БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
ПОПСА

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
ХОТЕТЬ НЕ ВРЕДНО

HALO 4
ЧИФ, ВСЕ ПРОПАЛО!

ASSASSIN'S CREED III
ВОЖДЬ РЕВОЛЮЦИИ

ГИД по наемным убийцам

ЭВОЛЮЦИЯ ИГР

ВЫИГРАЙ PLAYSTATION 3 SUPERSLIM

HITMAN: ABSOLUTION
ТИХО ТРУПАМИ ШУРША, ОБЛЫСЕЕШЬ НЕ СПЕША

«Шпиль!»
Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (130), грудень 2012 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2012 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольский
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 26.11.2012.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01042, м. Київ, бул. М.Приймаченко, 8-б
Тел.: (044) 38-411-38
Факс: (044) 286-04-20
E-mail: *info@shpil.com*

© ТОВ «Шарп Віжн», 2012
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

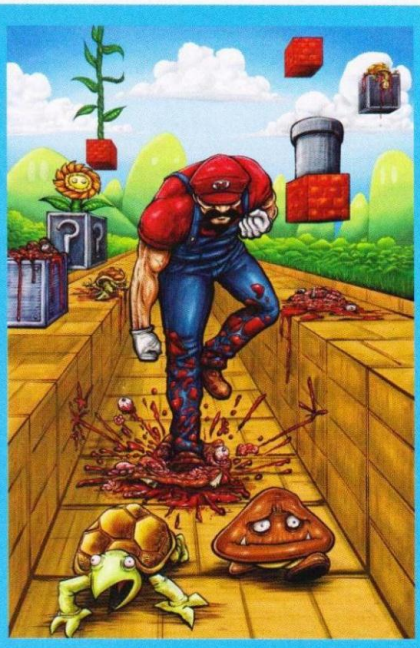
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Олег Скубицький, Юрко Мисак, Владлена Головко, Олександра Дівіна, Роман Литвинчук, Влад Тучин, Іван Басанець, Олексій Брожко, Олексій Годзенко

Подяки:
Дякуємо бекспейсу, за те що він допомагає приховати правду

Это конец, Света!



Знаешь, дорогой читатель, вспоминая все те годы, которые мы провели вместе, я со слезой ностальгии на краю левого глаза понимаю, что мы же на самом деле их вместе вовсе и не проводили. Просто мы делаем журнал, а ты его читаешь. А мы еще один делаем. А ты и этот читаешь... Тогда мы снова делаем, а ты опять... ну ты понял. И так из месяца в месяц! Сколько можно?! Недавно нам начало казаться, что ты никогда не насытишься, и что нам придется продолжать делать новые выпуски вечно. Такая перспектива нас пугает, ведь мы всегда мечтали сделать один номер журнала, который понравился бы всем так, что его все время покупали бы. И чтобы больше нам не пришлось ничего делать.

Нет, если смотреть на ситуацию глазами реалиста, идя ногами оптимиста по туннелю пессимизма, то, конечно, мы бы продолжали делать новые выпуски. Брали бы старый, переставляли слова в предложениях, меняли статьи местами и выпускали бы раз в год, добавляя примочку в название журнала. Например, «Шпиль!: Modern Игрожурfare 2». А что? У Activision получается – чем мы хуже? Правда, если следовать этому тренду, придется каждый новый номер убивать одного журналиста для сохранения «шок-фактора». На всякий случай мы уже начали составлять список наших сотрудников, которых мы не очень любим. Ах да, мы же всех терпеть ненавидим!

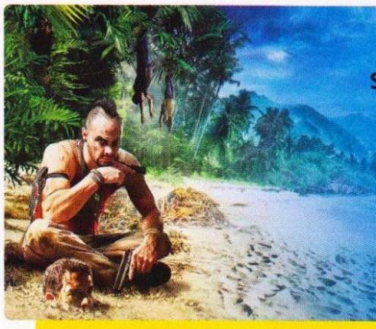
Но все это уже неважно, ведь скоро конец света. Об этом в своем календаре сказали сами племена Майя, а Майянцы – серьезные ребята. Мы точно знаем, потому что смотрели фильм «Апокалипто» Мэла Гибсона, а Мэл Гибсон – серьезный парень. Мы точно знаем, потому что смотрели «Храброе сердце». А зная о грядущем конце света, мы решили посвятить эту колонку редактора инструктажу по выживанию в постапокалиптических условиях. Итак, тебе необходимо:

Найди бункер понадежней, где генератор мощный. Затарься играми вроде Fallout, RAGE, S.T.A.L.K.E.R., Метро 2033 и I Am Alive. И комп возьми помощнее. И научись баррикадироваться. Потому что придется защищаться от мародеров, радиоактивных мутантов, а также зануд, которые будут постоянно ныть, что, мол, электричества мало и что вместо игр оставшиеся генераторы нужно использовать для всякого бреда вроде света и тепла.

На случай, если вдруг забудешь план действий, возьми с собой этот номер и обращайся к нему за инструктажем. Мысль о том, что ты, возможно, читаешь эти слова в последние дни существования человечества, греет нам душу. К сожалению, она вряд ли согреет нам тело во время ядерной зимы, потому что кто-то перевел всю энергию генераторов на прохождение Fallout 2 в 184-й раз, но об этом не стоит переживать. Приоритеты – они и в подземном бункере приоритеты.

И не волнуйся, дорогой читатель, про журнал раз в год с перестановкой слов в предложениях – это мы шутили. А вот шок-фактор можно и обдумать.

by Butcher



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Shpil! Awards – лучшие игры 2012, а также главные игровые события уходящего года

FarCry 3 – дробовик вместо фус ро ды, тропический рай вместо снега

Hawken – не только ценный мех

Интервью с одним очень крутым дядькой из гейминдустрии. А каким – не скажем. Теперь ты будешь терзаться догадками месяц. Ха-ха-ха!

Внимание! «Шпиль!» №1'2013 выйдет 27 декабря 2012!

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO
Мысли редакции – как кошки. Они независимые, гордые, гуляют сами по себе, любят прыгать по крышам, валерьянку и царапать обои 1

INFO
В данный момент ты читаешь описание рубрики, которая описывает другие рубрики. Наверное, у тебя очень много свободного времени 2

Игропанорама
Филипп Киркоров потребовал убрать розовые кофточки из магазинов Skyrim. Скандалы, интриги, расследования 4

MegaGame
[**Hitman: Absolution**] Абсолютно лысый, абсолютно смертельный, абсолютно новый 6
[**Call of Duty: Black Ops 2**] Теперь, играя в CoD, можно еще и играть в «найди 10 отличий от предыдущей части» 10
[**Assassin's Creed III**] Кредо борца с нелегальными мигрантами 14
[**Halo 4**] Четвертый цикл халоборота спартанцев в космосе 18

To play or not to play
[**Need for Speed: Most Wanted**] Настолько желанный, что его релизят вот уже второй раз 20
[**Deadlight**] Кто выключил мой свет? Кто ворвался в мой дом? Кто съел мой мозг? 23
[**Medal of Honor: Warfighter**] Пенка с молока дойной коровы военных шутеров 24
[**World of Tanks**] Особенности национального танкостроения 28
[**Of Orcs and Men**] Предвыборная кампания партии зеленых 37
[**WWE 13**] Потные накачанные мужики трогают друг друга на маленьком ринге 40
[**Natural Selection 2**] Естественный отбор неестественными методами 42

Ждем-с
[**Remember Me**] Мы хотели написать здесь, о чем эта игра, но забыли 44

Ацтой
[**007 Legends**] Старина Бонд на грани (скай)фола 48

Чувак
Мы поговорили с **Олексой [Сновида] Мельником** о том, что переводить игры на украинский язык гораздо более хороший поступок, чем переводить бабушек через дорогу 50

InDus3
Говорят, со времен своего появления игры росли и развивались вместе с появлением новых технологий, рождением креативных гениев и популяризацией трендов индустрии. Но вы ведь не верите в эти сказки, п равда? Умные люди знают, что игры произошли от обезьян 52

Lab 13
Ассасины не курили гашиш и никогда не носили белые капюшоны. И вообще, в Assassin's Creed все врут 54

Железный бум
Руль **Game Wheel CNG-GW4** 60
Мышь **CNR-FMSOW01** 61

Columbia Brothers
Когда-нибудь мы сделаем журнал про фильмы «Зырь!», ну а пока о кино – всего страница. Но зато о каком кино! 62

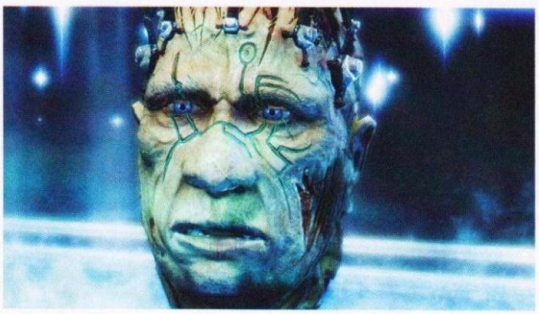
Конкурсы
«Выиграй у нас PS3!» – сказали тебе мы. «Слушаюсь, мои белые господа!» – ответил нам ты 64

На диске

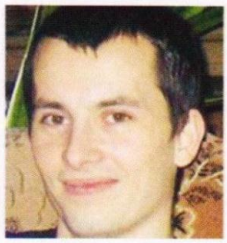
- **Шпиль! TV:** обзоры, PlayNews, OpenDigest, Far Cry: Happy Hour
- **ВИДЕО:** Aliens: Colonial Marines, Amnesia: A Machine for Pigs, Assassin's Creed III, Battlefield 3, Borderlands 2, Crysis 3, Darksiders 2, Far Cry 3, God of War: Ascension, Injustice: Gods Among Us, Medal of Honor: Warfighter, MechWarrior Online, Ravaged, The BAnner Saga, Warface, World of Tanks
- **ПАТЧИ:** ANNO 2070, Ghost Recon: Future Soldier, Stronghold HD
- **ДЕМО:** Battle Academy, Grimind, LEGO Lord of the Rings, Schein, Solar Struggle, Transcripted

Эпический провал

В конце сентября после долгих переговоров компания Silicon Knights подала в суд на Epic Games за то, что те не смогли предоставить достаточно подробную информацию о возможностях движка Unreal Engine 3, который использовался для разработки игр Silicon, в числе которых Too Human, X-Men: Destiny, The Sandman и прочие. Независимо от того, кто прав, а кто виноват, так получилось, что волей случая у Epic оказались лучше юристы, и SK сильно прогадали со своим иском. Проиграв дело, они были обязаны отозвать весь тираж и за свой счет уничтожить непроданные копии Too Human, X-Men: Destiny, The Sandman, The Box/Ritualist и Siren in the Maelstrom – другими словами, все игры Silicon на UE3, в которые и так, видимо, никто не играл. Учитывая и без того печальную ситуацию разработчика, можно считать это событие гвоздем в их гроб. Минута молчания.



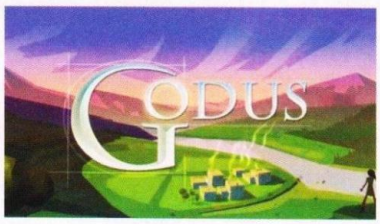
Добро пожаловать в Грецию! Оставайтесь с нами



Разработчиков Bohemia Interactive Мартина Пезлара и Ивана Бухту все еще не выпустили из заключения на греческом острове Лемнос. Их там держат вот уже 70 дней якобы за шпионаж – разработчиков поймали с фотоаппаратами возле военной базы.

Заключенные подали апелляцию на возможность быть выпущенными под залог, но греческое правительство отказало им. Теперь им предстоит судебный процесс в греческом суде. Если их признают виновными, их ждет до 20 лет лишения свободы. Семьи заключенных просят помощи непосредственно у президента Чешской Республики.

Комплекс бога



Видимо подустав сыпать пустыми обещаниями о своих шедевральных проектах, Питер Молинье отправился на Kickstarter, чтобы сыпаться пустыми обещаниями там. Или все же не пустыми? Проект, который он хочет профинансировать, называется Godus, и да – у тебя не просто так всплывают ассоциации с Populos. Только этот god sim как бы новый и вообще-вообще революционный. Такого мы раньше не видели. Точно-точно. Хочет за все это счастье Питер 750 тысяч долларов, и он их наберет. Потому что сумма не настолько большая по современным меркам Kickstarter для хороших проектов, потому что используется фактор ностальгии по полумертвому жанру, и хитрый Молинье использует как приманку один из своих первых и действительно гениальных проектов.

Играй, убивай, умней

У британских ученых появился конкурент: Мичиганский государственный университет обнаружил, что игры способствуют развитию творчества у геймеров. Было проведено исследование среди 500 детей 12-летнего возраста, вследствие чего обнаружили, что чем больше они времени проводят за играми, тем красивее они рисуют и пишут.

Теперь оказывается, мало того, что игры выращивают зверски жестоких маньяков и психопатов – так еще и грамотных маньяков и психопатов. Чтобы можно было после пары уровней в Dishonored написать сочинение с иллюстрациями «Как я убил это», вводя учительницу и родителей в культурный шок.

PROникновение в Японию

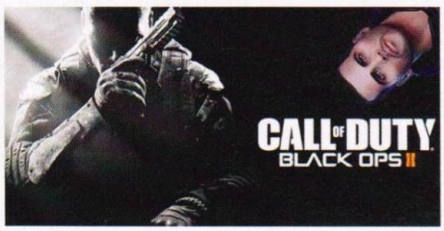
Помните Lollipop Chainsaw? Фантазии о школьнице-чирлидирше в короткой юбке и с бензопилой возникли у немалого количества геймеров после выхода трешевого экшна. А где есть спрос – там есть и предложение. Ну а поскольку спрос повышенной извращенности, выполнить его с повышенным энтузиазмом взялись японцы. Когда кажется, что бОльших извращений от них уже не дождешься, они делают это – снимают порно по мотивам одноименной игры. Причем очень внимательно относясь к деталям – в фильме даже задействованы альтернативные костюмы героини, потому что это очень важно. А как фильм называется – мы не скажем!

С днем рождения, Гейб! Кстати, Source 2

Гейб Ньюэлл вроде бы как, может быть, намекнул на допущение возможной вероятности потенциального анонса разработки Source 2, а через пару часов интернет запестрел слухами, что Half-Life 3 выйдет в следующий четверг. На самом деле, на день рождения Гейба приехали ребята с имеджборда 4chan и взамен на подарок стали требовать ответы на вопросы, которые глава Valve давал с необычайной для компании открытостью. Оказалось, что ребята ведут работы над… Ricochet 2. Учитывая то, что в первый особо никто не играл, слухи о втором сразу же наталкивают на мысли о кодовом названии другого проекта. Но лес намного гуще: на вопрос «а как насчет Source 2?» Ньюэлл ответил просто: «Мы работаем над штуковинами для нового движка Valve уже довольно давно».

Такое сообщение кажется очень неожиданным, особенно учитывая, как представители компании всегда отмахивались от подобных вопросов, но сделать анонс в узкой компании у себя в студии «якобы невзначай» весьма в духе Гейба. А новый движок означает новую часть какого проекта? Ох, Valve…

Black Effect 2?



Время скандалов! Связанных с кем? Правильно, EA! А с кем еще? Ну конечно Activision. После выхода Black Ops 2 некоторые представители комьюнити Reddit, а также форумов Steam и Call of Duty стали заявлять о забавном и неожиданном ходе событий во время установки второго диска BO2. Вместо продолжения инсталляции autorun выдавал им второй диск Mass Effect 2. Первым голос подал ресурс PCGamesN, обнаружив на Youtube видео игрока zeroiez, который показывал происходящее на собственном компьютере.

Количество людей с подобной проблемой невелико – видимо, ошибка не накрыла весь тираж. Как это случилось – никто не знает, но самым логичным предположением является ошибка в компании, которая занимается производством дисков для обоих гигантов индустрии. Чем это обернулось для компаний – пока неизвестно, но EA быстро взяли ситуацию в свои руки, предлагая бесплатно выслать полную трилогию Mass Effect 3 тем, кто пришлет фото себя с бракованным диском Black Ops 2. Правда, не совсем ясно, как они собираются отличать такие диски от нормальных… EA в данной ситуации – как подозрительный тип на другом конце провода: «Я знаю, что набрал не тот номер, но мне очень понравился ваш голос. Сходим на свидание?».

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ на декабрь

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				X360	PS3	3DS
	Battlefield 3: Aftermath	4	FPS	✓		
	Guardians of Middle-Earth	5	Battle Arena		✓	
	Mass Effect Trilogy Edition	7	Action-RPG		✓	
	Paper Mario: Sticker Star	7	RPG			✓

**Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей*

БУДУ КРАТОК

В честь десятилетия франшизы Battlefield 1942 стал бесплатным на Origin.

Ш!: Комьюнити сходу набрало 800 человек, при том, что в оригинальную игру днем играет тысяча. Налетай!

Star Wars: The Old Republic официально ушел в free to play.

Ш!: Если вы еще не бывали в биоварском мире Звездных Войн, сейчас самое время попробовать. Он того стоит даже на фоне Guild Wars 2 и особенно на фоне всяких там панд.

Продажи Minecraft превзошли порог в 8 миллионов.

Ш!: Нотчу вскоре понадобится консультация от Blizzard по поиску мест, куда девать накопленные деньги.

Microsoft заявили, что DirectX 11.1 выйдет эксклюзивно на Windows 8.

Ш!: Ага, напоминает ситуацию, когда «Висту» продвигали эксклюзивностью DX10. Здесь мелкомягкие даже новой версии не дождались – видать, отчаянно хотят, чтобы у всех была «восьмерка».

Следующая часть Hitman будет разрабатываться в студии Square Enix Montreal.

Ш!: Видимо, Square хотят перенять подход Activision с ежегодной штамповкой игр серии разными разработчиками, дабы конвейер не останавливался. Плохо ли это для серии? Следующий Hitman покажет.

Star Citizen, онлайновый космосим на движке Cry Engine 3, побил все рекорды коллективного финансирования среди игровых проектов, набрав более 6 миллионов долларов совместно на Kickstarter и на официальном сайте игры.

Ш!: Остается ждать и надеяться, что сумма оправдана. Но любители космосимов уже в восторге, хотя восторгаться им придется аж до 2014 года, на который назначен релиз игры.

Сэма Фишера в фильме Splinter Cell будет играть Том Харди. Тот самый, который Бэйн в последнем «Темном рыцаре».

Ш!: Мы считаем, что выбор очень неплохой. У Харди много общего с любимым многими спецагентом. Например, он лысый, и Сэм в четвертой части тоже…

Были зафиксированы многочисленные взломы и угоны аккаунтов Origin. Служба поддержки EA не дает владельцам вернуть свои аккаунты из-за измененной хакерами личной информации.

Ш!: Время идет, а Origin становится все большей угрозой для Steam. А если шутки в сторону – поменяйте пароли и почтовые ящики на своих Origin-аккаунтах.

КЛИЕНТ ВСЕГДА МЕРТВ

Каждое появление сверхискусного убийцы по имени Агент и фамилии 47 – точное и выверенное, как разрез скальпелем у маститого хирурга. И да, подобно великому Чаку, – если ты видишь его, то и он видит тебя, а если ты его не видишь – возможно, тебе осталось жить всего несколько секунд. Целых шесть лет мы выжидали возможности одеть красный галстук и отполировать затылок. Самое время выйти из засады и проверить, не скуксился ли за это время инстинкт убийцы.

HITMAN ABSOLUTION

Жанр:
Action-adventure, Stealth

Разработчики:
IO Interactive,
Nixxes Software (PC)

Издатель:
Square Enix

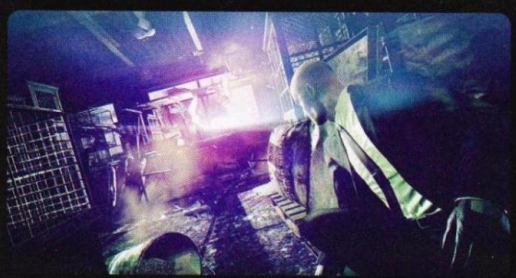
Издатель у нас:
Новый Диск

PC | PS3 | X360 | OnLive

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

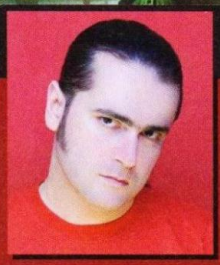
Лысый абсолютно

IO Interactive относятся к своему главному лысому детищу настолько трепетно, насколько это вообще возможно. Суди сам – шесть лет, на протяжении которых они делали всякое непотребство, включая и неоднозначных Кейна с Линчем, о Хитмене терпеливо умалчивали. Когда казалось, что разработчики полностью сошли с ума после нелепой розовой палитры и откровенного треша в лице Kane & Lynch 2, игрокам наконец-то пообещали возможность прикоснуться к новой части игры про знаменитого убийцу со штрих-кодом на лысине. Сколько было паники и криков – мол, превратили симулятор киллера в балаган с убийцами, разодетыми под латексных монашек. Так что влюбленный в серию игрок трогал свежий Hitman: Absolution с этакой опаской, сходу насторожившись и готовясь кричать «Попса!». Касания вроде бережные и плюшевые, но уже через 20 минут понимаешь – это все тот же Hitman, хоть и с некоторой долей улучшений. Изменения, в принципе, штука востребованная в современной индустрии, так что даже такой, казалось бы, консервативный жанр, как стелс, уже вовсю взят на абордаж чистым экшном. И если в случае со Splinter Cell возникает много вопросов насчет отношения к канонам и вообще к основополагающим принципам жанра, то Hitman нового поколения давно напрашивался на обновки, и в этом плане, скажем прямо, проблем не испытывает.



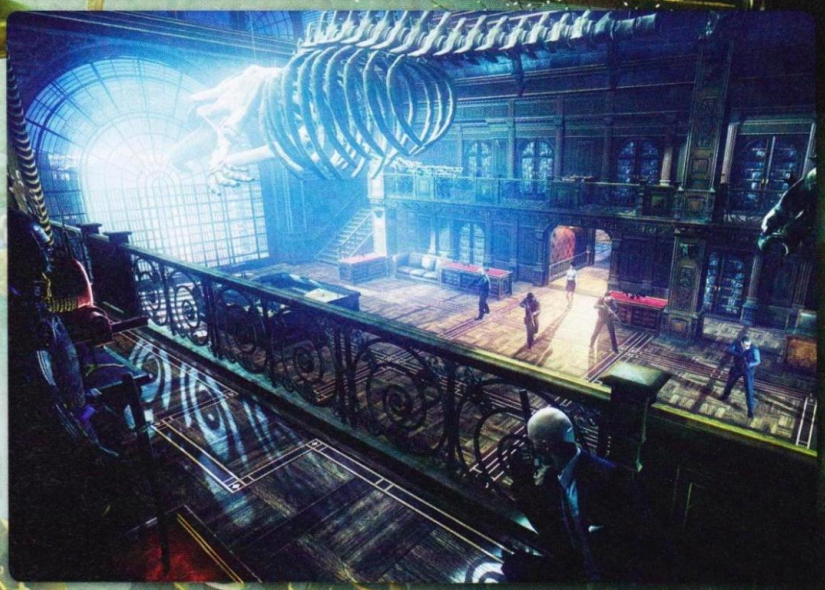
Убийство для всей семьи

Разработчики совершенно четко понимали, что излишне академичный и местами чересчур хардкорный подход в предыдущих играх серии сегодняшнего игрока может оттолкнуть. Поэтому логичным было добавление в игру некоторых линейных и очень камерных уровней, которые, чередуясь с классического вида локациями, создают правильную смесь хардкора и напряжения, как от непосредственно экшна. Но это вовсе не значит, что теперь 47-ой носится по уровню, словно угорелый, с M60 наперевес и решетит всех, кто в поле зрения попадается. Конечно, тем, кто купил Hitman: Absolution только потому, что там на обложке стильный лысый мужик с пистолетами, и ждет от нее только угарной стрельбы, игра вполне может сойти за шутер. Перебить в открытом бою, прячась за препятствиями, всех на уровне сложно, но можно. Впрочем, самый



Сергей Галенкин,
Директор по маркетингу Nival

Что пострадало, так это собственное эго. Да, теперь я разгадываю один уровень за час, а не за десять, как было раньше. Но из-за этого и чувство радости от хорошо проделанной работы в десять раз меньше. И я не думаю, что это решит повышение сложности – из-за него задачки не станут более комплексными, они просто станут тяжелее. Но в общем, по-моему, Hitman: Absolution неплохой.



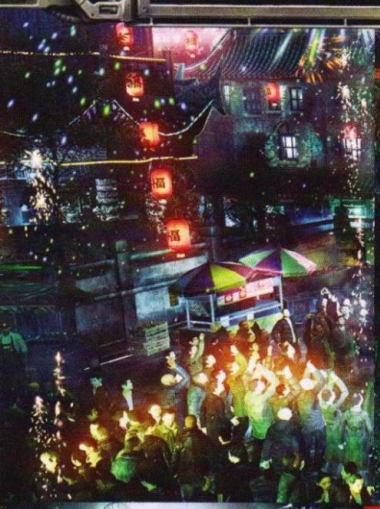
кайф заключается именно в том, чтобы превратиться в настоящего киллера – незаметно зайти, обследовать территорию, найти жертву, придумать способ устранения, убить и незаметно уйти. Чем тише будешь и чем меньше хаоса принесешь миру Hitman: Absolution – тем слаще будут награды в конце миссии. Разработчики всячески подталкивают тебя к классическому стилю прохождения «одно задание, один выстрел, один труп» – тебя штрафуют по очкам, даже если ты тихо убираешь охранников и не прячешь их тела с глаз долой. Ведь настоящий профи всегда оставляет только один труп – клиента.

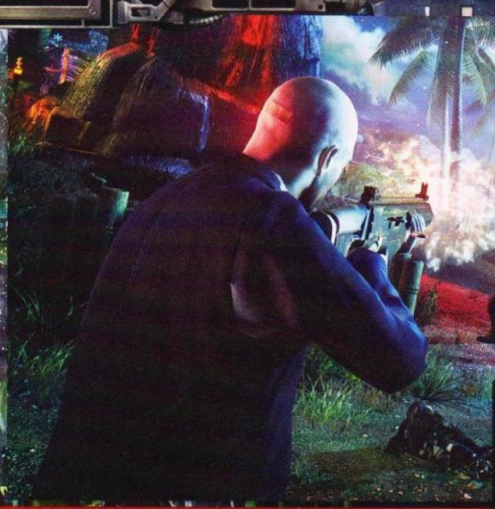
Чисто инстинктивно

Несмотря на то, что из последней части Splinter Cell в Absolution перекочевала возможность пометки и последующего мгновенного расстрела нескольких противников, игра, в принципе, почти не оказуалилась. Самые хардкорные фанаты воют волком, но появление этого «Инстинкта» в игре вполне закономерно. Помимо возможности отметить в замедленном времени и разом прихлопнуть сразу нескольких врагов, «Инстинкт» выполняет еще функцию волхака и маскировки, когда ты переодеваешься, например, поваром, делаешь рожу кирпичом и проходишь мимо подозрительно смотрящих на тебя типов. «Инстинкт» расходуется довольно быстро, так что фишка не превращается в читкод, благодаря которому можно проехать всю игру как на бронепоезде.

Блестящая работа

Тебе по-прежнему приходится продумывать способ убийства жертвы, путей подхода к которой обычно – не менее четырех. Банальный пример: убить одного китайского босса можно с помощью снайперской винтовки, взорвав его вместе с автомобилем, отравив или тупо начав бесконтрольную стрельбу во все стороны. Самый кайф заключается именно в том, чтобы наконец-то отыскать нужный путь и понять, что и как нужно сделать, чтобы все сошло за несчастный случай – люстра там случайно на клиента упала или другая холера с ним приключилась. Все тот же «Инстинкт» помогает найти нужные элементы, с которыми можно повзаимодействовать для убийственного результата. Но это не облегчает тебе задачу: ты просто справляешься быстрее, ведь убивать время на многочасовое педантичное исследование уровня – это роскошь, которая раньше в Hitman нравилась ну совсем экстрималам. Тем более, даже зная способ решения проблемы, все равно нужно к этой самой проблеме, как минимум, добраться. В твоем нелегком деле киллера по-прежнему помогает способность переодеваться в чужую одежду, выдавая себя за местного, а также возможность отвлекать внимание неприятеля. Многие предметы можно подбирать и бросать – некоторые, чтобы отвлечь врага, другие – чтобы убить. Забавно, что, метнув топор, ты кончаешь супостата на ура, а вот тяжелый кир-





пич отскакивает от вражеской головы, сопровождаясь возмущенным «Эй!» вполне себе живого и здорового владельца этой самой головы.

