

ШИПЧИЛЬ!

мы с тобой одной крови

Nº9
2011

epidemz.net

ОТНОШЕНИЯ С НАПРЯЖЕНИЕМ

МЫ ПОТРОГАЛИ
RESISTANCE®3
РАНЬШЕ ВСЕХ!

ТЬМА ТЬМУЩАЯ

Мрачный шедевр [Limbo]

**Что вам
yGODно?**

Природа [From Dust]

АНТИГЕРОИ

Еретична ли [Heroes VI]

**ПРИДЕТСЯ
ПРИБЕГНУТЬ**

Куда приедет
[NFS: The Run]

Не новое начало

Долгожданный тест Origin



+ КАК — выглядят
самые унылые супергерои
— стать реальным борцом со злом
— комиксы подружались с играми

С высокой колокольни

Наш репортаж с [Gamescom]



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 9 (115), вересень 2011 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Кореспондент
Олександра Дівіна

Дизайнер
Олександра Заславська

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

Начальник відділу реклами
Аркадій Заславський
advert@seti-ua.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 26.08.2011.
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:

Владлена Головка, Вадим Ковалевський, Олег Скубіцький, Дарка Олефіренко, Юрко Мисак, Роман Литвинчук

Подяки:

Дякуємо літу, що воно не було таким спекотним і нарешті скінчилося: це значить, скоро почнеться врожай класних ігор

Обкладинка:

Resistance 3, арт надано магазином Gamestop.com.ua, офіційним дистриб'ютором гри в Україні

Faith- КОНТРОЛЬ



Огромное преимущество работы в гейминдустрии заключается в том, что если ты добился успеха – ты становишься страшно богатым, весьма известным, очень влиятельным, но при этом из глубин унитаза или из-под подушки на тебя не смотрит объектив очередного бездушного папарацци. Несмотря на то, что огромная куча людей считает девелоперов своими личными богами, большая часть мира не обсуждает какую-нибудь свежую ахинею в желтой газетенке – мол, Роба Пардо видели флиртующим с собачкой или Сид Мейер сделал себе ботокс. А такое обычно случается, если ты селебрити в любой другой сфере искусств или вообще в любой другой сфере.

Лично у меня никогда бы не получилось стать знаменитостью. Потому что для этого изначально, еще не став звездой, нужно носить выражение лица в духе «Я даже не догадываюсь о вашем существовании, простые людишки, но если бы и знал, что вы есть, – все равно бы игнорировал». Мой же интерфейс постоянно выглядит так, словно мне сказали две очень важные новости одновременно. «Ты только что выиграл в лотерею триста тысяч миллиардов долларов и бронзовую лошадку!» – кто-то шепчет в одно ухо. «Но тебе осталось жить всего четыре минуты» – шепчут в другое.

А на самом деле, чтобы достичь успеха – нужно не обращать внимания на нездоровое внимание к своей персоне, а просто верить в то, что делаешь и любишь свое занятие всем сердцем. Тогда можно стать даже супергероем.

P.S.:

Кстати, вот еще такая штука: Butcher проиграл мне в покер свою левую ногу и должность, так что теперь – я главный редактор журнала «Шпиль!», а он – креативный. В общем-то, на твоём любимом украинском издании о компьютерных играх это никак не отразится. Разве что, со следующего номера журнал будет называться «Ростислав!», а вместо красивых девочек в наших фирменных фотосессиях будет мое небритое, назовем его так, лицо, и не менее небритое тело.

Ну а теперь можешь смело перелистнуть страницу – там тебя уже ждет содержание, которое никто не читает, так что мы всегда прячем там две-три похабные шуточки.

By KhaJ-Tosin

ЧИТАЙ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



Божественен ли Deus Ex: Human Revolution
Чему учат в берлинской Games Academy
Как пережить зомби-апокалипсис

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO

Размышления о славе бесславного ублюдка 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Грядущие вкусные релизы и новости 3
Первый взгляд на [Resistance 3] 6
Репортаж из Кельнского Gamescom 8
Рейтинг самых унылых супергероев 10

MegaGame

[Limbo] Когда в сегменте инди-игр творится какое-то мракобесие – это иногда очень даже хорошо 14
[Bastion] Маленький мальчик собрался в поход, ведь больше в деревне никто не живет 16

To play or not to play

[From Dust] Не так страшно интересен бог, как его малюют 18
[Captain America: Super Soldier] У Капитана Америка лучше всего развиты не только мышцы да патриотизм, но и щитовидная железа 20
[Call of Juarez: the Cartel] Лучше бы в этот раз Хуарез не звал вообще 22
[Pirates of Black Cove] Только наши желудки позабыли морскую болезнь, вызванную последними «Пиратами Карибского Моря», как появилась еще одна причина недолюбливать корабельных разбойников 24
[Garshasp] «Рахат цифер цифер рахат абу халь лубаб» называют эту игру на родине, в Иране 25

Ждем-с

[Might and Magic: Heroes VI] Только ненормальные герои идут в обход желаний фанатов 26
[Дух Дракона] Тут русский дух, хоть и драконом пахнет 30
[Need for Speed The Run] NFS становится GTA? 36
[Hitman: Absolution] Лысыми и рождаются, и становятся. Убийцами – тоже 38

Lab 13

Любители комиксов перестали быть задохликами в очках – теперь они качают бицуху, натягивают латекс и сами идут карать преступность 40

InDus3

Все что ты хотел знать о комиксах и их связи с играми, но стеснялся спросить 42
Тестируя Origin, главного конкурента Steam, наш эксперт пришел к выводу, что пар костей не ломит 50

Clubничка

Вести с полей цифровых сражений; интервью с успешным CS-шведом 52

Железный бум

Ноутбук Acer Aspire 5253-C52G32Mncc 54
Компактный терабайтный винчестер Verbatim Store 'n' Go 1TB 55
Блок питания XFX PRO650W (P1-650S-NLB9) 56
Накопитель Verbatim Store 'n' Go Micro USB Drive 56

Columbia Brothers

Ура! У кинематографистов закончился период летней комы, и они выпустят в сентябре сразу кучу интересных фильмов, на которые тебе все равно будет лень пойти 58

Анимания

Проклятые японские аниматоры даже сказку про Алису в Стране Чудес могут превратить в черти знает что с убийствами и каваем 60

Vox Populi

Нас часто спрашивают, когда выйдет Half-Life 3 и другие игры. Поскольку мы пока знаем только заклинание Google и не умеем работать с кофейной гущей и кишками опоссума для проведения сеансов предсказаний, то отвечаем на другие вопросы 62

Outro

В этот раз наша смешная рубрика наполнена печалью: 10 причинами, по которым тебе нельзя играть в игры 64

На диске

- **Видео:** Battlefield 3, Borderlands 2, Call of Duty: Modern Warfare 3, Guild Wars 2, Devil May Cry, DotA2, Lollipop Chainsaw, Mass Effect 3, Metro: Last Light, Need for Speed: World, Risen 2, Street Fighter X Tekken, Star Wars: The Old Republic, The Cursed Crusade, Trine 2, Uncharted 3: Drake's Deception + MMO: Apocalypse 2056, Black Gold Online, Dust 514,
- Gotham City Impostors, Guild Wars 2, Guns of Icarus Online, Pan Long Online, SevenCore, Wizardry Online
- **Демоверсии:** CryEngine 3 SDK, Might & Magic: Heroes VI, EVOChron Mercenary, Frozen Synapse
- **Киберспорт:** топ-10 фрагов месяца, GameGune 2011

Языковая революция



Для стран СНГ, где цены на компьютерные игры по очевидным причинам существенно ниже, чем в глубокой загранице, региональные ограничения – дело вполне привычное. Этого нельзя сказать об англичанах, которые были неслабо удивлены, узнав, что их версия Deus Ex: Human Revolution тоже попала под рамки зонных рестрикций. Что это значит? Для начала – отсутствие возможности активировать игру за пределами страны, а для продолжения – ограничение в выборе языка. Цена на DE:HR при этом почти вдвое ниже, чем обычно, – свежий диск британцы смогут выхватить всего за £27,49. Но это скорее следствие ограничений, а не их причина.

Джей Уокер из Square Enix Еуроге объяснил, что языковые ограничения связаны с весом игры. Разработчики просто не смогли запихнуть на диск(и) аудиофайлы для всех языковых паков, что не-

мало говорит как об объеме самой игры, так и о количестве голосовых интеракций между персонажами в ней. Таким образом, новый Deus Ex выйдет в пяти вариациях, по два языка на каждую – нам достанется польско-русская версия. Но если ты, как и мы, шпрехаешь по-английски и предпочитаешь оригинальную озвучку в играх, не стоит унывать! Сразу после релиза нам обещан полный языковой пак для свободного скачивания. И, кстати, само региональное ограничение работает только на активацию – зарегистрировав свою физическую копию игры в Steam, можно спокойно запускать ее хоть из Зимбабве.

Приятно видеть, что кто-то все еще умудряется делать PC-версии игр, не заставляя геймеров проходить через 9 кругов ада для их запуска. А что касается самого Deus Ex: Human Revolution – читай обзор в следующем номере!

Тьма недовольных

Большое количество христианских правоохранительных групп объединилось, чтобы высказать свое «фе» в сторону грядущего шутера The Darkness 2. По их неоспоримо правильному мнению, игра может вызвать – внимание – ненависть к полиции.

Члены коалиций жалуются, как это обычно бывает, на жестокость к играм в целом, и в частности на ее идеализацию в The Darkness 2. В письме к разработчикам и представителям правительств разных стран они требуют прекратить это безумие, дабы остановить жестокость настоящую.

В качестве продолжения банкета, бывший гитарист группы Oasis обвинил игры в произошедших на территории Великобритании погромах, и к нему присоединилась Джо Фрост, играющая в шоу Supernanny.

По правде, мы уже устали отшучиваться от таких заявлений. Давно пора прекращать вешать все грехи мира на игры – да и на медиа в целом. Ведь если во всем виновата не жестокая игра, то тогда кровавый фильм. А если это не кровавый фильм, то это тяжелая музыка. А если это не тяжелая музыка, то подобные организации все равно высосут из пальца какое-нибудь псевдообъяснение поведению людей.



WCG кочегарит по-полной

В четырех городах завершились региональные отборочные игры WCG-2011, крупнейшего в галактике супер-пупер чемпионата по компьютерным играм: отстрелялись Симферополь, Донецк, Харьков и Львов. Победители, по традиции, отправятся на Национальный финал, чтобы сразиться с сильнейшими игроками Украины – он

пройдет в Киеве 10–11 сентября и определит, кто же удостоится поездки на Гранд-финал в Южную Корею, где атлетам предстоит побороться за титул чемпиона мира и прославить нашу славную родину.

Стоит отметить, что отборочные туры четко дали понять: с каждым годом отечественные киберспортсмены овлада-

ют все более тонкими приемами игры и совершенными навыками ведения виртуального боя.

Соревнования, если ты вдруг забыл, проходили в дисциплинах Counter-Strike 1.6 и FIFA Soccer 2011. Квалификационные игры по третьей официальной дисциплине – StarCraft II: Wings of Liberty – впервые в истории отечественного киберспорта проходят в виде онлайн-турниров 14, 21, 28 августа и 4 сентября. Подробнее об этом и многом чем другом по поводу чемпионата читай на официальной страничке – www.wcg.com.ua.

Первые и вторые места в дисциплинах Counter Strike и StarCraft II: WoL, а также первое место в FIFA 11 получили оплаченную квоту на Национальный финал в Киев (билет + проживание), остальным финалистам пришлось довольствоваться утешительными призами.

		Город			
		Харьков (13-14 августа)	Симферополь (13-14 августа)	Львов (20-21 августа)	Донецк (20-21 августа)
Дисциплина	Counter Strike	1: imc8 2: gjp 3: aimteam	1: A-Band 2: JE 3: MAFIA	1: NARUTO! 2: fucking suit 3: TreeZ	1: MZBand 2: poison attack 3: Morallez
	StarCraft II: WoL	1: SNAke 2: lav 3: DaV10n	1: Konstantin L 2: CrazyRabbit 3: Jony	1: iP.InHeartBeat 2: logix.mantis 3: Alterego	1: KycT 2: MoJo 3: МАРАЙДЭР
	FIFA 11	1: Na`Vi.adrenaline 2: Na`Vi.Blood 3: magic	1: Jelezo 2: BrauN 3: SeGaL	1: NaVi`Yozhyk 2: prior`MaXi 3: TRUAIMarik	1: Davids 2: LiGa 3: Shakhtar

Techlabs Cup UA 2011

Памятное IT-событие состоится 17 и 18 сентября в украинской столице. На крупнейшей в Европе геймерской площадке CyberSport Arena под патронатом хардварного портала www.techlabs.ua пройдет чемпионат по киберспорту и оверклокингу. Турнир имеет статус международного, так как в нем примут участие не только украинские команды, но и профессиональные киберспортсмены из Европы. Соперникам предстоит состязаться в таких дисциплинах, как Warcraft III DotA, Counter-Strike 1.6, и StarCraft II. А ведущие оверклокеры страны будут демонстрировать внештатные возможности работы компьютера, поднимая скоростные планки его эксплуатации до максимума. Хотя «Киев Киберспорт Арена» может вместить более 3000 зрителей, на случай, если кто-нибудь не втиснется, мероприятие будет транслироваться онлайн.

В номинации Warcraft III DotA 5x5 Masters развернется борьба между лучшими командами СНГ и Европы за неслабый призовой фонд в \$7000. Можешь и сам за них побороться, подав заявку на участие по e-mail: dota@cyberarena.tv.

В номинации Counter-Strike 1.6 5x5 Non-profi главными действующими лицами станут украинские любительские команды, которые, тем не менее, будут претендовать на более чем солидный призовой фонд, распределенный между 8 финалистами: \$2450. Регистрация команд состоится непосредственно в «Киев Киберспорт Арене» 17 сентября.

В номинации StarCraft II 1x1 Show-Match сразятся двое лучших старкрафтеров Украины, которые на протяжении 2-х дней в очном противостоянии будут сражаться за звание сильнейшего.

В ходе состязаний по оверклокингу в режиме реального времени сильнейшим оверклокером Украины предстоит всеми возможными способами повышать быстродействие компонентов компьютера за счет их эксплуатации в форсированных режимах работы. Оценка результата будет производиться на основе тестирования в специальных программах, а также решением жюри.

Важно упомянуть, что чемпионат проходит при поддержке следующих спонсоров (а без спонсоров проводить чемпионаты сложновато, знаешь ли): Cooler Master, Dell, WD, Intel, Linksys, Rozetka.ua, MSI, Kingston, HTC, а наш трансконтинентальный журнал занял почетное место среди главных информационных спонсоров.

Официальная страница Techlabs Cup UA 2011:
www.techlabs.ua/cup.html

Квака – проблем решака

Mojang, разработчик знаменитой Minecraft, начал работу над новым проектом с незамысловатым названием Scrolls. Это очень встревожило великую компанию Bethesda, у которой на носу выход Skyrim – пятой по счету части эпической серии The Elder Scrolls. Запатентовав название серии, разработчики, видимо, получили право и на все слова, из которых оно состоит, включая Scrolls. И теперь Bethesda судится с Mojang из-за этого самого слова. Основатель Mojang Маркус Перссон, более известный как Notch, предложил решить возникшую проблему в турнире по Quake 3. Позднее он, правда, сказал, что если дело дойдет до суда, то он будет бороться за название до последнего.

Нельзя не уважать Нотча за его действия, и нельзя не уважать Bethesda за настолько бредовый иск – учитывая то, что игры не имеют ничего общего между собой. Но уж точно нельзя не уважать их обоих, если это окажется просто удачно провернутой рекламной кампанией. В сегодняшней безумной игровой индустрии возможно все.



Возвращение блудного CSына

Counter-Strike – тонкая тема для увлекающихся этим шутером геймеров. Он создан моддерскими руками и взращен на фанатской любви, поэтому любое рукоприкладство к нему со стороны разработчика воспринимается с недоверием. Несмотря



на выход Condition Zero и годом спустя CS: Source с минимальными изменениями в геймплее, подавляющее большинство комьюнити предпочло остаться на 1.6. Тем не менее, новой «контры» мы не видели уже 7 лет, и Valve решили, что срок это немалый, анонсировав Counter Strike: Global Offensive. О новой части CS пока неизвестно почти ничего, кроме очевидного: новые карты, новое оружие и, надеемся, новый движок.

Похоже, Valve не сидят на месте: сначала Portal 2, потом DotA 2, теперь новый CS. Остается только один вопрос... ГДЕ, [ПЛОХОЕ СЛОВО], EPISODE 3?!

БУДУ КРАТОК

Кооперативный шутер Aliens: Colonial Marines будет прост и не потребует тактических командных действий, потому что ксеноморфам ваша тактика побоку.

Ш!: После бесчисленных матчей в L4D трудно согласиться с этим утверждением, но доступность – тоже хорошая черта для игры. Правда?

PC-версию Driver: San Francisco перенесли на 27 сентября, что почти на месяц позже выхода консольной. Зато был смягчен зверский DRM: необходимость постоянно быть в сети превратится в необходимость быть в сети только при запуске игры.

Ш!: Ubisoft такие Ubisoft... Хотя, представители компании утверждают, что показывание среднего пальца PC-геймерам помогает их продажам.

The Witcher 2 будет пропатчен до версии 2.0.

Ш!: Что это означает? Меньше багов, лучше оптимизация и наверняка дополнительный контент. Бесплатно. Żiękuje bardzo, CD Projekt RED!

Пока геймеры ожидают выхода PSVita, Sony объявили о новой версии старой консоли – Value PSP. Она будет продаваться эксклюзивно в Европе за 99 баксов.

Ш!: Не так уж и бессмысленно, как кажется. В Европе пока что не совсем упал спрос на портативную приставку, да и цена более чем доступная.

Компания Square Enix, в прошлом известная как SquareSoft, планирует провести ребрендинг, называя себя просто Square.

Ш!: «Квадрат», «вентиль», «метель», «коробка передач»... Некоторые разработчики не особо задумываются над своими бренд-именами.

Следуя примеру многих девелоперов, Crytek открыли свободный доступ к CryENGINE 3 development kit. За коммерческий запуск игры на своем движке компания потребует лишь 20% прибыли.

Ш!: Unreal Engine 3 уже стал отцом огромного количества инди-проектов. Посмотрим, понравится ли разработчикам движок Crysis 2. Хочешь опробовать себя? Вперед – архив девелопмент-кита есть на диске.

Низкие планы



Epic Games собираются банить игроков за спойлеры Gears of War 3. Компания очень серьезно относится к сюжету игры и даже готова выискивать связь между Xbox Live и YouTube-аккаунтами, дабы видеть, кто где что выложил, и закрывать злоумышленникам доступ к игре. Спойлеры – это, конечно, плохо, но Epic принимают слишком радикальные меры. Тем более для игры, в которой сюжет размыто плавает на заднем плане где-то между бицепсами Маркуса Феникса и приглушается ревом разрывающих плоть бензопил.

Из более позитивных новостей от Epic – компания готовит 5 новых проектов, и все они ориентированы на PC. При этом разработчик вскользь упомянул возможное вступление Epic в free-to-play рынок. Но нам до этого нет дела. Нам бы Unreal Tournament 4.

Blizzard всерьез рассматривают возможность портировать Diablo III на консоли. В данный момент набирается команда, которая может и, по словам лид-дизайнера, хочет заниматься портом.

Ш!: Это, тем не менее, нельзя называть официальным подтверждением начала работы над консольной версией. С другой стороны – почему бы и нет? Скорее всего, Blizzard слишком заняты продумыванием того, куда придется девать деньги от продаж на PC.

В сети появился ролик, показывающий, как во время беспорядков в Манчестере у избитого парня из сумки крадут содержимое, в числе которого – PSP. Sony Computer Entertainment Europe откликнулись на видео, предложив прислать новую консоль.

Ш!: Напоминает историю о том, как EA прислали девочке свежую копию Dead Space 2 взамен поломанной ее собакой. В любом случае, не перевелись еще добрые люди – хотя это и работает на руку Sony как пиар. Кстати, у Khaj-Tosin'a пришельцы ночью похитили айфон. Apple, на помощь!

На зло добром

Aгрессивное продвижение Origin со стороны EA, которое привело к «уходу» из Steam некоторых тайтлов издателя, включая BF3, было встречено весьма дружелюбным ответом от Valve. После долгой паузы возникшую проблему прокомментировал сам бог индустрии, Гейб Ньюэлл, объясняя, что конфликт возник на почве целого набора довольно комплексных нюансов, и нельзя просто выбрать один из них, чтобы решить проблему. Более того, вместо высмеивания конкурирующей программы, Гейб сказал, что в нынешние приоритетные задачи Valve входит доказать EA, что продавать их игры через Steam – разумно и выгодно.

Вот так, любой конфликт можно решить без войны. Очень любопытно будет посмотреть, как отреагируют Electronic Arts, и если они не пойдут на встречу Valve, то продолжат ли тыкать на них пальцами, утверждая, что не по их вине игры пропали из Steam?



Календарь релизов на сентябрь

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Bodycount	2	FPS		✓	✓
	Driver: San Francisco	2	Racing/sandbox		✓	✓
	Resistance 3	6	FPS			✓
	BloodRayne: Betrayal	7	Action			✓
	Dead Island	9	FPS/Survival	✓	✓	✓
	Warhammer 40,000: Space Marine	9	Action/TPS	✓	✓	✓
	Red Orchestra: Heroes of Stalingrad	13	FPS	✓		
	TrackMania 2: Canyon	14	Racing	✓		
	Gears of War 3	20	TPS		✓	
	F1 2011	23	Racing	✓	✓	✓
	Driver: San Francisco	30	Racing/sandbox	✓		
	FIFA 12	30	Sports/simulator	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

VIVE LA
RESISTANCE!

Первый взгляд на

RESISTANCE 3



Благодаря представительству PlayStation в Украине нам удалось раньше всех протестировать супер-закрытую демку триквела Resistance – продолжения эксклюзивного фантастического шутера для PS3 о том, как космические корабли бороздят просторы нашей несчастной планеты и одолевают.

Восстание людей

Игра начинается со стильного ролика в виде рисованного комикса, повествующего о том, что после смерти Натана Хейла из его крови удалось создать лекарство от вируса химер, а главного героя ополчения Джозефа Капели за его достижения заклеили позором. Пришельцы тем временем захватили большую часть планеты, девять десятых населения превратились в химер, а немногочисленные выжившие прячутся в резервациях. Силы противника значительно превосходят человечество, однако люди продолжают отчаянно сопротивляться порабощению. В лагере беженцев все спокойно, а несчастные выжившие держатся бодрячком – обуты, одеты, не голодают и заняты мирными домашними делами: уборкой, стир-

кой, шитьем, вязанием, ремонтом. В убежище есть даже дети и старики. В некоторых моментах Resistance 3 очень напоминает «Сталкера» и «Метро 2033», хотя и отличается стилистически: на стенах висят различные агитплакаты, выдержанные в американском послевоенном стиле середины прошлого столетия. Кроме того, в указанных играх главными противниками были люди. Здесь же мы воюем против инопланетных захватчиков.

Кто к нам с чем зачем, тот от того и того

Детали сюжета подаются посредством многочисленных высококинематографичных видеороликов на движке игры, а важная сюжетная информация и сведения о врагах\оружии записываются в дневник.

Во время путешествия по миру Resistance можно найти разбросанные в различных уголках аудиодневники и просто записки, оставленные выжившими.

После небольшого туториала в местном тире, нам выдают оружие – револьвер *Магнум* и автомат *Гризли*. Внезапная атака отряда химер на убежище оказывается весьма логичным продолжением тренировки в тире. Вместе с остальными защитниками убежища Джозеф бросается в бой. Выйдя из здания на улицу, герой оказывается под нещадным обстрелом противников – вне уютных стен убежища чувствуешь себя крайне уязвимым. На улицах города очень хорошо передана атмосфера тотального хаоса: здания заколочены, автомобили брошены и разбиты, везде заметны следы глобальных разрушений. Враги умело используют укрытия, метко стреляют и постоянно перемещаются. Используя останки машин в качестве баррикад, главному герою с напарниками сравнительно легко удастся перебить небольшой отряд химер. Победа? Нет, это только начало. С противоположной стороны улицы приближается Охотник – здоровенный робот, защищенный силовым экраном и стреляющий ракетами.

Ковбои против пришельцев

После схватки с роботом, Джозеф вместе с напарником отправляется на поиски пропавшего жителя через холм, покрытый густой травой, успешно форсировав который,





Силы сопротивления

Арсенал условно делится на три группы: цапки людей, пушки химер и метательное оружие, в процессе использования каждый ствол получает свои особенные улучшения. Вот чем порадовали в демке:

Магнум – револьвер, пули которого могут застревать в объектах, после чего их можно подорвать.

Гризли – автомат с возможностью захвата цели и последующего самонаведения.

Термит – химерская винтовка, которая позволяет видеть и поражать врага сквозь стены, а в режиме альтернативной стрельбы возводит энергетический щит.

Зверобой – мощный автомат, стреляющий очередью из трех выстрелов. Также Зверобой может метать мини-турель, способную закрепиться на любой поверхности.

Россмор – дробовик, стреляющий убойной дробью на небольшие расстояния и выплевывать гранату.

Орлан – снайперская винтовка, способная накапливать заряд выстрела.

Атомайзер – футуристическое оружие, поражающее врагов электрическим зарядом. В альтернативном варианте создает миниатюрную черную дыру.

Электромагнитная граната – позволяет уничтожать технику.

Шрапнель – самодельная взрывающаяся граната.

Еж – противопехотная смертоносная мина химер.

становятся свидетелями невероятного зрелища. Из небес в землю упирается огромный ярко-синий луч терраформера – захватчики адаптируют нашу планету под себя. Повсюду можно встретить инопланетную растительность, неземных созданий и кладки их яиц. Впрочем, стоять и любоваться обновленной природой некогда, да и небезопасно.

После очередной схватки с химерами, нам вручают третье оружие: *Термит*. Во время последующей битвы на территории завода, появляется множество вражеских десантных кораблей с подкреплением. При помощи Термита удастся легко зачистить территорию – враги падают как подкошенные. Тут же мы подбираем еще одно метательное оружие – *Еж*, противопехотную мину химер. После перестрелки нас ожидает ошеломительное зрелище – Голиаф, огромный неуступчивый робот величиной с 50-этажный небоскреб. Его размеры настолько же невероятны, насколько жалкими оказались рядом с ним наши маленькие стволы. Пришлось бежать.

Присоединяемся к группе сопротивленцев. Приблизительно в то же время мы получаем еще одно оружие – *Зверобой*. На площади перед полуразрушенной церковью, после схватки одновременно с несколькими разновидностями химер, нас подкарауливает очередной минибосс – Увалень. Это здоровенный монстр, похожий на помесь тролля с орком, который швыряет в разные стороны гранаты, поджигает местность, прыгает, рычит, ревет, плюется и вообще ведет себя крайне некультурно. Победить его оказалось непростой, но довольно увлекательной задачей, во время выполнения которой

главному герою совсем не по-геройски пришлось бегать от чудовища кругами.

Сопротивление бесполезно!

Все вышеописанное было лишь прелюдией к настоящей игре. И ни сна, ни отдыха героям не положено. Сразу после успешного спасения всех и вся, Джозеф отправляется в дальнейшее путешествие в Нью-Йорк. Во избежание значительных сюжетных и геймплейных спойлеров, остается сказать, что перестрелки становятся все сложнее и глобальней с каждой главой. Количество и разнообразие врагов постоянно увеличивается. Открытые пространства сменяются шахтами, коридорами и полуподвальными помещениями. Из-за разнообразия локаций приходится постоянно экспериментировать с тактикой, а уничтожение полчищ инопланетной заразы с каждым витком битвы становится все более сложной задачей.

К сожалению, уже сейчас видны некоторые недостатки. Графика уровня 2007-2008 годов зажата в узкие рамки консолей и звезд с неба не хватает. Лица NPC, за исклю-

чением протагониста, очень невыразительны, а оружие внешне смотрится довольно блекло. Впрочем, текстуры выглядят достаточно аккуратно и не расплываются. Мир до боли неинтерактивен – за исключением редких контейнеров, дверей и рычагов, взаимодействовать практически не с чем. Физика тел порой удивляет своим нелогичным поведением – трупы зачастую ничего не весят и, как обычно, исчезают спустя непродолжительное время, так что полюбоваться натюрмортом из оторванных конечностей не удастся.

Несмотря на эти недостатки, огромна вероятность, что в следующем номере нашего журнала в рецензии на Reistance 3 мы запишем ее в рубрику Megagame, ведь триквел «Сопротивления» – весьма добротный шутер с интересными противниками, достаточно кинематографичный и зрелищный, с огромными боевыми роботами, неземными мегадевайсами и разрушенными городами. В общем, все так, как ты любишь.

Вадим [propeller] Ковалевский



Gamescom 2011

Развернувшаяся в Кельне с 17 по 21 августа игровая выставка-ярмарка Gamescom 2011 напоминала поле боевых действий. После превращения Лос-Анджелесского Electronic Entertainment Expo в закрытые посиделки избранных из геймдевелоперского и игрожурского сословия, в Германию жаждущие праздника поклонники видеоигр съехались со всего мира. И был им праздник, даже несмотря на то, что ЕЗ стала сытным ужином из свежих деликатесных анонсов, а для GC'11 остались лишь крохи информационного десерта. Впрочем, главной целью приехавших в Кельн геймеров было потусить и вообще офигительно провести время в компании единомышленников.





gamescom



Даз ист фантастиш!

Gamescom 2011 выглядел именно так, как обычно не выглядят ярмарки в пределах нашей родины: громко, ярко, дорого и с особым размахом. Огромный стеклянный экспоцентр с завидной километровой площадью наводнили украшенные колоссальными дисплеями гигантские стенды, выполненные в стиле конкретных игр или вселенных, – то перед тобой готичный замок, то постапокалиптическая промзона. Добавь сюда шикарное освещение, всяких там роботов, многометровые фигуры персонажей, разъезжающего туда-сюда R2D2, трехмерные рисунки на асфальте, разнообразнейшие перформансы, в том числе и с участием переодетых под персонажей игр актеров, – и получишь четверть атмосферы Gamescom 2011. Остальная часть эфирной эйфории обеспечивалась непосредственно играми, красивыми девушками booth babes – неотъемлемой частью таких выставок; и, разумеется, тысячами людей, называющих себя геймерами и собравшихся на этот особый праздник. Кстати, 17 августа на выставку пускали только журналистов (а несколько дней до этого она была открыта лишь для особых гостей, профи и специально приглашенных сотрудников масс-медиа), а простой народ нагрянул уже 18-го. В этом году на мероприятие прибыло несколько сотен тысяч игроков, и многим даже не хватило места внутри экспоцентра – десятки тысяч выстраивались перед входом на Gamescom 2011, ожидая своей очереди попасть внутрь.



Главные сливки



Из всего калейдоскопа шоу, презентаций, редких анонсов и перформансов на выставке Gamescom 2011 нам больше всего запомнились эти восемь вещей.

1. EA пригнали настоящий истребитель и к нему – доселе невиданную conquest карту Caspian Border из Battlefield 3 (ее трейлер ты можешь найти на нашем диске, как и некоторые другие интересные видео с GC'11). Разумеется, карта была игравельной, но толком исследовать ее мало кому удалось. До сих пор DICE дразнили игроков лишь кампанией и довольно линейной картой Operation Metro в режиме Rush, но фанаты, ожидавшие истинного сиквела ко второй части, могут вздохнуть спокойно: здесь в избытке тяжелая техника, вертолеты и самолеты, а красота происходящего заставит даже Спилберга плакать слезами умиления.
2. Презентация на закрытой конференции невероятно красивой и все такой же увлекательной DotA 2, а также командный мини-чемпионат по ней от Valve, в котором разыгрывалась баснословная сумма: 1 миллион долларов. Банк сорвала украинская команда Na'Vi, с чем мы их, переполненные смешанным чувством гордости и зависти, поздравляем.
3. Создатели Borderlands 2 скормили публике первый тизер и расщедрились на подробности о сиквеле мультяшного постапокалиптического мочилова: монстры теперь будут обладать командными абилками, появится больше гигантских противников (в том числе и роботов!), снег, стреляющий ракетами пулемет, а оружие можно будет брать по штуке в руку. Подробнее мы расскажем в превью в одном из ближайших номеров.
4. Sony скинули цену на PS3 до 250 долларов и дали потрогать PS Vita с несколькими играми, пообещав снабдить платформу ну просто огромным количеством проектов. Главным станет новый портативный, но от того не менее завораживающе зубодробительный, Resistance, действия которого происходят между событиями первой и второй части.
5. Показали ролик с геймплеем Devil May Cry (пятого по счету). Он убедил нас, что, несмотря на превращение Данте в эмошную няшку, он раздает до приятного незабываемых тумачков, причем, к радости фанатов, в духе ранних игр серии. Можно с уверенностью сказать, что игра будет удачной, особенно глядя на предыдущие творения разработчика Ninja Theory – Heavenly Sword и Enslaved: Odyssey to the West.
6. Uncharted 3 порадовал умопомрачительной анимацией движений и парадоксально красивой графикой (впрочем, чего еще ждать от игры, которая напирает в основном на свою кинематографичность) и показал немного своего игрового процесса, который мы можем охарактеризовать не более чем как «Ну, ок».
7. Прессе дали поиграть в MW3, вернее, в его кооперативный режим Spec Ops Survival. Прессе понравилось, но настораживает, что до сих пор нет ни слова о мультиплеере, да и вообще игру очень слабо пиарят, как для такой серии.
8. Показали ролик Soul Calibur 5, события которого происходят спустя 20 лет после четвертой части. Нам не очень понравилось, но они все такие же большие и прыгают, как следует.

Другая GC

С 2002 по 2008-й в немецком городе Лейпциг проходила крупнейшая игровая выставка Европы – Games Convention, в последний раз которую посетило более 200 000 человек, а ее площадь составила 115 000 квадратных метров. Мы несколько раз бывали на ней и даже писали замечательные репортажи вроде этого. В 2009-м GC неожиданно переехала в Кельн и стала называться Gamescom.



I don't want to be a superhero
 Never really cared about society
 I don't want to be a superhero
 I don't care so don't call me

ЛЮДИ-ХА

Топ-10 наиболее дурацких супергероев

Можно сколько угодно потешаться над Суперменом за то, что тот носит красные труселя поверх трико и вообще скучен до зубного скрипа. Можно до колик глумиться над Майором Мапллифом, который борется с ворами... просьбами. Но оба этих товарища выглядят более чем адекватными перед волной ультразаунывного мегабезумия, обрушенного авторами десяти отобранных нами суперацтойных героев комиксов.

10. Девочка-белка

Просто перечитай еще раз ее имя. Этого не достаточно? Ладно, ты сам напросился.

Вот в чем проблема:

В общем, ее суперсила заключается в том, что в самый драматический момент она может призвать на помощь толпу белок. И все. Ага, это все, что она может: атакует неприятеля кучей рыжих грызунов. Непонятно, чем закидывались авторы комикса из Marvel, решив, что с помощью этого невиданного нечеловеческого умения героиня сможет спасти попавших в беду и останавливать ограбления банков... Кстати, ты же в курсе, что белки – это как раз именно те трусливые животные, которые драпают на максимальной скорости при первых признаках опасности, потому что не могут сражаться за свою жизнь?





9 Большая Берта

Большую Берту, появившуюся в середине 80-х скорее всего в результате какого-то шоу Опры о проблемах толстых людей, сложно воспринимать всерьез. К счастью, Берта исчезла так же быстро, как и появилась, но, тем не менее, успела безвозвратно травмировать души наиболее впечатлительных среди наименее переборчивых поклонников комиксов.

Вот в чем проблема:

Ее суперсила заключалась в том, что она могла мгновенно становиться невероятно толстой. Ну, это, конечно, офигительное умение делать за пару секунд то, что с нами годами делает фаст-фуд, но все-таки бороться со злом при помощи обильных запасов жирка – это уже слишком. Всякие соплежуи могут найти в Большой Берте какой-то позитивный посыл – мол, можно быть свехупитанной и в то же время – супергероиней, а всех этих Женщин Кошек и других, похожих на фотомоделей мега-самочек, послать к черту. В общем, да, если бы в периоды, когда Берта не запугивала несчастных злодеев своими габаритами, она сама не была бы похожей на звезду журнала Playboy.



8 Мадам Фаталь

Появившиеся в 40-е годы комиксы о Мадам Фаталь были чем-то вроде «Она написала убийство» – с той лишь разницей, что тут восьмидесятилетняя дама тупо стучала уголовникам по филенным частям организмов.



