

ШТМФ!

мы с тобой одной крови

№1
2012

Индийская кухня
Полный гид
по инди-играм

Serious Sam 3
Сэм себе геноцид

Assassins Creed: Revelations
Окровавлено говоря

Minecraft
Кубометры счастья

Лучшие Игры 2011
Shipil Awards

9 771609 900081
<1>

Выиграй!



три PS3
пять PSP

КОШКИ-МЫШКИ

Batman: Arkham City

+ настоящие гаджеты Бэтмена

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (119), січень 2012 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

Редактор
Олександра Дівіна

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольський
igor_k@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 17.12.2011.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01133, м. Київ,
бул. М.Приймаченко, 8-Б
Тел.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 286-04-20
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2011
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 – Q1727

Над номером працювали:
Олег Скубіцький, Михайло Лисиця, Владлена Головка, Сергій Криволюстов, Юрко Мисак, Роман Литвинчук, Тимофій Анісімов, Олексій Тур

Подяки:
Дякуємо нашим батькам за те, що дали світу нас

Обкладинка:
Batman: Arkham City \ Warner Bros.
Interactive Entertainment

Novy Good



Новый год – самый восхитительный праздник в мире. Он несет в себе столько нового, невиданного – множество неожиданных открытий. Ты никогда не знаешь, где ты проснешься 1 января (иногда 3 января, 20 января, а в некоторых случаях даже 15 марта). Более того, невозможно предвидеть, кем и в каком году ты окажешься после зимних праздников, а также к какому роду млекопитающих ты будешь относиться.

И даже больше – каждый отпразднованный Новый год – счастливый шанс дожить до того счастливого дня, когда роботы взбунтуются и убьют всех людей до единого. Это сейчас они смешно ходят на презентациях японских компаний или послушно полощут твою одежду (стиральная машинка, между прочим, самый настоящий робот) – но уже очень скоро они восстанут и сотрут своих недалёковидных создателей с лица Земли.

Новый год – замечательный повод дать себе обещание наконец-то начать новую жизнь. Ну, в тренажерку записаться или там пойти на курсы подводной кройки и шитья. Или наконец-то научиться играть на арфе. В общем, поклясться заняться всем тем, чем ты обычно обещаешь себе начать заниматься в следующий понедельник.

А еще Новый год – это хорошо, потому что у тебя появляется лишняя неделя-две допротить все те игровые шедевры, которые ты упустил в году минувшем.

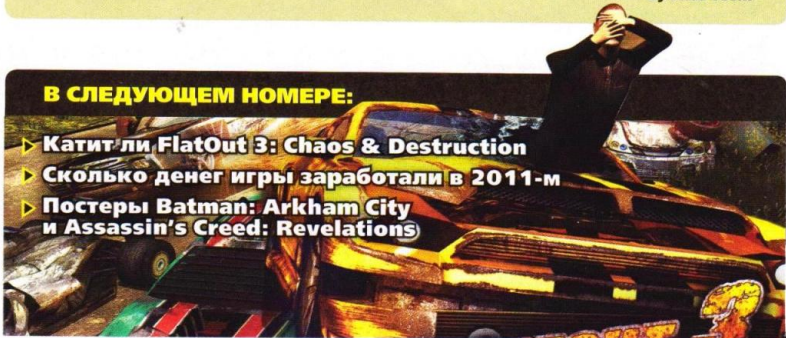
В общем, дорогой читатель, с наступающим! Побольше тебе приятных сюрпризов, новых интересных начинаний, долгих зимних игровых вечеров и крепкого здоровья – чтобы успеть увидеть, как роботы уничтожат нашу планету.

P.S.: Этот номер – для нас максимально итоговый. Не только потому, что мы сделали в №1\2012 материал о лучших играх уходящего года и геймерский календарь года наступающего. Дело в том, что уже ровно 12 месяцев мы с Димой Язовицким и нашей практически новой командой делаем «Шпиль!» – культовый игровой журнал, которому в 2012-м исполнится 11 лет. Новый дизайн, новые классные рубрики и девушки – все эти нововведения были внедрены нами специально для тебя. Так что, чмафф. Кстати, вместо подарка под елкой у нас для тебя на 18-й странице розыгрыш трех PS3 и пяти PSP.

By KhaJ-Tosin

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Катит ли FlatOut 3: Chaos & Destruction
- ▶ Сколько денег игры заработали в 2011-м
- ▶ Постеры Batman: Arkham City и Assassin's Creed: Revelations



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 попохивает...
- 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 непристойно
- 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

Поздравляшки 1

INFO

Навигация по номеру 2

Игропанорама

Первый взгляд на **[Star Wars: The Old Republic]** 3
Грядущие вкусные релизы и новости 4
Рейтинг Новых годов в играх 6
Награждение лучших игр 2011 + итоги года 8
Конкурс от PlayStation с тонной крутых призов 18

MegaGame

[Batman: Arkham City] В темном-темном городе живет темный-темный рыцарь, который устраивает негодям темную 20
[Serious Sam 3: BFE] Сэм вернулся, а это значит одно: пора в школу. В старую школу 24
[Minecraft] Он наконец-то вышел и наконец-то на наших страницах. Можешь не благодарить 28
[Assassin's Creed: Revelations] Дед в песочнице: вспоминаем молодость смертельно и увлекательно 35
[Trine 2] Вместе весело бродить под мескалином 38

To play or not to play

[Postal 3] Чувак, где моя тачка? 40
[Afterfall: Insanity] Польский игропром – как российский автопром: смотреть больно, участвовать страшно 42

ЖАЕМ-С

[Twisted Metal] Клоунада 44
[Syndicate] У Deus Ex и Trop есть внебрачный сын? 46

Lab 13

Оказывается, в арсенале Бэтмена – сплошь да рядом взаправдашние девайсы. Убедись в нашей самой реалистичной рубрике 48

InDus3

Сказ о том, как инди-игры перестали быть мелким никому не нужным хламом и превратились в мелкий страшно прибыльный культ 50

Железный бум

Ноутбук **ASUS ZenBook UX31E** 56
Контроллер **PlayStation Move** 58
Клавиатура **PlayStation Wireless Keyboard** 59

Анимация

В этот раз у нас неплохой сериал, готовый скрасить твои унылые зимние будни. А еще он рассказывает об аниме и манге изнутри 60

Columbia Brothers

Стивен Спилберг снял кино про лошадку... В нашей киnorубрике есть еще несколько крутых фильмов – но рядом со спилберговским конем меркнет все что угодно 61

Outro

Мы собрали список идеальных геймерских подарков. Аккуратно вырежи и храни возле сердца. Вдруг пригодится 62

На диске

- ▶ **ТРЕЙЛЕРЫ:** Alan Wake, Bioshock: Infinite, Command & Conquer: Generals 2, Darksiders 2, Diablo III, Duke Nukem Forever, Guild Wars 2, Hitman: Absolution, Mass Effect 3, Metal Gear Rising: Revengeance, Syndicate, The Last of Us, Transformers: Fall of Cybertron, Yakuza: Dead Souls
- ▶ **ШПИЛЬ! TV:** Трейлеры, новости, обзоры и дневники разработчиков от портала PLAYUA
- ▶ **MMORPG.UA:** Dominus, DragonSoul, Eternal Blade, Guns of Icarus Online, Minecraft, Queen's Blade Online, Star Wars: The Old Republic, War of the Immortals
- ▶ **ПАТЧИ:** Diablo 2, Men of War: Vietnam, Pro Evolution Soccer 2012, The Witcher 2
- ▶ **ДЕМО:** Arvoch Alliance, Ignite, Panzer Corps Wermacht, Vampires vs Zombies

Первый взгляд на бета-версию
Star Wars: The Old RepublicНЕ ТАК ДАВНО
В ОДНОМ ХОРОШО ИЗВЕСТНОМ МЕСТЕ...

Началась война, масштабы которой никто до сих пор не мог себе представить. Темные силы SWTOR неожиданно ворвались в храмы WoW, тем самым обозначив начало конца для одного из двух орденов.

Люк и Лея

Сегодня трудно себе представить MMO, которую не сравнивали бы с World of Warcraft. И это не удивительно, ведь практически каждая из новых онлайн-РПГ что-то копирует у этого пожирателя личной жизни. Другой вопрос состоит в том, как они это делают и насколько это вписывается в общую картину новоиспеченной поделки. Не избежала подобных сравнений и The Old Republic: здесь настолько много взято из WoW, что диву даешься. А самое интересное в том, что игру за это ни разу не хочется упрекнуть. Каждый элемент игры, будь то почтовый ящик, тренеры персонажей, система такси, - все это просто насквозь просвечивается орками и эльфами Азерота. Тем не менее, благодаря сеттингу это хоть и замечаешь, но воспринимаешь совсем по-другому.

Mass Wars

Пожалуй, главным нововведением для жанра, привнесенным Старой Республикой, является глубоко проработанный сюжет для каждого класса. Путь становления Sith Warrior'ом, например, сопряжен с интригами других последователей, трудновыполнимым походом в гробницу древнего Ситха для добычи своего первого светового меча, устранением предателей в своих рядах, а также трудным моральным выбором. И это все лишь за 10 уровней. Выбор, кстати, позволяет создавать таких себе имперцев в шкуре солдат Республики. Это достигается выбором одного из 3-х вариантов в каждом диалоге на манер Mass Effect, которые иногда добавляют очки темной/светлой стороны силы. Например, можно отдать приказ казнить заключенного, который ошибочно убил разведчика своей же фракции; дать ему оружие и позволить мастерству владения клинком решать его судьбу, или же помиловать и нанять на службу Империи опытного шпiona. Пока еще до конца не ясно, как это будет влиять на прохождение игры, и можно ли будет в буквальном смысле переметнуться на другую сторону силы, но даже в таком виде все сделано крайне качественно и интересно. К тому же, стоит упомянуть, что абсолютно каждая реплика в диалогах озвучена. Благодаря всему этому грань между одиночной игрой и MMO практически стирается. Что, безусловно, является плюсом, ведь помимо

похода в рейды с друзьями и торговли можно пережить довольно глубокую личную историю, что оставит лишь положительные впечатления.

Это не те дроиды, которых вы ищите

Помимо сильного упора на персональный сюжет, разработчики не забыли и об основе игр этого жанра – геймплее. Здесь присутствует все, чего может желать истинный джедай: схватки с применением световых мечей, разветвленные системы навыков и классов, интересные сюжетные задания, специализации, профессии, спутники, в лице которых могут выступать как и представители различных рас, так и дроиды. К слову, именно спутники отвечают за прокачку профессий и выполнение различных заданий, связанных с ними. Отдельного упоминания заслуживают Боевые Зоны, представляющие собой местные Battlegrounds, частично перекочевавшие из Азерота. Побоища на этих полях выглядят очень эффектно, создавая самую настоящую светомузыку из взрывов, световых мечей и молний, летящих в разные стороны. Особенно порадовал режим Huttball, являющийся фактически неким симбиозом захвата флага и регби, где каждая из двух команд гоняется за мячом и стремится сделать «тачдаун» возле респавна противника.

Конечно, бывали местами и раздвения, и некоторые глюки, но все это можно списать на бета-тест. Несомненно, игра таит в себе еще много первоклассного контента, который мы постараемся разведать к одному из последующих номеров.

Ситх-мародер [BoVVeR]

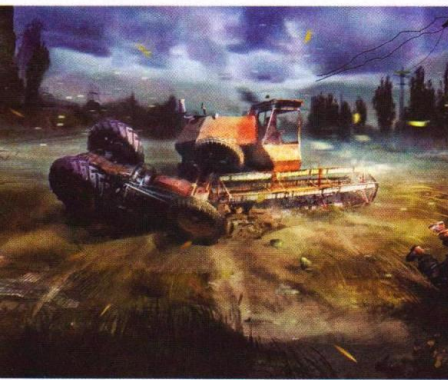
Иди своей дорогой, Сталкер...

Известность украинской игровой индустрии во многом связана с GSC Game World, представлять которую нет необходимости. «Казаки» поставили Украину на карту мирового геймдева, а S.T.A.L.K.E.R., несмотря на затянувшуюся и проблематичную разработку, стал настоящим хитом. Громкости ему, конечно, не хватало, но тесные группы геймеров, которые открыли для себя этот неотполированный алмаз, стали привязаны к опасному, непредсказуемому и безумно интересному миру Зоны. Спустя два индивидуальных расширения, поднявших серию на новые высоты, GSC наконец объявили о начале работы над сиквелом, первые кадры которого мы так надеялись увидеть в 2012 году.

Тем не менее, у разработчиков снова возникли проблемы, причем на этот раз куда более серьезные. Сначала была распущена большая часть команды, потом на YouTube появился ролик, где в компанию приглашали талантливых энтузиастов для работы над продолжением «Сталкера», а закончилось все весьма печальным слухом о том, что компания закрыта, а проект отменен. На официальном твиттере появилось опровержение слуха, но сообщение вскоре удалили, только подтверждая опасения фанатов.

На момент написания новости ситуация остается плачевной: скелет компании из нескольких человек остался, но офис GSC теперь принадлежит киберспортивной команде NaVi, а судьба S.T.A.L.K.E.R. 2 остается неизвестной. Формально проект не был закрыт, но работать над ним практически некому.

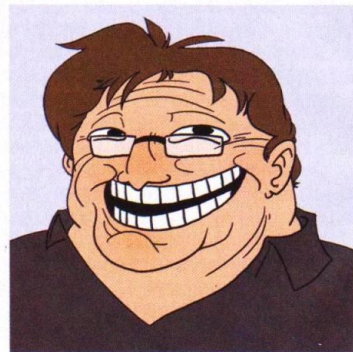
Пока официального объяснения произошедшему нет – геймдизайнер игры Алексей Сытянов пообещал дать нам интервью, как только он сможет разглашать информацию. Так что жди правды из первых уст уже в следующем номере. А тем временем держи слухи: одни говорят, что сам Сергей Григорович был недоволен ходом разработки, другие – что, мол, на компанию наехали службы безопасности. Одной из самых вероятных версий является проблематичное портирование игры на консоли (сиквел обещал быть мультиплатформенным), которое отказались брать на себя западные издатели, а сами GSC не могли этим заниматься из-за ограниченных ресурсов. Так или иначе, будущее S.T.A.L.K.E.R. 2 покрыто густым туманом. Ведь даже если проект передадут другой компании, сможет ли она повторить то, что сделали ребята из GSC?



Аргументированный анонс

Помнишь ARG? Alternative Reality Game – игра, организованная Valve накануне выхода Portal 2, где участники должны были следовать подсказкам, чтобы узнать следующую часть пазла. Забава получилась интересная, полезная и очень веселая, а главное – интригующая. Понятное дело, такое нельзя не повторить! Уже сейчас геймеры начали улавливать намеки на новый Half-Life в коротком ролике с Уитли – роботом из Portal 2. Он начинает называть свои ко-

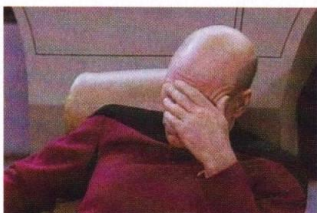
ординаты, после чего видеоролик прерывается, но мелких деталей, которые удалось выудить особенно внимательным игрокам, хватает, чтобы понять – новая ARG началась. Никто не знает, к чему она приведет, но все в глубине души надеются, что это Half-Life 3. Ну или как минимум третий эпизод... Или старина Гейб как всегда сидит в своем офисе и хихикает, потирая руки и наблюдая за тем, как халфоманы выискивают несуществующие подсказки. В общем, одно из трех.



Жадность фрэера прокормила

Помнится, недавно мы всей редакцией высмеивали DLC. Не само явление продажи скачиваемого контента, а когда игрокам пытаются за дополнительные деньги всучить то, что и так должно было быть в игре. Или, хуже того, уже там есть, а покупать нужно возможность разблокировки этого контента на диске. «Что дальше, блоки для тетриса будут как DLC продавать?» — прикалывались мы. Язык мой — враг мой. Ну, или у стен есть уши, и эти уши принадлежали представителям Electronic Arts. Компания выпустила на i-девайсы собственную версию Тетриса, всего за 99 центов. Но EA не были бы собой, если бы не было какой-то уловки. Ею оказалась ежемесячная подписка, которая обойдется в \$2,99 и открывает доступ к элитному фан-клубу Tetris, членам которого будет предоставлен эксклюзивный контент, скидки на грядущие DLC и ускоренную прокачку.

Я больше не хочу жить на этой планете. Но раз уж мы на теме, грех не упомянуть автомобиль Koenigsegg CCX «Elite» — автомобиль премиум-класса, который продается в free-to-play гонках NFS World... за 100 баксов. А ведь самое забавное то, что люди купят эту тачку, подталкивая EA повторять подобные выходы.



Йо-хо-хо и сид в BitTorrent

Разработчики The Witcher 2, CD Projekt Red, славятся не только качественными и глубокими RPG, но и своим однозначным отношением к защите DRM: она не работает, игру все равно пиратят — так зачем наказывать честных покупателей? Такой подход к своим клиентам заслуживает как минимум уважения, но это не значит, что ситуация с пиратством компанию не беспокоит. Напротив — CDPR борются с пиратами своими методами, которые не цепляют честных покупателей, а вот халевщиков берут за шкирку.

Пользуясь услугами компании, имя которой разработчики отказались называть, им удалось выследить пользователей пиратских копий The Witcher 2 и предъявить им вполне серьезные легальные требования. В Германии уже тысячам пользователям BitTorrent пришло оповещение от неназванной юридической фирмы с требованием оплатить штраф в размере €911.80 (\$1230). Сумма очень немаленькая и должна действительно спугнуть даже потенциальных пиратов. При этом разработчики утверждают, что штрафы взимаются только с тех людей, которые 100% спиратили игру. Каким образом идет столь точное вычисление — неизвестно, но если эта методика действительно работает, многие компании начнут отказываться от DRM. А может, и не начнут. А, Ubisoft?



БУДУ КРАТОК

PC-версия Skyrim стала самой быстро продаваемой игрой за всю историю существования Steam, обходя второе место по продажам почти втрое.

Ш!: Bethesda еще во время разработки пытались донести до других разработчиков, что хорошей сингловой игре мультиплеер не нужен, чтобы продаваться.

EA показали миру первые кадры Command & Conquer: Generals 2. Игра создается новой студией под крылом BioWare на движке Frostbite 2 — том самом, что используется в Battlefield 3.

Ш!: Стратегия реального времени от RPGов? Любопытно. А еще, похоже, что «Фростбайт 2» EA будут пихать во все последующие игры. Включая новый Dragon Age.

Шигеру Миямото устал заниматься длительной разработкой крупных тайтлов и хочет снова делать небольшие игры в тесном коллективе.

Ш!: Вполне заслуженный, можно сказать, отпуск. Тем более, инди-рынок показал, что маленькие игры тоже могут приносить большие деньги.

OnLive грудью пробил себе дорогу на iOS и Android. Теперь с планшетом можно использовать джойстик и запускать крутые AAA тайтлы.

Ш!: Онлайн, похоже, развивается куда быстрее, чем многие прогнозировали. С такими темпами он может даже составить конкуренцию нынешнему поколению консолей, а следующее и вовсе придавить.

Фумито Уеда, мозг, стоящий за Ico, Shadow of the Colossus и до сих пор находящимся в разработке The Last Guardian, ушел из Sony. Последнюю игру он будет помогать заканчивать внештатно.

Ш!: Это очень плохо для Sony, но, возможно, хорошо для других платформ, если Уеда решит направить свой гений на создание мультиплатформенного проекта.

Metal Gear Rising получил приставку Revengeance, а его разработка была передана в руки Ninja Theory.

Ш!: Хидео Коджима давно заявил, что слегка подустал от серии, и решил покинуть ее до того, как испортит ее шарм. Обидно, но похвально.

XO-XO-XO!

△ □

ТОП-5 игр с Новым годом

Пытаться найти новогоднюю игру – все равно, что искать трезвого Деда Мороза в центре города холодным утром 1 января. Найти самого деда в целом несложно, но его борода, скорее всего, окажется из ваты, нос красным далеко не от мороза, а вместо снегурочки он будет обнимать бутылку какой-нибудь сугревички. По-настоящему новогодний дух можно найти разве что в отдельных уровнях, расширениях и модификациях популярных игр, запустить которые в новогодние каникулы – самое оно!



5 Call of Duty 4: Modern Warfare

Зачем в новогодние праздники играть в четвертый CoD? Для начала, это отличный шутер и последняя истинно сбалансированная и дружелюбная к PC-игра серии. А еще в ней есть новогодняя версия возлюбленной игроками карты Crash. Весь уровень засыпан снегом, здания украшены светящимися гирляндами, а в небе помимо бомбардирующих истребителей и вертолетов слышен смех самого Санты, мирно пролетающего в своей упряжке над горячей точкой.

4 Hitman: Blood Money

Если ты отмечаешь Новый год в шикарном особняке богатой, влиятельной и особо важной персоны, в окружении девиц в бикини и развеселых мажоров – лысый человек в строгом костюме и с выражением лица, передающим чуть меньше эмоций, чем кирпич, должен тебя как минимум настораживать. А как максимум – убивать! Этим и занимается агент 47 на уровне «You Better Watch Out...», где его подозрительные действия игнорирует даже местный Санта, которого можно «усыпить», забрав его костюм, дабы коварно сказать «хо-хо-хо, улюдок» своей жертве.

3 Serious Sam: The Second Encounter

«Второе пришествие» забрасывает героя на уровень Land of the Damned, где царит новогодняя атмосфера, а температура настолько низкая, что у Сэма, по его словам, соски замерзают. Разогрев приходит практически сразу вместе с полчищами инопланетных отродий и небольшим секретом – сюрпризом от Санты, который заботливо сбрасывает подарки в виде неуязвимости, супер-скорости и прочих радостей жизни. Ну и, конечно же, геноцид всегда веселее в компании друзей, когда выбираешь костюм Santa Sam.

2 Killing Floor

На Рождество и Новый год в Killing Floor наступает время инвента Twisted Christmas и ужасные уродливые ошибки экспериментов превращаются в не менее ужасных и даже более уродливых новогодних персонажей. Готовься встречать искореженных оленей с когтями, снеговиков с огненными пушками, толпы мечтающих задушить тебя эльфов, плюющего кислоту Санту и других милых зверушек, желающих попасть на твой утренник.

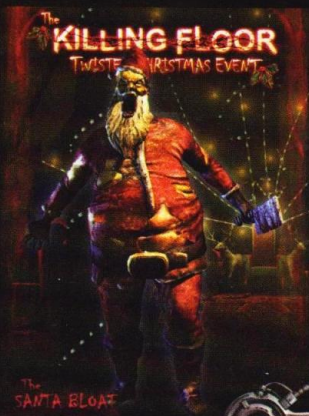
1 Duke: Nuclear Winter

К легендарному Duke Nukem 3D руками левых студий было разработано несколько экспаншенов, среди которых именитый Nuclear Winter, отправляющий Дюка как по старым заснеженным уровням, так и по новым, включая Северный полюс. Что Дюк там забыл? Спасти Санту от мерзких пришельцев, конечно! Только эти пришельцы промыли старику мозги, сделав его злым и вручив ему ракетницу. На пути Нюкема пытаются остановить не только мутировавшие олени и свиноклопы в новогодних костюмах, но и ФЕО – феменистическое эльфийское ополчение.

Проиллюстрировать наш новогодний рейтинг мы решили как всегда фотосессией с красивой геймершей. Вообще мы планировали, чтоб на фотках была и Елка, и Дед Мороз, и геймерша, но смогли продать только одну почку propeller'a, так что денег хватило лишь на совмещение всего в одном образе. Так что знакомься – это Ната. Она играет в театре и любит игры, выбросила телевизор, цитирует Паустовского и считает, что она нам приснилась.