Я расскажу вам сказку

Еще одним серьезным изменением, по сравнению с предыдущими частями, стал сюжет. Обычно игры серии Hitman в этом плане буйно отдыхали, но уже в Blood Money вполне осязаемо стало чувствоваться, что IO хотят во все эти убийства и прятки добавить реальный смысл. К пятой игре серии девелоперы таки пришли к какому-никакому, но довольно сносному сюжету с неплохими и довольно проработанными персонажами. События в игре – не откровения, каких-то совершенно неожиданных вещей в этом плане нет, но сами по себе они уже приятное дополнение к геймплею. Грубо говоря, в Агентстве, как всегда, не все в порядке – сплошь и рядом подставы и заговоры, так что нашему лысому герою нужно во всем этом разобраться, отомстить, наказать и заодно и честь отмыть. В сюжете вдоволь и драмы, и вполне комичных моментов – и это хорошо. А еще, к тому же, много заставок. Некоторые критики заявляют, что IO перебарщивают с роликами, но лично нам показалось что кинематографичность и превращение Hitman в мрачный (а порой и фантасмагорический) триллер – вполне логичный и интересный шаг по эволюционной лестнице серии. Безумно приятно, что почти все в игре озвучено – от заметок в брифинге до туториала: IO не поленились – чувствуется человеческое отношение к геймеру и душа, которую активно впихивали в каждую строчку программного кода.

Приказ отдан

Для тех же, кто на дух не переносит сюжет в игре про лысого с красным галстуком, IO Interactive предусмотрительно подготовили специальный режим «Контракты». Здесь игроки делятся своими собственноручно созданными заданиями на базе определенных уровней, а тебе уже предстоит это задание решить. На эти контракты могут накладываться некоторые условия, а можно и вовсе просто заказать какого-то повара, а подход к его устранению уже будет делом играющего. В перспективе этот режим надолго продлит жизнь игре, поскольку, как минимум, сможет удерживать старую гвардию поклонников очень продолжительное время.

Миру – мир

Графика определенно похорошела со времен последней части. Движок Glacier 2 выдает очень достойную картинку на фоне современных блокбастеров, а учитывая количество персонажей на каждом уровне, понимаешь, что он еще и недурственно оптимизирован. Правда, без вот этих вот штучек с освещением в духе Дж. Дж. Абрамса и Kane&Lynch 2 не обошлось. Ну а в плане интерфейса игра очень многое берет уже не от игр Ubisoft, как говорилось о механике, а от Deus Ex: Human Revolution. Очень четко прослеживается связь в панели выбора оружия и самих менюшек с детищем Eidos, которая также сейчас под крылом у Square Enix. Да и нуарный мир, где лихо смешивается слегка мультяшная карикатура и бодрый жизненный реализм, тоже в том же стиле по тягучести и насыщенности атмосферы. Крайне, крайне удачной атмосферы – именно такого сеттинга так не хватало другому лысому – Максу Пейну.

BoVVeR, Khaj-Tosin

Вердикт

Как минимум, претендент на игру года. В сравнении с тем же Dishonored, Hitman дает гораздо больший простор в плане скрытного прохождения и вариативности, да и тематика, все-таки, более широкая. Буквально все нововведения пошли игре на пользу, не оставив недовольными ни неофитов, ни старых ворчливых фанатов. А это уже серьезный успех для такой живучей игровой серии. То, в какую обертку заворачивает и какую свежую начинку в старые игры вставляет Square Enix, выпуская шедевр за шедевром, потихоньку превращает издателя во всенародного любимца. Браво, Square Enix, браво IO!

OPPSA GUNGUN STYLE

Как распланированы в церковном календаре праздники – так и распланированы релизы наших любимых игр. И вот, в очередной день с красивой датой 12.11.12 выходит – никогда не догадаетесь! – Call of Duty. Ладно, никого такое развитие событий не удивляет уже несколько лет к ряду. А вот сама очередная самая популярная игра в мире может на самом деле чем-то похвастаться?

CALL OF DUTY BLACK OPS II

PC | PS3 | X360 | Wii

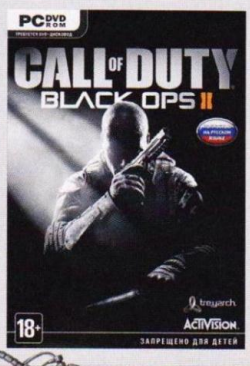
Жанр:
First Person Shooter, боевик

Разработчик:
Treyarch

Издатель:
Activision

Издатель у нас:
Новый Диск

Системные требования:
Процессор: 2,6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
16 ГБ на жестком диске



ЧЕРНЫЙ СПИСОК

Интересные факты о Black Ops 2

- большое количество людей по всему миру на следующий день после выхода игры Call of Duty: Black Ops II почувствовали легкое недомогание, которое не позволило им выйти на работу/учебу и заставило остаться дома
- ресурс Amazon в день выхода игры BO2 сообщил, что она стала самым предзаказываемым товаром за всю историю существования Amazon
- австралийский игрок Окан Кайя установил мировой рекорд беспрерывной игры в Black Ops II, попав с ним в Книгу рекордов Гиннесса. Результат Окана – 122 часа. Ему предоставлялся перерыв в 10 минут каждый час на отдых, которые он мог скопить и использовать одновременно для сна. Помимо получения подтверждения об установлении рекорда Окану также удалось подняться до 37 места в мировом рейтинге игроков Black Ops II

Khaj-Tosin о мультиплеере

ОПСИТЕ НАШИ ДУШИ

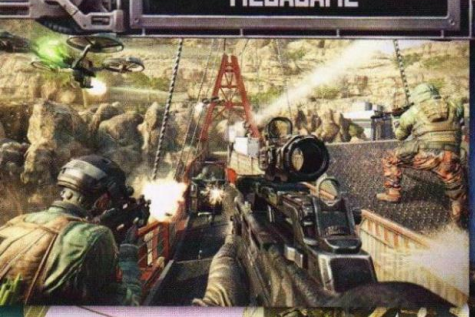
Для меня мультиплеер BO2 стал очень приятным открытием. Нет, это все еще эти веселые карусели, где игроки бегают по закольцованным аренам и отстреливают друг друга с легкостью – чтобы никто не был обижен. В этом плане BO2 – прекрасный мультиплеерный шутер, если ты хочешь расслабиться после трудного дня, а не ломать клавиатуру об стол в порыве бешенства, из-за того, что вражеская команда имеет тебя в хвост и в гриву в каком-нибудь Battlefield 3, где решает только скилл. Впрочем, впервые после первого MW, начинка мультиплеера переделана практически подчистую: теперь ты сам формируешь классы, ведь больше не нужно выбирать что-то одно в каждой группе обвесов. Отныне, вместо дополнительной снаряги, например, можно взять лишние перки, или, наоборот, забить на перки и обвешаться более мощным арсеналом. На все про все тебе дано 10 очков, а на что их тратить – решать тебе: на 3 модификации к стволу или на кучу гранат. Тимплей, то бишь командная игра, всячески поощряется, а новые девайсы и киллстрики – обеспечивают свою порцию инноваций, и в итоге мы имеем самый вкусный и сочный мультиплеер за всю историю CoD. Впрочем, ты, скорее всего, не согласишься, если эти кольцевые пострелушки тебе уже совсем приелись, но честно говоря – после MW3 – это глоток свежего воздуха. И да – зомби-режим как всегда великолепен. Настолько, что не удивлюсь, если через годик его превратят в третью подсерию Call of Duty.

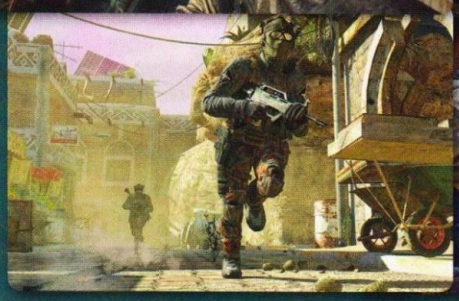
О долге сказка сказывается

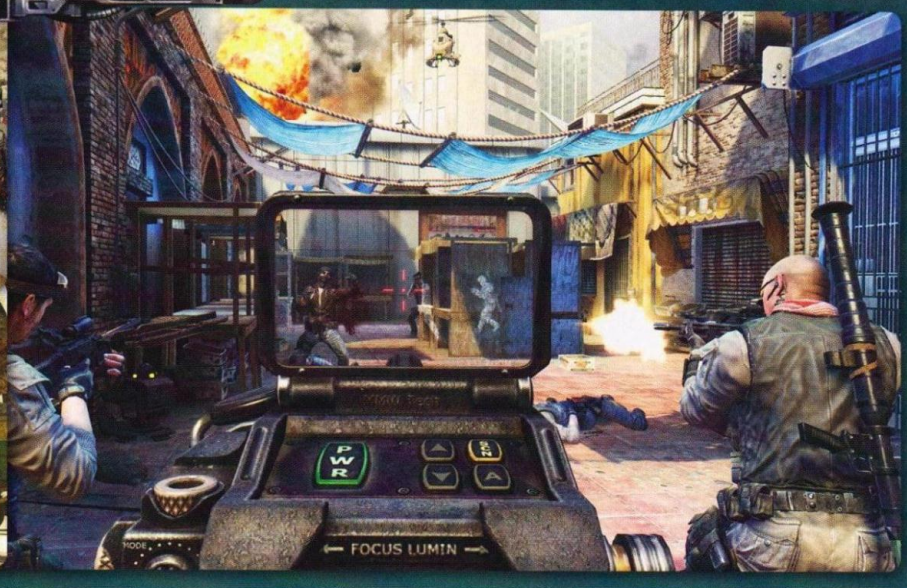
Пожалуй, пока что Treyarch идут по протоптанной коллегами из Infinity Ward дорожке в плане развития своей подсерии франшизы – пока у IW дела плохи, ведь оттуда уволились все, кроме уборщиков, Treyarch приходится отдуваться за двоих. Но если оригинальный Black Ops был шедевральной игрой, как и первый Modern Warfare, то Black Ops 2 – аналог сиквела параллельной ветки серии. То есть, если вкратце, то новая игра с Call of Duty в названии – то же самое, что мы видели два года назад, но с поправкой на «еще больше» всего. Да, это уже не такой шизофренический и напряженный триллер, но, подобно Modern Warfare 2, игра показывает масштабные и зрелищные события – и в отличие от прошлогодней части MW3, они не так приедаются. Чего только стоит главный злодей по имени Рауль Менендес, такой себе Джокер в мире милитари-шутеров. Пожалуй, антагонист – главнейший плюс очередной CoD. На протяжении игры он не только толкает пафосные речи в лучших традициях злодеев серии, но и открывает свои жесткие, но чрезвычайно справедливые взгляды на капиталистическое устройство мира, которому он имеет все причины мстить. Такому антагонисту веришь и сочувствуешь гораздо сильнее какого-то Дэвида Мейсона, который, честно говоря, бледная копия своего папаши. Вообще Treyarch в плане проработки персонажей действительно проделали хорошую работу. Побитый жизнью Вудс в кресле-каталке постоянно открывает все новые и новые подробности сюжета, да и вообще выглядит очень аутентично.

11 в день запуска игры Black Ops II в сетевой игре в Xbox Live одновременно находилось более 800 000 человек, в то время как на приставке Wii U – всего чуть более 500

11 EA продолжили троллить главных конкурентов: как ты знаешь, сразу же после презентации новой Call of Duty главный менеджер по продуктам EA Кевин О'Лири написал в своем журнале twitter: «Бедная Black Ops 2, ты выглядишь усталой. Тебе нужно взять годовой отпуск и отдохнуть». Дело пошло дальше – из-за ошибки завода, печатавшего PC-версию игры Black Ops II, часть тиража вместо второго диска содержала копию игры Mass Effect 2. Студия BioWare тут же бесплатно раздала первым 50 пожаловавшимся полную PC-трилогию Mass Effect.







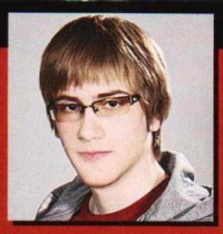
Зов назад, в будущее

Понятное дело, что Treyarch не удалось повторить той сочной атмосферы «холодной» войны, которая при прохождении первой Black Ops катапультировала твою челюсть в стратосферу и заставляла в три часа ночи будить бодрыми звонками друга, чтобы проорать в трубку «Ты прикинь, что происходит!». Впрочем, повторять ничего и не требовалось, пускай на этом повторении строится вся подсерия Modern Warfare. Прыжки во времени добавляют динамики и так, мягко говоря, нескучному действу, сюжет вместе с историей цепляет качеством, а за несколько разных концовок разработчиков вообще хочется расцеловать во все щеки. Впрочем, многим игрокам захочется сценаристов наоборот – огулять по щам толстой палкой. Сюжетец, кстати, не то чтобы плохой. Впервые за долгое время разработчики Call of Duty пустились на смелый шаг и добавили в игру нелинейность и некий моральный выбор. Да, несколько концовок – отличный стимул для перепрохождения, но повествование… Драйв драйвом, но в отличие от предыдущих частей оно получилось настолько рваным, нестабильным и дерганым, что зачастую кажется, что ты какой-то момент проспал, потому что начало миссии мало вяжется с предшествующим ей брифингом. Сценарист Дэвид Гойер, чьего авторства, кстати, сценарий последнего фильма про Бэтмена, поработал неплохо, если говорить о непосредственно боевых заданиях, особенно в 80-х. Но вот связь роликов и уровней получилась на удивление бездарной.

Who is on duty today?

Одной из фишек очередной части игры про мужиков с пушками на рельсах, несомненно, являются роботизированные боевые машины. Всяческие дроны только и делают, что пакостят там, где, казалось бы, ты перебил уже всех противников. Некоторыми можно управлять, других – просто вызывать, но в целом они вносят некий тактический элемент не только в прохождение сюжетной части, но и в побочные миссии, где нужно выполнять разнообразные задания, прозванные Strike Force. То защищать исследовательский комплекс от противников, то самому уничтожить корабль с боеголовками. Интересно то, что на выполнение таких вот второстепенных дел игроку дается некий набор бойцов и техники, которыми он может пользоваться в тактическом режиме, или непосредственно управляя ими. Тем не менее, эти задания никоим образом не стопорят доступность сюжетных миссий, так что никто не мешает на них и вовсе забить. Кроме обучающей первой.

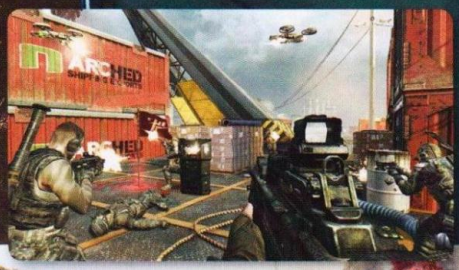
Но вообще эти вспомогательные задания, где Black Ops 2 прикидывается, чуть ли не стратегией, лично нам понравились новизной. А для неофитов они станут этакой подготовкой к мультиплееру. Раз пять за игру ты можешь выбрать один из путей, который приведет тебя к разному развитию сценария и может вознаградить неожиданными союзниками. Только ленивый не отметил, что для Call of Duty это настоящая революция, благодаря которой впервые после MW1 сингл новой части серии интересно перепроходить. Но самое главное – Black Ops 2 не стесняется постоянно удивлять тебя, умело используя новые для серии элементы геймплея. Ты попросту не знаешь, что ты будешь делать в следующей миссии – кататься на лошадках, стрелять из зенитки, летать



BoVVeR о мультиплеере

ЗОВУАЛИРОВАННОСТЬ

В плане мультиплеера игра не так уж и сильно изменилась. Ну, выделили зомби-режим в отдельное приложение в Steam, ну футуристический сеттинг и новые стволы. Сама суть – та же. Этот момент и еще парочка касательно сюжетной подачи оставляют впечатление, что Treyarch, как и Infinity Ward, не очень себе представляют, куда нужно двигать серию, несмотря на то, что первые, отдадим им должное, все-таки не жлобятся на некоторые нововведения.



на истребителе над Лос-Анджелесом, прыгать с борта самолета в реактивном летательном костюме, управлять боевым роботом или отчаянно пытаться выжить в аду боя, пока уровень вовсю затапливает водой. Call of Duty по-прежнему приколачивает планку еще на уровень выше, не стесняясь тыкать в тебя вау-фактором при каждом удобном случае.

ОПСуждению не подлежит

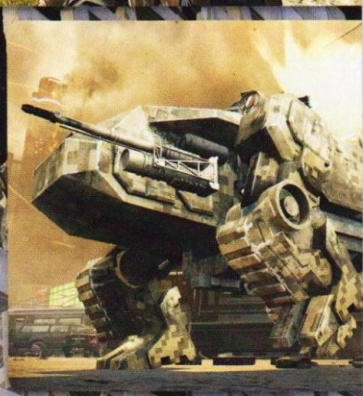
Игра по старой доброй традиции не дает тебе своевольничать, заставляя преимущественно идти по накатанным рельсам, не считая парочки редких псевдонелинейных сегментов. К чести разработчиков, коридоры часто сменяются вполне открытыми аренами, где можно маневрировать, весело отстреливая одинаковых в фас и профиль болванчиков-близнецов. Игра мягко указывает тебе путь, если ты в этой войне клонов полез туда, куда не хотят тебя вести сценаристы и где не предусмотрены спецэффекты – по сравнению с новым MoH, где тебя тут же убивает меткий снайпер, – это еще очень гуманно. Впрочем, если ты знаешь на что идешь и не против, что игра порою играется сама с собой, а ты ненадолго становишься посторонним зрителем, градус кипения адреналина у тебя будет держаться на нормальной отметке. К тому же, рельсы сделаны настолько грамотно, что даже самые свободолюбивые легко отдают вожжи в руки невидимого режиссера и отдаются безудержному заскриптованному веселью. Кстати, впервые тебе перед миссией дают право выбрать вооружение – безумно приятно, но все равно любой ствол убивают врагов с одного-двух попаданий, так что это нужно разве что для галочки. Еще в BO2 есть QTE, но совсем немного и каждый раз вполне осмысленное и оправданное. Разумеется, не синглом единым богата Call of Duty, но о мультиплеере мы не смогли сформулировать общее мнение, так что пришлось разделить наш взгляды.

Оперупомрачительный

В техническом плане изменений особо нет: там чуть подлатали графику, тут подправили анимацию, ну и еще по мелочам. Из латанного-перелатанного движка третьей «Кваки» выжимали все по максимуму, но все равно заметно, что он уже сто лет как очень сильно устал – текстурки мыльные, анимация слегка деревянная, эффекты староваты, хотя в целом картинка держится молодцом. Прямо как Алла Борисовна после 666-й подтяжки.

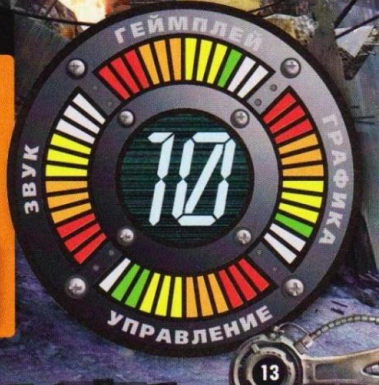
Отдельного упоминания стоят разве что эти самые брифинги между миссиями, которые теперь представлены исключительно в виде роликов, но не на измученном движке игры. Трент Резнор написал очешуительную заглавную композицию к игре, а вот остальная музыка в стиле полупафосного милитари не сказать чтобы сильно порадовала. Она есть и она не надоедает так чтобы сразу. Локализация «Нового Диска», по традиции делающего лучшую озвучку и переводы в СНГ, тоже порадовала, хотя некоторые голоса героев настолько не к месту, что вызывают слезы.

BoVVeR, KhaJ-Tosin



Вердикт

В итоге? Снова CoD. Снова рекорд сборов и сбор рекордов. 500 миллионов долларов за первый день продаж – лишнее подтверждение того, что следующей игре серии быть и скорее всего, это уже будет что-то от Sledgehammer Games, судя по слухам. Впрочем, очень глупо ждать от Call of Duty чего-то, кроме Call of Duty. Ты же не покупаешь каждый новый номер журнала «Шпиль!» в надежде, что мы станем писать о рыбалке? Одним словом, любители CoD в лице BO2 получат самый насыщенный, самый инновационный и самый революционный шутер после первого Modern Warfare. Нелюбители CoD получат еще одну причину дальше играть в Battlefield 3 и ArmA 2. А ты следующей осенью жди еще одну такую же рецензию.



РАСКУРИТЬ ТОПОР ВОЙНЫ

ASSASSIN'S CREED III

PC | X360 | PS3 | Wii

Жанр:
Social stealth, action

Разработчик:
Ubisoft Montreal

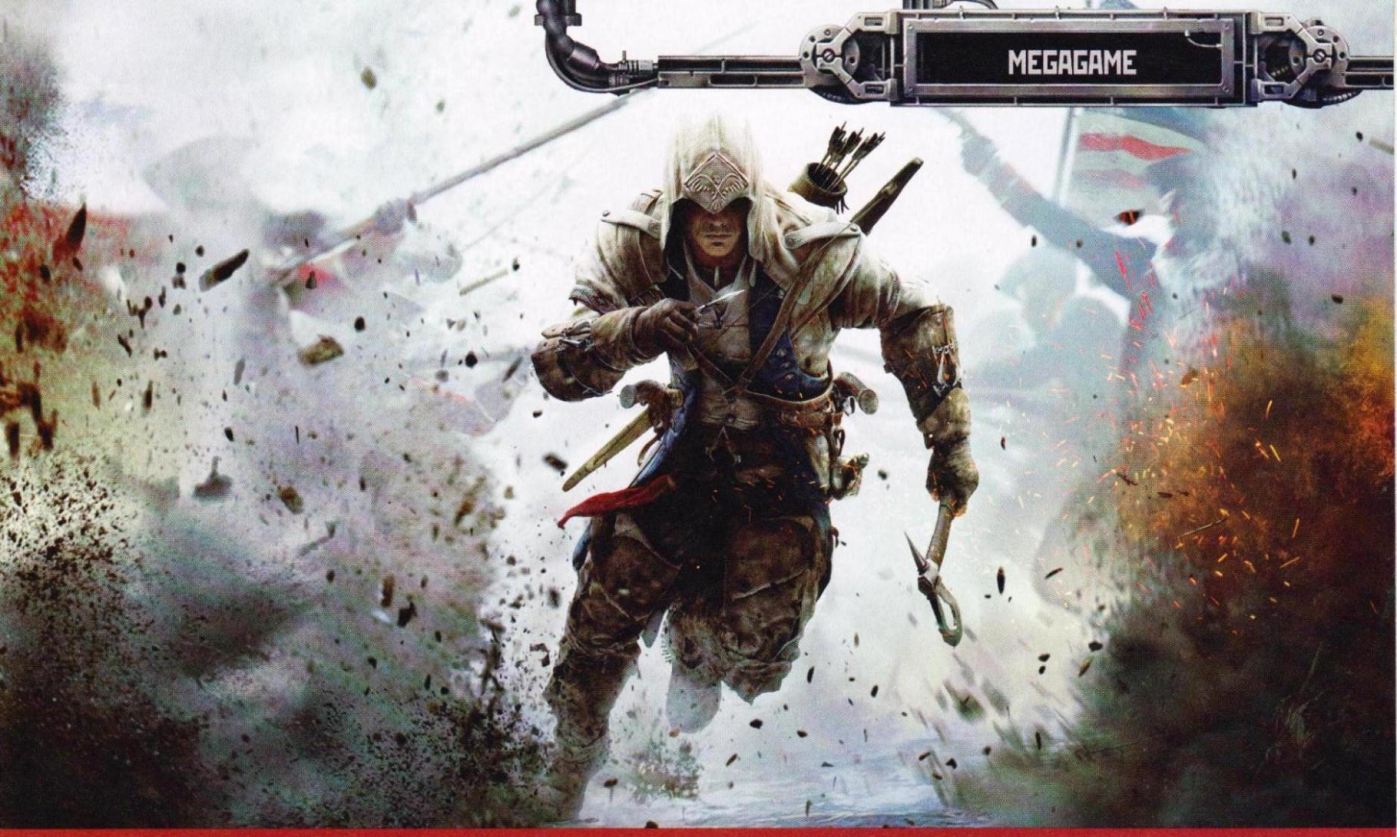
Издатель:
Ubisoft

Издатель у нас:
Акелла

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
16 ГБ на жестком диске

Ubisoft приложила максимум усилий, чтобы заключительная часть похождений ассасина-бармена Дезмонда Майлза запомнилась всем надолго. И получилось это не благодаря чудесным технологиям маркетинга, громким скандальным заявлениям или тяжким судебным разбирательствам. Канадская компания выбрала самый правильный путь: сделала невероятно качественный и практически идеальный продукт. Оказывается, секрет успеха действительно настолько простой и, главное, весьма неожиданный для Ubisoft как издателя, готового продавать даже бутылку воды утопающему.

- GOD SAVE THE KING -



И перо за это получай

Удивительно, насколько мало осталось в Assassin's Creed III от предшественниц. Практически каждый игровой аспект претерпел изменения: какой-то в большей степени, какой-то – в меньшей, но то, что игра разработана практически с нуля (как нам, кстати, и обещали), – заметно отчетливо. Неизменными остались лишь три вещи: извечная борьба тамплиеров и ассасинов в настоящем и будущем; порция казуистики, выдаваемая очередной жертвой нашего героя; и восхищение да смакование каждой минуты, проведенной в этом захватывающем игровом мире.

Оставив в покое престарелого Эцио, а за ним Италию и Константинополь, Ubisoft представила нового главного героя – мать называла его Радунхагейду, а вот всем остальным он известен под именем Коннора Кенуэя. Что очень мудро, потому что Радунхагейду, судя по всему, переводится как «Хренвыговоришь». Кстати, раз уж речь зашла о коренных американцах – добро пожаловать на новый континент: как ты знаешь, после намеков о Китае и России, местом действия игры выбрали именно Америку времен Войны за независимость. В ее перипетиях наш герой принимает самое активное участие. От матери-индианки Коннор унаследовал ловкость хищника и решительность, а от отца-ассасина – мощь, силу и, если угодно, умение эффектно и эффективно разобраться с неприятелем. С таким набором, хочешь не хочешь, а нарвешься на приключения. Параллельно с похождениями Коннора, история Дезмонда тоже получила свое логическое завершение. Хотели бурного финала? Получите, распишитесь!

Проблемы индейцев шерифа не особо интересуют

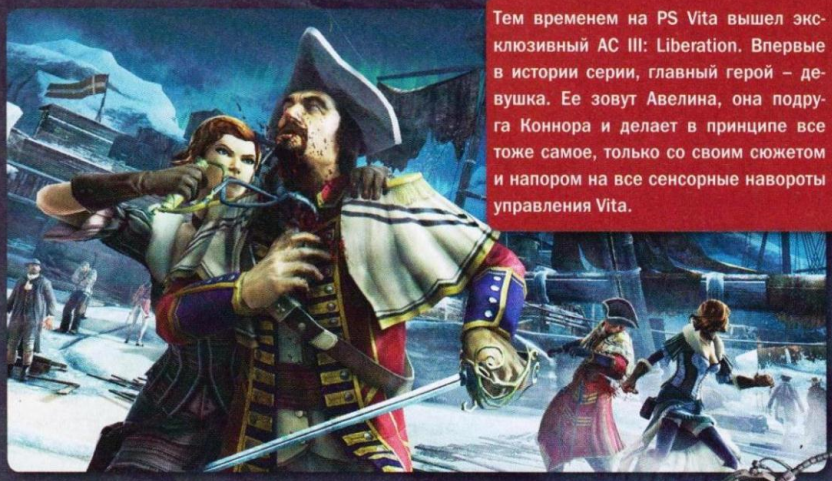
Нет смысла раскрывать сюжетную затравку Assassin's Creed III – уже в ней содержится удивительный поворот, которого, уверен, даже ты не ждал. Впрочем, очевидно: сценарий в игре проработан до малейших деталей; следить за каждой строкой повествования – огромное удовольствие, хоть в паре моментов все-таки имеется пара логических неувязок.

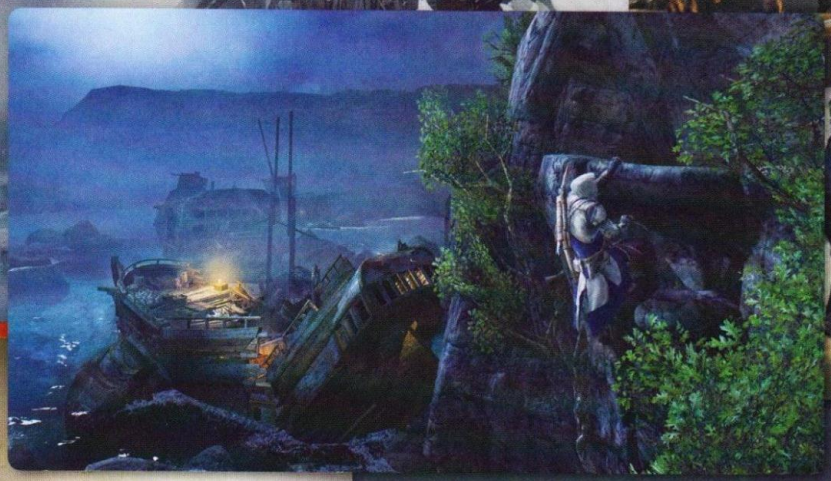
Наш герой – молодой и импульсивный индеец, всей своей чистой душой уверовавший в идею свободного общества, жить комфортно в котором может каждый, а не только белый заокеанский толстосум. Вокруг душевных терзаний юного Кенуэя и строится весь калейдоскоп событий на фоне чудесной, не тронутой индустриализацией, природы Северной Америки.