Вот в чем проблема:

Как и у всех порядочных супергероев, у Мадам Фаталь есть секрет. Ее майктайсоновские нокауты подпитывает не ненависть к нахальным юношам, а мужские гениталии. Ибо на самом деле Мадам Фаталь – мужик.

Не, правда, у тебя не было свидания, которое бы заканчивалось таким образом? Ну, там познакомился с красивой девочкой в интернете, позвал в кафе, купил цветы, а тут на тебе.

Настоящее имя нашей мадам – Ричард Стэнтон, это престарелый нью-йоркский актер, переодевшийся в бабушку, чтобы спасти похищенную дочь. И Ричарду, ты не поверишь, так понравилось, что он решил продолжать бороться с преступностью, используя для этого свою старческую мудрость, актерское мастерство, а также умение бить людей по лицу.

Под «актерским мастерством» мы понимаем, конечно же, постоянное ношение женского белья. Это, так сказать, его сверхспособность. Он/она – такой же супергерой, как и миссис Даутфайр или Тутси.

И все было бы еще ничего, если бы Ричард хоть как-то этим всем пользовался! Если мужик полагается на свое невероятное актерское мастерство, чтобы выдавать себя за доктора, полицейского или просто подзаборного дылда (или, там, способен спрятаться в любой комнате) – это еще понятно. Но нет же, мистер Стэнтон гнет людей в бараний рог, переодевшись бабушкой.



7 Аквамен

Не самые смелые создатели комиксов, неспособные выдать на-гора запоминающихся персонажей, всегда пытались подстроиться под современные тренды («А давайте сделаем графическую новеллу про Суперкеды!») или на худой конец придумать героя, который бы обладал невиданными ранее способностями. И поскольку каждый второй супер в 1941-м году уже умел летать, стрелять лазерами из глаз, превращаться в животных и даже управлять погодой, появился Аквамен.

Вот в чем проблема:

Американский Ихтиандр родился в Атлантиде, не старел, умел разговаривать с рыбками и быстро плавать. Эти невероятно полезные гиперспособности помогали ему творить добро на бескрайних просторах мировых запасов ашдвао, где, как известно, всегда происходят судьбоносные для планеты события. Ну, там рыбку задавит коралл или морской конек запутается в водорослях.



6. Черный Кондор

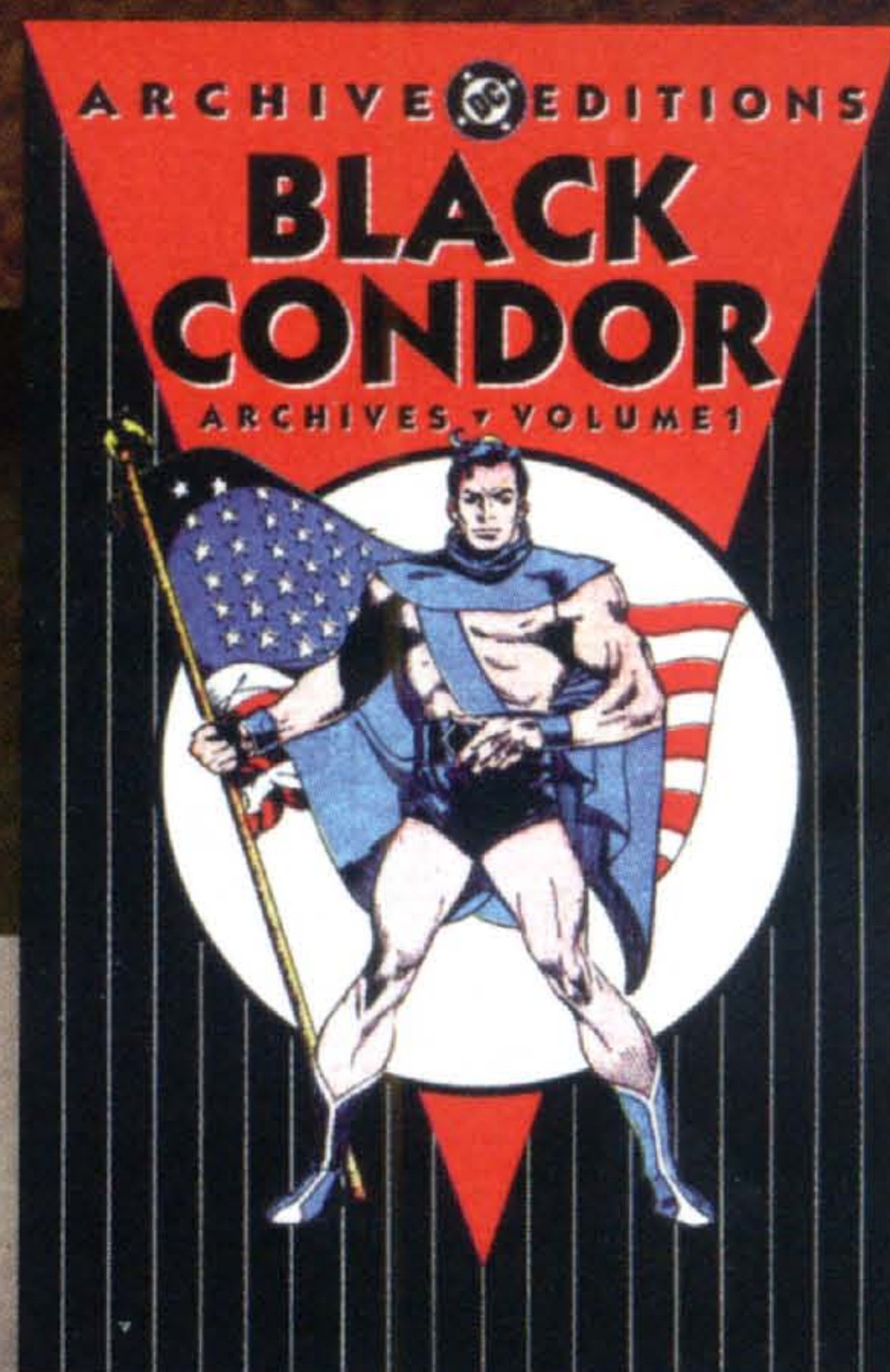
Представь себе американского сенатора (это как украинский политик, только более пафосный) по имени Томас Райт, который в свободное от сенаторствования время меняет костюм-тройку на прикид экзотичной проститутки мужского пола и идет карать преступность пополам с нацизмом. Получится Черный Кондор, один из безумного множества супергероев времен Второй мировой, о которых нынче даже в США никто не помнит, а кто помнит – предпочел бы заболеть Альцгеймером или даже застрелиться.

Вот в чем проблема:

Итак, brave карапуз Ричард Грей родился в Монголии во время американской научной экспедиции (что изучать в Монголии – непонятно, ну ладно), в которой, что логично, участвовали его родители. Разумеется, на исследователей напали бандиты и перебили всех к чертовой матери – конечно же, все, кроме маленького Ричарда, которого в лучших традициях Маугли нашли и воспитали – барабанная дробь – кондоры. Ну, естественно, кому ж еще знать, как растить ребенка, если не огромной птице-падальщику? Впрочем, кондоры справились с задачей на ура, особенно учитывая, что они не живут в Монголии – да и вообще в Азии, если на то пошло. Кстати, кондоры еще и научили Ричарда летать – откуда им-то знать о законах физики и аэродинамики?

Позже Ричарда обнаружил отшельник, который научил малыша разговаривать и послал обратно в Америку, где Ричард нашел для себя следующую концептуальную жертву: демократию. Наш герой раскрыл попытку покушения на жизнь сенатора Томаса Райта. Но поскольку Ричард только и умел, что летать и, возможно, еще есть гнилое мясо, то его попытка спасти жизнь сенатора с треском провалилась. Но нет горя без добра. Ричард украл документы Райта и начал выдавать себя за него – таким нехитрым способом едва умеющий читать сирота, воспитанный в пустыне птицами и старым маразматиком, стал сенатором Соединенных Штатов.

Понятно, что во время Второй мировой войны Америка нуждалась в героях, и считалось – даже плод обколотого героинном шизофреника – Черный Кондор – все равно лучше чем ничего... Но лично нам кажется, что мир, управляемый фашистами, даже теоретически не может быть хуже мира, управляемого двуличными дикими птицейлюдьми со сверхспособностями.



5. Блестящая

Представь себе молодую Аллу Борисовну Пугачеву в роли супергероя. А теперь еще представь, что ее сверхспособности очень, очень, очень дерьмовые. Получилась Блестящая!

Вот в чем проблема:

Элисон Блэр была подающей надежды студенткой юридического института, которая забросила свою многообещающую карьеру ради шанса стать звездой диско. А кто бы на ее месте так не поступил? Ладно, допустим хоть кто-то, но где же тут супергеройство? А вот оно: наш отважный юрист/диско-суперстар – это мутантша, умеющая превращать звук в свет. Да, это очень полезно, если ты сражаешься с Дракулой среди строительной площадки... Ну ладно, уж, по крайней мере, музыкальная карьера Блестящей сложилась нормально, ведь правда? А вот и неправда. Можно было бы подумать, что Блестящая была продуктом безумной эпохи диско – но нет. Героиня появилась на прилавках в середине 80-х, когда все народы Земли (в отличие от X-Hunter'a) уже пытались забыть диско, как дурной сон.

Подобно всем иконам поп-культуры, эта борчиха со злом родилась как заказной проект звукозаписывающей компании, желавшей иметь свой комикс с суперпевицей в главной роли. Знаешь, почему тебе так и не удалось услышать ни одной ее записи? Потому что вся эта лабуда тихо завяла, прежде чем дело дошло до, собственно, звукозаписи. «Касабланка Рекордс» забросила свои планы на проект незадолго до того, как первый выпуск «Блестящей» увидел свет в 1981 году, – похоже, инициаторы и сами поняли, как убога была сама идея. Зато Marvel выпускали комиксы про Блестящую еще порядочное количество времени.

4. US. 1

Улисс Соломон Арчер (Ullisses Solomon Archer – USA, правда здорово?) борется со злом на бескрайних хайвэях Америки, колеся по ним на своем прокачанном грузовике и мечтая отомстить за смерть своего брата Джефферсона Геркулеса Арчера. Уже на этом этапе можно смело предположить, что их папа носил до невозможности стильное имя вроде Вашингтон Сэмсон Арчер МакПорностар. Кстати, о брате – он был убит зловещим водилой, известным как Дальнобойщик, который продал душу дьяволу в обмен на демонический восемнадцатиколесный грузовик.

Вот в чем проблема:

US.1 был ответом Marvel на короткую любовь Америки к романтике дороги и дальнобойщикам. Но поскольку у Marvel все происходит вовремя, как проливной дождь перед матчем на Уимблдоне, первый выпуск US.1 появился на прилавках в 1983 году, спустя пять лет после выхода последнего культового дальнобойщического фильма «Смоки и Бандит», разминувшись с модой куда покруче, чем в случае с Блестящей. Но даже если бы они опубликовали комикс вовремя, вряд ли мир был бы готов к появлению супер-дальнобойщика. О да, у него была одна сверхспособность. В той же аварии, в которой погиб его брат, Уллис заработал травму черепа, в результате чего ему в голову вживили металлическую пластину, которая каким-то задним числом позволяет Уллису принимать радиосигналы.

Вооруженный этой невероятной силой, Уллис пытается разыскать человека, который убил его брата. Не знаю, как ты, а лично я ставлю на мужика с сатанинским сорокотонным грузовиком, а не на типка, который сэкономил полсотни баксов на радиоприемнике.





3 Красная Пчела

Рик Роли борется с преступностью днем в роли помощника окружного прокурора в Сьюпериор-сити, а также... снова днем, но в костюме Красной Пчелы, грозы преступного мира!

Вот в чем проблема:

Ты наверняка в курсе, что Бэтмен не сражается с криминалом с помощью специально натренированных летучих мышей. Да и Человек-Паук тоже старается держаться подальше от собственно, пауков. Так вот, Красная Пчела послал все такие принципы в попец и воюет с мафией с помощью самых настоящих медоносных насекомых.

И это еще не все – у него есть его любимая пчела по имени Майкл, которую он носит



в специальной емкости на поясе для особых случаев. Т.е. Красная Пчела – это такой Аквамен, только сконцентрированный на одном насекомом, что делает его прямо таки грозой всех людей с аллергией на пчелиную пыльцу, а также злодеев, никогда не слышавших об инсектициде или мухобойке.

Поскольку о прошлом этого типа ничего неизвестно, трудно сказать, как он умудряется тренировать насекомых, тупых как пробка и живущих всего несколько месяцев. Скорее всего, роль «Майкла» передается пчелами по наследству после того, как предыдущий Майкл устает от пышных древнескандинавских похорон в ближайшем унитазе.



2 Вжик

Вжик – это самый первый персонаж, созданный Marvel, но даже учитывая это, сложно адекватно воспринимать историю его происхождения. Путешествуя по Африке со своим отцом, доктором Эмилем Фрэнком, Роберт Фрэнк был укушен коброй. Отец спас сына, перелив тому кровь мангуста, вскоре после чего Роберт обнаружил у себя способность передвигаться с невероятной скоростью.



Вот в чем проблема:

Если ты уже вдруг начал собираться на природу, чтобы встретить там змеюку и стать супергероем, спешим тебя остановить: переливание крови не избавляет от яда кобры – по крайней мере, насколько это известно современной науке. Даже переливание крови мангуста. Особенно мангуста.

Но и без этого вся предыстория напоминает заполнение пустых бланков: «Роберт Фрэнк отправляется путешествовать по ____, где его ____ дикая _____. Доктор Фрэнк спасает Роберта, перелив ему ____ дикого _____».

Серьезно, дай это упражнение пятилетнему ребенку, чтобы он заполнил прочерки – он тебе намалюет историю в разы логичнее этой. Не пытайся заполнять бланк самостоятельно, в итоге все равно везде впишешь слово «сиськи».



1 Комета

Комета появился после Супергероя в 1962 году как ответвление от бесконечно кислых историй о Супермене – как раз в это время авторы комиксов решили обрадовать читателей животными с суперсилами. И ура – наравне с до дрожи в коленках интересными и крутыми Суперкотом Стики и Суперобезьянкой Беппо засверкала суперлошадка, обладающая телепатическими способностями.

Вот в чем проблема:

Когда-то Комета жил в Древней Греции и был обычным кентавром по имени Байрон, которому богиня Цирцея дала волшебное снадобье, чтобы он стал полностью человеком. В результате трагической ошибки в рецепте, Байрон стал полностью лошадкой. Решив искупить свою вину, в качестве компенсации богиня наделила его суперспособностями. Спустя пару тысяч лет, сражаясь со злом бок о бок с Суперменом и Супергерл, Комету опять обдали заклинанием, в результате которого он смог превращаться в человека (жокея-трюкача по имени Билл Старр), но только на то время, пока через солнечную систему пролетает какая-нибудь комета. Создателям этого персонажа показалось, что они нагородили слишком мало чуши, поэтому через некоторое время в Билла влюбляется Супергерл. Впрочем, она не единственная, кто встречался с лошадкой, – даже у Луис Лейн был коротенький роман с Кометой.



ДЕТСКИЙ САД

LIMBO

Жанр:
Arcade

Разработчик:
Playdead Studios

Издатель:
Microsoft Game Studios

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видеокарта: с поддержкой шейдеров 3.0
150 МБ на жестком диске

LIMBO

PC | X360 | PS3

Наверное, тебе тоже хоть раз снилось, что ты бежишь по мрачной безлюдной местности, не зная своей конечной цели и того, как сюда попал. Мысли путаются, а чувство, что за тобой гонятся и вот-вот настигнут, сводит с ума. И ты продолжаешь бежать, прыгать, цепляться, падать, снова подниматься на ноги. Иногда силуэты преследователей обретают форму, но от этого только хуже – тело немеет от ужаса и кажется, что конец уже близок... Могу поспорить, что у художника Арнта Йенсена тоже бывали похожие кошмары, но, в отличие от большинства людей, он не отмахнулся от своих демонов, а вытащил их наружу и вложил в самую мрачную и сюрреалистичную игру последнего десятилетия – Limbo.

Детская неожиданность

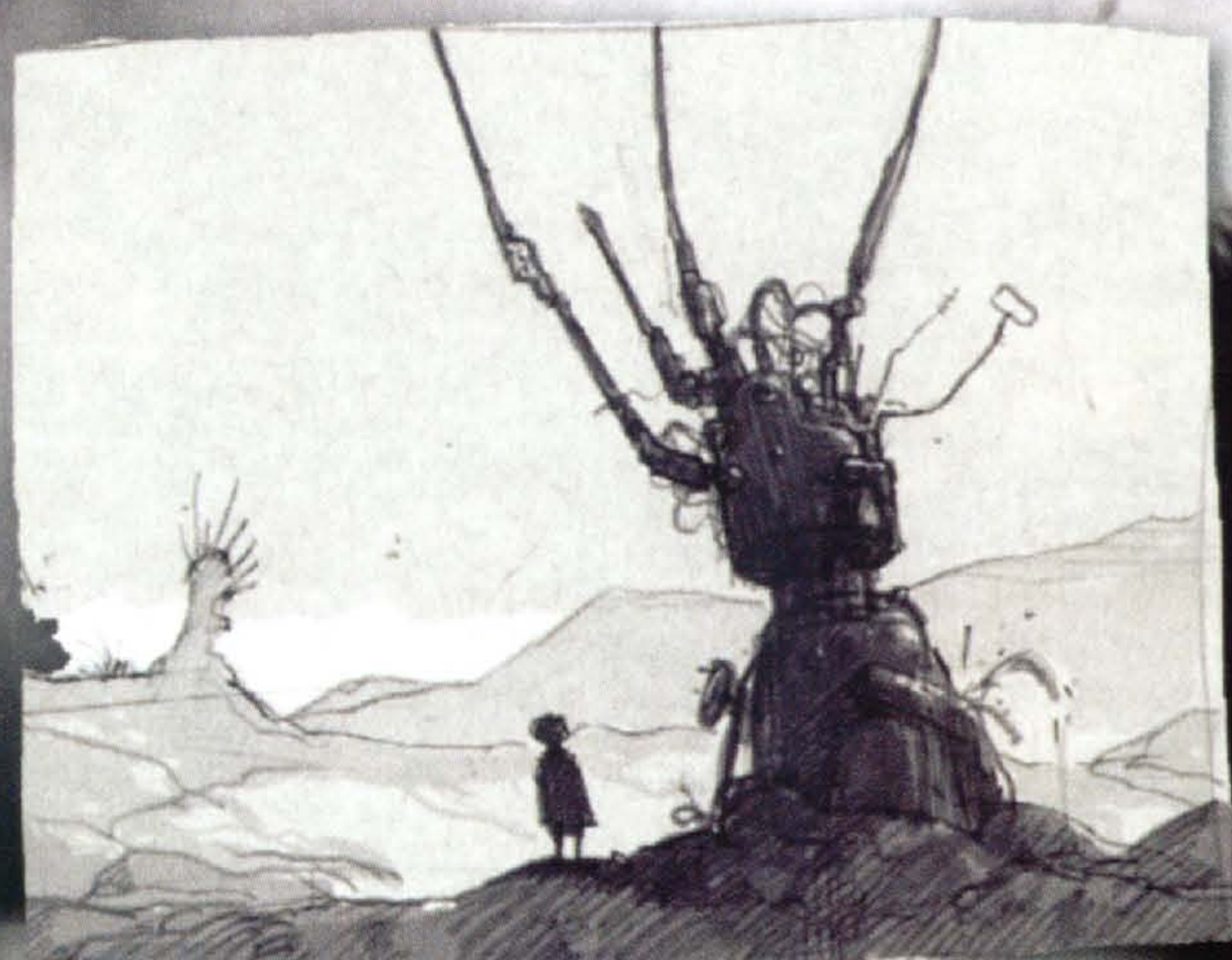
Лимб – это, в соответствии с католическим вероучением, место или промежуточное состояние, которое не является ни адом, ни раем, ни чистилищем, а служит пристанищем для душ праведников дохристианской эпохи и некрещеных младенцев. В нем нет страданий, но нет и умиротворения. Тут властвует тоска и безразличие, а обитатели не знают покоя.

Лимб от Playdead – это жуткий монохромный мир, где бездонный черный цвет лишь самую малость разбавлен серым, а белого почти нет. Из тумана проглядывают пугающие силуэты, и ты не сразу понимаешь, это просто ветка, которая свисает над тобой без злого умысла, или острая паучья лапа уже прицеливается, чтобы нашампурить твои внутренности. Еще большей напряженности атмосфере добавляет то, что в игре отсутствует любая музыка или разговоры, а есть лишь естественные звуки: нервное дыхание, хруст веток под ногами, резкий щелчок медвежьего капкана, скрежет пилы, лязг металлических цепей... И вот именно в таком месте просыпается наш герой – хрупкий, слабосильный маленький мальчик с непослушной челкой и светящимися огоньками глаз. Он упорно продирается

сквозь мрачный лес, населенный разными тварями и жестокими детьми-дикарями, переходящий в заброшенную промзону, так и норовящую на каждом шагу раздавить, проткнуть или расчленить этого трогательного ребенка. И все это ради сестры, которую безымянный мальчик пытается найти в лимбе.

Тысяча и одна смерть

Смерть в играх уже давно является банальностью и пугает разве что школьников и впечатлительных барышень. Именно так я думала раньше, но, поиграв в Limbo, хочется взять свои слова назад. Разработчики явно имеют какие-то счеты к детям: они убивают нашего трогательного юного протагониста часто и со вкусом, причем делают это настолько разнообразно, что каждый новый сценарий



Epic win

За время своего существования Limbo уже успела собрать вагон и маленькую тележку номинаций в обход громких тайтлов. В частности, урожай Playdead за похождения монохромного мальчика составляет более 90 наград, среди которых премии за лучшее визуальное оформление и лучшее техническое исполнение, премия BAFTA, GameSpot признали ее лучшей игрой-головоломкой, Kotaku и Spike-TV назвали лучшей инди-игрой, а IGN – лучшей игрой-ужасником.

Кружок юного конструктора

Этот сумеречный мир является симбиозом кошмаров и зубодробительных головоломок, где в первых, «лесных», главах тебя напугают до дрожи в коленках, а в следующих – постурбанистических, заставят прекратить панику и активно шевелить серым веществом. Тебе придется тянуть, толкать, играть с гравитацией, использовать невероятные, на первый взгляд, подручные предметы (тело мертвого ребенка в роли ступеньки O_o), причем все это должно происходить в точно рассчитанное время. Так что вторая половина аркады настолько насыщена логическими задачами, что даже бывалому игроку будет над чем помучаться. Поэтому в идеале Limbo можно пройти за час. Но на практике можешь плюнуть в глаз тому, кто советует, что игра легче легкого, ибо, несмотря на щедро расставленные чекпойнты, не умереть в ней хотя бы сотню раз – абсолютно нереально.

Александра [divinale] Дивина

прощания с жизнью повергает в легкий шок. То ему отрубят голову медвежьим капканом, то проткнет паук, то раздавит плитой, то распилит гигантской пилой, то пришьит штырем, то светящийся слизень присосется к его голове и заставит утопиться... В Limbo у тебя есть тысяча и один способ умереть на каждом шагу, но лишь один правильный вариант действия, чтобы сохранить жизнь. Еще минуты на две. Причем, все это происходит с таким равнодушием, что становится не по себе, даже учитывая, что не видно ни крови, ни мяса, ведь и ты, и предметы вокруг – это лишь черные силуэты. Атмосферность цветет (вернее, сереет) и пахнет, да и воображение тоже не курит в сторонке, а рисует в голове такое, что и патологоанатом содрогнется.

Вердикт

Датчане знают толк в страшилках. Это я, поиграв в Limbo, уяснила навсегда. Вот таким должен быть мрак, так надо пугать! И пусть некоторые сетуют на то, что Limbo непозволительно короткая, кто-то называет концовку скучной, а другие считают пресловутый вспомогательный ящик пошлым аркадным элементом. Это все звучит, как слабое брзжание в море восторженных возгласов тех, кому тоже посчастливилось на несколько часов воплотить на мониторе свои детские страхи и, что особенно порадовало, возможность побороться с ними. Playdead сделали одну из самых красивых, ошеломляющих, атмосферных и стильных игрушек за последние пять лет. Единственное, что теперь не дает покоя, – огромный паук, подозрительно похожий на того, из Limbo, которому я уже неделю во сне все отрываю и отрываю лапы.



И вашим, и нашим



Изначально Limbo была заявлена, как эксклюзив Xbox 360, и, стоит заметить, так оно и было – обладатели «коробок» могли наслаждаться игрой еще с июля 2010 года. Но ошеломительный успех поделки не оставил разработчикам выбора, и уже в июле сего года владельцы PS3 обрели возможность погонять отчаянного мальчишку по сумеречному миру, а в августе к ним присоединились и PC-шники.



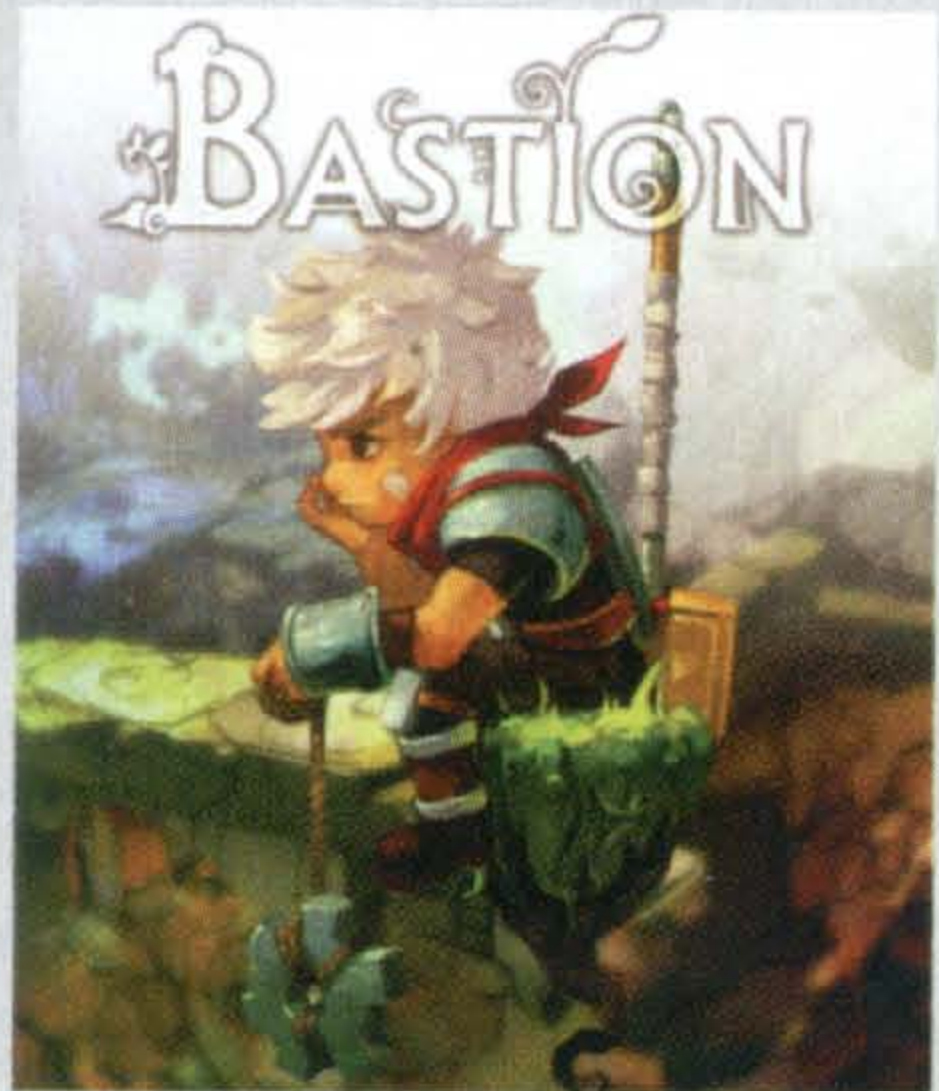


Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
Supergiant Games

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видеокарта:
с поддержкой шейдеров 3.0
150 МБ на жестком диске



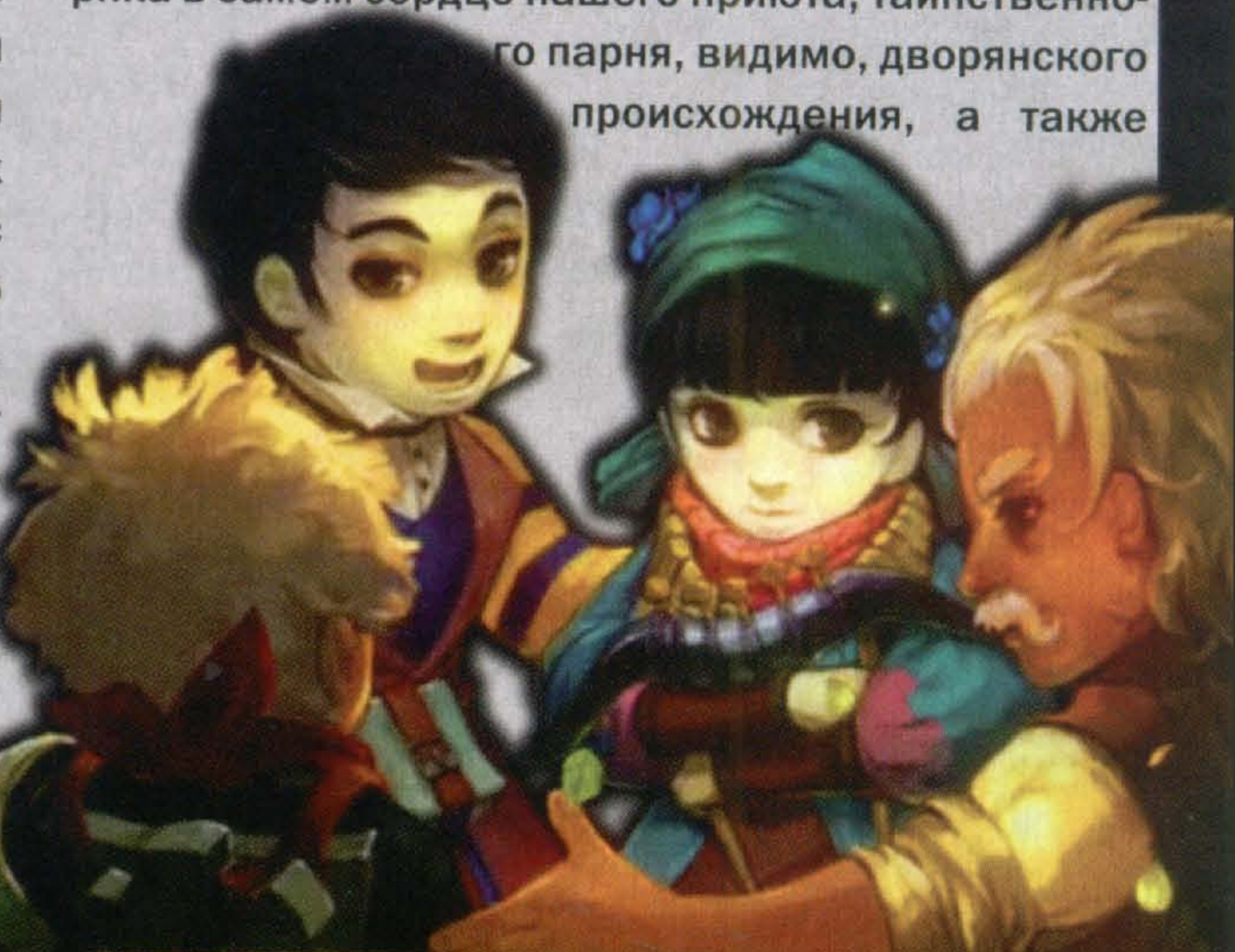
ОТРЫВ БАШНИ

Золотые времена игровой индустрии, когда геймплей был главной частью любого проекта, прошли, наверное, лет 10 назад. К счастью, это нисколько не волнует ребят из Supergiant Games, которые попытались все прелести старческих ностальгических «а вот раньше-то» вернуть в первом же своем проекте.

А бил ли мальчик?

Были же такие игры, когда после нажатия кнопки «Start» тебя сразу же бросали в гущу событий без каких-либо объяснений или тренировок. И суть не в хардкорности, а именно в доминировании геймплея над Его Фотореалистичностью Графом Графикулой. Как раз в таких античных традициях и стартует Bastion. История берет свое начало с того, что Сайлондия, мир главного героя, которого родители после долгих раздумий называли Парень, развалился на куски из-за очень страшного Бедствия. А еще все либо умерли, либо превратились в каменные статуи. Тем не менее, малыш с этим мириться не намерен и собирается вернуть жизнь в привычное русло. Для этого ему необходимо добраться до таинственного Бастиона, где люди издревле искали приют в самых сложных ситуациях. Ну а дальше — восстановление этого самого

Бастиона, поиски частиц Ядра и особых Осколков, дабы заставить базу работать в полную силу. Кроме того, встречаются иногда и выжившие, вроде старика в самом сердце нашего приюта, таинственного парня, видимо, дворянского происхождения, а также



милой девчушки. В целом продвигаться по сюжету достаточно интересно, и в нем не обошлось без поворотов, впрочем, довольно предсказуемых. Особую атмосферу в приключениях мальчика-удальца создает таинственный голос Повествователя (хотя на самом деле не очень уж и таинственный), комментирующий буквально каждый шаг игрока, а также обеспечивающий небольшой ликбез-обучение в требующих этого местах.

Джин в бутылке

Геймплей достаточно прост, каким и должен быть в проекте такого жанра: бежишь вперед – всех валишь. Особого труда это не представляет, но интерес не пропадает ни на секунду. Во многом благодаря разнообразию оружия и тех, кого этим оружием необходимо хорошенько угостить. Враги поначалу отличаются лишь размером и типом атаки, но уже к середине появляется множество разновидностей избиваемых: джинны с мечами, разные растения, стреляющие шипами, и прочие подобные сказочные негодяи, практически каждый из которых требует уникального подхода к убийству и особого инструментария. Каждый тип оружия – будь то огромный молот или мачете, лук, дробовик или копье – действенен именно против определенных типов противников. Кроме дискриминационной эффективности, пацификаторы обладают различными полезными свойствами: что-то можно метать, что-то – бьет по области. Помимо этого, игроку позволено выбрать один из нескольких супер-ударов (такowymi считаются даже бросок гранаты и скоростная шинковка мачете), помогающие даже в, казалось бы, безвыходной ситуации.

По качану

В строке «жанр» у этой игры написано Action-RPG, и RPG тут явно не для красного словца: кач наличествует в необходимых дозах. За некое подобие игровой валюты, собираемой по мере прохождения, каждое оружие можно совершенствовать до трех уровней, на каждом из которых открывается по два навыка. Кроме того, частицы Ядра открывают в Бастии новую площадку, на которой можно возвести одно из шести одаривающих дополнительными возможностями зданий вроде арсенала, лавки алхимика, кузни и тому подобных. Особое внимание следует обратить на храм, доступный где-то с середины игры. Специальные добытые идола помещаются туда, и после их активации Парень получает больше опыта за убийства монстров, хотя при этом возрастает и их сила. Отличный шанс для хардкорщиков и манчкинов испытать себя, но обычному игроку лучше не перебарщивать, дабы не превратить увлекательную прогулку по платформам уровней в самоге-



Supergiant Games: новичкам везет?

Молодая маленькая студия, сходу сделавшая такой удачный проект, как минимум заставляет задуматься и разобрать их секрет удачи. А он довольно прост: известный опинионмейкер Грег Касавин – один из 7 разработчиков, а в прошлом – очень известный автор Gamespot.com. Как известно, довольно часто люди в игровой журналистике быстро растут, и чтобы их удержать в прессе требуется такой же рост заработной платы. После игрожура многие идут либо в PR, либо в разработку, что и сделал Грег. Игра от журналиста и критика – это всегда очень и очень, ведь этот человек как никто другой знает, чего он хочет от игры и какой она должна быть. Именно огромный опыт работы в оценивании игр помог ему при создании Bastion'a.

ноцид вроде того ужаса, что творится на платформах столичного метро в часы пик.

Кроме того, существуют испытания для каждого оружия, а за их выполнение награждают разнообразными улучшениями. Также для покупки доступны эликсиры, открывающиеся с каждым уровнем и имеющие пассивные эффекты вроде увеличения количества бутылок с лечебной жидкостью или повышения скорости при использовании щита.