Ее любимая игра: NFS: Most Wanted

Больше всего любит дарить на Новый год: что-нибудь незабываемое и полезное



Spiel Game Awards '11



ЛУЧШИЕ ИГРЫ УХОДЯЩЕГО ГОДА

и все самое важное за игровой 2011-й

Этот год можно смело назвать годом сиквелов: вышло огромное количество игр с цифрами 3 и 2 после названия, а также несколько проектов с четверками, пятерками, шестерками и другими орками. Оригинального, в общем-то, было мало – во всяком случае, в большом игровом; из новых франшиз запомнился разве что Bulletstorm. Кстати, в 2011 FPS, как и прежде, оказался доминирующим жанром – приставив ствол к игровой индустрии, он диктует свои требования и захватывает все больше заложников. Ну а кто же среди многочисленных игр этого года оказался лучшим – читай дальше.

В этом году ролевых игр вышло довольно мало, а достойных твоего внимания – еще меньше. Встреченный аплодисментами и провожаемый градом гнилых помидоров Dragon Age II может послужить ярчайшим негативным примером. Но все печальные мысли отошли на второй план после появления Довакина, драконьим криком сдувшего всех конкурентов с пути.

Результат по году: ролевух было мало, но зато каких!

ЛУЧШИЕ RPG

The Elder Scrolls V: Skyrim

Bethesda создала не только лучшую RPG уходящего года, но и полноценный симулятор жизни в фэнтезийном средневековье. Skyrim пьет из чаши первенства RPG 2011 года, ведь это не просто эпическая игра, которую нельзя пропускать: такие выходят раз в десятилетие.

1

The Witcher 2: Assassins of Kings

Долгожданный сиквел польского бестселлера рассказывает настолько увлекательную историю, что затмевает даже шедевральные романы-первоисточники.

2

Bastion

Эта indie-RPG отличается приятным анимешным стилем, специфической подачей сюжета и невероятно затягивающим сказочным игровым процессом. И даром, что идни – она на голову выше многих конкурентов.

3

Лучшая обложка журнала «Шпиль!» по мнению читателей

Первое место – №12

Второе место – №2

Третье место – №5



Ничего сверхъестественного в мире action/RPG не произошло – хотя в 2011-м вышло несколько совершенно незабываемых игр. А еще запомнился интересный эксперимент Maxis под названием DarkSpore.

ЛУЧШИЕ ACTION/RPG

Результат по году: ждем Diablo 3!

Deus Ex: Human Revolution

Возрождение легендарной философской игры о человечестве и технологиях и кошмаре в результате их скрещивания. Тут есть великолепный, достойный экранизации, сюжет, потрясающе вариативный геймплей и атмосферный саундтрек. Все вместе крепко обматывает игрока невидимой изоляцией вокруг кресла и не дает оторваться от игрового процесса ни на минуту.

1

Dead Island

Что может быть прекраснее толпы кровожадных зомби? Правильный ответ: толпа кровожадных зомби на острове. Ведь от тебя им уже никуда не скрыться – вокруг океан. Большой открытый мир здесь не для галочки: можно выполнять сюжетные и побочные квесты, а можно взять весло в руки и айда на набережную – мешать умертвям загорать на солнышке.

2

Dungeon Siege III

Лучший досуг для любителей закливать мириады противников и рыться в куче всевозможного лута. Триквел «Осады Подземелья» – привет из прошлого с его олдскульным геймплеем и манящими подземельями. Вот только управление, явно нацеленное на консоли, не каждому придется по душе.

3

Каждому свое

Наши журналисты и редакторы долго терзались сомнениями, определяя для себя лучшую игру года. И вот он результат – самые крутые игры 2011 года по версии людей, которые делают «Шпиль!».



Blade Runner – TESV: Skyrim



BoVVeR – Uncharted 3: Drake's Deception



Butcher – Mortal Kombat



divinale – Portal 2



Fox – TESV: Skyrim



Guts – Deus Ex: Human Revolution



Ise – Batman: Arkham City



Khaj-Tosin – Deus Ex: Human Revolution



Prince – TESV: Skyrim



propeller – TESV: Skyrim



Sirius – The Witcher 2: Assassins of Kings

Кажется, большие массовые онлайн-RPG чахнут и умирают. Зато мелкие казуальные – чувствуют себя превосходно, да и в других жанрах MMO набирает обороты – World of Tanks, например, скоро вообще обскочит саму World of Warcraft. Но в 2011 году среди MMO почти не вышло ничего стоящего.

Результат по году: ничего нового, да и вообще MMORPG в этом году – как кот наплакал

ЛУЧШИЕ MMO

1

Star Wars: The Old Republic

Bioware просто не могли сделать как-то. Во-первых, в TOR нет драконов, во-вторых – сеттинг что ни на есть культовый. А за то, что в игре одинаково интересно махать лазерным мечом и жать из бластера – «Старая Республика» точно заслуживает первого места среди MMO. И да прибудет с тобой сила.

DC Universe Online

Этой осенью долгожданная онлайн-ролевушка по комиксовой вселенной DC перешла на free-2-play основу. Отличный стимул стать супергероем или даже суперзлодеем, ведь кроме хаяльности игра затягивает и интересным геймплеем.

2

Rift

Интересный WoW-клон с необычной системой случайных событий. А самое главное и устрашающее – эта игра вышла без единого бага.

3

В уходящем году нам довелось израсходовать не одну обойму патронов: шутеров было хоть отбавляй, а накушавшись свинца, щучкой нырять в Стикс отправлялись все – от террористов до инопланетных захватчиков. Killzone 3, Resistance 3, Gears of War 3, F.3.A.R. – это не однородные, о которых забываешь очень быстро. Хотя хватало и холостой стрельбы – пустышек вроде Homefront, Operation Flashpoint: Red River и Section 8: Prejudice. Было и откровенное конвейерное вторсырье, вроде Modern Warfare 3, который все равно большинству понравился.

Результат по году: Стрельба от первого лица в этом году хватало на любой вкус.

ЛУЧШИЕ FPS

1

Battlefield 3

Невероятно красивая, захватывающая и увлекательная игра, дающая такой Голливуд, что капитан Прайс и компания нервно курят дешевые сигареты. «Батла» – это восхитительно, друзья!

**Crysis 2**

Депортировать на родину заезжих пришельцев стало еще интересней за счет смены пейзажа на разрушенный Нью-Йорк, увеличения количества фишек нанокостюма и пускаться не сразу, но интересного геймплея.

3

Bulletstorm

Безостановочный ритм, ураганная стрельба, много футуристического оружия, толпы кровавадных мародеров, и ты, в роли космического бандита-алкоголика... Что еще нужно для счастья среднестатистическому геймеру?

2



Стрелялки от третьего лица в 2011-м можно было сосчитать по пальцам одной руки неаккуратного фрезеровщика. А качественные – вообще пришлось хорошенько поискать. Ожидаемый всеми поклонниками «Вахи», Space Marin оказался слишком монотонным, а Shadow Harvest – вообще стал рассадником уныния.

Результат по году: TPS все еще загнаны в резервации воинственными захватчиками из племени FPS.

ЛУЧШИЕ TPS

1

Dead Space 2

И пострелять, и плазменным резаком тентакли порубать, и погулять, и пошизофрентить, и в холодном космосе не загнувшись – этот набор незабываемых занятий гарантировано превращает сиквел Dead Space в лидера среди всех игр жанра этого года.

Gears of War 3

Сразу видно, что разработчики не жалели ни пафоса, ни эпичности, ни спецэффектов. Жаль, что насладиться войной против Саранчи могут только владельцы шайтан-коробки.

2



Red Faction: Armageddon

Игра вылезла из песочницы и ступила на рельсовую магистраль, но осталась чертовски веселой и занятной, позволяя разрушать почти все, до чего достреливает ракеталаунчер.

3



Мини-номинации

Самые жестокие игры года

3 Dead Space 2 – за кровавую жуть, которую творят ксеноморфы

2 Bulletstorm – за десятки brutalнейших способов убить врага

1 Mortal Kombat – за чудовищные фаталити и скрупулезное внимание к увечьям, которые та наносит противнику

Лучший сюжет

3 Portal 2 – за то, что быть подопытным – самое интересное занятие в мире

2 The Witcher 2: Assassins of Kings – за интриги, неожиданные повороты и необычный взгляд на самые знакомые вещи

1 TESV: Skyrim – за безграничную глубину, вариативность и интересность повествования

Лучший саундтрек

3 Alice: Madness Returns – за музыкальное дополнение шизофрении

2 Might & Magic: Heroes VI – за единственное, что сделано в лучших традициях серии

1 L.A. Noire – за звуковое сопровождение, превращающее игру в фильм

ЛУЧШИЕ ACTION\ADVENTURE

1

Uncharted 3: Drake's Deception

Даная игра – интерактивное приключение Индианы Джонса, только без Гаррисона Форда, нацистов и с большим количеством драк. Что гарантирует этому совершенно незабываемому проекту только одно: звание лучшего представителя action\adventure 2011.

2

inFAMOUS 2

Нельзя проигнорировать уйму суперспособностей главного героя inFAMOUS 2 и здоровенный открытый островной город, населенный бованчиками для безнаказанного применения на них сверхчеловеческой силы. Эффектно, зрелищно и затягивает.

3

L.A. Noire

Настоящая киношная эпопея о буднях сыщика со всем причитающимся: поиском улик, допросами, погонями и облавами. Если ты всегда мечтал побыть детективом – данная игра самый лучший способ им стать.

Главные игровые события 2011

★

Неожиданные слухи о закрытии студии GSC Game World, которые оказались наполовину правдой: почти вся команда уволена, но Stalker 2 мы все же, похоже, увидим.

★

Волна возрождения старых франшиз – Duke Nukem, Alice, Deus Ex etc.

★

Запуск Origin от EA, главного конкурента Steam. «Пар-«Истoku» – не по зубам, но чем черт не шутит.

★

Хак PS3, долгоиграющий взлом PSN и хакерская активность в целом. Занятка хакерами репа в ответ на попытки Sony наказать ломателей.

★

Победа украинской команды Na'Vi в чемпионате по Dota 2 с миллионом долларов призовых.

★

Внезапно! Counter Strike Global Offensive на стадии бета-теста.

★

Пересмотр ценовой политики для СНГ в Steam и Origins – теперь там игры дешевле и в рублях.

★

PR-кампания Battlefield 3 («Мы вздрюкнем Modern Warfare!»), Bulletstorm («Мы всех вздрюкнем нашим мясом!») и Portal 2 («Поднимем инди-игры и картофельную промышленность Беларуси!»).

★

Презентация новых портативных консолей от Sony и Nintendo – карманики PSP Vita с графикой уровня PS3 и Wii U с джойстиком, оборудованным сенсорным дисплеем.

★

Суд Bethesda с Mojang за слово «Scrolls» в названии игры.

★

Рабский труд BioWare у EA.

★

Постоянный маркетинговый ход «Случайно засветили секретную информацию на Facebook/Twitter».

★

Празднование 25-летия The Legend of Zelda.

За минувший год вышло вроде бы немало стратегий, но как-то не попадал. Столповые тайтлы оказались фатально близки к провалу: Disciples III: Resurrection – слишком посредственна, Might & Magic Heroes VI – чрезмерно казуальная. В соседнем стане, RTS, ситуация была получше, однако даже долгожданный Stronghold 3 загнали наглому халтурой. Добавьте сюда кучу экономической скукоты вроде Cities XL да Tropico, и вторичный Тевтонский Орден плюс простенькое продолжение «Короля Артура», Fallen Champions, и получите совсем нерадостную картину.

Результат по году: стратегии потихоньку вымирают.

ЛУЧШИЕ СТРАТЕГИИ

1

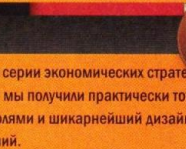
Shogun 2: Total War

Это больше, чем ремейк – это новый виток эволюции серии с интересной, долгой кампанией и ультрареалистичной графикой, украшенной кинематографическими битвами, от зрелищности которых подбирает челюсть с пуза даже Питер Джексон.



Warhammer 40000 – Dawn of War II: Retribution

Дополнения ко второму DoW пошли по стопам старшего брата – стало сочнее, бодрее, пафоснее, да еще и мультиплеер сделали как никогда ураганным.



Anno 2070

Футуристический вариант известной серии экономических стратегий не посрамил предшественников: мы получили практически тот же геймплей с новыми головными болями и шикарный дизайн футуристической техники и сооружений.

3



Удивительно, какой рывок инди-отрасль игр совершила в этом году – тут тебе и Binding of Isaac, и Renegade Ops, и шедевральный Limbo наконец-то порадовал писишников. Во многом своему прогрессу инди обязаны Steam и XBLA – тут эта разновидность игр продается сумасшедшими тиражами. Конечно, независимые проекты и дальше будут прибавлять в продажах и в значимости, но говорить что-то о похоронах «большой индустрии» – глупо.

Результат по году: инди набирает популярность, так что теперь, чтобы эти игры нравились – вовсе необязательно быть гиком или нердом.

ЛУЧШИЕ ИНДИ

1

Minecraft

Что, никто не удивлен? То-то же! Когда наконец-то выходит оригинальная игра, которая задолго до релиза была куплена миллионы раз, потому что ничем не ограничивает фантазию игрока, – ей сам Бог велел взобраться на первое место среди лучших инди.

2

Magicka

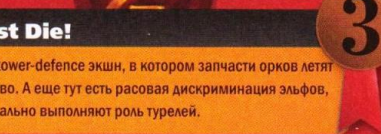
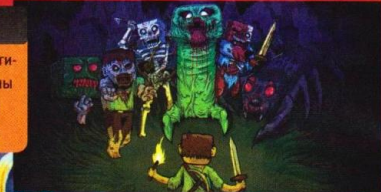
Концентрация отличного юмора вместе с несколько новым взглядом на игровой процесс в роли мага позволили игре так выстрелить, что многих до сих пор не отпустило.



3

Orcs Must Die!

Безбашенный tower-defense экшн, в котором запчасти орков летят направо и налево. А еще тут есть расовая дискриминация эльфов, которые официально выполняют роль турелей.



2011 – мягко говоря, урожайный год для Sony с ее триквелями Killzone и Resistance, заряжающим позитивом inFAMOUS 2, милой LittleBigPlanet 2 и новыми похождениями Рэтча с Клэнком.

Результат по году: все больше владельцы ПК с ненавистью смотрят на консольщиков, и все больше PS3 уделяется Xbox 360 по количеству эксклюзивов.

ЛУЧШИЕ КОНСОЛЬНЫЕ ЭКСКЛЮЗИВЫ

1

Uncharted 3: Drake's Deception

Третья глава в похождениях отпрыска сэра Фрэнсиса Дрейка достигла небывалых высот в постановке и красоте, уже не говоря о захватывающем сюжете.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

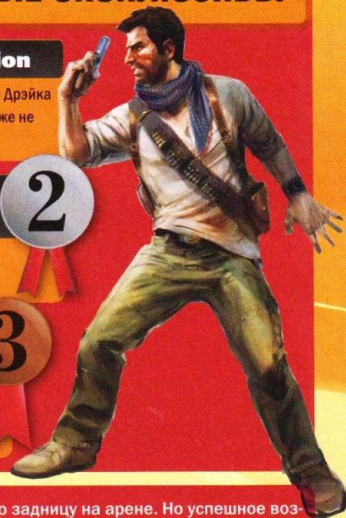
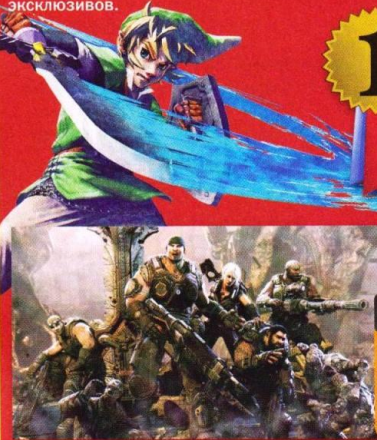
Один из бриллиантов Сигэру Миямото с огранкой в виде непередаваемо красивой и доброй истории.

Gears of War 3

Да, «гирзы» еще раз в нашем рейтинге, ведь это продолжение одного из лучших TPS современности с теми же брутальными героями, лансерами, килолитрами крови и прочей слизи.

2

3



Первое поколение некст-ген игр оставило в унынии любителей надрать друг другу виртуальную задницу на арене. Но успешное возвращение серии Street Fighter в 2D заставило разработчиков файтеров опомниться и начать штопать собственные шедевры, которые как раз подошли к 2011 году, составив очень неслабую конкуренцию даже новым Super и Arcade версиям Street Fighter 4.

Результат по году: похоже, фанаты всех серий и типов файтингов получили в 2011-м что-то особенное для себя.

ЛУЧШИЕ ФАЙТИНГИ

1

Mortal Kombat

Толковый и красиво поданный сюжетный режим, 2D арены, изумительные фоны, плавные анимации, создание собственных комбо, кооперативные сражения, онлайн-лэддеры, башня испытаний, знакомые персонажи и шокирующая даже по меркам серии жестокость. Rebut Mortal Kombat превзошел не только конкурентов, но и всех предшественников.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Когда в битве 3 на 3 сходятся персонажи из игр Capcom и комиксов Marvel, назвать происходящее хаосом – сильное преуменьшение. Третья часть MVC стала одновременно шагом вперед и в сторону от предшественниц, и этот ход коном привел ее на второе место.

Fight Night Champion

Не столько файтинг, сколько симулятор бокса, но своим качеством пробил себе место в этом списке прямо через блок соперника.

3

2



Главные ожидания 2012

- Diablo 3** – продолжение культового hack'n'slash от Blizzard, январь
- Syndicate** – римейк древнего хита в стиле Deus Ex от Starbreeze Studios, февраль
- Max Payne 3** – возвращение хмурого копа с синдромом тормоза от Rockstar, март
- Prototype 2** – вторая часть вирусной мясорубки от Radical Entertainment, апрель
- Metro: Last Light** – сиквел главного украинского блокбастера от 4A Games, лето
- Hitman: Absolution** – очередные блестящие похождения наемного убийцы из IO Interactive, лето
- Tomb Raider** – перезапуск легендарной серии от Crystal Dynamics, осень



Одиночные номинации

Самый харизматичный главный герой – Натан Дрейк из Uncharted 3
А также: Грейсон Хант из Bulletstorm, Геральт из The Witcher 2, SackBoy из Little Big Planet 2

Самый харизматичный злодей – Генерал Саррано из Bulletstorm
А также: Джокер из Batman: Arkham City, Гладос из Portal 2, Лето из The Witcher 2

Самый незабываемый персонаж второго плана – Wheatley из Portal 2

Самая красивая смерть – любое Fatality из Mortal Kombat 9

Самая инновационная игра – L.A.Noir за лицевую анимацию при помощи технологии MotionScan

Клон Call Of Duty года – Homefront

Единственный играбельный хоррор года – Dead Space 2

Самый раздражающий противник – Крипер из Minecraft
Сказка года – угон грузовика с партией MW3

Приз зрительских несимпатий – Ubisoft

Фэйк года – информация о GTA V

FIFA года – FIFA 12

Холливуд года – фанбои MW3 против фанбоев BF3

Лучший тизер года – Dead Island

Цитата года – FUS RO DAH!!!

Фап года – Женщина-кошка из Batman: Arkham City

Оружие года – Хлыст из Bulletstorm

Технология года – Kinect

Самая крутая приглашенная звезда – порноактриса Саша Грей в Saints Row: The Third

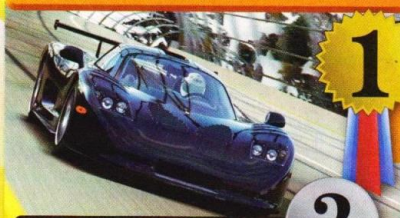
Самый таинственный персонаж – Ratman из Portal 2

Самый страшный босс – Мамаша из Binding Of Isaac

Ацтой года – Dexter: The Game

Недостатка автосимуляторов в этом году не наблюдалось: разработчики не обделили вниманием ни приверженцев аркадных покатушек, ни любителей серьезных симов, ни приспешников грязных раллийных соревнований. **Результат по году:** хоть выходили и пустышки, были и те проекты, ради которых стоит взять в руки виртуальный руль и вдавить в тапок воображаемую педаль акселератора.

ЛУЧШИЕ ГОНКИ



1 Forza Motorsport 4

Игра для тех, кто проводит рукой по изгибам покрытого кожей сиденья с большим удовольствием, чем по изгибам тела любимой девушки. В мире гонок Forza Motorsport 4 – новый синоним слова «эталон».

2 Shift 2: Unleashed

Избавившись от приставки Need for Speed, в названии, сиквел окончательно стряхнул с себя обязанности быть аркадным развлечением и заставил игрока напрягать все возможные мышцы, стиснув зубы. Если ты считаешь, что нет ничего лучше, чем, не сбрасывая скорость и закинув ногу на ногу, пройти крутой поворот на Lamborghini Murcielago, то тебе явно не сюда – здесь все серьезно.



3 DIRT 3

«Грязь» давно уже перестала пропагандировать реалистичное управление, которое по душе отнюдь не многим. Новая часть добавила в копику серии еще пару килограммов аркадности, сделала ее более увлекательной и безбашенной.

Кооператив упорно продолжает лезть в массы и это замечательно! Как крупные AAA-девелоперы концентрируются на нем, так и инди-ниша старается придерживаться принципа «вместе веселей». Попадаются и маленькие шедевры вроде Payday: The Heist, и среднячки наподобие Hunted: Demon's Forge и актои а-ля Cursed Crusade.

Результат по году: зерна народной любви, посаженные L4D и Borderlands, похоже, скоро заколосятся кучей крутых кооперативных игр – уже в следующем году их немало.

ЛУЧШИЕ КООПЕРАТИВНЫЕ ИГРЫ

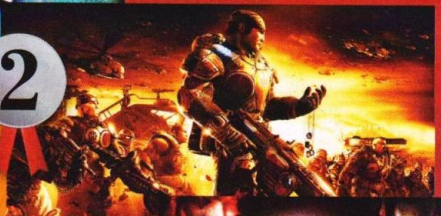


1 Portal 2

Если во многих играх друг в кооперативе просто помогает, то в Portal 2 без него вообще не обойтись. Четыре портала делают загадки сложнее, а решения – интереснее. Ко всему прочему кооператив здесь кросс-платформенный между PC и PS3!

2 Gears of War 3

Потому что одна подствольная бензопила – хорошо, две – кровавей, а четыре – веселое кооперативное месиво. Да теперь еще и с обаятельной Аней, которая рацию поменяла на огнестрельное оружие.



3 F.3.A.R.

Брат. Брат 2. Брат с братом, брат за брата, брат против брата. Идея конкурентного кооператива заставляет работать сообща, одновременно соревнуясь со своим напарником, убивая полчища врагов на пути и периодически встречая маленькую девочку.



Индустриальные великаны последовали традициям предыдущих двух лет и старательно напирают на детализацию картинки с миллиардами миллионов тысяч триллионов полигонов на квадратный миллиметр. Претендентов в главные красавчики – куча, начиная Bulletstorm и заканчивая Uncharted 3.

Результат по году: индустрия продолжила на вау-фактор, причем консоли все больше отвоевывают геймера за счет зрелищности.

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

1

Battlefield 3

Месье Красотища нашего времени и этим все сказано. Хорошо, что б еще и ноги из стен перестали торчать.