Чего греха таить – и города тоже вызывают восторг, ведь разработчики достойно поработали над детализацией: вот хозяйка вешает постиранное белье на веревочку, а ее сосед по улице ухаживает за небольшой грядкой с тяпкой в руках; грузчики хлопочут в порту над контейнерами с рыбой. Разумеется, ты лично сможешь познакомиться

Потрогай ассасиншу

Тем временем на PS Vita вышел эксклюзивный AC III: Liberation. Впервые в истории серии, главный герой – девушка. Ее зовут Авелина, она подруга Коннора и делает в принципе все тоже самое, только со своим сюжетом и напором на все сенсорные навороты управления Vita.





с кучей интереснейших исторических персонажей и убить их – в лучших традициях американской демократии. Как всегда, из разговоров простых жителей можно узнать о тех или иных исторических событиях куда больше, чем из любого учебника истории. Но, что важнее, – это вносит невероятный вклад в атмосферу игры: реалии давно минувших дней переживаются свежо и остро, а события водят лезвием индейского томагавка прямо по подкорке.

От тайги до британских морей...

Пожалуй, главное отличие от всех предыдущих частей – ход игровой механики от городского стелса. Приключения Коннора в Нью-Йорке и Бостоне занимают от силы треть игры, а так основное действие перенеслось в хвойные леса, зеленые луга и прозрачные реки американского континента. Наш герой – индеец, а поэтому по части единения с природой равных ему нет. Ловчее любой мартышки, Кенуэй скачет с ветки на ветку и карабкается по отвесным скалам, при этом ни одна рыба не сравнится с ним в преодолении водных преград. Честно говоря, поразительно, насколько гармонично вписалась природа в игровой процесс.

Но самое впечатляющее нововведение – морские баталии. Ассасин запросто меняет свой капюшон на капитанскую треуголку, становясь у штурвала быстрого и мощного судна «Акилла». Наверное, контроль корабля еще никогда не был так грамотно реализован ни в одной игре: тут и удобное управление парусами, и простая система навигации, и чрезвычайно адекватная регулировка огневой мощи.

Воевать с тамплиерами на море довольно увлекательно, хоть игра и не способна, в плане заданий, предложить что-то чрезмерно выдающееся, не говоря уже о сверхоригинальном. Вся суть морских вылазок заключена в потоплении вражеских суден, уничтожении грозных фортов и абордаже кораблей, чьи трюмы ломятся от ценных припасов. Но благодаря грамотной подаче даже самые, казалось бы, рутинные поручения выполнять интересно и, зачастую, просто весело.

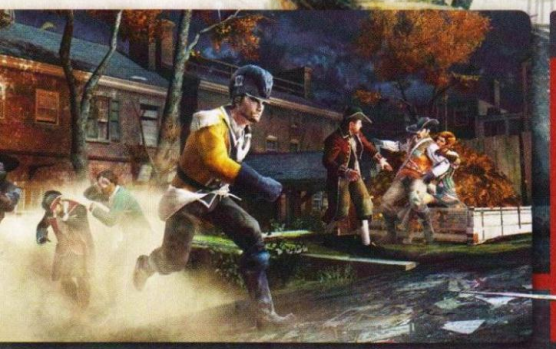
Закопать трубку мира

А вот геймплей на суше изменился кардинально. Помимо того, что основные события игры протекают во Фронтире – окрестностях вокруг города, была полностью переделана боевая система. Драки проходят куда динамичнее, красочнее и интереснее благодаря распределению атакующих функций на все четыре геймпадовских кнопки (к моменту написания статьи ПК-версия еще не вышла, но скорее всего порт в плане управления будет как всегда бодрячком). Сложности добавляет еще и огнестрельное оружие, коим оснащены абсолютно все наши противники. Во время вполне честного сражения с использованием холодного оружия, группа солдат, стоящая немного дальше от тебя, может взвести свои ружья и расстрелять Коннора чуть ли не в упор.

К счастью, родство Коннора с природой сделало его куда проворнее Эцио, даже учитывая лучшие годы старичка. Поэтому на то, что в бою вытворяет герой с противниками, смотреть и наслаждаться попросту не устаешь. Смесь волчьей ярости и оленьей грации, с которой Кенуэй убивает своих противников, выглядит действительно красиво и в то же время устрашающе. А вешать негодяев на крюк, прыгая с дерева, попросту не устаешь. Хотя на самом деле особых сложностей в убийстве врагов не обнаружат даже совсем неопытные игроки: интеллект у британских солдат настолько убогий, что становится трудно поверить: руками именно этих вояк была построена одна из величайших империй в мире! Не удивительно, что они проиграли Америке войну за Америку. Так что, глядя на этих мозговых инвалидов, я бы не сказал, что Коннор совершает убийства. Это скорее акт милосердия.

Продажный убийца

По данным Ubisoft, на ACIII было оформлено предзаказов на 10 миллионов копий, что делает игру самой предзаказываемой в истории компании. За первую неделю продаж после релиза на консолях игра продалась количеством в 3,5 миллиона – не Call of Duty, но тоже очень даже неплохо.



Khaj-Tosin

Перед разработчиками стояла наисложнейшая задача: создать новую Assassin's Creed, не похожую на все предыдущие, но одновременно с этим оставить все по-старому. Не знаю как, но им это удалось. От сингла веет свежестью и инновационностью, в мультиплеере заметно серьезное развитие механики, зарекомендовавшей себя еще в Brotherhood. AC III – это революция и эволюция в одном флаконе. Черт возьми, именно так должен выглядеть хороший триквел. Мотай на ус, Макс Пейн.

Вива ля революши!

В целом, ощущается, что разработчики много времени провели, вводя в игру новые механики и элементы геймплея, но оттачивая все до мелочей, чтобы не вызвать у игрока изжогу от переизбытка впечатлений. Новые противники – это само собой интересно, но куда приятнее замечать, как со сменой дня и ночи меняется мир вокруг и добрый кусок геймплея. Стелс в зарослях, особенно в длинном прологе, сначала смущает, но со временем даже находишь свою изюминку в прятках по кустам. А самое главное, что наконец-то можно взять в разные руки по одному оружию и чередовать атаки с помощью двух разных кнопок, а для паркура не требуется отдельно зажатых кнопок. Пускай это и не революция, но даже мирное свержение прогнившего (у)правления тоже весьма радует. Новые виды оружия – томагавк, лук, пистолет – органично вписываются в происходящее, приносят играющему массу удовольствия, а его противникам – страдание и боль.

Красота без жертв

Движок, в свою очередь, подвергся полной революции и перелопачиванию, благодаря чему заметно похорошела картинка, анимация перестала быть такой угловатой, а на лицах персонажей наконец-то можно прочитать эмоции, а не эпилептические конвульсии. Особенно красиво выглядят сражения армий в поле, когда тысячи солдат неустанно рубят друг друга мечами и топорами, а сотни пушек залпами разрывают на куски десятки солдат.

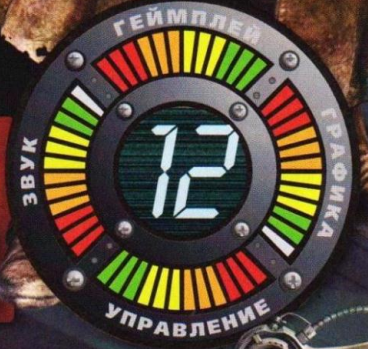
Мощностями нового движка расцвела природа. Прогуливаясь по лесу, замечаешь, что повсюду шныряют различные звери, вокруг свои песни напевают стаи птиц, расцветают цветы, падают листья, а трава подминается под поступью героя. Зимой окружающая среда снова преображается: меняет яркий летний наряд на белую шубу. Тогда кажется, что жизнь замирает, изредка лишь каркнет ворона или какая-то рыба выпрыгнет из полноводных рек.

Кстати, передвижение по снегу и вправду затруднено, как нам и обещали. Коннор запросто проваливается в сугробы, которые сильно его тормозят. Только лошади и олени бегают по сугробам, не испытывая никаких препятствий, – кстати, в ACIII на лошадке можно поездить, а вот на олене – увы, нет. К списку выполненных обещаний стоит отнести и охоту, которая занимает немалую часть в экономике игры. Реализована она на пять: необходимо выслеживать зверей по следу, использовать приманки, ставить ловушки и бесшумно подкрадываться, чтобы убить животное как можно более аккуратно – порченная шкура ценится дешево. Глядишь, похождения Коннора вернут народную любовь к симуляторам охоты – а что, здорово было бы зарядить в лося из гаубицы на фоне красот какого-нибудь Unreal Engine 3.

Ise

Вердикт

Assassin's Creed III еще один претендент на звание «игры года». У Ubisoft получилось завершить свою трилогию с помпой и шиком, они приложили максимум усилий, чтобы конечный продукт получился не менее революционным, чем события, раскрываемые в самой игре. Легче новый цвет придумать и от дождя уворачиваться, чем быть равнодушным к новой части похождений бравых ребят в капюшонах. Убийственно круто.



HALOLUJAH

HALO 4

Жанр:
Action, FPS

Разработчик:
343 Industries

Издатель:
Microsoft Studios

X360

Километровые очереди, 220 миллионов долларов прибыли в первый день продаж и тонны восторга сопровождали плод многолетней тяжелой разработки четвертой части трилогии Halo. Чтобы вернуть Мастера Чифа в строй и даже запустить новую трилогию, Microsoft сформировали 343 Industries из бывших сотрудников десятка культовых студий. Глупо задавать вопрос «Получилось ли сборной солянке разработчиков сделать консольный шутер из сборной солянки канонов жанра?» Но совсем не глупо рассказать, что тебе с того.

Спящий и красавица

Протагонистом, как ни странно*, стал облаченный в стильный робоксотюм любимчик публики и знаток споров с пришельцами – Мастер Чиф. Его верная спутница – по-прежнему искусственный интеллект Кортана, отличающаяся не только синевой, умом и сообразительностью, но также и талиозностью, бедристостью и бюстонарностью. Мы обнаруживаем эту парочку на корабле «Идущий к рассвету», где после драматической концовки Halo 3 Чиф провел почти пять лет в криокамере, пока его сексуальная подруга взывала о помощи в открытый космос и попутно прощалась со своими искусственными мозгами, семимильными шагами приближаясь к сумасшествию. А все дело, как ни банально, в ее возрасте – из-за превышенного срока эксплуатации Кортана переживает острый кризис личности, из-за чего порою становится больше похожа не на холодную техногенную принцессу, а на истерично-маниакальную GLaDOS. Синекожая красавица будит Чифа, и почти сразу раздается взрыв, после которого судно оказывается около незнакомой планеты: «Идущего» затягивает в светящуюся воронку. Тут-то и начинается свистопляска.

Будни будильника

Оказывается, что помимо людей и всякой инопланетной нечисти в виде остатков Ковенанта, во вселенной существуют Предтечи, они же – прометейцы. Давайте знакомиться и убивать друг друга! Чиф случайно будит верховного главнокомандующего армии этой древней расы – могущественного Дидакта, который люто ненавидит человечество и готов до последней капли крови это доказывать. Впрочем, Дидакта можно понять – кто угодно взбесится, если его разбудить с утра пораньше. И пока Чиф разгребает всю эту забористо-развесистую клюкву, ты неожиданно понимаешь, что сюжет – не только самая сильная черта квадриквела, но и вообще всей серии. Под спартанской кибер-броней главного героя прячется живой и очень одинокий человек, один в безграничном холоде космоса. Ему проще найти общий язык с компьютерной программой, чем с представителями собственного вида. Не знаем как, но 343 Industries впервые зацепили нас историей за живое.

*сарказм

На тропе войны

В общем, твоя задача – спасти наш вид – и для этого в кампании ты 10 часов будешь дергать рубильники, стрелять и смотреть заставки. Что поделать, как бы ни старались 343 Industries, – от избитых канонов серии не уйдешь. Сингл состоит из пролога, восьми миссий и эпилога. Проходятся они весело, но быстро. Даже, пожалуй, чересчур быстро. Геймплей увлекает, но не преподносит особых сюрпризов тем, кто знаком с предыдущими частями серии Halo: Чиф гоняет не слишком изворотливых врагов по коридорам и косит их из оружия, часто у них же отобранного. Правда, иногда ты попадаешь в ситуации, где приходится сдерживать целые волны монстров, и вся эта сатана творится на пределе твоих возможностей. Вот в такие моменты хочется восторженно выдохнуть «Вааау!». Еще, чтоб было не скучно войну воевать, нам дают поуправлять различным транспортом, что тоже выглядит зрелищно и задорно, но в большинстве случаев – все ручками, ручками.

Конгресс мастеров

Мультиплейер – это то, чем 343 Industries могут по праву гордиться. Тебе дарят столько возможностей для превращения недруга в кровавый фарш, что аж дух захватывает. Тонны техники и оружия на любой вкус заставляют руки подрагивать в предвкушении адовых схваток, а кастомизация персонажа – отдельная сладкая изюминка, ибо там блокировать-не разблокировать всех пряников, щедро заложенных в шутер игроделами. Тут тебе и апгрейды брони, и куча стволов в купе с аксессуарами, а перков – тьма тьмущая. Ко всему, добавили еще два новых весьма удачных режима игры. Одним словом, если тебя не зацепит даже сюжет сингла, в мультиплеере любой поклонник консольных шутеров застрянет надолго.

Внеземные достопримечательности

Визуально Halo 4 вроде и от стандартов не отошла, но при этом как-то посерьезнела. Видимо, создатели решили отдать должное тренду и создали шутер в мрачно-серых тонах, сделав упор на реалистичность. За каждым поворотом игра подбрасывает тебе новый красивый кусок арта и дизайна – каждую локацию не устаешь рассматривать с дотошностью и восторгаться чудом дизайнерской мысли.

Короче, если собрать все вкусняшки воедино, то хорошего в Halo 4 однозначно много. Графика радует глаз стилизацией, детализацией, прорисовкой мимики и движений. Звуковое оформление тешит ухо и в особо торжественных моментах успешно нагнетает обстановку благодаря 100 часам записанной для игры музыки симфонического оркестра. Вот это мы понимаем – космическая опера!

Достаточно недостатков

Впрочем, не все так гладко, как формы Кортаны. Во-первых, врагам порой хочется крикнуть: «И это все, на что вы способны?». Ведь они как-то слишком неповоротливо и лениво от тебя отбиваются, умирают охотно и вообще ведут себя так, будто шли мимо, а тут ты такой со своей войной навязался. Во-вторых, твои братья по оружию периодически вызывают недоумение тем, что вместо слаженного отпора позволяют отстреливать себя, как банки в тире. В-третьих – скриптовые ролики по непонятной причине сделали обязательными для просмотра, что заставляет нервничать тех, кто не любит все эти киноподобные вставки. Ну и немного расстроила продолжительность кампании. «Колл оф Дюти» 6 часов сингла простительно – игра выходит каждый год. А Halo 4 все-таки ждали 5 лет, могли бы и растянуть удовольствие.

divinale

Впереди планеты всех

Не все знают, что планету древней расы Предтеч особо упорные игроки могли увидеть задолго до выхода Halo 4, поскольку в предыдущей части шутера после финального ролика ее показали тем, кто прошел игру на легендарном уровне сложности.

Вердикт

343 Industries удалось сходу сделать самую лучшую часть Halo. Ураганный геймплей, затягивающий мультиплеер, умный сюжет и красота лишний раз подтверждают: приключения Мастер Чифа попали в очень надежные руки и дальше будет только лучше. Но, как и прежде, равно как и все другие части серии, Halo 4 не сможет тебя удивить, если ты играл хотя бы в два хороших ПК-шутера.

Добро пожаловать в Фейрхевен – город, в котором время измеряется в км/ч, а пройденное расстояние – в количестве размазанных по стенке машин оппонентов. Заправляет здесь всем отнюдь не полиция, а десяток самых безбашенных водил, возглавляющих черный список Most Wanted. Если хочешь приобщиться к элите – не тормози, снимайся с ручника и вперед.

РАЙ МЕНЯЮ НА ДРАЙВ

NEED FOR SPEED MOST WANTED

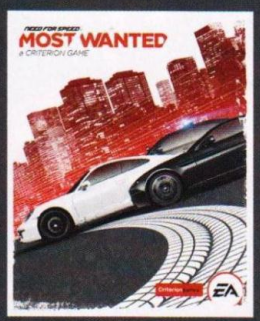
Жанр:
Racing

Разработчик:
Criterion Games

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
20 ГБ на жестком диске

PC | X360 | PS3 | PS Vita



Most Wanted уже не тот

Но прежде чем тронуться в путь, хотел бы прояснить пару важных моментов. Новый Most Wanted – это вовсе не продолжение MW, выпущенного в 2005 году, и даже не ремейк. Студия Criterion Games решила поделиться своим виденьем знакомой гоночной аркады. А уж фантазии и воображения ребятам, которые с детства путали витаминки с другими, более экстравагантными, таблетками, не занимать. И если ты ожидал увидеть тот же MW, только с обновленной графикой и перламутровыми пуговицами, спешу тебя огорчить – это совершенно другая игра. Британцы пошли своим путем, поставив во главу угла не обвешивание машины всякими инородными предметами, подобно новогодней елке, а сумасшедшую езду на запредельных скоростях, прямо как в другой их гоночной серии – Burnout.

Разбалованные роскошью

Burnout: Most Wanted… ой, пардон, Need for Speed встречает нас живописными пейзажами освещенного лучами восходящего солнца Фейрхевена, в то время как динамики напевают мелодичную композицию группы Muse. Вот с чем-чем, а со вкусом у британцев все в порядке. Чего только стоят невероятно стильные заставки перед началом заездов и гонок с боссами. Но это только прелюдия – дальше мы получаем в свое распоряжение первую машину – Aston Martin V12 Vantage, которая минутой позже уже сменяется на Porsche 911 Carrera S.

Такое пренебрежительное отношение Criterion к автомобилям класса «люкс» первое время просто шокирует. Если в оригинальном Most Wanted нам приходилось часами зарабатывать на приглянувшийся автомобиль, то теперь тачки валяются буквально на дороге – подъехал, пересел и уехал. Создатели решили не препятствовать игроку в получении фана, а наоборот подтолкнуть его к нему. «Вон стоит Lamborghini Gallardo, – говорят они. – Все равно она застрахована».

Берегись автомобиля

Транспортных средств чуть больше сорока, но их разнообразие приятно удивляет. Помимо привычных спорткаров от Porsche и Lamborghini, нам также дадут пожечь резину на кроссовере Range Rover Evoque, электромобиле Tesla Roadster или совсем уж экзотическом Ariel Atom. Несмотря на то, что перед нами ярчайший представитель аркадных погонялок, рулить железным конем, особенно на больших скоростях, не так-то просто – остро ощущается вес машины и ее неустойчивость на дороге, а сложные повороты без входа в занос пройти и вовсе не получится. К управлению нужно привыкнуть, и уже тогда можно будет получать настоящий, рафинированный кайф от вождения.

From Russia with love

Думаю, нашему брату будет очень интересно узнать, что автопарк нового Most Wanted может похвастаться спорткаром Marussia B2. Это единственный российский автомобиль, который не только заводится, но еще и жмет не хило. Компания Marussia Motors, первый российский производитель элитных автомобилей, даже привозила Marussia B2 на стенд EA на Gamescom 2012. Найди такую в городе Фейрхевен, и она – твоя!

Тихий гон

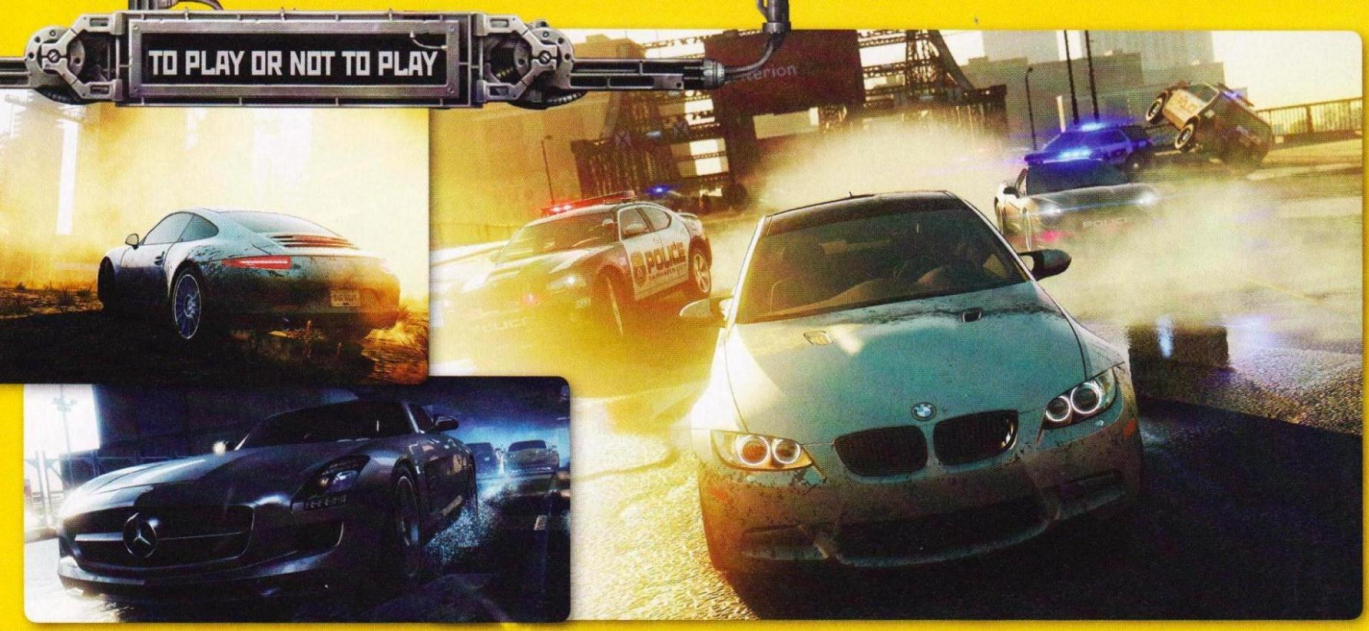
Маршрут к гонкам можно задать либо на карте, либо при помощи обновленной системы Easy Drive, не отрываясь от свободной езды. С помощью этой же системы мы также меняем автомобили, ведь привычного гаража тут попросту нет. Так как почти все тачки, по сути, открыты с самого начала, создателям пришлось в корне поменять подачу доступных гонок и соревнований. Не думай, что в первый же час игры отыщешь крутейший суперкар и будешь с легкостью разносить всех и вся, попивая чай с печеньками. К каждой машине привязана своя уникальная цепочка соревнований: кольцевые гонки, спринты, погони с копами и заезды на скорость с различным уровнем сложности. И если на легком уровне победа достается малой кровью, то на сложном – компьютерные оппоненты разорвут тебя, как Тузик балалайку (при условии, что Тузик за час до этого упал в мешок с амфетаминами), при первой же возможности.

Новый Most Wanted заметно сложнее той же Burnout Paradise. Сами гонки получились очень динамичными и захватывающими. Когда скорость доходит до предела, от игрока потребуется глубочайшая концентрация и быстрая реакции. Правда, AI часто ведет себя нечестно, прямо на глазах неестественно разгоняясь, а то и вовсе переходя на первую космическую при отставании. Иной раз глянешь на радар, и возникает ощущение, что за тобой едет вовсе не автомобиль, а летит истребитель.

Ментовский беспредел

Полиция временами тоже ведет себя не очень порядочно и благородно. До тех пор пока уровень нашей разыскиваемости не добрался до четверки, уйти от копов полями да огородами не составит большого труда. Но как только количество шкодничества скакнет за все нормы терпеливости блюстителей порядка – они звереют, и побег становится архисложной задачей. В минуты облав все уже зависит скорее не от мастерства игрока, а от удачи. Стражи левопорядка, подобно герпесу, цепляются к тебе и не оставляют ни в печали, ни в радости. Однажды я играл в кошки-мышки с этими приставалами минут двадцать и скрыться так и не удалось. Остро чувствуется нехватка прерывателей погони (Pursuit Breakers) из оригинального Most Wanted. На помощь нам могут прийти лишь покрасочно-ремонтные мастерские, незаметное посещение которых снимает один уровень разыскиваемости. Хорошо хоть всевозможных съездов и переулков здесь предостаточно – приходится путать следы, что твой зайчишка.

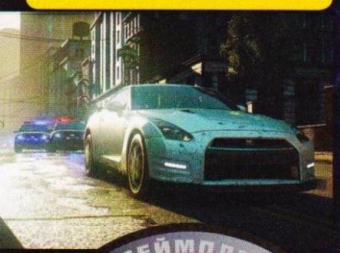
Выигрывая гонки и уходя от полиции, мы получаем так называемые Очки Скорости (Speed Points). Насобирав определенное количество SP, появляется возможность сойтись один на один с гонщиком из списка Most Wanted и занять его место. После победы можно также догнать неудачника и как следует накостылять, отобрав его тачку. Эй! Кто сказал «Burnout Paradise»? Парни из Criterion будут все отрицать!



FROSTBITE 2

Двигатель прогресса

В сети не раз проскакивали слухи о том, что игра разрабатывалась на излюбленном компанией EA движке Frostbite 2. На самом деле все это наглая ложь и не правда – все было совсем не так. Новый Most Wanted построен на уникальном игровом моторчике RenderWare, а если быть точным, на его улучшенной версии под названием Chamelion. Именно «Хамелеон» два года назад был ответственен за отображение красот в Need for Speed: Hot Pursuit.



Тачка без прокачки

Criterion не побоялись посягнуть на святую святых многих поклонников оригинальной Most Wanted – они оторвали и выбросили продвинутый внешний тюнинг. Англичане никогда не уделяли внимания данному виду выпендрежа в своих играх и на этот раз не сделали исключение. Отсутствие внешнего тюнинга игроделы попытались компенсировать наличием внутреннего. Занимая призовые места в гонках, можно открыть различного рода улучшения: нитро-ускорители, шины, трансмиссии, аэродинамические кузова и т.д. Апгрейдов – не густо, но они серьезно влияют на управление, в отличие от наклеек на капот. Запчасти можно менять на ходу прямо во время гонки с помощью того же Easy Drive. Например, скрываясь от копов за пределами основных дорог, не лишним будет сменить гоночную резину на шины для бездорожья. Кто сказал «нереалистично»? Благодарите разработчиков, что в игре нет Годзиллы!

Выезд в сеть

Даже когда все гонки будут закончены, а все водилы из черного списка будут благополучно размазаны по асфальту, в Фейрхевен захочется возвращаться снова и снова. Борьба с друзьями за лучшее время может длиться вечно – Autolog работает как часы. Система сразу же оповещает о вопиющей наглости друга, побившего твой рекорд, и я очень сомневаюсь, что кто-то откажется поставить сопляка на место. Сам же мультиплеер под стать игре – весьма необычен и оригинален. На смену банальным лобби пришла система, так называемых, плейлистов – набора постоянно идущих соревнований. Гонщики съезжаются в указанное место встречи и начинают настоящий беспредел. Помимо привычных заездов нам дадут продемонстрировать свое умение в искусстве дрифтинга, выполнении прыжков, постановке аварий и езде на максимальной скорости. Станешь лучшим и тут же забудешь об этом – очередной этап стартует почти сразу.

Особо прекрасен

PC-версия Most Wanted – одна из красивейших аркадных гонок, виденных мною. Настолько красивого и детально проработанного открытого мира для покатушек еще не делал никто – это говорится со всей серьезностью, а не на эмоциях. Прорисовка машин также на высоте – железные малышки будто сошли с обложек каких-нибудь автожурналов. Не пасет задних и местная система повреждений, постоянно радуя глаз достоверными вмятинами, разбитыми стеклами и свисающими деталями покореженных обвесов. Я прямо сейчас купил бы билет в Англию, дабы найти и расцеловать людей, ответственных за графику, если бы не ужасная оптимизация. В городских локациях наблюдается сильное провисание fps даже на топовых видеокартах, не говоря уже о более экономичных вариантах.

Саундтрек в серии Need for Speed всегда играл не последнюю роль, так что к подборке музыкальных треков Criterion подошла с особым вниманием. В игре звучат композиции самых разных жанров: от хип-хопа до альтернативного рока, но основная часть плей-листа забита модной нынче электронной музыкой. По ушам нам будут ездить такие перцы, как Skrillex, The Chemical Brothers, Prodigy и многие другие.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

«Какого черта?! Это же не NFS Most Wanted, а Burnout Paradise!» – вот первые впечатления от данного проекта. Можно ли считать это минусом – тут уже решает каждый для себя сам. Лично я не намерен занижать оценку отличной игре только из-за ее названия. Criterion очень удачно совместила черты двух своих гоночных серий, подарив всем автолюбителям срывающую башню, аркадную гонку. Новый Most Wanted – это как Burnout Paradise, только с лицензированными тачками, копами, классным мультиплеером и шикарной графикой. Такой насыщенный коктейль должен прийтись по душе многим.

СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ, УМРИ

DEADLIGHT

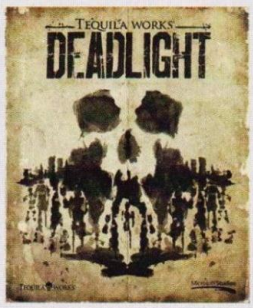
PC | X360

Жанр:
action platformer horror

Разработчики:
Tequila Works

Издатель:
Microsoft Studios, Steam

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео:
поддержка Shader 3.0
HDD: 5 ГБ



Однажды Limbo пошла в бар, чтобы немного скрасить свои черно-белые будни – и, конечно же, ее угораздило познакомиться с твердохарактерным и упрямым Resident Evil. Пара рюмочек, отельный номер в отеле – дальше все было в лучших традициях дешевого жизненного порно. А потом на свет появилось то, что обычно не показывают после титров – Deadlight. Этот ребенок – результат любовного треугольника, в который не понятно как вклинился Prince of Persia. Из-за нездоровой обстановки у Deadlight появился набор комплексов – угрюмость, замкнутость, социофобия – и мы, как настоящие психотерапевты, хотим об этом поговорить.

Дед и dead

В Deadlight влюбляешься с первого взгляда – это как увидеть девушку посреди улицы, после чего тебя в темечко клюет молния – «Это она!». Но если в случае с девушкой ты можешь просто оцепенеть и стоять, как дурак, пока она исчезает за поворотом, то с Deadlight познакомится даже самый робкий, но вот пройти игру до конца хватит духу далеко не у всех. Дело не в страшности – хотя атмосферы игре не занимать. Классический платформер показывает, наверное, самый красивый зомби-апокалипсис в истории индустрии. Это такой тоннель в конце света – почти пенсионер Рэндал Вейн (то есть, ты) бежит в тени вдоль экрана, разыскивая семью, друзей и секреты. По дороге он решает несложные головоломки, занимается местами сложным паркуром а-ля изометрический PoP и отбивается от оживших мертвецов – и вот тут ему точно придется попотеть. На фоне – совсем даже не фон, а безумно красивый сверхдетализированный мир, раскрашенный всеми красотами Unreal Engine. Задник полностью живой – замешкаешься там на минуту, и блуждающие вдалеке зомби очень заинтересуются содержимым твоего внутреннего мира.

Дед Маздай

Рэндал время от времени находит то пистолет, то дробовик, а большую часть времени отмахивается от приставучих зомби пожарным топором. То ли разработчики хотели показать, что обычный дядька из американского села – не Милла Йовович, то ли им хотелось добавить непреклонности Resident Evil, то ли с управлением напортачили, но разбирается с некроамериканцами Рэндал весьма неуклюже. Двоих-то он еще легко отправит обратно в могилу, а уже большее количество врагов грозят лоад геймом. Игра вроде намекает, что геройствовать нечего, и при зомби-апокалипсисе выживают как раз самые быстрые. Но при этом разработчики не раз ставят тебя в очень неловкие положения «один против толпы». В общем, умирать приходится часто – и если в Super Meat Boy это бесило, но ты продолжал играть еще и еще, то в Deadlight нескладуха, непонятки и дурацкие чекпоинты вызывают дикую ненависть к самой игре.

Атмосферные явления

Геймплею в Deadlight – от силы 6 часов, но это чертовски атмосферная, насыщенная четверть суток – вот ты прорываешься, сломя голову, перепрыгивая машины, а вот уже убегаешь по крыше от вертолета или попадаешь в подземелье, где жуткий старик загоняет тебя в лабиринт со смертельными ловушками. Всякая чертовщина творится во время зомби-апокалипсиса! Прогуливаясь по Сиэтлу, Рэндал собирает отрывки собственного дневника, который потом будет интересно читать тем, кому не хватило геймплейной атмосферы. В случае чего, игру еще можно перепройти на максимальном уровне сложности – ради другой концовки.

Шайтан

Что в коробке?

Сначала Deadlight должен был выйти только на XBLA, но всего через месяц после релиза на шайтан-коробке Tequila Works все-таки сподобились перенести игру на ПК. Правда, все, за что ругали игру, они не поправили, а с любовью портировали на писишник: например, корявое управление.

Вердикт

Deadlight – не массовый продукт и будет по зубам не всем – многим он даже надает в эти самые зубы чугунным ломом. Но те, кто ценят хорошую историю и атмосферу, пройдут игру взахлеб, прерываясь разве что на прием валидольчика. Также проект заинтересует мазохистов.

DISHONORED

Ловлю себя на том, что стало необыкновенно трудно придумывать вступление к обзору современного милитари-шутера. В 2007-ом кампания Call of Duty 4 вскрыла мне черепную коробку, вытащила из нее мозг, положила в него гранату, выдернула чеку, положила всю эту кашу обратно и плотно закрыла, взорвав мой внутренний геймерский мир невиданной ранее эпичностью. Но это было 5 лет назад… А сегодня Medal of Honor: Warfighter пытается повторить тот же трюк в надцатый раз.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

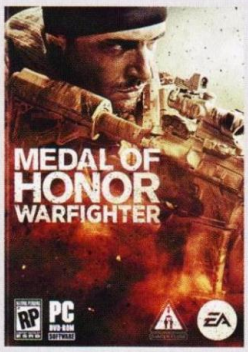
PC | X360 | PS3

Жанр:
FPS

Разработчик:
Danger Close

Издатель:
EA

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: 512 МБ
8 ГБ на жестком диске



Дежавю 5: Возвращение дежавю

Кинематографически линейная кампания CoD4 показалась мне самым лучшим синглом, который я когда-либо видел. Позволив себе нырнуть в превосходно созданный мир Modern Warfare, я особо не обращал внимания на рельсы, по которым ехала геймплейная вагонетка, пока вокруг нее происходили завораживающие события. Казалось, что у меня в руках есть руль, и этим рулем кручу я. И, судя по внезапно свалившейся на серию славе, так казалось не только мне. С таким же удовольствием я прокатился по кампании Modern Warfare 2 – да еще и захотел добавки в виде перепрохождения предшественника. Здесь меня и ждал первый облом – у сингла была нулевая реиграбельность. В это время мои глаза впервые открылись на страшную правду: это не игры. Это полуинтерактивные, до жути банальные и до приторности пафосные фильмы об одном и том же. Отпустив руль геймплея, я понял, что он крутится сам, без моего участия, а попытки прокрутить его в другую сторону заканчиваются трагично только для меня: игра больно бьет по рукам, возвращает к ближайшему чекпоинту и говорит: «Нет, нужно сделать вот ТАК! А потом посмотреть вон ТУДА».

Ты, дорогой читатель, наверняка поинтересуешься: «Butcher, а зачем ты нам рассказываешь об уже вышедших милитари-шутерах? Мы ведь о них и так все знаем». «Именно!» – отвечу я. Если ты играл в один из них, ты играл во все. А теперь возьми все набранные за годы клише в виде якобы неожиданных взрывов, шокирующих смертей товарища у тебя на глазах, скачков между персонажами, турельных секций, снайперских уровней и постоянной беготни за кем-то из отряда – и ты получаешь кампанию Warfighter. Только туда еще стоит присыпать щепотку глюков, попросту несуществующий ни у врагов, ни у союзников ИИ, бесполезную и быстро надоедающую мини-игру со взломом дверей, которой разработчики, очевидно, очень гордятся, и пару уровней с вождением.

Надо сказать, что последние привлекли мое внимание больше, чем все остальные 5 часов геймплея, которые, казалось, растянулись на полторы недели. В этих уровнях ты – о чудо – сам управляешь автомобилем, пытаясь то догнать кого-то, то оторваться от кого-то, то трусливо спрятаться на парковке. Здесь хватает драйва и интереса, видимо позаимствованного у талантов из команды Need for Speed. По правде, я уже давно не фанат гоночек, да и гоночки эти сомнительного по сравнению с любой альтернативой качества, но посреди унылой, как фильм Уве Болла, кампании они показались глотком свежего воздуха и, откровенно говоря, отдыхом от «стрелковой» части геймплея, через которую нужно было заставлять себя проходить через силу.

Ты меня уважаешь?!

Это один из тех случаев, когда игра попросту не уважает игрока и не доверяет ему управление. Кампанию ты начинаешь с одного выстрела, причем промахнуться нельзя, даже если захочешь. Спустя

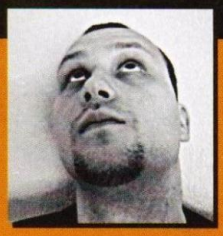
Ящик в утке, утка в зайце, заяц в шоке

Никакая графика не спасает игру от катастрофически неудобного и забивающего экран интерфейса. Сев играть в мультиплеер первый раз, мы с Khaj-Tosin'ом потратили час на то, чтобы попасть в один отряд – и то, безуспешно. А потом еще минут 10, чтобы понять, где находится кнопка «Выход».

После продолжительных танцев с различными инструментами и обращения к всемогучему Гуглу мы все же узнали, как поиграть вместе, но более извращенного способа не могли бы придумать сами. Как и Battlefield 3, Warfighter использует плагин Battlelog, но для захода в игру с товарищем придется пользоваться внутренним браузером, предварительно добавив товарища в свой закрытый отряд… во внутриигровой вкладке Battlelog. Неудобный интерфейс может очень неслабо подпортить впечатление от неплохой игры.

пару минут ты уже сбиваешь вертолет очень уместно расположенной ракетницей, слушаешь, как злобный араб кричит что-то на злобноарабском и даешь лазерную наводку на здание со снайпером, чтобы разбомбить его вхлам, потому что если просто застрелить снайпера, тут же появляется его друг-клон. Респауны здесь, кстати, наглые до беспредела. Повсюду встречаются подозрительно пустые комнаты, из которых словно лемминги валят противники прямо под твои очереди. А порой враг может зареспиться прямо за твоей спиной, потому что ты посмел взять на себя инициативу и пройти на 5 шагов дальше места, в которое игра тебя хочет отправить. И все бы ничего, если бы Warfighter давал толковый повод тянуться по узкой тропинке геймплея, но ни якобы построенный на реальных операциях сюжет, ни чрезмерно драматичные персонажи не вызывают никаких эмоций. В перерывах между уровнями нас одаривают заставками, где главного героя постоянно посещают жена с дочкой – одна страшнее другой – и садятся ему на уши по поводу того, что он живет войной, и что пора подумать о семье, и что носки по квартире разбросаны, и когда он уже наконец научится опускать сиденье унитаза.

Весь этот псевдодраматизм вперемешку с американским патриотизмом подается в одной тарелке с нездоровым цинизмом. В то время как такие проекты, как Spec Ops: The Line показывают,



Sirius

После выхода Medal of Honor: Warfighter многие игровые журналисты стали сетовать на то, что сюжет творения Danger Close довольно простой и не яркий. Но важно понимать, что в новой «медальке» показывают совсем другие ценности – семья, дети, гражданская жизнь, то, что солдат – это не машина для убийства, а простой человек со своими слабостями и стремлениями. Последние слова перед титрами об этом четко говорят. Во время моего пребывания в рядах Вооруженных Сил у меня был случай, когда жена ушла от офицера только потому, что тот жил на расстоянии, а что говорить о тех, кто постоянно рискует жизнью, подставляясь под пули. С такой точки зрения, гибель одного из персонажей игры вызывает куда больше сожаления, нежели все погибшие товарищи в серии Call of Duty. И уже из-за этого Medal of Honor: Warfighter заслуживает уважения.

Один д'Артаньян и куча метросексуалов

В ответ на бурю негативных обзоров и отзывов об игре EA выступили с заявлением о том, что их внутреннее тестирование показало, что Warfighter вовсе не так плох, как о нем говорят. Ну, раз издатель говорит, что его игра хорошая, значит так и есть, правда?

что война – ад, Warfighter делает четкое распределение на хороших и плохих парней, где хорошие парни летают на вертолетах над каменными деревьями и героически расстреливают жителей (читай – плохих парней) из пулеметов, ракет и боевых роботов, против которых недруг может использовать только камни. Я бы начал кричать что-то о пропаганде, но забыл дома накидку Кэпа.

Чтобы копировать формулу конкурента пятилетней давности, да еще и когда сам конкурент эту формулу начал менять (читай обзор Black Ops 2), нужно иметь тот еще мозг рака и полное отсутствие совести к целевой аудитории. И кривые руки, чтобы скопировать ее настолько ужасно. В общем, кампания мне не очень понравилась…

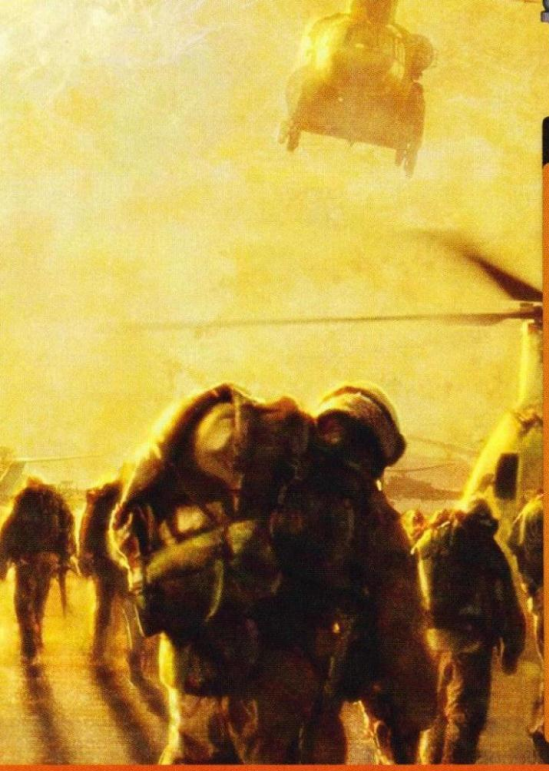
Яблоко от яблони

Нужно быть президентом Наивностана, чтобы надеяться, что внутренняя студия EA сделает оригинальную кампанию в шутере с военной тематикой, а вот у мультиплеера всегда больше шансов. Сетевые баталии MoH 2010 местами блестали хорошими идеями и даже удачной их реализацией, увы, погребенной под свалкой недочетов, очень слабым ассортиментом стволов, бессовестной божественностью снайперских винтовок и малым количеством карт, что, в конечном счете, очень быстро выкопало игре яму. Но те, кто был с ней до ее кончины, умудрились найти в бочке дегтя сладкий мед – у игры был потенциал, который просто нужно было реализовать.

Беда лишь в том, что потенциал был заложен ребятами из DICE, и реализовывать они его стали уже в Battlefield 3, а мультик Warfighter остался в руках Danger Close. «Ой!» – сказали Danger Close, якобы невзначай уронив весь построенный предыдущей игрой потенциал и взявшись строить свой. Одного взгляда на ролики игры хватало, чтобы понять: это Call of Duty от EA. Но внешность обманчива: если сингл слизывает все что можно откуда не нужно, то в мультиплеере геймдизайнеры действительно поднапрягли мозги и придумали нечто, не похожее ни на Call of Duty, ни на Battlefield, и даже ни на одну из предыдущих частей Medal of Honor. Но если ты не такой как все – это еще не значит, что тебе крупно повезло.

Военная карусель

На бумаге мультик Warfighter выглядит очень интригующе: игроки объединяются в отряды по 2 человека, которые могут друг на друге респиться, при условии, что товарищ по отряду не под огнем и не на прицеле. Твой товарищ – это твоя аптечка и твои патроны: пока вы вместе, кроете и лечите друг друга – вы неуязвимы. О таком уровне сыгранности в мультиплеере не мечтал даже Battlefield, из-за чего бегать в одиночку – попросту самоубийство. На выбор предоставляется 6 классов – каждый со своей уникальной способностью, набором килстриков для атаки и поддержки оружием. Новое оружие и примочки к нему открываются вместе с новыми спецназовцами других стран – тут тебе и польский GROM, и английский SAS, и русский Альфа – хотя бы можно передохнуть от приевшегося «Америка против России или Афганистана». Килстрики базируются на командных очках и дают доступ к разным игрушкам вроде беспилотников, которые запускаешь собственноручно, минометов, десантных и боевых вертолетов и прочих цацок, на практике неслабо пошатывающих баланс. Вся фишка здесь в комбинации классов в твоем отряде, которая влияет на стиль



Khaj-Tosin

Да, все эти современные милитари-шутеры – сплошная атака клонов, но я играл в них не так много, так что сингплеер Warfighter мне показался вполне неплохим. Ставка сюжета на отношения военнослужащих и их семей оказалась весьма недурственным ходом, хотя я сомневаюсь, что история зацепит за живое кого-либо, кто не служил в армии. Вернее, в американской армии – сингл так старается показать солдат-янки героями, что хоть наклейку вешай «По заказу министерства обороны США». Но в целом – неплохо. Кстати, спецназовцев TIER1, которые замочили Бен Ладена и помогали создавать Warfighter, недавно оштрафовали и впаяли выговор – командование посчитало, что они слишком многое рассказали разработчикам.

Мультиплеер – куда более веселая вечеринка, правда, если ты приходишь на нее с друзьями – вас разводят по разным комнатам и не объясняют, как здесь можно встретиться. Благодарим запутанный интерфейс, в котором без Google не разберется даже бывалый вояка. Хотя может это фишка такая – мини-квест внутри большой игры. Самое обидное, что новый MoH действительно неплохой мултиплеерный шутер, от которого ловишь вполне свежую порцию фана, – но нет, надо было подгонять разработчиков, чтобы успеть хоть и сырым, но раньше BO2. Я очень надеюсь, что EA извлекут урок из провала продаж Warfighter, потому что это не торт – ставить главной целью не «сделать игру хорошей», а «сделать ее к четвергу».

игры и вашу с товарищем преуспеваемость на поле брани, где ты работаешь на выполнение целей, в числе которых вернувшийся режим «Боевое задание» и новый – «Горячие точки», где новые задания появляются на случайном месте в течение раунда.

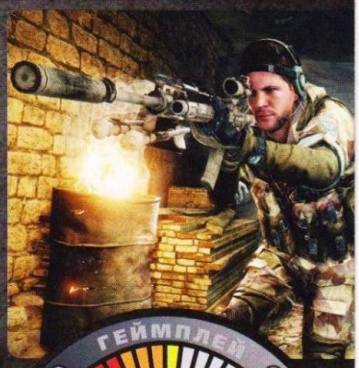
Все это звучит действительно интересно, но на практике сталкивается с клаустрофобическим, даже по меркам Call of Duty, левелдизайном, зажимающим игрока в узкие лабиринты – рай для кемпера. Подводит и ощущение стрельбы – почти у всего оружия в игре напрочь отсутствует отдача, зато присутствует очень большой разброс при автоматическом огне, вызывающий бурю ярости с криками «ну я же прямо по нему стрелял!».

Хромает на одну ногу и неткод, из-за которого постоянно создается ощущение, что ты погибаешь от пары-тройки выстрелов, но при этом тебе, чтобы положить противника, нужно высадить в него полторы обоймы из основного оружия, две – из вторичного, кинуть вдогонку булыжник и плюнуть ему на спину. И то без гарантий, что вражина не обернется и не покажет тебе одну из затянутых, но красивых анимаций убийств томагавком.

Медаль за обман зрения

Кстати, о красоте… Режиссеры монтажа PR-отдела EA вновь доказывают свой непоколебимый профессионализм, чудным образом показывая игру в роликах куда более красивой, чем на экране, даже при максимальных настройках. Warfighter не стыдится цветов и избегает фильтров, за что ему огромное спасибо, но текстуры и освещение местами хромают по сравнению с той же батлой, хотя, казалось бы, меньшие уровни заслуживают большей детализации при поддержке могучего Frostbite 2. Звук успешно создает атмосферу военного хаоса, но выстрелы мне показались глуховатыми, отбирая у стволов индивидуальность.

Butcher



Вердикт

Два года спустя новый MoH доказывает, что можно не только не учиться на собственных ошибках, а еще и прыгать на старых граблях до тех пор, пока вмятина на лбу не приобретет отчетливую форму рукояти. И это обидно. Обидно потому, что снова под кучей глупого хлама в Medal of Honor скрывается неплохая игра с оригинальными идеями и огромным потенциалом. Огромным, но до сих пор нереализованным. Заядлый фанат милитари-шутеров найдет свой фан в мультиплеере, но продлится он недолго – уж точно не на фоне других гигантов жанра.

ПО ПОЛЮ ТАНКИ ОБНОВЛЯЛИСЬ

Обзор обновления 0.8.1

WORLD OF TANKS

PC

Жанр:
MMO \ симулятор танка

Разработчик:
Wargaming.net

Издатель:
Wargaming.net

World Of Tanks – теперь известен каждому. Онлайн-проект, который еще на стадии бета-версии завоевал популярность у сотен тысяч людей по всему миру, уже несколько раз обогнал WoW по количеству пользователей. Недавно WoT получил патч, вносящий массу всего нового, и очередную страну-участницу танкового конфликта. Мы не могли не написать, что из этого получилось.

God save the King!

Wargaming.net не устают совершенствовать игру – в большом обновлении 0.8.0 была добавлена полноценная физика игры, а с выходом 0.8.1 появилась долгожданная ветка британских танков. Что собой представляют британские машины? Не смотря на то, что первый в мире танк был именно британским, дальнейшее развитие военной техники этого типа у британцев было обусловлено территориальным расположением. То есть танкам не уделяли должного внимания, потому как в большем финансировании нуждался флот. Но, не смотря на это, у британцев были неплохие, по меркам тех времен, машины, например: «Матильда», «Черчилль», «Валентайн», «Конкверор». Всего в игру разработчиками было добавлено 22 новые машины британской ветки танков. Среди них есть легкие, средние и тяжелые танки, а артиллерию и ПТ-САУ разработчики добавят в следующих обновлениях.

Характер нордический

По стилю игры и характеристикам британцы схожи с американскими танками, но, как и все нации, представленные в игре, имеют уникальные черты. Особенность английских бронемашин – отличная точность и минимальное время сведения. На технике больших левелов сведение происходит практически моментально, да к тому же разброс совсем незначительный. Максимальный урон у британских орудий не столь велик, как, например, у танков СССР, но зато эти пушки обладают отличной бронепробиваемостью и высокой скорострельностью – это становится хорошо заметно (и полезно) на высокоуровневой технике 8–10 левела.

Обладая достаточным запасом прочности, броня британцев все же не является козырем, зато спасает отличная маневренность как средних, так и тяжелых танков. Поэтому нужно всегда думать, прежде чем вылезти под удар ИС-4 или Е-100: от этих танков британец высокого уровня не умрет, но получит максимальный урон. Зато, в свою очередь, FV215 (тяжелый танк десятого уровня Британии) с легкостью пробивает того же ИС-4 практически в лоб. В общем, играя за британцев, нужно учитывать сильные стороны этой техники и использовать их по максимуму. Ваш Кэп.

Максимально «фана» от британцев стоит ожидать на более высоких левелах с прокаченным экипажем, противник «нагибается» на ура.

И о погоде

В обновлении 0.8.1 появилась не только британская ветка, были добавлены 3 премиумных танка: средний танк 6-го уровня Pz IV Schmalturm, средний танк 7-го уровня Panther-M10, ПТ-САУ 7-го уровня СУ-122-44. Особенно отлично себя показала новая премиумная ПТшка. СУ-122-44 имеет отличную доходность на уровне КВ-5, отличную 122-мм пушку с хорошей бронепробиваемостью (тот же Лев и КВ-5 от нее могут хорошо получить), а также имеет хорошее лобовое бронирование и замечательную маневренность. Благодаря таким характеристикам игрок получает удовольствие от игры, а также быстрее «фармит» серебро на покупку другой техники.

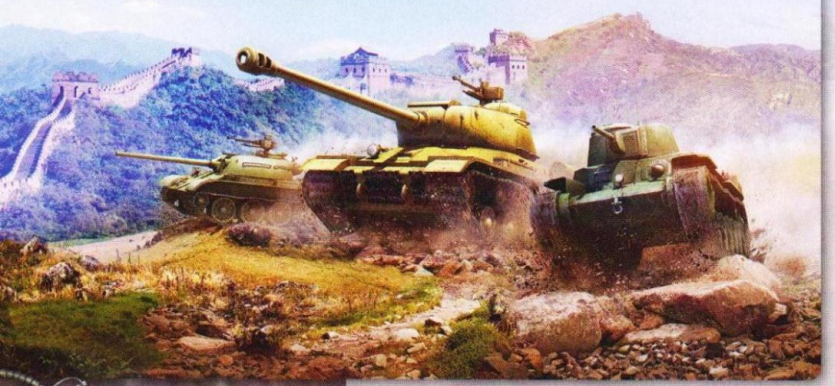
С каждым новым обновлением разработчики обещали добавлять детализации на старых картах и графически их дорабатывать. В обновлении 0.8.1, например, были улучшены «Эль-Халуф», «Хребет Дракона» и «Монастырь».

В общем, молодцы белорусы.

X-Hunter

Дальнейшие планы

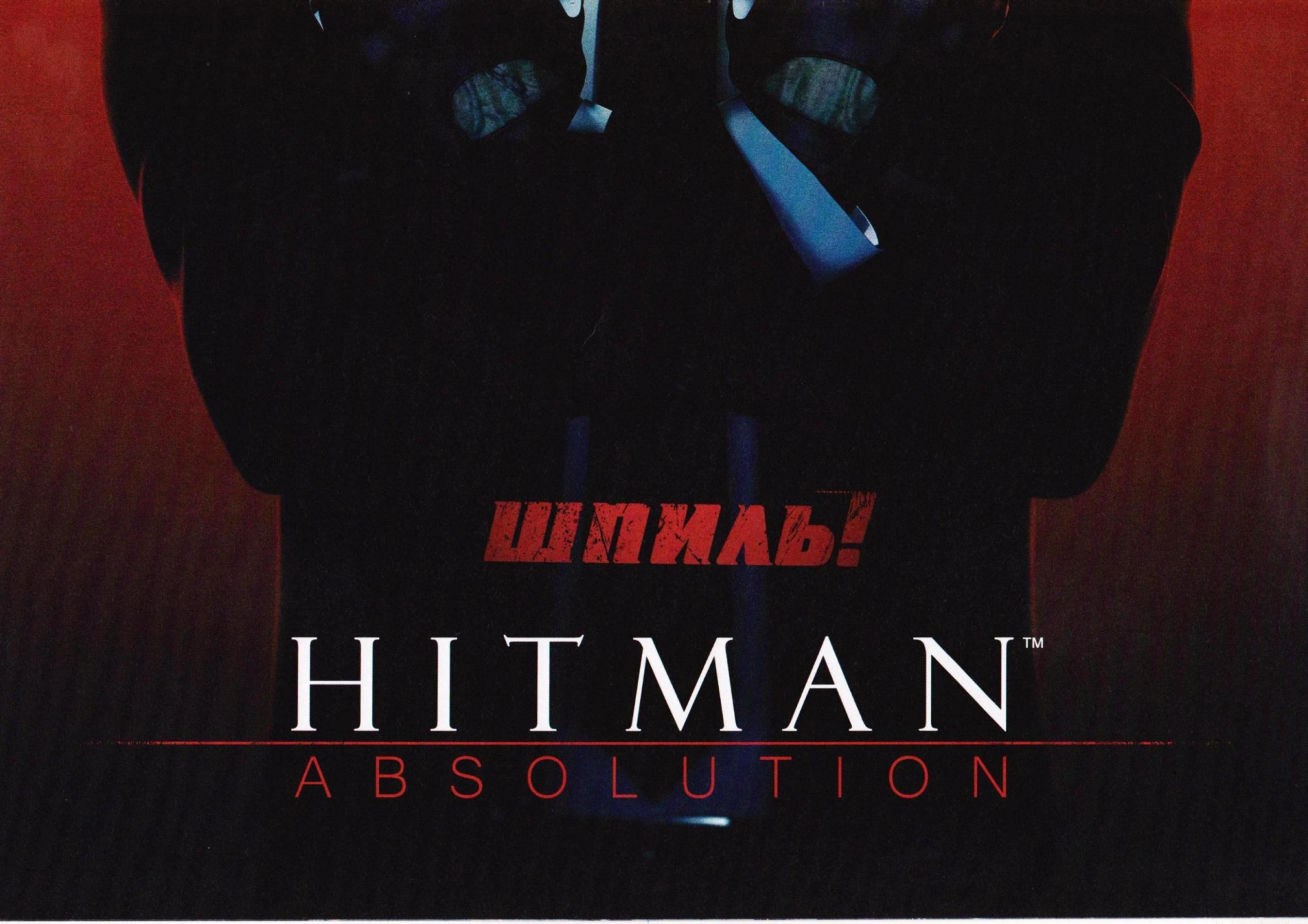
А в обновлении 0.8.2 игроки и фанаты «Танчиков» увидят еще одну новую нацию и ветку танков. На этот раз будут добавлены китайские танки – у Китая, ведь, своя интересная история развития танкостроения.