Динамичное распределение жилплощади

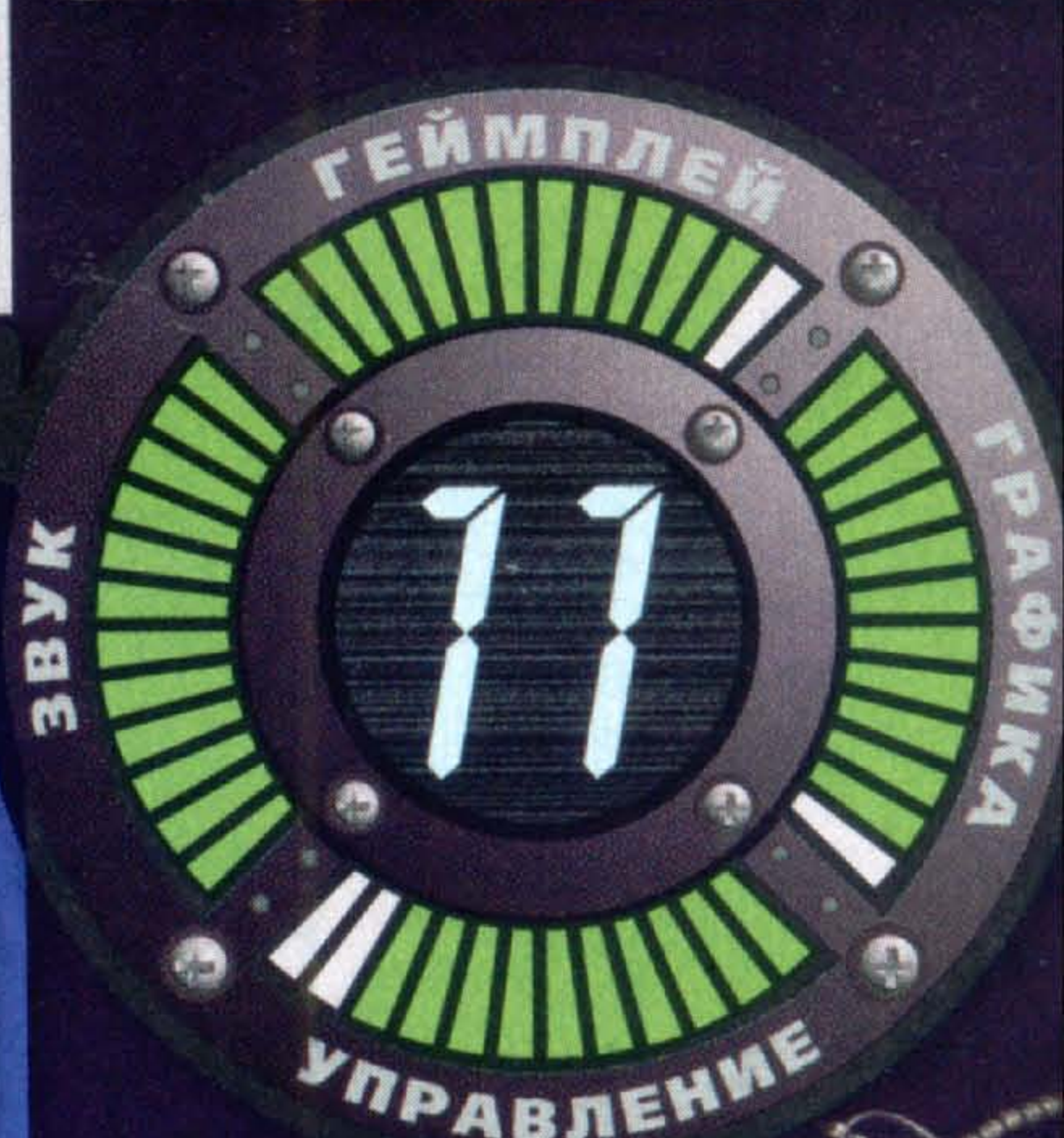
Во время прохождения уровни буквально собираются по кусочкам, формируя дорожку перед нашим героем там, где это требуется. Выглядит все очень динамично и оригинально, правда местами можно ненароком свалиться вниз. Тем не менее, это не конец, поскольку персонаж приземлится на платформу снова, но чуть потеряет в здоровье, так что в результате таких падений яростных и праведных воплей с использованием великого матерного игрок издавать не будет. В целом графическое исполнение игры до невозможности красивое: сочные краски, очень грамотный левелдизайн в совокупности с красивыми эффектами еще больше добавляют в атмосферу, уже не говоря о простом эстетическом наслаждении.

Кстати, без музыки этот мир был бы не настолько красивым и поразительно душевным. Вдумчивые и мелодичные звуки пианино, гитарные мотивы, слегка напоминающие привычный саундтрек к какому-нибудь вестерну, – все это на самом деле завораживает игрока. Не зря все критики наперебой кричат, что поразительной красоты музыка этой игры способствует гораздо более глубокому погружению в историю и сам игровой процесс.

BoVVeR

Вердикт

Не хочется раскидываться такими заезженными фразами, как «ценность для жанра» и «у игры есть душа», но в отношении Bastion они полностью справедливы, и вообще сложно подобрать другие слова. Все, что геймер вкладывает в эти два понятия, находится именно в этой игре, чувствуется на протяжении всего прохождения и даже внушает робкую надежду на возвращение любви широкой аудитории к такого вида приключениям. А пока остается наслаждаться грандиозной работой семи человек, сделавших всем нам прекрасный подарок под конец лета.



ПЫЛЬ В ГЛАЗАХ

FROM DUST

Жанр:
RTS\God Sim

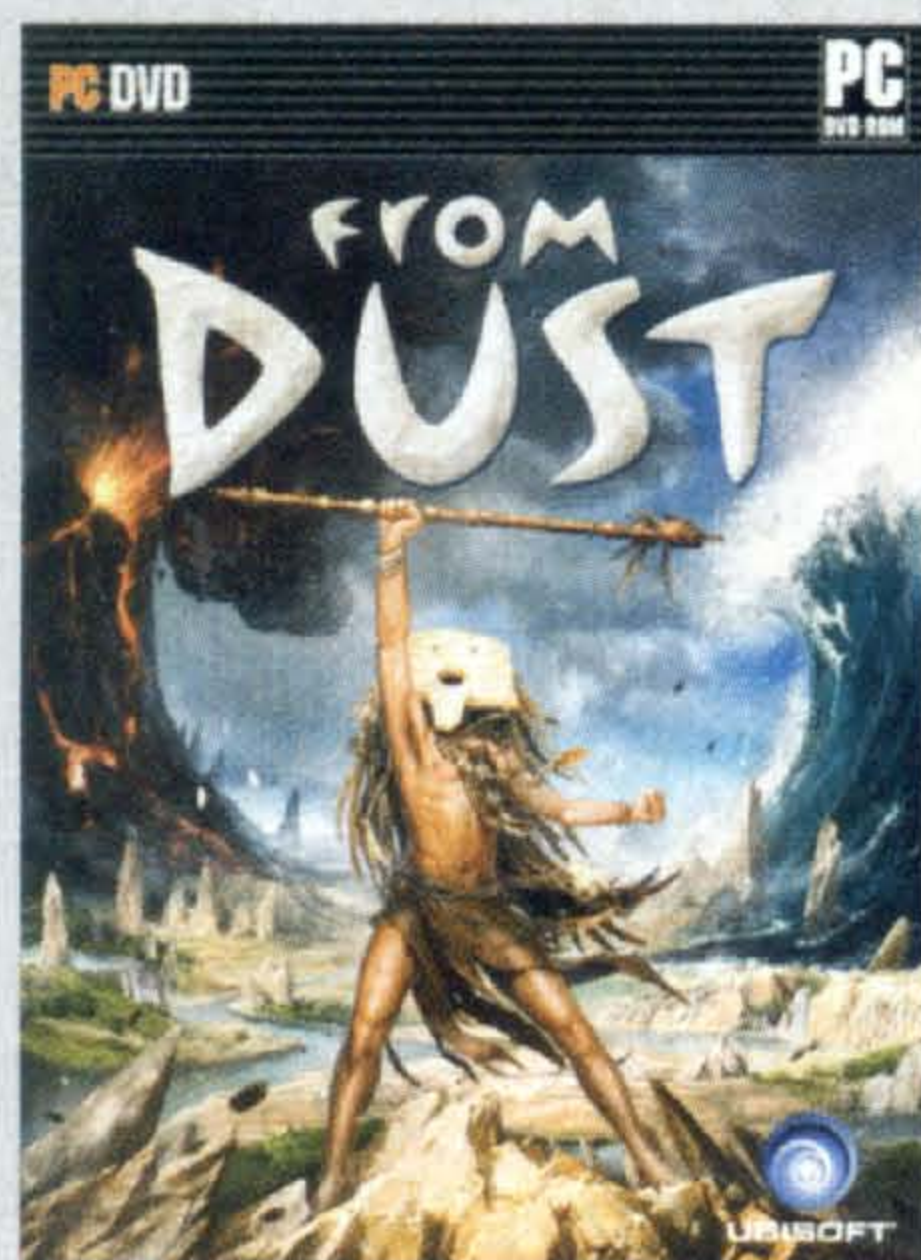
Разработчики:
Ubisoft Montpellier

Издатель:
Ubisoft Entertainment

Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 МБ
4 ГБ на жестком диске

PC | X360 | PS3



God Sim – тот жанр, который в игровой индустрии встретишь нечасто. Тут довольно сложно придумать что-то по-настоящему новое, поэтому разработчикам приходится пользоваться старой доброй формулой: если хочешь достигнуть успеха, то надо быть либо первыми, либо лучшими. Судя по тому, что создатели From Dust пошли по пути классического богосимулятора, они попытались взять аудиторию качеством.

Ветер, солнце и вода – наша худшая беда

Полигоном для твоей божественной деятельности станет наша планета. Впрочем, в игре она существенно отличается от той, которую мы привыкли видеть вокруг себя: этот мир – нетронутая техническими новшествами природа, через которую и будет проявляться высшая воля. From Dust построена по классической схеме богоигры, где изменение ландшафта и поведения стихий лежит в основе геймплея. Игроку придется возводить холмы, контролировать флору, создавать реки, осушать озера, останавливать раскаленную магму и прохладные цунами, предотвращать пожары, наводнения и другие прелести первозданного мира. Разрушаемое окружение симулятора огромно – в общем-то, главный упор проекта делается именно на полную интерактивность, так что тут предстоит не наслаждаться матушкой-природой, а быть ею.

Култ безличности

Все это было бы нестерпимо скучно, если бы не люди. Действительно, какое же ты божество, если

даже похоронить вокруг алтаря или заколоть жертвенного ягненка в твою честь некому? Правильно – никакое. Так что From Dust тоже заселен homo, хоть и не очень sapiens. Это темнокожее племя полуголых дикарей в масках, которому тебе придется помогать на каждом шагу с выживанием во враждебной жесткой среде. И пятнице. И субботе. Короче, о них надо заботиться постоянно, иначе аборигены вместе со своей убогой деревушкой будут смыты в океан или основательно поджарены. Босоногие идолопоклонники начинают активно шаманить и плясать во имя своего невидимого творца, если на горизонте возникает угроза их существованию, а уж дальше их безопасность – твоя забота. Игра поделена на миссии, каждая из которых заключается в том, чтобы сохранить человеческое поселение и его обитателей, сдерживая натиск стихий, и продвинуться дальше, расселяя своих вассалов по территориям. Без алтаря деревни не могут нормально существовать, поэтому перед постройкой избранные дикари будут отправляться в дальние края для их возведения, соответственно игроку придется еще и облегчать путь отважным первопроходцам.

Какое-то время все эти хлопоты кажутся невероятно увлекательными, но немного погода такой менеджмент планетарных масштабов немного наскучивает, особенно людям, которые не умывают лицо слезами умиления, услышав словосочетание god sim. К тому же, миссии, по сути, довольно однообразны и сводятся к методичной опеке над полумразумными язычниками. Так что, если бог и впрямь существует, а его рабочий день выглядит именно так, то всевышнему не позавидуешь.





Без шума и пыли

Графика вызывает двойственные ощущения: поначалу пейзажи захватывают своей нетронутой первозданной красотой, но уже при ближайшем рассмотрении начинаешь придирааться, мол, пальмы можно было бы и получше детализировать, а вот эти камушки выглядят как-то двухмерно. Процесс созидания окружающего мира довольно эффектен: ты по мановению руки закручиваешь воду в гигантский шар, проливаешь ее на почву, вырезаешь куски лавы из вулканов, создаешь маленькие песочные бури. И все это происходит очень динамично. Слишком динамично. Просто чересчур. Остановите карусель, я сойду! Нет, правда, иногда от скорости движения и градуса оборота вокруг своей оси к горлу подкатывает предательский комок, так что обладателям слабого вестибулярного аппарата лучше пойти поиграть в гольф, а не в From Dust.

Поделка Ubisoft – тихоня. Среди звуков преобладают плеск воды, шум песка и рокот лавы. И лишь изредка до слуха доносится музыка, но это скорее исключение из общего правила, так что советую сразу подобрать себе годный плейлист, чтобы творить было интереснее.

Убого за пазухой

После раздачи пряников настало время поближе познакомиться с кнутами. Первым недостатком игры

оказались сроки релиза: разработчики обещали игру то просто «где-то к лету», то на второй квартал года, то на третий, жертвуя пунктуальностью в угоду качеству. А в конечном итоге From Dust превратилась в капризную девушку, которая долго собиралась на свидание, но так и не вышла в обещанное время, и вообще посидела с тобой на лавочке всего полчаса: игра короткая. Количество миссий создает ощущение, будто тебе по ошибке досталась не полноценная игра, а ее младшая сестра – Бета, и никакие дополнительные мини-игры не могут разбавить привкус незавершенности. Так что, размер таки имеет значение, и данной богоигре в этом смысле похвастаться нечем.

Следующей ласточкой, нагадившей на голову геймерам, стало то, что «толстушки» Xbox 360 перегревались от From Dust, а, говорят, порой и вообще сгорали, как туристы в первый пляжный день. Все это наводит на подозрение, что Ubisoft свое детище делали-делали, и не доделали.

Александра [divinale] Дивина



3 самые странные религии современности

Карго Култ – жители замкнутой африканской Меланезии были настолько шокированы появлением самолетов в небесах во время Второй мировой войны, что и по сей день молятся этим крылатым железным богам, в надежде, что те привезут им еще «карго» (груза).

Вудуизм – жители Гаити верят в Барона Субботу, скелета с сигарой в цилиндре и черных очках, который является злобным богом смерти.

Ктулху Фхтагн – придуманный Говардом Лавкрафтом бог-кальмар показался некоторым жителям в 1928 году настолько реальным, что их потомки до сих пор верят в сон Ктулху в городе Рльехе, и что когда он проснется – нам всем наступит конец.



Вердикт

Ubisoft старались, и это видно. Местами картинка действительно выглядит симпатично, геймплей затягивает, а технологии деформирования ландшафта и моделирования динамики жидкостей вызывают уважение. Но общее впечатление смазывается однообразием миссий, ощущением, будто тебе недодали положенных вкусоностей и довольно скудным музыкальным сопровождением. From Dust – это неплохая игрушка на пару вечеров для любителей God Sim. Но никаким прорывом в жанре тут и не пахнет.





ЩИТ НАРРЕНС

Мы ждали Captain America: Super Soldier, повизгивая от нетерпения. Ведь, как известно, нет ничего хуже игр по фильмам. А тут не просто игра по фильму – тут игра по весьма неоднозначному фильму об одном из наиболее унылых супергероев, что уже тянет минимум на тотальную катастрофу галактических масштабов. Так что мы загодя выкопали Капитану Америка уютную могилку на бескрайних пустошах нашей любимой рубрики «Ацтой» и даже придумали способ его уничтожить: Fox заменил все свои кости на скелет из адамантия, чтобы расквитаться с Super Soldier в лучших традициях Росомахи. Увы, применить железные когти Fox'a так и не довелось – СА оказался далеким от провала.

CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Жанр:
ТРА

Разработчик:
Next Level Games

Издатель:
Sega

PS3 | X360 | 3DS | Wii

Капитановложение

Игра о Капитане Америка напоминает испорченный телефон – сперва историю о дурацком, но культовом для жителей Нового Света супергерое перебрали в фильме, а потом еще и перевели пересказ на язык программирования. А поскольку, помимо этого, Sega не славится шикарными поделками по вселенной Marvel (их недавняя игронизация экранизации комикса Thor: God of Thunder вообще оказалась сущей трагедией) – то, каким Super Soldier оказался в конечном итоге, можно смело причислить к невиданным чудесам. Ну, знаете, на уровне плачущей статуи, исцеляющей рак и геморрой. Впрочем, на самом деле SS это не совсем игра по фильму – действие и сюжет все-таки отличаются, хотя общий дизайн и персонажи игры позаимствованы из кинокартины. Но дело не в этом: главной причиной чуда стало хитрое заклинание под названием Batman: Arkham Asylum, примененное разработчиками на Super Soldier, в результате которого Кэп практически полностью вторит деятельности Темного Рыцаря. Готичную психушку передекорировали под наполненный нацистами замок, в стенах которого комиксовый супергерой раздает живописных туманов. Конечно, можно долго брызгать слюной и желчью на тему отвратительности копирования успешных проектов, но ведь в конечном

Версии Капитана Америка для разных стран

-  Украина – Гетьман Ненька
-  Мексика – Сеньоро Капитано Хосе ель Мексико
-  Германия – Рейхсфюрер Дойчланд
-  Ямайка – Раста Пых-пых
-  Северная Корея – Великий Руководитель Чосон Минджуджуй Инмин Конхвагук

итоге от этого выигрывает соскучившийся по качественному трехмерному beat'em up'ам геймер. К тому же, Next Level Games прикрутили к классической бетменовской схеме «бей и ломай все, пока не увидишь титры» несколько дополнительных элементов, тоже не отдающих первой свежестью, и, кстати, портящих общее впечатление.

Американ бой

Super Soldier проходится без лишнего пота, и вообще раздает ачивменты чуть ли не за то, что игрок во время игры дышит. Незатейливость боевой системы отчасти несет ответственность за общую легкость – это, конечно, не «press X to win», но мощные ухайдокивания противников получаются нажатием всего пары кнопок и при запоминании несложных комбо. При этом выглядит процесс избивания многочисленных неприятелей более чем хорошо – герой



звездно-полосатой ласточкой порхает вокруг них, мощно проламывая шлемы и выдавая красочные удары ногами после сальто. За эту брутальную и эстетически успешную акробатику легко прощаешь незамысловатую, но эффективную комбо-систему, да и метание щита как фрисби добавляет веселья. Впрочем, спустя пару часов ты понимаешь, что ничего нового в боевке уже не увидишь, хоть это знание никак не мешает получать наслаждение от зрелищных туманов. К тому же, для разнообразия можно подкрадываться к противникам сзади и использовать их в качестве живого щита и турели, отстреливая врагов из оружия, которое захваченные держат в руках.

Воруй! Убивай!

Продвигаясь по замку на протяжении 18 глав (около 9 часов геймплея), Кэп занимается не только увлекательной полировкой челюстей и нелцеприятной коррекцией анатомического декора бойцов Гидры, но еще и играет в Принца Персии. Правда, в бравом капитане примерно столько же ловкости и изящества, сколько их в Гейбе Ньюэлле, поэтому из акробатических трюков он может только по-персидски крутиться на перекладинах и скакать, иногда карабкаясь и бегая по стенам, хотя при этом лихачестве не способен перепрыгнуть какое-нибудь смешное препятствие вроде лавочки. Примерно через пять минут этот примитивизм в искусстве паркура надоедает, но наслаждаться им придется до самого конца игры. Управляется акробатика, кстати, почти без участия игрока.

В перерывах между мордобоями и попытками показаться атлетом, герой еще занимается тем, что обычно делает Америка, когда находит над залежами своей нефти какую-нибудь средневосточную страну: тырит все, что не прибито гвоздями и ломает местные достопримечательности. Серьезно, игра открытием концептов и новых костюмов для капитана поощряет воровство нацистских сокровищ (яиц, золотых слитков, кайзерских шлемов etc), а также нахваливает за уничтожение щитом произведений искусства. Ладно, если бы приходилось расшибать на крошки бюсты Гитлера – но грубая деинсталляция вполне миловидных античных статуй, мне кажется, ну никак не вписывается в здравый смысл и концепцию спасения мира от зла. Как, в общем-то, и склонность к клептомании.

И о погоде

Передвижение по замку преимущественно линейное, хотя иногда можно побродить по окрестностям, отдыхая от сюжета. Обилие невидимых стен



лишает игру какой-либо претензии на полноценный sand-box, но в большинстве локаций грамотный дизайн уровней, их разнообразие и наполненность всякими красивыми детальками и финтифлюшками практически полностью убирают ощущение, что тебя заперли в коридоре.

Super Soldier практически безглючна и довольно симпатична, хотя в основном не за счет красоты картинки, которая тут далека от идеала, а опять-таки, благодаря усердности дизайнеров и их вниманию к мелочам. Ролики на движке игры смотрятся нелепо, а анимация лиц порою вызывает мысли, что срисовывали ее со страдающих церебральным параличом эпилептиков.

Khaj-Tosin, капитан очевидность

Сценарий в клеточку

Достаточной простой, классический и лишенный особых поворотов сюжет Super Soldier был написан ветераном комиксов Кристофом Кейджем, который на радость поклонников этого дела впихнул в сиснописис игры много экивок в сторону графических новелл и не забыл о иконических героях вселенной Капитана Америка: Красного Черепа, Арним Золя, Мадам Гидру.

Вердикт

Captain America: Super Soldier сложно конкурировать с полноценными играми по комиксам – она и рядом не валялась с Batman: Arkham Asylum и Spider-Man: Shattered Dimensions. Но вот в игронизациях экранизаций графических новелл она вполне может занять место не очень далеко от X-Men Origins: Wolverine, да и на фоне многих других франшизных игр она выглядит более чем привлекательно. Игра не приносит абсолютно ничего нового в жанр, но у нее был на удивление неплохой потенциал стать очень хорошей поделкой. В результате, это далекое от идеала, но довольно веселое времяпрепровождение для всех тех, кто уже до тошноты много раз прошел Arkham Asylum и не может дождаться Arkham City.



ЗВАННЫЙ УЖАС



Когда у хороших разработчиков получаются плохие игры – от этого всегда немного пахнет шизофренией и концом света. Первым – потому что сложно взять в толк, как у одаренных, казалось бы, ребят, получилось вот это. А вторым – по той простой причине, что если даже на проверенных людей нельзя положиться, то кому вообще можно верить в этом проклятом мире?

Jeszcze Polska nie zginela?

Techland, впрочем, никогда не слыли великими мастерами индустрии, но большая часть проектов этой польской студии дотягивали до уровня «лучше, чем неплохо», и такое постоянство, согласись, все же радовало. Предыдущая игра серии Call of Juarez, Bound in Blood, тоже не была шедевром, по мнению даже самых нетребовательных игроков, но все-таки обладала своим шармом, крепко держась нескольких весьма интересных идей и замечательных находок. The Cartel вроде и не растерял тех дизайнерских решений, но они исполнены так, словно на них пожалели времени, денег, умения или всего этого вместе. Говоря простым языком, The Cartel выглядит, будто ваяли его какие-то совершеннейшие новички в индустрии, не знающие, что делать со свалившимся на них добром, и посему время от времени игра пускает такого петуха, что обзавидуется сам подавшийся в игроделы Уве Болл. Возможно, причина в том, что разработчики бросили все силы на Dead Island, а «Картелем» на скорую руку поручили заниматься уборщице и буфетчику. Вернее, на это очень хочется надеяться, поскольку вера в умения студии и шикарность грядущего Dead Island (он уже как раз должен оказаться «на золоте», пока ты читаешь эти строки) после нового Call of Juarez заметно пошатнулась.

Хороший, плохой, отвратительный

The Cartel отказался от полюбившегося вестернового сеттинга серии, перенося нас из Дикого Запада в современный Лос-Анджелес и рассказывая банальную историю о войнах банд, наркоторговле, частных военных компаниях и другой злободневной проблематике. Сюжет не держит в напряжении ни секунды: кто есть кто, и что сейчас

произойдет, ты понимаешь задолго до того, как в попытках сотворить из игры политический триллер, сценаристы соизволят вывести на сцену очередного огромного слона по имени Сюжетный Поворот, которого до этого убого пытались спрятать за чахлым кустиком. Единственный вопрос, который будет тебя мучить всю игру: почему? Почему эти идиоты так себя ведут?! Кстати об идиотах – кампания, которую можно проходить по интернету в кооперативе, рассказывает о трех до зубного треска политкорректных персонажах: ворчливом белом копе, возмнившем себя ковбоем; мексиканце из отряда по борьбе с наркотиками; и чернокожей женщине-снайперше. В теории, каждый из героев имеет преимущества в использовании конкретного оружия: ковбой жарит из пистолетов, мексиканец балуется штурмовыми винтовками, ну а специальность барышни как бы обязывает. На деле же оказывается, что пистолеты не убийнее своих водяных аналогов, а общий стиль геймплея больше располагает к использованию автоматов, а не дальнобойных снайперок. Парадокс заключается в том, что первая выданная игроку штурмовая винтовка в руках любого персонажа на практике оказывается лучше всех открытых позднее стволов, что лишает какого-либо смысла обновление арсенала.

Мам, ты меня звала?

От разнообразия заданий в The Cartel рука с лицом может срастись: кажется, что тебя заставляют переигрывать одну и ту же миссию, немного меняя декорации. Все сводится к транспортировке пешком или на машине к месту боевой славы, прослушиванию определенного количества утомительного бла-бла-бла ни о чем, которое нельзя пропустить. Далее идет переживание нескольких ареноподобных битв, а после этого – участие в автомобильной

CALL OF JUAREZ
The CARTEL

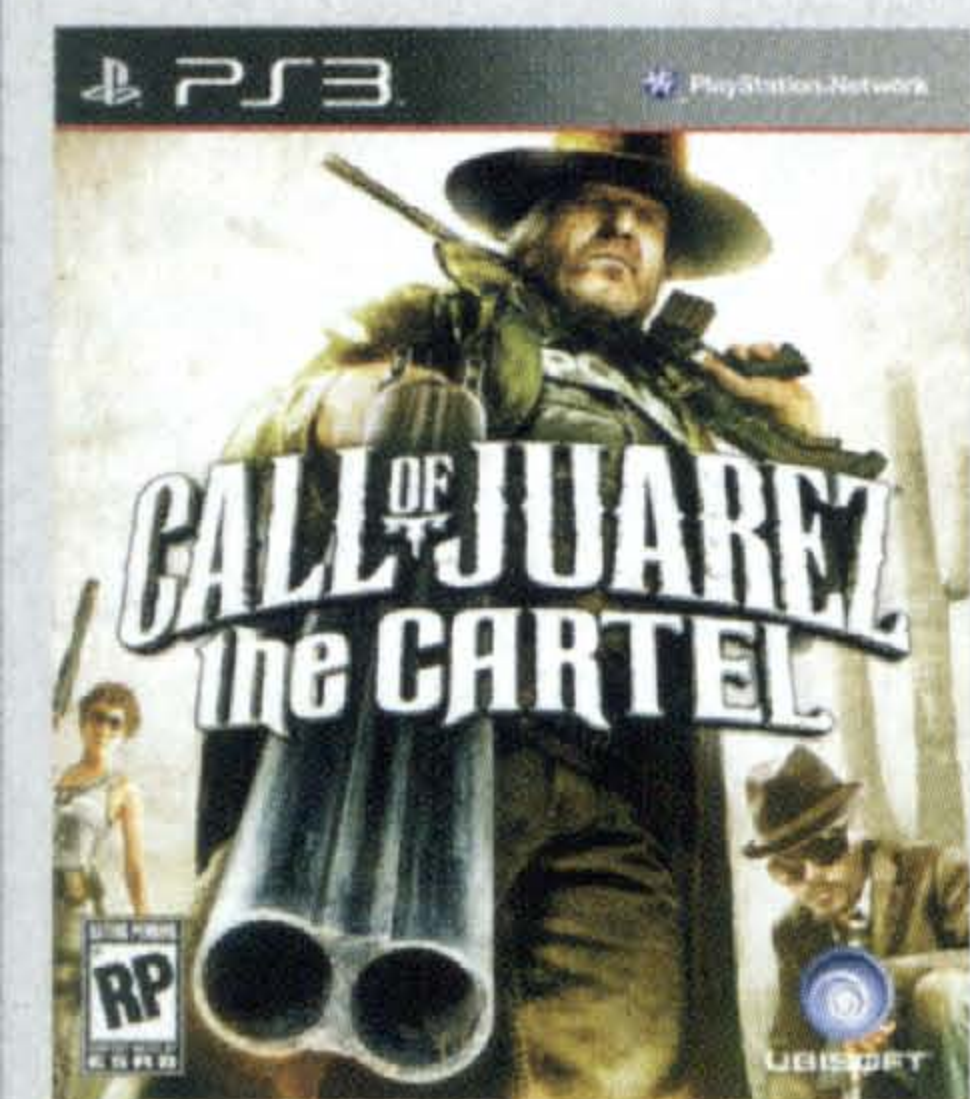
Жанр:
FPS

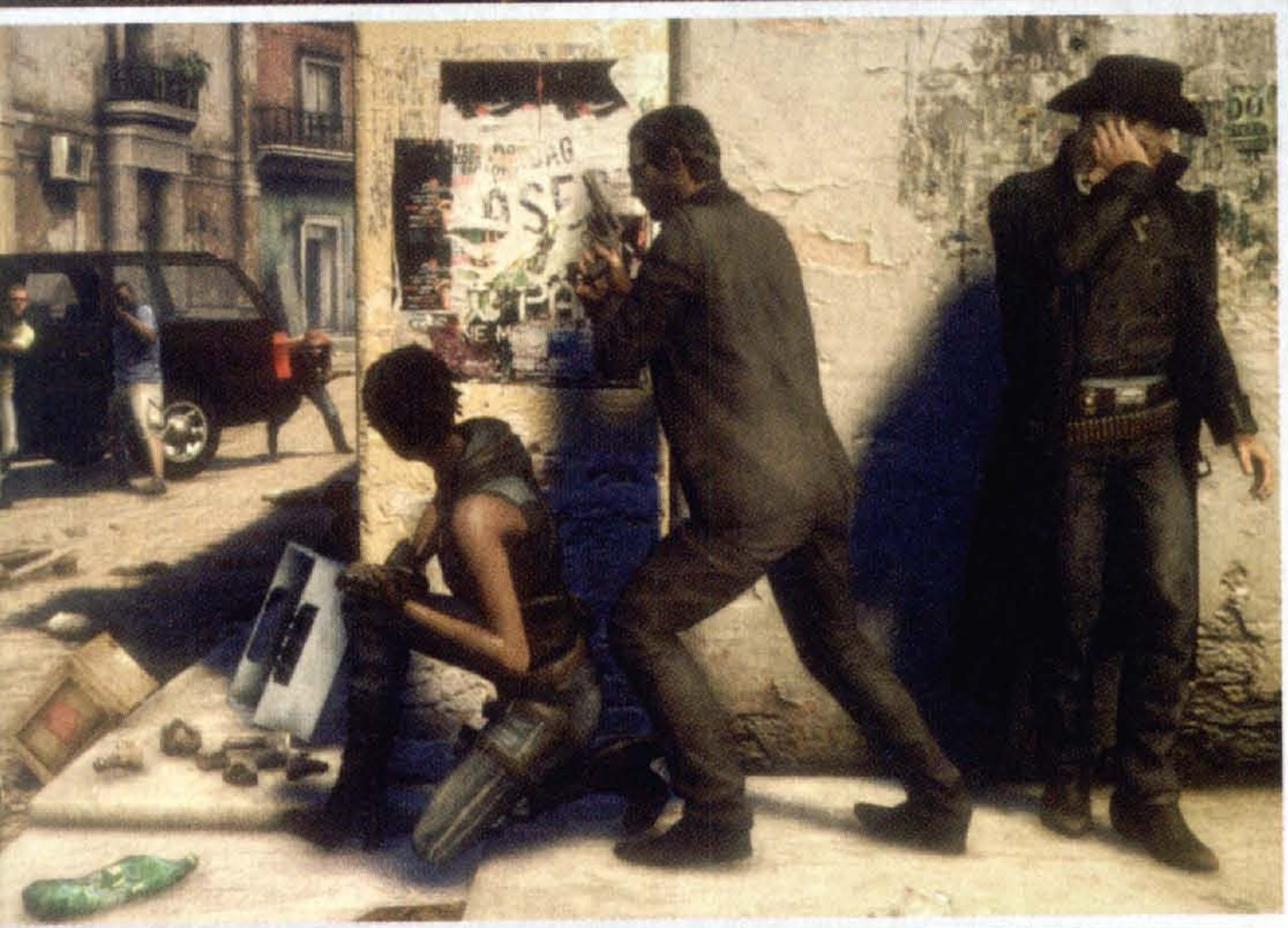
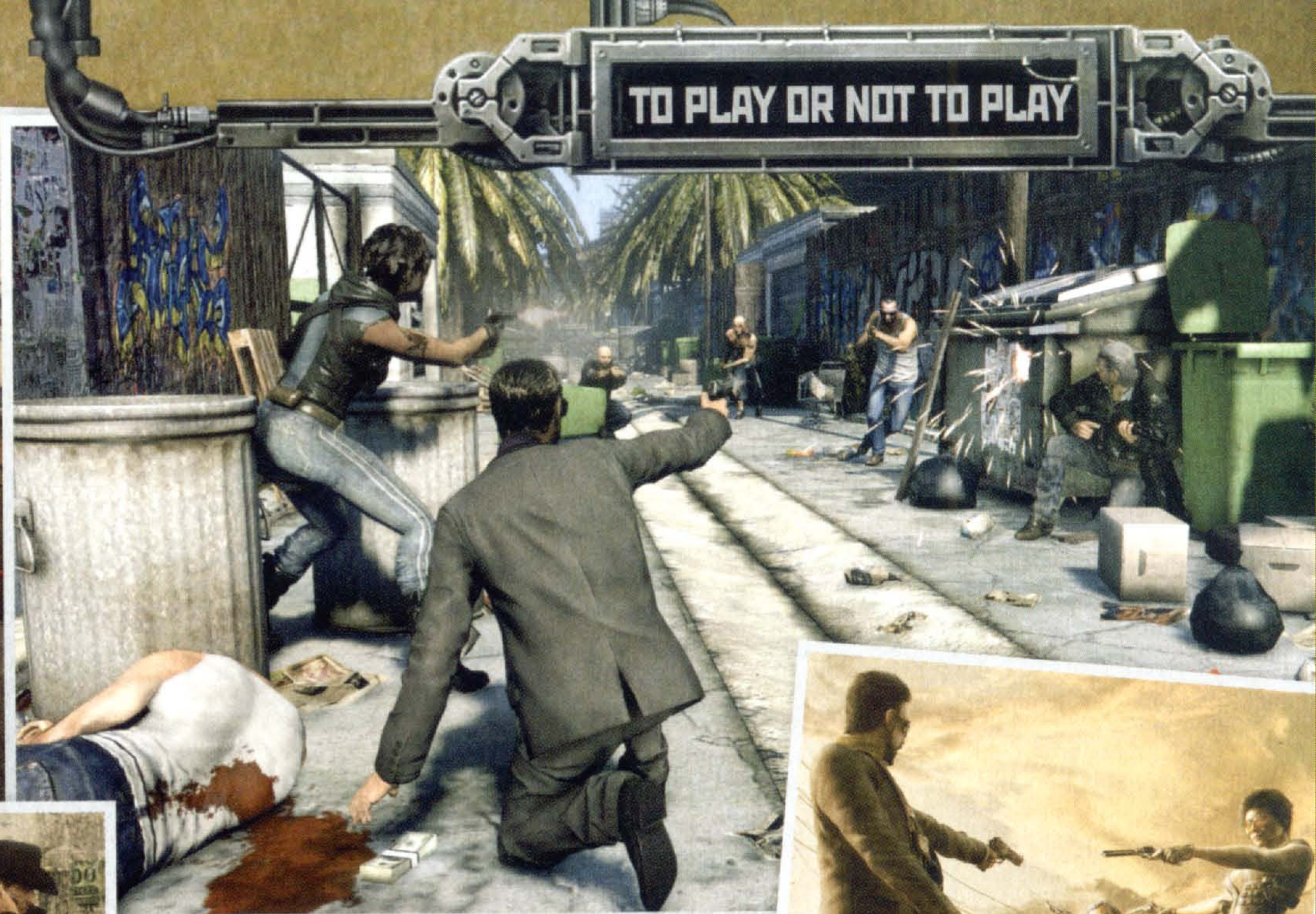
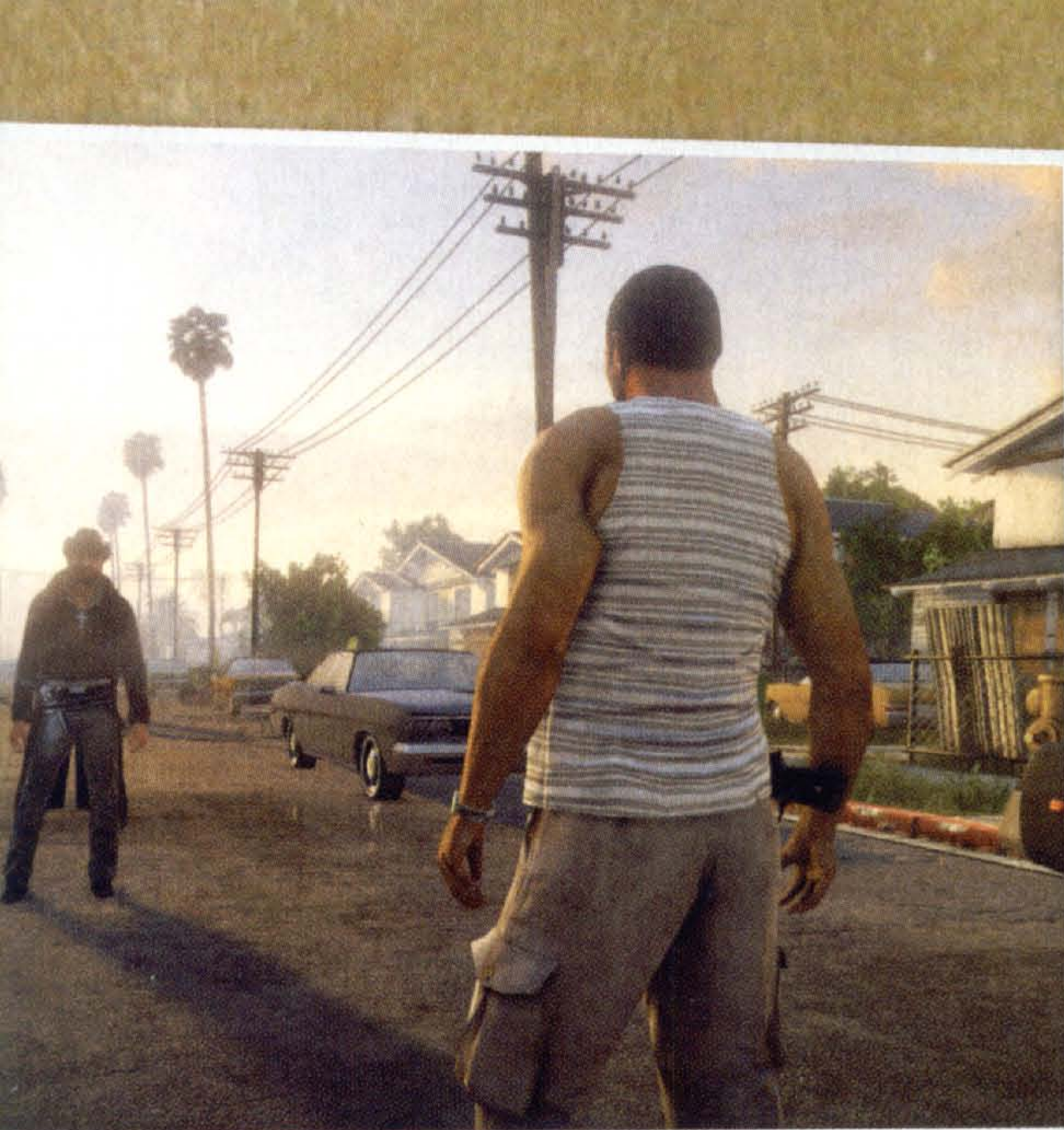
Разработчик:
Techland