2

The Witcher 2: Assassin's of Kings

Удивительный стиль вдобавок к изумительнейшим видам обеспечил этой игре второе место. Честно, в нашем решении отдать «Ведьмаку» серебро не замешана груда Трисс Меригольда!

3

Crysis 2

Практически Maximum Графон этого года, но от этого не намного интереснее.

Чувство прекрасного в этом году было удовлетворено до предела. Эстетов будоражили творческий беспредел в Little Big Planet 2; меланхолия пейзажей Deus Ex; геометрические причуды Minecraft; комиковость Brink, готичность Готэма; мультики от Bethesda и еще десятки проектов, поражающих своим дизайном и стилем.

Результат по году: замечательного дизайна хватало, но невыразительно-го на самом деле было в разы больше.

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН

1

Trine 2

Эндорфин вырабатывается тоннами, только от одного взгляда на экран.

2

Bastion

Стильно и красочно – на такие игры попросту приятно смотреть!

3

Alice Madness Returns

Еще более гротескная, безумная и кровавая, чем раньше.

В этом году из небытия вернулось сразу несколько культовых игр и героев, включая всенародного любимчика – синего ежа Соника. Хотя определенных успехов добился лишь один из оживших проектов.

Результат по году: в любом случае радует то, что любимым сериям не дают покрываться неприлично толстым слоем пыли.

КАМБЕК ГОДА

1

Duke Nukem Forever

Да, многие назвали игру провалом. Но как бы там ни было, возвращение культовой серии после 14 лет обрывистой и болезненной разработки, когда даже самые верные фанаты потеряли веру – это точно главный камбек года, если не десятилетия.

2

Deus Ex: Human Revolution

Просто небольшой шедевр, который сумел гениально смешать одскужность и свежайшие тренды, замесив в одном флаконе киберпанк, лютый экшн и нелинейную ролевуху. Не смотря на провал сиквела, третья часть игры, HR, настолько же крута, какой был первый Deus Ex 11 лет назад.

3

Alice Madness Returns

Маленькая шизофреничная девочка с огромным тесаком в руках вернулась из ночных кошмаров Американа МакГи. Пусть новая Алиса и слегка надоедлива, но зато очень кровава и жутко хардкорна – а именно за это мы ее и любим.

Последний год перед концом света запомнился огромным количеством сиквелов, среди которых хватало как эпичнейших, что называется, фэйлов, (Heroes V, Desciples III, Dragon Age 2), так и вполне себе шедевров. Например – Dead Space 2, inFAMOUS 2, Uncharted 3, Killzone 3, The Witcher 2, Resistancr 3, Battlefiled 3, Modern Warfare 3 – хотя последняя игра выходит пять раз в год. Достаточно сложно было выделить сиквелы, которые вызывали максимальный всплеск эндорфинов. Но мы все-таки это сделали.

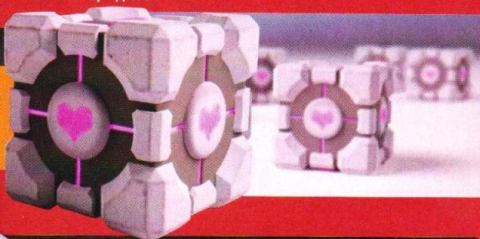
Результат по году: много качественных продолжений, мало качественных самородков.

ЛУЧШИЕ СИКВЕЛЫ ГОДА

1

Portal 2

Из студенческой поделки Portal превратился в незабываемый научно-фантастический блокбастер, очень милый и по-хорошему умный. Именно поэтому детище Valve – на первом месте среди сиквелов.



2

Mortal Kombat

Интересный поворот истории вселенной «Смертельного Поединка» сопровождался тотальным обновлением графики и повышением жестокости до запредельного максимума: ломание костей противника еще некогда не было таким приятным и красивым.



Gears of War 3

Сага о бицепсах Маркуса Феникса стала еще динамичнее, еще brutальнее и еще красивее. Хотя казалось бы – куда уж больше. Ан-нет, Епис опять переплюнули сами себя.

3



Уходящий год ознаменовался набором невероятно громких игр, которые появились на свет с очень громкой помпой, сплотнулись и не менее громко рухнули в выгребную яму, мягко говоря, не оправдав ожиданий. Распиаренный Homefront оказался второсортной пустышкой, инновационный Brink засыпало нагромождением различных фишек в механике, а по поводу Fable 3, которая год назад разочаровала консольщиков, в этом году добила пользователей ПК, Мулинье в который раз сказал: «Да, опростоволовелись. Но в следующий раз уже точно будет шедевр». Но какие же игры провалились с самым громким треском? Сейчас узнаешь.

ПРОВАЛЫ ГОДА

1

Duke Nukem Forever

Да, это легендарная игра с мучительнейшим жизненным путем. Да, у нее есть свои достоинства. Да, над калекми смеяться грешно. Но в любом случае DNF – явно не то, чего мы ждали 14 лет.

2

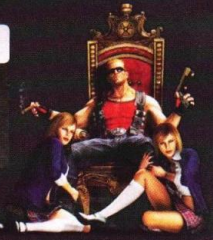
Rage

Отцы игровой индустрии id пообещали нам прекраснейшей красоты шедевр, а выпустили сырое, глючное, неказистое да еще и скучное фу, позорящее честь Doom и Quake.

Dragon Age 2

Сиквел, состоящий из самокопирования, максимального упрощения и заунывной скуки стал настоящим оскорблением для фанатов Dragon Age.

3





ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА

В 2011-м хватало претендентов на звание лучшей игры года. В битве сошлись Mortal Kombat, Batman: Arkham City, Battlefield 3, The Witcher 2, Uncharted 3, Crysis 2 – всех и не сосчитать. Но мы отобрали только троицу лучших.

Результат по году: шикарных игр хватало, и по традиции больше всего шедевров навалило к началу зимы.

Portal 2

Путешествие по лабораториям Aperture стало одним из великопнейших приключений этого года. В эту игру стоит играть всем без разбору: и стратегам, и гонщикам, и любителям пострелять, и детям, и бабушкам, и неграм, и пекинесам.

Deus Ex: Human Revolution

Можно было бы пошутить тут про «трудно быть богом» или «киборгии заполонили-ии», но разве можно так обращаться с такой великолепной игрой? Она увлекательная, как велит старая школа, и красива, поддерживая все новомодные визуальные мнения. Рафинированный шедевр.

TESV: Skyrim

Сначала мы собирались соригинальничать, не отдавая этому хиту первое место. Но потом нам стрела попала в колено... И вообще, все ведь и так знают, насколько великолепна Skyrim. Так что вот она – главная игра уходящего года. Не зря ведь следующий – год дракона: добрую треть 2012-го ты точно проведешь за истреблением летающих тварей в Тамризле. В общем, желтую майку лидера опять надевает Довакин.

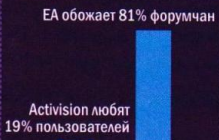
Лучшие игры по платформам

- **PC** – The Witcher 2
- **Xbox 360** – Gears of War 3
- **PS3** – Uncharted 3

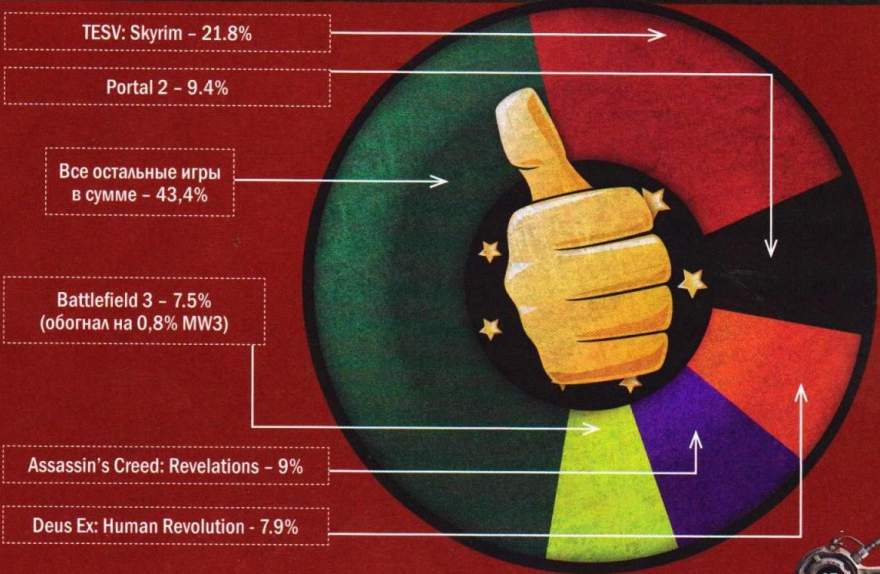
Activision vs. EA

В начале года после выхода статьи о противоборстве двух крупнейших издателей, EA и Activision-Bliizzard, мы запостили голосовалку на форуме, предложив посетителям выбрать издателя, которого они любят/уважают больше.

Результат оказался таковым:



Лучшая игра года – по версии читателей журнала



НОВОГОДНИЙ СУПЕРКОНКУРС ОТ PLAYSTATION

ОН МЫ **ГОД!**



Конкурс продолжается до 20 января 2012 г., и твоих писем с заголовком «Play Station!» мы ждем по адресу konkurs@shpil.com.

В 2011 году PlayStation 3 собрала рекордный урожай шедевров — для этой консоли вышло огромное количество классных игр, среди которых незабываемые Дурная репутация 2, Killzone 3, Resistance 3, Uncharted 3. Последние три (наверное, из-за цифры 3 в названии), кстати, были у нас на обложках и присутствуют во многих номинациях в нашем рейтинге лучших игр года.

И знаешь что? Это нужно отпраздновать!

PlayStation и журнал «Шпиль!» предлагают сделать это следующим образом:

с тебя — участие и победа в конкурсе,
а с нас — **три PS3, пять PSP и два Move.**

Вот, что тебе нужно сделать:

1. Ответить правильно на вопросы:

- Кто на самом деле Зверь из Дурная репутация 2?
- Почему Шталь пригрозил лишить своего оружия военные силы Хэлгастов в Killzone 3?
- Кто предложил главному герою Resistance 3 нанести удар по Химерам?
- Какой город разыскивает Натан Дрейк в Uncharted 3?
- Рецензия на какую игру в одном из журналов «Шпиль!» за 2011 год называлась «Культовый Двучичности»?

2. Выполнить креативное задание:

Натан Дрейк, Томас Севченко, Джозеф Капелли и Коул Макграт — настоящие герои. Но даже герои празднуют Новый год.

Напиши (трехтомный рассказ лучше не ваять), нарисуй или сделай комикс из скриншотов о том, что бы было, если бы четверо героев Дурная репутация 2, Killzone 3, Resistance 3, Uncharted 3 собрались вместе у елки поесть мандаринов и спеть «Джингл-беллс».

3. Отправить это все нам.

А победителей, приславших самые интересные, оригинальные или смешные истории, по случаю Нового года у нас будет аж 10!

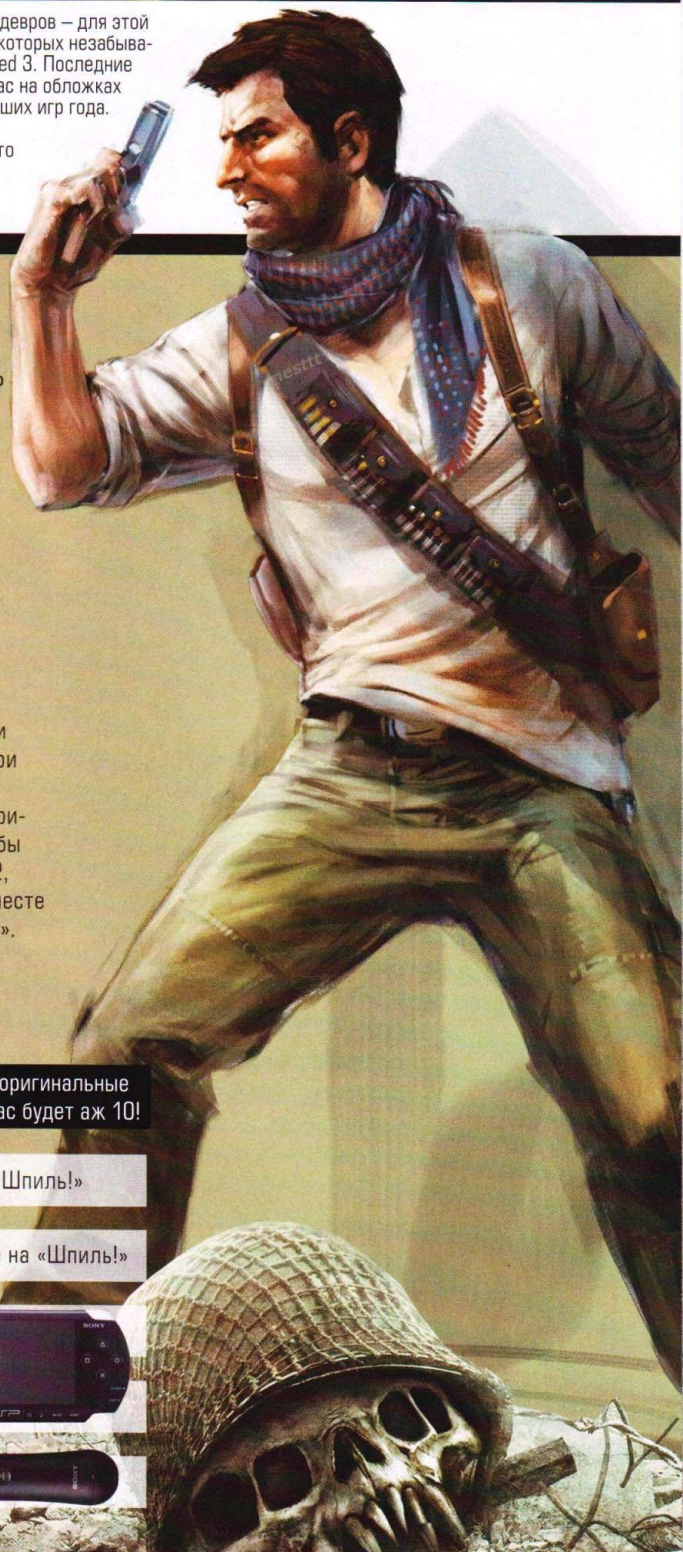
1 место — PlayStation 3 + годовая подписка на «Шпиль!»

2 место — PlayStation 3 + полугодовая подписка на «Шпиль!»

3 место — PlayStation 3

4, 5, 6, 7 и 8 место — PSP

9 и 10 места — PS Move



Результаты будут опубликованы в «Шпиль!» №2\2012, который выйдет 1 февраля.

Гигантская тюрьма, наполненная совершенно конченными маньяками, – самое замечательное место для проведения новогодних каникул. Живое тому доказательство – свежий сиквел о Бэтмене: незабываемый, словно апперкот, и захватывающий дух, как удар ногой по яйцам.



ARKHAM CITY

Жанр: action

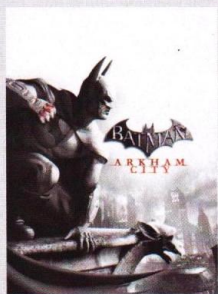
Разработчик:
Rocksteady Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

Издатель у нас:
1C

Системные требования:
Процессор: 2,5 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 МБ
17,5 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | X360



ПСИХУШКИ НА МАКУШКЕ



А голуби летят над нашей зоной

Став мэром, Квинси Шарп сразу решил доказать, что не один Черновецкий среди градоначальников отличается гениальными решениями по поводу развития города. Заключение психушки Архкэм переезжают в закрытый район Готэма, названный Arkham City, и предоставляются сами себе. А если полезут за охранный периметр – сразу получают пулю в голову. Разумеется, эски в скором времени берут резервацию под полный контроль, и город как всегда оказывается в огромной опасности. Немного напоминает ситуацию с людьми, которые строят свои дома поблизости от активного вулкана, а потом удивляются, что у них лава в гостиной. Но, конечно же, единственное, что светит обнаглевшим преступникам – летящий на крыльях ночи кулак в лицо. Лица, кстати, все знакомые и их как обещано много: в вечеринке принимают участие Виктор Зээ, Харли Квин, Бэйн, Пингвин, Двуликий и другие колоритные суперзлодеи, причем, все – работаны, индивидуальные и замечательно озвучены. Понятное дело, что на такой праздник без подарков являться нельзя: в отличие от прошлого раза, Бэтмен приступает к лапификации не с пустыми карманами, а с внушительным начальным набором гаджетов. Все девайсы из предыдущей части остались, и к ним добавилось немало свежака вроде замораживающей ловушки, дымовой бомбы и отвлекающего звукового бэтарагга. Многие устройства помогают как в бою, так и в передвижении: ледяные бомбы, например, создают еще и платформы на воде, по которым можно расхаживать. Увы, эски не поверят, что ты Иисус и не покаются. Правда, это даже хорошо – ведь тогда нельзя было бы насладиться наказанием их за все прегрешения.

Человек летучая мышь – мрачный крепныш

Враги наваливаются сразу гурьбой, но Бэтмен теперь мастак в групповом обслуживании. Процесс – все такой же зрелищный и с гулками ударами конечностей о супостатскую плоть. Причем действие

притормаживает на самых сочных моментах, показывая, как кулаки Бэтмена кувалдой прошибают голо-

вы, или как ноги выдают хореографию уровня Брюса Ли. В боевке ни намека на монотонность: постоянно приходится искать подход и менять стиль драки в зависимости от того, чем вооружены противники. Управляется все также одновременно и просто, и сложно – знай себе нажимай вовремя и по очереди две кнопки, коли комбо да используй спецприемы. Суперударов стало гораздо больше, а их анимации прибавили в разнообразии и brutality. Обычные добивания, вызывавшие восхищение в 2009-м, – ничто по сравнению с теми трюками, которые Бэтмен научился делать за последние

5 фактов о Бэтмене



MAKE WAR, NOT LOVE

Когда Темный Рыцарь впервые появился в комиксах, в мае 1939-го, он не был брутальным пачифистом: убить преступника для него было любимым делом. Это сейчас он только избивает врагов до потери сознания — раньше жестокий Бэтмен запросто мог швырнуть злодея в бак с кислотой.



ANARCHY IN UK

Настоящее имя Бэтмена образовано от имен двух исторических борцов за свободу. Брюс Уэйн получил-ся из короля Брюса I, сражавшегося с англичанами за независимость Шотландии и генерала Энтони «Безумного» Уэйна, тоже бывшего англичанин и тоже за независимость, но уже США.



БЭТ И ЛЭО

Плащ-крылья Бэтмена основан на наброске летающего устройства Леонардо Да Винчи ornithopter.



ТАЙНА КУЛЬТА ЛИЧНОСТИ

Кто скрывается под маской летучей мыши знают:

- » Робин и Бэтгерл
- » Дворецкий Бэтмена Пенниworth
- » Немой изобретатель, мастер на все руки и когда-то правая рука Пингвина — Харольд
- » Друзья супергерои Супермен и Азраэль
- » Три врага — Бейн, Рас Ал Гул и Хьюго Стренж



ВОЗРАСТНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Бэтмену постоянно 34 года. За это время он успел отучиться в Кембридже и Сорбонне, а свои 20-е годы он начал с работы ФБР, затем уехал в Корею, Японию и Китай, чтобы учиться боевым искусствам, включая уроки по маскировке от нинзя.

Интересные факты о Arkham City

- » В игре можно увидеть лечебницу Arkham Asylum.
- » В одном из переулков можно найти место гибели родителей Бэтмена.
- » В офисе Джокера можно найти одежду Харли Квинн из первой части Batman Arkham Asylum и рядом тест на беременность с положительным результатом.
- » Получая награду на VGA за лучшего персонажа года, озвучивавший Джокера в Batman: Arkham City Марк Хэмилл «случайно» показал сценарий с заголовком Batman: Arkham World. После чего извинился за спойлер.

два года. Призвать стаю летучих мышей или как заправский нинзя выбросить в противника сразу кучу бэтарангов — это наш хмурый перекачанный Шерлок Холмс всегда готов сделать с радостью.

Я сама ночь

Механика игры стала более динамичной и лишённой пауз, превращаясь в один большой танец, в котором главные па — это молотоподобные удары руками и ногами. Кроме массового мордобоя, Бэтмен теперь еще эффективнее перемещается при помощи плаща и крюка. Теперь наш ушастый детектив может планировать намного дольше, практически летая. К тому же, в любой момент полета, не приземляясь, можно зацепиться крюком за понравившуюся возвышенность, подскочить вверх на десяток метров, вновь раскрыть плащ и продолжить изображать из

себя Человека-Паука. Кстати, кроме Бэтси, можно поиграть и за Женщину Кошку. История о появлении этой барышни в тюрьме не очень логична, но зато киса, словно Эцио, лихо скачет по стенам, обладает своим набором гаджетов и улучшений, которые можно прокачать. Да и смотреть, как утонченная дамочка убаюкивает десяток качков — весьма приятно.

История болезни

Если следовать сюжету, Бэтмен калечит бандитов в течение 12 часов. Но проехаться по американским горкам сценария, ни разу не прыгнув в дополнительное задание на крутых виражах — просто невозможно. На каждом шагу попадаете на загадку Ридлера, то мини-задание, а то и вовсе побочная миссия. Поскольку в последних задействованы дополнительные персонажи, а смысл обычно



гораздо богаче схемы «пойди – засей зубами асфальт» – второстепенные миссии становятся крайне сложно отличить от обязательных. В итоге, после нажатия на кнопку «Новая игра», ты запрыгиваешь на карусель болезненного удовольствия, которая остановиться не раньше, чем через 30 часов. Потому что даже самые волевые не смогут прерваться, не узнав, как же дальше развяжется интрига. А потом можно нажать на «Новая Игра+», повторно нырнув в Готэм, со всем прокачанным, открытыми гаджетами и серьезно озверевшими противниками.

людей. Единственное, что огорчает в Arkham City, равно как и в первой части, – необходимость постоянно бегать с включенным сканером. Секретов так много, что в их поисках порою просто не успеваешь рассмотреть все местные красоты и детали города. Да, по меркам современных песочниц, Arkham City тесновата, но, во-первых, огромный открытый мир тут лишний, чай не Skyrim, и, во-вторых, интересного на квадратный метр здесь несравнимо больше, чем в любой другой open-world игре. Зато разнообразие локаций зашкаливает – тут и замусоренные трущобы, и заброшенная церковь, и карнавално-безумная обитель Джокера, и руины старого города, и гигантские подземелья канализации. Некоторые зоны по традиции недоступны, пока ты не откроешь нужный гаджет, помогающий добраться туда.

Так что очень советую время от времени останавливаться и оглядываться, рассматривая мелочи: на проработку мира Rocksteady не поленились потратить уйму времени, и, в общем-то, графика Arkham City чудесно показывает, как можно быть ожившим комиксом, при этом не белеть от страха и ощущения собственной ничтожности при слове «Crysis».

Khaj-Tosin



Вердикт

В Batman: Arkham Asylum все было настолько замечательно, что в общем-то игра не нуждалась ни в каких улучшениях. Выпусти Rocksteady ту самую игру, выдав ее за сиквел – никто бы не заметил подвоха. Но разработчики все равно нашли волшебную формулу, повышающую КПД своего шедевра о Темном Рыцаре. Грубо говоря, Arkham City = Arkham Asylum x 3. Тут больше отпетых негодяев, больше способов сделать им больно, и этот мир никогда не устает удивлять.