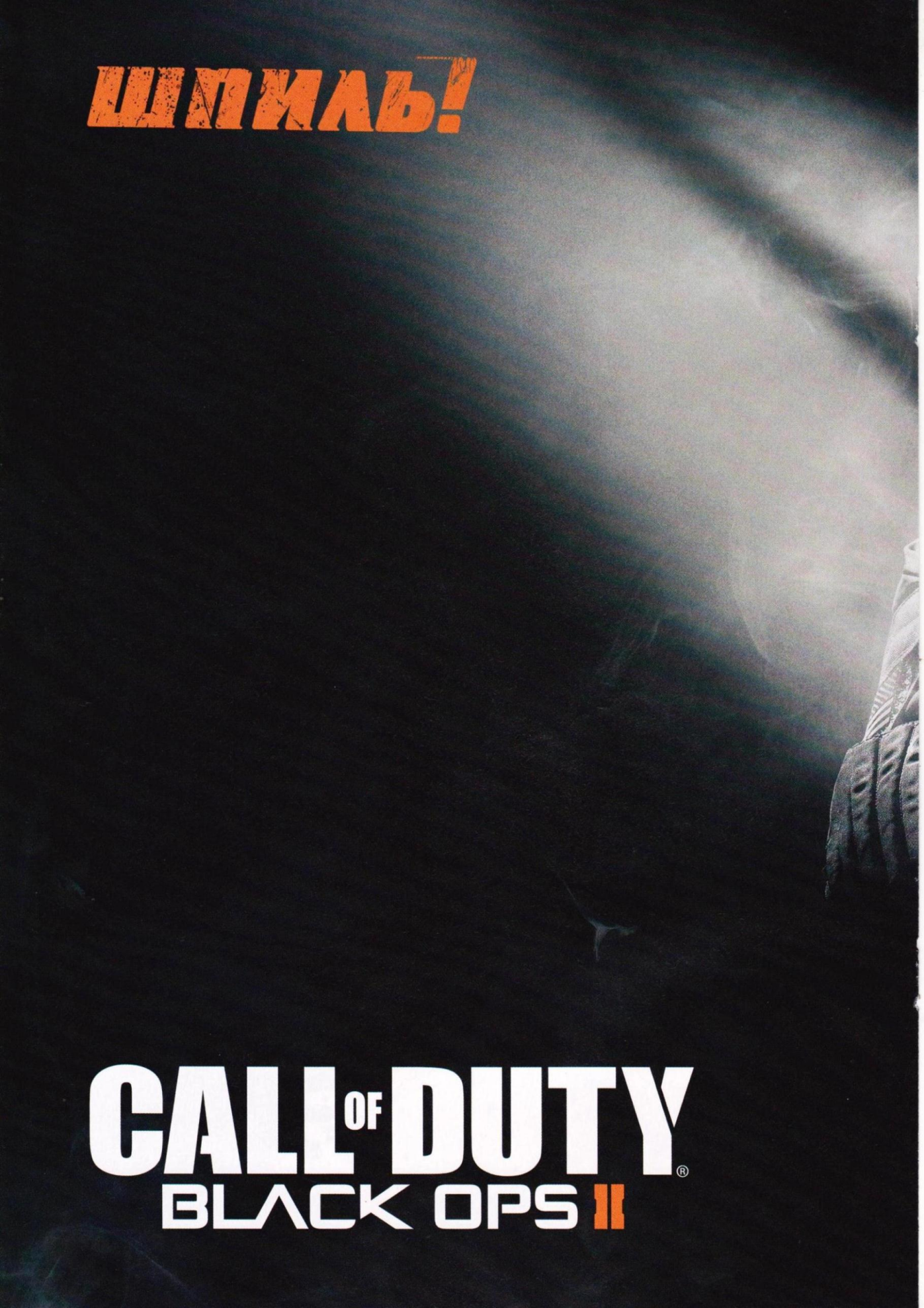


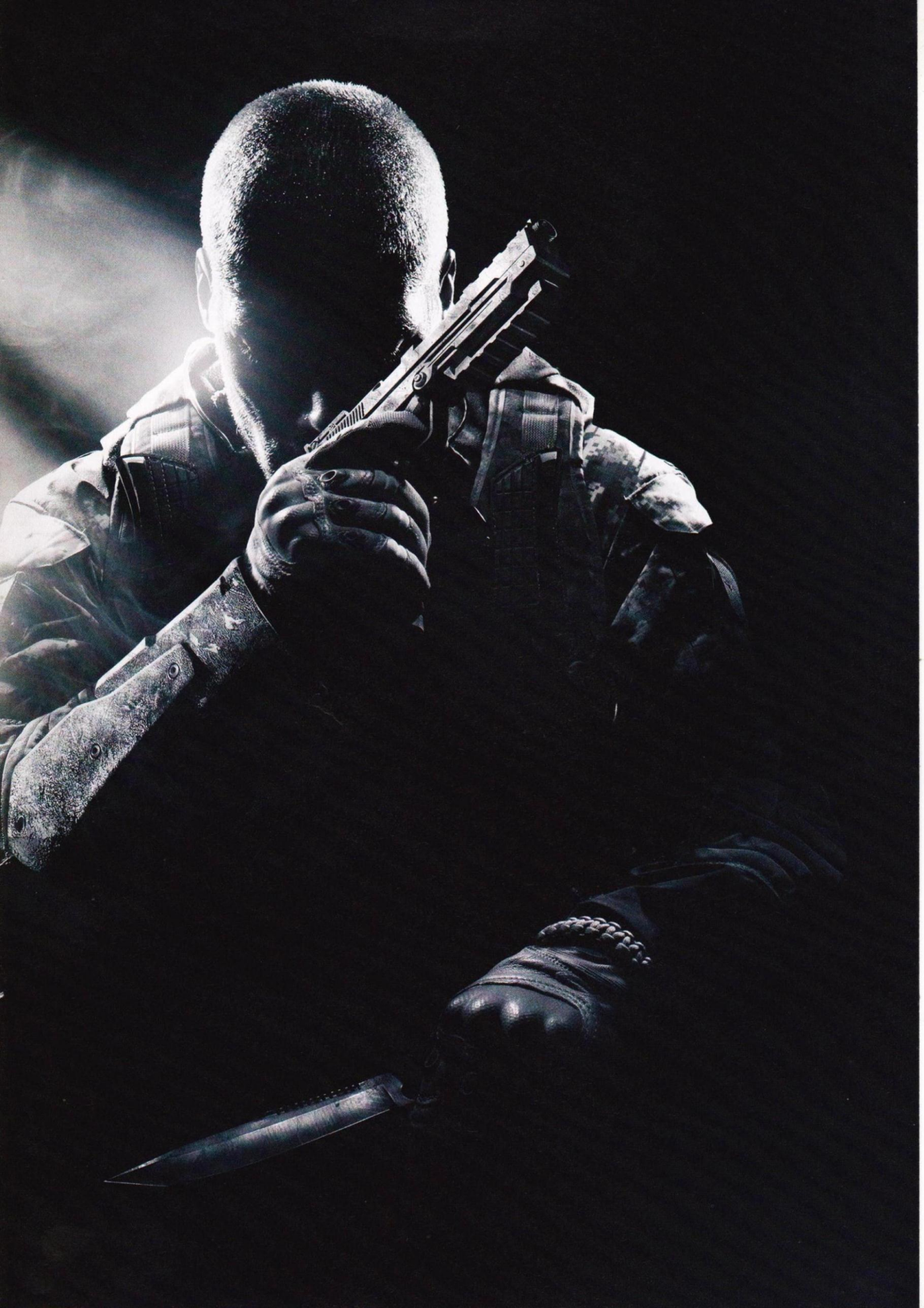
ШПИЛЬ!

HALO 4

CUSTOM SLIDE
EL MONTE CA
AUTOMATIC
CALIBER .45
STAINLESS - MADE IN U.S.A.
EL MONTE CA
A01338


ШПИЛЬ!
HITMAN™
ABSOLUTION


ШПИЛЬ!
CALL OF DUTY®
BLACK OPS II



ASSASSIN'S
CREED
III

ШПИЛЬ!

ОРКОВАЯ ОШИБКА

PC | PS3 | X360

Of Orcs and Men

Жанр:
action/RPG

Разработчики:
Cyanide Studio, Spiders

Издатель:
Focus Home Interactive

Системные требования:
Процессор:
Intel Core i5 @ 2,5 ГГц /
AMD Phenom II X4 @ 2,8 ГГц
Оперативная память: 4 ГБ
Жесткий диск: 6 ГБ свободно
Видео память: 1 ГБ
Видео карта:
nVidia GeForce GTX 460 /
ATI Radeon HD 5870

Ты всегда не любил зеленокожих варваров за боль и страдания, которые они причиняли стольким фэнтезийным мирам? Ты убивал их пачками в Orcs Must Die, мстил им в Warcraft и уничтожал из тяжелого болтера в Warhammer 40000? Ты не знаешь всей правды! Орки как раз хорошие, а вот люди – нелюди, и устроили зеленым милахам беспощадный геноцид. И тебе придется с этим что-то сделать!

О прямых и кривых руках

Видно, когда креативщики стараются. Сама идея того, что люди – сволочи и гнобят свободолюбивых зеленокожих, а также попытка реализовать эту идею, заслуживают только похвал. А то как-то совсем фэнтезийный сеттинг стал напоминать пожеванную жвачку, которую еще разок дожевывают, отлепив от крышки стола. Но глядя на финальный продукт Cyanide Studio и Spiders, понимаешь, что замечательную идею они реализовывали в лучших традициях отечественного дорогостроения. Половина асфальта продана, вторая половина – украдена еще на стадии закупки.

О героях и антигероях

Протагонистов в игре у нас целых два. Первый – здоровенный, перекачанный орк Аркаил, боец элитного орочьего отряда «Кровопийца». Второй – единственный разумный представитель гоблинской расы, пронырливый ассасин Стикс, «Кровопийцами» нанятый. Задача у них вполне будничная и тривиальная – убить человеческого императора Дамокла. Дамокл же, дрянь такая, уже много лет жестоко убивает и порабощает зеленокожий народ, развивая свою империю зла. Надо, значит, надо. Наши герои отправляются в свой кровавый поход за головой деспота, но, разумеется, не с пустыми руками, а с неплохой подборкой умений, приемов и способностей, помогающей превращать все вокруг в фарш. Как жаль, что умения эти им не особо нужны, так как все враги (видов которых здесь буквально несколько) ведут бой скучно, однообразно и намекают, что программировали AI как раз классические тупоголовые орки. Сама боевка представляет отдачу команд во время замедления игрового процесса и напоминает ту, которую мы видели в «Игре Престолов», и немного ведьмаковскую. Одно можно сказать уверенно – бои скучные и надоедают быстро. Возможно, выполни разработчики игру в виде слешера, процесс был бы интереснее и динамичнее, но, увы.

Об ожидаемом и полученном

Ладно – унылая боевка, ладно – бестиарий, сравнимый с населением Княжества Силенд. Но какой мог быть мир, какое население, какие неписи и побочные квесты! Ан нет, тебе предстоит бродить в основном по серым переулкам и еще более серым пещерам. В локациях заблудиться абсолютно нереально, учитывая их дикую линейность. Если ты нашел нелинейный кусок, знай – сейчас ты зайдешь в тупик с сундуком. Пошел на дополнительную локацию, исполнять побочный квест – она будет маленькая и унылая, а чтобы ты ею побольше насладился – пока квест не выполнишь, тебя отсюда не выпустят.

О ложке меда в бочке дегтя

На самом деле, в этой игре не все плохо. Графика хороша и глаз радуется. Вместе с таким же классным звуком она представляет процентов 80 всего фана в игре. Но уважаемые разработчики, в экшн-РПГ должно радовать не это.

Алексей [Green Cat] Годзенко

Железные глюки

У игры имеются некоторые проблемы с поддержкой железа. По большей части они возникают у владельцев Радеонов HD3XXX-серии. Игра попросту не запускается. Саппорт честно пытается помочь пользователям, но ничего у него не выходит.

Вердикт

Перед нами очередной проект, показавший умение разработчиков запороть великолепную идею ужасным исполнением. Играть в Of Orcs and Men стоит в том случае, если ты очень любишь необычное фэнтези и уже прошел все хиты осени этого года.

PS3
PlayStation 3

ЗВЕЗДЫ PLAYSTATION
БИТВА СИЛЬНЕЙШИХ

ЗВЕЗДЫ PLAYSTATION: БИТВА СИЛЬНЕЙШИХ

Жанр:
fighting\crossover

Разработчик:
SuperBot Entertainment

Издатель:
Sony Computer Entertainment

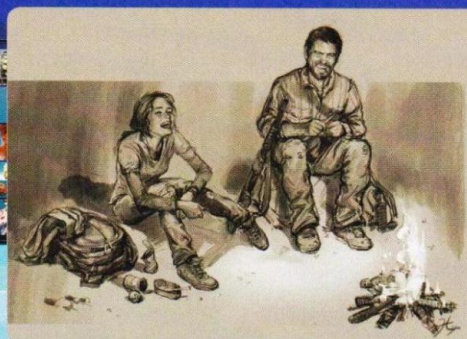
PS3 | PS Vita

ЗВЕЗДНЫЕ БОЙНИ

«Звезды на льду», «Танцы со звездами», «Звезды в цирке»... Ужас! Кошмар! Когда уже будет шоу «Звезды в аду» или «Звезды в «Пила 8»? Эти мерзкие эгоистичные знаменитости на такое не пойдут. Другое дело – звездные персонажи из игр. Они собрались на PS3 и PS Vita, чтобы без стеснения и, не жалея кулаков, надавать друг другу по лицу.

Попасть в замес

Вообще, странно, что Sony тянули так долго. Крутых эксклюзивов у них уже накопилось предостаточно, чтобы стравить полюбившихся героев в одном проекте и устроить веселую резню. Вот на Xbox трудно представить себе подобную игру – весь вечер на сцене Мастер Чиф и Маркус Феникс вышибают друг из друга дурь, вау, какое разнообразие! Так что в PlayStation-эксклюзиве «Битва Сильнейших» – полный набор: Натан Дрейк, красноглазый полковник из Killzone, Кратос, Сэкбой, Sweet Tooth из Twisted Metal, электрик-разрядник из inFAMOUS, знатно омолодившийся Хэйхати Мисима из Tekken и еще с десяток твоих любимых персонажей. Это, кстати, не предел – добряки из Sony грозятся в ближайшее время после релиза подкинуть парочку бесплатных DLC (каждый раз, когда кто-то говорит или пишет «бесплатные DLC», у Бобби Котика из Activision начинает болеть сердце. Поэтому «бесплатные DLC», «бесплатные DLC», «бесплатные DLC», «бесплатные DLC» и контрольный – «бесплатные DLC»! с дополнительными персонажами. Первой должна стать Кэт из Gravity Rush. На вечеринку также заглянули гости из не только Sony-эксклюзивов. Все рады видеть в «Битве Сильнейших» Большого Папулю из Bioshock, а еще больше всем будет приятно заставить Данте



Собака-непослушака

Изначально «Звезды PlayStation: Битва Сильнейших» должны были разрабатывать создатели Крэша-бандикута и Uncharted, студия Naughty Dog. Но они как раз были на полпути в процессе разработки ожидаемого постапокалиптического триллера The Last of Us. Так что Sony, за неимением свободных рук, решили специально сформировать под создание игры студию SuperBot Entertainment.

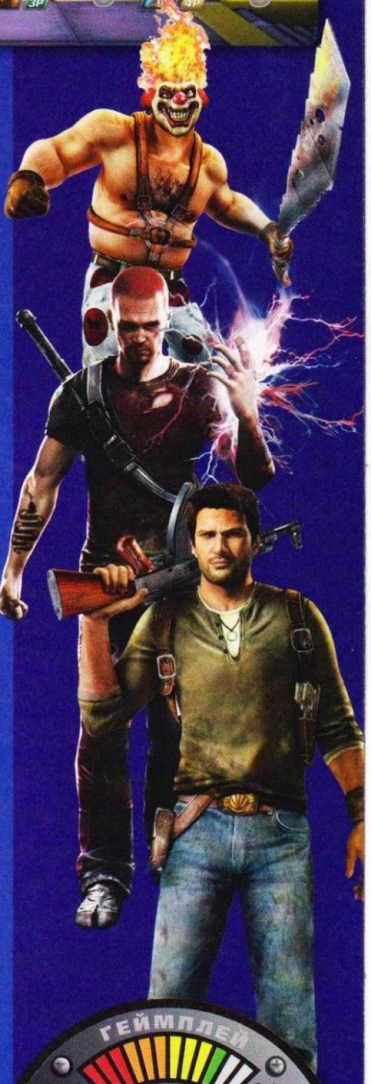
из нового DMC плакать, как побитое эмо. В общем, вся эта сумасбродная тусовка делает в одном месте только одно – неистово мутузит друг друга, причем каждый как умеет: Дрейк валит из калаша, а Кратос устраивает карусель своими мечами на цепях.

Рояльные разборки

Если накормить заядлого геймера лошадиной дозой ЛСД и спросить, что он хочет на Новый год, – из рассказа как раз получится концепт «Звезды PlayStation: Битва Сильнейших». Происходящее на экране сложно описать другим словом, кроме как «безумие», – персонажи скачут по многоуровневым аренам и неистово лупят себе подобных. Веселье фонтанирует без перебоев, ведь управление интуитивно понятное, а кучу красочных приемов и финтов вообще можно совершить, попросту хлопая по джойстику всей пятерней. Помимо «Туториала» и «Тренировки», где сперва доходчиво объясняют, какие у кого приемы, а потом – как их применять на практике, одному игроку в «Битве Сильнейших» ловить нечего. Есть, конечно, одиночная кампания от лица Рэйдена из грядущего Metal Gear Rising – явное доказательство ностальгии Sony по тем прекрасным временам, когда серия MGS была эксклюзивом для PS. Но, увы, одиночное прохождение сделано в лучших традициях Capcom, законодателей худших традиций «режимов истории» среди всех файтингов. Катсцены в кампании выполнены в виде статичной картинки с заунывным текстом и последующим избиением беспомощных безмозглых ИИ-оппонентов. В общем, если у тебя совсем нет друзей, «Битва Сильнейших» – игра не для тебя. И вообще, на твоем месте мы бы уже давно переехали на необитаемый остров около Таиланда. Впрочем, если друзья у тебя все же есть, то Battle Royale станет отличным поводом видеться с ними почаще.

Мир в аренду

Королевский размах налицо – одновременно сражаться могут до 4 человек: каждый выбирает себе персонажа – и понеслась. Сначала нужно раздать тумаков, чтобы накопить суперэнергии, а уже потом жахнуть что есть мочи для победы. Банальному пресыщению препятствует сумасбродное веселье игрового процесса, от которого попросту не устаешь, а также большое количество открываемого контента. Охотясь за всеми этими дополнительными одежками и аватарками, можно увлечься и напрочь забыть о том, что вы тут вообще-то собрались помянуть недавно почившего кота. Впрочем, первое знакомство с «Битвой Сильнейших» может оказаться настолько ошеломляющим, словно ты попал на одну из первых вечеринок Тимоти Лири. Совмещение арен и персонажей порою получается слишком уж вырвиглазно-контрастным – когда Натан Дрейк и Кратос сходятся в неравном бою на арене из Loco Roco или Рэтчет сражается с Принцессой-обжорой на планете Хэлган. Понятное дело, что Sony хотели подарить геймерам побольше контента, но из-за всего этого винегрета придется сперва привыкнуть к визуальному ряду, чтобы понимать, что тут вообще происходит. Кстати, арены сами по себе выполнены просто шикарно, передавая стиль определенных игр, и по динамике, интерактивности и живости уделывая даже недавний Tekken Tag Tournament 2. К тому же, каждая арена сочетает в себе сразу две игры. На уровне из God of War, например, тебе приходится уворачиваться не только от тумаков оппонентов, но и от ударов гигантской Старшей Сестры из Bioshock. А арена LittleBigPlanet вообще строится прямо во время боя.



Рояль в кустах

Впрочем, не только для вечеринок хороша ASBR – найти себе товарищей по мордобою запросто можно и в онлайне, причем в драке участвуют также играющие на PS Vita. Ах, вот оно важное, о чем мы забыли упомянуть! «Битва Сильнейших» – первая ласточка в разрекламированном плойковском Cross-Buy: покупая игру на PS3, ты автоматически получаешь копию для Vita и наоборот. Геймплей катится к безудержному веселью с одинаковой скоростью, а за возможность начать игру на стационарной консоли и продолжить в дороге на карманной – большое спасибо. Ну а за Cross-Buy вообще стоит расцеловать этих мило прищурившихся азиатских парней.

Bad Robot

Вердикт

Если ты устал от всех пафосных и серьезных файтингов с разлетающимися кишками, «Битва Сильнейших» – как раз для тебя. Если ты всегда задавался вопросом, кто сильнее – Большой Папочка или Кратос – «Битва Сильнейших» тебе тоже понравится. Если ты ищешь феерически безумный, веселый и отпадный файтинг – сам знаешь что для кого и что кому что.

ТЕАТР БЕЗ ТРУПОВ

Несколько лет подряд THQ подкладывали любителям виртуальной борьбы свинью. Проект SmackDown vs. Raw быстро поднялся на вершину славы и решил, что прогрессировать нет смысла: «Фанаты и так купят!». Но не тут то было. Продажи начали падать, а SvR 2011 и вовсе похоронили под кучей порченых томатов, окрестив аркадным недоразумением в духе «Press X to Win». Тогда THQ всерьез задумались о судьбе проекта и решили все кардинально изменить. В прошлом году вышла WWE'12, которая только начала путь реабилитации игр о реслинге, но не произвела никакого фурора, а вот WWE'13 обещал быть настоящей Революцией! По какую сторону баррикады оказался геймер – сейчас разберемся.

WWE'13

PS3 | X360 | Wii

Жанр:
Файтинг, симулятор реслинга

Разработчик:
Yuke's

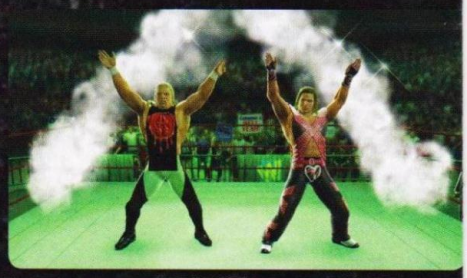
Издатель:
THQ

Революционные изменения

Впервые включив революционную WWE'13, ты, скорее всего, подумаешь, что THQ решили совсем не менять интерьер, как и с серией SvR. Тут действительно попахивает минимализмом, да и лицом игры на этот раз стал один лишь CM Punk. Его силуэты красуются на заднем плане главного меню, да и во всех последующих. Приятно разбавляет это однообразие музыка. Композиции меняются с каждым переходом в новое меню и поэтому не надоедают. К счастью, игровых возможностей на этот раз стало еще больше. Старый режим Road to Wrestlemania канул в Лету, и на замену ему пришел новый Attitude Era. Основным его отличием является масштабность и хронологическая последовательность, а самое главное – ты на собственной шкуре сможешь пережить самые выдающиеся моменты WWE 90-х годов. При этом, в отличие от оккупированного Панком меню, в игре можно выбрать одного из более сотни культовых реслеров.

Реформаторы

Первым тебе попадется легендарный Шон Майклз, затем будет Стив «Ледяная Глыба» Остин, не обойдется без Гробовщика и даже ушного гурмана Майка Тайсона, который, кстати, будет доступен только тем, кто предзаказывал игру. Все сюжетные линии подкреплены видеовставками из реальных шоу, плюс каждый исторический момент будет требовать от тебя определенного перечня действий – не выполнишь их и можешь помахать



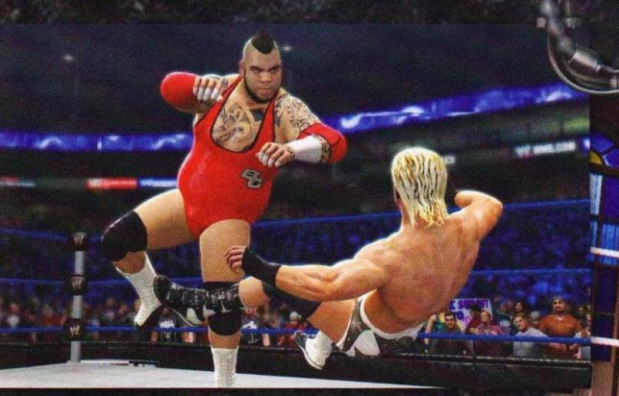
ручкой бонусам. В WWE'13 бонусы открывают новых реслеров, див, пояса, арены, костюмы для уже открытых бойцов и другую вкуснотищу человека, который вообще не переключается в выходные с QTV.

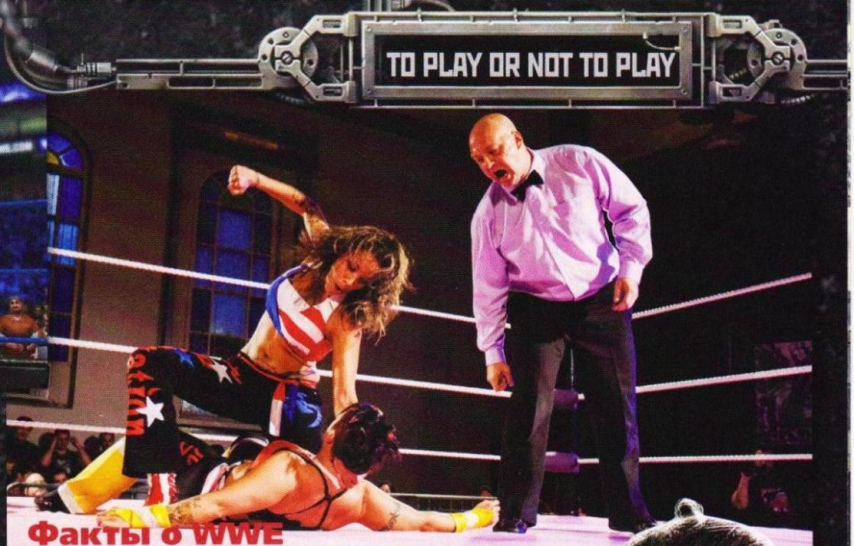
ЭРАгенная зона

Чтобы открыть все вкусности, придется действительно попотеть, ведь WWE'13 включает в себя самое большое количество бойцов за всю историю игр серии. Они поделены на современные и классику – эру Attitude. К сожалению, с Attitude разработчики слегка налажали. Реслеров там, конечно, много, но большинство из них работают в компании WWE и по сей день, изменив разве что имидж. Так что получается – в двух эпохах одни и те же яйца, только в профиль. Намного логичней было просто сделать несколько костюмов для одного бойца. Зато здесь есть даже те реслеры, коих фанаты и не надеялись увидеть, например: Х-Пак, Кен Шемрок, Фарук, Британский Бульдог, Билли Ган и даже три образа Мика Фоли. Такого разнообразия бойцов не было ни в одной из предыдущих игр серии, даже с учетом всех DLC. Кстати о них: сразу после выхода WWE'13, THQ объявили, что скоро выйдет Superstars Pack, который добавит еще пару десятков персонажей.

Сам себе хозяин

Но все же главным развлечением в WWE'13 можно считать Universe Mode, где ты сам придумываешь сюжеты для





шоу. Здесь можно выступить не только в роли менеджера, который назначает бои, но и самому в них участвовать. Единственное, что меня лично огорчило, – это отсутствие возможности назначать титульные поединки на еженедельном шоу. Теперь сменить чемпиона можно только на PPV.

В обновленном режиме Universe отныне есть полноценная статистика, которая показывает, сколько раз и какое количество недель каждый рестлер держал какой-либо титул. На основе чисел генерируется таблица, и всегда можно посмотреть, кто лидирует в титульной гонке. Такой полезный бонус поможет рационально подобрать чемпиона к тому или иному титулу, если ты сам редактируешь историю поединков. Хотя никто не мешает включить автоматическую историю, которую генерирует игра, – при этом разрешается вносить свои коррективы в матчи, но они не особо повлияют на общую картину. В финале (то есть на PPV) игра все равно поставит свои, запланированные бои.

Сам себе забияка

Но зачем включать автоматический редактор истории, если делать все самому стало в разы интереснее? Разработчики, наконец-то, здесь дали нам право выбора. После определенных поединков становятся доступны некоторые действия, которые повлияют на дальнейшие сюжеты. Например, из бойца, который отыгрывает хорошую роль, сделать плохого парня. И чтобы это осуществить, есть несколько вариантов: а) после поединка огреть соперника стулом; б) в конце матча дать противнику в пах; в) после победы сделать вид, что уходишь, но затем вернуться и избить оппонента ногами. И таких моментов немеряно, а главное, что есть из чего выбрать. Приятным дополнением станут новые режимы боя, а именно King of the Ring, Falls Count Anywhere и I Quit, а также возможность самому перевоплотиться в рефери на время проведения поединка. Все режимы сделаны отлично и скорей всего останутся в серии надолго, по крайней мере, хотелось бы в это верить. Например, поединки по правилам I Quit фанаты ждали уже не один год, и вот, наконец, THQ сжалились над бедными и ввели такой тип матча.

