни на что женщина, единственным соперником которой была Зона. К тому же, в фильме «Сталкер» Тарковского Гуту сыграла обожаемая нашей журналисткой Алиса Фрейндлих.

[propeller] – потому что его жизненный девиз: «всегда вертится».

Что такое «чос»?

Синоним слова «бред».

Кто из редакции занимается оценением игр? Один человек или все? Каким образом вы это делаете?

Редакция принимает коллективное решение по поводу оценки игр, применяя принцип голосования и правило «у кого в руках топор – с тем все и соглашаются». А еще как мы это делаем написано на второй странице каждого номера.



killerR

Коли вийде Mirror's Edge 2?

Поки невідомо. EA поки заявили, що гри – бути, і, скоріше за все, вона використовуватиме Frostbite 2 – двигун Battlefield 3.

Навіщо вигадали чити?

Сінгплеєрні – щоб полегшити життя гравцям та бета-тестерам. Мультиплеєрні – щоб зробити складнішим життя всіх гравців, крім одного.

На чому краще грати: на Xbox, PS3 чи PC?

На чому краще пересуватись: на автомобілі, човні чи космічному шатлі?



Ise

Почему цены на игры в СНГ значительно ниже европейских? Это ход отечественных издательств или поблажка их забугорных коллег?

Локализация и региональные ограничения. Кроме того, нет общего понятия «европейские цены» – ритейловые магазины разных стран заведомо могут предлагать особые скидки.

Что такое тайтлы AAA-класса? Какие еще бывают классы?

AAA подразумевает 3 вещи: большой бюджет, серьезный маркетинг и упор на хардкорную аудиторию.



ChiK

Чому CD Projekt RED відмінила DRM в The Witcher 2 з патчем 1.1?

Патч 1.1 позбавив гравців не тільки DRM, але й гальмувань гри, хоча перше, взагалі-то, могло бути причиною другого. До того ж, CD Projekt RED розуміють, що ті, хто хоче отримати гру безкоштовно – скачують ламану версію і будуть грати в неї без DRM. Тому важливіше питання: чому вони з самого початку поставили DRM у гру?

Хоч, насправді, це вже неважливо.



Joe

Як ви думаєте, скільки років залишилось ПК як ігровій платформі?

До кінця світу. Тижнем більше або тижнем менше.



ALPHA_KiLlER

Редакция «Шпиль!» придерживается здорового образа жизни или пагубные привычки все-таки есть?

Мы в первую очередь стараемся придерживаться здорового образа мышления. Телевизор, на

пример, не смотрим. Из вредных привычек за редакторами было замечено следующее: Khaj-Tosin курит, храпит и грязно ругается; Butcher нюхает клей.

Нравится ли вам работать в команде?

Да, хоть это немного вредит нашей ненависти друг к другу.

Правда, что главред ладит со всей редакцией «Шпиль»? Если нет, то с кем не ладит?

С креативным редактором, который обожает всякий час про него писать в ответах читателям.



MishaT

Бывают ли случаи, когда игр для журнала не хватает?

Чаще бывает, когда журнала не хватает для игр.



Nomad

Почему игры для PS3 дороже игр для PC?

Это только в СНГ. Консольные игры здесь продаются по европейским ценам, поскольку на них нет региональных ограничений.

Правда ли, что Activision срубил на CoD:MW бабок больше, чем Кэмерон на «Аватаре»?

Вранье.

Как вы относитесь к Apple? Гамаете ли в игрушки на iPad'e?

Мы считаем, что они молодцы. А вот люди, которые головой двинулись на их продукции, – это уже печально, к ним мы относимся негативно. Кстати, о таких людях: Blind_Sniper играет на iPad, Khaj-Tosin – на iPhone.



Alexkachi

Какие игры лучше: те, у которых издатель и разработчик – одна и та же компания, или разные?

Те, которые лучше. В народе почему-то ходит мнение, что самиздат автоматически поднимает качество игры. Разница лишь в том, что без издателя над головой разработчиков не жмут ни сроки, ни указания «это убрать, а это изменить». Но при этом издатель финансирует проект и продвигает его в массы, что тоже нельзя недооценивать.