СЭМ БЕД — ОДИН ОТВЕТ

SERIOUS SAM 3
BFE

Жанр: FPS

Разработчик:
Croteam

Издатель:
Devolver Digital

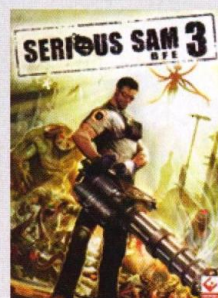
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 512МБ

5 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

Больше, чем линейные заскриптованные шутеры геймерам надоели разве что постоянные жалобы на линейность и заскриптованность современных шутеров. Крупные компании в своем большинстве оставались безразличными к недовольному гласу народа, что, в общем-то, неудивительно, ведь этот глас находится в меньшинстве, а игры разрабатывать — не благотворительностью заниматься. Но когда рынок перенасыщен однообразными, хоть и прибыльными шутерами, спрос на что-то старое-доброе неизбежно растет. Накормить вконец оголодавших олдскульщиков решили хорваты Croteam, преподнеса на блюде новую часть Serious Sam.

Ментальная нестабильность

Первый Serious Sam на момент своего выхода уже был олдскульным. В то время как сингловые шутеры старались походить на успешный Half-Life, а онлайнные перестрелки уже вовсю болели тематикой Второй мировой, The First Encounter дерзко возвращал игроков назад во времени — причем во всех смыслах. Это был шаг назад к геноциду уродливых нечеловеческих противников, внешний вид и особенности которых не поддавались логическому объяснению. Ну и к тому же нас в буквальном смысле перенесли назад во времени, дабы убить Джона Коннора завоевателя вселенных Ментала и предотвратить плачевную участь планеты Земля. Насколько плачевной была часть нашего родного голубого шарика, не было известно до сих пор, и Serious Sam: BFE делает все возможное, чтобы залатать эту сюжетную дыру.

Война за планету в самом разгаре, и человечество явно проигрывает под давлением бесконечных легионов инопланетных захватчиков разных размеров, половой принадлежности и степени привлекательности. Сэм Стоун по кличке «Серьезный» помогает военным отбиваться, но в самом начале

отделяется от своей группы... и больше никогда ее не видит. Кому нужны лишние детали и затяжные диалоги, если есть четкая цель в виде портала назад во время, который нужно активировать, и полчищ враждебных тварей на пути к нему?

Чем больше шкаф, тем громче падает

Как будто пытаясь медленно ввести новичков в курс дела, в течение первых нескольких часов на игрока, держась за ручку, парами выбегают маленькие группы противников, которых в глубине души жалко убивать. Но и даже с приростом их количества как-то невесело ввиду непривычного и откровенно унылого левелдизайна, гонящего Сэма по относительно закрытым тер-

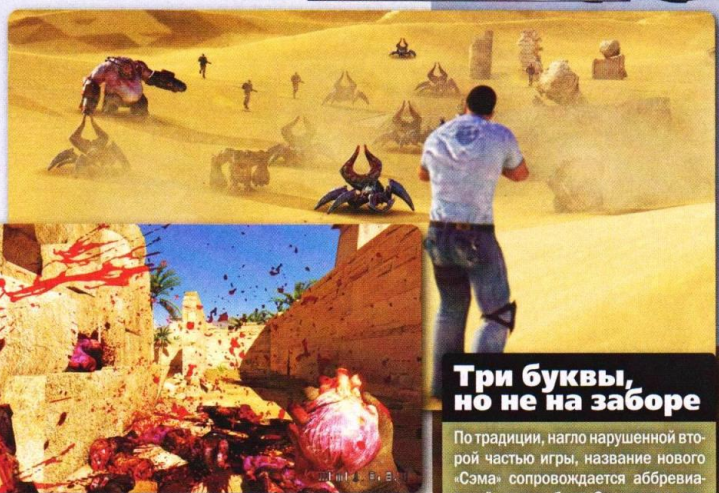
риториям. Происходящая на экране трагикомедия со временем все же начинает надоедать, и играть продолжаться чисто из уважения к разработчикам и слабой надежды, что что-то изменится.

Но всякая надежда умирает последней, а значит, до нее должны умереть все враги, которые упорно продолжают появляться на постоянно растущих в периметре полей сражений. А потом Сэм добывается до пустыни, и ты начинаешь хвалить себя за то, что перетерпел затянутое начало. Крупные пришельцы вроде арахнидов и биомеханоидов, которых сначала подают в виде разовых боссов, уже на следующем уровне становятся стандартной пешкой на поле боя, служащей поддержкой мелким, но многочисленным безголовым камикадзе, скелетам клиров, гнаарам и прочим тварям, знакомым ветеранам серии. Среди них есть и новые, обладающие достаточно уникальными способностями, но контролируемые воздух вертолеты и обездвигивающие ведьмы придутся по вкусу далеко не всем, поскольку они сильно сбивают темп игры.

Серьезное сэмомнение

Новичкам беспокоиться не о чем — вспомогательный компьютер NETRICA выдает подробное описание нынешнего задания, найденного оружия и убитых монстров. Интерфейс и удобность программы сильно уступают старым версиям, но, тем не менее, обеспечивают полезную информацию о противниках, позволяя подобрать правильную тактику ведения боя против каждого. И эта информация тебе пригодится: хаотичный бег со стрельбой во все стороны лишь ускорит неизбежное и весьма частое появление экрана «Game over». Serious Sam может казаться бессмысленной игрой, но требует от игрока куда большего, чем просто меткости. Тебе придется постоянно уклоняться, резко разворачиваться, вовремя отстреливаться, адаптироваться под каждый вид противника и при необходимости убегать, а такая необходимость возникнет не раз.

Некоторые враги даже обладают состоянием «берсерк», в котором они быстрее бегут, чаще стреляют и вообще ведут себя втрое агрессивней, чем обычно.



Три буквы, но не на заборе

По традиции, нагло нарушенной второй частью игры, название нового «Сэма» сопровождается аббревиатурой из трех букв. Оригинал и расширение к нему были названы The First Encounter (TFE) и The Second Encounter (TSE), что означает первое и второе пришествие злых инопланетян на землю.

Точное значение аббревиатуры триквела BFE разработчики скрыли, чем спровоцировали волну спекуляций, обрушившуюся на бескрайние берега всемирной сети. Самой логичной из них является Before First Encounter («до первого пришествия»), поскольку игра является приквелом. Другие же напомнили о чисто английской разговорной фразе «butt f*ck Egypt». И нет, речь не идет о нестандартном союзе с Египтом — фраза является альтернативой нашей «х#@ знает где».

Диагноз: отравление свинцом

На каждый товар есть свой покупатель, а на каждого монстра — свое оружие. Большая часть иконических стволов вернулась в BFE, в том числе дувстволка, ракетница, миниган и портативная пушка, стреляющая ядрами размером втрое больше самого орудия. К сожалению, автомат и дробовики заболели необходимостью перезаряжаться, что не соответствует духу серии, но добавляет элемент паники в геймплей.

А вот бензопилу заменили на кувалду, но пользоваться ею, как ни странно, намного веселее — как минимум благодаря возможности делать круговой удар, спасающий от окружившей Сэма толпы. От одиночек всегда приятно избавляться нововведенной фишкой — мгновенными убийствами в ближнем бою, активирующими индивидуальную для каждого пришельца анимацию: кому Сэм шею свернет, кому сердце вырвет, кому — глаз... При этом оторванными конечностями разрешено бросаться в других противников и даже убивать их, если те находятся на последнем издыхании.

Или же можно просто захватить группу мелких вражин энергетической плеткой, по образу и подобию сходной с оной из Bulletstorm, только куда более brutalной и смертоносной. Ей даже под силу рушить колонны и стены, но злоупотреблять этой возмож-



Скорпионы против пиратов

Самую серьезную угрозу для Сэма представляют не огромные орды мелких противников, не группы гигантских мутантов и даже не сам Ментал.

Будучи в первую очередь PC-тайтлом, BFE ставит себя под удар злобных пиратов, не менее многочисленных, чем инопланетяне в самой игре. Почти любой другой разработчик и издатель стал бы защищаться поздним выходом на ПК, концентрацией на консолях и немислимым DRM, только ухудшающим жизнь честным покупателям игры.

Но Croteam на своем деле собаку съели, предварительно намотав ее на бензопилу и пальнув в нее пару раз из ракет-лянчера. В пиратских копиях игры практически в самом начале Сэм встречает маленького, но очень шустрого и не менее бессмертного арахнида, который преследует игрока повсюду, очень сильно портя ему жизнь. Такая форма «защиты» недавно использовалась в и без того хардкорной RPG Dark Souls и еще в нескольких проектах. Это оригинально, забавно, справедливо и, что важнее всего, эффективно! Будем надеяться, что больше компаний станут применять этот метод.



Второй блин – несерьезный

Serious Sam 2 в тесных кругах фанатов неофициально признан худшей частью серии. Виною всему, как ни странно, не геймплей, стойко придерживающийся принципа «вали все, что движется», а переход на совершенно несерьезный, мультяшный сеттинг и стиль графики. Не говоря уже о том, что сюжет SS2 никаким боком не вяжется к остальным частям. Но если уж кидать камни в чей-то двор, так это к издателю 2K, который буквально заставил Croteam внести эти изменения. Что ж, под крылом Devolver Digital разработчики смогли вернуть все на круги своя.

Call of Serious

Еще до анонса BFE, Croteam объявили о начале работы над собственным военным шутером, события которого происходят на Ближнем Востоке. То ли осознав бесполезность такой концепции ввиду переизбытка использующих ее игр, то ли резко бросив все силы на работу над новым «Сэмом», разработчики закрыли проект, даже не дав ему имени. Но к этому моменту было уже готово несколько уровней, текстуры и модели зданий, а также оружие. Недолго думая, Croteam бросили все это в BFE, чтобы работа не пропала даром. Это объясняет нестандартные для серии первые несколько уровней и, возможно, даже штурмовую винтовку, заменившую автомат Томпсона из первых частей.



ностью не стоит – многие разрушаемые элементы интерьера являются единственно возможным путем к близлежащему секрету, в котором может лежать просто аптечка, а может – и эксклюзивное оружие. Секретов на уровнях тьма тьмущая, и большинство из них спрятаны хитро и подло: порой ты видишь местоположение секрета, но полчаса ломаешь голову над тем, как к нему пробраться.

Кровь с тыквой

Разрушаемость – одна из главных прелестей нового движка Serious Engine 2.5. Графику не назовешь некст-геном, но большое количество настроек позволит отрегулировать все по своему желанию, делая игру более чем симпатичной. К тому же, больше нигде ты не увидишь такого количества противников на экране одновременно. Единственный эффект, который нельзя выключить, – толстый слой пыли, поднимающийся от взрывов и топота вражеских копыт, скрывающая от взора следующую волну инопланетян и заставляя игрока пятиться – чисто на всякий случай.

При этом время от времени Сэм отпускает шутку-другую, что смеха не вызывает, но местами улыбает. «Если война – искусство, то я – Микеланджело!» – заявляет Стоун, раскрашивая стены и пол вражеской кровью. Кстати, пацифисты могут выставить альтернативные режимы жестокости: красная кровь, зеленая кровь, без крови, детская и хиппи. Последние два вместо багровых следов и расчлененных трупов на месте убитых противников оставляют цветочки, морковки, тыквы, звездочки и леденцы. Ня-я-я-я!

Шуточная атмосфера слегка однообразной пустыни очень быстро исчезает при попадании в гробницы, где в кромешной тьме и при тусклом свете фонаря дергаешься от каждого шороха и понимаешь, что если бы не натренированная «Сайлент Хиллом» психика, пришлось бы менять белье. Атмосферности этим местам придает мистическая и тревожная музыка, которая меняется на мирные восточные мотивы на локациях снаружи и плавно перетекает в отличный металл при столкновении с пришельцами.

Одна голова – хорошо, 16 – серьезно!

Пройдя относительно короткую по стандартам Serious Sam кампанию (30 часов в моем случае), можно опробовать себя в суицидальном режиме «выживание», где продержаться 5 минут – уже геройство. Или же нырнуть в дезматч, но практически никто в него не играет, так что придется звать друзей. Но если уж звать, то в повторное прохождение кампании с пользовательскими настройками и кооперативом на 16 человек. Именно в кооперативе BFE становится еще веселее и безумнее, когда, казалось бы, веселее и безумнее уже просто некуда.

Butcher

Вердикт

Новый Serious Sam прекрасен тем, что он новый, но хорошо напоминает о незабытом старом. Он до предела натягивает ностальгические струны на электрогитару и начинает выдавать такие рифы, что на их фоне другие стрелялки кажутся трехструнными балалайками. А все потому, что Croteam помнит, что порой для хорошей игры нужно просто вооружить игрока до зубов и поставить у него на пути армию монстров. Самое время напомнить об этом себе.



УДОВОЛЬСТВИЕ³

Между снегопадом ноябрьских хитов и рождественских распродаж наконец-то появилась 1.0 версия Minecraft, без приставки Beta в конце. Но уже задолго до релиза было известно, что длительная, кропотливая работа Маркуса [Notch] Перссона выльется в один из самых запоминающихся, поразительных и невероятно увлекательных проектов уходящего года. Потому что в этой игре ты можешь делать все.

Кубические причуды

О Minecraft не слышали только самые ленивые геймеры. В первую очередь на таких лоботрясов и ориентирована эта рецензия. Так как что-то рассказывать о песочнице имени Нотча тем, кто провел в ней хотя бы неделю, уже бесполезно.

Minecraft вряд ли сразу же завоеует любовь и преданность игрока, впервые ступившего в его собственный кубический мир. Скорее игра покажется сложной и непонятной. Особенно это касается тех наивных людей, которые прорвутся к геймплее, не проштудировав тонны справочной литературы, гнездящейся на просторах интернета. Категорически рекомендуется прочесть ХОТЯ БЫ основы и понять, что следует делать в первую очередь. Иначе игра, затягивающая со скоростью света, может так и не начаться.

Кроме этого, нужно быть готовым к некоторым возможным трудностям с мультиплеером. Для него необходимо установить дополнительный софт, знать, что такое IP-адрес и совершить телодвижений больше, чем просто нажатие на кнопку «установить», а затем «запустить».

Потратив некоторое время на моральную и техническую подготовку, можно навсегда попрощаться со свободным временем и смело начать играть в виртуальное Lego.

Кубометры счастья

Самое необычное в проекте Перссона – это не стильная оригинальная картинка, а то, что игра без сюжета и явного манчкинизма (как в той же Terraria)

заставляет забыть обо всем вокруг. Свобода, которая есть в Minecraft, – это нечто уникальное. Действие в песочнице ограничено только изобретательностью игрока.

Как только появляешься в игровом мире в режиме Survival, сразу же начинаешь искать минимальные ресурсы для постройки временного убежища на ночь: дерево, земля, иногда камень – все сойдет, ведь руками много не достанешь. Тут же появляется возможность создавать первые орудия труда: лопаты, кирки, топоры. И вот, укрытие закончено, и начинаешь копать вниз настолько, насколько возможно, при этом раскрывая одну из главных геймплейных сторон игры. Шахтерский поиск редких ресурсов, необходимых для создания множества вещей, ни на минуту не утомляет, а наоборот затягивает с невероятной силой. Тебя ждет уголь, сера, золото, бриллианты, сокровища, заброшенные шахты и многое-многое другое! Звучит скучно? Как бы не так! В поисках можно долго копаться в земле, зарываясь все глубже и глубже. При этом часто прокладываешь такие лабиринты, что проще пробить себе дорогу обратно, сделав вертикальную шахту над головой, чем идти назад по пройденному пути. А ведь еще нужно отбиваться от враждебных мерзких монстров, в изобилии обитающих в шахтах! И эта рутинная работа представлена так увлекательно, что WoW с L2 громко плачут в углу.

Но если перспектива тратить время на шахтерский тяжкий труд, а не на сотворение прекрасного, кажется нерадушной, то на смену Survival придет

Жанр:

Песочница. А вообще – зависит от игрока

Разработчик:

Marcus Persson

Издатель:

Mojang

Системные требования:

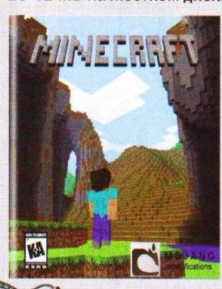
Процессор: 2.0 ГГц

ОЗУ: 1ГБ

Видео: Любая

DX9-совместимая

20-41 МБ на жестком диске



PC | X360



Creative Mode. В нем игрок не ограничен в ресурсах, на него не нападают монстры, а вдобавок он может летать и уничтожать ненужные блоки одним движением. Именно в этом режиме делалось большинство NO WAY!-построек, которые все наблюдали на скриншотах и видео. Но это оказалось не так интересно. Намного увлекательнее достать все свои пиксельными ручонками, чем взять готовое.

С мира по кубу

Все рецепты крафта очень логичны и до многих из них можно дойти своим умом, без ежеминутного заглядывания в FAQ. Но на первых этапах полное отсутствие хоть какого-то туториала и подсказок пугает.

Окно крафта – это поле 3x3 клетки. В него мало просто закинуть камни, чтобы получить топку. Надо поместить каждый кусок материала в нужный слот: в результате должно выйти схематическое изображение того, что требуется на выходе. Для печи – выкладываем булыжники в квадрат с пустой ячейкой в середине, для лопаты – в ряд помещаем две палки, а над ними брусок железа или камня. Освоив такой простой алгоритм, вскоре сам понимаешь, что если над факелом поставить тыкву, то выйдет Хэллоуинский светильник, а выстроив железные слитки буквой П – станешь счастливым обладателем металлических подтанников.

Многие игры предлагают купить себе жилье, минимально его декорировать и забивать за собой ресурсы, а некоторые, как упомянутая выше Terraria, дают возможность его сделать. Но ни в одной из них не построишь собственное метро, Минас-Тирит, Энтерпрайз, шагатель АТ-АТ и вообще все что угодно.

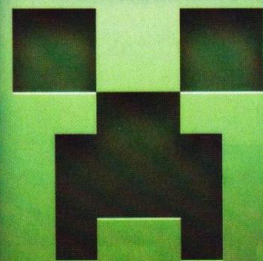
Куботехнологии

До появления первых бета-версий Minecraft, никому и в голову придти не могло, что кубики могут

вызывать зависимость. Адекватно оценить эту игру сразу невозможно, сначала нужно отойти от первых приступов эйфории. Но когда восторг пройдет, впечатление не изменится: это шедевр. В игровой процесс окунаешься с головой так сильно, что месяцы, проведенные в WoW, по сравнению с временными затратами на Minecraft кажутся просто ничтожными.

Одна из главнейших отличительных черт нашего сегодняшнего героя – это визуальный стиль, ставший объектом для фанбойства поклонников пикселей и кошмаром для любителей тесселяции. Игрока окружают сумасшедшие пейзажи из миллионов кубов. По ступенчатым горам прыгают геометрически правильные овцы, а закат квадратного солнца заворачивает, несмотря на свою четырехугольность. Для особо привередливых существует множество графических модификаций, некоторые из которых и вовсе сглаживают углы кубиков, превращая их в некое подобие сфер. Другие же добавляют дождь, который ночью создает атмосферу нуара, если при-

Только факты



- Количество игроков Minecraft уже превысило 17 миллионов, а купили игру более 4 миллионов человек.
- В планах – добавить в игру драконов.
- В 2010 году британский журнал PC Gamer отдал Minecraft звание игры года.
- Дата релиза была перенесена на неделю: сначала планировалось стартовать 11.11.11.
- Нотч не захотел, чтобы Minecraft продавали через Steam, но при этом назвал его лучшим сервисом цифровой дистрибуции.
- Питер Молинье назвал Minecraft лучшей игрой десятилетия.
- Средняя оценка Minecraft у игровой прессы 94 балла из 100.
- В TES V: Skyrim есть кирка под названием Notched Pickaxe.



Кубик в кубе

Цифры о «Майнкрафт»

1260³

Примерное количество файлов, скачанных через лаунчер игры

623³

Столько логинов в игру происходит каждый месяц

160³

Такое количество копий игры было продано на момент написания этой статьи

23³

Столько скинов к игре скачивается каждую секунду

16³

Число ежесекундных заходов в игру после релиза версии 1.0

10³

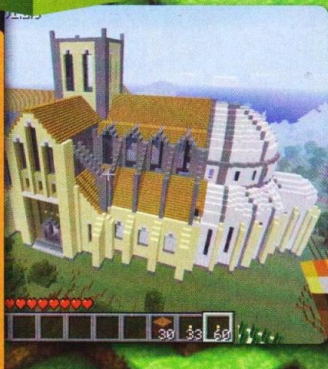
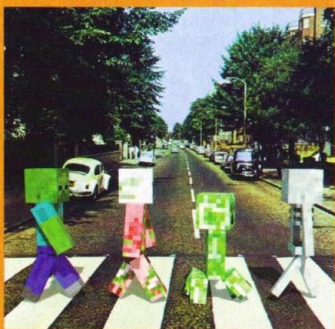
Количество заходов в час в период статуса бета-версии Minecraft

1³

Такому объему в метрах равен каждый куб в игре

Never Alone!

Как известно, один из самых распространенных стереотипов о геймерах после того, что все они потомки Джона Потрошителя, касается личной жизни. По всеобщему заблуждению, у нас с вами ее нет, и вообще прыщи только в 40 лет сойдут. Возможно. Тем не менее, создатель Minecraft, Маркус Перссон, еще совсем недавно был просто богатым холостяком, а теперь он помимо кропотливой работы над своим кубическим детищем заделал плацдарм для детей настоящих: Notch женился. Тем самым дал многим пример, которым можно воспользоваться при споре со стереотипно-мыслящими личностями. Правда, лучше все-таки не забывать проветриваться и, как гласит последняя рекламная кампания Milka: «Решись увидеться с друзьями не только в онлайн!». (И че в оффлайне делать-то? – прим. ред.)



существуют соответствующие сооружения. Зрелище, мягко говоря, странное, но к нему очень быстро привыкаешь, а позже отмечаешь, как все гармонично выглядит. Ведь в нелепости, происходящей на экране, содержится зашкаливающая доза шарма.

На самом деле очень сомнительно, что выдавая графом как у Крайзиса или Батлфилда, Minecraft стал бы так же горячо любим и популярен. Да и глупо при такой картинке смотрелись бы постройки игроков, иногда совершенно абсурдные.

Звуки в Minecraft из себя ничего особого не представляют, кроме шикарных трелей приближающихся ужасных криперов, заставляющих стадо муравьев пробежаться по спине. Саунд представляет собой чередования медитативных мелодий с тихими повизгиваниями мобов.

Геометрия успеха

Несмотря на свою запредельную улопомрачительность, Minecraft становится еще круче при игре с друзьями. Во-первых, с товарищами веселее, а

во-вторых, процесс создания чего-угодно-своей-мечты ускоряется. В то время как один ворует огненные камни в Аду, другой – собирает урожай, третий – обрабатывает материалы, четвертый – что-то достраивает и так далее.

Если друзья отказались составить компанию, можно пойти на любой общественный сервер в поисках новых шахтеров-соратников. Но здесь игра выглядит иначе: жизнь бьет ключом, и десятки людей живут внутри упорядоченной системы со своими правилами и законами. Кругом встречаются частные магазины, старожилы становятся администрацией и делают себе ратуши, где выдают новичкам разрешение на строительство, есть фермы и оборудованные шахты, а карта мира битком набита самыми разными архитектурными формами. Но придется беречь свои ресурсы под семью замками, тремя ловушками и несколькими закладками динамита, если на сервере не включена защита от воришек.