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
10 ГБ места на HDD





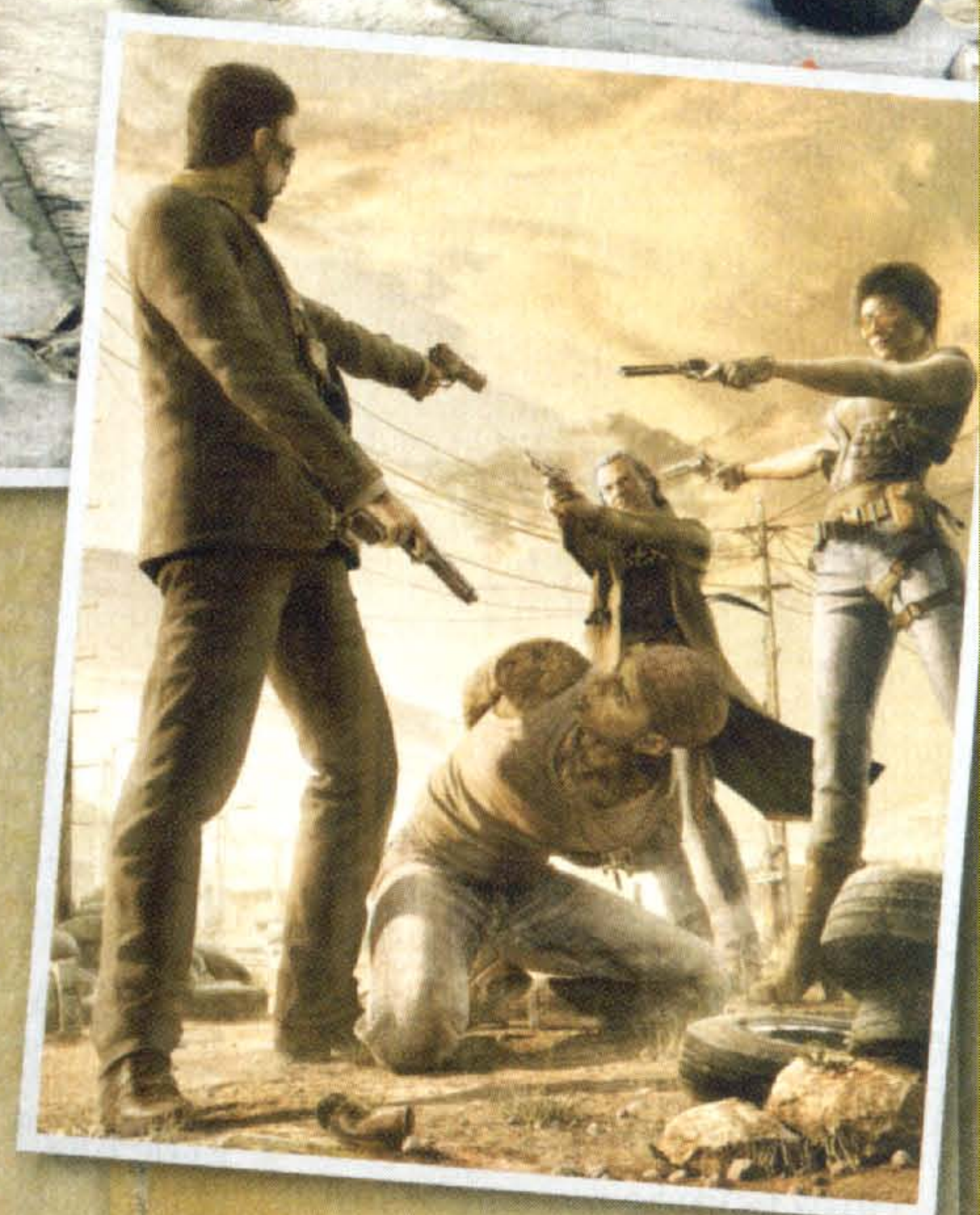
Вместе не весело шагать по просторам

Кооператив реализован по-свински: нельзя присоединяться к уже играющему другу – для этого ему нужно выйти из сессии и запустить уровень с самого начала. Мультиплеер еще скучнее сингла и в качестве извинения за свое убожество балует открытием новых бесполезных стволов, перков и одежек для персонажей. Единственная проблема, что дожидаться в лобби других игроков бывает так же сложно, как и законнектиться к кому бы то ни было. Глючность «Картеля» вообще вызывает восхищение: нередко бывают такие моменты, когда тебе приходится загружать чекпоинт, поскольку, например, бандитов, которых необходимо убить для дальнейшего прохождения, отреспаунили вне зоны твоей досягаемости.

Красота по-польски

Общей отвратности игрового процесса вторит и графика: уныло-серая, грязноватая и мутная картинка, наполненная дешевыми эффектами, обилием блюра и дрожащими объектами. Звук на соответствующем уровне – словно его за 10 минут записывали в туалете выпускники школы. Seriously, монологи некоторых персонажей звучат настолько низкокачественно, словно те говорят внутри железной коробки.

Sylar



Call'околья

Кто куда звал:

- Долг – стрелять нацистов
- Ктулху – купаться
- Хуарес – искать золото Монтесумы
- Припать – принимать радиационные ванны

погоне. И так всю игру. Неплохое решение – каждого из трех персонажей снабдить телефоном, куда поступают звонки от NPC, которые не могут слышать другие главгерои, должно было дозакрутить сюжет и добавить несколько секретных уникальных миссий параллельно основному повествованию. Увы, хорошая идея свелась к сбору различных предметов так, чтобы этого не заметили коллеги.

Кстати о боях – как шутер «Зов Хуареца» также не представляет собой ценности. Стрельба не заставляет коленки дрожать от восторга, и даже возможность активировать slo-mo для эффектного уничтожения непослушных негодяев не спасает стрелятельную составляющую, а многочисленные поездки на машине еще скучнее, чем в реальной жизни. Впрочем, главным недостатком игрового процесса являются непрерывные высказывания персонажей, от банальности, бессмысленности и пафоса которых хочется отрезать свои уши и съесть их.

Вердикт

Продолжение серии Call of Juarez стало неприятной неожиданностью – регресс очевиден. В The Cartel наблюдается общая ненужность в ткани времени и пространства, прокисший юмор, изначально растерявшие харизму персонажи и абсолютно безвкусный глючный геймплей. Techland вообще должно быть очень-очень стыдно: продавать эту игру – чистейшей воды оскорбление. Call of Juarez: The Cartel больше похожа на бесплатную поделку от студии, о которой никто никогда не слышал, собравшейся в какой-нибудь богом забытой стране с непроизносимым названием.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО ГОРЯ

Несмотря на то, что геймдев и издатели не очень любят пиратов, игры о похождениях бравых флибустьеров выходят достаточно часто. Тем более надо ковать железо, пока очередная часть голливудской франшизы еще подогревает интерес к тематике. Впрочем, среди подобных проектов редко встречается такой, который мог бы зацепить за душу и, словно морской дьявол, затянуть в свои глубины. Вопреки ожиданиям, *Pirates of Black Cove* это тоже оказалось не под силу.



PIRATES OF BLACK COVE

Жанр:
RTS/RPG

Разработчик:
Nitro Games

Издатель:
Paradox Interactive

Системные требования:

Процессор: 2.0 ГГц
Память: 2 ГБ
Видеокарта: с поддержкой шейдеров 3.0
4 ГБ на HDD

PC DVD

paradox interactive



На дне

Сюжет забрасывает нас в XVI век – времена пиратского раздолья. Игрок выбирает одного из трех героев, что, впрочем, никак не влияет на ход событий; нанимает команду, снаряжает судно и отправляется на поиски разбойничьего счастья. Ему придется подняться по кривой иерархической лестнице: присоединиться к одной из трех фракций (пиратов, корсаров или буканиров), что даст возможность пользоваться клановыми способностями и набирать в команду уникальных юнитов после постройки необходимых зданий. К слову, в *Pirates of Black Cove* понадобится еще и управлять городом, но процесс этот довольно примитивен. Так что схема успеха проста: грабь корованы, убивай, выполняй незамысловатые квесты, повышай репутацию, завладевай крепостью, объединяй и возглавляй пиратов, уничтожай соперников силами своего флота – если вкратце, то это все.

О локациях много говорить не стоит, ибо они маленькие и неинтересные, хотя иногда тут встречаются бутылочки: они разбросаны по морю, являются вместилищем шуток и призваны хоть как-то скрашивать однообразное плавание. Но мы ведь помним, что Nitro Games – это горячие финны, да? Думаю, намек понятен.

Пробоины в корме

Во время игры возникает стойкое ощущение, что кто-то где-то явно схалтурил. Звуки близки к натурализму не более чем в индийских фильмах, а довольно приятная музыка после надцатого повтора откровенно надоедает. Искусственный интеллект в *Pirates of Black Cove*, похоже, делали на сдачу от музыкального оформления – по крайней мере, этим можно объяснить моменты, когда идущие мимо суда упорно не замечают тебя и твой пиратский флаг. А в боях соперники не многим опасней беззубых младенцев, ибо корабль игрока обладает бесконечными боеприпасами и по-чистерски поддается лечению. Иногда плавсредства оппонентов сами по себе суицидально налетают на рифы или застревают между маленькими островками. Короче, SkyNet бы плакал. От смеха.



divinale

Вердикт

Попытка создать игру о пиратах – это хорошо и похвально. Но неумение Nitro Games делать выводы из предыдущих ошибок огорчает, ведь это уже не первый их проект о морских разбойниках, который явно не блещет. К тому же поделка оказалась сырой, и даже второй патч до конца не вылечил ее от багов и зависаний. Остается надеяться, что найдутся те добрые люди, которые примут и полюбят игру *Pirates of Black Cove* со всеми ее недостатками. Правда, если вспомнить, что за этот мезальянс придется отдать 20\$, то язык чешется послать в пасть морскому дьяволу такую любовь.



god of persia

Факт: на ПК катастрофически не хватает хороших слешеров. Трудно это объяснить – либо у разработчиков игр этого жанра коллективная фобия пиратства, либо нежелание адекватно адаптировать управление с геймпада на клавиатуру с мышью. Vigil Games, низкий им поклон, пробили консольный занавес довольно качественным портом Darksiders. Подобный подвиг попыталась совершить маленькая студия из Ирана – Dead Mage, разрабатывая свою первую игру, Garshasp, эксклюзивно для ПК.

Иранотерапия

Есть такое понятие, как толерантность по отношению к маленьким студиям, делающим большие игры. Я могу с уверенностью сказать, что обладаю ею – для меня нипочем ни баги, ни корявая оптимизация, ни страшноватая графика, если игра сделана с душой. В Garshasp явно вложены старания – столько, сколько может себе позволить компания из 9 человек в стране, которую доселе не затронула профессия «разработчик игр». Но этих стараний оказалось недостаточно.

С первого взгляда и до последнего вздоха игра напоминает клон God of War – скорее всего потому, что именно таковым ее планировали сделать разработчики, заменив накачанного лысого спартамца на накачанного волосатого героя персидской мифологии – Гаршаспа, истребителя монстров. И факт клонирования можно простить, если старый геймплей подается в новой одежке в виде интересного сеттинга. А сеттинг, в свою очередь, идет нога в ногу с сюжетом. Здесь же он прихрамывает на обе ноги, так как никакого толкового углубления в мифологию нет, кроме, разве что, имен героев и названий монстров. Голос рассказчика то и дело повествует почему-то о былых приключениях Гаршаспа, которые после пропуска через фильтр бесполезной информации звучат приблизительно так: «Бла-бла-бла, а потом храбрый Гаршасп навешал всем люлей и пошел дальше». К этому моменту герой заходит на ареноподобную локацию, где начинают бессовестно респиться толпы монстров.

Первый лаваш – комом

Боевка по законам жанра состоит из комбо быстрых и сильных ударов, а также захватов с последующей анимацией убийства или QTE в случае с крутыми противниками и боссами. Во время добивающих анимаций нужно вовремя жать указанные на экране стрелки направления, что нередко заканчивается плачевно, поскольку если игрок, проводя захват, держал одну из кнопок направления, она

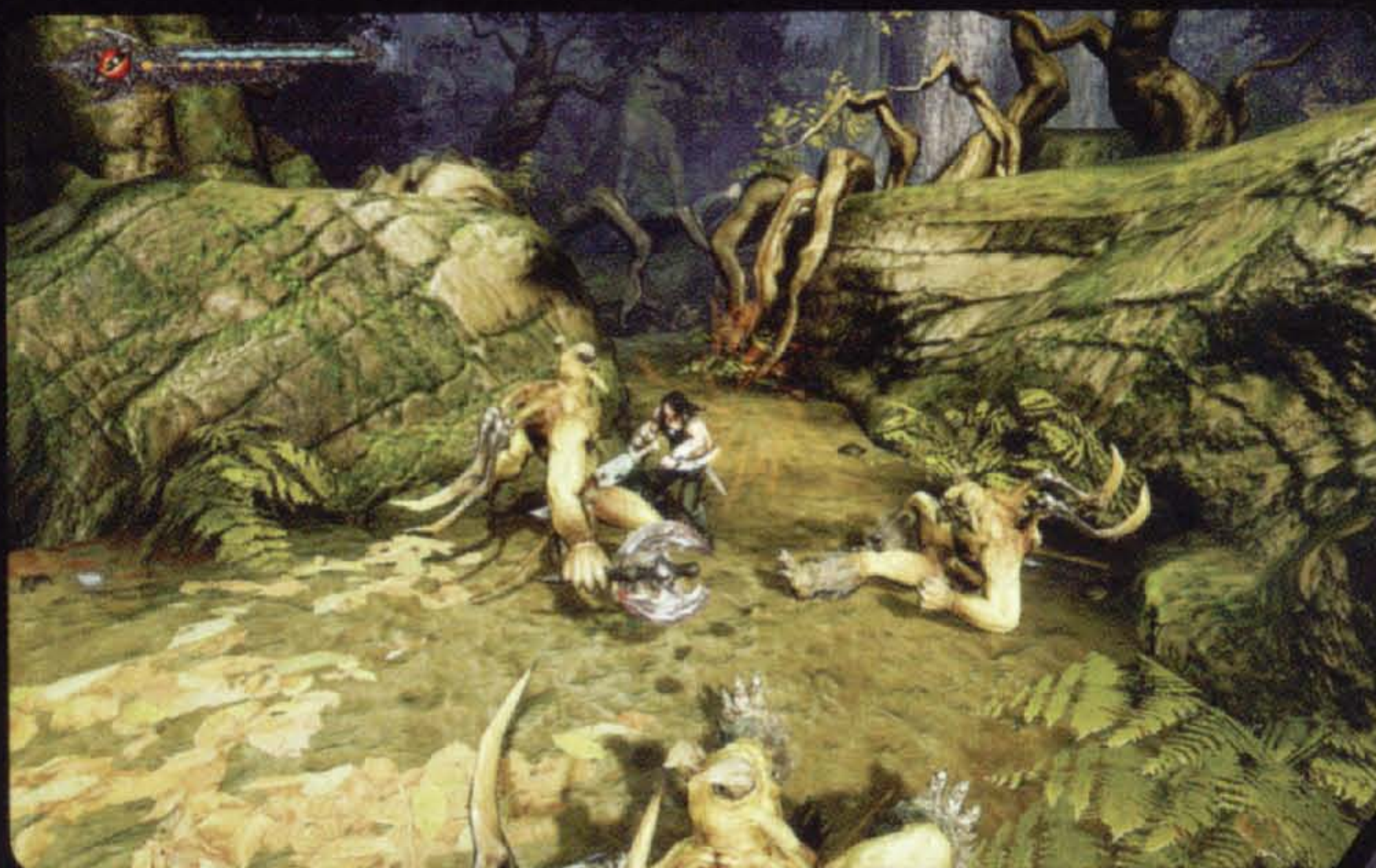
автоматически регистрируется в QTE и может сбить его. Несмотря на довольно толстый хитбокс противников, удары Гаршаспа порой проходят прямо сквозь тела монстров, не повреждая их.

Глючные драки разбавляются не менее глючными сегментами с платформингом, которые по сути весьма неплохи, но, как и многие сражения, страдают от очень неудачных ракурсов камеры, нередко скрывающей от глаз игрока подлую пропасть.

Какой красавица!

При всех недостатках игра выглядит довольно достойно. Графика устарела лет на пять, но понимание того, что это маленькая команда и бесплатный движок, заставляет кивать с уважением при виде довольно разнообразных локаций, красивых пейзажей, неплохо проработанной архитектуры и текстур, качество которых утирает нос многим консольным играм этого поколения. Звук присутствует, и на этом его описание можно закончить. Вот только в некоторых местах катастрофически не хватало музыки. Впрочем, я не удивлюсь, если и музыка поглощалась коварными багами, которые затянули потенциально неплохую игру в глубины провала.

Butcher

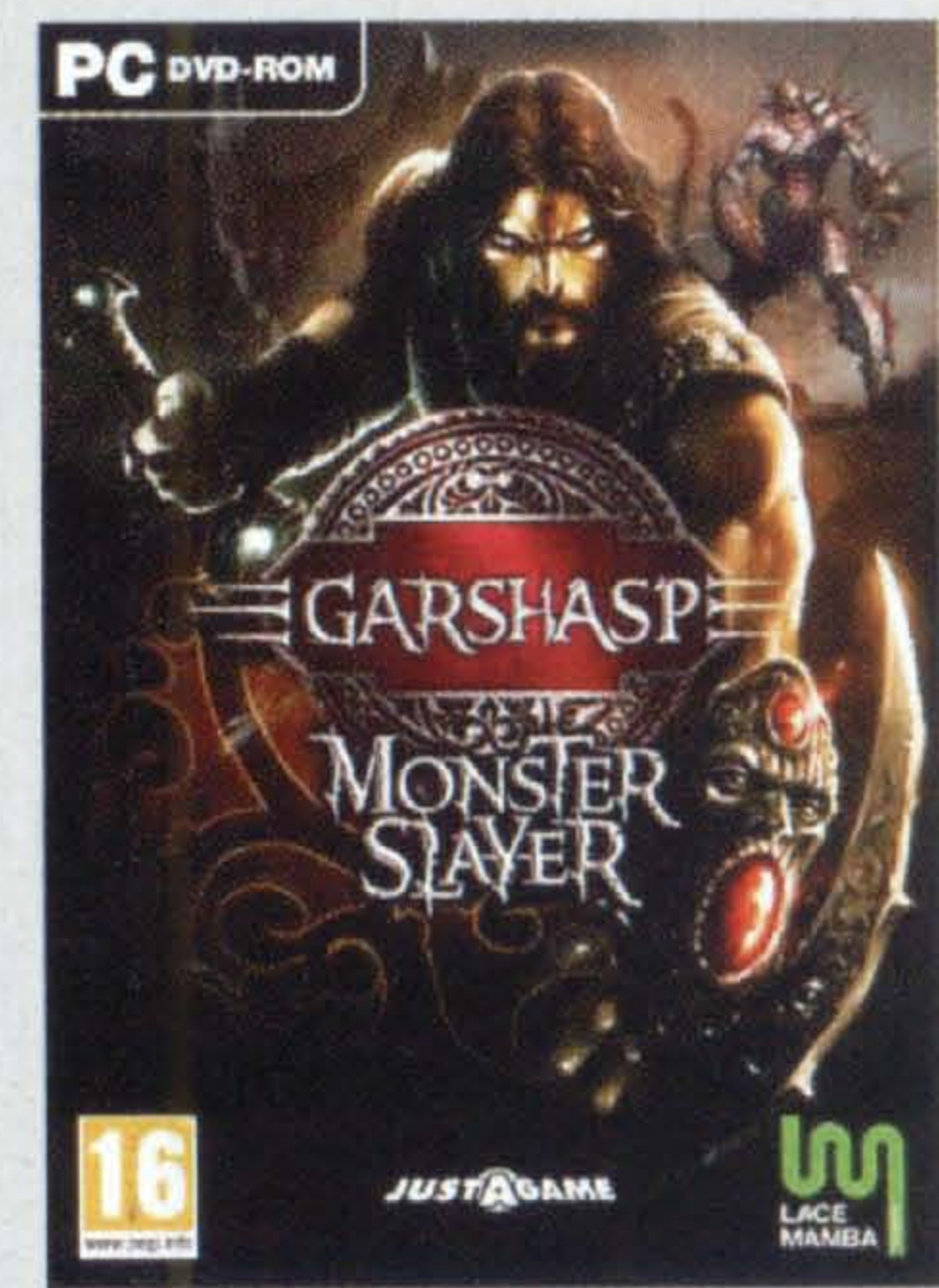


Жанр:
Action/Slasher

Разработчик:
Dead Mage Inc.

Издатель:
отсутствует
(цифровая дистрибуция)

Системные требования:
Процессор: 2,8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
3 ГБ на жестком диске



Вердикт

Достойная уважения попытка сделать первую иранскую игру, но не более. Впрочем, стоит надеяться, что Dead Mage уже начали работу над сиквелом, в котором раскроют весь потенциал, дразнивший меня на протяжении 4-х часов геймплея Garshasp.



героическая смерть



В мире цифровых развлечений есть немного проектов, которые с гордостью могут носить звание легендарных и всеми любимых игр. Среди пошаговых стратегий такой по праву всегда считалась серия Heroes of Might and Magic. Но если, например, та же «Цивилизация» по своему пути идет под чутким руководством создателя и идейного наставника Сиды Мейера, то с «Героями» дела обстоят куда хуже – ситуация напоминает милого ребенка из интерната, которого безуспешно пытаются усыновить на протяжении многих лет. И вот, после очередного перехода из рук в руки, трудно сказать, что на самом деле принесет нам следующая часть серии, и не воспитают ли из подающего большие надежды молодого человека отпетого отброса общества. На сей раз судьба завела игру в руки венгерской студии Black Hole Entertainment, предыдущие творения которой (Armies of Exigo, Warhammer: Mark of Chaos) можно отнести в разряд «ну такое». А судя по недавно вышедшей бете, студия может вообще убить все то, что мы так любили в казалось бы бессмертных «Героях».



Зачем топтать мою любовь?

На сегодняшний день самой спорной и неоднозначной игрой серии, о которой до сих пор идут жестокие перепалки фанатов, является четвертая часть. Сама по себе она была довольно неплохой, но нововведений, которыми разработчики напичкали практически каждый сантиметр программного кода, с головой хватило б на три подобных проекта. Что, собственно, и доказали Nival Interactive при создании пятой части, размеренно добавляя в игру отборные зерна, найденные среди плевел в целом провальной предшественницы. Black Hole Entertainment, видимо, не учатся на ошибках других и рискуют наступить на те же грабли. Основное изменение продолжения, о котором не раз заявляли разработчики на разного рода конференциях, коснется следующего: в предыдущих играх нам приходилось много времени тратить на совсем ненужные, по словам венгров, вещи, вроде долгого просиживания в замке, нудную возню с армией и прочих, на самом деле любимых многими фич. Теперь вся концепция сводится к битвам и полностью ориентируется на них, не отвлекая игрока на «мелочи». Такой расклад был бы простительный, если б речь шла об одноклеточных шутерах, основной принцип которых «Беги – стреляй», но здесь подобная затея выглядит довольно противоречивой и, если говорить прямо, вообще неуместной. Ведь для множества игроков подобные аспекты являлись фирменной заглавкой игры и держали в сеттинге бесконечное количество времени. Да что там, некоторых и до сих пор не отпускает.

Мой дом – моя крепость

То, что в первую очередь хочется лицезреть в любой из частей Heroes – внешний вид замков. Nival об этом знали и нагло сыграли на безграничных чувствах геймеров, предоставив на усладу нашего взора

шикарные панорамы с возможностью детально все это рассмотреть и потрогать. Казалось, что может быть проще – берем на вооружение подобный прием и делаем его еще краше, чтоб даже у занудных и критикующих все игроков слюноотделение напоминало паводки в Закарпатье. Но нет, по решению девелоперов теперь экран городов напоминает ужасное меню со множеством всплывающих окошек, к тому же очень перегруженное. Что подтолкнуло электронных умельцев на подобное решение остается загадкой, но этот прием уже сейчас большая часть комьюнити восприняла в штыки.

Пожалуй, единственным элементом, который явно указывает на реализацию выбранной Black Hole Entertainment стратегии всеобщей динамичности, стала возможность преобразовать захваченный город под себя. Это вполне логично, к тому же, серьезно экономит время для сбора большого количества войск и надавания люлей противнику, но все равно как-то выпадает из общепринятой кан-



MIGHT & MAGIC HEROES VI

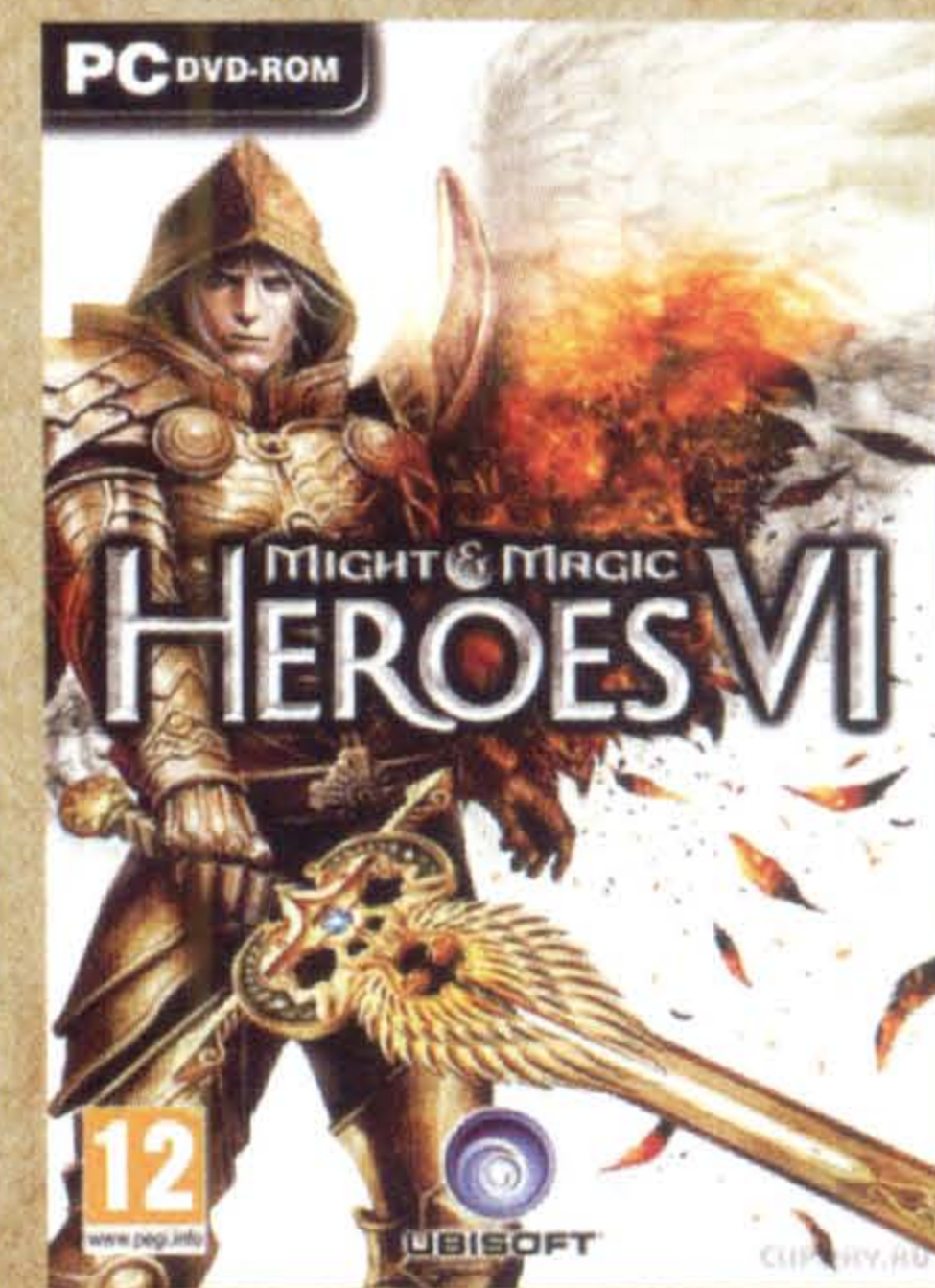


Жанр:
TBS

Разработчик:
Black Hole Entertainment

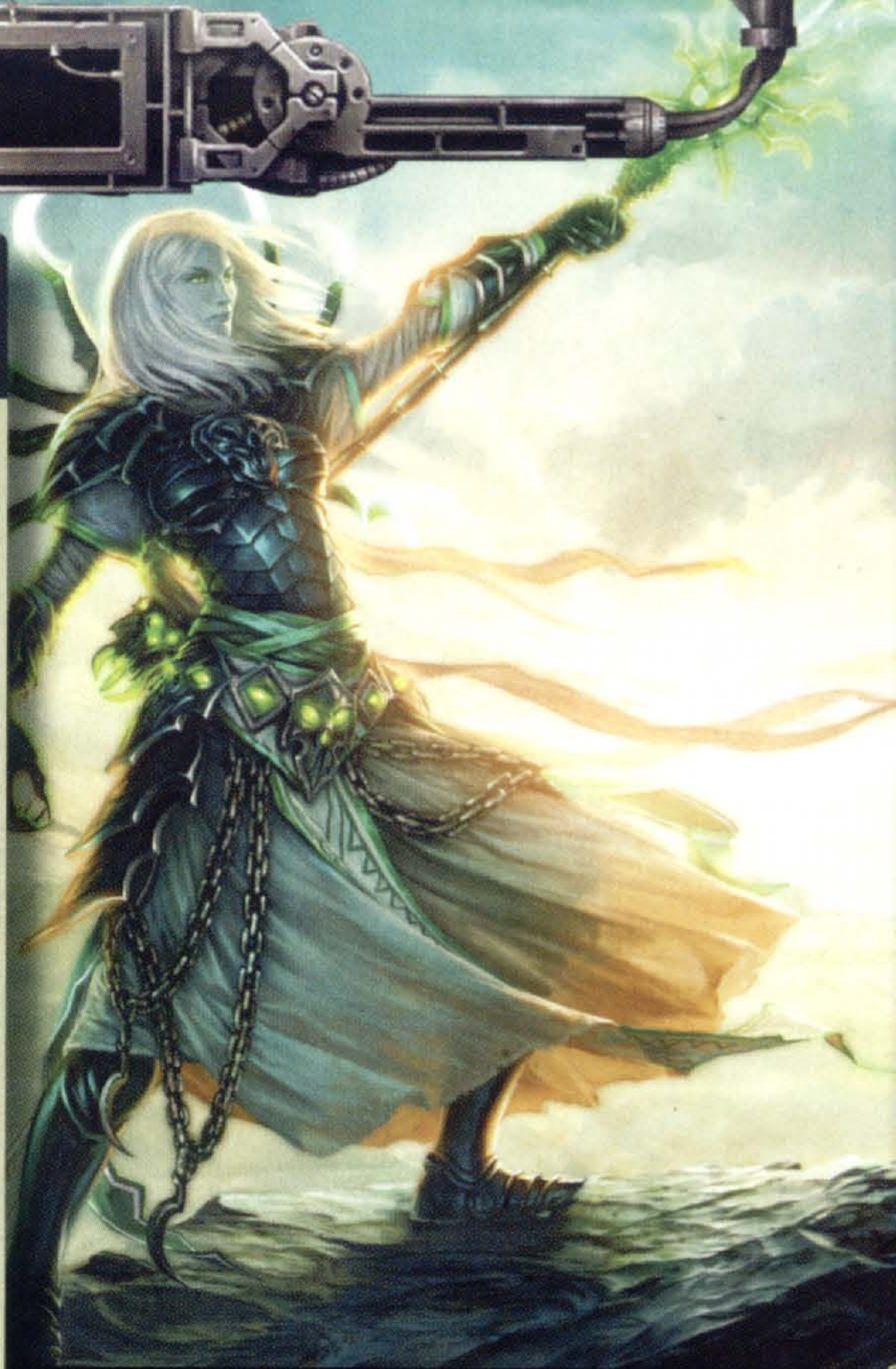
Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
13 октября 2011 г.