Факты о WWE

- WWE основан в 1952 году.
- Реслинг изначально задумывался как театрализованные, заранее срежессированные поединки со своими негативными и позитивными персонажами.
- В апреле 2002 года WWE поделили свой ростер на два бренда – RAW и SmackDown.
- Шоу RAW считается самым длительным за всю историю телевидения: больше 1000 выпусков.
- С 2009 года в WWE настала эра PG рейтинга, которая поставила крест на хардкорных матчах.

Лицо революции

Действительно удивить смогла графика, улучшение которой фанаты даже и не ожидали увидеть – Yuke's только обещать горазды. Разработчики, еще когда делали WWE'12, объявили, что нового движка не стоит ожидать примерно так, года 3-4, но, видимо, им хватило умения довести старый до ума: в WWE'13 реально улучшенная картинка и анимация. Рестлеры более плавно проводят приемы и двигаются, все стало намного гармоничнее, также убрали свечение тел. Пока я играл, у меня один раз возник глюк с текстурой, подобное замечается в серии еще с SmackDown vs. Raw 2010, к сожалению, подобные баги не были устранены, хотя, по большому счету, они не портят впечатление.

Влад Тучин

Статистика главного чемпионского титула

- Самое длительное чемпионство длилось 2803 дня (7 лет, 8 месяцев и 1 день), обладателем которого был Бруно Саммартино.
- Самое большое количество главных титулов, а именно 10, получал Джон Сина.
- Самое короткое чемпионство было у Андре Гиганта и длилось оно 45 секунд.
- Самый молодой чемпион WWE – Брок Леснар: когда он победил, ему было 25 лет.
- Самым тяжелым чемпионом в истории был Ёкодзуна – 272 кг.

Вердикт

Девиз WWE'13 звучит так: «Новая революция. Проживи ее на полную катушку!». В этот раз он действительно оправдывает себя, THQ переборoли свою жадность и бесплатно добавили в игру самое большое количество реслеров за всю историю серии. При этом отшлифовали начинку до такой степени, что она приемом «Гоу ту слип» отправляет фанатов реслинга в глубокий нокаут восторга. Конечно, повторить успех первых игр о реслинге WWE'13 уже не удастся, но совершить революцию в тесных кругах фанатов у нее получилось.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТПОР

NATURAL SELECTION

PC

Жанр:
FPS, RTS

Разработчик:
Unknown Worlds Entertainment

Издатель:
Unknown Worlds Entertainment \ Steam

Системные требования:
Процессор:
Core 2 Duo 2,6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 1 ГБ
4,5 ГБ на жестком диске

10 лет назад мир увидела весьма необычная игра – мод к первому Half Life под названием Natural Selection. Это был такой себе Left 4 Dead, только с чужими вместо зомби и элементами стратегии в качестве десерта. Коктейль из отстрела отрядом пехотинцев жутких пришельцев (и, в свою очередь, разрывания жуткими пришельцами отряда пехотинцев) оказался настолько взрывоопасным, что игра немедленно сколотила себе армию поклонников из двух человек. За десять лет модификация сумела перерасти в самостоятельную игру Natural Selection 2 и серьезно взорвать геймерское комьюнити – вот уже второй месяц NS2 упорно держится в лидерах продаж на Steam. Эксперты прочат ей больший успех – будущее киберспортивной дисциплины. Мы проверили, куда эволюционировала «Естественный Отбор 2».

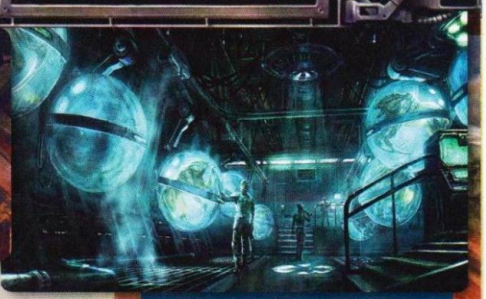
Что естественно, то не безобразно

Как и полагается сиквелам, Natural Selection 2 предложит тебе немало новшеств. Но помимо добавления новых элементов в геймплей, разработчики переделали и половину старых. Игра все еще условно поделена на два режима.

Заметное отличие от первой части сразу обнаруживается в FPS-режиме: разработчики отказались от разделения пехотинцев на классы. В качестве альтернативы Unknown Worlds Entertainment предложит тебе выбор из небольшого разносортного и разноэффектного арсенала. Экипироваться предстоит огнестрельным и метательным оружием, а также некоторыми инструментами для починки зданий. Не смотря на то, что геймплей за пришельцев блещет разнообразностью куда больше, чем за людей (за счет выбора существ с разными умениями), проиграть за чужих Кахраа гораздо проще. Изначально силы команд примерно равны, но из-за быстрой покупки пехотинцами новых видов оружия, вояки просто не оставляют шансов на победу хитиновым космитам, превращая их в сопливое месиво. Но не все так плохо: во второй половине боя при достаточном количестве ресурсов Кахраа могут мутировать в более сильных монстров, после чего чаши весов выравниваются. Однако до мутации в совсем уж танковый класс Онос пришельцы представляют собой примерно такую же угрозу для пехоты, как таракан для ботинка. То ли Сигурни Уивер нет для стимуляции чужих к выигрышу, то ли инстинкт самосохранения притупился, но здесь им явно чего-то не хватает.

Претензии к руководству

А вот в RTS режиме у командиров команд все по-другому: для военных полноценная стратегия, для чужих – казуалка. Предводитель пехоты несет



полную ответственность за команду: он должен распределять здоровье и боеприпасы между остальными игроками, а также строить здания. Вообще, часто исход битвы может больше всего зависеть именно от командующего пехотой, так что в кресло командира лучше сажать опытного RTS-геймера. В это время задачей главаря Кахраа является возведение ксеноморфных сооружений и распространение специальной субстанции по карте, ускоряющей чужих. Инопланетяне могут бегать и вовсе независимо от руководящего, а сам командир, по сути, не должен обладать супернавыками игры в RTS. Как бы там ни было, внесение в сиквел командира для чужих вписалось вполне органично. По крайней мере, органичней, чем в знакомой всем нам столице одной прекрасной страны у Черного моря.

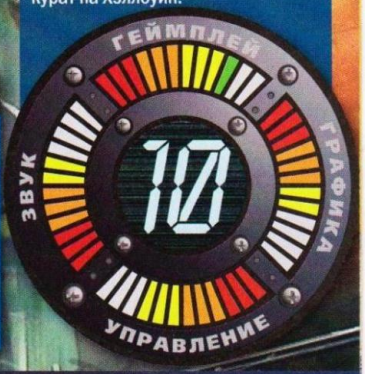
Неестественная оптимизация

Внешне Natural Selection 2 выглядит весьма бодро, как для игры, которую разрабатывали всего семь человек. Окружение сделано замечательно, разработчики хорошо потрудились над физикой и дизайном. В визуальном плане проект может стать хорошим примером для подобных игр, правда есть «но»: она плохо оптимизирована. Периодически NS2 проседает до 20-30 кадров в секунду, а загрузки уровней иногда становятся просто непростительно долгими. Музыку во время игры почти не замечаешь, и атмосферы она практически не делает, хотя звуковые эффекты реализованы на отлично.

Underclass Hero

Сладости или жизнь!

Разработчики почему-то забыли, что делают игру в стиле Aliens: Colonial Marines, где пехота отстреливает космическую саранчу, а не зомби, ведьм или упырей. Видимо, поэтому вот уже второй раз за 10 лет они релизят свой проект аккурат на Хэллоуин.



Вердикт

Natural Selection 2 удалась, а учитывая, какой застой сегодня наблюдается в жанре экшн-стратегий, – она вообще бомба. Не будь в ней RTS-режима, NS2 вполне могла бы вообще остаться незамеченной безликой темной пострелушкой, но смесь жанров превращает ее в нечто уникальное. С выходом патчей основные проблемы с дисбалансом и долгими загрузками должны исчезнуть, после чего игру смело можно будет назвать одной из лучших командных игр современности.

PALIT®

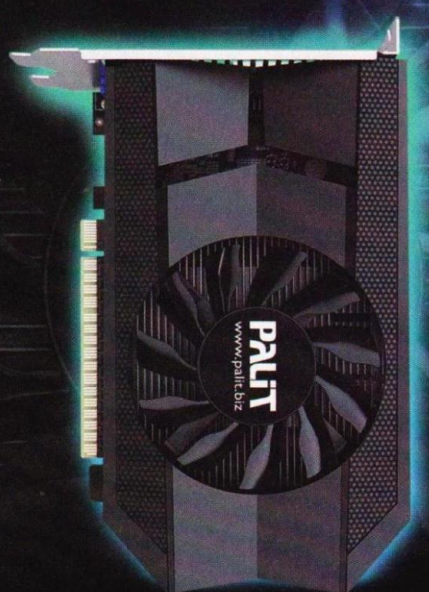
www.palit.biz

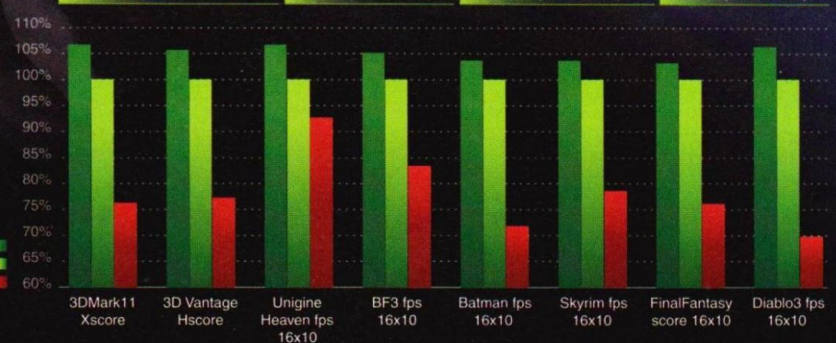
GEFORCE® GTX 650 Ti

Palit GeForce® GTX 650 Ti OC особливо швидка в іграх завдяки заводському розгону. Отримай відмінну продуктивність в DirectX 11, деталізовану картинку та роздільну здатність HD в улюблених шутерах, онлайн-іграх і стратегіях за доступною ціною.

Відеокарти Palit GeForce GTX 650 Ti OC

Модель	GTX 650 Ti 1GB	GTX 650 Ti 1GB OC	GTX 650 Ti 2GB
Техпроцес	28 нм		
PCI Express	3		
Кількість ядер CUDA	768		
Частота GPU (МГц)	928	1006	928
Об'єм та шина пам'яті	1024МБ, 128біт, GDDR5	1024МБ, 128біт, GDDR5	2048МБ, 128біт, GDDR5
Частота пам'яті (МГц)	2700 (DDR5400)	2750 (DDR5500)	2700 (DDR5400)





Даже такая мелочь, как взмах крыла бабочки, может стать причиной тайфуна на другом конце мира. – Теория Хаоса

НЕЗАБУДКА

REMEMBER ME

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Dontnod Entertainment

Издатель:
Capcom

Дата выхода:
май 2013

PC | PS3 | X360

У корпорации Capcom есть достаточное количество франшиз с довольно серьезной фанбазой, но издателям все равно необходимо экспериментировать с новыми проектами. Ведь Resident Evil не вечен (читай – подгнивает), да и Devil May Cry вскоре может отправиться на пенсию – даром что молодится и ругается как второгодник. К счастью, новый, весьма амбициозный проект Capcom – Remember Me – обещает стать одним из самых громких релизов весны 2013 года, и даже отчасти неординарным. Мы уже успели немного поиграть в него, чтобы задолго до выхода рассказать тебе: стоит забыть о Remember Me заранее или все же ждать с секундомером в руке? Не торопись, сейчас все узнаешь.

Shift+Del

История Нилин, главной героини игры, начинается в 2084 году в антиутопическом городе Нео-Париже. Мощнейшая корпорация будущего Memoryeyes изобретала специальные импланты, способные записывать и отцифровывать воспоминания. Впоследствии носитель может передавать или продавать эти воспоминания другими людям. Можешь считать это неким аналогом социальных сетей современности, где память передается напрямую, а не в виде 200 одинаковых пьяных фотографий с отпуска у друга на стене. Причем, это все еще и без надоедливых девчачьих просьб «лайкнуть статус» и «откомментить фотки». Однако не все так радужно, как выглядит на первый взгляд: Memoryeyes ответственна не только за выпуск устройства, но и за контроль воспоминаний. Подобный контроль мы видели в Mirror's Edge, но здесь, похоже, все будет куда более серьезно: ведь злые корпоративные крысы контролируют не только твои действия, но и мысли.

Светлой памяти революции посвящается

Лигой справедливости в Нео-Париже выступит подпольная группа повстанцев The Errorists – некая оппозиция Memoryeyes. Хаккеры весьма умело справляются с манипулированием памятью больших шишек, последствия которого создают серьезные проблемы для великой корпорации.

Нилин долгое время занималась подворовыванием чужых воспоминаний, пока не понятно по каким причинам получает щедрую отплату той же монетой: девушке стирают всю ее память напрочь. От нечего делать, Нилин присоединяется к повстанцам, и теперь ей кровь из носу нужно провести расследование и вернуть украденную часть жизни. Видимо, она скучает по воспоминаниям про грязные делишки ее студенческой молодости… хотя она вполне могла бы вернуть половину памяти, вбив в «Ютубе» «Посмотрите, что творит эта сумасшедшая чикса».

Эффект бабочки

На наш взгляд, самым интересным и в то же время неоднозначным элементом геймплея Remember Me является манипуляция памятью недругов. Главная героиня может изменять воспоминания персонажа, где каждая мелочь в состоянии в корне изменить судьбу человека, подведя его к катастрофической черте – вплоть до убийства или самоубийства. В продемонстрированном разработчиками отрывке игры Нилин, поковырявшись в мыслях, «напомнила» шефу полиции об убийстве жены, которого на самом деле не было. После чего, уже в настоящем времени бедняге пришлось покончить с собой. А уже через несколько минут окрашенные мозгами стены находит оказавшаяся вполне себе живой жена. Вторгаясь в чужую память, у тебя будет возможность перепробовать все вариации сценария – раз за разом тебе придется включать взаимодействие с разными предметами, в результате чего будет меняться развитие воспоминания. Однако правильным из них будет лишь один, а взаимодействие с неправильными предметами приведет к рестарту задания – никаких разветвлений в сюжете

Лучшие представители киберпанка, по мнению редакции журнала:

В кино:

- Матрица (1999-2003)
- Джонни-мнемоник (1995)
- Остров (2005)
- Вспомнить все (2012)
- Время (2011)

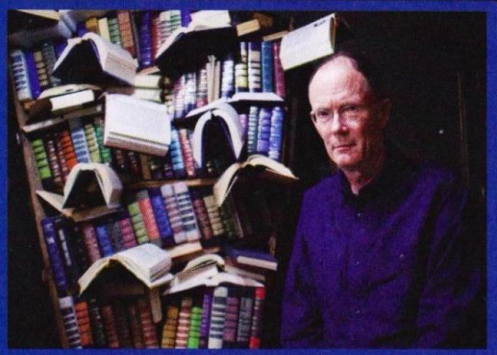
В играх:

- Syndicate (1993)
- Deus Ex (2000 – 2011)
- System Shock (1994 – 1999)

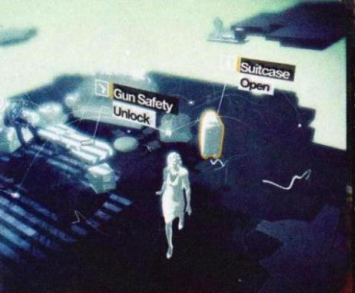
Не было бы счастья, да несчастье помогло

Изначально издателем Remember Me должны были стать Sony, а игра разрабатывалась как эксклюзив для Playstaion 3. Но незадолго до Gamescom 2011 Sony отказалась от нескольких своих крупных проектов, в числе которых была Remember Me. Разработчикам ничего не оставалось, кроме как искать нового издателя, которым вскоре стали Capcom. Правда, новый издатель несколько изменил общую концепцию игры, после чего все остались довольны. Мы, в свою очередь, заявляем, что довольны не меньше, ведь не будь этого инцидента – игра бы не стала мультиплатформенной.

Киберпанковое чтиво



Детище Dontnod Entertainment явно было навеяно трилогией Уильяма Гибсона «Киберпространство». Так что если тебе интересны тематики Remember Me и Deus Ex – настоятельно рекомендуем ознакомиться с данными книгами.



игры пока не предусмотрено. Визуализация этих уловок с памятью выглядит достаточно интересно – этакий осколочный мир, в котором смешиваются реальность, фантасмагорические картины из Alice: Madness Returnes и элементы «синхронизации» из Assassin's Creed. Кстати, это не единственный элемент, где прослеживается аналогия с приключениями трюкачей-стенолазов в белых капюшонах.

Errorist's Creed

Методы перемещения Нилин по урбанистическому Парижу напоминают об Assasins Creed чуть более, чем полностью. Увы, несмотря на кажущуюся открытость города, большинство лазаний по стенам и пробежек по крышам, как и сюжет, будут линейными и заскриптованными – это тебе не Dishonored.

А вот боевая система уж точно никого не оставит равнодушным и не вызовет вторичности в послевкусии. В плане комбо-атак Remember Me уже сейчас тянет на убийцу Batman: Arkham City. В своем большинстве этому способствует специальная лаборатория боевых искусств, где несколько десятков стандартных приемов каждый игрок сможет комбинировать в любом порядке на свой вкус. Разработчики что-то говорили о пятидесяти тысячах возможных комбо-ударов, но верить им мы пока не будем, однако мы такого разнообразия не видали, похоже, со времен Prince of Persia: Warrior Within.

Также в боях для Нилин будет доступна специальная электроперчатка. В любой момент схватки ты сможешь запустить slo-mo режим, до боли напоминающий систему V.A.T.S. из третьего «Фолла», где можно будет выбрать цель и способ атаки. На данный момент из спецатак перчаткой нам показали лишь две: фиксацию мины на враге и «перенасыщение» мозга недруга информацией.

Разрежьте сердце мне – найдете в нем Париж

Визуально игра достаточно сильно напоминает Dreamfall: The Longest Journey, хотя здесь все выглядит гораздо мрачнее и агрессивнее. Разработчикам удается сделать Париж будущего таким, чтобы он все равно остался узнаваемым Парижем, но с рядом очевидных отличий. Теперь это не город любви и романтики, а что-то вроде прогрессирующего центра вселенной. Что ж, хорошо хоть не Нью-Йорк. Восхищения добавляют гигантские небоскребы, по сравнению с которыми Эйфелева башня выглядит не более чем как иголка в стоге сена. Пожалуй, эта футуристическая красота сможет утереть нос даже Deus Ex: Human Revolution.

Хорошо, когда все хорошо

Сейчас, глядя на игру, можно подумать, что она идеальна, и что ни один ее аспект не заставляет в себе усомниться. Но все же одна ложка дегтя здесь найдется: ее линейность. Да, в других сериях издателя – Lost Planet и Resident Evil – линейность не сильно влияла на общие впечатления, но пора бы уже Capcom быть посмелее. Остается только надеяться, что заскриптовано все будет красиво и качественно. Другое дело, линейность, как минимум, в заданиях с воспоминаниями сразу же скажется на реиграбельности проекта.

Underclass Hero

Похоже, в следующем году Capcom собирается досыта накормить нас сборной солянкой из киберпанка, трюков с памятью и городского паркура. Remember Me заворожила нас на Gamescom (особенно потому, что сперва нам показали унылый Resident Evil 6, слишком смахивающий на Dead Space Lost Planet 3, и вульгарно-одноклеточный DMC). Другое дело, что одним шикарным арт-стилем сыт не будешь, и у Remember Me есть все шансы стать игрой одной идеи. Впрочем, мы надеемся на лучшее – все-таки проект выглядит слишком необычно, чтобы стать пустышкой. Наверное, здесь стоило добавить что-то еще, но я почему-то забыл... Что-то с памятью в последнее время не лады.

НАШ ПРОГНОЗ

10\12

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2012

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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «168 грн 00 коп», а ниже – *сто шестьдесят восемь грн. 00 коп.*»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: *физические лица* – в любом коммерческом банке Украины, *юридические лица* – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: *по адресу редакции: ООО «Шарп Вижн», бул.М.Приймаченко, 8-б, г.Киев, 01042, Украина по факсу: (044) 286-04-20 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com*
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев: *«Шпиль!»* – 168,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) *«Шпиль! С диском DVD»* – 240,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 38-411-38

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

ООО «СЕТИ-Украина»
01042, Украина, г.Киев, бул.М.Приймаченко, 8-б
Р/с 26009052710991 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 33830433

Счет №555 **от « 1 » декабря 2012 г.**

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2013	Декабрь 2013	1	168,00
Шпиль! С диском			1	240,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

МИССИЯ НЕВЫНОСИМА

Жанр:
FPS

Разработчик:
Eurocom

Издатель:
Activision

PC | PS3 | X360 | Wii U

Ровно пятьдесят лет прошло с момента выхода первой киноленты о неуловимом агенте 007. Такую знаменательную дату грех не отпраздновать. И вот, когда стол накрыт, а шампанское уже разлито по бокалам, приходит Activision и все портит. Желание по-быстрому срубить капусты в очередной раз выбросило на берег игровой индустрии бездыханное тело. Имя этому трупу – 007 Legends.

Агент полный ноль

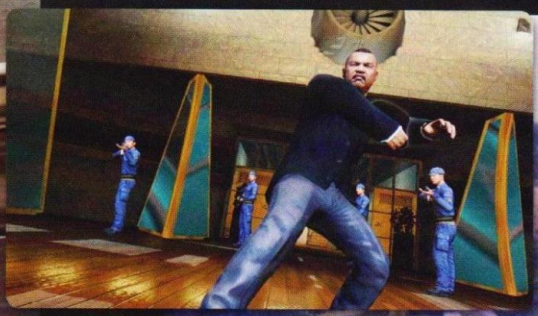
Разработчики сходу решили брать не качеством, а количеством, вложив в основу своей игры сразу несколько фильмов о Джеймсе Бонде. Вынужден признать, сама подборка получилась очень удачной: фанаты «бондианы» сразу же вспомнят ключевые моменты кинокартин «Голдфингер», «Лицензия на убийство», «Умри, но не сейчас». Вот только ни Шона Коннери, ни Пирса Броснана мы не увидим – во всех эпизодах будет красоваться кривая физиономия Дэниела Крейга. Сюжет решили подать в виде флешбеков Джеймса Бонда, который в это время стремительно летит с моста. Однако вникнуть в происходящее смогут лишь знакомые с первоисточником, так как сценаристы поленились как следует разжевать ключевые события. Не смотревшим фильмы о секретном агенте будет просто невдомек, почему им нужно бежать вон за тем вот дяденькой, что это за толпа разъяренных корейцев прет изо всех щелей, и что, черт возьми, мы забыли на этом складе/фабрике/лаборатории.

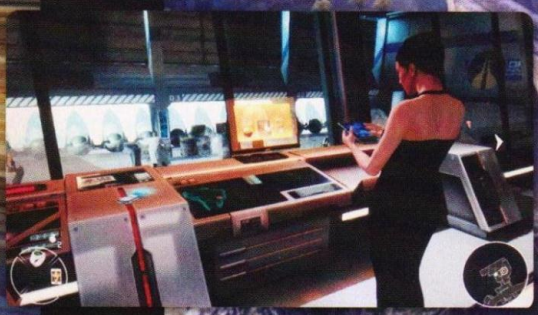
Легендарный провал

В итоге весь процесс сводится к тупому и бездумному отстрелу рождающихся прямо за ближайшим углом болванчиков. А чтобы жизнь медом не казалась, пыточники из Eurocom сделали систему прицеливания настолько неудобной, насколько это вообще возможно. В игре какое-то неадекватное ускорение мыши, видимо, разработанное для людей, страдающих синдромом Паркинсона. Стрельба с наложенным на обе руки гипсом после выпитой бутылки спиртного – именно так можно охарактеризовать ощущения от шутера. Бороться с управлением придется на протяжении всей игры – к нему нельзя привыкнуть и его невозможно настроить. Остается лишь смириться, понять и простить…

Шпионские страсти

И вот, когда я подумал, что хуже уже не будет, то больно напоролся на то, что британцы гордо называют стэлс-системой. Парни, видимо, не догадываются о существовании таких серий, как Hitman и Splinter Cell, и это лишний





раз подтверждает мое подозрение, что вылезли они из пещеры совсем недавно. Все, что умеет делать Бонд для незаметного передвижения, – приседать и неуклюже прятаться за объектами, при этом планировка уровней совсем не подходит для скрытого прохождения. Врагов можно устранить либо при помощи бесшумного оружия (пистолет с глушителем, дротики), либо, подобравшись сзади, врукопашную. Анимация тихого убийства срабатывает не всегда, что часто приводит к забавной ситуации, когда Бонд просто с размаху бьет недругов по ягодицам. Те, в свою очередь, пораженные такой неслыханной дерзостью, падают в обморок от возмущения.

Понт, просто понт

Редко скучную стрельбу на своих двоих разбавляют погонями на автомобилях. Тут есть даже спуск на горных лыжах из фильма «На секретной службе Ее Величества». Но реализован он, как и все остальное в игре, отвратно. Нам в руки опять суют автомат и дают пинка под зад, отправляя в заскриптованное путешествие с забагованным вертолетом в конце. Жалкое зрелище.

Не забыла Eurocom впихнуть и пару-тройку посредственных мини-игр. К примеру, с помощью мобильника и наручных часов можно взламывать охранные системы и вскрывать сейфы. Подобные занятия поначалу могут даже понравиться, но уже к середине игры надоедают и вызывают лишь раздражение. Но самая большая нелепость – это QTE-бои один на один. С помощью кнопок T, G, H и U (господи, удобно-то как!) нам предстоит очень долго выбивать дурь из противника, целясь в открытые места. Выглядит невероятно убого, прям как бой покемонов на портативном Game Boy.

Умри прямо сейчас

Еще один гвоздь в и без того наглухо заколоченную крышку гроба 007 Legends забивает полная импотенция в области графического исполнения. Такое чувство, что нам досталась версия, портированная с PS2 или iPad. При взгляде на экран на глазах выступают слезы, на лице появляется гримаса непонимания, а в мозг происходит кровоизлияние. Пугает буквально все: от низкодетализированных текстур и убогих эффектов до корявого дизайна и ужасной режиссуры. Выпускать в наше время игру с подобной графикой – форменное преступление. Проект напрочь убивает чувство прекрасного и отправляет все гормоны радости в глубокий депресняк.

Prince

Приговор

В итоге 007 Legends не дотягивает даже до позорного звания «очередная фуфловая игра по кинолицензии». Проект полностью состоит из недостатков, без стыда демонстрируя свою скомканную сюжетную линию, неадекватную систему прицеливания и устаревшую, без преувеличения, лет на десять графику. Благодаря потугам Eurocom и Activision игра, которая должна была стать настоящим подарком для поклонников «бондианы», на деле оказалась подарком для безвкусных мазохистов. Миссия провалена, Бонд, приступайте к самоликвидации.

Розставити крапки над «І»

Ми поспілкувалися із письменником, козаком, гейм-журналістом та головним редактором порталу PlayUA про перспективи вітчизняної гейміндустрії та про те, чи потрібні українцям ігри українською. Знайомся, це Олекса [Сновида] Мельник, голос якого ти чуєш у відео на нашому диску. А ще він не любить, коли слово ґеймер пишуть через літеру «г».

❖ Сновидо, ти виступаєш за українізацію всесвіту. Ігри входять у список?

По-перше, я за українізацію Всесвіту, а не всесвіту. А оскільки ігри – це безмежна множина всесвітів, що так чи інакше відображають нашу дійсність, то було логічно розпочати українізацію з них. Тому ми самі взялися за локалізацію ігор українською.

❖ Ми задавались питанням, чому в Україні не локалізують ігри українською. Виявилось – у нас ринок і так невеликий, а тих, хто хоче грати українською та купляти ліцензійні ігри із перекладом – взагалі крихти. То чи воно взагалі потрібно?

А чи потрібно було Котляревському укладати його Енеїду? Чи потрібно було Шевченку шкребти вугликом його захалявну лірику? Я і ті, хто поділяють мої думки, не наївні поторочі, що не тямлять, у якому світі ми живемо. Проте, чим раніше ми почнемо процес перекладу та популяризації його у масах, тим швидше цей процес розвинеться і зіпнеться на комерційні ноги.

❖ Це красиві слова, але давай спробуємо побути реалістами. Поки українці самі не усвідомлять, що хочуть грати у ігри, перекладені на українську мову, – кіна не буде. До речі, про кіно – бачиш, українські переклади фільмів також не прижилися в Україні.