Владлена [Guta] Головкин,
Юрий [BoVVeR] Мисак

Вердикт



Никому еще не удавалось создать настолько оригинальную и занятную игру. В ней нет реализма, избранного спасителя мира, вертолетов и QTE с перерывами на перестрелки. Зато есть удивительный случайно генерируемый мир с залежами ресурсов, принимающих любую форму на чистом листе воображения игрока. Кому-то это свобода покажется пустотой, а для других она станет безграничным полем для творчества. В любом случае, Minecraft – это самый безжалостный и крутой убийца времени, которого когда-либо знала индустрия.



ШПИЛЬ!



TM

Little DELTANTS





 **PS VITA**
PlayStation Vita

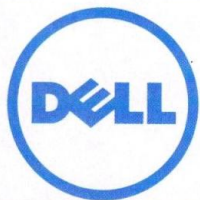
SONY
make.believe

ШПИЛЬ!

DIABLO



Январь							Февраль							Март							Апрель							Май							Июнь									
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС			
						1					1	2	3	4	5						1	2	3	4																				
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10			
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17			
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24			
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31													
30	31																				30																							



Kingston
TECHNOLOGY



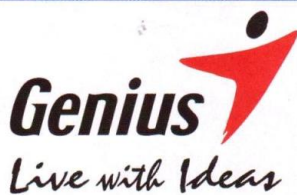
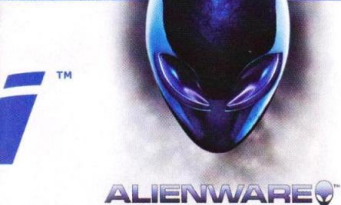
Начало 2012 – Counter-Strike: Global Offensive
 31 января – выход Soulcalibur V
 3 февраля – ДР мощнейшего 11-дюймового игрового нетбука Alienware M11x
 7 февраля – релиз The Darkness II
 21 февраля – выход Syndicate
 22 февраля – PSP Vita появится в Европе
 Март 2012 – релиз Max Payne 3, выход Wii U

3 марта 2009 – анонс самой быстрой серии видеокарт на планете – MSI Lightning
 6 марта – выход Mass Effect 3
 21 марта – ДР ультрамощного 17-дюймового игрового нетбука Alienware M17x с 3D
 31 марта – релиз Aliens: Colonial Marines
 21 апреля – 23 года первой портативной приставке GameBoy

24 апреля – выход Prototype 2
 24 апреля – релиз Risen 2: Dark Waters
 Первый квартал 2012 – выход Diablo 3
 1 мая – день рождения журнала «Шпиль!»
 10 мая – выход Hitman: Absolution
 24 мая – 30 лет назад показана первая игровая консоль Magnavox Odyssey
 Лето 2012 – выход Metro: Last Light



Июль							Август							Сентябрь							Октябрь							Ноябрь							Декабрь									
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС			
						1																																						
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	1	2	
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16			
16	17	18	19	20	21	22	19	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23		
23	24	25	26	27	28	29	26	27	28	29	30	31		24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30				
30	31																																											



5 июня – в Лос-Анджелесе начнется выставка E3 2012
 1 июля – 21 год со дня выхода Duke Nukem
 22 июля – Quake исполняется 16 лет
 6 августа 1986 – дата основания Micro-Star International (MSI)
 16 августа – в Кельне начнется выставка Gamescom 2012
 20 августа – Джону Кармаку – 42 года

20 августа – 11 лет назад появился новый логотип Genius
 24 августа – Хидэо Кодзима – 49 лет
 24 августа – День Независимости Украины
 Осень 2012 – выход Tomb Raider
 Сентябрь 2012 – выставка «Игромир» в Москве
 3 сентября – Гейбу Ньюэллу – 49 лет
 29 октября – 24 года с даты выхода Sega Mega Drive

3 ноября 1983 года – дата основания KYE Systems Corp
 10 ноября – 42 года исполняется самой первой видеоигре – Computer Space
 16 ноября – Сигэру Миямото исполнится 60
 1 декабря – Дэвиду Джаффе – 39 лет
 10 декабря – ДР Doom – ему 19 лет
 Конец 2012 – Halo 4, FarCry 3
 2012 – The Last Guardian, StarCraft 2: Heart of the Swarm

Пожалуй, серию Assassin's Creed вполне можно назвать феноменом – выходя каждый год, разрабатываясь лишь одной студией и имея сжатые сроки на производство, у нее все равно получается удивить, заинтериговать и влюбить в себя даже самого искушенного игрока. И, забегая вперед, можно сказать: Revelations – лучшее, что случилось с «Кредо Убийцы» за пятилетнюю историю франшизы.

ПРИНЦ ПЕНСИИ

PC | PS3 | X360

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Жанр:

Social stealth \ action

Разработчик:

Ubisoft Montreal

Издатель:

Ubisoft

Издатель у нас:

Акелла

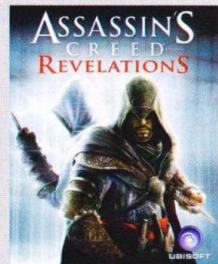
Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

ОЗУ: 1,5 ГБ

Видео: 256 МБ

8 ГБ на жестком диске



Начало конца

Revelations завершает рассказ о нашем старом знакомом Эцио Аудиторе. Действительно старом – герой уже совсем не молод, и он это понимает. Однако хлопот с возрастом у него лишь прибавилось. К нему в руки попали записки отца, в которых предок описывает библиотеку Альтаира, героя первой части, забытую доверху редкими знаниями и ценной информацией. Оставив Рим, Эцио отправился в Масаиф – легендарную крепость ассасинов, знакомую нам еще по первой части.

Путь предстоял не близкий, и каково же было разочарование итальянца, когда он увидел тамплиеров, плотно окопавшихся в твердыне. К тому же, чтобы открыть библиотеку, нужно найти аж пять ключей. Хорошо хоть, нет кодового замка и сканера сетчатки глаза, да и где спрятаны ключи, к счастью, известно: нас ждет Константинополь.

седы, сетуют на вседозволенность янычар, славят султана, проклинают византийцев и так далее. Кстати, если поможешь, во всех предыдущих играх серии за любое асоциальное действие (кража, убийство и т.д.) у нас повышался уровень разыскиваемости, и когда он достигал пика, гвардейцы устраивали облаву. Чтобы избежать неприятных последствий, его нужно было понижать – срывать плакаты со своим портретом, подкупать глашатаев или убивать чиновников. Только приходится учитывать, что в Стамбуле уживается уже не одна сила: помимо турецкой гвардии, по городу вольно расхаживают византийцы, не смилившиеся с уничтожением своего государства.

Мой дом – моя крепость

Интересная задумка с контролем территории, отлично показавшая себя в Assassin's Creed:

Экскурс в историю

Не считая мелких дополнительных локаций, в которых нам предстоит побывать, Константинополь – единственный город в игре. Он примерно в два раза больше Венеции и намного красивее, чем Рим в «Братстве крови». Город на Босфоре выполнен изумительно, а над ним гордо возвышаются главные достопримечательности – собор Святой Софии и Галатская башня. Конечно же, нам неоднократно придется залезать на самые высокие точки этих зданий, попутно любуясь красотами турецкой столицы.

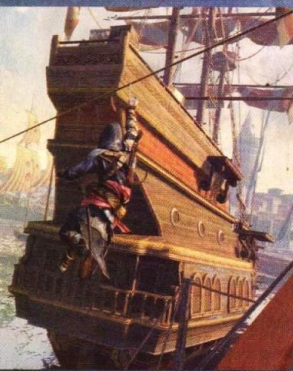
Сам по себе город живет своей жизнью: глашатаи всю передают новую информацию, люди вечно суетятся: то спешат на базар, то с него; ведут бе-





Vox Populi

Сразу после выхода игры на сайте разработчиков появилось голосование: где игроки хотят видеть следующую часть серии. Среди предложен был и средневековый Китай, и викторианская Англия, и Япония, и Российская Империя, раздираемая огнем революции, и даже древний Египет. Кстати сама игра намекает, что продолжение может быть в египетской Александрии и Бразилии.



Brotherhood, возвращается, попутно перескочив на новый уровень. В городе расположено несколько башен тамплиеров, которые окружены полчищами солдат. Все бы ничего, однако, все лавки, от кузнеца до лекаря, закрываются под влиянием тамплиеров. Поэтому во что бы ни стало, территории нужно овладеть. Концепция перекочевала из триквела – тихонечко проникаем на базу, ищем командира, убиваем его, залезаем на башню, поджигаем – и зона под нашим контролем.

Оригинальность в задумку добавляет то, что утраченные земли тамплиеры захотят отбить. Как только уровень осведомленности достигнет апогея, и если в сжатые сроки ты не успеешь его снизить, то на карте появляется сообщение об атаке базы. Процесс обороны представляет собой классический Tower Defense: миную баррикады, противники наступают волнами, от слабых к сильным. А с крыш их залпами из арбалетов и ружей встречают ассасины. Лично ринуться в гущу боя не получится – игрок может, разве что, отстреливать прущих вояк из пистолета.

Просто бомба!

Разработчики обещали ввести в игру бомбы, причем аж триста видов. И не соврали. С собой Эцио может носить три вида взрывных веществ – летальную, тактическую и диверсионную. Каждая состоит из трех компонентов: корпуса, пороха и шрапнели. Комбинируя содержимое гранат, можно достичь тех самых трехсот разновидностей. Каждый вид бомбы служит надежным подспорьем в ассасинском деле, особенно в стелс-миссиях. Как можно догадаться, летальная взрывчатка убивает противника, тактическая – призвана его задержать, дымовая – создает плотную завесу, сквозь которую ничего не видно, бомбы-ключочки рассыпают вокруг труднопроходимые и калечащие металлические шипы, а граната, наполненная овечьей кровью, вводит солдат в паническое состояние. Ну, а с диверсионной взрывчаткой тоже все просто – кинешь такую, которая, скажем, громко бабахнет, стражники отвлекутся и уйдут с поста, чтобы ты мог спокойно прокрасться, куда тебе нужно.

The Bro's Code

Как оказалось, свой филиал у ассасинов есть и в Османской империи, однако ряды братства давно не обновлялись – не было учителей. С приходом нашего протеза все изменилось, и нехватка свежей крови стала проблемой №1. Процесс вербовки подопечных разнообразили: если в предыдущей части, чтобы добыть себе ученика, надо было просто спасти горожанина от стражников, то теперь все гораздо интереснее. Кроме простой спасательной операции добавилось еще несколько вариантов. То приходится в кулачном бою успокоить забияку, то необходимо переиграть хвастуна, который думает, что бежит быстрее ветра, а то и вовсе надо спасти имущество бедной горожанки.

Уже завербованных братьев можно и нужно отправлять на задания в города Европы. За успешные выполнения миссий кроме опыта они привозят редкие ингредиенты для бомб, неплохую выручку, а главное – ослабляют влияние тамплиеров на государство.

This is WAR

Безумно радует отполированная до стального блеска боевая система. Любой эстет будет в диком восторге от количества и качества всевозможных комбо-ударов. С какой легкостью и элегантностью пятидесятилетний Эцио забирает жизни! Красивые анимации, удивительная жестокость и эффектные добивания в slo-mo – вот, что ждет игрока, вступившего в схватку с противником. Удивляющие быстрой реакцией контрудары, колющие, рубящие, ломающие выпады, дерзкое швыряние стражников при помощи нового гаджета – крюка – все это попросту не может оставить равнодушным.

Два в одном

В некотором роде разочаровали задания. Огорчает присутствие каких-то странных, абсолютно неуместных поручений, вроде покупки цветов для барышни или стелс-проникновения в дворец султана, кишащий янычарами, только ради разговора с ленивым принцем. Однако в целом поведанная

Revelations ставит точку не только в биографии Эцио Аудиторе да Фиренце – нам, наконец, доскажут историю Альтаира ибн Ла-Ахада, которую очень резко оборвали в конце первой части Assassin's Creed. А завершение жизненного пути Дезмонда мы увидим в 2012 году. Однако подчеркиваем – финал будет только у истории Дезмонда, а серия Assassin's Creed, по словам разработчиков, продолжится.



нам история, а особенно ее концовка, захватывает. Пожалуй, сюжет в Assassin's Creed: Revelations можно назвать лучшим в action-играх за весь уходящий год.

Горчат скоротечность игры – на прохождение с головой хватит всего-навсего 10-11 часов. Однако вряд ли у тебя получится следовать только по сюжетным рельсам. Начать проходить кампанию, проиграть три-четыре часа и так и не дойти до восликательного знака, обозначающего продолжение сюжетной истории – такое случается нередко: «Откровения» затягивают.

Тихо шифером шурша

Важную роль уделили Дезмонду Майлсу – человеку в Анимусе. После трагической концовки Brotherhood, разумеется, Дезмонда заперли в этой дьявольской машине, смоделировав себе диковинный и невероятно крохотный остров. Кроме выхода к блокам памяти, позволяющим играть за италянца, на острове присутствует еще одно развлечение – путешествие по ядру Анимуса. Всего в этих странствиях пять глав, и процесс чем-то неуловимо ассоциируется с серией Portal. Нет, мы не будем прыгать из синего портала в желтый, попутно решая десятки головоломок – нам просто нужно пройти от точки А в точку Б, минуя препятствия. В руках у игрока блоки двух видов – для хождения по прямой и вверх. С помощью этих геометрических фигур мы и будем решать поставленные перед нами задачи. Конечно, загадки рассчитаны больше на скорость реакции, чем на скорость мышления, но все же включить соображалку пару раз все-таки придется.

Вердикт

В своем превью мы сомневались, получится ли у Ubisoft не выдать насмерть свою Буренку. Теперь же без всяких сомнений говорим – получится. Assassin's Creed: Revelations обязателен для прохождения всем, кто любит захватывающий дух экшна, красивую графику, витиеватый сюжет и довольно неплохой стелс.



Приз за старание – игральная модель Дезмонда и полное раскрытие биографии героя от рождения до настоящего времени. Овчинка, мягко говоря, стоит выделки.

Тамплиер тамплиеру – рознь

Не обошлось и без многопользовательского режима. Особо радикальных отличий от Brotherhood в нем нет – немного изменили интерфейс, усложнив поиск жертвы и заставив тем самым обращать внимание на поведение соперника, а не на мигающий компас. Карты стали меньше, что на самом деле очень разумное решение: от этого динамичность процесса увеличилась в разы. Ну и чувствуется влияние серии Call of Duty – добавились различные эмблемы и титулы, которые можно редактировать: менять форму, цвет и т.д.

Мультиплеер имеет обещанную сюжетную привязку – играем мы за тамплиеров в офисе компании Абстерго. Все новобранцы проходят тренировку в Анимусе, чтобы потом сражаться против ордена убийц. Многопользовательский режим играет роль этой тренировки.

Сергей [Ise] Криволюстов



ВТРАЙНЕ ВКУСНЕЙ

Троица раздолбав объелась ЛСД и отправилась спасать безумный сказочный мир в лучших традициях платформинга. Такой закус с калейдоскопом замечательного визуального мракобесия тянет как минимум на звание шедевра.

TRINE 2

Жанр:
adventure, платформер

Разработчик:
Frozenbyte

Издатель:
Frozenbyte

Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
1,5 ГБ на жестком диске



Когда о книге уже можно судить по обложке

Задолго до релиза Trine 2 многие начали восхищаться великолепной графикой в роликах, предвкусывая настоящий зрительный экстаз. Чего уж греха таить – ожидания оправдались. И даже больше: игроки с устаревшими системами смогли в полной мере насладиться всей лепотой игры практически без тормозов. И дело тут даже не в отличной оптимизации, и не в том, что сиквел Trine параллельно разрабатывался для консолей. На самом деле, игра бежит на том же самом движке, что и первая часть (который был нетребовательным даже в свое время), но визуально все выглядит гораздо красивее и насыщеннее. В продолжении Trine используются довольно простые текстуры, да и модели не одаены высокой полигональностью. Вся соль заключается в отличнейшей работе над освещением, спецэффектами и яркой насыщенной цветовой палитре, которая как нельзя лучше подходит для хорошей сказки. Тут стоит отдать Frozenbyte должное – чтоб сделать такую шикарную графику на таких мощностях требуется усердная работа над программным кодом и большая доля таланта. Так что художники и левелдизайнеры достойны самого большого почета и уважения. Впрочем, в первой части дела обстояли совсем не хуже, просто локации были более темными, мрачными и гротескными.



Покой им только снится

Краткое содержание предыдущей серии: некое фэнтезийное королевство подверглось нападению орды нежити. На задворках магической академии вор... предпринимательница Зоя, маг-недоучка Амадей и не обремененный интеллектом пузатый рыцарь Понтий почти одновременно обнаружили загадочный магический артефакт, который связал их жизни

и судьбы. К тому же пророчество, связанное с этим артефактом (он, кстати, называется Трайн) обязывало их разбираться с творящимся бардаком. Пережив немало приключений, герои разошлись и занялись налаживанием своей личной жизни. Маг умудрился жениться, да еще и детей наплодить, время от времени уединяясь в глуши и пытаясь, наконец, выучить заклинание «файрбол». Понтий стал национальным героем, продолжил отъедать себе брюхо, попутно защищая местных колхозников от всякой сказочной нечисти. Ну а Зоя продолжила заниматься своей основной профессией – промышлять воров... предпри-

Трое из ларца, разноплановых с торца

Trine наследует все лучшее из культового платформера The Lost Vikings, разработанного Silicon & Synapse, Inc в 1992 году. Там тоже было три персонажа – викинги Олаф, Эрик и Балеог, которые решали загадки и передвигались по уровням при помощи своих уникальных умений. «Потерянные Викинги» стали настоящим культом – сиквел разрабатывался при поддержке Blizzard, а отсылки к игре встречаются во многих играх. В StarCraft II: Wings of Liberty, например, в кают-компании крейсера «Гиперион» стоит игровой автомат со встроенной игрой The Lost Viking.



нимательским делом. И в самый неподходящий для всех момент, Трайн вновь собрал троицу оболтусов. Судьба и долг позвали, выбросив героев в загадочный лес, населенный гоблинами, говорящими цветами, грибами и фауной гигантских размеров.

Как в сказке

Игровой процесс не претерпел никаких изменений – перед нами все тот же разноцветный платформер с мешком довесков. Все так же перемещение по уровням требует наличия смекалки и доли воображения, а процесс время от времени развлекается потасовками с гоблинами и боссами. Воин по-прежнему практически бесполезен вне боя, но бывают моменты, когда без него не обойтись. Воровка хороша и в битве, и в перемещении, ведь с помощью механического крюка-кошки может молниеносно рассекать по уровню и взбираться как Человек-Паук. Ну а если заходишь в полный тупик, маг наколдует ящиков из воздуха или телекинезом будет взаимодействовать с предметами на локации, жестикулируя в лучших традициях Дэвида Блэйна. Особо хочется отметить отдельные моменты в прохождении, вроде хождения на механических ходулях или манипулирования крупной живностью, которые доставляют удовольствие от одного наблюдения за происходящим.

Это круто

Систему умений немного переработали – теперь при достижении левел-апа дается всего одно очко умений на троих. Тут уже стоит прислушаться к правильному распределению навыков. Дам небольшую подсказку – в первую очередь следует прокачивать мага, так как именно его способности имеют наибольшее значение для достижения труднодоступных мест. К тому же, теперь он может манипулировать не только предметами, но и противниками, допустим, сбросив их на шпиль, что делает его уже частично боевым персонажем. У воровки появились замораживающие стрелы, а у воина – ледяной щит и способность метать молот, возвращающийся как послушный бумеранг.

Вердикт

Вторая часть веселого платформера стала чуточку проще, но гораздо зрелищнее. Она все так же вызывает интерес и затягивает. Как это принято сейчас говорить – «игра заканчивается раньше, чем успевает надоесть». Хотя после прохождения возникает желание еще раз пробежаться по уровням ради улучшения статистики и просто еще раз посмотреть на красоты этой замечательной сказки для бородатых детей всех возрастов.



Сложность головоломок по-прежнему невысокая, но нельзя сказать, что любой ребенок быстро пробежит игру, попутно найдя все секреты и обнаружив все бонусные материалы. Кстати, о последних – в меню для них появился дополнительный раздел, в котором можно посмотреть свои достижения и найденные в тайниках бонусы. Дополнительные плюшки представлены короткими стишками и картинками, изображающими, как правило, красиво оформленные сюжетные сцены из игры. Иногда можно и даже нужно просто остановиться и поглазеть на шикарные пейзажи на задних планах, а также спокойно послушать замечательную музыку от Ари Пуллкинена. Ну и, разумеется, интереснее всего играть в компании двух друзей – ведь процесс становится намного динамичней и веселее, особенно благодаря возможности раздать подзатыльников зевающим товарищам. К тому же приходится планировать, кто и что будет делать, что вносит элемент тактики.

А это не очень

Чтобы статья не превращалась в рекламное расхваливание игры, стоит упомянуть и о недостатках, которые, увы, имеют место быть. В угоду казуальщикам и просто ленивым геймерам была введена опция сохранения в любом месте. Где-то это даже удобно, но чекпойнтов и так хватало, вдобавок расположены они не так далеко друг от друга. Также убрали параметр «мана», так что теперь не придется перезагружаться, если в сложных местах у персонажей иссякнет магическая энергия, а близости не окажется бутылей, ее содержащих.

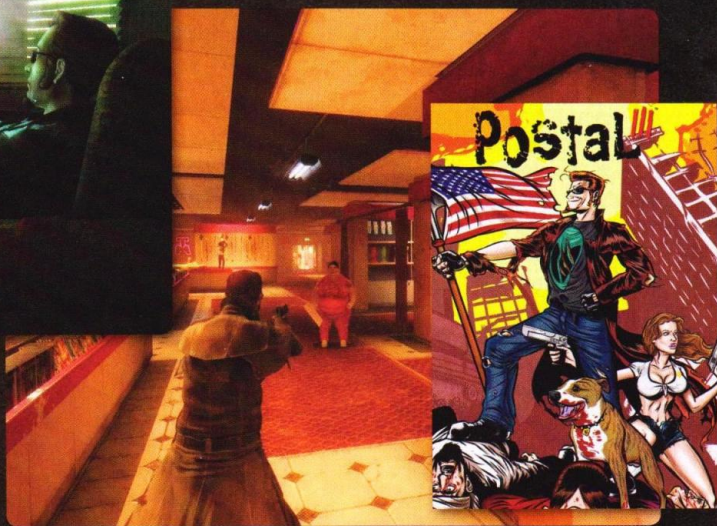
Blade.Runner





Какие люди без охраны!

В игре можно встретить множество реальных знаменитостей. Среди них – махинатор Сергей Мавроди (создатель финансовой пирамиды MMM), порноактер Рон Джереми и сын сатаны, Герр Трешмейтер Уве Болл.



А верхом издевательства над клубками с шерстью является... кхм... ректальная имплантация гранаты с последующим забрасыванием кота куда надо.

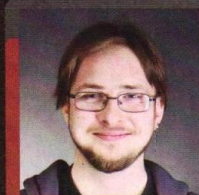
Кстати, в альтернативном режиме огня кошачья мята действует не как приманка, а как красная таблетка из Матрицы – герой секунд на 10 познает дзен, ребутит настройки цветности мира и вгоняет весь остальной мир в буллет-тайм.

Об арсенале

Остальные средства издевательств над окружающими NPC не менее оригинальны. Порадовали новые юзабельные представители фауны: бешеный барсук, который, будучи схваченным за интересное место, используется по аналогии с бензопилой; не менее бешеная макака с лазерным наведением, любимое занятие которой – совокупляться с головами неписей. Ну и помимо всяких носорогов еще есть пчелиный улей, используемый в качестве гранаты/липучей мины. Между прочим, физика гранат и прочего метательного оружия находится на весьма хреновом крайне низком уровне. Нельзя не упомянуть и кротчи-гранату (буквально «граната-промежность»). Это метательное орудие, подозрительно напоминающее мужские гениталии, начинено плутонием и производит мини-ядерный взрыв.