Игры вселенной Might and Magic

Название	Год выпуска
Might and Magic: The Secret Of The Inner Sanctum	1987
Might and Magic II: Gates to Another World	1989
Might and Magic III: Isles of Terra	1991
Might and Magic IV: Clouds of Xeen	1992
Might and Magic V: Darkside of Xeen	1993
Heroes of Might and Magic	1995
Heroes of Might and Magic II: Succession Wars	1996
Heroes of Might and Magic II: Price of Loyalty	1997
Might and Magic VI: The Mandate of Heaven	1998
Might and Magic VII: For Blood and Honor	1999
Heroes of Might and Magic III: The restoration of Erathia	1999
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	1999
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death	2000
Might and Magic VIII: Day of the Destroyer	2000
Heroes of Might and Magic III: Heroes Chronicles	2000-2001
Might and Magic IX: Writ of Fate	2002
Heroes of Might and Magic IV	2002
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm	2002
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	2003
Heroes of Might and Magic V	2006
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	2006
Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East	2007
Dark Messiah of Might and Magic	2008



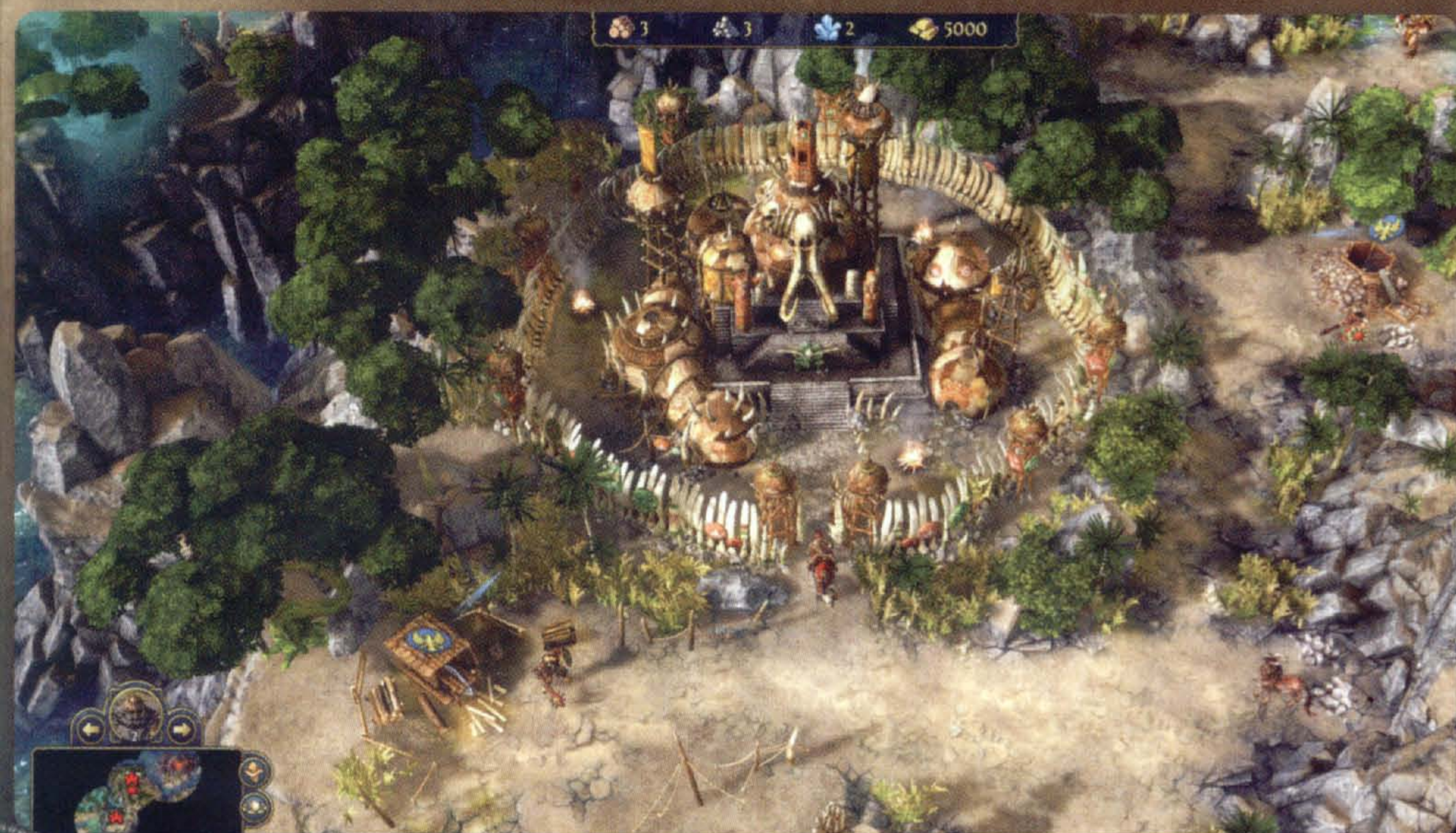
вы игры. Помимо стандартных функций крепости, в игру добавлена система контроля ею территории. Так что забудь о бесчисленных гонцах, нанятых с целью обесточить жизнедеятельность врага методом захвата его шахт. Этот процесс стал немного затянутым и проблематичным, но говорить плохо это или хорошо пока, думаю, рано. Самых ресурсов, к слову, намного поубавилось: вместо стандартных семи стало четыре. Разработчики объясняют свое решение тем, что это якобы заставит противоборствующие стороны активно вступать в схватки за недостающий редкий ресурс, которым отныне считаются только кристаллы.

Держите меня семеро

Апогеем всех новшеств, призванных ускорить и улучшить игровой процесс, должны были стать бои. Впрочем, в бете сражения выглядят как-то блекло, а некоторые элементы вообще напоминают бессовестные попытки девелоперов нагло слизать что-то хорошее из игр конкурентов, о чем свидетельствует введение в игру лекарей, которые дружно собрали вещи и перекочевали из серии Disciples. К тому же, канула в небытие инициатива – очень важный прежде показатель, позволяющий юнитам ходить чаще. Все войска теперь ходят одинаково, в одном и том же порядке. Как-то сбалансировать положение призваны уникальные умения практически каждого юнита, но в целом процесс уничтожения противника на данный момент выглядит сыровато.

Герой на прокачку

Одним из немногочисленных положительных и вполне уместных решений, которое можно уверенно записать в актив разработчикам, стала новая система прокачки. Древо развития героев переделано полностью и выглядит вполне любопытно и ново. Здесь нам не нужно выжидать два-три уровня, чтобы добыть такой востребованный в данный



Геройская троица

Иконические герои, которых очень хотелось бы увидеть в новой части HoMM.

Крэг Хэк

Небезызвестный варвар, крушащий все на своем пути еще с самой первой игры серии Might and Magic. Став героем у себя на родине, Хэк отправился искать новую жизнь в Эрафии. К его счастью, континент был погружен в хаос и войны, где его мышцы и топор оказались как нельзя кстати.

Сандро

Один из самых широко известных некромантов Дейи, Сандро с упоением изучал темные искусства, путешествуя по землям Эрафии и Энрота. Ему удалось обвести вокруг пальца Крэга Хэка, который, сам того не понимая, помог Сандро стать могущественным личем.

Гелу

Наполовину человек, а наполовину эльф Вори, Гелу – сирота, найденный и воспитанный генералом Морганом Кендалом под предводительством самой королевы Катерины Железный Кулак. Умения Гелу позволили ему стать предводителем партизанских войск Эрафии под названием Стражи Леса.



момент навык: персонажу просто дают очко умения, которое игрок может потратить, как ему вздумается. По большому счету все игровые навыки делятся на три основных типа: боевые, магические и репутацию. Да-да, магия теперь прокачивается вместе с остальными характеристиками, а любимые всеми гильдии магов ушли в прошлое. Если с боевыми умениями и магией все предельно ясно, то репутация заслуживает отдельного внимания. Она дается за выполнение особых квестов и «дополнительных действий», открывая возможность изучить особое умение, которое даже меняет внешний вид героя.

Семейные ужасы

Пожалуй, самым вменяемым и достойным, с точки зрения концепции, на данном этапе разработки выглядит сюжет. Стартует он за 400 лет до событий Heroes of Might and Magic 5 и закручивается вокруг детей герцога Славы из рода Грифона. Все они после небольших семейных передраг разбежались в



разные стороны и начали плести свои коварные замыслы и интриги, даже не смотря на то, что кто-то спился, другой ведет разгульный образ жизни, а кто-то вообще стал некромантом. Но в целом синопсис обещает быть очень интригующим. Тут и бесконечная борьба с демонами, и многочисленные сюжетные повороты в лучших традициях латиноамериканских сериалов, и неожиданные предательства – все то, что нужно для счастья любителям запутанных геройских приключений.

Раз уж мы заговорили о сильных сторонах беты, стоило бы так же упомянуть о графике. Выглядит она очень хорошо и стильно по современным меркам и не вызывает постоянного эффекта «вырвиглаз» за что разработчикам отдельное спасибо. А музыкальное сопровождение вообще просто выше всяких похвал, очень тонко и элегантно подчеркивает события героической саги.

Sirius



При ознакомлении с бетой были отчетливо видны попытки Black Hole Entertainment угодить всем и привлечь новую аудиторию, а такое действие может как дать серии новое дыхание, так и задушить ее. Красивая графика, интересный сюжет, множество непрерывных сражений – это тот стандартный набор, который нужен для хорошего времяпровождения современному геймеру. Бета-версия оставила после себя не очень приятное послевкусие, но унывать и полностью опускать руки еще не стоит, ведь не зря релиз игры перенесли на месяц. А пока все дружно скрестим пальцы и будем надеяться на светлое будущее геройских приключений.



Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Snail Game

Издатель:
Mental Games

Дата выхода:
сентябрь 2011



Всем выйти из сумрака!

Игра даст возможность выбрать одну из четырех рас: Люди, Эльфы, Орки и Отрекшиеся. И если первые три – вполне стандартные для игрового мира, то последняя раса – темная лошадка, представляющая собой загадочный народ, по легенде, пришедший в этот мир сквозь пространственные бреши, сумев вырваться из-под гнета некоего Демона. Далее предстоит определиться с классом персонажа – благо, выбор будет довольно обширный: Знахарь, Маг, Жрец, Рыцарь, Воин, Вор, Охотник.

Разобравшись с классовой принадлежностью, но страдающий традиционной амнезией главный герой должен освоиться в мире, полном магии, драконов и приближающейся войны между Светом и Тьмой. Если игрок выберет Орка или Отрекшегося, то поселится на суровой материке Пувур и встанет на путь темной стороны Силы. Если же предпочтет Людей или остроухих, то будет защищать интересы Света, обитая на цветущих просторах материка Истрен. И к какой бы стороне не склонилась чаша геймерских весов, во время боя на помощь можно будет призвать темных или светлых драконов – древних обитателей мира Шерус.

На старт, внимание, марш!

Стартовые уровни, по традиции, будут

Создатели «Духа Дракона» обещают качественную графику, адекватный баланс рас, множество увлекательных квестов, широкое поле возможностей для деятельных натур и постоянное совершенствование игры по мере надобности. К счастью, убедиться в искренности разработчиков можно будет уже очень скоро.

Заточная скважина

Любителям фэнтезийных браузерных ММО-игр уже сейчас стоит подумать о заблаговременной сдаче зачетов и отмене свиданий, потому как для них готовится новая порция счастья под названием «Дух Дракона». На данный момент проект находится на стадии бета-тестинга, но нам удалось приподнять над ним завесу таинственности.

обучающими. Игроку вручат начальный шмот и ознакомят с управлением и интерфейсом, многоуровневой системой заданий, возможностью перемещения между локациями, помогут овладеть особенностями своего класса и многими другими нюансами. Сражения в игре построены на пошаговой системе, давая возможность применять стратегическое мышление на поле брани. Ты сможешь лишать жизни монстров, повышая свой уровень и выполняя квесты, а также расправляться с боссами. О последних подробнее: для успешного продвижения по подземельям, полным этих тварей, игроку понадобится сбалансированная команда и набор разнообразных тактик, ибо то, что поможет одолеть одного босса, будет бесполезно против другого.

За Родину, за Короля!

Естественно, как и другие MMORPG, «Дух Дракона» даст возможность всем любителям PvP удовлетворить свои амбиции: на аренах в одиночных боях, складировав соперников бездыханными кучками или в массовых сражениях игроков. «Стенки» будут представлены битвами Свет vs Тьма, где награда – опыт и заслуги для замка, и клановыми войнами за земли, где победители станут обладателями ресурсов захваченной локации. Ну и, как водится, придется прокачивать те или иные умения,

обрастать новым шмотом и совершенствовать его. Самой интересной и отличительной чертой «Духа Драконов» станут замки, в которых игрок сможет создавать арты, уникальные вещи и зелья. Единожды выбрав вотчину, герой всеми силами должен будет служить во имя ее блага, вкладывая ресурсы и проливая за нее мегапиксели своей и чужой крови. Замок нужно будет апгрейдить совместными силами жителей, коих наберется до 20 000. Повышение уровня произойдет автоматически, но лишь при наличии достаточного количества ресурсов, так что тут поступления в «общак» особенно важны. Накопления придется защищать от рейдов обитателей других замков, дабы развитие не тормозилось, да и ты с земляками тоже сможешь совершать набеги во вражескую малину, захватывая ресурсы противников, и тем самым тормозить рост замков-соперников.

Главы кланов-земледельцев смогут претендовать на пост Короля замка. Для этого нужно будет выдвинуть свою кандидатуру на выборах, перед этим сдав трофеи с боссов, или просто убить предшественника, опять же, не забыв о трофеях.

Александра [divinale] Дивина



НАШ ПРОГНОЗ

10/12

#09(115) 2011

УБЕЖЖАТЬ ЗА 60 СЕКУНД

«Моя жизнь длится всего 10 секунд — между стартом и разгоном»

Доминик Торетто, «Форсаж»

NEED FOR SPEED THE RUN

Жанр:
Racing

Разработчик:
EA Black Box

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
17 ноября 2011 г.

PC | PS3 | X360 | 3DS | Wii

Каждый из нас мечтает проехаться за рулем дорогого блестящего спорткара, почувствовать скорость всей душой и поймать момент, когда кажется, что машина вот-вот взлетит... Увы, в реальной жизни, если ты не сын олигарха, подобные ощущения испытать практически невозможно. К счастью, помимо этой вашей реальности, есть еще виртуальный мир, в котором можно быстро наверстать упущенное. Компенсировать нехватку скорости уже более десяти лет нам помогает серия Need for Speed. За нее вновь взялась студия EA Black Box и на этот раз она готова порвать канонические рамки жанра аркадных гонок.

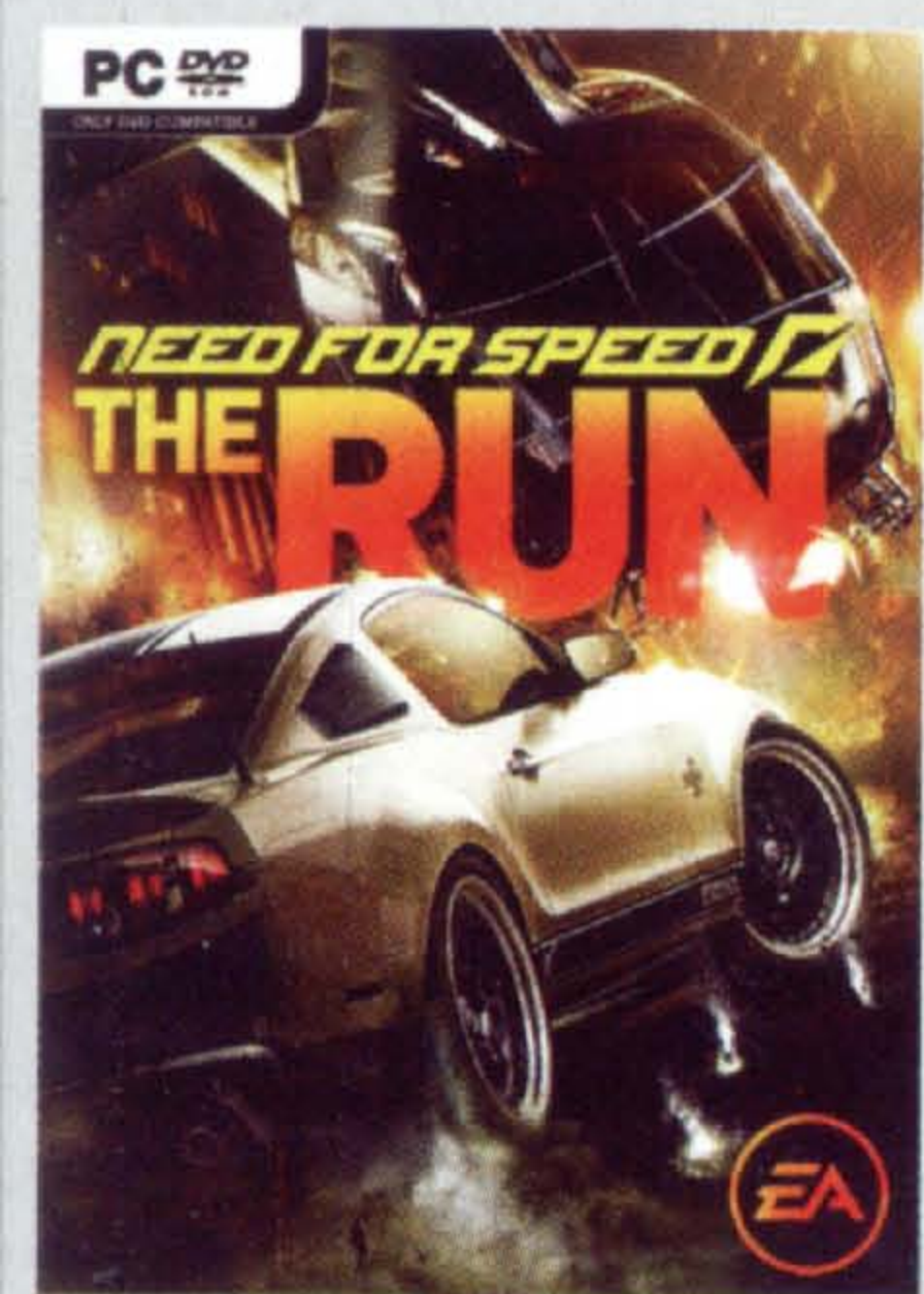
Беги, Джек, беги!

Главного героя зовут Джек. Он хороший парень, но как это часто бывает, связался не с теми людьми, которые толсто намекнули, что уже заказали для него уютненькое место на кладбище. Джеку страшно не хотелось менять привычное кресло в салоне автомобиля на тесный и неудобный деревянный гроб, и он был вынужден согласиться на единственный вариант, способный продлить его жизнь, — участие в нелегальной гонке под названием The Run. Нет никаких правил и ограничений: главное — добраться до финишной черты нужно первым любой ценой. Гонка берет свое начало в городе Сан-Франциско, а заканчивается в Нью-Йорке. Ты все правильно понял: отныне не будет никаких Рокпорт Сити и Бейвью, которые родились в головах разработчиков. В игре будут настоящие города и улицы, протяженность которых, по заверениям

создателей, превысит отметку в 300 километров. По дороге в «Большое Яблоко» мы также заглянем в Чикаго, Денвер, Детройт и Лас-Вегас.

Если не уеду, так убегу

Признайся, в момент поимки твоего персонажа полицией в Most Wanted и Carbon, когда герой, как кривоногий таджикский шахматист, безуспешно пытается удрать, у тебя не раз возникало желание наступать стражу правопорядка по фуражке. Не нужно стесняться, это нормальное человеческое желание. Так, кстати, считают даже сами разработчики, собираясь позволить нам участвовать в доселе неигровых сценах — когда герой покидает салон автомобиля. Именно этот элемент и станет изюминкой будущего проекта. EA Black Box наконец-то услышали и серьезно отнеслись к мольбам игроков добавить в свою следующую игру, что-то новое и необычное. Получите, распишитесь.





Need for Speed станет экшном? Отнюдь. Передвигаться на своих двоих тебе позволят лишь в поставленных согласно голливудским традициям QTE-сценках, при которых нужно вовремя тарабанить по показанным клавишам. Дабы игрок не зевал, подобные моменты попытаются всячески разнообразить и усложнить. Во-первых, ты не раз встретишь ситуации, в которых протагонисту нужно будет оглядеться по сторонам с помощью мыши или стика в поисках предметов, способствующих дальнейшему продвижению. А во-вторых, иногда придется делать выбор: например, выровнять легавому нос или же подправить свое колено об его живот; выбить окно ногами или сломать об него свою руку. От твоего решения и будет зависеть, каким окажется конечный исход той или иной ситуации.

Вашу «Мазду» и там и тут показывают

Автопарк обещают шикарный и разнообразный (а бывало ли иначе?). Поразбивать дадут и ревущие мускул-кары, и тюнингованные японские «Мазды» с «Ниссанами», и суперкары а-ля «Ламборджини» и «МакЛарен», которые на новом движке заиграют совершенно новыми красками.

Управление в игре обещает стать некой золотой серединой между аркадой и симулятором, а игроку будет доступна подстройка под себя некоторых главных элементов, отвечающих за поведение машины на дороге. В целом, автомобили будут управляться не так примитивно, как в *Hot Pursuit*, так что поднапрячь рефлексy и ягодичные мышцы все же придется.

Реактивный двигатель

Движок, на котором Black Box выпекала свои последние творения, наконец-то закопали заживо и замели все следы погребения, дабы случайно не наткнуться на него снова. Вопреки ожиданиям, новый проект будет строиться не на новом Критерионовском движке Chameleon, вдохнувшем жизнь в прошлогодний *Hot Pursuit*. Сердцем *The Run* будет служить Frostbite 2, на котором компания DICE делает *Battlefield 3*. Этот, один из самых (если не самый) технологичных игровых движков на сегодняшний день, сможет выдать картинку, доселе невиданную в жанре racing. Доступные сейчас геймплейные ролики могут пробудить в человеке сверхположительные эмоции, пробегающие с громким улюлюканьем большим табуном сквозь центр наслаждения нервной системы, тем самым способствуя огромному выбросу эндорфинов в организм. Иначе говоря, слюнки

текут так, что хочется откусить кусок монитора. Благодаря новому движку можно смело рассчитывать на высочайшую детализацию и новые световые эффекты.

Звуковое оформление игры также вырастет в качестве. Моторы наших железных жеребцов, на радость соседям и родственникам, будут завывать правдоподобнее, нежели в предыдущих частях NFS. За сетевые баталии, по традиции в ответе сервис Autolog, к которому прикрутят новую функцию, ежесекундно отображающую лучшее время твоего друга в течение гонки.

Олег [Prince] Скубицкий



Откуда это все?

Игровой движок Frostbite 2 ревет во всю, набирая обороты, и вскоре ты лично сможешь оценить его мощь, которая перевернет твоё представление о графике. Но каким же боком движок «Батлы» попал в гонки? Все дело в том, что EA Black Box помогает DICE делать физику всех транспортных средств, присутствующих в грядущем шутере последних, так что с новым моторчиком знакомы не понаслышке.



Грядущий проект обещает быть не менее инновационным, чем в свое время для серии стал *Need For Speed SHIFT*. Разработчики придумали массу оригинальных нововведений и напичкали ими игру под завязку. Пытаясь угодить всем, чернокоробочники дадут прожечь резину как в густонаселенных городах, с большим количеством встречного и перекрестного трафика, так и на практически безлюдных трассах пустыни. Другими словами, нас ожидает динамичная смесь *Underground* и *Hot Pursuit* вперемешку с пулеметной пальбой из вертолета и прыжками по крышам (здравствуй, *Pursuit Force*!). Звучит довольно заманчиво, остается лишь надеяться на качественную реализацию этой многообещающей задумки.

ГОНЕНИЯ ЛЫСОГО

Противоречивые сведения о разработке продолжения нашумевшего симулятора наемного убийцы наконец-то подтвердились. Спустя пять лет после выхода предыдущей части на выставке E3-2011 немногочисленные счастливики воочию лицезрели возвращение Агента 47. Стрелок не умер, не вышел на пенсию – он в бегах; вооружен и очень опасен.

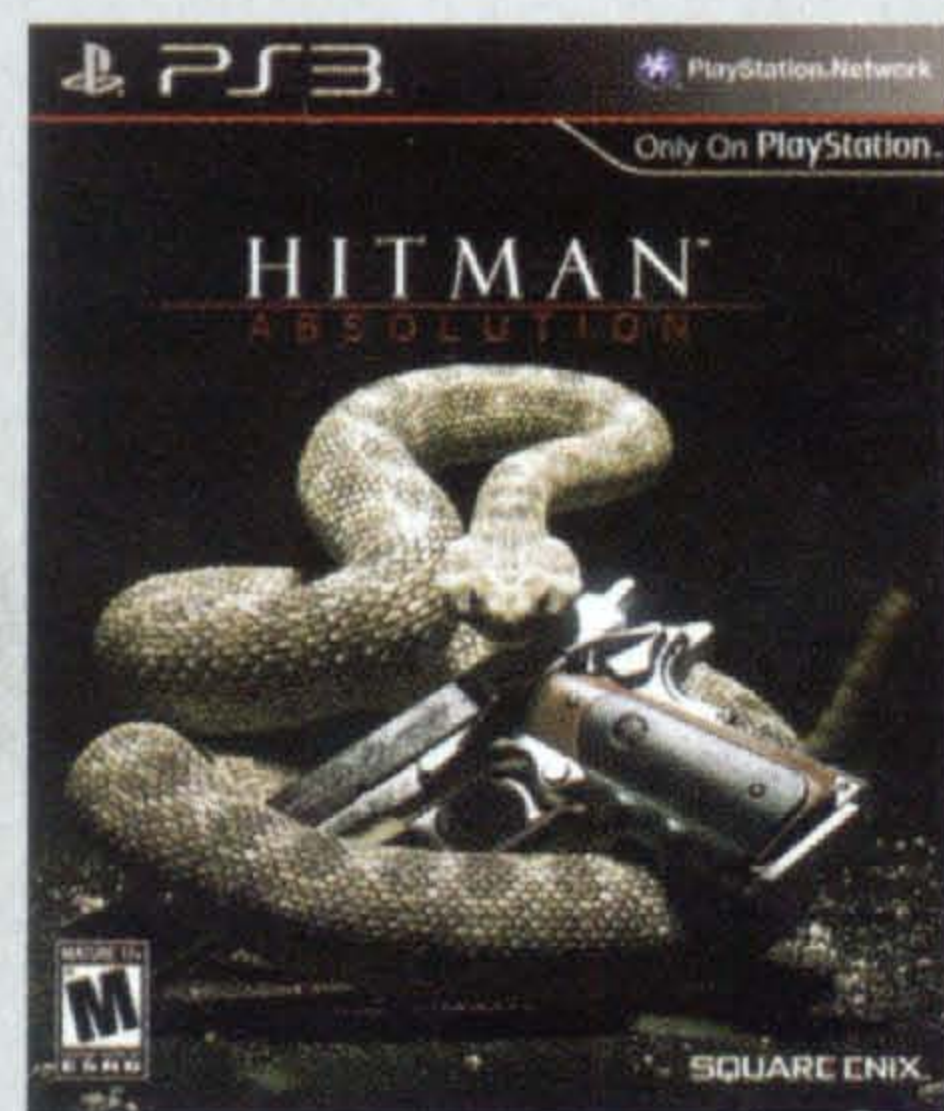
HITMAN[™] ABSOLUTION

Жанр:
Stealth, Action

Разработчик:
IO Interactive

Издатель:
Square Enix

Дата выхода:
2012 г.



PC | X360 | PS3

Идет охота на убийцу, идет охота

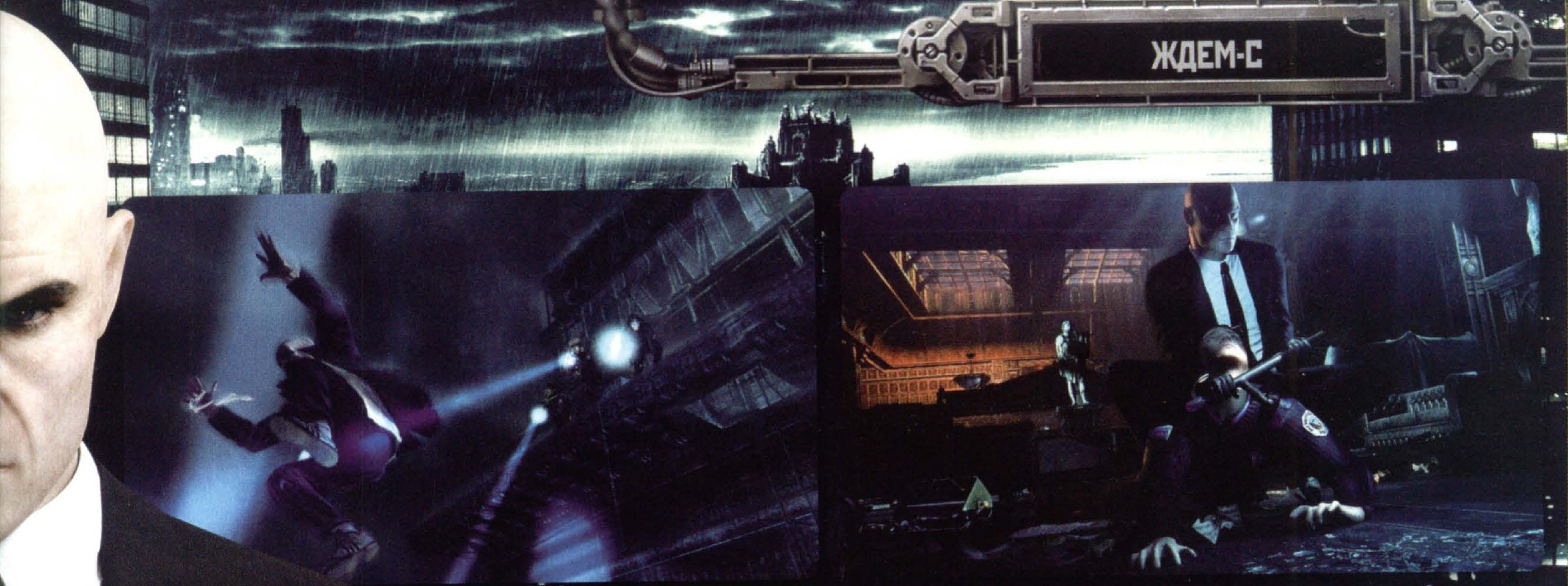
Неоднозначное окончание четвертой части предполагало различные варианты развития событий. Теперь же мы узнаем, что Агента 47 снова предадут те, кому он когда-то верил. На матерого хищника устроена всеобщая облава везде и повсюду. Мрачный, суровый, хладнокровный убийца вынужден удариться в бег. Ему предстоит уходить от преследования, прятаться, убежать, искать правду и добиваться возмездия (совсем как Джейсону Борну в одноименном книго\киносериале), что соответствующим образом отражается на атмосфере и ощущении от игры. По сравнению с предыдущими частями серии, сюжет Absolution будет более проработанным и значительно более мрачным и серьезным. Хотя степени мрачности хватало всегда – вспомним, хотя бы, нашумевшие начальные миссии в том же Hitman: Contracts. Каждое задание и сценка в Absolution плотно переплетаются с сюжетным повествованием. Нам предстоит встретить много замечательных людей и убить их немало персонажей, знакомых по предыдущим частям и совсем неизвестных как друзей, так и врагов, у каждого из которых своя мотивация, предыстория и значение для сюжетной линии.

Основной инстинкт

Разработчики хвастаются обновленным и жутко умным ИИ. Поведение противников и их реакция в различных ситуациях теперь более детализированы и разнообразны. Помимо двух привычных состояний, когда враги ни о чем не подозревают и наоборот бегут со всех сторон к центру тревоги и стреляют, они смогут входить в состояние, когда уже подозревают 47-го в чем-то, но доказать не могут. Недруги лысого убийцы общаются друг с другом, принимают совместные решения и действуют сообща. От погони придется уходить при помощи системы укрытий, хотя полностью безопасных мест практически не предвидится. Чтобы не вызывать подозрения, можно по старой традиции сменить прикид и вести себя определенным образом. Например, переодевшись в костюм полицейского, необходимо демонстративно запихиваться пончиками.

Одним из самых неоднозначных нововведений является новая система слежения за врагами «Инстинкт», которая заменит обычную карту. В этом режиме 47 видит противников сквозь стены и, наблюдая за ними, способен предугадывать их действия. Впрочем, постоянно использо-





вать этот режим нельзя – для его активации игроку необходимо ловко уходить от погони и совершать «тихие» убийства. Помимо этого, в Absolution вводится система казней – например, захват и последующее убийство со спины в голову.

Silent Assassin

Разработчики нацелены расширить аудиторию и привнести ощущение новизны в серию. По их словам, речь идет вовсе не об упрощении и казуализации, хотя в это после первого утверждения поверить сложно. Предыдущие игры серии, по мнению главы команды IO Тора Блистада, были чересчур сложными для новичков. От Absolution смогут получить удовольствие как неопытные, так и преданные хардкорные фанаты серии – если тебе не нравится переделанная мини-карта или «Инстинкт», их можно отключить в настройках сложности игры. В демонстрационных роликах также показывают огромное количество стрельбы и убийств, погони, вертолеты (интересно, можно ли будет их взрывать?) и взятие гражданских в заложники, что отлично прижилось бы в мясном экшне, но странно смотрится в концепции симулятора убийцы. Настоящий киллер должен незаметно подкрасться, укокошить цель и исчезнуть, сделав вид, что так и было. Авторы игры заверяют, что способов выполнения убийств и заданий станет еще больше, а кровавый экшн – необязательная, хотя и приятная часть геймплея. Игрок должен сам нащупать оптимальный для него стиль прохождения. Так что, если хочется быть настоящим киллером, придется потрудиться. Кроме того, в игру вводятся чекпойнты, а ручного сохранения на данном этапе разработки не предвидится.

Kill Me Softly

Для создания игры используется новая версия движка Glacier Engine, собственная разработка IO. По словам художника конторы Даниеля Бен-Нуна, Glacier 2 сможет составить достойную конкуренцию современным моторчикам. Уже сейчас в демонстрационных роликах игра света и тени выглядит весьма и весьма впечатляюще, и заметно, что продолжение Hitman будет очень кинематографичным. К работе над проектом привлечены известные голливудские актеры Кит Кэррадайн и Марша Томасон. Кроме того, в игре силами Giant Studios, зарекомендовавшей себя в работе над «Синими Человечками» Камерона, будет использоваться технология performance capture. Она позволяет осуществлять мельчайший захват не только движений, но также мимики и голосов актеров. К сожалению, Дэвид Бейтсон, лицо и голос лысого убийцы, по неизвестным причинам не принимает участие в работе над игрой, но его заменит актер с похожим голосом. Бессменный композитор серии Йеспер Кид тоже вне игры – вместо него над созданием саунд-трека работают Питер Кьюэд и гитарист Петер Петер, знакомые нам по музыке к Kane&Lynch: Dead Men.

Вадим [propeller] Ковалевский

Студия IO любит экспериментировать, но изменения не всегда бывают к лучшему. Остается надеяться, что разработчики останутся верными канонам и фанам лысого убийцы.

Лысая пора

Одновременно с выходом игры увидит свет второй по счету фильм-экранизация похождениям лысого убийцы. Впрочем, фильм не станет прямым сиквелом предыдущего, мягко говоря, сомнительного, бессмысленного и унылого ацтоя, а будет полностью следовать сюжету Absolution и соответствовать духу игры.

Чтобы получилось хоть что-то похожее на обещанное, необходимо очень мало:

- Дать кресло режиссера кому-нибудь приличному, например, Полу Гринграссу или Пьеру Морелю. Лишь бы только не встрял Уве Болл. Прости нас, герр трешмастер.
- Прекратить рассказывать о бесконечных забастовках сценаристов и о том, как нынче сложно снимать кино.
- Поменять лысого Тимоти Олифанта на кого-нибудь столь же лысого. Брюс Уиллис, жаль, уже не тот.
- Гуру кинобизнеса прекратить рассчитывать на то, что историю хладнокровного убийцы будут смотреть домохозяйки и маленькие дети.
- Прекратить заигрывания с рейтингами – дать фильму честное «R» или «M» и изощренные сцены насилия и убийств.



СУПЕРДЯИ

Художественный фильм «Пипец» половине зрителей ужас как не понравился, а другой половине – ужас как понравился. Несмотря на разноречивые оценки, его главная идея весьма интересна: чтобы стать супергероем, тебе не нужно уметь варить взглядом титан, пукать радугой и летать. Можно просто одеть трико и идти бороться с мерзким злом наравне с Бэтменом или Человеком-Пауком. Оригинальность идеи во многом заключается в том, что «Пипец» можно смело считать документальным фильмом.



Суперреально

Время от времени в новостях многих стран мира появляются сюжеты о людях в дурацких латексных костюмах, которые начитавшись комиксов, выходят на темные улицы бдеть, пиная местных гопников. Впрочем, поскольку они не обладают суперспособностями, то гопники часто навешивают самопровозглашенным супергероям суперлюлей. Несмотря на абсолютно реальные травмы, движение героев в масках растет с каждым годом: подобные борцы со злом охраняют покой мирных граждан в Японии, Америке и даже России, хотя, разумеется, в США,

где комиксы второе по значимости национальное достояние после Бигмачечной, их несравненно больше. Например, в прошлом году в Сиэтле даже собралась команда реальных супергероев наподобие Людей Икс или Мстителей. В команду под названием The Rain City Superhero Movement изначально входили десять ребят в трико: Трон, Бастер Де, Красный Дракон, Зеленый Жнец, Джемини, Безымянный, Катастрофа, Гром 88, Пенелопа и Феникс Джонс – предводитель сиэтлского супергеройского движения. Все они, как и положено существам из комиксов, живут двойной жизнью: днем ходят на работу, а по вечерам

Интервью с Фениксом Джонсом

Днем ты работаешь, а по ночам ты супергерой. Твоя суперсила в том, что ты не спишь?