Ми з тобою живемо у різних Україні. У моїй – переклади кіно українською прижилися і принесли дистриб'юторам більші прибутки, ніж російські переклади. Крім того, з боку народу йде масована (з огляду на кількість активного люду) підтримка гривнею добро-

якісного озвучення кіно українською мовою. Це я зараз кажу про приклад українського гніздечка, Гуртом, де власноруч перекладають кіно українською.

Якщо бути реалістами, то суть нашої діяльності з перекладу ігор українською мовою полягає на даному етапі більше не у тому, щоб створити ці локалізації, а у тому, щоб переконати людей: комфортний ґеймінґ можливий і українською мовою. Це тяжко, адже мова практично не використовувалася у цій галузі. І ми зіштовхнулися із проблемою банальної відсутності адекватної термінології.

Так, біда в тому, що комп'ютерна лексика чується в українській мові як цівок на лобі – здається, добре що є, та щось воно не те. Які, наприклад геймерські слова україномовним гравцям варто додати до вокабуляру?

Наприклад: стрибанка (platformer), пострілялка (shooter), паровар'ят (steampunk), рушій (engine), ОГО-проект (AAA), жахастик-виживастик (survival-horror), віник (winchester), баняк (бан) та інші.

Які ігри ви вже переклали?

Особисто я можу похизуватися участю у перекладі «Любої Естер» (Dear Esther), і це єдина гра, яку було повністю перекладено та озвучено українською мовою за моєї участі. Крім того, наші колеги із UA localize team за три роки плідної праці переклали близько 50 ігор.

А ще ми переклали Metro 2033, проте застрягли на озвученні. І зараз працюємо над першим офіційним перекладом на замовлення компанії Overhall – локалізуємо українською та російською мовами Baldur's Gate.

Тобто, здебільшого ці релізи неофіційні? У «Стімі» мову не обереш, наприклад – або качай піратку, або факайся із файлами?

Із україномовних перекладів лише Minecraft має статус офіційної локалізації.

Втім, мені відомо, що компанія Alawar видала деякі ігри з українською локалізацією гурту UALT, проте ніяк не відшкодувала працю ентузіастів.

Пройдисвіти! Праця ентузіастів взагалі складна? Скільки часу потрібно на переклад та озвучування гри (наприклад, стрибанки та пострілялки) і скільки людей у цьому задіяні?

До першого офіційного замовлення у нас була горизонтальна структура. І усе залежало від натхнення та розташування планет по відношенню до сузір'їв. Ця праця надзвичайно складна, особливо на початку, посередині і наприкінці. Більшість із тих, хто починали, так і не закінчували переклади, бо обсяги тексту перевершували можливості ентузіазму. Але навіть не це найбільше ускладнює локалізації ігор. Біда у тому, що більшість ігор не містять відкритих ресурсів, тому доводиться копирсатися у кодах, ламати, перекодовувати і морочити собі і без того забиту проблемами голову. Звісно, було б простіше, якби видавці та розробники надавали усі необхідні для локалізації ресурси перекладачам. Проте зараз це майже нереально.

Чому?

Бо це економічно не вигідно розробникам та видавцям. Бо українці не лише українською мовою не готові купувати ігри, а й російською чи оригінальною мовою ми ще не надто багато ігор купуємо. Хоча MMO та браузерки щодня виносять мікродонатом сотні тисяч гривень.

Тобто, ми повертаємось назад. Буде геймерська культура в країні, яка має силу спільноти та кредитну спроможність – буде нам і «Геймском» у Києві, і ігри державною мовою.

Я певен, що нинішні школярі народять дітей, для яких нормою буде обирати при встановленні гри українську мову. Наше перше покоління ґеймерів народилося і формувалося ще у російськомовному СРСР.

Так, там була ковбаса по 2.20 та ідеали, які люди втратили, шаленіючи від раптової свободи. Та хай там як, а поки у країні середня зарплата 300 баксів, навіть найкультурніші гравці не куплятимуть ігри по 30 баксів. Замкнуте коло. Ми розмовляли із генеральним менеджером PlayStation в СНД і спитали, якого дідька у нас дорого коштують ігри на «плойку». Він сказав, що, по-перше, митниця, а, по-друге, приїздять бонзи із «Соні» у Київ та Москву, бачать бутіки та дорогі машини і не розуміють, чому мають робити для цієї країни нижчі ціни. На периферії – життя не торт, та от чи можна вважати вітчизняну ігрову індустрію периферією світової?

Якось затихло усе. Навіть на Metro Last Light люди реагують з меншим завзяттям, ніж на початку року. А вже ж і точна дата виходу відома.

Про майбутнє можу судити по тому, що на цьогорічну конференцію GameDev у Львові завітало кілька сотень молодих розробників ігор, а на наступну конфу вже майже продано місця, хоч до неї ще майже цілу зиму пережити треба. Тобто робити ігри у нас є кому, і я вірю, що вони неодмінно повторять і перевершать славу «Сталкерів» та «Метро». Бо, погодься, ми не можемо без кінця топтатися на одному місці. А ще бачу перший український блокбастер у непостапокаліптичному сетинґу, чесно. От, побачиш, буде такий проект.

Ну це ти вже зовсім загнув – українська гра і не про постапокаліпсис...

...До речі про комерційний бік українізації. Нещодавно EA запустила браузерну стратегію Tiberium Alliances з перекладом українською мовою. А ці люди і пукнути бояться, якщо це не принесе їм дивіденди. Тому очевидно, що українська мова вигідна. До того ж і сайт свій вони вже давно переклали українською. Valve у цьому керунку не надто поспішають. А спільнота перекладу Steam заручилася підтримкою надто малої кількості людей.

Мабуть, це єдина хороша річ, сказана про EA у цьому журналі за останні півроку...

Сподіваюся – не остання. Я ще жодної їхньої гри не придбав. Але якщо раптом хтось із їхніх продаваних проектів защебече рідною мені мовою, то чому б не віддати кревно зароблених?

Ми передамо твій ультиматум керівництву EA. На останок, що б ти запитав себе у першу чергу, якби ти був зараз на моєму місці?

Якби сталося так, що я якимось дивом обійняв посаду редактора «Шпіль!» і мені довелося брати інтерв'ю у ще молодого локалізатора ігор, то певен, що запитав би: як там ваша зріла, самостійна, успішна студія локалізації ігор?

І що б відповів?

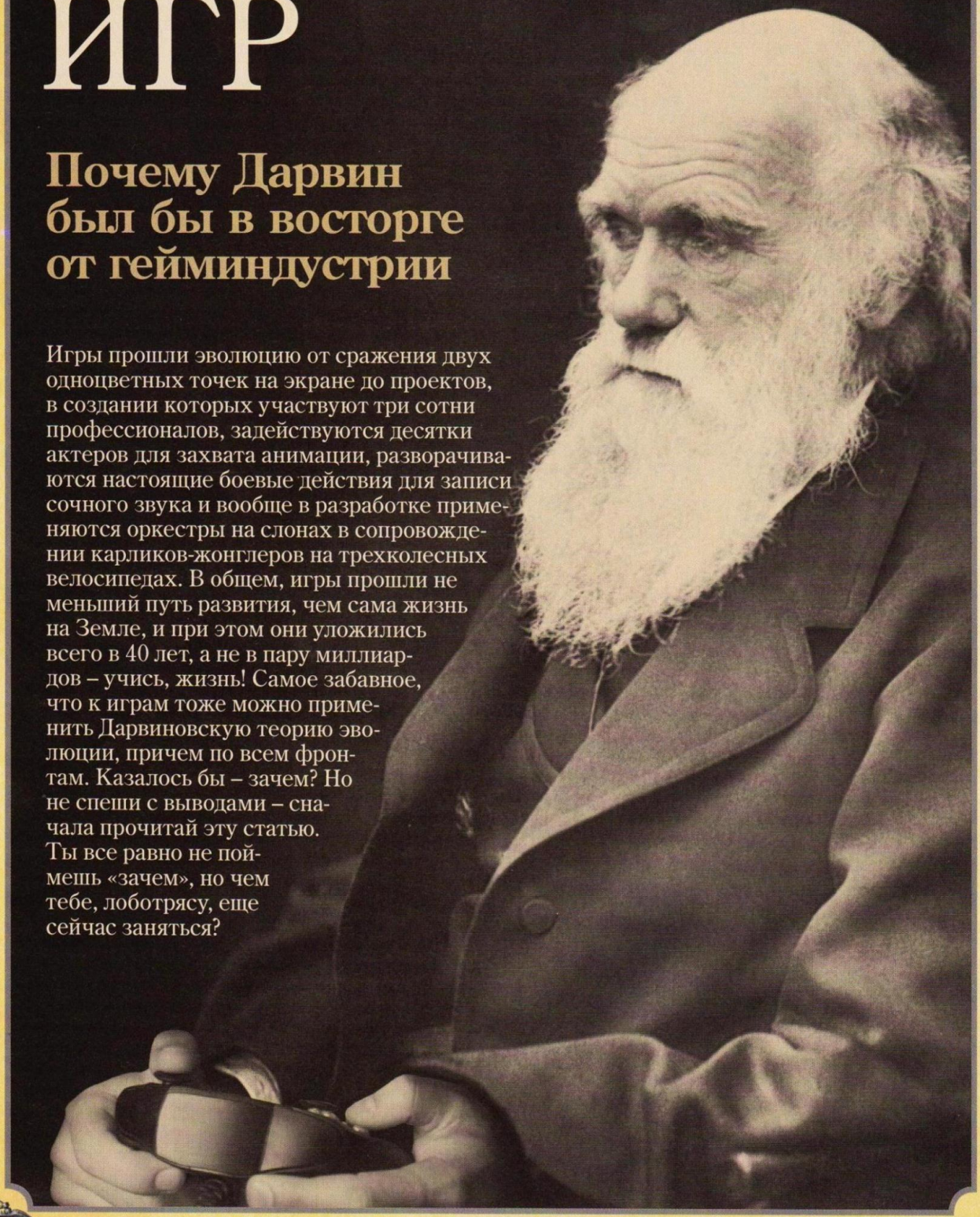
Файно. У нас усе файно, чого і вам бажаємо.

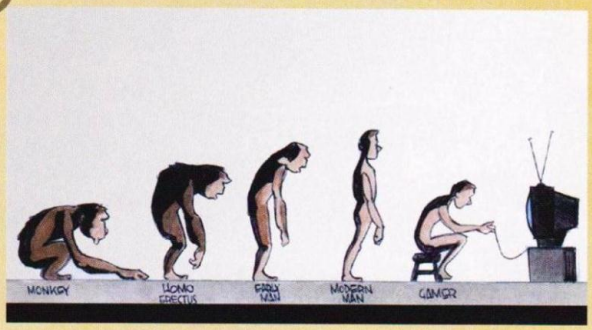
Ростислав Малько

ЭВОЛЮЦИЯ ИГР

Почему Дарвин был бы в восторге от гейминдустрии

Игры прошли эволюцию от сражения двух одноцветных точек на экране до проектов, в создании которых участвуют три сотни профессионалов, задействуются десятки актеров для захвата анимации, разворачиваются настоящие боевые действия для записи сочного звука и вообще в разработке применяются оркестры на слонах в сопровождении карликов-жонглеров на трехколесных велосипедах. В общем, игры прошли не меньший путь развития, чем сама жизнь на Земле, и при этом они уложились всего в 40 лет, а не в пару миллиардов – учись, жизнь! Самое забавное, что к играм тоже можно применить Дарвиновскую теорию эволюции, причем по всем фронтам. Казалось бы – зачем? Но не спеши с выводами – сначала прочитай эту статью. Ты все равно не поймешь «зачем», но чем тебе, лоботрясу, еще сейчас заняться?





Очень приятно, Гена

Многие ошибочно считают, что теория естественного отбора Дарвина – это когда более сильный поедает слабого. Не совсем. Природа хочет закрепить существование своих нерадивых детей на планете и для этого сама закладывает в них программы, благодаря которым распространять свои гены могут только самые сильные, достойные и выносливые представители вида – ведь именно их гены помогут потомкам выжить. В животном мире (и ладно, чего уж греха таить, – в человеческом тоже) это проявляется, например, в том, что 20 процентам самцов принадлежат 80 процентов самок. Самки выбирают альфа-самцов – самых сильных и выносливых, чтобы в каждом новом поколении вида развивались определенные навыки и появлялись необходимые для выживания причиндалы – клюв особой формы, например. Таким образом, каждое следующее поколение оказывается еще лучше приспособленным к нашему изменчивому миру. Самое забавное, что Дарвин дошел до понимания этого без Google, во времена, когда человечество еще не эволюционировало в homo internetus! Прогуливаясь по своему саду и размышляя, почему в мире столько разновидностей зябликов, он сформировал теорию, которая не просто весьма доходчиво и правдоподобно объясняет течение жизни на Земле, но еще и помогает нам изучать игры.

Эволюция теории эволюции

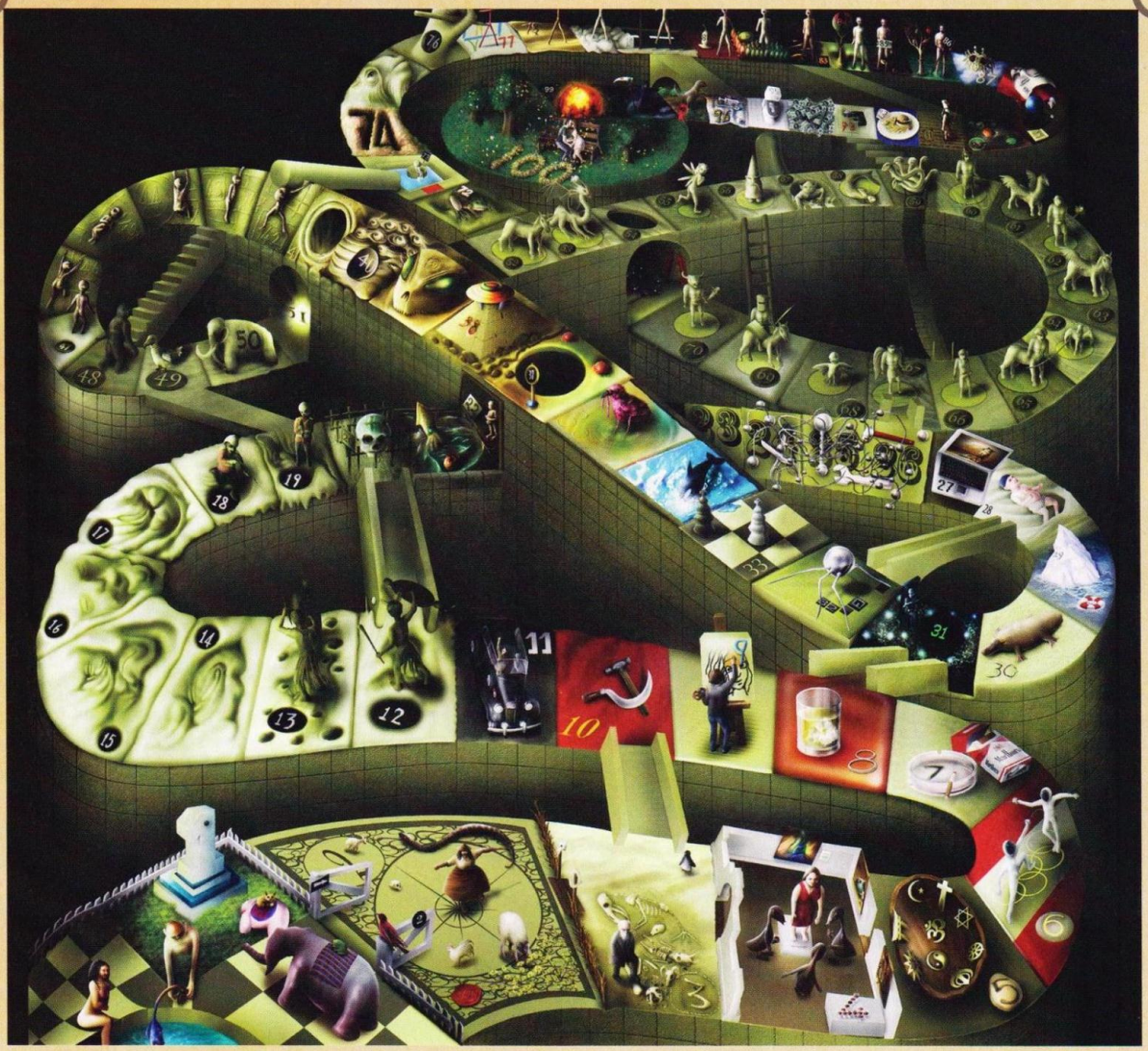
Вообще, с момента создания Дарвином его теории естественного отбора ее весьма неуспешно пытались прикрутить в различные отрасли нашей жизни – применить непосредственно к человеку, к экономике, технологиям и даже медицине. Обычно получался полный бред вроде социального дарвинизма (хотя даже в нем есть что-то разумное), но вот к бездушным кускам программ, именуемым нами «играми» теория эволюции вполне подходит. Например, Дарвин одним из первых заметил, что человеку под силу контролировать эволюцию и направлять ее в нужное ему русло. Дарвин активно разводил голубей и прекрасно знал, насколько умело селекционер может вывести поколение животных, развив те черты, которые ему нравятся, и убрав те, которые не по душе. То же самое происходит в мире разработки программного обеспечения и игр, в частности. Эволюция отвечает за генотип индивидуума (что заложено в его ДНК) и как этот генотип проявляется в физических чертах (фенотипе) внутри окружающей среды, в которой индивид живет. В мире программ индивидом является не каждая установленная софтина – это разве что клоны одного исходного кода (генотипа). В мире софта – индивиды – это разные версии одной и той же программы – альфа, бета, 1.0 и так далее. Есть главные черты, фенотип, которые версия пытается продемонстрировать, как павлин свой пышный хвост, – интерфейс, геймплей, функциональность, от которых зависит то, как этот программный индивид приживется в среде обитания и будет ли ему за это лафа. Ландшафт представляет собой не леса, поля и океаны, а толпу юзеров и ряд их требований. Капризы и пожелания покупателей создают ту среду, где программы рождаются и могут либо процветать, либо погибнуть: удивительно, но две трети программ, доступных на App Store, никогда не скачиваются более чем несколько раз. Перефразировав Дарвина, можно сказать, что-то в таком духе: всегда будет рождаться больше индивидуумов, чем окружающая среда может выдержать, так что различия между этими индивидуумами и будут определять их судьбу.

Детский ад

Для разработчика каждая последующая версия программы или новая часть игры напоминает пра-пра-пра-внучку самой первой, которую они выпустили. Каждый раз разработчик пытается сделать все, чтобы наделить новое поколение именно теми чертами, которые он считает лучшими и важными. Он получает отклики от окружающей среды, но не всегда по тем или иным причинам может внести все изменения, чтобы программа вписалась совсем идеально. Разработчики – это современные голубятники. Каждое новое рождение их программы тут же проходит тест на вшивость и профпригодность – один на один с дикой природой – и он должен взлететь, или умрет.

Старший брат следит за тобой

Казалось бы, это всего лишь аналогия, но если внимательней посмотреть на мир софта, где вроде как есть место только нулям и единицам – все становится еще более… хм… биологическим. Системы получения данных о приживаемости программы в окружающей среде существовали и раньше, но до недавних пор они были слишком медленными, громоздкими и неточными. А вот благодаря всем этим современным чартам, твитам, данным Metacritic и рейтингам пользователей, возможности отследить взаимодействие программного индивида внутри среды стали колоссальными и мгновенными – а, значит, появился шанс немедленно исправлять недостатки. Современным селекционерам такое и не снилось. Чтобы выработать нужные черты и приспособиться, живые организмы тратят тысячелетия, а программы – недели. На фоне такого быстрого развития становится страшно за наш вид – если когда-нибудь создадут матрицу или боевых роботов. Впрочем, как и в живом мире, в мире софта промедление смерти подобно: да, EA уже готовит патч, но Medal of Honor: Warfighter уже сдох в бурлящем



океане игрового мира, где сильный все-таки иногда съедает слабого. Смысла эволюционировать, когда ты уже труп, нет.

Разделяй и властвуй

Но применение дарвинизма к играм на этом не ограничивается. В маркетинге существует понятие «Раздельное A\B тестирование», в котором из общего числа жителей (или, если угодно, клиентов) выделяется маленькая группа, на которой проводятся разные опыты – обычно об этом тестовая группа даже не догадывается. Такое часто проделывают разработчики – особенно это характерно для кагбе-бесплатных MMO. Допустим, у некого девелопера есть проект с миллионом игроков в онлайне. Девелопер выделяет две группы по 50 000 геймеров и в их версиях игры незаметно и по-разному меняет какие-то элементы – например, часть интерфейса. Потом девелопер мониторит результаты изменений – например, какая группа, A или B, чаще использовала свои нововведения в интерфейсе. Результат, который подходит разработчику больше, можно применить уже ко всему миллионному населению игры. Таким образом, разработчикам больше не нужно часами совещаться и устраивать мозговые штурмы на тему «а сработает ли?» – они могут проталкивать эволюцию в игры, не подвергая риску всю популяцию. Шаг за шагом игры могут эволюционировать незаметно для глаз геймера, достигая поставленных разработчиками целей (монетизация, длительность игровых сессий, удержание игрока).

Венец, но не конец

Этот метод позволяет разработчикам дать геймерам то, что им нужно, не спрашивая их об этом напрямую. Конечно, девелоперы, которые шли на контакт с игроками всегда были в почете – но с другой стороны, каждый геймер считает свою идею по улучшению игры кровь из носу необходимой и гениальной – но не всегда это так. Еще Генри Форд говорил: «Если бы я спрашивал потребителей, что им нужно – они бы до сих пор ездили на повозках». Об этом мы, кстати, поговорим в одном из ближайших номеров. В общем, применяя дарвинизм к играм, получается очень интересный результат: выход игры перестает быть конечным этапом разработки, и игроделам стоит именно с этой точки зрения планировать, дизайнерить, продюсировать, бюджетировать, поддерживать игры.

Хочешь рассмешить бога? Расскажи ему о своих планах на будущее.

Впрочем, стоит помнить две вещи. Во-первых, уроки биологии за много эпох подтвердили: эволюция слепа – виды не меняются ради какой-то цели, изменения происходят как реакция на

окружающую среду. Попытки разработчиков контролировать эволюцию зачастую имеют лишь кратковременный эффект и в большинстве своем неуклюжи. Никогда не знаешь, куда подует ветер зрительских симпатий – неожиданно твой проект может оказаться в эволюционном тупике: еще вчера он был на вершине цепочки питания, рос и толстел, а сегодня его разрывают на части новые виды. Крах социально-игрового гиганта Zynga – ярчайший тому пример. Во-вторых, что отчасти вытекает из «во-первых», гигантам все труднее и труднее эволюционировать. Когда у тебя один маленький проект, на разработку которого тратится бутерброд, – ты можешь менять его ДНК, как тебе вздумается, не особо страшась провала. Но когда проектов несколько и когда в их разработку вкладываются сотни миллионов – даже сам Дарвин не рискнул бы вносить изменения.

ДНК в твоих руках

Ну и, наконец, хотелось бы вспомнить непосредственно эволюцию игровых серий – именно размышления о них натолкнули меня на написание этой статьи. Некоторые из этих путей развития действительно напоминают бациллу, которая выползла из океана, быстро сменила хвост на ноги, отрастила крылья и встала во главе пищевой цепочки – взять хоть тот же GTA. Из одноклеточной игры с видом сверху она превратилась в красивенный блокбастер с богатым сюжетом и кучей всего интересного.

Игры эволюционировали из этого...

...в это.

AAA нам все равно

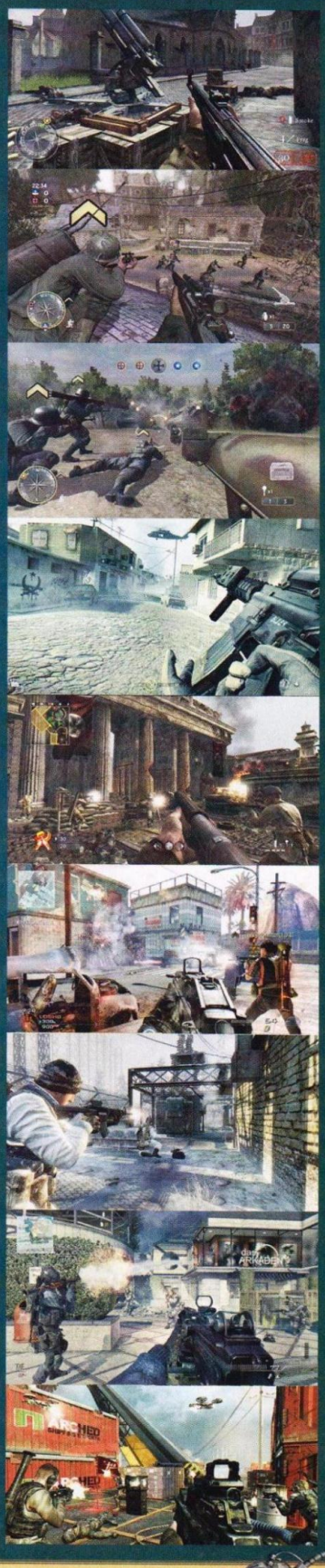
Игры AAA-класса меняются очень неповоротливо и неспешно – пускай Black Ops 2 и обладает рядом инноваций, это все такой же голливудский тир на рельсах, от которого не ждешь, что он станет гонками. Ведь пока Call of Duty расходится двадцатимиллионными тиражами – его создатели скорее удавятся, чем внесут какие-то серьезные коррективы. Из CoD никогда не сделают симулятор погонщика динозавров, но вот вставить уровень с динозаврами – это запросто. В целом, многие разработчики создают свой венец эволюции, надергивая разных сочных кусков чужих ДНК – у кого получается лучше, как у CoD, у кого-то – хуже. Тут нельзя не помянуть MoH 2010, у которого были серьезные проблемы с самоидентификацией и кризис личности.

В целом же, в этом номере хватает проектов, которые на самом деле серьезно эволюционировали по сравнению со своими предками – те же Assassin's Creed 3, Hitman: Absolution и даже отчасти NFS: Most Wanted. А еще есть проект, который по иронии называется «Естественный отбор» – Natural Selection 2, и который после первой части в плане качества изменился несказанно. Наверное, это самые удачные примеры эволюции – когда разработчики не приращивают своему созданию два хобота на лбу – а просто повышают породистость и племенные признаки. А иногда, каким сочным фенотип игры не казался бы, отсутствие перспектив эволюции вполне может угробить индивида. Хороший пример – Prince of Persia, который, по мнению некоторых экспертов, скопытился не только потому, что Ubisoft решили создать Assassins's Creed – свой PoP с блекджеком и девицами, не выплачивая проценты правообладателю. Одна из главных причин краха этой серии в том, что от Персии и принца далеко не ускачешь – сделать Prince of Persia с томагавком и в Америке не выйдет. Впрочем, нам кажется, что хватает и других мест, куда Принц мог бы заехать, чтобы там всласть поэволюционировать.

Прямо сейчас мы стоим на пороге ряда изменений в играх – Tomb Raider станет мрачной и темной, как горло негра; DMC превратится в новый культ для босяков, а Splinter Cell: Blacklist потихоньку эволюционирует в симулятор терминатора. Многие игры престают быть такими, какими мы их знали, и часть фанбазы неистово лютует по этому поводу. Мол, довели Resident Evil до катастрофы, превратили Лару Крофт чуть ли не в жертву ядерной бомбардировки, а из Данте сделали эмо. Что ж тут сказать – эволюция не всегда идет так, как нам хочется – я вот, до сих пор не могу простить природе то, что они лишила людей жабр и хвоста. Но факт остается фактом – игры должны эволюционировать, ведь не дело – стоять на месте. И то, что из жуткого Resident Evil делают карнавал, – вполне закономерно. Ведь как бы там ни было, на самом деле – ты являешься двигателем эволюции. Покупая ту или иную игру или наоборот – не оказывая ей поддержки, ты указываешь разработчику, по насколько ложному пути он ушел в своих селекционерских опытах.

Ростислав Малько

Эволюция CoD



СМЕРТЬ ИЗ ТЕНИ

Одним древнейших промыслов человека является убийство (а не то, что ты подумал, грязный извращенец). Причин для отнимания жизни у себе подобных было множество – от борьбы за ресурсы, еду и роскошь, до банального расхождения во взглядах, несчастной любви или просто кривого лица оппонента. Но были люди, сумевшие сделать убийство не только своей работой, а фактически искусством. Ниндзя и ассасины – самые известные кланы наемных убийц, но именно ассасины (также известные как хашашины) – орден, наводивший ужас на всех высокопоставленных персон своего времени.

Хасан ибн Саббах

Враг мой, бойся меня

Свою историю ассасины ведут с Ближнего Востока со времен сурового и безжалостного Средневековья. Основателем и духовным лидером хашашинов по праву считается Хасан ибн Саббах. Обладавший необходимыми знаниями, опытом и классом проповедника, он постепенно сплотил вокруг себя большое число почитателей, учеников и последователей. В 1090 году ему удалось овладеть горной крепостью Аламут и рядом других сооружений и городов, что со временем переросло в отдельное и независимое государство.