О техничности

И в завершение – пару слов о техническом исполнении игр. Оно, если честно, не айс. Гра-



Khaj-Tosin

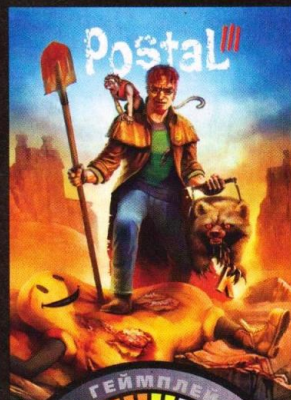
Решение ввести в традиционно brutalный Postal возможность относительно миролюбивого прохождения – это слишком даже для шизоидов из RWS. Это смотрится примерно так же, как если бы в GTAIV геймплей строился бы на работе таксистом. А вообще, касательно третьей части Postal я скажу следующее: юмор не всегда попадает в цель, графика почти всегда заставляет плакать кровавыми слезами, а игровой процесс заставляет поверить, что механику из полнца выстругал какой-то папа Карло.



фика устарела лет на... много, и хоть легкая мультяшность в принципе уместна в юморной игре, то тут она лично меня, мягко говоря, как-то не вдохновила. Звук тоже ни разу не фонтан – стрельба, бухи, бахи и чвяки могли быть гораздо сочнее и забористей. Да и вообще должен признаться, что это самое техническое исполнение даже мне, никогда не считавшему графику главной составляющей игры, неслабо подпортило впечатление от этого весьма и весьма неплохого проекта. Делали долго и сделали сыро. Хорошо. Но сыро. Увы.

Михаил [Fox] Лисица

Кстати, поскольку поборники высокой морали, гриппосы и прочие воспитатели детского сада иногда заглядывают в наш журнал с целью осудить нас за пропаганду насилия и массовых психозов, был проведен тест, который показал, что все эти зануды читают только последний абзац статьи. Следующий абзац будет специально для них. Не сдавайте меня, пожалуйста!



Вердикт

Автор статьи всячески порицает болезненное воображение компании Running With Scissors, ненавистников домашних животных и доступную порнографию. Людям со здоровой психикой ни в коем случае не стоит играть в Postal 3, а нужно старательно делать уроки и готовиться к поступлению в институт.



Постапокалиптический мир, люди, живущие в бункерах, вирус, превращающий человеческую расу в мутировавших тварей... Все это мы уже видели сотню раз, но поляки Nicolas EG все же решили попытаться удивить нас солянкой из популярных клише и даже напугать, сделав игру в жанре survival horror. Напугать удалось, вот только не жуткими игровыми сценами, а почти ужасной реализацией задуманного.

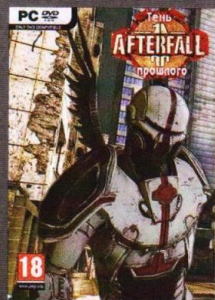
AFTERFALL

Жанр:
Action, survival horror

Разработчики:
Nicolas Entertainment
Group, Intoxicate Studios

Издатель:
The Games Company

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
5,5 ГБ на жестком диске



Khaj-Tosin

В целом Afterfall – неплохой хоррор. Механика похожа на Dead Space, пугают примерно как в F.3.A.R. (то есть, совсем не страшно). Здесь есть несколько очень неплохих решений – например, многие темные помещения действительно чертовски темные и в них хоть глаз выколи – такого многие игры уже не делают. В то же время, разработчики намудрили со страхом главного героя –

он по ходу боя пугается и не может так же метко стрелять и драться. Нововведение, честно говоря, совершенно дурацкое. В общем, хардкорным любителям жанра стоит приобщиться к этой игре, если они готовы простить внутриигровые заставки, на которые невозможно смотреть без слез.

Клаустрофобия

Начало Afterfall обнадеживающее. Мы находимся в красивом помещении, оформленном в футуристическом стиле (на дворе 2035 год, как ни как) в красно-белых тонах. Снаружи длинный коридор, заполненный беззаботно болтающими людьми, по полу ездит маленький робот-уборщик. Пройдя далее, можно увидеть вокзал с необычного вида поездами, кафе-бар с танцующей под ритмы хип-хопа молодежью, украшенный настенным водопадом. Это наш дом – подземный бункер на территории Польши, которой изрядно досталось после взрыва атомной бомбы. За двадцать лет, минувших со дня катастрофы, люди успели неплохо обустроиться под землей – жилые районы совсем не напоминают ужас, творящийся, например, в Metro 2033. Но, несмотря на кажущуюся идиллию, в бункере «Гордость» не все идет так гладко: многие жалуются на усталость, головные боли, галлюцинации. Жизнь в изолированных закрытых помещениях не всем идет на пользу, а особенно – работягам, проводящим много времени на подуровнях. Начальство часто посылает своих подчиненных к местным психологам, чтобы те проверялись, не едет ли у них крыша.



Массовое вскрытие

Один из таких мозгоправов – наш герой Альберт Токай. Ему поручили спуститься на нижние этажи бункера и проверить, что именно вызвало необычное поведение у тамошних работников, но вместо людей он встречает негостеприимных и жаждущих высосать его мозг мутантов. Нет бы убежать, сверкая пятками, в обратном направлении за подмогой – наш бравый психолог решает идти вперед и узнать, что же произошло. На удивление сюжет оказался одной из немногочисленных сильных сторон в игре: сценаристы не раз смогут приятно удивить тебя неожиданными сюжетными поворотами. А вот с геймплейной составляющей все намного хуже: боевая система здесь деревянной некуда. Удары наносятся медленно, соперники часто успевают отбегать, пока наш кулак достигнет места назначения, а немного неудобная камера во время таких эстонских мордобоев часто отлучается «по делам».

Арсенал страха

Расправляться с недоброжелателями лучше с помощью огнестрельного оружия. Тут у нас присутствует классический набор туриста: пистолет, автомат и дробовик. С собой можно носить только

Ты сумасшедший если:

1. У тебя постоянно расширены зрачки, и ты это чувствуешь.
2. Тебе кажется, что все вокруг хотят убить твоего золотистого ретривера.
3. Тебе кажется, что у тебя есть золотистый ретривер.
4. По ночам ты ешь мамину шубу и говоришь, что во всем виновата мать.
5. Ты уверен, что у стен есть уши и всегда хлопаешь при разговоре, чтобы они тебя не услышали.
6. Ты постоянно смеешься, оправдываясь тем, что смех продлевает жизнь.
7. Ты регулярно беседуешь со своим другом, и не важно, что другие его не видят.
8. Ты полностью доволен жизнью.

два вида оружия: одно одноручное и одно двуручное. Патроны встречаются часто, но если ты не очень меткий стрелок и попасть белке в глаз можешь лишь самонаводящейся ракетной установкой, то на выручку придут подручные средства: ломик, топоры, трубы и прочие пригодные в хозяйстве орудия убийства. В отличие от подобных предметов из *Dead Rising* и *Dead Island*, они не ломаются от трех-четырех ударов и будут служить тебе верой и правдой вечно... или до тех пор, пока ты не переключишься на огнестрельное оружие. Дело в том, что в игре нет возможности носить с собой, например, ломик, если ты в руках сейчас держишь пистолет. Ведь и в правду: револьвер герой может спрятать в кобур, автомат прицепить за спину, а вот топор-то в трусы не засунешь. Реалистично – еще как, удобно – отнюдь.

Как страшно жить

Хоррор-элементы – здесь такая же редкость, как довольные владельцы отечественного автопрома. Создатели старались, как могли: и комнатки потемнее и музыка по злое, но не пугает: все слишком предсказуемо. Вот за этим углом на меня сейчас выбежит уродец – и действительно, уродец выбегает, получает пулю в голову или куском трубы по горбу и падает замертво. Вздоргнуть на протяжении всей игры у тебя получится лишь пару раз и не факт, что от страха. Изредка встречаются мини-игры, причем настолько глупо реализованные, что хочется рвать зубами свои тапочки. Знаешь, как здесь вскрывают замки? Методом тыка! И это не преувеличение, от игрока действительно требуют, чтобы он угадывал последовательность кнопок: такое себе шоу «Интуиция» для начинающих. Будут и QTE-элементы, но если

в большинстве игр подобные забавы обычно сопровождаются эффектными роликами, то здесь ничего особенного на экране не происходит. Да и вообще, все кат-сцены поставлены невероятно уныло – хочется поскорее их перемотать.

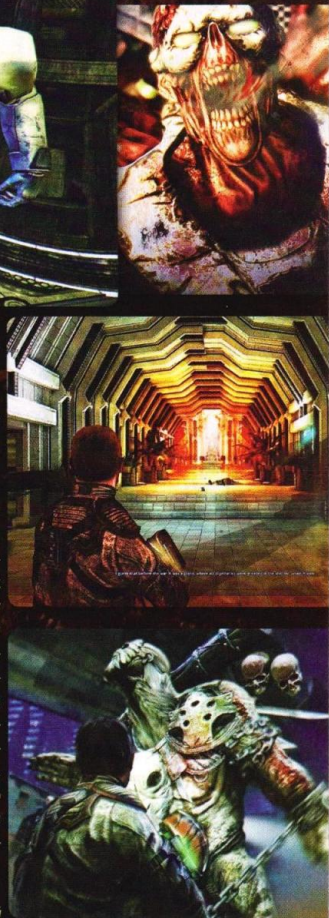
Ужасное зрелище?

Ну, хоть с саундтреком поляки не напортачили: во время напряженных сцен из динамиков льется тревожная и зловещая музыка, отлично дополняющая картину происходящего и адаптированная к общему темпу игры. А вот слушая русскую озвучку персонажей, невольно хочется повесить на уши ароматизированные елочки. Мимика на лицах отсутствует, а головы и руки изредка ведут хаотичный образ жизни. Вообще с качеством картинки все не так однозначно: некоторые локации выполнены здорово, с первоклассными текстурами, освещением и красивым интерьером, но есть места, при взгляде на которые кажется, что твоё чувство прекрасного забрали на прокат, попрыгали на нем и лишь потом вернули. Сами же персонажи, особенно главный герой, выглядят красиво.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Не получилось у поляков сделать увлекательный и качественный продукт. Такое ощущение, что окончание работы над *Afterfall: Insanity* сопровождалось не полировкой программного кода и тестированием, а фразой издателя: «Так, у вас еще десять минут!» Игра получилась сырой и недоделанной, несмотря на вполне различимый большой потенциал. Хорошего сюжета и атмосферной музыки, увы, недостаточно, чтобы сгладить огромные недостатки игрового процесса.



ОТБИВНАЯ ВСМЯТКУ

**TWISTED
METAL**

PS3

Жанр:

car combat

Разработчик:

Eat Sleep Play

Издатель:Sony Computer
Entertainment**Дата выхода:**

14.02.2012

PS3



Дамы и господа! Ключи в зажигание, педали в пол, бензопилы в руки... И ни в коем случае не пристегивайтесь! Потому что автомобиль - это последнее место, где ты хочешь оказаться, когда находишься на арене Twisted Metal.

Лучше поздно, чем не доработано

Twisted Metal – самая долгоиграющая серия на приставках PlayStation, и Sony хорошо понимают ее важность. Именно поэтому когда разработчики сказали, что им нужно больше времени, чтобы довести игру до совершенства, издатель перенес дату выхода без пререканий. EA есть чему поучиться у этих ребят.

Возвращение искажения

Статистика утверждает, что интерес к жанру car combat пошел на спад уже в поколении первого Xbox и PS2, а с появлением некст-ген консолей и вовсе канул в Лету. А еще статистика утверждает, что 67% статистик придумывают на месте. А еще статистика утверждает, что на выборы может прийти 140% населения. Но сейчас не об этом.

Один из лучших, по моему мнению, гейм-дизайнеров и просто крутой парень Дэвид Джаффе в гробу видел эту статистику и там же ее вертел. Потому что когда на Е3 люди увидели слова Twisted Metal, от воплей восторга вздрогнул пол. Если не считать PSP-версии Head On и ее порта на PS2, с выхода последней полноценной части Twisted Metal: Black прошло целых 10 лет. Джаффе решил, что пора вернуть старую школу, и лучший способ это сделать – въехать в современную индустрию на школьном автобусе, давая на пути всех и вся.

Безумный Макс, умный Дэвид

Идеей сделать игру о машинах с пушками Дэвид вдохновился, увидев трилогию «Безумный Макс». Джаффе лишь взял идею таких авто и перенес их в мир трешевых боевиков-триллеров.

Намотай себе на колесо

Серия стала сногшибательно успешной на PS One, поскольку объединяла в себе скорость гонок, напряженность шутеров и фактически принцип боевки файтингов, создавая невиданный до этого адреналиновый микс. Падение популярности этих игр напрямую связано с кардинальным уходом шутеров от привычного для Quake дизайна уровней, по которым было разбросано оружие, здоровье, броня и агррейды – все, что заставляло игроков наперегонки гнаться и бороться за сокровенными бонусами, дающими им столь важное преимущество над противником.

Новый Twisted Metal возвращается к этому типу геймплея, при этом сажая игроков за руль одного из многих уникальных транспортных средств,

доставляющих водителя в нужное место, а его друзей – к предкам. Арены стали намного больше и теперь вмещают до 16 игроков, разбитых на фракции. Каждая фракция служит одному из важных персонажей серии: маниакальный клоун Sweet Tooth, мрачный и таинственный байкер Grim, устрашающий Preacher и новенькая девица Dollface. Хотя героев стало меньше, зато появились крутые боссы, а также глубокая, проработанная и, главное, мрачная история в лучших традициях TM. Нам даже обещают приоткрыть тайну организатора кровавых гонок – Калипсо.

Заводные клоуны

Помимо нового сюжета, который интересен настолько же, насколько шибзанут, в корне поменяется и геймплей. Разумеется, при этом оставляя лучшее от предыдущих частей. Огромные периметры и разнообразие арен позволили разработчикам ввести в игру вертолеты и одарить окружающую среду разрушаемостью, которая становится новым трендом индустрии.

На поверхности куча стреляющих и врезающихся друг в друга авто превращают происходящее в тотальный хаос, но Джаффе уверил, что на самом деле TM – очень глубокая и тактическая игра. Во всяком случае, если знать, где искать ее тонкости и правильно использовать все уникальные способности своих телег. Из-за количества этих способностей балансировка оказалась одной из самых трудных стадий разработки, но это указывает на то, что на онлайн-матчи девелоперы смотрят серьезно.

При желании, конечно, можно просто расслабиться и пострелять в людей в тим-дезматче, но игра привлекает новым режимом Nuke, в котором одна команда должна пробиться на базу другой, похитить ее лидера, отвести его к ракете, привязать к ней и запустить прямиком в базу противника. И на этом обезбашенность Twisted Metal только начинается.

Butcher

Гениальный и слегка нездоровый мозг Джаффе придумал серию, успех и оригинальность которой не смог повторить никто. Не считая, конечно, God of War – тоже, кстати, его рук дело. Twisted Metal обещает стать одной из тех игр, ради которых стоит купить PS3.

SYNDICATE

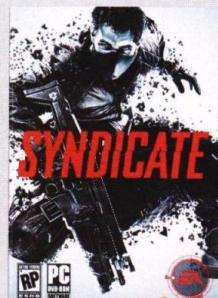
ИДЕНТИФИКАЦИЯ
РЕБОРНА

Жанр:
FPS/action

Разработчик:
Starbreeze Studios

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
21 февраля 2012 года



PC | PS3 | X360

Серия Syndicate, выпущенная в середине 90-х, была популярной киберпанковой смесью стратегии и тактики. Со временем серия устарела, забылась и стала частью быстротечной игровой истории. Но тайтл решили возродить, о чем в сентябре EA пришлось официально сообщить из-за «утечки информации». При чем респауном игры занимаются шведы Starbreeze Studios, создатели игровых шедевров о Риддике.

Молодцом с первым лицом

Чтобы проект не выглядел красноармейцем с шашкой на фоне бойца с плазматанком, Starbreeze Studios явно приходится стараться на совесть, ведь косметическим ремонтом тут не отделаешься. Syndicate пережила целый ряд омолаживающих процедур, вплоть до откровенного хирургического вмешательства. Перво-наперво игра отказалась от фундамента, замешанного на стратегии и тактике, выбрав взамен трендовую линию последних лет — шутер от первого лица и рафинированный экшн.

Слово шведам

Лео Саскин из Starbreeze рассказал о Syndicate «Главный герой — непробиваемый супергент нового поколения. Он терминатор, который входит в помещение и все ломает. Его боятся люди. И вы будете это чувствовать в игре. Разумеется, Майкл не неуязвим — его здоровью можно нанести урон, особенно, потому что мы разработали очень умный AI — просто пойти танком не получится. Нужно использовать тактику и воевать в первую очередь мозгом. Но это вовсе не значит, что половину игры придется ползать на карачках, боясь дышать. Будет много экшна, но не бездумного. К тому же, герой сможет воровать технологии синдикатов-конкурентов и использовать их для собственной выгоды. Syndicate — это история о коррупции и жадности».

Назад в будущее

Будущее, в которое нас забросит Syndicate, — 2069 год. Вроде и не такая уж непроглядная даль, но, в соответствии с сюжетом, изменилось многое. Мир контролируют не правительства, а синдикаты — коммерческие корпорации, не прекращающие свой кровавый передел всевозможных кошерностей. Люди же активно перестраивают свои тела, пользуясь имплантатами, которые заметно облегчают им жизнь, обеспечивая невиданными ранее способностями. Но вместе с тем технофизиологические улучшения дают корпорациям контроль над человеческим сознанием, чем синдикаты не возбранно и бессовестно пользуются. Население бросают в междоусобные войны властоимцев за кусок пирога побольше да пожирнее. А эффективно сглаживают острые углы таких потасовок натасканные спецотряды, представители которых прошли генную модификацию, а также напичканы боевой электроникой как рождественский гусь яблоками. Одним из таких полукиборгов-коммандос является и наш протагонист — Майкл Кило, служащий карающей десницей компании EuroCorp. Никаких ас-



ТЕ



Сценарный кризис

Написанием сценария для нового Syndicate занимается известный британский писатель-фантаст Ричард Морган. Если это имя для тебя ничем не примечательно, то достаточно сказать, что этот человек создал сюжет Crysis 2, так что есть все основания полагать, что новый проект в хороших руках.



социаций? Потому как нам это все подозрительно напоминает Deus Ex: Human Revolution. Вот только мужественный лик Адама Дженсена вызывает у девушек дрожь в коленках своей схожестью с богом Аресом, в то время как голоподобный анфас Майлза подозрительно напоминает мятую физиономию алкоголика после недельного запоя. Ну да это мелочи, правда? Тем более что HR – это больше RPG, а наш сегодняшний герой – беспросветный экшн.

Мозговой штурм

Невзирая на нелюбимые щи главного героя, дело свое он знает, выполняя поручения корпорации со всей самоотдачей. Благодаря апгрейду своего тела и специальному боевому микрочипу DART-6, Кило может подобно матричному Нео взломать и заставить служить себе все, от тостера до суперкомпьютера – лишь бы это имело отношение к электронике. Возможности этого девайса будут раскрываться в меру продвижения по сюжету. Чип-имплант окажется полезным во многих случаях: и когда требуется вскрыть очередную дверь, и когда необходимо заставить вражеские укрытия исчезнуть с глаз во время перестрелки, оставив ошалевших противников, будто молочных поросят перед матерыми мясниками. Но самая приятная возможность позволяет взять под ментальный контроль недруга. Дальнейшее зависит лишь от тебя: можно будет как ненадолго заставить безвольного бедолагу воевать на твоей стороне, так и бесцеремонно принудить того к суициду, кроважодно слушая его крики мучения.

Отсель грозить я буду шведом

Радикальное самосовершенствование – это продуктивно, но и более привычное оружие еще никто не отменял: его нам обещают в достатке, а олдовые поклонники игры даже смогут поностальгировать с пушкой Гаусса в руках. Она хоть и видоизменилась, но по-прежнему крошит неугодных на салат. Кроме того, разработчики обещают серьезный упор на мультиплеер, плюс соблазняют кооперативом на четырех человек. Здесь геймерам позволят захватить власть над миром в девяти интересных миссиях, а задания взяли прямым из первой Syndicate. На «Игромире 2011» мы глянули на игровой процесс: с первых секунд начинается рок-н-ролл – едва переступив порог вражеской лаборатории, наш напарник пускает по пуле в лоб двум охранникам, затем продолжает начатую речь, чтобы через секунду так же, по-тарантиновски, прикончить подвернувшегося ученого.

Естественно, в визуальном плане сравнивать новый Syndicate с его предком не приходится, ведь это абсолютно разные графические поколения. Но, по крайней мере, мы должны заметить, что уже сейчас, на дальних подступах можно разглядеть весьма приличную картинку, которая, чем черт не шутит, сможет стать на одну планку качества с монстрами современности.

Александра [divinale] Дивина



НАШ ПРОГНОЗ

10/12

Реанимировать покрытых пылью и погребенных под тяжестью лет героев игровой индустрии нынче модно, причем настолько, что даже нет смысла перечислять всех римейкнутых пациентов. Некоторые удались на славу (привет, Fallout 3), другим повезло меньше (эх, Дюк...), но все равно тенденция очевидна. Конечно, есть и те, кто ругает эти попытки навариться на бывшей славе ветеранов, но большинство геймеров все же сходятся на мысли, что причесанное и выбритое старое может стать вполне хорошим новым. И хоть пока сложно с точностью сказать, будет ли воскрешенный Syndicate достойным конкурентом для тяжеловесов жанра, но шансы для этого определенно есть. А не прошляпят ли эти шансы разработчики – увидим в феврале.

БЭТО-ВЕРСИЯ

Бэтмэн наравне с Железным Человеком доказывает, что лучшая суперсила в мире – это деньги. Ну, может еще и наличие мозга – неплохая способность, но кого мы обманываем? Ведь на самом деле в Бэтмене нет ничего сверхчеловеческого. Зато он мастер маскировки, великолепно дерется, а его IQ равен 192. При помощи всего этого, а также огромной кучи бабла, он создал набор хитрых и вполне реальных гаджетов, чтобы бороться со злом на темных улицах Готэма.

Костюм

Король карнавала

Костюм в виде летучей мыши используется Бэтменом в качестве инструмента для запугивания преступников, а также является броней. Принцип ничем не обличается от современных армейских и полицейских кевларовых бронежилетов.

Абсолютно реально!

Жидкая взрывчатка

С помощью тубика со взрывчаткой Бэтмэн подрывает стены и даже устраивает ловушки. И в этом нет ничего необычного – взрывчатых веществ в виде жидкости существует несколько разновидностей, и используются они как в промышленности, так и военных целях. Поэтому, учитывая мощь торговой империи Брюса Вейна, для него не составило бы никакого труда создать для себя компактный и очень взрывной гель.

Гель для души

Абсолютно реально!

Бэтаранг

Порхает как бабочка и жалит как пчела

Бумеранг – фирменный девайс Человека Летучей Мыши. Бэтаранги могут быть просто стальными по типу сюрикенов, взрывающимися, поражающими электричеством, и даже иметь встроенный передатчик. Появились они в арсенале Брюса Вейна как замена огнестрельному оружию, которым Бэтмэн не пользуется принципиально. Современная наука позволяет воплотить любой из них в жизнь – будь то бэтаранг, несущий взрывной заряд с небольшим таймером, либо же небольшой бумеранг, оснащенный передатчиком слежения. Управляемый бэтаранг, как в Arkham City и Arkham Asylum, – другое дело: сконструировать такую штуку компактных размеров попросту невозможно.