D!XeR

Как вы думаете, стоит ли заменять учебники в школе на электронные книги?

Пока не будет качественно развита сфера образования, чтобы присутствовали и нормальное финансирование, и высокий профессионализм с умением подать знания, – результат не сдвинется с места, даже если вместо учебников будут iPad'ы или всякие там японские роботы.



Deadknight

Когда заговорит Гордон Фримен?

Когда замолчит Тина Канделаки.



Devils

Чому ви не придумаете якіхось інших персонажів для журналу. А то вже (Красный трактор и та бабуля) трохи задовбуть!

Ну ось ми вигадали BoVVeR'a, але він теж швидко всіх задовбав.



X_I_M_I_K

Чому деякі люди вважають, що ігри розвивають в дітей жорстокість?

Хто!? Хто це сказав? Та я йому зараз нирки у морський вузол зав'яжу, очі повиколою, вуха повідгризаю!!!

Як ви ставитися до Anonymous і до їхнього злочину PS3?

Думкуємо, що робити геморой на голови інших людей – неввічливо.



FaNKer

Какой проект с E3 2011 понравился вам больше всего?

Трудно выбрать тот, который понравился больше всего. О наиболее понравившихся мы рассказали в рубрике «Ждем-с» этого номера.

Как вы относитесь к тому, что Team Fortress 2 стал бесплатным?

Точно так же, как когда Radiohead выложили альбом In Rainbows в интернет бесплатно: это чертовски круто. Правда, мы не слушаем Radiohead, да и в Team Fortress 2 довольно давно не играем. Устоявшееся комьюнити, правда, страшно негодует по этому поводу из-за потенциального «нашествия нубов и читеров». На читеров есть VAC, а вот с нубами придется мириться. Все ими когда-то были.

Почему украинские локализаторы не переводят игры на украинский?

Мало спроса. Когда большая часть нации будет разговаривать на родном языке, тогда и локализаторы появятся. А пока что их просто нет – у нас используется перевод от российских издателей.



grek

Ваш новый сайт очень даже хорош. А вы будете уничтожать старый сайт и создадите ли вы новый форум?

Спасибо. Наш новый сайт (shpil.com.ua) со временем станет shpil.com – по этому адресу сейчас находится наш старый сайт, выполняющий в данный момент функцию архива номеров. Форум в ближайшее время не ждут глобальные обновления.

[Roy]jr

Как думаете, Nintendo переплюнет Sony со своей новой приставкой?

Nintendo всегда давят на оригинальность и инновации, к тому же WiiU обещает быть мощнее консолей нынешнего поколения. Но хватит ли этого, чтобы вернуть себе хардкорную аудиторию? Не факт. Все, кто хотели купить себе консоль, уже это сделали. А если не сделали, то у них на это есть еще год до выхода WiiU. К тому же, многие функции геймпада WiiU для PS3 может повторить PS Vita. Наше мнение – не переплюнет.