Я часто дремлю. Я заканчиваю патрулирование улиц где-то в пять часов утра, а работа начинается только в восемь, так что чуть-чуть сна урвать удастся. Заканчиваю работу около четырех дня и еще немного сплю. Но я стараюсь как можно больше времени проводить со своими детьми. Так что ложусь примерно в восемь вечера, с 20:15 до полуночи обычно сплю снова.

Противостоять злу ты начал в одиночку?

Не совсем. Я сам не пью, но часто возил брата и его друзей по барам и ждал их, пока они пьянствуют. И однажды со мной был друг, который предложил разнимать драки у баров. Мы

стали этим заниматься. Но через полгода все люди у баров уже знают тебя в лицо. Ты появляешься, они на тебя нападают. Моя жена тогда как раз забеременела, я понял, что мне надо с этим завязывать, иначе жди беды. Вот почему, когда я уже всерьез стал «супергероем», уделяю максимум внимания своему инкогнито.

А боевыми искусствами ты занимался?

У меня черный пояс по тэквондо и по дзюдо. Еще у меня должен был быть черный пояс по кэндо, но, как выяснилось, мой учитель был не аккредитован и не мог присвоить мне дан. Я 30 раз участвовал в состязаниях по боевым искусствам, выиграл все, кроме двух, и то в тех двух я проиграл просто по решению жюри. Я никогда не сдавался и не был повержен. Еще я пару лет служил в Учебном корпусе офицеров запаса.



Имя: неизвестно
Возраст: 23 года
Занятие: супергерой
Оружие: электрошок, перцовый аэрозоль, баллончик со слезоточивым газом, телефон с Bluetooth-передатчиком



патрулируют улицы родного города и его окрестностей, скрывают лица под масками, а также не называют своих настоящих имен. И, конечно же, носят забавного вида костюмы.

Нормальные герои всегда идут в обход

Все это они делают на полном серьезе, хотя поначалу даже в Сиэтле на них никто особо не обращал внимания. Однако все изменилось в конце 2010 года, когда лидер команды The Rain City Superhero Movement Феникс Джонс спугнул преступников, пытавшихся угнать автомобиль.

После этого к Фениксу сотоварищи начали присматриваться – о них стали писать в газетах и рассказывать в новостях по телевидению. Сами супергерои на удивление немногословны и говорят лишь, что хотят очистить родной город от бандитов и дать возможность гражданам спокойно жить и без страха ходить вечером по улицам. Да, а еще они раздают еду бездомным и фотографируются с прохожими.

Энтузиазм членов The Rain City Superhero Movement не очень приветствуют полицейские. По словам представителей правоохранительных органов, отчаянные супергерои сами рискуют стать жертвами преступлений – не имея при себе огнестрельного оружия,

они могут быть ранены в неравном бою с настоящими бандитами. «Если вы хотите предотвратить преступление или помочь кому-то, кто оказался в беде, просто звоните 911», – советует сиэтлский детектив Марк Джемисон, когда его спрашивают о местных оживших героях комиксов.

Аванти!

Впрочем, герои прекрасно понимают, с чем и с кем им придется иметь дело на улице, но не собираются отступать. Более того, в отличие от полиции, которая скептически воспринимает все их действия, Феникс и его команда полагают, что помогают правоохранительным органам в борьбе с преступностью.

Сначала они в меру своих сил обезвреживают злоумышленников, будь это просто перебравший и разбушевавшийся житель города или опасный вооруженный продавец наркотиков, а затем вызывают к месту происшествия полицию. Иными словами, The Rain City Superhero Movement содействуют полиции как народные дружинники, а не ставят себя выше стражей порядка и уж тем более не пытаются занять их место.

SuperSylar

Почему ты выбрал имя Феникс Джонс?

Главное здесь «Феникс», потому что феникс восстает из пепла, а я надеюсь, что, если перестану этим заниматься или со мной что-нибудь случится, кто-нибудь еще перехватит инициативу.

Тебя, по рассказам, часто травмируют?

Да, однажды парень с пистолетом сломал мне нос на парковке. Только пресса потом выдала это совсем в идиотском свете. Но давай зададимся вопросом: а почему я был на парковке с парнем, у которого был пистолет? Потому что парень напал на людей. И я сделал то, что делают супергерои. Я появился, чтобы его остановить, я его остановил. Я повалил его на землю и держал его. Позвонил полицейским, а они не приехали 17 минут. Весь инцидент занял 22

минуты, в течение 19 из них я выигрывал. И тут, откуда ни возьмись, появился его друг. На парковке уже никого больше не было, так что дело касалось только меня. И что я должен был делать? Заорать хриплым голосом «Я ни за что его не отпущу!» Да брось ты! В этот момент он уже никому не угрожал, и я его отпустил. Ну а когда я это сделал, он ударил меня по лицу и сломал мне нос.

Ты не боишься, что твои дети могут тебя потерять?

Я иногда об этом думаю, но знаешь, что, на мой взгляд, было бы еще хуже, чем то, что ты сказал? Вот представь: мои дети живы. И они живут в этом мире, который, кажется, никто не хочет изменить. Все довольны тем, как все устроено. Я думаю, то, что пытаюсь что-то изменить, гораздо важнее того, чтобы подольше пожить. Понимаешь? Мои дети будут жить в мире, который будет становиться

все хуже и хуже. Может, если я не буду делать то, что делаю, они вообще не вырастут.

У тебя под маской Bluetooth?

Да. Многие об этом не догадываются. Люди пытаются проанализировать мои истории и спрашивают: «А как это ты держал парня скрученным и одновременно набирал 911?».

Когда ты видишь, что совершается преступление, ты звонишь в полицию, а потом пытаешься вмешаться?

В большинстве случаев стараюсь не вмешиваться. Самое лучшее, что могу сделать, это записать происходящее на видео. У меня к голове прикреплена камера, вот я и записываю, а потом жду, когда появится полиция. Но если преступник пытается скрыться или нападает на людей, тогда уже вмешиваюсь.

Откуда взялись комиксы, зачем они нужны и как сочетаются с играми

Для большинства среднестатистических украинских геймеров, да и простых обитателей отеческих широт, понятие о комиксах выражается абсолютной стереотипностью, нередко переходящей в полное невежество. Многим не ясна огромная популярность данного жанра литературно-изобразительного искусства в мире. Интернет и его социальные болотца пестрят шутками о мужиках в трико, заявлениями о слабоумии читателей комиксов старше 13 лет и автоматическим зачислением проекта о приключениях супергероя к детским играм. Но при этом большинство авторов подобных высказываний с удовольствием смотрят сериал «Ходячие мертвецы» и нахваливают какой-нибудь Batman Arkham Asylum за атмосферу, мир, характеры персонажей, хотя те

максимально приближены к комиксу. Когнитивный диссонанс в действии. Мы разобрались, как дела обстоят на самом деле. Осталось разобраться, что такое когнитивный диссонанс.

%superhero%. Начало.

До того как распространить влияние на кинематограф, мультипликацию и игровую индустрию, комиксы действительно были картинками с незамысловатым сюжетом. За несерьезность и ориентацию на юмор они получили свое название – от английского comic – «смешной». Не обезображенные интеллектом комиксы в несколько слайдов, которые дали толчок к появлению современных тайтлов, впервые появились в журнале The San Francisco Examiner в 1892 году. Популярность к жанру пришла в начале XX века, когда в 20-х годах многие издания стали выделять регулярные колонки под шуточные комиксы и использовать их для отображения мировых событий в сатирической манере. Позже появляются целые

журналы-сборники разнообразных графических стрипов.

Так начинался «золотой век» комиксов. Рисованные истории понемногу сменяют свою юмористическую основу, затрагивая более серьезную тематику политики, войны и вселенской несправедливости. Такой поворот привлекает внимание цензоров, которые периодически накладывали вето на неуместные морали картинки. Знаковым в индустрии становится 1938 год, ознаменовавший появление самого известного супергероя всех времен и народов, чей логотип стал таким же модным трендом как лицо Че Гевары – Супермена.

Гость из далеких галактик, выбравший своим призванием помогать в бедах всему человечеству, будь-то битва с жаждущим уничтожить Землю злодеем или спасение котенка, застрявшего на дереве, задал тенденцию комиксов на следующие 20 лет. В этот период на свет появляется около 400 супергероев. Многие из них были банальной копипас-

ИСТОРИЯ В



той Супермена и родились уже мертвыми или близкими к смерти, но тогда же появились мрачный и готичный Бэтмен, герой, являющийся аватаром американского патриотизма – Капитан Америка и первая супергероиня – Чудо-женщина.

Возникновение подобных персонажей определило суть индустрии: приключения, боевики, детективы и, конечно же, фантастические миры.

С 1956 года для комиксов начинается «серебряный век». В 60-х на арене появляются Marvel с легендарными Стеном Ли, Стивом Дитко и Джеком Кирби – отцами целого выводка супергероев: Человек-паук, Фантастической четверки, Железного человека, Халка, Людей Икс и вообще огромной коллекции обладателей сверхсилы.

На рынке комиксов главными действующими лицами, кроме Marvel, являются DC, Darkhorse, Image.

Фантастическая цензура

Появление злободневных тем реальной жизни в фантастических мирах открыло «бронзовый век» комиксов. Длился он с 70-ых и до середины 80-ых. В сюжетах стали нередкими трагические повороты (так Marvel даже умертвил возлюбленную Человека-паука, для драматичности) и смерти глав-

10 ЛУЧШИХ ИГР ПО КОМИКСАМ

10. Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade

9. Shadow Man

8. XIII

7. Ultimate Spider-Man

6. Alien vs Predator

5. Scott Pilgrim vs The World: The Game

4. The Darkness

3. X-Men Legends

2. Sam and Max Hit The Road

1. Batman Arkham Asylum



КАРТИНКАХ

ТОП 10 САМЫХ ЗЛОБНЫХ СУПЕРЗЛОДЕЕВ



10 Кингпин (Kingpin) — не обладает сверхсилой, вместо этого использует свой абсолютный авторитет в криминальном мире и мешает жить сразу нескольким супергероям вселенной Marvel.



9 Темный Феникс (Dark Phoenix) — является одной из самых могущественных злодеек в мире Людей Икс. Владеет телекинезом, телепатией, но самое страшное, чем ее наделили в Marvel, — это контроль над материей.



8 Локи (Loki) — реинкарнация злого божества из скандинавского пантеона. Владеет магией, способен менять облик, обладает огромной силой и интеллектом, иммунитетом ко всем ядам и болезням, но огромная ненависть к Тору часто мешает ему рационально использовать свои таланты. В мире, придуманном Стэном Ли и Джеком Кирби, он стал причиной создания отряда Мстителей.



общество и создать из него идеальную для себя утопию, чем часто достает Бэтмена. Является практически бессмертным, невероятно вынослив, обладает обширными знаниями во всех областях жизни.



5 Галактус (Galactus) — древнее зло, существовавшее еще до появления теперешних вселенных. Он уничтожает миры не просто ради власти или каких-то меркантильных целей, он делает это из-за неудержимого голода: не зря ведь его знают в Фантастической Четверке как Пожирателя миров.



4 Лекс Лютор (Lex Luthor) — проблема Супермена №1, хоть не обладает экстраординарной силой и не является порождением тьмы. Он — наделенный огромной властью и авторитетом социопат, считающий, что знает, каким должен быть этот мир. Лекс не завоевывает мир, он его «спасает».



1 Магнето (Magneeto) — самый противоречивый и нравственно сложный персонаж в истории комиксов, до того как стать самым могущественным мутантом, способным управлять магнитными полями, он пережил страх войны и холокоста. Его цель — не допустить подобных ужасов для расы мутантов Людей Икс со стороны человечества.



ных героев. Истории о борцах за справедливость уже нельзя было назвать детскими сказками. С каждым годом в них становилось все больше моментов, в полной мере понятных только совершеннолетним: дискриминация, классовое неравенство, наркотики, алкоголизм, секс и насилие. Их становилось настолько много, что было принято решение на комиксах ставить отметку о том, что журнал не предназначен для детей. Индустрия условно разделилась на мейнстрим, ориентированный на детвору, и на взрослые издания. Именно по последним в основном выходят хорошие игры и фильмы.

Цензура часто требовала уменьшить кровавость, убрать мат-перемат, раздетых женщин — одеть, и исключить остросоциальные вопросы, провоцирующие мозговую деятельность. Как правило — запрет всегда подогревает спрос, так что андерграундные издания начали появляться еще с 60-х. Так под прилавками у торговцев особо взрослые комиксы могли соседствовать с грязной порнушкой.

То, что творится в мире комиксов с середины восьмидесятых и до времени написания этих строк, называется «современный век». Популярность приобретают хоррор, мистика и азиатские комиксы — японская манга, корейская манхва и китайская, не при детях будет сказано, манхуа. Интерес к ним возник благодаря

3 Доктор Дум (Dr. Doom) — Виктор фон Дум один из самых главных злодеев Marvel, люто ненавидящий Рид Ричардса и Фантастическую Четверку. Закованный в необычную броню, Виктор обладает способностями к поглощению чужой силы, контролю разума, изучал мистические искусства, все это в сочетании с гениальным интеллектом делает его экстраординарным противником. Именно он стал прототипом для создания Дарта Вейдера.

2 Джокер (Joker) — сумасшедший принц криминального мира, у которого припрятан не один фокус в рукаве. Самый известный злодей мира DC. Наделен невероятно оригинальным характером, может даже более интересным, чем у Бэтмена. Джокер — квинтэссенция злодея комиксов, он существует до тех пор, пока существует его враг и только ради этого.





экранизации многих серий в аниме.

Рисованные истории с отметкой «для взрослых» стали еще реалистичнее; среди главных героев пестрят не только доблестные дамы и джентльмены, но и последние негодяи. Такие персонажи как Каратель, Росомаха, команда Хранителей, чьи принципы не вписывались в рамки морального кодекса борцов со злом, вывели геройские комиксы на новый уровень, отвернув их на какое-то время от мейнстрима. Главные роли отдаются журналистам, детективам и рядовым, ничем не примечательным людям, попавшим в стрессовые нестандартные ситуации, а черта между добром и злом становится условной и незаметной. Тематика повсюду затрагивает проблемы современного общества, которые часто показаны через утрирование, гротеск и жесткую сатиру. Подобные комиксы часто выходят в формате графической новеллы и представляют собой полноценный роман, где предпочтение в подаче сюжета отдается визуальному ряду, а не тексту. Как и подобает серьезной литературе, издаются такие серии книгами, над которыми работают обычно до трех человек: автор-сценарист, художник и художник по покраске. Нередко всеми процессами может заниматься один человек.

Миры и сами действующие лица становятся красивее. Этому способствует развитие технологий и использование цифровых методов при создании журнала. С помощью компьютерной техники стало возможным комбинировать масло,

чернила и карандаши в оформлении комикса. Хотя многие серии так и остаются олдскульно черно-белыми без использования благ прогресса, при этом не уступая в визуальном плане своим цифровым коллегам по цеху.

«А» означает Ацтой

В конце XX и теперешнем XXI веке комиксы перестали быть просто журналами с картинками. Они получили статус полноценной части современной поп-культуры. По сути, мир какого-либо комикса – это готовая основа для создания по нему медиапродукта. И если фильмы и мультфильмы в фантастических вселенных начали снимать уже давно, то игры с персонажами комиксов появились в 80-х, когда стало технически возможно гору пикселей упорядочить в Человека-паука, Рафаэля или Бэтмена.

Игр по комиксам как американским супергеройским, так и специфическим азиатским очень много. Но кроме количества и самих супергероев они принесли в игровую индустрию намного больше, чем кажется. Такие стандартные атрибуты для гейминга как суперсила, чудо-костюмы, неуловимые в рамках франшизы злодеи, оформление сюжетных роликов и, конечно же, cell-shading – заслуга комиксов, на которых выросло теперешнее поколение зарубежных геймдевелоперов.

Исторически сложилось так, что за долгую жизнь про-

Топ-10 комиксов по играм

10. *Brother In Arms*
9. *The Legend of Zelda: A Link to The Past*
8. *Metal Gear Solid*
7. *Dead Space*
6. *Metroid*
5. *Sonic the Hedgehog*
4. *Resident Evil: Code Veronica*
3. *Gears Of War*
2. *Street Fighter*
1. *Halo*



ЧЕРТОВА ДЮЖИНА лучших графических романов



13. 30 Days of Night
12. Ghost World
11. Bone
10. Blankets
9. Jimmy Corrigan
8. The Dark Knight Returns
7. V For Vendetta
6. Maus
5. Persepolis
4. The Sandman
3. Sin City
2. 300
1. Watchmen



ектов с участием супергероев, начиная с первого их появления на Atari 2600, взаимодействие двух, казалось бы, братских по целевой аудитории, индустрий, не складывалось так хорошо, как этого хотелось бы. С каждым годом эта тенденция развивалась в не лучшем направлении. Игрострой своим основным партнером выбрал кинематограф, с фильмами по мотивам комиксов. В основном получается эффект «испорченного телефона» или, как говорят в современном обществе, – tie-in.

Tie-in – это очень популярный маркетинговый ход в индустрии развлечений и видеоигр, в частности. Его суть состоит в том, что при выходе какого-то медиапродукта, например фильма на его основе, по лицензии правообладателей и в сроки, оговоренные в стостраничном контракте, выходит другой медийный стаф, например игра. В теории такой ход является выгодным для обеих сторон. Проекты выходят примерно в одно и то же время, и должна действовать простая схема: посмотрел фильм – понравилось – купил игру, или наоборот, начиная с покупки игры. Но мы с тобой знаем, что в 9 с половиной случаях из 10 игры по фильмам попадают в

папку с грифом «Ацтой». Печально, но их там ждет множество героев комиксов. Ведь в основном игра о супергерое, гордо сошедшем со страниц работ динозавров индустрии, представляет собой кое-как слепленную за пару месяцев, если не вечеров, поделку, приуроченную к выходу очередного фантастического кино.

Конечно, не все так печально, как могло показаться. Если заведомо не брать во внимание проекты типа «Тор» или «Женщина-кошка», которые после PR-кампаний подвергали опасности психику наивных игроков, то можно сосредоточиться на полтора десятке вполне приличных комиксных экшнов.

Статистика говорит о том, что игры о героях фантастических вселенных историй в картинках, имеют больший успех у геймеров и более высокий балл у критиков, когда не зависят от кинопродюсерских навязчивых идей. Конечно, бывают и такие бомбы как X-Men: Wolverine, которая наверное даже лучше чем фильм, но это большая редкость.

Трансигрополитен

Теорию о взаимовыгоде при использовании tie-in-технологий более-менее подтверждают комиксы. Качество журналов по играм в основном неплохое (хотя, при воспоминаниях о серии DOOM рука сама тянется к лицу), а цены на продукцию просто смешные, и вряд ли у адекватного человека вызовут приступы ненависти и бесконтрольного выкрикивания стандартных для игрового сообщества ло-

зунгов: «Они сдирают с нас бабло!». Цена в 2–3 доллара за 20-страничный номер более чем демократична для фаната или же просто желающего глубже раскрыть всю суть будущей игры. Можешь закидать меня камнями, если это не так. Но и для любителей халявы бывают приятные сюрпризы. Некоторые издатели такой допконтент могут распространять на шару, правда, только в цифровом формате – как это было, например, с Portal.

Если играя в проект по фильму, ты практически заново смотришь кино, то в большинстве комиксов перечитывать сюжет игры не придется. Хотя в графическом романе по Metal Gear Solid, который, к слову, очень хорош, происходящее основано на сценарии игры, раскрытом за 12 выпусков. Но наиболее вероятно, что в спецсерии будет изложена предыстория событий геймпроекта, как, например, в Dead Space от Image – где рассказано о гибели колонии до прибытия «Ишемур». Кстати, для особо ленивых эта новелла также была в формате анимации с озвучкой персонажей. Предысторию поведал и вышедший пару месяцев назад Rage в исполнении Dark Horse, а еще раньше подобное произошло с Mortal Kombat. Такой прием используют очень часто: Prince Of Persia: Before Sandstorm, Assassin's Creed: Desmond, Marvel vs. Capcom: Fate Of Two Worlds, и этот список весьма велик.

Творческий подход со стороны писателей проявляется здесь в создании мини-серии в мире игры, где повествование происходит как бы независимо от сюжета

ТОП-10 САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ КОМИКСОВЫХ СУПЕРГЕРОЕВ



проекта, но в то же время объясняет природу тех или иных событий главного сценария, раскрывает судьбы персонажей и отвечает на многие вопросы. Ответы на них специально остаются двусмысленными при прохождении, но эти недоговорки обычно не настолько серьезные, чтоб делать ради них объяснения DLC. В свое время так поступили с Resident Evil, в 1998 году выпустив серию из 5 номеров-сборников коротких историй, основанных на событиях в первых двух RE. Несколько серий насчитывает Silent Hill, причем истории, вышедшие между 2004 и 2006 годами, многим отличались от игры, открывая читателю потайные уголки города и делая центральными персонажами тех, кто в оригинальном проекте были на второстепенных ролях. Из свежих комикс-проектов стоит вспомнить Star Wars The Old Republic: Lost Suns от вышеупомянутых Dark Horse, не первый раз работающих со вселенной «Звездных Войн».

Нередко к комиксам прибегают как к строительному материалу, связующему между собой части франшизы. Так было с Mass Effect 1 и 2, когда в Bioware сначала решили разорвать Шепарда на атомы в открытом космосе, а потом отдать в руки Церберу. В игре, как ты помнишь, период между дрейфом капитанских частиц и сбором из них пазла учеными как бы пропущен. Для любопытных существует серия комиксов, объясняющая не

10. Сорвиголова (Daredevil) – аватар силы воли, герой, не смотря на свою слепоту, сражается с преступностью, полагаясь на развитые взамен потери зрения чувства. Можно сказать, что достается ему в схватках больше, чем другим героям в костюмах, но, тем не менее, он стойко выносит все, даже провальнейшее кино о себе, и идет дальше в бой.

9. Халк (Hulk) – усовершенствованная версия Доктора Джекила и Мистера Хайда. Впадая в ярость, Халк становится практически непобедимым со своей огромной силой. Людям повезло, что он злится только на плохих парней.

8. Уолли Вест – Флеш (Wally West – Flash) – занял место героя после ухода Аллана Барри, до этого геройствовал под именем Кид Флеш. Был замечен в рядах Лиги Справедливости и Подростках Титанах.

7. Хэл Джордан – Зеленый Фонарь (Hal Jordan – Green Lantern) – является самым популярным обладателем зеленого кольца. За свою историю успел не только геройствовать, а еще сойти с ума и уничтожить корпус Зеленых Фонарей, но после реабилитировался, пожертвовав собой ради спасения Земли.

6. Капитан Америка (Captain America) – когда-то он был хилым юношей, согласившимся на ряд экспериментов правительства, направленных на создание героя и защитника отечества, теперь он синоним слова «патриот» для американцев. Может он не умеет летать или стрелять лазером из глаз, но он будет сражаться до последнего вдоха за свою страну.

5. Чудо-женщина (Wonder-Woman) – является феминистской иконой и квинтэссенцией справедливости, мира и любви. Обладает большой силой, выносливостью и умением летать, но главное ее оружие – Лассо истины, заставляющее любого говорить правду.

4. Росомеха (Wolverine) – что бы ни делал этот мутант, будь-то битва со злодеем или поглощение очередной банки пива, он делает это невероятно круто. Сильный когтистый парень, с усиленным металлом скелетом, за свою жизнь натерпелся столько бед, что ему можно простить его наглость, злость и показное равнодушие ко всему.

3. Человек-паук (Spider-man) – любимчик Стэна Ли и детей. Его появление уничтожило стереотип о том, что подростки могут быть только на побегушках у героев. Но так ли легко решать проблему с подружкой и экзаменами в колледже, параллельно плетя паутину для преступного мира?

2. Бэтмен (Batman) – самый лучший детектив, самый искусный боец, самый богатый бизнесмен и самый обычный человек. Он не пришелец с других планет, и летучие мыши его не кусали, он создал себя сам, посвятив жизнь науке, технике и борьбе со злом.

1. Супермен (Superman) – он первый, о ком вспоминаешь, говоря о супергероях. Гость с планеты Криптон был первым героем и им остается. Из борца со справедливостью он превратился в пример доблести и чести, на который стоит равняться.

только это, но и рассказывающая, что творили в эти 2 года напарники эпичного капитана Шепарда. Также сделали Valve перед выходом Portal 2, выпустив историю Рэтмена.

30 дней игр

Главный минус таких комиксов для фан-боя или рядового гика – это малое количество номеров. Редко такие серии преодолевают отметку в 5 выпусков, еще реже выпускают что-либо в последующие годы после релиза продукта, отходя от его сценария. Но некоторые все-таки решаются на такие шаги.

Самой живучей и длительной серией по играм являются комиксы про одного из самых милых и известных животных игрового мира – Sonic The Hedgehog. Первые выпуски с приключениями синего ежа и его двухвостых друзей вышли еще в 1993 году. Популярность игры и мультика позволила им не просто разделиться на несколько независимых вселенных, но и дожить до наших дней:

Sonic the Hedgehog; Sonic X; Sonic the Comic; Knuckles.

Street Fighter может похвалиться приличным количеством комиксов, включая четыре серии манги. Кроме них существует несколько разных тайтлов, насчитывающих от 3 до 20 номеров, основанных на таких частях франшизы как: SF: Alpha, SF Zero 3, Super SF III, SF II.

О горячо любимой героине Blood Rayne мы все чаще вспоминаем в режиме рука/лицо – то благодаря Уве Боллу, то из-за того, что в новой игре – Blood-Rayne: Betrayal – из Рейн сделали кавальную няку. Но комиксы, вышедшие с 2004 по 2008 год, приступа ненависти вызвать не должны. В них речь идет о событиях, никак не связанных с игрой. BloodRayne Comics – это собрание случайных приключений рыжей полукровки и вообще просто праздник для поклонника игры.

Warhammer 40.000 в своей коллекции насчитывает не один десяток комиксов и коротких стрипов. От него, естественно, не отстают StarCraft. Ну и

коммерческое чудо World Of Warcraft тоже с 2007 года графически-новельно радует своих самых преданных подписчиков.

Но все-таки

Тем не менее, многие разработчики почему-то игнорируют комиксы как рекламу, дополнительный профит и приятные плюшки для фанатов. Думаю, не только я была бы рада увидеть графические приключения в мире Fallout, Bioshock или Uncharted, а какие могли бы выйти шикарные криминальные драмы по GTA и Mafia! И совсем нетрудно представить суровые вестерны по Red Dead Redemption и Call Of Juarez. А с моей любовью к зомби, я к каждой игре о мертвяках издавала бы по несколько выпусков историй в картинках, пускай даже Dead Rising был бы чертовски похож на «День Живых Мертвецов» Джорджа Ромера, по которому уже давно есть комикс. Но увы, разработчики DI отдали предпочтение формату книги.

Владлена [Guta] Головки



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.

CHALLENGE EVERYTHING



Цифровая дистрибуция игрового контента с каждым днем оказывает все более сильное давление на розничную продажу. Диски пока еще комфортно чувствуют себя в приводах консолей нового поколения, но у большинства ПК-шников они уже откатились на задний план, уступая место программе, позволяющей иметь доступ к купленной игре в любое время и на любом подключенном к сети компьютере. Этой программой является Steam, выпущенная небезызвестной компанией Valve в 2003-м году. С тех пор «Стим» стал чуть ли не синонимом PC-гейминга, а для сотрудников Valve – более серьезным источником прибыли, чем игры. Разумеется, издатели по всему миру стали тыкать в программу пальцами со словами «хочу это!» и тщетными попытками создать свою версию платформы для цифровой дистрибуции. Каждая из этих попыток была... скажем, не очень удачной, а с каждым годом конкурировать с Valve становилось все труднее, поскольку их программа периодически обновляется, а комьюнити беспрестанно растет вместе с количеством игр на аккаунт. Тем не менее, на горизонте появился достойный претендент в конкуренты «Пара» от «Вентиля» – Origin от Electronic Arts.

Мы с тобой не из пара, вот такая вот запара

В отличие от валловского творения, разработка EA прошла несколько этапов эволюции перед тем, как стать полноценным сервисом цифровой дистрибуции. В 2005-м издатель запустил в свободный полет программу с незамысловатым названием EA Downloader – гадкого утенка, который не нравился ровным счетом никому. Лебедь по имени Origin, в который эта софтина превратилась, тоже придется не каждому по нраву, но у всех ведь когда-то был первый блин.

Одним из первых «фе», высказываемых пользователями Steam при появлении

нового сервиса, вне зависимости от его качества, является нежелание нагружать компьютер еще одной программой для игр. В случае с Origin, правда, эта нагрузка абсолютно незаметна. Установленная программа занимает чуть больше 100 МБ и от силы столько же кушает оперативной памяти в запущенном виде, что на моем опыте почти вдвое меньше, чем прожорливость Steam (который, правда, пока что обрабатывает куда большее количество игр).

После быстрой и легкой регистрации попадаем на экран магазина. В глаза сразу же бросается своеобразный, но при этом узнаваемый интерфейс. EA явно не стали заморачиваться с изобретением велосипеда и

просто одолжили меню у конкурента, лишь слегка переработав. Все просто, стильно и, главное, понятно. На момент тестирования в программе было доступно лишь две вкладки – «Магазин» и «Мои игры».

Базарный день

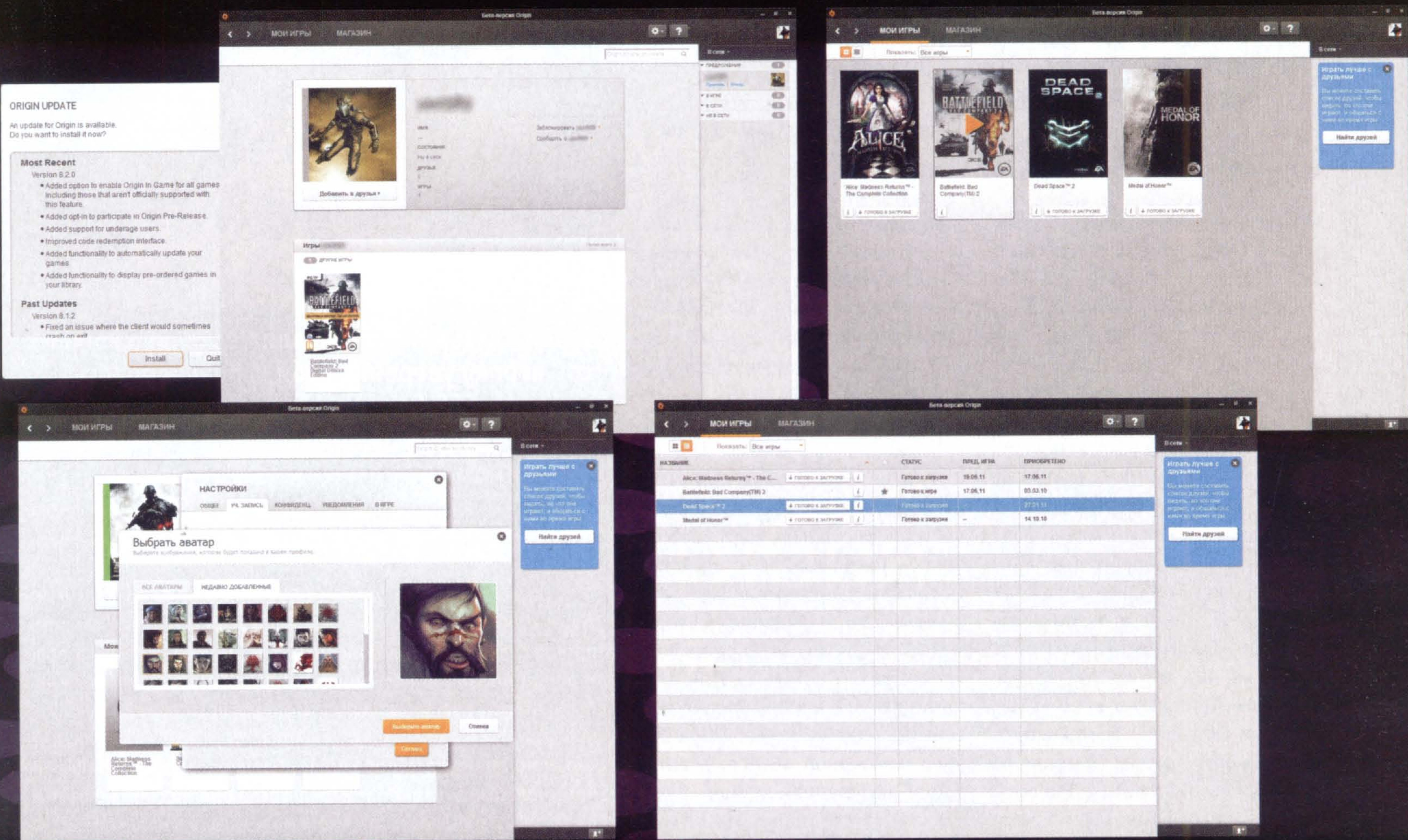
Сверху на «витрине» красуются самые популярные игры EA, чуть ниже – новые и грядущие релизы, по которым можно сделать предзаказ. Программа распознает регион пользователя по IP и отображает цены в соответствующей валюте. У нас таковой пока что являются евро, что за собой влечет и европейские цены. Покупку можно совершать при помощи кредитной карты, а также сервисов ClickandBuy и PayPal.

Подобно «Стиму», в Origin время от времени проводятся акции со скидками и подарками (купи игру – получи другую). К сожалению, эти акции в своем большинстве пока что регионально ограничены, а если быть точнее – доступны только в США. Если у тебя завалились любые игры EA, их можно активировать в Origin при помощи лицензионного ключа. Не каждый срабатывает в программе напрямую – в этом случае стоит связаться со службой поддержки EA (support.ea.com/chat), которая нужную игру активирует вручную. Во вкладке «информация об игре» можно увидеть ее ключ, дату приобретения и загрузить официальный пользовательский гид более чем на 10-ти языках.

Оригинальное решение



Назвав свою систему Origin, «Электроники» убили стаю зайцев одним выстрелом. Это – простое, легко запоминающееся и красиво звучащее слово. Его значение («начало», «источник») чуть более грациозно, чем «пар», и, самое главное, издатель неслабо сэкономил на патентах. Трейдмарк «Origin» был обретен EA в далеком 1992-м, вместе с покупкой и поглощением одноименной компании Origin Systems, Inc., занимавшейся разработкой популярных на то время игр из серий Crusader, Ultima и Wing Commander. До появления id Software в Origin Systems работал сам Джон Кармак. В 2004-м EA закрыли компанию, а права на название оставили при себе «до лучших времен». Лучшие времена пришли спустя 7 лет.



Качай до укачки

Скорость загрузки контента в среднем составляет от 1,5 до 2 МБ в секунду, так что 10-гигабайтовая игра вполне спокойно качается за полтора часа. Но в течение этого времени желательно не перезагружать компьютер и не выходить из программы: несмотря на то, что Origin поддерживает возможность ставить загрузку на паузу и возобновлять ее в любое время, загружаемые файлы поступают целиком, без возможности разбивать их на части, как это делает Steam. Это означает, что если один из игровых файлов весит 4 гигабайта, а до перезагрузки было закачено, например, 3, то при повторном запуске Origin начнет качать этот файл заново.

При этом программа загружает не готовые игровые файлы, а инсталлятор (читай – образ), который при желании можно сохранить, дабы потом не качать всю игру заново. Польза этой функции весьма сомнительна, так как инсталляторы весят не намного меньше папки с установленной игрой.

Эксклюзиву

Относительно недавно из магазина Steam пропал Crysis 2, что, по слухам, было хитрым ходом EA для переманивания людей на свой сервис. По словам самого издателя, они не смогли достичь согласия с Valve касательно противоречий в условиях, поставленных Valve для Steam. Будь то истина или хитрый маркетинг EA, та же участь постигнет Battlefield 3, который будет доступен эксклюзивно через Origin, как и грядущая MMO Star Wars: The Old Republic от BioWare.

Взбунтовавшиеся PC-геймеры кричат, что это безумие. Мы же считаем, что это Спарта и честная конкуренция. В конце концов, Valve тоже затянули людей в «Стим», насильно перенеся на него Counter Strike, Half-Life 2 и все свои последующие игры.