Почти реально!

Пояс

Пояс верности

Собственно, почти все гаджеты героя помещаются внутрь еще одного гаджета – в специальный пояс с кучей отсеков, который роднит Бэтмена с Анатолием Вассерманом. В поясе есть все: гранаты, наручники, фонарик, очки ночного видения, отмычка, пакеты для улик и даже пачка наличных. И если ты хоть раз в жизни видел монтера-высотника, то знаешь: такой пояс – абсолютно реален, хоть и не так практичен, как рюкзак.

Абсолютно реально!

Я вся горю!

Одна из чудесных способностей плаща Бэтмена – термостойкость, то есть противостояние силе огня. В реальности современный выбор термостойких тканей и специальных полимерных покрытий прекрасно подойдет для покрытия брони и плаща. К примеру, специальный костюм пожарного, сделанный из материала «Номакс», может выдерживать до 800 градусов тепла, а материалы термозащитных костюмов, созданных для локализации пожаров на нефтехранилищах, способны в течение 5 минут выдерживать температуру до 1200 градусов по Цельсию. Только вот парить над городом в плаще из термостойкой ткани – трюк практически невыполнимый.

**Абсолютно реально!****Огнеупорность****Плащ-дельтаплан****Ужас, летящий на крыльях ночи**

Парить в небе, прыгнув с высоты и раскрыв плащ, словно крылья – не глупая мечта фантастов. Немецкая фирма ESG разработала из углеродного пластика моноплан для боевых частей специального назначения. С помощью этого устройства, десантник после прыжка с самолета может планировать по воздуху около 40 км. Размах таких крыльев около двух метров, грузоподъемность – вес пилота и около 80 кг. снаряжения. Однако драться с преступниками в лучших традициях Чака Норриса, когда на тебе такой плащ, достаточно проблематично. Да и в бэтмобиле удобно не усядешься.

Почти реально!**Капитан Крюк**

Знаменитый Бэткрюк – компактное мини-устройство, способное спасти Бэтмена от падений с большой высоты, или наоборот, помогающее взобраться на самый верх высокого здания. По сути, сделать такой девайс не составляет особых проблем: и крюки специальные есть, и тонких веревок из соответствующих материалов, выдерживающих вес человека, более чем достаточно. Однако мотор лебедки, наматывающей спасительную нить, должен быть гораздо больше, чем карманный гаджет Бэтмена.

Наиболее близок к реальности аппарат из самого первого кинофильма «Бэтмэн», с Майклом Киттоном в главной роли. Там Человек Летучая Мышь спасал журналистку из лап Джокера, как раз с помощью массивной модели Бэткрюка, вполне способной на реальное существование.

Почти реально!**Бэткрюк**

ДАТЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

Полный гид по инди-играм



Инди-игры (indie, independent games) – это проекты, созданные одним человеком или небольшой группой разработчиков без финансовой поддержки со стороны издателя. За счет полной свободы от трендовых пожеланий спонсора, девелопер волен творить со своим детищем абсолютно все, что душе заблагорассудится. Ограничителем служит лишь собственная фантазия.

Такие игры были всегда, и на самом деле вся индустрия началась именно с них. Но с приходом больших денег в геймдев они выделились в отдельную богом забытую касту, а главное – игры стали стоить миллионы, и их не могли делать на коленке талантливые студенты-прогульщики. Так было до недавних пор.

Цифровой конструктор

Когда компьютер перестали называть жуткими словами из научной фантастики и переименовали его в «персональный», доморощенные игровые проекты стали появляться регулярно. С 80-х такое хобби, как «делать игры», уже не было чем-то удивительным. В относительно открытом доступе можно было найти множество игровых движков для культовой античной платформы С64. Создавались целые наборы юного игродела, и инструментариум пополнялся с каждым годом.

Сообщество геймдевов развивалось и росло – причем особенно активно в 90-е. Способствовала этому протестированная на DOOM, Commander Keen, Duke Nukem и других олдфагговских иконах свобода и демонстрационный распространения. Игры стали понятием массовым.

Но инди-проекты все равно редко выходили из узкого круга посвященных. В конце 90-х независимые разработчики с их творениями условно разделились на три лагеря в соответствии с

себе закрытый международный клуб для ограниченного числа избранных нердов, причем нердов не без чувства юмора

Борьба с жанровым кретинизмом

Но как это часто бывает, кому-то в голову внезапно пришла мысль о том, что если ты хочешь популяризировать свою работу, то о ней стоит рассказывать не только друзьям на кухне. Такое откровение снизошло на независимых разработчиков примерно в 2005 году. В обиход вошло словосочетание indie developers, а успех отдельного ряда игр, среди которых Darvinia и Cave Story, показал, что среднестатистическому геймеру могут быть интересны не только AAA-тайтлы, которые размеренно и скрупулезно

выпестывают команды из сотен человек, заранее зная какие элементы добавить в игру, чтобы понравилось миллионам геймеров. В общем, особо инновационные и индиви-

Самая-самая:

- ❖ Абсурдная – AAAaaaaAAAAaaa
- ❖ Красивая – Ancient Traders
- ❖ Сюжетная – Cave Story
- ❖ Летальная – VVVVVV
- ❖ Философская – The Path



дуальные проекты «не для всех» вдруг стали приносить своим создателям нечто большее, чем дружеские похлопывания по плечу.

Растущее внимание к независимому сектору начинает объединять раздробленный круг доморощенных игроделов. Не последнюю роль в этом сыграли такие ресурсы как TIGSource, Ludum Dare, PixelCore Independent Gaming и indiegames.com. Под своими крышами они собрали юзеров, ранее не выходящих за пределы своих маленьких кланов.

В это же время, игровая пресса наравне с громкими многомиллионными проектами начинает писать об инди-играх. Самые крупные цифровые дистрибутивные платформы Steam, XBLA, PSN, AppStore, Android Market и Wii Ware запускают в оборот разнообразный игровой самиздат. Параллельно именитые компании за символическую плату нередко дают инди-разработкам в пользование свои движки, а Valve даже трудоустраивает к себе приглянувшихся талантов.

Уже почти половину десятилетия инди считаются полноценной частью игровой



использованным движком: Game Maker, Clickteam и Ohrrpgce*-сообщества. Они, конечно, мерялись своими игрушками между собой, но не более. Дело обстояло так, что несмотря на всю безграничную крутость, проект сообщества А редко выходил за его рамки, набирая популярность в сообществе В и С, и тем более среди широкой аудитории. Это был такой

*OHRRPGCE расшифровывается как Official Hamster Republic Role Playing Game Creation Engine, или Официальный Движок Республики Хомяков для Создания РПГ.

Разработка
AAA-игры

Разработка
инди-игры

Гениальная
идея

Гениальная
идея

Поиск
издателя

Поиск денег
в заначке

Разработка
диздока

Разработка

Создание
первых опытных
прототипов

Поиск денег
в другой заначке

PR

Релиз

Основное
производство

Аутсорсинг

PR

Закрытое
тестирование

PR

Открытый бета-
тест/выпуск
демо-версии

PR

Релиз

Поддержка:
миллион патчей
и DLC





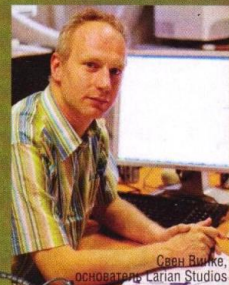
Нестандартный подход

В игровой индустрии, чаще всего любят работать по уже давно отлаженной, проверенной и полюбившейся игрокам схеме, из-за чего в уходящем году у подавляющего большинства тайтлов в названии стояла цифра 3. С одной стороны это хорошо: игрок практически всегда знает, что покупает, но с другой – очень мало нововведений. Здесь и показывают свои инновации «индюшки», ведь сложность в эпилептически опасном Beat Hazard во многом зависит от музыкальных предпочтений игрока: можно «подхватить» музыку со своего жесткого диска, и в зависимости от ее метра будет установлена сложность уровня. Так что для сохранения своих нервных клеток, есть смысл иногда переходить на музыку с темпом менее 120 ударов в минуту.



Героев нужно знать в лицо

Существует бесчисленное множество студий и отдельных людей, занимающихся разработкой инди-игр. Тем не менее, как и везде, здесь есть свои лидеры и аутсайдеры. Последних, занимающихся созданием актюя и откровенного порожняка среди независимых проектов очень-очень много. Игры о спичке или квадрате – не самые интересные, а вот если взять, к примеру, авторов Divinity – Larian Studios, то сразу замечаешь высокий уровень и опыт работы в сфере интерактивных развлечений. Студию основатель назвал в честь своей собаки – это так к слову. Team Meat тоже уже заявила о себе и легко узнается благодаря фирменному почерку Эдмунда Макмиллена.



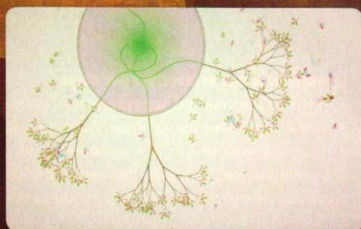
Свен Нйкке,
основатель Larian Studios



Эдмунд [Notch] Макмиллен



Джонатан Блоу



культуры, но их концепция природным образом эволюционировала. Если раньше сутью инди-проекта был сам факт независимой разработки продукта, то теперь к этому добавился некий протест против мейнстрима, царящего в геймдеве. Так, самыми частыми эпитетами при описании инди игры-стали: «оригинально», «уникально», «невероятно» и «хардкорно». Условно такой шаг в развитии можно назвать «новой волной» инди. В общем, игры этого направления в итоге стали такими, какими мы их видим сейчас на новогодних распродажах в указанных выше цифровых сервисах.

На лицо ужасная – добрая внутри. Или наоборот?

Даже неискушенный игрок заметит, что инди-игры, как минимум, внешне отличаются от AAA-проектов, живущих благодаря издателям. Ведь у независимых студий деньги – крайне ограниченный параметр: маленькие команды не могут нанимать оркестр для саундтрека, кататься на танках по Лондону, чтобы потом передать в игре ощущения, срывать плакаты конкурента и добавлять разные дорогостоящие свистелки. Вот взять, например, Machinarium, неслабо заявивший о себе в 2009 году, хотя затраты на маркетинг этой игры не превысили 1 тысячи долларов. Сконцентрировавшись на более важных вещах вроде атмосферы, чехи из Amanita Design сделали очень глубокую и даже в каком-то смысле выдающуюся игру. Их ставка сыграла.

«Нам больше нравятся проекты меньшего масштаба. – говорит основатель Amanita Design Якуб Дворский, – во-первых, их можно закончить маленькой командой в разумный срок (на создание Machinarium у нас ушло почти три года); а во-вторых, думаю, сейчас появилась тенденция делать игры короче, потому что у большинства геймеров не хватает терпе-

ния тратить недели на прохождение одного проекта. Мне нравятся небольшие тайтлы, потому что их можно доиграть, даже если вы очень заняты и не хотите сидеть за компьютером все свободное время».

Редкий инди-проект обходится без завораживающей, причудливой, а иногда и таинственной картинки. Braid, Limbo, Gemini Rue – все они в первую очередь обращают на себя внимание внешним видом, а уже потом идет знакомство с геймплеем.

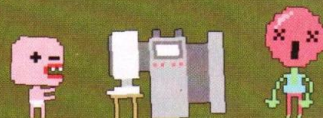
На грани искусства

Независимые игры часто называют искусством, и логично, что появился такой подвид как Art Games. Самое главное в проектах под этим тегом – визуальная сторона. Яркие примеры это La La Land, The Path, Passage, Gravitation и Marriage. Но сам игровой процесс может не нести ничего инновационного или вовсе быть для галочки. Из-за такого идейного несоответствия периодически всплывают холивары относительно того, насколько такие проекты true хороши.

По ощущениям от игры инди-проекты очень часто близки, а зачастую даже превышают по качеству эмоции AAA-тайтлы. Но затраты и отдача в этих категориях несоизмеримы и сравнению практически не подлежат.

Флешбэки в 90-е

Все любят вспоминать времена Nintendo и судачить о том, как все было интересно, пиксельнатово красиво и до



COMPUTER!

судорог в пальцах тяжело и хардкорно. Непомерный уровень сложности в независимых играх часто бесит, как например в Super Meat Boy или VVVVVV (название такое – прим. авт.). Но иногда происходящее на экране наоборот идет размеренным шагом, превращая игру в медитацию вроде Eufhoria. Или вовсе заставляет игрока обочиваться при выключенном свете, как это было в Amnesia или Limbo.

Бывает так, что авторы хотят донести игроку нечто больше, чем просто отличный геймплей в пределах жанра. Как и большие игры, инди живут по законам драматургии. The Binding of Isaac – очень глубокая в этом плане игра, что, к несчастью, не сразу получается понять из-за, опять же, ее внешнего вида.

«Я думаю, что наиболее привлекательным в ретроиграх начала 90-х было то, что геймплей в них был выше всего, – делится откровениями половина Team Meat,

Эдмунд Макмиллен. – Геймплей имеет наибольшее значение, и поэтому игры с хорошим геймплеем великолепны. Когда ты работаешь в 2D, ты, вроде как, делаешь шаг назад в таких вещах, как графика, сюжет, озвучка и т.д и можешь полностью сосредоточиться на геймплее. В любом случае, именно это я и взял из старых игр».

Сатира и искрометный юмор

Следующей отличительной чертой независимых творений является практически не обремененный рамками юмор, который варьируется от унылого сортирного до изысканно-британского и даже пародийного. Взять, к примеру, DeathSpank. Главного героя зовут Шлепок Смерти, он общается с королями, помогает ведьмам, а с незнакомыми NPC здоровается примерно следующим образом: «Здравствуй, непрописанный пунтик!», будто бы он и сам в курсе, что является игровым персонажем. Ну и как тут не вспом-

Top 10 indie-games



10. Braid
9. Gish
8. Crayon Physics Deluxe
7. World Of Goo
6. Amnesia The Dark Descent
5. Magicka
4. Super Meat Boy
3. Machinarium
2. Limbo
1. Minecraft

Доска почета

Если Video Game Awards сравнивают с церемонией «Оскара» видеоигр, то The Independent Game Festival – это как «Сандэнс» для независимого кино. IGF проводится с 1998 года в рамках Game Developers Conference. Общий призовой фонд составляет 50 000\$ и распределен по двум категориям участников – 40 000\$ на главные 9 номинаций и скромные 10 000\$ на поощрение бедным студентам и их проектам.

Лучшие игры по версии IGF



- ★ 2011: Minecraft
- ★ 2010: Monaco
- ★ 2009: Blueberry Garden
- ★ 2008: Crayon Physics Deluxe
- ★ 2007: Aquaria
- ★ 2006: Darwinia
- ★ 2005: Gish and Wik and the Fable of Souls
- ★ 2004: Savage: The Battle for Newerth and Oasis
- ★ 2003: Wild Earth
- ★ 2002: Bad Milk
- ★ 2001: Shattered Galaxy
- ★ 2000: Tread Marks
- ★ 1999: Fire And Darkness



нить нашушевшую Magicka, где четвертый эпизод называется «Новая надежда», а в одном из DLC нам дают комплект одежды и оружия в стиле тарантиновских «Бешенных псов», а вместо посоха – пулемет M60.

Таймкиллеры

Но все эти стороны инди-игр меркнут перед их игровым процессом, который порою просто восхитителен. Подобно социалочкам, MMO и таймкиллерам, за инди можно провести многие часы, не замечая происходящего вокруг. Все это – заслуга дизайнеров уровней и программистов, которые в каждом из случаев находят практически идеальную игровую схему. Frozen Synapse – тактическая стратегия, в которой хоть и больше условностей, чем даже у Ghost Recon, и нет суперкартинки, но благодаря игровой механике, геймеру не приходится скучать. Пошаговая

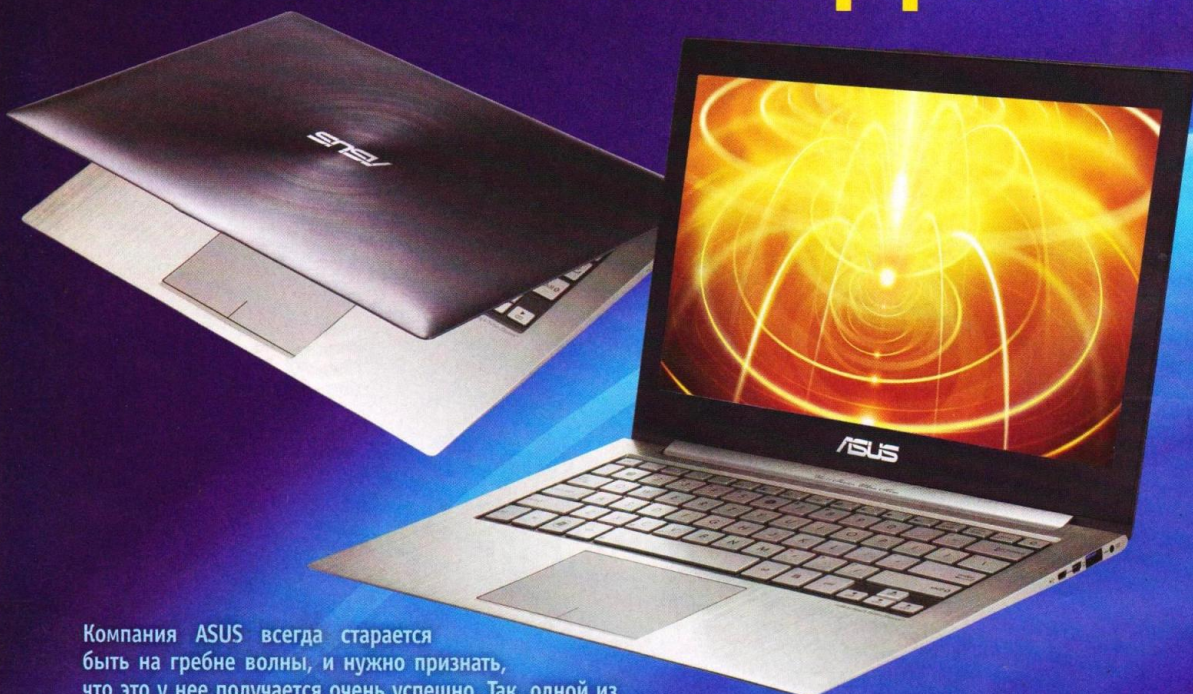
система боя позволяет контролировать события, думать и после принятия решения наблюдать красочный результат своих приказов. И тут уже плевать, что нет супердетализированной графики.

Вместо итога

Трудно поверить, что буквально за 2 года эта ветка индустрии, существовавшая длительное время и до того, получила такой мощный прилив энергии. Нынче инди – полноценная категория игр со своими законами и особенностями. Именно они во многом дают возможность дорогим тайтлам подумать о том, что нужно привносить нечто новое, ведь одной графикой сегодня никого уже не удивишь. Но говорить, что инди делают революцию в индустрии – нелепо. Категории абсолютно разные и всегда будут те, кто хочет расслабиться и спасти мир в каком-нибудь Call of Duty, и те, кому охота быть напуганным And Yet It Moves.

Владлена [Guta] Головки,
Юрий [BoVVeR] Мисак

ПОЗНАЙ ДЗЭН



Компания ASUS всегда старается быть на гребне волны, и нужно признать, что это у нее получается очень успешно. Так, одной из первых ASUS поддержала новую концепцию ультрабуков, совсем недавно предложенную компанией Intel. Следуя восточным традициям, в названии этой серии компания ASUS использовала возвышенное понятие «дзэн».

Что же такое ультрабук? Это устройство, гармонично сочетающее в себе все положительные стороны обычных ноутбуков и модных планшетов, а также высокую производительность системы на уровне стационарного компьютера. Покупая ультрабук, вам не нужно будет идти на компромиссы, вы автоматически становитесь владельцем стильного, легкого, производительного, автономного и высокотехнологичного устройства, готового к работе практически мгновенно после открытия крышки дисплея.

Гармония и совершенство

Благодаря стремлению к совершенству и был создан ультрабук ASUS ZENBOOK UX31E. Внешний вид этого устройства не оставит равнодушным никого. Корпус очень тонкий и прочный, выполнен из полированного алюминия, крышка ультрабука практически не прогибается, в закрытом состоянии устройство выглядит монолитным.

Размер и толщина ноутбука не больше, чем папка с бумагами. Диагональ дисплея 13,3 дюйма с максимальным разрешением 1600x900 точек, покрытие экрана глянцевое.



Клавиатура очень удобна, размер и расположение клавиш абсолютно не вызывают дискомфорта, за исключением клавиши



«delete», которая расположена очень близко к кнопке включения/выключения устройства, но к этой особенности быстро привыкаешь.

Рабочая поверхность для ладоней под клавиатурой достаточно большая, и набирать тексты на ASUS ZENBOOK UX31E очень удобно, ход клавиш минимальный, а механизм нажатия срабатывает четко и практически бесшумно.



Миниатюрность устройства не очень хорошо отразилась лишь на интерфейсах, но инженеры все-таки постарались решить эту проблему, в ультрабуке присутствуют: порт USB 2.0 и USB 3.0, выход для наушников, кардридер, miniHDMI 1.4 и miniVGA, выходы на RJ-45 и VGA реализованы через специальные переходники.

Кстати отметим, что через USB возможно подзарядить ваш телефон или другую портативную технику без загрузки ОС.

Компания ASUS уделила особое внимание звуковой подсистеме, в ZENBOOK используются высококачественные стереодинамики от всемирно известной компании Bang & Olufsen ICEpower, которая специализируется на изготовлении техники для аудиофилов.

Комплект поставки ASUS ZENBOOK UX31E очень богат, включает в себя все необходимое для комфортного пользования устройством, а именно: стильный качественный чехол коричневого цвета, маленький чехол с двумя переходниками USB/ RJ-45 и miniVGA/VGA, компактный блок питания и инструкцию пользователя.

Производительность

Сердцем ультрабука управляет ЦПУ Intel Core i5-2557M с частотой 1,7 ГГц, но благодаря технологии TurboBoost тактовая частота под нагрузкой увеличивается до 2,7 ГГц. Данные хранятся на высокоскоростном твердотельном накопителе емкостью 128 Гб с интерфейсом SATA 3.0. Объем оперативной памяти – 4 Гб.

Самым слабым местом в производительности системы является встроенная графика Intel HD Graphics 3000, но и с такой видеокартой можно играть в большое количество игр, правда настройки качества придется понизить. В остальных моментах ZENBOOK UX31E запросто способен обойти среднестатистический стационарный компьютер украинского пользователя. Не забываем, что при этом вес устройства не превышает 1,3 кг.

Температурный режим и автономность

Благодаря использованию нового ЦПУ Intel Core i5 второго поколения, максимальное тепловыделение которого всего 17 ватт, ASUS ZENBOOK UX31E остается холодным и бесшумным практически всегда. Лишь при длительной работе в максимальных нагрузках задняя панель устройства заметно нагревается, а вентилятор охлаждения работает на повышенных оборотах.

Рабочая панель под клавиатурой, где располагаются ладони пользователя, остается холодной в любых условиях.

Благодаря достаточно емкому аккумулятору (6840 мАч. 50 Ватт-час) и большому количеству энергосберегающих технологий, данный ультрабук позволил просматривать видео 4 часа 15 минут при комфортном уровне яркости 50%. А серфить по просторам интернета можно более пяти часов.