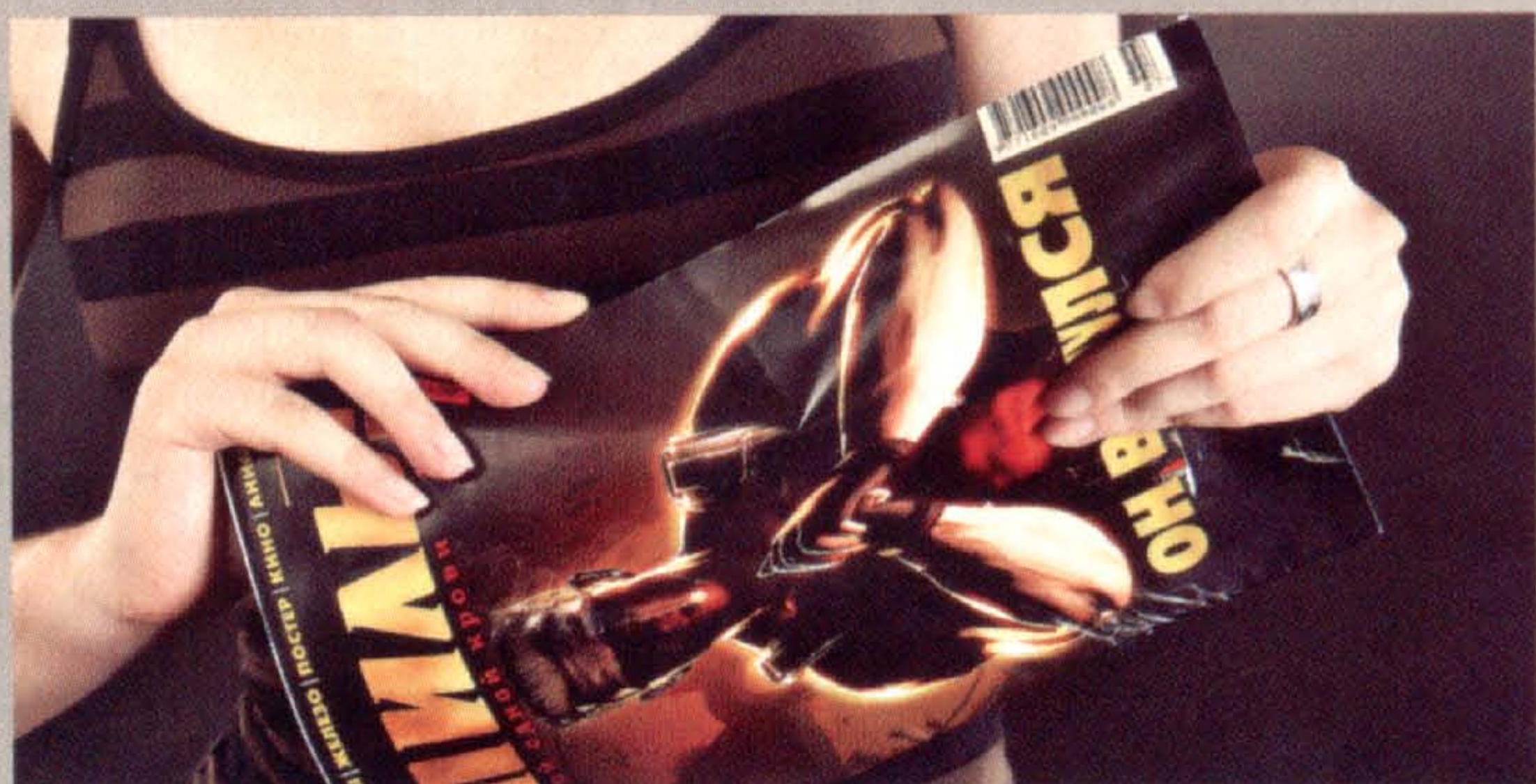
ИЗДАНИЕ ЛЮЛЕЙ

По методу Джейсона Борна

Обычно в рамках рубрики Outro мы смешно шутим, но в этот раз все очень серьезно, хотя тебе может показаться, что мы все-таки шутим. Но это не так. Мы без тени улыбки расскажем тебе, как сделать из обыкновенного журнала оружие.

Дело в том, что американских спецагентов обучают, как использовать вместо оружия любой предмет, который может попасться под руку – будь-то кактус, пиджак или журнал. Последний можно всегда носить с собой, и он пригодится тебе, если в темной подворотне тебя и твой мобильник ждут веселые короткостриженные ребята.

Инструкция по применению



1. Для средства самообороны стоит использовать пухленькие издания, как минимум объемом в 64 страницы.



2. Сверни журнал так, чтобы та сторона, которую можно листать, оказалась внутри.



3. Сворачивать нужно как можно плотнее. Потренируйся в спокойной обстановке делать это максимально быстро, и в случае необходимости у тебя в руках окажется ничем не уступающий короткой палке прибор выбивания зубов.

УБИЙСТВЕННЫЙ
МАТЕРИАЛ