Геймерская социализация

Игровой оверлей (меню программы поверх игры) по умолчанию вызывается комбинацией Shift+F1, но в настройках клавиши можно переназначить по вкусу. Приятно удивил минималистический дизайн появляющегося в игре меню, которое вовсе не мешает наблюдать за происходящим на экране. Из этого меню можно просматривать список друзей, общаться с ними в личном чате, приглашать в свою игру или присоединяться к чужой. Здесь же доступен встроенный веб-браузер Origin, который, хоть на данном этапе и не без мелких багов, работает шустрее стимовского.

Для ярых противников социальных функций или просто желающих поиграть во что-либо инкогнито есть возможность отключить чат, а против назойливых и нежелательных пользователей – применять кнопку «игнор». Если же ты, наоборот, предпочитаешь максимизировать свое общение, профиль Origin можно напрямую привязывать к аккаунту PlayStation Network, Xbox Live и даже Facebook. Неизвестно, можно ли в будущем ожидать привязку к другим сайтам и сервисам, но поскольку Steam уже позволяет дружить профилем с аккаунтом YouTube, EA вряд ли будут медлить с ответным ударом.

Дмитрий Язовицкий

Вердикт

Молод, зелен, но уже уверенно пробивает себе дорогу в прямые конкуренты нынешнего лидера цифровой дистрибуции. Удобство и приятный стиль привлекут немало игроков, но EA придется бороться с беспощадными скидками Steam и, что самое главное, заключать контракты с инди-разработчиками и другими издателями. Одними эксклюзивами, то есть, собственным продуктом, на таком рынке не прокормишься.

ASUS Summer 2011

Двухдневный турнир ASUS Summer 2011 собрал 18 команд, боровшихся за 225 000 российских рублей. В первый день игрался групповой этап, для выхода в который необходимо было занимать 1 и 2 места в группе, а также первые матчи плей-офф. В группе «А» польская команда Frag eXecutors выиграла все свои игры и заняла 1 место. Оказать им хоть какое-то сопротивление могли только россияне из Virtus.pro, уступившие полякам со счетом 2-1 по картам и занявшие 2 место. Группа «В» принесла небольшой сюрприз: шведы из a2g не смогли выйти из группы, пропустив вперед команду из Польши – Fear Factory. Первое место группы «В» заняли украинцы из DTS.Chatrux, без проблем переигравшие всех своих соперников 2-0 по картам. В группе «С» все прошло, как ожидалось: победителями вышли украинцы KerchNET и шведы Lions, взявшие первое групповое место. В группе «D» была продемонстрирована уверенная игра от чемпионов ASUS'a – украинцев Na'Vi и русско-украинского микса Burn. После множества игр в групповом этапе организаторы решили не давать отдыха командам и «заставили» начать в этот же день первые матчи плей-офф. В первом сражении, по иронии судьбы, сошлись две польские команды Frag eXecutors и Fear Factory, где очень уверенную победу одержали FX. В остальных матчах Lions уверенно переиг-

рали Burn, DTS потягались с Virtus.pro, но одолели их 2-0 по картам, а KerchNET были близки в победе на первой карте против Na'Vi, однако проиграли на вторых допах со счетом 25-21 и потерпели разгром на второй карте.

На следующий день в первом полуфинальном матче сошлись Frag eXecutors и Lions. Матч получился очень эмоциональным: из трех сыгранных карт, две игрались на допах. В итоге очень трудная победа досталась первым финалистам – полякам. Второй матч между двумя украинскими командами – DTS и Na'Vi не стал отставать по накалу страстей, и сенсационно команда DTS обыграла чемпионов ASUS'a, а также 4-кратных чемпионов мира (2-0 по картам). После такого успеха в полуфинальной игре от DTS ожидали 1-го места на турнире, но, наверное, из-за переполнения эмоций или из-за потраченных сил, украинцы почти без сопротивления проигрывают Frag eXecutors 2-0 по картам, и поляки становятся новыми чемпионами ASUS Summer 2011. А вот в матче за 3 место, где должны были сойтись Na'Vi и Lions, команды договорились о том, чтобы не играть матч, а просто поделить деньги пополам.

Итог:

- 1 место – **Frag eXecutors**
- 2 место – **DTS**
- 3 место – **Na'Vi / Lions**

Новости киберспорта



Fnatic, paistit, mousesports и Hardware4u получают первые квоты на крупный чемпионат IEM6 Global Challenge Guangzhou.



Киберспортом заинтересовался украинский телеканал «Интер», который пригласил игрока команды Na'Vi – seh9 – в утреннее шоу «3 новым ранком».



К разработке CS:GO привлекли около 20 профессиональных игроков в CSS.



По непонятным причинам бразильская организация paiN, которая выступала на GameGune 2011, прекращает сотрудничество с CS-составом.



Наши друзья WESgg задали несколько вопросов игроку уверенно набирающей обороты команды ESC-Gaming – Андреасу «moddii» Фриду – суперуспешному шведу с сумасшедшим аймом.

Что пошло не так на финалах ICSC 8? Вы расслабились после хорошего выступления на DHS 2011 или просто недооценили соперников?

За неделю до финалов ICSC 8 у некоторых из моих тиммейтов были проблемы в жизни; из-за чего вся команда пропустила два тренировочных дня. Позже организаторы турнира внезапно изменили сроки, в которые мы должны были вложиться, и наша подготовка к чемпионату была испорчена. Но мы все равно решили посетить ивент. Если честно, я не принял это поражение близко к сердцу. У каждой команды бывает такой момент, когда она должна не выйти из группы, чтобы поднять свою мотивацию и стать сильнее.

В прошлом, когда ты играл в MYM, pita и Jumpy говорили, что ты негативно влияешь на моральное состояние команды...



Они просто хотели съехать на кого-то. После тех слов pita и Jumpy лично извинялись передо мной, а также в некоторых последующих интервью, так что я не держу на них зла. Я бываю эмоциональным, а когда мы проигрываем глупые раунды 5v2, я могу стать немного сердитым, но я работаю над своими проблемами.

Ваша команда состоит из игроков разных стран, не тревожит ли тебя тот факт, что вы не можете играть на WCG?

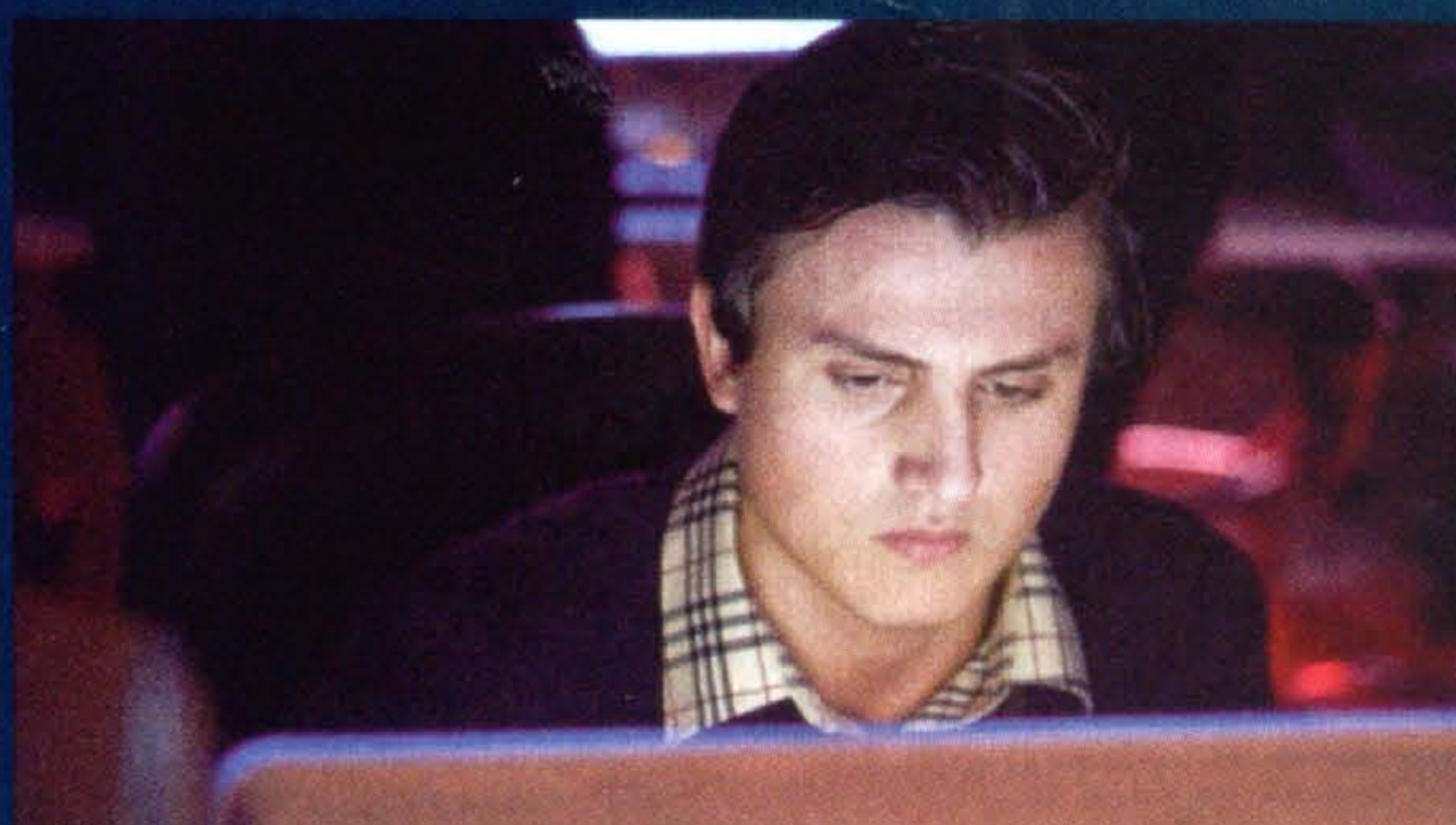
Нет, это нас не тревожит. У нас есть много других турниров, которые нам подойдут.

Считаете ли вы себя в ТОП-2 Швеции после победы над Fnatic?

Не знаю, но мы стабильные ТОП-3 Швеции, вместе с Fnatic и SK и мы можем выиграть любой из них, когда у нас идет игра.

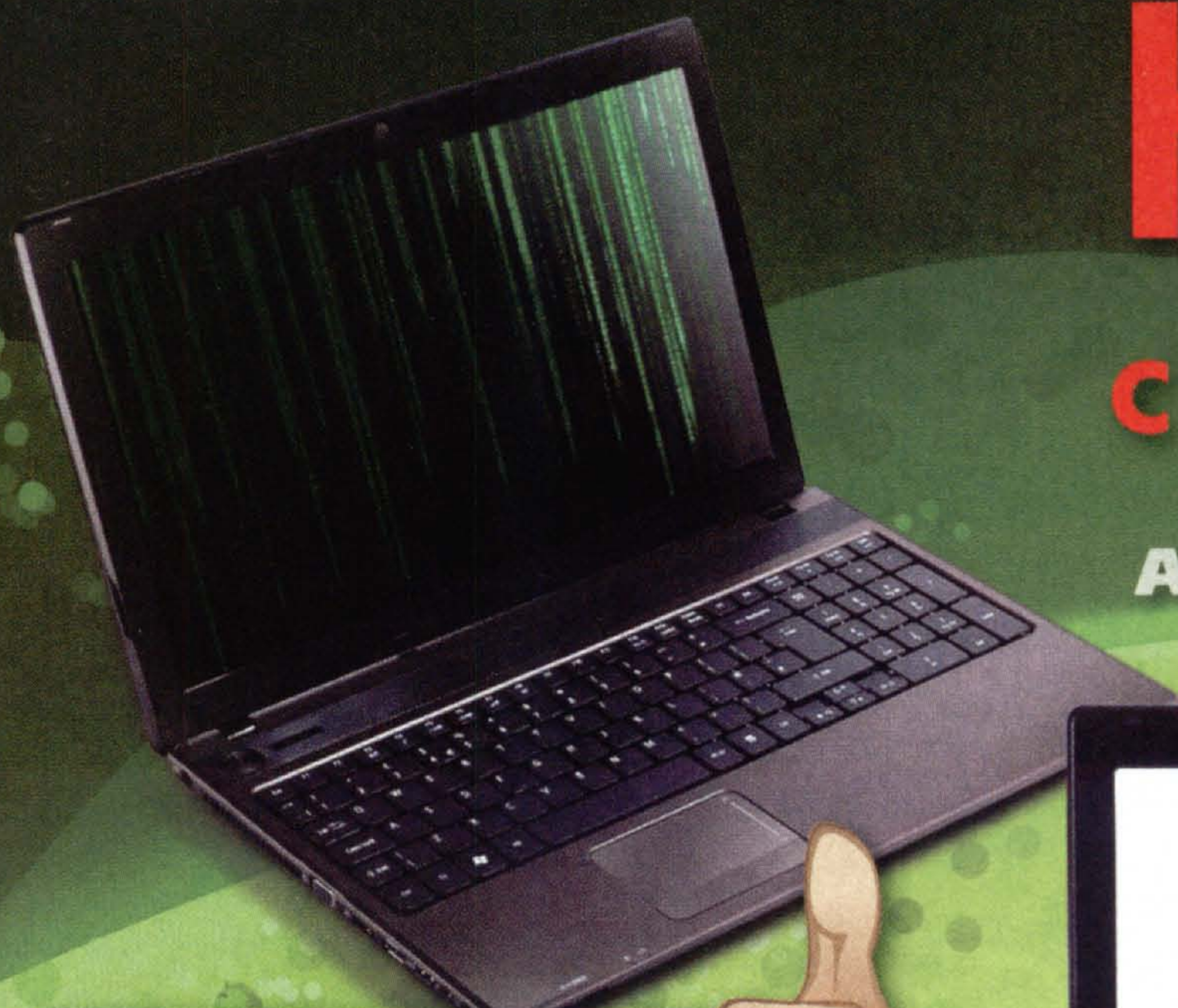
Что ты делаешь в свободное время?

Я работаю и живу со своей девушкой. Каждый раз, когда у меня есть свободное время, я пытаюсь провести его с ней.



Ноутбук с сердцем нетбука

Acer Aspire 5253-C52G32Mncc



**ПРОТЕСТИРОВАНО
ШПИЛЬ!**



Технические характеристики процессора:

Серия: AMD C-Series
Кодовое название: Ontario
Тактовая частота: 1 ГГц
Кэш 1-го уровня: 128 Кб
Кэш 2-го уровня: 1024 Кб
Число ядер/потоков: 2/2
Встроенная графика: Radeon HD 6310 (поддерживает стандарт DirectX 11 и аппаратное декодирование видео)
Частота графического процессора: 276 МГц
Максимально энергопотребление (TDP): 9 Вт
Техпроцесс: 40 нм
Контроллер памяти: одноканальный DDR3 1066 МГц
Сокет: FT1 BGA 413-Ball
Поддержка: 64 Bit
Аппаратная виртуализация: AMD-V

Технические характеристики ноутбука:

Дисплей: 15,6" (1366x768 точек) LED
Процессор: AMD Dual-Core C-50, 1 ГГц
Оперативная память: 2 Гб, DDR3, 1066 МГц
Видеокарта: AMD Radeon HD 6310
Чипсет: AMD C50B
Жесткий диск: HDD 320 Гб
Оптический привод: DVD Super Multi
Интерфейсы: 3 x USB 2.0, HDMI-1.4 output, HDMI, Ethernet, Audio
Беспроводная связь: Wi-Fi IEEE 802.11 a/b/g/n
Дополнительно: веб-камера 1.3 Мп, микрофон, кардридер
Аккумулятор: Lithium Ion, 6 ячеек
Габариты (ШхГхВ мм): 381x253x34
Вес: 2,6 кг
Предустановленная ОС: Linpus Linux

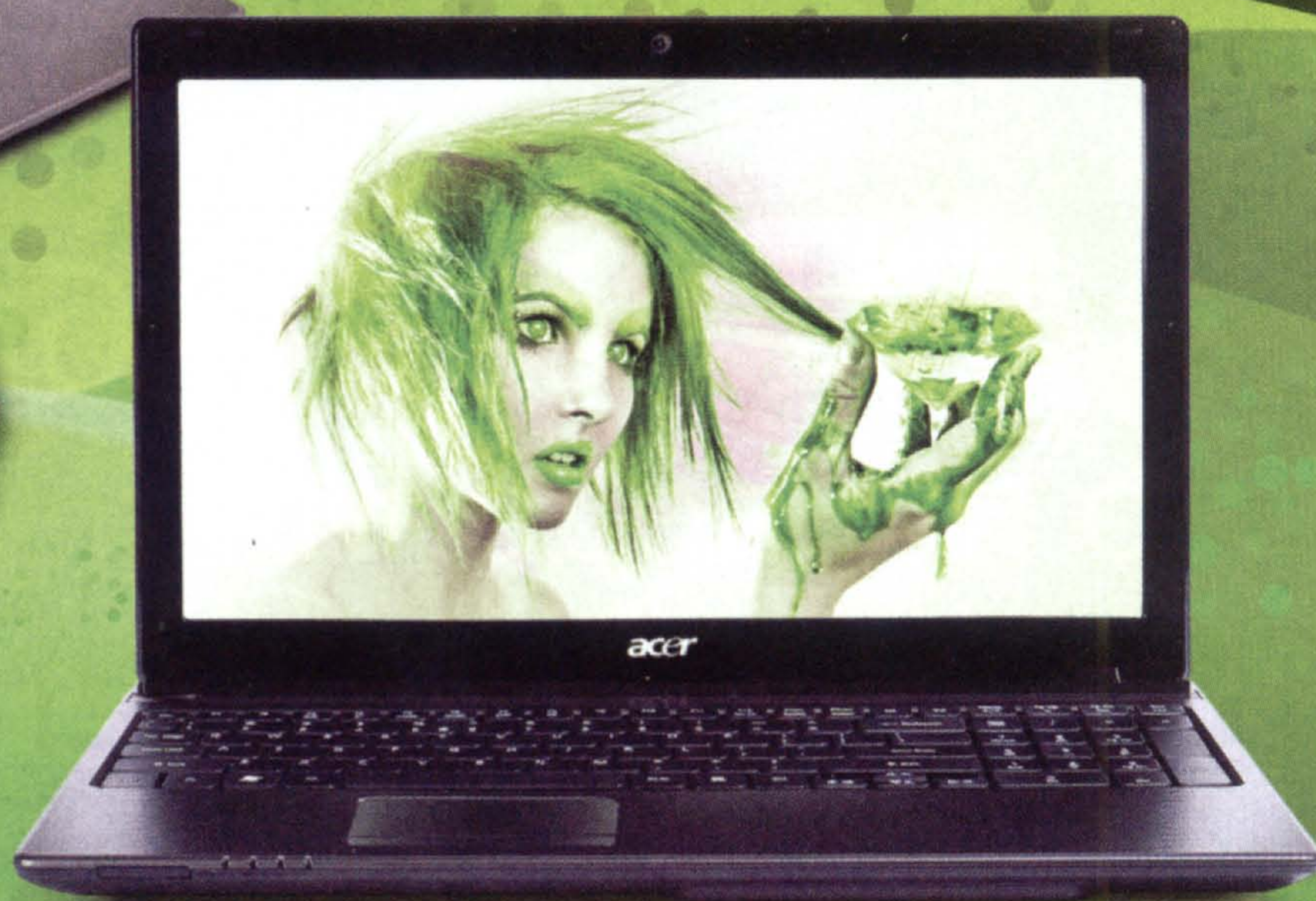
Цена: \$370

Плюсы

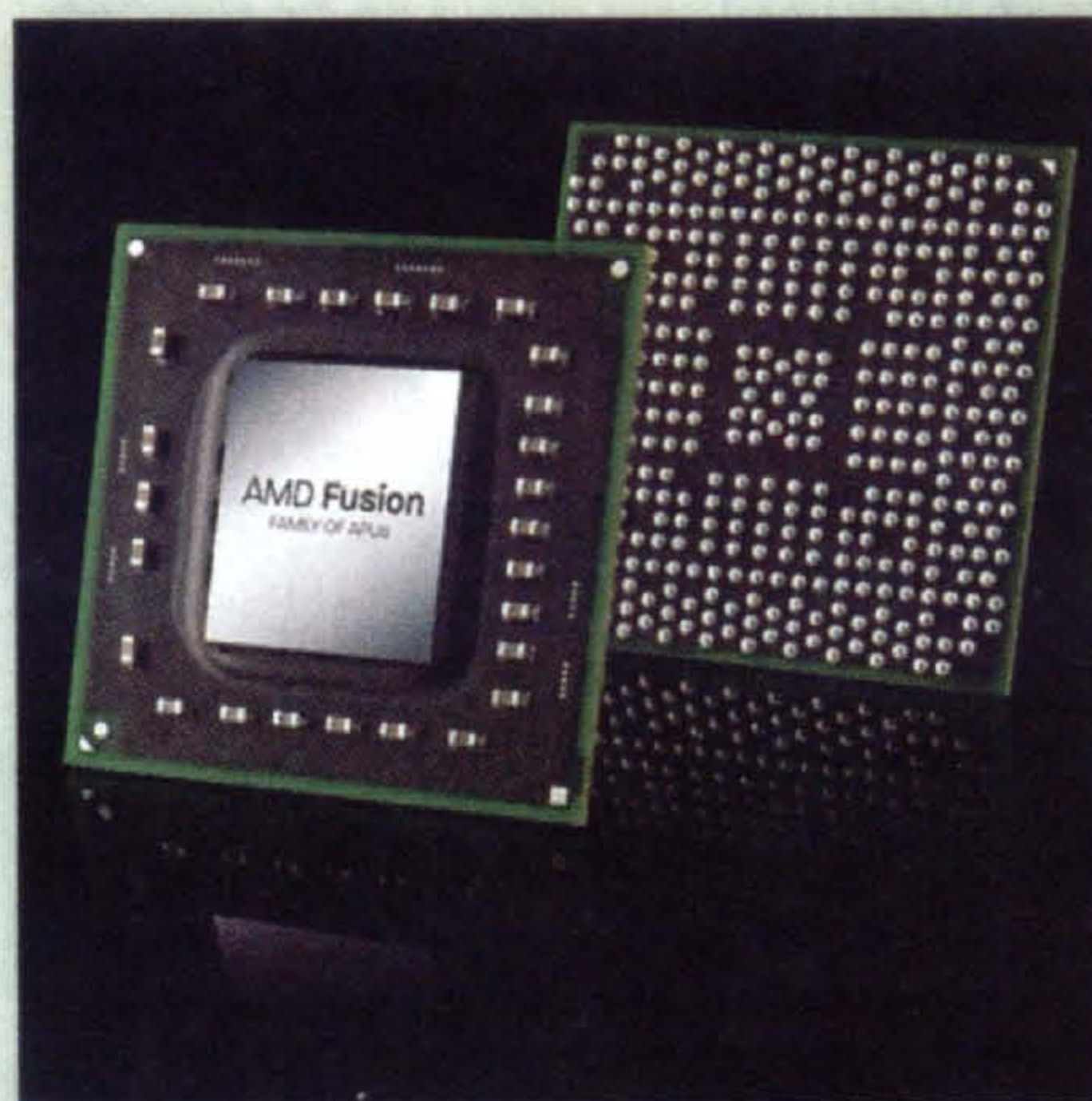
- Отличная производительность встроенной графики AMD, поддержка DirectX 11
- Низкий нагрев корпуса благодаря современным технологиям энергосбережения от AMD
- Низкая стоимость
- Удобная полноразмерная клавиатура с цифровым блоком
- Продолжительное время автономной работы

Минусы

- Малые углы обзора дисплея



Данный ноутбук основан на новоиспеченном процессоре **AMD Fusion C-50**, который в первую очередь позиционируется для установки в ультрапортативные ноутбуки и нетбуки. Решение интересно тем, что объединяет центральный процессор и видеоускоритель на одном кристалле. Такие процессоры компания AMD называет Accelerated Processing Unit (APU). Кстати, в будущем следует ожидать все больше устройств на базе APU, включая и десктопы.



Немного о самом процессоре, AMD C-50 – это двухъядерный ЦПУ с тактовой частотой 1 ГГц, и 1024 Кб кэш-памяти второго уровня. На одном кристалле также расположен достаточно мощный видеопроцессор Radeon HD 6310 с частотой 276 МГц. Отме-

тим, что GPU поддерживает аппаратное декодирование видео и стандарт DirectX 11.

Впечатляет показатель тепловыделения AMD Fusion C-50: по заявлению производителя, при максимальном энергопотреблении уровень TDP данного продукта не превышает 9 Вт. Это значительно увеличивает время автономной работы устройств на базе APU от AMD и, естественно, уменьшает нагрев.

Производительность центрального процессора AMD Fusion C-50 находится на уровне доступных на сегодняшний день двухъядерных решений для нетбуков. А вот возможности графической подсистемы значительно выше. К примеру, в синтетических тестах всем известного пакета 3DMark06 наш ноутбук заработал почти 1900 баллов. PCMark Vantage – 1057 баллов. При этом ноутбук оставался тихим и холодным. Такая производительность свидетельствует о том, что современные недорогие процессоры для нетбуков позволяют играть в достаточно сложные игры на средних настройках, не говоря уже о просмотре видео высокой четкости. В случае с Acer Aspire 5253 вы получаете достаточно производительный «холодный» полноразмерный ноутбук за умеренную цену.

Александр Денисюк

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

Хранилище с бонусом!



Verbatim Store 'n' Go 1TB (#53036)

При копировании больших объемов информации нет желания, а зачастую и нет возможности долго ждать и терять много времени. Сегодня все больше ноутбуков и ПК оборудованы быстрым интерфейсом USB 3.0, а жесткие диски, поддерживающие эту технологию, стоят не на много дороже устройств предыдущего поколения USB 2.0.

Сегодня у нас на тесте компактный терабайтный винчестер **Store 'n' Go 1TB (#53036)** от **Verbatim**. Устройство выполнено из качественного пластика лазурного цвета. Сразу отметим, что каждый сможет подобрать накопитель по своему вкусу, в линейке имеются жесткие диски всех цветов радуги: от строго черного, до гламурного розового.

Дополнительного питания не требуется, и сбоев при работе, как от ПК, так и от ноутбука не наблюдалось. Сам жесткий диск достаточно тихий и практически не греется. Скорость вращения шпинделя – 5400 тысяч оборотов в минуту.

Отметим, что Verbatim Store 'n' Go обратно совместим с более старым интерфейсом USB 2.0, естественно, скорость записи чтения файлов при подключении к такому интерфейсу будет значительно ниже. Разницу этих показателей в зависимости от используемого интерфейса мы измерили и привели в таблице технических характеристик.

Скажем лишь, что скорость записи одного и того же файла отличалась в пять раз, естественно, в пользу USB 3.0 (106,2 Мб/с – USB 3.0 против 21,8 Мб/с – USB 2.0).

Надо сказать, что на сам носитель записано полезное программное обеспечение Nero BackItUp и Burn Essentials для резервного копирования и защиты данных. Nero RescueAgent – восстанавливает данные в случае их повреждения, а Nero Express – позволяет записывать информацию на оптические диски. Но и это еще не все, нужная программа Green Button призвана экономить энергию, с ее помощью можно останавливать диск, когда он не используется, в промежутке от 10 до 120 минут с шагом в 10 минут. Чтобы остановить диск быстро и полностью, нужно сделать двойной клик по иконке Green Button на рабочем столе.

USB-кабель, который входит в комплект поставки, имеет небольшую длину 60 сантиметров, и если системный блок находится в нише под столом, иногда такой длины может быть недостаточно для комфортного использования. В таких случаях придется использовать удлинитель, ведь Verbatim Store 'n' Go имеет нестандартный интерфейс mini-USB, и чтобы купить подходящий кабель нужно будет потрудиться. С другой стороны, недлинный кабель удобно использовать с ноутбуком.

Фиксированная гарантия от производителя на данный накопитель – 24 месяца со дня покупки устройства.

Александр Денисюк

Технические характеристики ноутбука:

Интерфейс: USB 2.0/USB 3.0
 Емкость: 1 ТБ
 Скорость вращения, об./мин.: 5400 тыс.
 Измеренная скорость записи файлов большого объема (USB 3.0): 106,2 Мб/с
 Измеренная скорость чтения файлов большого объема (USB 3.0): 105,3 Мб/с
 Измеренная скорость записи файлов большого объема (USB 2.0): 21,8 Мб/с
 Измеренная скорость чтения файлов большого объема (USB 2.0): 30,5 Мб/с
 Материал корпуса: пластик
 Длина USB кабеля: 60 см
 Цвет: лазурный
 Габариты (ШхВхГ): 127х82х20 мм
 Вес: 185 г

Цена: \$120

Плюсы

- Отличная скорость записи/чтения данных
- Стильный внешний вид
- Легкий вес
- Возможность подобрать внешний вид накопителя практически из всех цветов радуги
- ПО для резервного копирования
- ПО для экономии энергии
- Совместимость с Windows и MacOS

Минусы

- Не стандартный интерфейс mini-USB



Устройство предоставлено компанией Verbatim (www.verbatim.ru)

В стиле милитари

Блок питания XFX PRO650W (P1-650S-NLB9)



Корпус БП выполнен из штампованного металла, который качественно окрашен в серый цвет. Дизайн сот охлаждения нестандартный, что придает устройству незаурядный вид.

В данном блоке питания используется одна общая линия питания для всех устройств (технология называется EasyRail). Такая схема, в отличие от применения нескольких линий питания, гарантирует, что все подключенные устройства получат необходимый им уровень питания, если вы, конечно, не превысите уровень общей нагрузки.

Важно, что БП XFX PRO650W имеет сертификат «80 PLUS BRONZE», что говорит о высоком уровне КПД данного устройства, а именно 85%.

Производитель гарантирует, что БП XFX PRO650W соответствует заявленной мощности в 650 ватт, об этом свидетельствует специальная наклейка на упаковке.

Кабели подключения качественные, длинные, но не съемные, т.е. отсоединить неиспользуемые линии вы не сможете.

Отметим, что для питания видеокарт имеется 2x6 pin и 2x6+2 pin разъемов, что свидетельствует о том, что такой БП рассчитан на очень солидные нагрузки и справится с игровыми системами, в которых применяется по несколько видеокарт.

В подтверждение высокого качества своих блоков питания компания XFX дает пять лет гарантии на устройства данной серии.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Мощность БП: 650 Вт
Диапазон входного напряжения: 90-264 В
КПД: 85%
Коннектор питания мат.платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)
Коннектор питания видеокарт: 2x6+2 pin, 2x6 pin
Разъемы для подключения Molex/FDD/SATA: 7/1/8 шт.
Модульное подключение кабелей: нет
Охлаждение: активное (вентилятор 140 мм)
Цена: \$100

Плюсы

- Отличный дизайн
- Качественная сборка
- Высокий уровень КПД
- Одна линия питания для всех устройств

Минусы

- Не модульное подключение кабелей



Устройство предоставлено компанией ERC (www.erc.ua)

1,2 грамма = 32 гигабайта

Verbatim Store 'n' Go Micro USB Drive 32GB (#44051)

Миниатюрная флешка Verbatim Store 'n' Go Micro USB Drive весит всего 1,2 грамма, но в таком легком и компактном корпусе можно переносить и хранить весьма солидный объем информации – 32 ГБ. Вероятность потерять такое маленькое устройство значительно возрастает, поэтому рекомендуем носить флешку в качестве брелока, для этого предусмотрена специальная петелька.

Цвет флешки черный, пластиковый корпус очень прочный на ощупь. Еще одной практичной особенностью данного накопителя является влагозащитная конструкция.

Накопитель Verbatim Store 'n' Go Micro поддерживает технологию Windows Readyboost, а также дает возможность

защитить паролем важную информацию с помощью специального программного обеспечения.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Объем памяти: 32 ГБ
Материал корпуса: пластик
Интерфейс: USB 2.0
Заявленная скорость: чтение 10 МБ/с; запись 4 МБ/с
Габариты (ШхВхГ): 30x12x2 мм
Поддерживаемые ОС: Windows 7/Vista/XP/2000/ME; MacOS 9.0; Linux
Вес: 1,2 г

Цена: \$65

Плюсы

- Мини-формат
- Влагозащитная конструкция
- Большая емкость
- ПО для защиты информации паролем

Минусы

- Значительных не обнаружено



Устройство предоставлено компанией Verbatim (www.verbatim.ru)



Агент Джонни Инглиш: Перезапуск

Комедии о неизлечимых дегенератах, которые спасают мир, – штука настолько заезженная и приевшаяся, что даже становится немного грустно: еще при Лесли Нильсоне, царствие ему небесное, на тему концентрированной суперагентской пародийной идиотии было сказано все и даже больше. К счастью, подобные фильмы выходят достаточно редко, чтобы окончательно растревожить заразным слабоумием шаткую психику зрителя. Единственное отличие сиквела «Джонни Инглиша» от такого рода сомнительных веселух в том, что английский юмор все-таки тоньше американского, а, значит, большая часть шуток будет действительно смешной и постарается держаться

подальше от уморительных, по мнению голливудских продюсеров, травм главгеройских гениталий. Да и, к тому же, хоть Мистер-Бин Роуэн Аткинсон всех уже давно до оглушительной зевоты утомил своими гримасами, актер он все-таки классный.

Чего стоит ждать от фильма

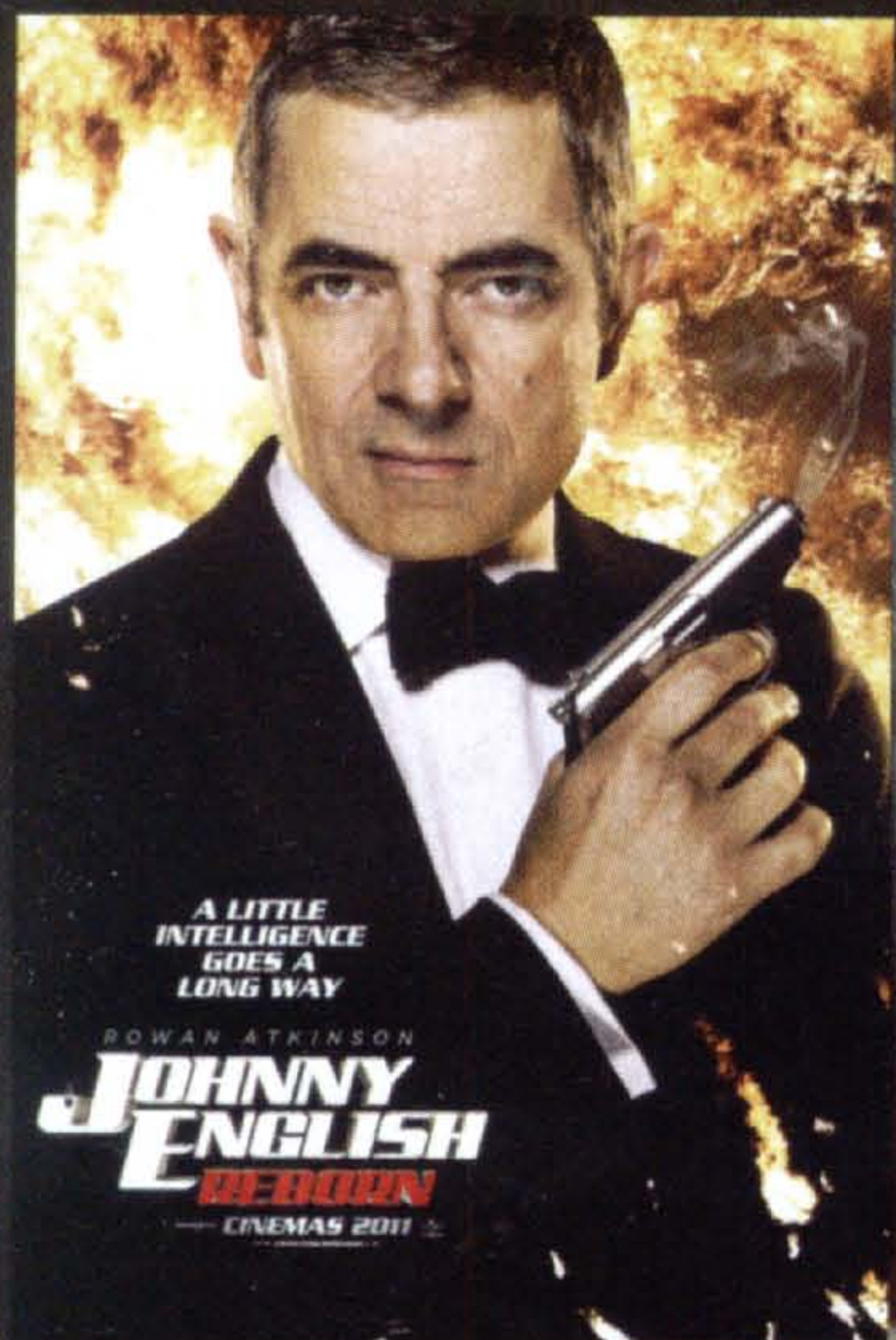
Суперспецагент-имбицил спасает мир, населяют который преимущественно кретины. И если ты не считаешь, что над больными смеяться грешно, то этот фильм придется тебе по вкусу.