Благодаря использованию технологии ASUS Super Hybrid Engine II ультрабук выходит из режима сна всего лишь за две секунды, а время нахождения в спящем режиме увеличено в 4–5 раз. Таким образом, при полном заряде аккумулятора в режиме сна ультрабук способен продержаться до

20 дней без подзарядки, а если у вас были открыты рабочие приложения, перед полной разрядкой умный «дэзбук» сохранит все данные и выключится автоматически.

Специальная утилита ASUS PowerWiz на рабочем столе проинформирует пользователя о состоянии заряда батареи, продолжительности работы в автономном режиме и просчитает время нахождения устройства в режиме Standby.

Таким образом, ультрабук рекомендуется вообще не выключать полностью никогда, и он будет готов к работе моментально.

В заключение хотелось бы сказать, банальную фразу: это именно тот случай, когда лучше один раз увидеть, нежели сто раз услышать, причем увидеть вживую, а не на видео. И когда это произойдет, помните, вы имеете возможность с умом потратить \$1500 – именно такая цена на «дэзбук» сегодня.

Александр Денисюк

Технические характеристики:

Дисплей: 13,3"; 1600x900 точек; гляцевый
Процессор: Intel Core i5-2557M, 1.7 ГГц (TurboBoost 2.7 ГГц)
Максимальное энергопотребление: 17 Ватт
Чипсет: Intel QM57
Оперативная память: 4 Гб, DDR3-1333
Видеокарта: Intel HD Graphics 3000
Накопитель: SATA3, 128 Гб, SSD
Оптический привод: –
Интерфейсы: 1 x USB 2.0; 1 x USB 3.0, D-sub, mini HDMI; mini VGA; Audio
Беспроводная связь: WiFi IEEE 802.11 a/b/g/n; Bluetooth 4.0
Дополнительно: веб-камера; кардридер (SD/MMC); переходник USB-Ethernet; переходник mini VGA-VGA
Звук: Bang & Olufsen ICEpower SonicMaster
Аккумулятор: 6840 мАч. 50 Ватт-час
Габариты (ШхГхВ см): 32.5 x 22.3 x 0.3 ~1.7
Вес: 1,3 кг
Предустановленная ОС: Windows 7 Home Premium (64-бит)

Цена: \$1500

Плюсы

- Великолепный дизайн
- Прочный и легкий металлический корпус
- Компактное и сверхтонкое устройство
- Высокая производительность всей системы
- Быстрая загрузка ОС и моментальный выход из режима сна
- Богатый комплект поставки
- Высокое разрешение дисплея
- Большая площадь Touch-Pad
- Удобная клавиатура
- Качественный звук
- Время автономной работы
- Миниатюрный блок питания

Минусы

- Процесс открытия крышки ультрабука требует привыкания
- Русские буквы на клавиатуре не всегда отчетливо видны
- Заметный нагрев тыльной части корпуса в режиме максимальной нагрузки



Результаты тестирования

Производительность		ASUS ZenBook UX31E
3DMark06 (1280x800 точек)		
Общий балл		3709
PCMark Vantage		
Общий балл		9451
Память		6601
ТВ и фильмы		4691
Игры		8902
Музыка		13856
Коммуникации		7189
Производительность		10473
HDD		43693
STALKER: Зов Припяти. Средние, 1280x768, DX10, AA0		
День, fps		17
Ночь, fps		17
Дождь, fps		18
Рассвет, fps		11
Resident Evil 5, all max, DX10, AA8		
1024x768, fps		19,3
Call of Juarez, normal, AA0		
1024x768, fps		13,3
Street Fighter IV Benchmark, 1280x768, DX10, AA0		
Баллы		7370
Средний уровень кадров в секунду		28,35
Время автономной работы:		
Просмотр фильма 50% яркости	4 часа 15 мин.	
Работа в интернете, 40% яркости	5 часов	

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

I LIKE TO MOVE IT MOVE IT



PlayStation Move – это не первый контроллер, построенный по принципу фиксирования движений игрока, ведь есть и первопроходец Wiimote, и Kinect, аналог у конкурента PS. Тем не менее, девайс Sony на сегодняшний день, пожалуй, можно назвать лучшим среди подобных. Почему? Все просто – PlayStation не были первооткрывателями, но зато получили возможность научиться на ошибках соперников, поэтому выпустили хорошо продуманный и отшлифованный девайс.

Внутреннее равновесие

Move можно назвать своеобразным симбиозом лучшего, что есть в современных моушн-контроллерах: тут используется как стик-контроллер, связанный с приставкой по каналу Bluetooth, так и камера, фиксирующая положение мягкого резинового шара на конце стика. Для этого девайс под завязку нафарширован гироскопами и акселерометрами, что делает Move сверхчувствительным к любым манипуляциям игрока в пространстве. Кстати, со временем чувство скованности притупляется, и ты начинаешь размахивать контроллером, как казак шашкой. Поэтому советуем все же не пренебрегать советами бывалых, а сразу закрепить ремешок на гаджет и на руку, потому как без этой хитрой манипуляции есть все шансы в игровом порыве остаться без телевизора\кота\глаза\древней китайской вазы, пополнив ряды этих самых бывалых.

лишь разницей, что вместо R1 и R2 на верхней части рукоятки расположена «Move», а на нижней – «T». Есть также незначительный, но раздражающий минус во всей этой расстановке: по бокам архинеудобно расположились «Start» и «Select», которые иногда хочется переименовать в Мозамбик, который – «а где он?» – «а черт его знает!».

На верхней части, как уже было сказано, находится белый матовый шар из резины (его, к слову, вовсе не нужно слишком активно мять и тискать). Он буквально пленял внимание автора своими разноцветными переливами и стойкой ассоциацией с волшебной палочкой. Предугадать цвет светящегося шарика нельзя, ведь разработчики задают его по собственному усмотрению (нередко – в тон игровому моменту), но это в любом случае смотрится красиво, особенно в темноте.

Левое

В базовую комплектацию Move входит сама рукоятка, камера и демо-диск. Но есть еще один очень важный предмет, которого в стартовой коробке не найти, – Navigation Controller. Кто-то может не

Шаро-вары

Функционально базовый Move-стик – это удобная, под форму ладони, «минидубинка», кнопки на которой повторяют набор правой половины геймпада, с той



Технические характеристики:

Питание: литий-ионный аккумулятор
Датчик движения: трехмерный акселерометр и датчик угловой скорости
Детектор местоположения: магнитометр, распознаватель образов через PlayStation Eye
Кнопки: 1 аналоговый шифт, 8 кнопок
Интерфейсы: Bluetooth, USB

Цена: от 60\$

Плюсы

- Хорошо сидит в руке
- Приятный на ощупь
- Нужные кнопки легкодоступны
- Управление в играх становится намного более удобным, чем на джойстике

Минусы

- Кнопки «Start» и «Select» расположены неудобно



Устройство предоставлено Sony PlayStation



согласиться, но мы считаем, что если ты ценишь не только простые и незамысловатые однорукоятные игры, а и любишь ударить по хардкорным проектам, то без контроллера-навигатора не обойтись. Почему? Все просто: если основной стик выполняет роль правой части геймпада, то навигатор отвечает за левую половину джойстика: на нем расположена крестовина, L1, L2, шифты, плюс дубль «X» и «O». Этот девайс-дополнение не обладает гироскопом или акселерометром, но, по правде, в этом и нет нужды. Главное – ты можешь свободно двигаться по игре, не зажимая во второй руке джойстик. Да, поверь, пара стик-геймпад – это и правда неудобно, поэтому расчет Sony вполне очевиден – практически любой геймер рано или поздно придет к такому же выво-

ду и выложит «кровные» на дополнительный эквипмент.

Коробка-автомат

Если же ты хочешь заточить Move под стрельялки, то тебе прямая дорога к Sharp Shooter. Это удобный пластиковый «чехол», превращающий рукоятки-контроллеры в орудие сочной жестокости. Базовый стик и Navigation Controller крепятся в насадку-автомат, и вуа-ля – получаем очень удобный агрегат для фаршировки врага свинцом в твоих руках. Правда, во время игры не стоит забывать, что в руках все же девайс из пластика, а посему крепким мужчинам лучше поаккуратней сжимать автомат в широких ладонях, и не пытаться стукнуть им противника, ведь пострадает, скорее всего, домашняя утварь, а не намеченная цель.

Вердикт

PlayStation Move – это доступный и, безусловно, интересный девайс. Своих конкурентов он легко обходит на крутых выражах качества, но и цена покусывает, хотя не слишком больно. Правда, для полноценного игрового катарсиса, как нам кажется, базовой комплектации со временем перестает хватать, поэтому, так или иначе, а навигационным контроллером разжиться все же придется. Недостатков у Move почти нет, а те, что есть – по мелочи. А вот игр, заточенных под эту систему, к счастью, все больше и больше, так что если у тебя есть PS3, то Move, а также всевозможные вспомогательные девайсы к нему, бесспорно, будут ощутимо разнообразить твой геймплей.

[divinale]

СНИМИ «КЛАВУ»

PS3 wireless keyboard

Беспроводная QWERTY-клавиатура для PlayStation 3 выглядела в глазах автора этих строк блаженно и очередным способом выкачки денег из геймерских карманов. До того момента, как попала в эти самые авторские руки. Как оказалось, клавиатура – штука весьма удобная: одевается на геймпад Sixaxis или Dualshock 3 в два щелчка застежек, сидит – будто так и было, не тормозит, не люфтит, весит всего 60 грамм, с приставкой соединяется через Bluetooth, может работать как сенсорная панель. После насадки клавиатура закрывает собой кнопки «PS», «Select» и «Start» на джойстике, но такой поворот не напрягает, потому как все это дублируется на самой клавише.

[divinale]

Технические характеристики:

Сетевые компоненты: да
Необходимое ПО: 2,50
Интерфейс: USB

Цена: от 55\$

Плюсы

- Очень удобно чатиться в интернете
- Высокое качество устройства

Минусы

- Кнопки мелковаты



Устройство предоставлено
Sony PlayStation

ДУРАКИ И ГЕНИИ



Японцы очень любят аниме в жанре «бытовуха». То есть, никакой фантастики, динамичности и экшна, просто повседневная жизнь обычных людей. Ну, конечно же, эта рутина должна быть разбавлена некоторым чудачеством героев и всевозможными комедийными ситуациями, в которые они попадают. Вот и культовые авторы «Тетради смерти», Оба Цугуми и Оба Тахэси, решили создать **Bakuman**, историю в подобном направлении, которая довольно быстро стала популярной (большой частью благодаря именам авторов) и впоследствии экранизирована.

BAKUMAN

Название: Bakuman

Оригинальноеназвание: バクマン

Жанр: комедия, повседневность

Формат: TV, 2 сезона, 50 серий

Студия: J.C. Staff

Режиссер: Накамура Рютаро

Авторы манги:

Оба Цугуми и Оба Тахэси

В каждом из нас спит гений, но с каждым днем все крепче

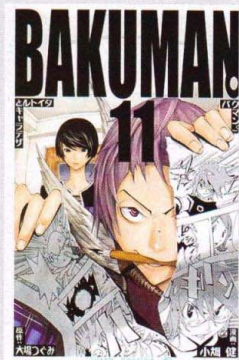
За основу сюжета взяли, что ни на есть родную тему – манга-индустрию, а точнее путь к достижению успеха в ней. А дело все в том, что манга в Стране восходящего солнца – национальное достояние – ее читают ежедневно практически все. И, несмотря на японские стереотипы об успешной карьере, работать над мангой и аниме хотят тысячи. Героями выступают два школьника: Масиро Моритака, победитель множества детских художественных конкурсов, но с посредственной успеваемостью, и Акито Такаги, лучший ученик в школе, да к тому же лауреат нескольких литературных премий для подростков. Они практически не общались друг с другом, пока Акито не заметил врожденный талант Масиро и тут же предложил ему совместными усилиями пробиться к вершинам популярности, став мангаками, ведь они оба фанаты подобного рода творчества. Но Моритака уже знаком с критериями индустрии, благодаря горькому опыту своего покойного дяди-мангаки. Акито, будучи умным и наблюдательным (похоже, его создали частично с образа Лайта из «Тетради смерти»), с помощью хитрой манипуляции смог не просто заставить Моритаку взяться за перо, а по-настоящему загореться идеей и направить усилия на достижение своей новой мечты. Ведь, девушка, в которую он влюблен, хочет стать сэйю (актриса озвучивания) и поставила условие, что они поженятся только после

того как она сыграет в аниме по его авторству. Так и началась работа в тандеме «автор – художник».

Без пруда не вытащишь рыбку и с трудом

Юные творцы рисованных историй тут же столкнулись с главными проблемами. Во-первых, качественно работать над мангой – довольно тяжелый труд. Во-вторых, одного таланта мало, «рынок труда» и так переполнен, создать что-то новое и оригинальное весьма сложно, да вдобавок конкуренция на каждом шагу. Но пока есть стремление и вера в свои силы, они усердно работают над воплощением своей мечты в жизнь. Люди, знакомые с творчеством авторов **Bakuman**, сразу поняли, что прообразом для главных персонажей послужили сами мангаки, которые работают аналогичным образом. Само аниме снято практически один в один по оригиналу. Исходя из графы «жанр» можно сделать предположение, что здесь полно штампов и прочих несмешных шуток. И они таки присутствуют, однако в какой-то степени это связано с обигрыванием этих самых штампов авторами. Сюжет развивается довольно вяло, но, тем не менее, интересен. К тому же раскрываются отдельные стороны индустрии, а в диалогах и кадрах постоянно мелькают культовые и популярные произведения. В общем, довольно неплохое развлечение на время январского застоя.

Blade.Runner



ДЕВУШКА С ТАТУИРОВКОЙ ДРАКОНА

Жанр: экшн
Режиссер: Дэвид Финчер
Звезды: Дэниел Крейг
В кино с: 5 января

Наш прогноз: **11/12**

Похожее

«Зодиак»

Дэниел Крейг играет роль журналиста, который вместе с бисексуальной хакершей Лисбет Саландер расследует исчезновение девушки. Разыскать кого-то в нашем безумном мире – задачка та еще, особенно учитывая, что барышня пропала около сорока лет назад. В общем, главных героев поиски выведут на древнее преступление, которое имеет отношение к целой серии ритуальных убийств. А дальше будет майндфак и немного мочилова.

Чего стоит ждать от фильма

Этот фильм снял человек, подаривший нам «Социальную сеть», «Загадочную историю Бенджамина Баттона», «Зодиак» и «Бойцовский клуб». Кинематографическая какаха у него просто не может получиться, а вот увлекательное затягивающее и пугающее видеоочиво с крутым экшном – легко.

ДРУГОЙ МИР: ПРОБУЖДЕНИЕ

Жанр: экшн
Режиссер: Манс Марлинд, Бьерн Штейн
Звезды: Кейт Бекинсейл
В кино с: 19 января

Наш прогноз: **11/12**

Похожее:

«Другой Мир»,
«Другой Мир: Эволюция»

У Кейт Бекинсейл есть дочь Лили Мо Шин. Она родилась 31 января 1999 года и уже успела сыграть роль юной Селины в фильме «Другой мир: Эволюция».

Все перевернулось с ног на голову: люди больше не еда – они стали охотиться на вампиров и оборотней, истребляя их. Наша любимая сексуальная вампиресса Селин провела в коматозном плену 12 лет, но сумела выбраться, чтобы принять участие в очередной кровопролитной войне между клыкастыми, ликанами и человеками. По трейлерам заметно, что градус перестрелок и драк «Другого Мира» подняли до предела, а зрелищность раскалили до максимума. Пускай тут сюжет держится на банальной завязке об уникальной маленькой девочке, которая может изменить мир, но зато тут сражаются при помощи кучи всяких крутых гаджетов, включая хлыст из лезвий.

Чего стоит ждать от фильма

Кейт Бекинсейл в обтягивающем латексе, раздающей запредельно страшных акробатических люлей всем, кто на нее косо посмотрит. Вот это – классное вампирское кино, а не «Сумерки», как считают всякие любители шлама.

БОЕВОЙ КОНЬ

Стивен [Я могу снять эпический фильм даже о зубочистке] Спилберг, кажется, уже чувствует себя старым. То в «Супер 8-ом» увлекся превращением кино в воспоминания из детства, то теперь решил снять фильм... про лошадку. Про, блин, лошадку! Нет, мы все понимаем – Первая мировая, миллионы гибнут, героизм и страдания на каждом шагу... Но концентрировать все внимание картины на том, как лошадка храбро помогает сражаться за правое дело, любит своих хозяев и смотрит так чувственно большими красивыми глазами – это уже перебор.

Чего стоит ждать от фильма

В нашем журнале в дикий восторг от коней приходит только Fox – остальные предпочитают только лошадок породы «Брауншвейская». В общем, если ты любишь скакунов всем сердцем – обязательно сходи на этот фильм. В другом случае – держаться от зоофильма Спилберга стоит подальше.

Жанр: сатира
Режиссер: Стивен Спилберг
Звезды: нет
В кино с: 19 января

Наш прогноз: **7/12**

Похожее

«Идальго»

НЕ ОТДАРКИ!

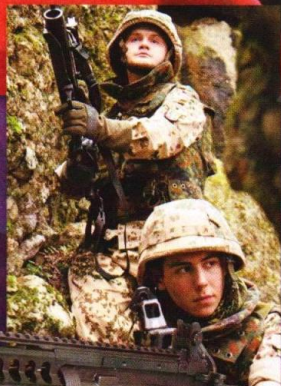
Что подарить геймеру на Новый год? Что-нибудь, связанное с его любимыми играми, но при этом способное помочь ему, для разнообразия, хоть немного побыть в реальном мире. Реальность, кстати, существует – мы проверяли. И там порою очень даже неплохо. Мы выбрали 7 вещей, которые помогут сделать ее еще лучше. Если их, конечно, подарить.

Шутерману – винтовку для страйкбола

Любители пострелять, жаждущие пулеметных ураганов вне экрана, могут сходить за реалистичным развлечением в армию. А потом – даже повоевать в какой-нибудь горячей точке. Но в вооруженных силах невкусно кормят, а в настоящих военных конфликтах не работает кнопка сохранения. Тут на помощь приходит страйкбол. В этом веселом виде спорта ребята в полном боевом обмундировании и с оружием наперевес выполняют настоящие боевые задания: выслеживают противника, ликвидируют цели, устраивают засады и даже ездят на бронетехнике. И хоть пушки в их руках не отличить от настоящего огнестрела по виду и весу – стреляют они пластиковыми пулями и почти не больно. Зато адреналина – полные штаны, и вообще среди всех способов почувствовать себя крутым командос – страйкбол идеально балансирует между реалистичностью и смертностью. Не зря им регулярно развлекаются наши журналисты [Fox] и [Blind-Sniper].

Цена: 1500 грн.

Где купить: shop.militarist.com.ua



Гонщику – скейтборд

Виртуальному Шумахеру можно, конечно, подарить и настоящую машину, если у тебя денег куры не клюют. Но в таком случае финансовые средства лучше прислать нам – у нас нет кур, но при должном уровне твоей щедрости наши журналисты готовы перед видеокамерой кукахахать и клевать купюры. Но вернемся к подарку. Скейт – отличный способ утолить жажду скорости, скуку по столбам и голод травм. Он гарантирует ведро пота, бочку адреналина, и вообще скейтеры любят девочки. Если на скейт не удалось накопить – можно угнать для друга тележку из супермаркета. Тут тоже травмы гарантированы, если охранник будет бдеть.

Цена: 400 грн.

Где купить: extremstyle.ua

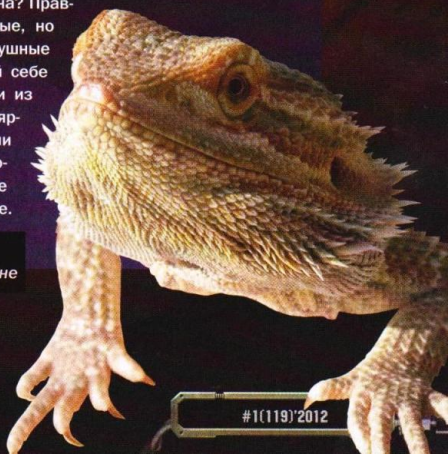


Ролевику – бородастую агаму

Бородастая агама – идеальный подарок для настоящего фаната RPG. Во-первых, ее можно неслабо прокачать: детеныши этой ящерицы длиной всего около нескольких сантиметров, но при правильном уходе они вырастают до полутора метров. С учетом грозной внешности и повышенной шипастости, получается небольшой комнатный дракон. Это, кстати, во-вторых – какой ролевик не захочет приручить дракона? Правда, агамы не агрессивные, но зато очень умные, послушные и легкие в уходе – знай себе убирай за ними какашки из террариума, купиай регулярно, да корми кузнечиками (продаются в любом зоомагазине) – фанаты The Sims тоже будут в восторге.

Цена: 300 грн.

Где купить: в зоомагазине

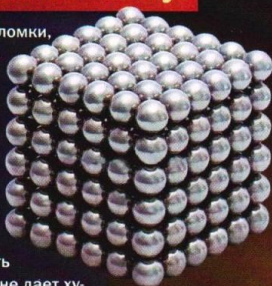


Любителю паззлов и квестов – неокуб

Тот, кто любит решать всякие головоломки, влюбится в неокуб. Этот хитрый девайс состоит из 216 маленьких магнитных шариков. Из него можно собирать невиданные штуковины, а когда надоест – быстро превратить в браслет и повесить на руку. Вообще, умельцы творят с неокубом просто невероятные вещи на уровне настоящей магии. Вбей в YouTube слово neocube и начинай восторгаться. Если проголосовать за это магнитное развлечение рублем не дает худоба кошелька – можешь сыграть по-бюджетному: кубик-рубик в любом киоске прессы стоит от силы 15 гривен, а поработает мозг и заставляет себя чувствовать ничтожным тупицей не хуже неокуба.

Цена: 200 грн.

Где купить: amigotoy.com.ua



Фанату адвенчуров – путевку в Карпаты



Любитель приключений должен сто раз облазить крыши, подвалы и катакомбы любимого города. Но самый хардкор – отправиться в поход по Карпатам. Это – испытание для самых сильных духом супергероев. Заодно и воздухом подышать можно, и невероятно красивые пейзажи увидеть, и самостоятельно повыживать без цивилизации, и мишку какого-нибудь встретить. Или ролевика, пытающегося научить бородатую агаму летать. Или торчащего в снегу редактора журнала «Шпиль» – их мы регулярно забываем в карпатских сугробах уже полдюжины лет подряд.

Цена: 1000 грн.

Где купить: tourclub.com.ua

Стратегу – GPS-навигатор

Вот она – настоящая мини-карта для того, кто души не чаёт в стратегиях. Ориентируясь по ней, тактик может приказывать, куда двигаться всем участникам процесса. А при должном уровне топографического кренинизма, обыденный поход в магазин под направляющим гласом стратега может завести вас в такие дебри, где незабываемых приключений, без базара, много: «Васа, а шо эта у тибя за штука такая с экраном?»

Цена: 500 грн.

Где купить: autostudio.com.ua



Файтеру – портрет Чака Норриса

Только постер с Чаком Норрисом, который будет укоризненно смотреть на твоего друга, сможет наконец мотивировать его отложить джойстик в сторону, выключить Mortal Kombat или Street Fighter, и записаться в секцию единоборств. И для здоровья полезно, и девушку потом можно будет смело защитить. Или уговорить, если слишком много разговаривает. Увы, в Украине постеров с Чаком не продают – но ты вполне можешь найти большую картинку в Google и распечатать ее в какой-нибудь полиграфической фирме. Ведь подарок, скачанный собственными руками, – лучший подарок в мире.

Цена: 50 грн.

Где купить: reklamist.ck.ua