Жанр: комедия
Режиссер: Оливер Паркер
Звезды: Роуэн Аткинсон
В кино с: 15 сентября

Наш прогноз: **9/12**

Похожее

«Агент Джонни Инглиш»,
«Голый пистолет»



epidemz.net

Чужие на районе

Комедии о том, как инопланетяне превращают население Земли в люля-кебаб и вообще всячески уничтожают прекрасный голубой шарик, – явление настолько редкое, насколько зачастую несмешное. Несколько улыбок вытягивал примитивный «Марс атакует», кривые ухмылки сопровождали просмотр «Скайлайна» (этот фильм о космических пылесосах мы воспринимаем не иначе как неудачную попытку пошутить). Но все должно измениться в лучшую сторону, так как за дело взялся Джо Корниш – фонтан отборного английского юмора, выплес-

нувший замечательные картины «Зомби Шон» и «Типа крутые легавые». В «Чужих на районе», помимо Ника Фроста, будет много достопримечательностей. Вот, например, сюжет. Южный Лондон, Брикстон. Группа юных хулиганов под предводительством четырнадцатилетнего Мозеса не дает жителям не слишком благополучного квартала новостроек. Однажды прямо на автостоянку, где тусуется шпана, приземляется маленькое злобное инопланетное существо. Раздраженный агрессией космического гостя главарь шайки убивает пришельца. Если бы он только знал, что вслед за галактическим первопроходцем «на районе» появятся куда более крупные, страшные и агрессивные чудовища. Теперь Мозесу и его бойцам предстоит нелегкая миссия – защитить родной квартал от кроважадной нечисти из межзвездных глубин.

Похожее

«Глобальное вторжение: битва Лос-Анджелес»,
«Зомби Шон»,
«Марс атакует»

Чего стоит ждать от фильма

Будет смешно, запоминающееся и с красивым, хоть и не очень частым мочиловом. Другого от Джо Корниша ждать глупо.

Жанр: комедия\экшн
Режиссер: Джо Корниш
Звезды: Ник Фрост
В кино с: 8 сентября

Наш прогноз: **11/12**



ПОГОНЯ

Жанр: экшн
Режиссер: Джон Синглтон
Звезды: Альфред Молина, Сигурни Уивер
В кино с: 22 сентября

Наш прогноз: 9/12



Похожее

Трилогия о Джейсоне Борне

Волна сомнительной славы закинула Тэйлора Лотнера в один фильм с такими зубрами синемаатографа, как Альфред Молина и Сигурни Уивер. Впрочем, даже несмотря на то, что он неплохой актер, ему сложно будет отмыться от позора «Сумерек», где он играл перекаченную грудку мышц, превращающуюся в волка. С другой стороны, очень приятно, что все те милые 13-летние девочки, которые придут на «Погоню», чтобы полюбоваться Тэйлором, не будут надувать сопля пузырями от умиления: тут главный упор на экшн. Лотнер играет подростковую версию Джейсона Борна, который в один прекрасный день своей обычной жизни узнает, что на самом деле он это не он, его мнимые родители его давно похитили, и вообще за ним гоняется примерно двести миллионов спецангентов. Докапываясь до истины, он ловко паркурит, дает в лица и жгуче держит за ручку милашку Лили Коллинз.

Чего стоит ждать от фильма

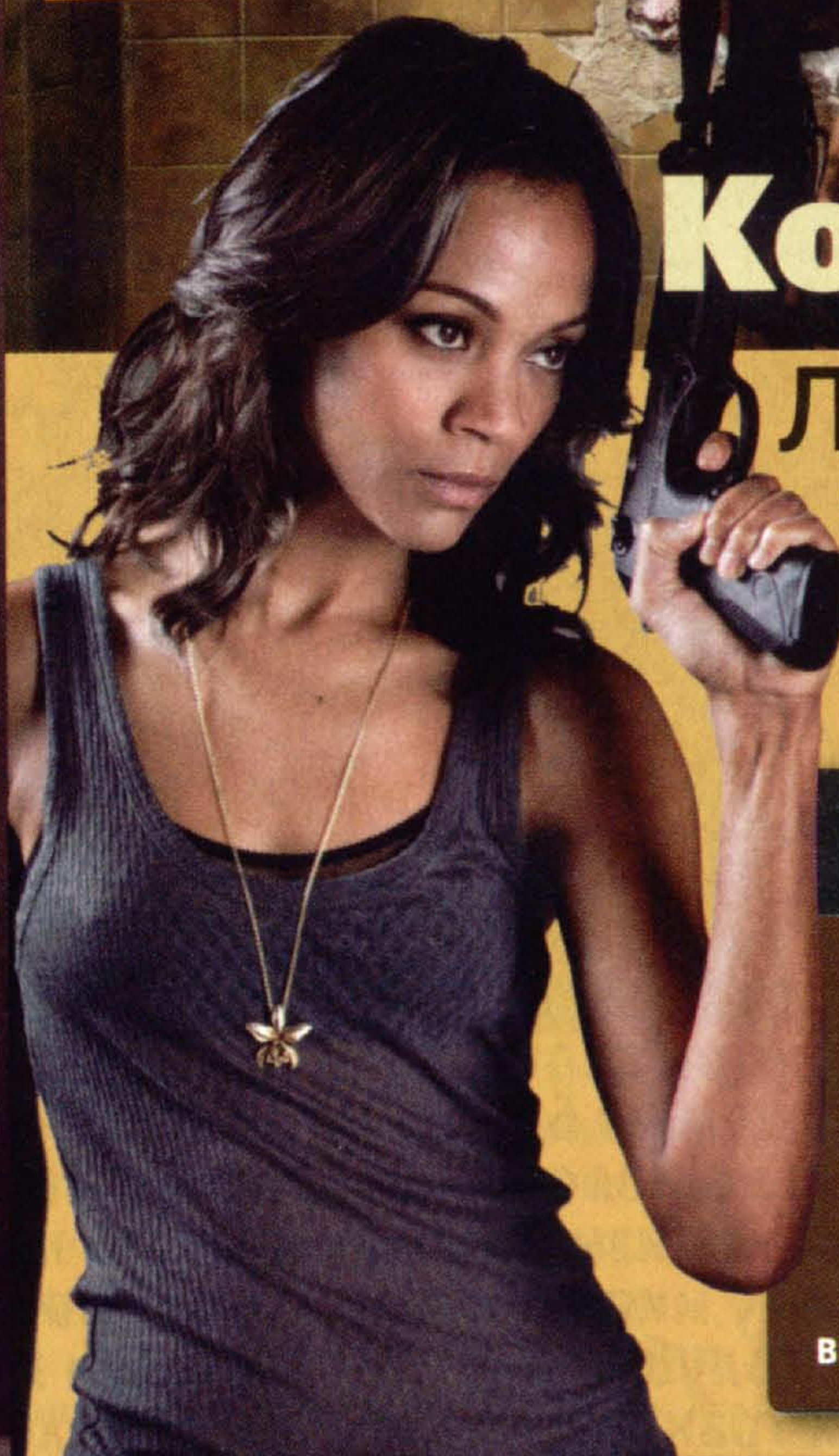
Псевдошпионского боевика с привкусом подростковых сопелек в лайт-закваске: что-то среднее между Джеймсом Бондом и «Детями шпионов». Должно получиться неплохо, хоть у режиссера в кармане лишь один относительно вкусный проект – второй «Форсаж».

Жанр: экшн
Режиссер: Оливье Мегатон
Звезды: Зои Салдана
В кино с: 3 марта

Наш прогноз: 10/12

Похожее

«Леон-киллер»



Колумбиана

Люк Бессон так и не сподобился снять продолжение «Леона», но решил вдоволь это компенсировать, работая над сценарием «Колумбианы». Девочка, видевшая смерть своих родителей, выросла, стала красоткой и теперь ходит да ломает людей, отстреливает их не по-доброму и вообще всячески мстит.

Чего стоит ждать от фильма

Зашкаливающего количества стрельбы и люлей в исполнении жгучей красотки. И хоть Оливье Мегатон известен за счет позора под названием «Перевозчик 3», люди над «Колумбианой» работают не последние: во всяком случае, надпись «От создателей «Заложницы» в трейлере внушает веру.



Не бойся темноты



Жанр: экшн
Режиссер: Гильермо дель Торо
Звезды: Гай Пирс, Кэти Холмс
В кино с: 15 сентября

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Гильермо дель Торо умеет надеть страха (вспомни его фантазмагорический «Лабиринт Фавна») и вообще снять хорошее кино – «Хэллбой» и «Блейд 2» – яркие тому подтверждения. Если фильмы о всякой жуткой нечисти в старинных домах ты считаешь не унылым старьем, а классикой, то «Не бойся темноты» не заставит тебя жалеть о потраченных на билет деньгах и хорошенько пугает.

Похожее

Любой фильм
о зловещем старом
особняке

Самая большая ошибка, которую можно совершить, это переехать жить в старинный, покрытый метровым слоем паутины, дом, который стоит на отшибе, и, скорее всего, на месте древних захоронений жестоко убитых покемонов. Именно такую глупость выделывает папа замкнутой девочки Салли Херст, переезжая в особняк девятнадцатого века вместе с дочуркой и невестой. Разумеется, в доме есть подвал, в котором живет черт знает что, и девочка выпускает этих порождений тьмы наружу. Понятно, что взрослые не верят в рассказы маленькой девочки, от чего у всех начинаются большие проблемы.

СЕРДЕЧНЫЕ ДЕЛА Алисы



Название: Heart no Kuni no Alice: Wonderful Wonder World
Жанр: фэнтези, романтика, седзе, гарем
Студия: Asahi Production
Режиссер: Хидеки Оба
Дата выхода в Японии: 30 июля 2011 г.

Тим Бартон снова запустил цunami, некогда созданное логиком и математиком из Британии, – маленькая девочка Алиса вновь приобрела не только новое «перерождение», но и множество клонов-паразитов. И, хотя, признаться, звучит это не очень красиво, – правда в том, что по всему миру выходит куча произведений, главная героиня которых носит голубое платье с рюшами и любит пить чай в незнакомой компании трансцендентальных психов.

Глубока ли кроличья нора

Япония в этом плане не отстает ни на шаг от остального мира – только закончились праздничные фейерверки по поводу выхода новой Alice: Madness Returns, как уже в конце июля на экранах Страны Восходящего Солнца появилось долгожданное аниме Alice no Heart no Kuni – «Страна сердец Алисы», или, как перевели наши славные знатоки японского – «Алиса в Стране Сердец».

В начале обычно бывает слово, то есть, манга, но Алиса попала в Страну Сердец еще 14 февраля 2007 года, причем в виде персонажа игры для ПК, PS2 и PSP. И только после того, как отоме-игра приобрела популярность, предприимчивые мангаки быстренько склепали многотомный манга-сериал. С выходом аниме до этих самых пор не торопились – но вот настал тот час!

От всего сердца

Если предшествующая манге отоме-игра была первой странностью данного аниме, то второй стал его формат: «Алиса в Стране Сердец» – полнометражный фильм, не смотря на то, что и разбивка глав в манге, и общая концепция творения намекают на то, что тут неплохо было бы снять минимум 12-серийный сезон.

Что именно представляет собой полнометражка «Алиса в Стране Сердец» можно понять уже

исходя их названия: аудитория у аниме преимущественно женская, и это скорее разновидность «гарема». Кстати, в этом состоит третья особенность свежесшедшей Алисы – не так уж и много гаремных аниме для девушек, не входящих в категорию «яой».

Главная героиня – та самая Алиса Лиделл, правда, слегка повзрослевшая. Она знатная лентяйка, к тому же, обременена довольно широким багажом комплексов, связанных с тем, что юная леди росла в тени своей красавицы-умницы сестры.

Но однажды в один жаркий летний день Алиса засыпает в саду, и перед ней предстает кролик...

С этого момента события развиваются настолько стремительно, что, для того чтобы уловить суть, приходится пересматривать некоторые моменты заново – красавцы-персонажи (конечно, в Стране Чудес все, кроме Червонной Королевы, – молодые и блестящие парни на любой вкус и цвет) вырастают прямо из-под земли, как грибы.

«Просыпайся, ты должна гнаться за мной! Чего разлеглась?» – негодует кролик, и вот уже белокурый красавчик с заячьими ушками подхватывает героиню на руки и прыгает вместе с ней в нору.

Страньше и страньше

Страна Сердец в хаосе, ее разрывают междоусобные войны – Червонная Королева воюет с





мафией Шляпника, к тому же, убийство тут, похоже, считается главным развлечением.

Ничего не объяснив шокированной Алисе, кролик (которого, между прочим, зовут Питер Уайт), насильно опаивает девочку зельем и заявляет, что она теперь в игре. Кролик явно имеет виды на Алису и старается сделать все, чтобы главная героиня никогда не вернулась домой.

Взбешенная таким поворотом событий, Алиса отправляется на поиски ушастого похитителя, и попадает в прекрасную усадьбу, где уже через мгновение ее пытаются убить близнецы-стражи (судя по всему, аналог Тру-ля-ля и Тра-ля-ля), а также Заяц по имени Элиот Март. От верной гибели Алису спасает темноволосый мачо, в котором можно легко угадать Шляпника – Блада Дюпре.

«Нет-нет, подальше от этих сумасшедших...», – бомотчет Алиса, направляясь как можно скорее от этого места прочь. Слегка прояснить ситуацию помогает ей новый знакомый – таинственный персонаж, живущий в башне в центре Страны Сердец. Оказывается, Алису насильно втянули в некую игру, девиз которой «Нельзя играть одному – нельзя выбраться одному». Каждый раз, когда героиня встречает нового потенциального возлюбленного (коиими, безусловно, являются все персонажи этого аниме), стеклянная колбочка, оставшаяся в руках у Алисы после отпаивания по прибытию в Страну Сердец, будет заполняться жидкостью. Когда колба заполнится – Алиса упадет домой.

Но сделать это не так-то просто...

Все дома

Кроме множества романтических линий, в аниме также присутствуют элементы неожидан-

ности, доля сумасшествия, множество драк и перестрелок. Однозначно сказать, к какому жанру картина принадлежит, довольно тяжело – создатели постарались смешать все в одну кучу и подать в виде популярного сейчас бренда.

Тем не менее, фильм получился очень насыщенным и интересным. Допускаю, что если создатели все-таки решились бы на сериал, говорить бы о нем не стоило. Однако, ввиду насыщенности и яркости картинки, аниме воспринимается хорошо, радует глаз неплохой прорисовкой.

Кроме того, знакомые персонажи предстают в новых обликах – Алиса, конечно же, встретит и Чешира, и Червонного Рыцаря, и других знаменательных героев. Безусловно, рекомендуется любителям оригинальной сказки – хотя бы для того, чтобы оценить какую пакость можно сделать с хорошей книгой. Скорее всего, «Алиса в Стране Сердец» понравится большинству дам-отаку, ведь такого количества няшных парней, которые будто только сошли со страницы сладкой яойной манги, не встречала, пожалуй, нигде.

Возможно, вариации на тему Страны Чудес – не самая свежая идея в наше время, однако, кто сказал, что возвращаться туда снова и снова будет не очень приятно?

Дарка [Копя] Олефиренко



Оффлайн

Каждый раз, когда мы отвечаем на заданные вопросы (а спрашивают у нас что-то обычно в милиции и на нашем форуме в топике «Задай вопрос и получи ответ»), умирает бурундучек. Но мы не очень любим бурундучков, так что без зазрений совести продолжаем наполнять эту рубрику откровениями.



ArdenDanmer

Дано: каждый сотрудник редакции может отправиться в прошлое (любой момент, любое место) и забрать оттуда одну вещь. **Вопрос:** кто что заберет?

Butcher не заберет ничего, потому что смотрел фильм «И грянул гром». Khaj-Tosin заберет фильм «И грянул гром», чтобы Butcher его не посмотрел, отправился в прошлое, что-то забрал оттуда, и потом наступит кабздец. Дизайнер Александра Заславская попытается забрать зря потраченные на нас, оболтусов, годы.



Wixel

Я от ніяк зрозуміти не можу. Нашо грати в шутери (особливо FPS) на консолі, якщо є комп!? На джойстику ж реально не зручно (ДУЖЕ!), а клавиша з мишкою просто створені для стрілялок. Чи може бідні американські діти не мають компа?

В це дуже важко повірити, але ігрові приставки створені... для ігор! А ще важко повірити в те, що не всі використовують комп'ютер для ігор. Проте, дійсно, в шутери грати з мишкою зручніше. До того ж, мазохізм – досить давнє та поширене явище.

babah

Если б у одного из вас был шанс загадать три желания, что бы вы загадали?

Больше желаний!



Patch

Как вы думаете, нужны ли моды к играм?
Да.



Dendy-man

Считаете ли вы что Garry's Mod тупой и неинтересный?

Нет.

Правда, что VALVE уже начали работу над HL3?

Официальных подтверждений нигде не было. Но столь долгое молчание говорит об одном из двух: либо они забили на франшизу, либо давно в тайне потеют над продолжением. Первое невозможно в принципе.

МОНСТРkill

Valve собираются выпускать новую CS?

По традиции, новый CS появляется с новым движком от Valve. Но на днях состоялся официальный анонс Counter-Strike: Global Offensive, который появится в первом квартале 2012 года, при чем не только на PC, но и на PS3 и Xbox 360. На радость поклонников, никаких серьезных изменений в геймплее не намечается.

Возможна ли ее консолизация?

Для кого-то и Portal 2 консолизирован, но мы не дружим с такими психами.

Кто-то из редакции играет в World of Tanks?

X-hunter крепко подсел на эту сатанинскую хрень, а мы пока держимся.

sedd

Khaj-Tosin и Sylar это раздвоение личности Ростислава Малько?

Если да, то после какого события оно произошло?

Khaj-Tosin – псевдоним, специально придуманный 8 лет назад для журнала «Шпиль!», а «Сайлером» Ростислав иногда подписывает свои работы в других изданиях. Ему почему-то показалось, что неплохо было бы применить оба этих никнейма в известном каком культовом игровом журнале. И кстати да, он страдает раздвоением личности: иногда он считает, что он доярка-коммунистка Баба Фрося.

Сколько стоит «Шпиль!» на марсе?

Пять кацэ.

Что вы сделаете, если найдете на улице чемодан с миллионом долларов?

Мы огорчимся, что кто-то потерял чемодан с миллионом долларов.



mactavish

Является ли Battlefield 3 прямым конкурентом Call of Duty MW3?

Activision и особенно EA именно так и считают. Впрочем, социологические исследования показывают, что у этих игр разные целевые аудитории: «Зов Долга» любят студенты и школьники, а «Батлу» предпочитают серьезные бородатые дядьки около тридцатника.



kimor

А, правда, что игры на консоли делаются на компьютерах?

Правда. Но во время разработки и тестирования консольных игр используются специальные девелоперские версии приставок.



rikrok

А вы хотели бы создать свой виртуальный мир как в «Матрице»? Если да, то опишите его.

Он был бы в форме журнала об играх.



kvodan

Есть ли у вас в редакции журналисты без высшего образования, работающие исключительно благодаря таланту?

Среди наших журналистов только [divinale] училась на журфаке в Университете Шевченко, ну

еще [Khaj-Tosin] мучился на филологии того же универа. Все остальные имеют другие специальности; кто-то – их как раз получает, а кто-то и вовсе обходится без них.

По каким критериям вы подбираете новых журналистов в семью «Шпиля»? Много ли претендентов на эту работу в вашей редакции?

Критерия всего два: разбираться в игровой индустрии и уметь классно писать. Претендентов много, но в большинстве случаев у них туго со знанием игр и со складыванием предложений из слов.

Заметил, что в последнее время у вас появилось много девушек-журналисток. Это не случайно?

Абсолютно случайно. Мы дали объявление в газете, что ищем вомбатов-журналистов, но пришли почему-то барышни.

Все девушки из фотосессий, часом не жены из гарема Буча или Тосина?

Только некоторые. В большинстве случаев мы просто до неузнаваемости гримируем Гуту и выдаем то за Машу, то за Дашу.



Mr.hel

Чому ви пішли на цю роботу?

Бо ми ненавидимо те, чим зараз займаємось, проте вирішили виховати в собі силу волі.



типа игорс

Почему EA включили Украину в тип стран Евросоюза?

Это обидно, из-за того что платит вместо рублей надо евро.

Т.К БФЗ в Origin стоил 999 руб.(339 грн.), а стал 49,99 евро (где-то 588 грн.).

Во-первых, мы же все-таки хотим в Европу. Во-вторых, американцы ведь туго разбираются в географии – по их мнению, Украина вполне может находиться где-то между Монголией и Антарктидой. В-третьих, все может измениться – Steam вон вводит низкие цены для СНГ.



Joe

Чи є позитивні наслідки консолізації ігор?

Наприклад, акцент на видовищність та кінематографічність. Хоча що занадто, то, як відомо, не здорово.



VaLdeS

Чи вірите ви в те, що ігри з Xbox 360 можна буде запускати на Windows 8? Якщо так, то чому?

Навряд чи. Microsoft зазвичай не щирі на халяву. Навіщо їм один раз продавати те, що можна продати двічі? А тут виходить, що купуючи одну квітку, ти можеш подарувати її одночасно двом дівчатам.



Nomad

Куда попадают редакторы журнала «Шпиль» после смерти?

Праведники – в Valve. Грешники – рубрику «Задай вопрос и получи ответ».

Как вы относитесь к Гарри Поттеру?

- К книгам?
- К экранизациям?
- К играм?

Хороший пацан.

– Замечательно

– До третьей части включительно все очень хорошо, а дальше стали снимать рваный шлак

– Фу



AS

Ким хотіли стати працівники «Шпілю» в дитинстві?

[Butcher] хотів стати пілотом «Формули-1»; [Guta] – дизайнером автомоболів, автомеханіком, ралійним гонщиком; [BoVVeR] – солдатом підрозділу «Дельта»; [propeller] – супергероем на зразок Джельсоміно, Чіполіно та інших особистостей з дитячих казок; а [Khaj-Tosin] хотів стати людиною. В результаті, ні у кого нічого не вийшло.

Маєте якісь хоббі, не пов'язані з ігровою індустрією взагалі?

[Khaj-Tosin] фотографує, [Butcher] любить піцу жерти, малювати, моделювати в 3Dmax та крутити нунчаки; [Fox] грає у страйкбол та збирає фігурки Warhammer 40000; [divinale] – фарбується під блондинку, [BoVVeR] – дивиться мультики, [Guta] – читає комікси, колекціонує моделі авто та городські легенди Києва, а [propeller] – крутиться.

Куди приведе Kinekt для X-box 360?

Думаємо, що великого майбутнього за такими контролерами не буде. Ні сенсори, ні тачскріни не зможуть бути зручнішими за джойстики та мишки з клавіатурою.



killerR

В якій грі та коли вперше використали клавіші WASD для керування?

В Doom, окрім традиційних на той час рухів вперед-назад, з'явилися дві окремі кнопки для стрейфу. Під час тестування розробники виявили, що якщо встановити керування камерою на мишу, пересування вперед назад на клавіші W/S, а рух вбік на кнопки A/D – вийде максимально зручний контроль над персонажем.



G@me_Over

Если телевизор кушает мозги, тогда что же делает с нами интернет?

Это зависит от того, как и с какой целью интернет использовать.



BlackSoul

Какая атмосфера в вашей редакции – более тихая или шумная?

Атмосфера в нашей редакции содержит кислород, используемый большинством живых организмов (дизайнером, редакторами) для дыхания, и диоксид углерода, потребляемый растениями (журналистами), водорослями (редактором по фитнесу) и цианобактериями (рекламным отделом) в процессе фотосинтеза.

GAME OVER

10 причин, почему нельзя играть в игры

Многие эксперты в области цифровых медиа – люди, помнящие какое вкусное молоко было в 1930-м, различные американские христианско-фундаменталистские организации и британские ученые – постоянно рассказывают о вреде игр. Проанализировав их заявления, мы собрали 10 главных причин, по которым тебе ни в коем случае никогда нельзя проводить время за игровыми сеансами. В объективности причин сомневаться не приходится – о некоторых из них, между прочим, экспертам нашептал сам Иисус!



1. Какого черта?

Всем известный факт: девелоперы в обмен на богатство, бессмертие и пирожное с кремом продали свои души дьяволу и делают игры по его приказу, чтобы поработать души геймеров.

Вывод: Не играй в игры, не будь слугой люцифера!

2. Разум проиграет

Поиграв в любую игру даже пять минут, ты сойдешь с ума и начнешь убивать людей, снимать с них скальп, совершать коитус с их глазами, и поедать их трупы.

Вывод: Не занимайся тем, что наверняка сведет тебя с ума!

3. Вспомнить все

Из-за постоянного выплеска адреналина в мозг при гейминге разум отупляется. Через полчаса игры ты уже не сможешь внятно формулировать свои мысли, через час забудешь, кто был президентом Гватемалы в период с 6 ноября 1851 года по 14 апреля 1865 года, а через два часа не вспомнишь, как тебя зовут.

Вывод: Ну... э-э-э... это, как его... короче, вот... и... а потом... э-э-э... да!

4. Forever alone

Из-за игр у тебя никогда не будет личной жизни, а все окружающие будут тебя ненавидеть. Во всем мире девчонки смеются над геймерами, а парни забивают их камнями.

Вывод: Не играй в игры, иначе будешь одинок.



5. И не друг, и не враг, а фразг

Истории о том, как люди благодаря играм стали настоящими друзьями, поскольку из-за общих интересов нашли единомышленников, – сплошная ложь. Особенно лжива сказка, что мол Butcher, Fox, X-Hunter, divine, propeller и Khaj-Tosin – хорошие друзья. Всем известно, что в игры играют только неудачники, извращенцы и мизантропы – они никогда не будут тебе товарищами. Особенно, если ты играешь круче кого-то – тогда тебя вообще найдут и убьют.

Вывод: Не играй в игры, если не хочешь общаться с действительно плохими людьми – более опасными, чем больной СПИДом бешеный тираннозавр.

6. Плохая училка

Игры не могут научить тебя ничему хорошему – только злу: как убивать, как грабить, как собрать ядерную бомбу, как высказывать свое недовольство, и, что самое страшное, как, не сдаваясь, добиваться своей цели.

Вывод: Будь послушным, живи молча и не играй в игры!

7. Корень всего зла



Пока не появились игры, у нас не было вообще никаких проблем – теперь же люди устраивают погромы и массовые убийства. Доказано: именно из-за тлетворного влияния игр с человечеством случились самые страшные беды – Андерс Брейвик устроил резню в Норвегии, граждане начали мародерствовать и жечь машины в Лондоне, а Адольф Гитлер в результате игр напал на Польшу. Даже больше – скорее всего в цунами, которое в этом году обрушилось на Японию, тоже виноваты игры.

Вывод: Никогда не играй в игры!

8. Глубокая кроличья нора

Из-за игр у тебя немедленно сотрется грань между реальностью и иллюзией, и ты навредишь себе, пытаясь повторить действия персонажей: попробуешь прыгнуть с крыши или протаранить машину, или решишь, что ты пуленепробиваем.

Вывод: Не играй в игры, если хочешь остаться в своем уме!

9. Еще, еще!

Одна из зон мозга, которую стимулируют игры – мезокортикальный центр, отвечающий за зависимость. Так что на игры подсаживаются сильнее, чем на героин, алкоголь, мескалин и клей вместе взятые: всем известный факт – попробовав поиграть раз, ты не сможешь остановиться никогда, превращая свое жалкое существование в рабство.

Вывод: Не играй в игры, иначе ты разрушишь свою жизнь!



10. Джо Зоркий Глаз

От игр ухудшается зрение – если ты будешь играть в течение месяца хотя бы полчаса в день, то ослепнешь. Даже когда ты смотришь, как кто-то играет – рецепторы в твоих глазах умирают.

Вывод: Не играй в игры, иначе присоединишься к миллиардам беспомощных ослепших геймеров!



TECHLABS CUP

17,18 сентября

место проведения

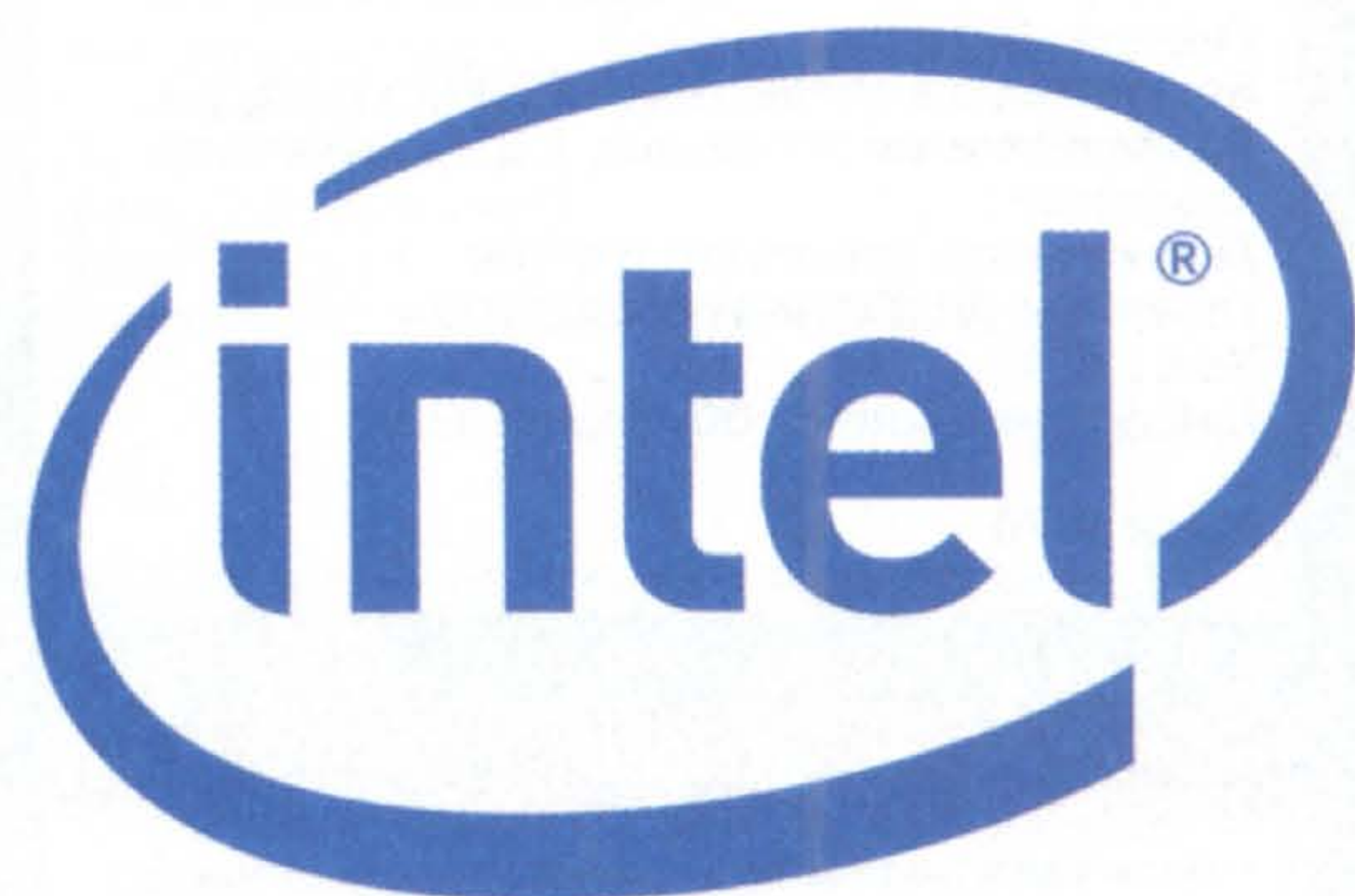
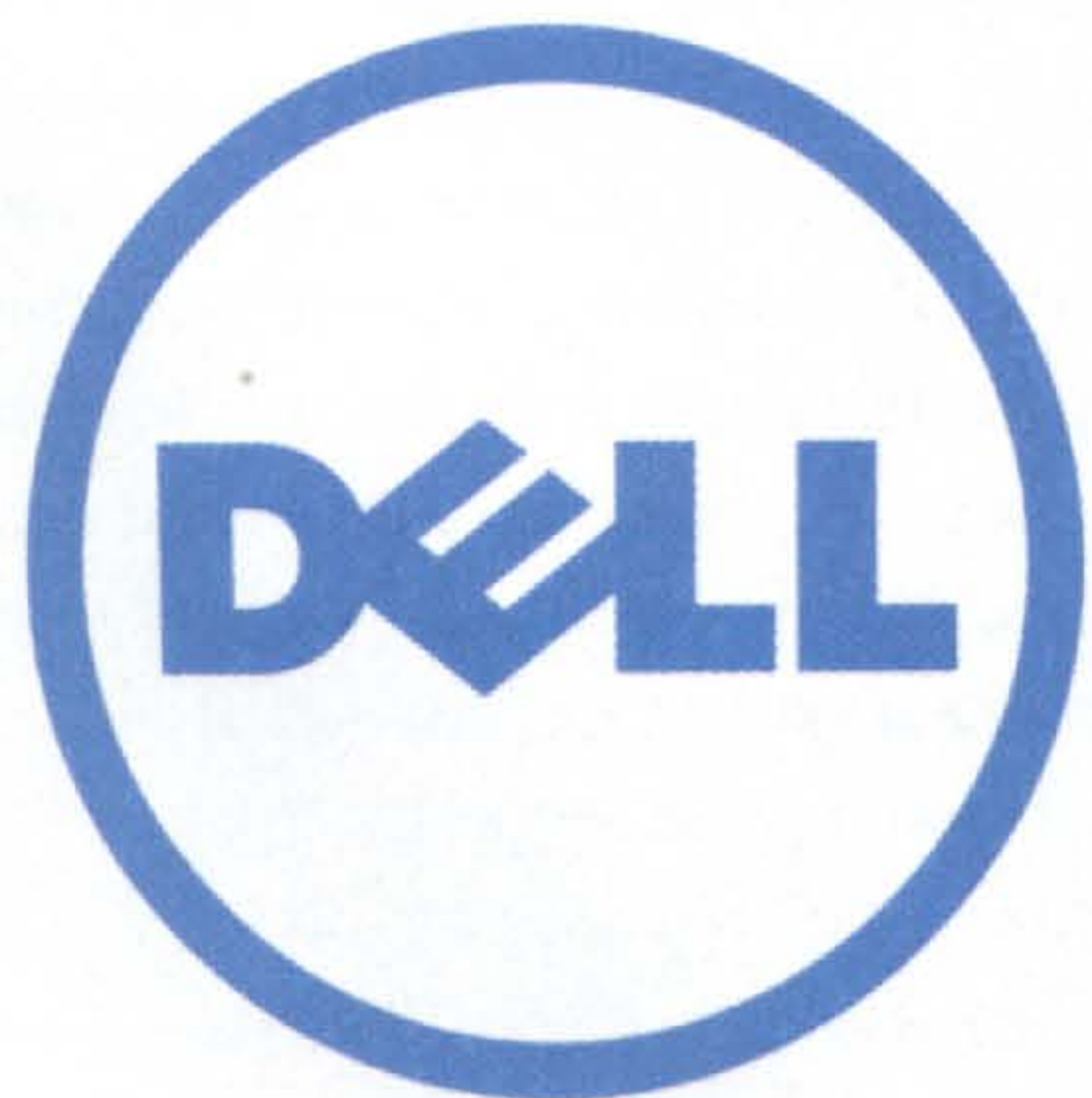
**Cyber Sport Arena
(Киев)**

DotA 5x5, CS 1.6 5x5, StarCraft II, Overclocking



www.techlabs.ua/cup.html

Генеральные спонсоры:



Официальные спонсоры:

msi



Kingston
TECHNOLOGY

htc
quietly brilliant

Сетевой партнер:

LINKSYS by Cisco

Информационные спонсоры:



mobile+pc



ROZETKA
интернет-супермаркет

Retail-партнер:

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, «33 грн 00 коп», а ниже – *тридцать три 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 три месяца: «Шпиль!» – 33,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 54,00 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» августа 2011 г.

Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Октябрь 2011	Декабрь 2011	1	33,00
Шпиль! С диском			1	54,00
			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:	X	XI	XII
	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. _____