Во всех концах исламского мира по поручению Ибн Саббаха действовали, рискуя собственными жизнями, многочисленные проповедники его учения. Однажды в одном из городов хашашины убили влиятельную персону, опасаясь того, что тот человек выдаст их местным властям. В отместку за это визирь приказал схватить главу местных хашашинов и предать его медленной и мучительной смерти, а тело показательно проволочь по улицам и вывесить на главной базарной площади. Подобное явление вызвало взрыв негодования среди хашашинов. Возмущенная толпа жителей Аламута обратилась к своему духовному наставнику и правителю, на что тот изрек: «Убийство этого шайтана предвосхитит райское блаженство». Не успел Саббах договорить, как из толпы явился молодой человек по имени Бу Тахир Аррани и изъявил желание выполнить наставления лидера, даже если при этом погибнет он сам. В конечном итоге приговор был исполнен.

Смерть главного визиря повлекла за собой настолько большой резонанс в исламском мире, что это невольно подтолкнуло Ибн Саббаха к очень простому, но, тем не менее, гениальному решению: создать свою «спецслужбу», в полномочия которой входило бы устрашение и показательное устранение тех, от которых зависело принятие важных политических решений. Таким образом, был сформирован орден наемных убийц-ассасинов, а Хасам ибн Саббах стал их идейным наставником.

Спокойствие, только спокойствие

Чтобы ассасины могли эффективно достигать поставленных целей, будущих членов ордена подвергали серьезным испытаниям. В своей штаб-квартире в крепости Аламут, Ибн Саббах создал настоящую школу по подготовке наемных убийц и тайных агентов узкого профиля. Процесс вступления в орден был очень сложным. Примерно из двухсот кандидатов к завершающей стадии отбора доходило максимум с десяток. Саббах при отборе будущих террористов не пренебрегал методикой древних китайских школ боевых искусств, где познавшие дзен могут делать такие созвучия, что цензура запрещает упоминать их в журнале.

Молодых людей, желавших вступить в орден, держали перед закрытыми воротами до нескольких недель. Таким образом, отсеивались самые нетерпеливые и неуверенные в своем выборе новобранцы. Тех, кто оставался, впускали во двор – не дальше. Затем они несколько дней сидели на холодном каменном полу и ждали, порой под ледяным дождем или снегопадом, когда их пригласят внутрь дома. Самое интересное в такой методике то, что в любой момент адепт мог послать всех и уйти на все четыре стороны.

Хашашины очень много времени проводили в ежедневных изнурительных тренировках. Будущий воин был обязан прекрасно владеть всеми видами оружия: фехтовать на саблях, метко стрелять из лука, метать ножи, сражаться голыми руками и танцевать gangnam style. Помимо боевых умений, особое внимание уделялось актерскому мастерству – талант перевоплощения у хашашинов ценился не менее, чем боевые навыки. При желании они могли становиться кем угодно, выдавая себя за бродячую цирковую труппу, монахов средневекового христианского ордена, лекарей, депутатов и прочих представителей древнего общества.

Смысловые галлюцинации

В те времена, чтобы заставить человека слепо верить поставленным задачам, приходилось использовать более радикальные методы контроля. Это сейчас для странствия в другие измерения можно просто посетить фестиваль «Казантип», а тогда люди следовали более высоким целям, чем активно и пользовался Саббах. Он придумал довольно простую, но чрезвычайно эффективную методику вербования фанатичных убийц. Вспомни, какой ранг был у Альтаира, когда мы начинали и заканчивали игру? Верно, девятый. Цифра появилась не случайно. Всего в ордене было девять ступеней посвящения, переход на каждый из которых сопровождался отдельным «магическим» ритуалом. Одним из первых и наиболее запоминающимся для будущих воинов-смертников было посещение якобы реального Эдема.

Существует не совсем верное мнение, что кандидата, приглашенного в дом Ибн Саббаха, одурманивали гашишем, от чего и пошло название ассасин (хашишин). На самом деле в ритуалах применялся опиумный мак, а приверженцев Саббаха прозвали «гашишинами», то есть «травоедами», намекая на их характерную бедность. Во время ритуала погруженного в глубокий наркотический сон юношу переносили в искусственно созданный «райский сад», где его уже дожидались красивые девы, реки вина, дешевый бензин и доллар по 4 гривны. Окружавшие растерянного новобранца похотливые девушки шептали, что сюда можно вернуться, погибнув в бою с неверными. Проснувшись, юноша искренне верил, что побывал в раю и яростно желал вернуться обратно.

Вообще Хасам ибн Саббах был невероятным мастером фальсификаций. Иногда он приглашал новичков в один из залов Аламутской крепости, где те видели на ковре окровавленную голову. Разумеется, это была подстава, а в яме, накрытой ковром, просунув сквозь дыру голову, сидел один из хашашинов. После кастования нескольких заклинаний голова «оживала», начинала петь песни и отвечать на вопросы учеников относительно рая. Также Хасам любил умертвлять своих двойников, «воскрешаясь» на следующий день живым и здоровым.

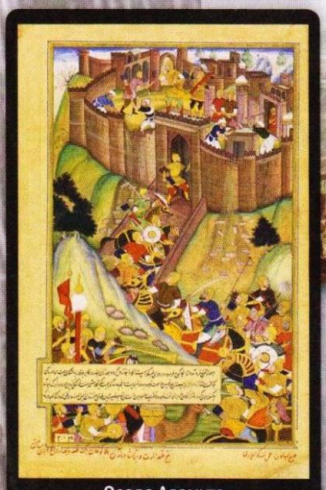
Многогранность смерти

Ассасины делали из убийства представление – чтобы другим неповадно было. В наших реалиях большей популярностью пользуются киллеры – как Агент 47. Киллеры, наоборот, стараются замаскировать убийство под несчастный случай: например, поковыряться в автомобиле, чтобы сымитировать аварию, или подсыпать яд, который вызывает сердечный приступ. Используя киллера, заказчик обеспечивает себе алиби и затрудняет работу следствия – у киллера нет связи с жертвой. Иногда киллера убирает другой киллер, чтобы совсем замести следы. Средний прейскурант – 10 000 долларов за убийство.

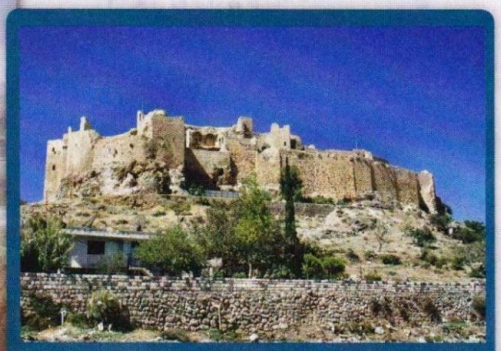
Хашашин

Когда уходит тень

Хасам прожил 73 года. Его государство просуществовало еще более ста лет. За это время хашашины пережили многое, хотя описанное в серии Assassin's Creed противостояние тамплиеров и ассасинов больше относится к сирийским убийцам периода Крестовых походов. Именно в Сирии стоит крепость Масиаф, хотя она обладала довольно невыгодным расположением, особенно в сравнении с горным Аламутом. По правде говоря, хашашины не всегда были во враждебных отношениях с рыцарями ордена. Бывали случаи, когда они помогали крестоносцам, которые в те времена активно продвигали христианство, европейские ценности и тяжелый металл на восточные земли. Но несмотря на то, что пик влияния хашашинов приходится на период после смерти Ибн Саббаха, его преемники так и не смогли расширить владения государства. Провозглашенные лидером лозунги так и остались невыполнимыми. Государство хашашинов начали раздирать острые внутренние кризисы, а его былая мощь оказалась под большим сомнением. Во второй половине XIII века монгольские войска вторглись в районы Западной Персии и практически без боя овладели совсем ослабевшим государством. Официально орден ассасинов прекратил свое существование в 1256 году, после того, как пали крепости Аламут и Меймундиз. Хашашины, как и прежде, у истоков своего зарождения, были вынуждены рассеяться по горам и уйти в подполье.



Осада Аламута



Аламут – наши дни

Без лица

Существуют ли ассасины сейчас? Не стоят ли они за резонансными убийствами последних столетий? Думаю, ответы на эти вопросы хотят услышать не только фанаты серии Assassin's Creed, но и обычные интересующиеся люди. Одним из мест, где наверняка остались ассасины, является Индия. В XIII веке границы Сирии были расположены довольно близко от Индии, и как раз в тот период индийские секты убийц (таги) и душителей (фансигары) могли похвастаться резким ростом влияния на территории страны. Несложно предположить, что именно к ним могли бежать сирийские ассасины. А что стало с теми, кто подчинялся главной крепости ордена? Аламутская твердыня находилась в Иране. Есть большая вероятность того, что именно там и в соседствующих с Ираном государствах по сей день скрываются последователи убийственно-древних идей. Ассасины породили ремесло наемных убийц и террора на идейной и религиозной почве. С кем, как не со средневековыми хашашинами, сравнивать Аль-Каиду и других радикалов, следующих джихаду? Возможно, это и есть подражатели первых убийц, отголоски темного прошлого.

Халиф ибн Юсуф Мустафа Гашиш Sirius

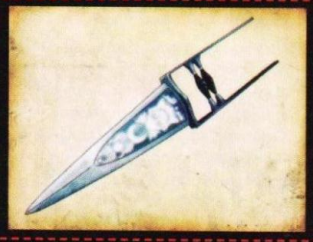
НУ И ГАД ЖЕ ТЫ!

Несмотря на всю свою красоту и элегантность, скрытый клинок из серии Assassin's Creed – не более чем фантазия разработчиков, а его модификация с мушкетом в комплекте – и вовсе безумная сказка. Но это не значит, что реальные представители кланов наемных убийц обходились исключительно скучными стилетами и пошлыми из-за своей простоты кинжалами. Арсенал средневековых киллеров таит в себе массу экзотических диковинок для своих незадачливых жертв.

Боевой веер – бумажные расписные веера с острыми как бритва спицами или металлические кованные конструкции из заточенных лезвий. Широко использовались японскими самураями в качестве вспомогательного оружия, а при прокаченном скилле – еще и как щит от стрел и сюрикенов. Особую популярность они приобрели во времена запрета на ношение оружия в городах. Гунсен и тэссен (аутентичные названия складных вееров) ассоциируются в первую очередь с прекрасным полом, хотя на деле широко применялись ниндзя, а среди известных веерных мастеров нет ни одной женщины, не считая, конечно, Китаны.

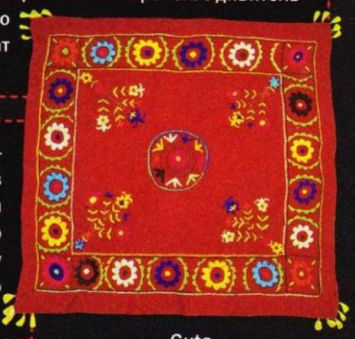
Футляр – спрятанных в клюках и посохах лезвий было огромное количество. Трость была просто идеальным пристанищем для тонкого и острого клинка. Но кроме этого, из них умудрялись делать оружие, стреляющее дротиками, и даже могли развернуть в хлыст. Женщинам было не к лицу ходить с тростью, поэтому роковые дамы стали закалывать волосы стилизованными под цветы и бабочек кинжалами или использовать в качестве стилетного футляра бамбуковые палочки для еды (хаси). В играх такого эквипмента немного, а вот кинематограф не раз удивлял нас подобными уловками.

Катар – хорошо знаком всем любителем D&D и основанных на редакциях этой настольной игры RPG. Инструмент из раздела «легкое оружие», имеющий модификаторы от ловкости и урон 1d4 с двумя атаками за раунд. Встречается в роли основного оружия в Diablo II у Ассасина. Это одно из любимых орудий виртуальных ловкачей изобрели в Индии. Его форма и размеры варьировались от миниатюрного и идеального для незаметного удара, десятисантиметрового изогнутого лезвия до метровых наручных обоюдоострых мечей воителей-кшатриев. Часто для улучшения фиксации клинка в конструкцию добавляли кожаные ремни, обхватывающие предплечье. Является оружием тычкового типа, наносит глубокие раны с сильным кровотечением.



Балестрино – миниатюрный арбалет с дугой размером менее половины диагонали монитора и длиной с экран iPad. Появился в XVI веке в Италии и сразу же получил широкое распространение далеко за пределами родины, снискав славу оружия наемных убийц. Из-за своих габаритов не мог выдать достаточной для мгновенного убийства энергии и часто использовался в паре с отравленными болтами. Неоднократно запрещался к ношению во многих европейских странах. Удивительно было бы не увидеть итальянский арбалет наемников в игре про итальянского ассасина. А совсем недавно стимпанковский брат балестрино засветился в Dishonored.

Румаль – шелковый шарф индийских душителей. Обычный, ничем не примечательный (кроме вырвиглазной расцветки) платок, но только не в руках служителей богини Кали, губивших своих жертв с его помощью. Некоторые источники утверждают, что в шарфы были вшиты разного рода утяжелители и струны для повышения КПД этого тихого оружия. Тхаги (убийцы) совершали ритуальные убийства во имя своей богини медленно, давая Кали сполна насладиться агонией жертвы. Если бы 47-ой строгому костюму предпочитал что-то более метросексуальное и гламурненькое, то вместо галстука у него точно был бы алый румаль.

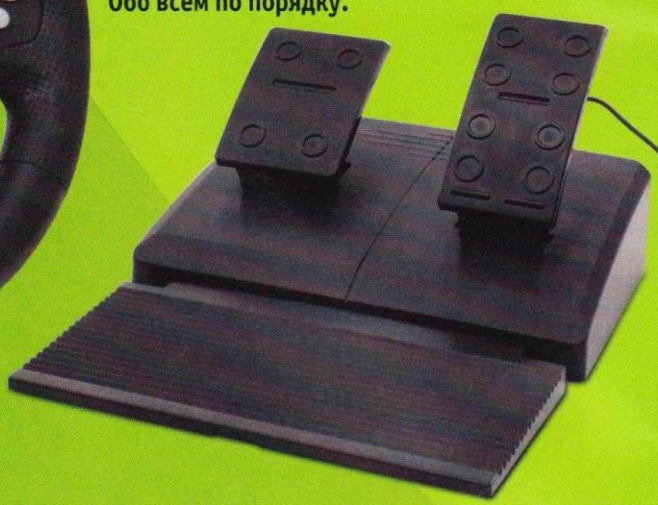


Guta

СНОВА У РУЛЯ

Руль Game Wheel CNG-GW4

В этот раз торговая марка Canyon любезно предоставила на тест журналу «Шпиль!» игровой манипулятор типа «руль» Game Wheel CNG-GW4 для игры в автосимуляторы и автоаркады. В процессе использования устройство вызвало некоторые вопросы, но при этом вполне справляется со своим предназначением. Обо всем по порядку.



Технические характеристики:

Тип манипулятора: руль с педалями
Модель: CNG-GW4
Совместимые платформы: PS2, PS3, PC
Тип подключение: проводное, через USB
Диапазон вращения руля: 180 градусов
Количество кнопок: 13
Вибрация: есть
Рукоятка КПП: есть

Цена: 420 грн

Плюсы

- Спортивный дизайн
- Удобство использования
- Совместимость с PS2, PS3, PC
- Наличие коробки передач
- Виброотдача с диодной индикацией

Минусы

- Неустойчивые присоски
- Совмещенные шифты и педали газа/тормоза
- Отсутствие плавной акселерации
- Неустойчивый блок педалей
- Виброотдача работает не во всех играх

★★★★☆

Комплектация без комплексов

Руль поставляется в достаточно большой оранжево-черной картонной коробке. Для удобства транспортировки предусмотрена пластиковая ручка сверху. Открыв упаковку, внутри обнаруживаешь сам руль CNG-GW4, а также подключаемые отдельно педали газа/тормоза, диск с драйверами и небольшой мануал. В общем, все стандартно, удобно и просто.

Приручаем

Игровой руль фирмы Canyon CNG-GW4 – достаточно увесистый и габаритный гаджет. Он изготовлен из пластмассы черного и серебристого цветов, а также имеет резиновые накладки на самом рулевом колесе. Хотя изделие относится явно к бюджетному классу, качество материалов и сборка не вызывают нареканий. Все подогнано ровно, ничего не скрипит, а швов на пластике практически незаметно.

Внешний вид сходу вызывает ассоциации со спортивными автомобилями и с футуристическими машинами из-за количества кнопок на лицевой части. Колесо удобно лежит в руках, выполнено из текстурированного пластика и резины, что обеспечивает надежный обхват. При поворотах влево и вправо чувствуется небольшое сопротивление, которое придает игре большего реализма. Кроме того, есть функция автоматического возвращения руля в исходную позицию. В моделях игровых рулей данного класса в конструкции очень часто используется неполный оборот баранки – только 90 градусов в каждую сторону, и модель CNG-GW4 не стала исключением. Такого угла вполне хватит для аркадных гонок, но не для серьезных симуляторов. Хотя намеки на «хардкорность» и в этом руле присутствуют: например, в комплекте идут педали газа/тормоза, а также есть цифровой костыль коробки передач справа от руля. Коробка передач работает в двух диапазонах – то есть использует две кнопки повышения и уменьшения передачи, изготовлена из софт-тач пластика и удобно лежит в руке. Если обхватить руль двумя руками, то сразу под пальцами нащупываются два цифровых шифтера газа/тормоза, которые дублируют педали. На лицевой панели руля располагается множество кнопок, их можно переназначить «под себя» в любой игре. Хоть это и безумие, но руль можно использовать как обычный

джойстик в других игровых жанрах (есть крестовина и четыре кнопки под большим пальцем правой руки).

Держите меня семеро!

К столу игровой руль крепится присосками, из которых 3 большие и надежные, а остальные 4 штуки во время теста постоянно отклеивались. Возможно, это брак тестового образца, но для использования в целом не критично. В комплекте с рулем кронштейнов для крепления к столу нет, что явно указывает на позиционирование модели. Также немного подкачал блок с педалями, который изготовлен из более дешевого пластика, нежели сам руль. Педальки во время напряженных гонок иногда просто скользили по паркету, подальше от ноги.

Игровые тесты

В гонках благодаря даже недорогому игровому рулю вроде CNG-GW4 впечатление от игры меняются в лучшую сторону. Повышается реалистичность, чему также способствует и виброотдача (обратная связь), встроенная в данную модель руля. Хотя, как показала практика, не во всех играх она корректно работает.

В аркадных автосимуляторах типа Flatout (1, 2) и Burnout, а также новом Need for Speed – Most Wanted руль показал себя отлично, хотя в последнем и не работала вибра. Но в играх от Codemasters, таких как GRID, Dirt2, Dirt3, оказалось, что отсутствует плавная акселерация при нажатии на педаль газа. То есть, не зависимо от усилия, в игре сразу включаются максимальные обороты двигателя, хотя в аркадах такого заметно не было.

Многие обратили внимание на вставку из прозрачного пластика в центре руля: она светится, когда задействован виброрежим; также светятся диоды и на самом корпусе устройства по бокам торпеды. А еще этот игровой руль можно подключить не только к компу, но также к приставкам PlayStation 2 и PlayStation 3 – для этого предусмотрен дополнительный выход на шнуре.

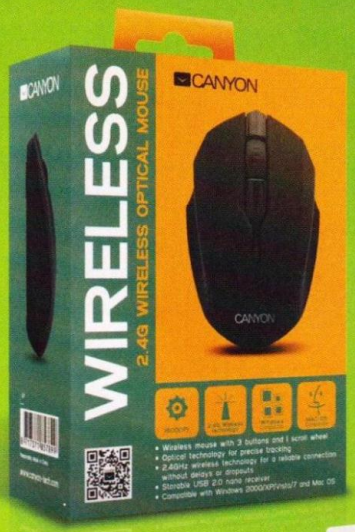
Вердикт

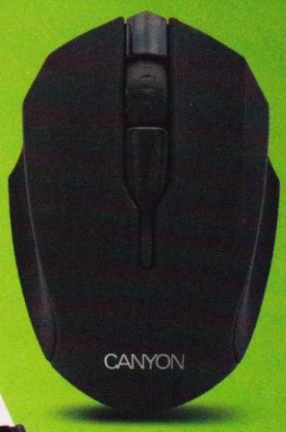
Все зависит от того, как именно будет использоваться руль. Кроме того, от бюджетного варианта не стоит ожидать функционала и реалистичности дорогих моделей. Game Wheel CNG-GW4 за свои деньги вполне хорош и справляется с поставленной задачей – доставить геймеру удовольствие от виртуальной езды на быстрых автомобилях. Данную модель можно смело рекомендовать начинающему кибергонщику или любителю аркад. Смело рекомендуем.

X-Hunter

ДЖЕРРИ БЕЗ ТОМА

Еще один нужный в хозяйстве девайс – беспроводная, оптическая мышь CNR-FMSOW01. Достоинства этого грызуна заключаются в простоте и дешевизне.





Мышь CNR-FMSOW01

Незаметная, как мышь

С точки зрения дизайна мышь особо не выделяется, но и не раздражает. Имеет размер немного меньше среднего, благодаря чему она отлично впишется в комплект к ноутбуку или нетбуку. Грызун полностью черного цвета, спинка изготовлена из глянцевого пластика, а боковушки имеют шероховатую текстуру, что позволяет надежно удерживать мышку рукой. Кнопок всего три, две стандартные – левая и правая, и еще одна – это колесо скроллинга. Скролл, кстати, резиновый, широкий и очень удобный. На днище есть тумблер включения/выключения и кнопка «connect», которая нужна для распознавания мышки датчиком. Хотя, в действительности нужно лишь вставить батарейки, включить мышь и подключить USB-передатчик, никаких драйверов устанавливать не нужно.

Юзабильность

Мышь CNR-FMSOW01 имеет симметричную форму, так что левшам вполне будет удобно пользоваться. Да, в шутеры и быстрые игры с ней не поиграешь, но оптический датчик с разрешением 1600dpi справляется со своей задачей хорошо. Мышь отлично работает на разных поверхностях, и не только благодаря адекватному датчику, но и большим, гладким ножкам на днище.

Но все-таки есть момент, который немного подпортил картину, это клавиши – левая и правая. Нет, нажимаются они отлично и не громко, но вот их кромки острые и выступают немного за края корпуса. Хотя, общее качество изготовления на вполне приемлемом уровне, то же самое касается и материалов корпуса.

Вердикт

Бюджетная беспроводная мышка Canyon CNR-FMSOW01 – удачный девайс для нетребовательных или экономных пользователей. Отлично подойдет как дополнение к ноуту. Благодаря низкой цене ее не жалко потерять, разбить или бросить в лицо недругу в порыве отчаянья и безысходности. Кстати, она прекрасно работает под Windows и Mac.

X-Hunter

Технические характеристики:

Разрешение оптического сенсора: 1600 dpi
Беспроводная: да
Интерфейс: USB
Количество кнопок: 3
Переключатель DPI: нет
Батарейки в комплекте: две AAA

Цена: 107 грн

Плюсы

- Отличная цена
- Простота настройки и эксплуатации
- Отсутствие проводов
- Компактность

Минусы

- Острые грани кнопок

Устройства предоставлены компанией ASBIS-Украина (http://www.asbis.ua)

ДЖЕК РИЧЕР

Жанр: экшн
Режиссер: Кристофер МакКуорри
Звезды: Том Круз
В кино с: 1 декабря

Наш прогноз: 10/12

Похожее:
«Законопослушный гражданин», «Миссия невыполнима: Протокол «Фантом»

Частный детектив Ричер расследует дело об убийстве сразу пяти человек. Он – человек принципа, потому остановить его будет трудно. Он настроен добиться правды, поскольку уверен в том, что обвинения в адрес его клиента – это лишь верхушка айсберга. Ведь истинные мотивы преступления намного сложнее.

Чего стоит ждать от фильма

В общем, герой Тома Круза ходит по округе, стреляет и избивает всяких проходимцев в лучших традициях «Святых из трущоб». Народ его солидарно поддерживает и зрителю тоже должно понравиться – это ведь клево, когда несправедливость наказана и Том Круз на фоне спецэффектов.

ЦИРК СОЛНЦА: СКАЗОЧНЫЙ МИР

Жанр: цирк, фэнтези
Режиссер: Эндрю Адамсон
Звезды: нет
В кино с: 27 декабря

Наш прогноз: 12/12

Похожее:
«Воображариум Доктора Парнасса», «Цирк Солнца: Варекай»

Легендарное шоу самого известного в мире цирка, труппа которого насчитывает более 4000 актеров. Феерическая постановка о потерянной любви волшебника Заркa. Поиск чувства и одновременно магии заманивает зрителей в мир, где нет границ между реальностью и фантазией.

Чего стоит ждать от фильма

Может, то, что транслируют по телеканалу «Рада», и можно назвать цирком, но то, что делает труппа Цирка Солнца – это искусство и ожившая сказка. Это фантастические сюжеты, невероятная грация и такие финты с пируэтами, что дух захватывает и требует миллион долларов мелкими купюрами.

ХОББИТ: НЕОЖИДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Жанр: фэнтези
Режиссер: Питер Джексон
Звезды: Хьюго Вивинг, Кейт Бланшет, Орландо Блум, Кристофер Ли
В кино с: 20 декабря

Наш прогноз: 12/12

Похожее:
«Властелин Колец»

Еще Арагорн говаривал: «Несем кольцо к вулкану три книги, а обратно летим на орлах». Впрочем, история про то, как Бильбо Бэггинс добыл Кольцо Всевластья – не менее захватывающая, чем трилогия «Властелин Колец». Потому что там гномы рубятся с драконом.

Чего стоит ждать от фильма

Лучшего фильма года. Честное слово, после его просмотра, умирая во время конца света 21 декабря, ты будешь жалеть только об одном – ты не увидишь вторую часть «Хоббита».

НЕ РЖАВЕЕТ

В этом году вышел четвертый сезон одного из самых брутальных и обезбашенных сериалов – «Металлопокалипсиса». Начиная с первого сезона, история о самой культовой группе в мире, Dethklok, завоевала небывалую популярность как среди фанатов тяжелой музыки, так и среди любителей черного юмора. Продолжится ли безумие, или главный сатирический мультик современности сдулся?

Что кует кузнец? МЕТАЛЛ!

На данный момент сериал стал одним из интернет-мемов, а некоторые высказывания нарисованных участников вымышленной группы давно расхватали на цитаты. Интересно то, что у главных героев есть вполне реальные прообразы знаменитых музыкантов, а в создании саундтрека и озвучке персонажей принимает участие множество знаменитостей – Марк Хэмилл, Малкольм Макдауэлл, Кирк Хэммет. Но, не смотря на столь звездный состав, в самом сериале присутствуют реки крови, расчлененка, нецензурные выражения, секс, рок-н-рол и неконтролируемое безумие – в общем, все как ты любишь.

Что вчера делал карась? Икру МЕТАААЛЛ!

Проникнуться стебом, черным юмором и музыкой полностью смогут только любители металла или же приближенные к этому стилю слушатели. Это не удивительно, потому как у создателей Dethklok, главной идеей было простебать в основном металл-культуру, а также высмеять стереотипы, связанные с ней. В сериале множество шуток а-ля «Бивис и Баттхеда», но также присутствует и на удивление тонкий юмор. Умело прочувствовать атмосферу металла и перенести ее в мульт-сериал создателям помогло то, что они сами – музыканты, причем играют в группе с тем же названием – Dethklok и тоже исполняют melodic death metal. Правда, вместо ультраколоритных персонажей сериала первостепенную роль в настоящем музыкальном коллективе играет вполне реальный Брендон Смолл – человек-оркестр, чьи идеи нашли воплощение как в сценарии четырех сезонов, так и в музыке. Естественно, во время живых выступлений приглашаются другие музыканты – увы, ставшие кумирами, мультяшные Нэйтан Эксплоужен, Вильям Мердерфейс, Сквизгаар Сквигельф, Токи Вортуз и Пиклз являются только вымышленными и нарисованными музыкантами.

Чернее черной черноты бесконечности

Что же ждет зрителя в новом сезоне «Металлопокалипсис»? Наверное, каждый из фанатов сериала надеется на хороший черный юмор и порцию отличного металла. Это добро – в наличии и достатке, получите-распишетесь! Присутствуют также лихо закрученный сюжет, потусторонние силы зла и… дружба. Чтобы не спойлерить, лишь намекнем: в новом сезоне участники Dethklok показаны более человечными, что не мешает им, в свою очередь, сопровождать каждое выступление реками крови преданных фанатов (конечно же, все случайно!).

Каждый из участников группы переживает личностные проблемы, у каждого свои комплексы, которые проявляются в большей или меньшей мере. Они ненавидят друг друга, но без любого из них Dethklok не может существовать: так или иначе они связаны между собой.

Мало того, опасная организация во главе с самим дьяволом, продолжает «наблюдать» и под конец сезона принимает меры против музыкантов, ведь группа становится настолько популярной, что начинает влиять на весь мир с экономической, религиозной и политической стороны. Помимо организации бойких сатанистов, у музыкантов хватает врагов: например, группа фанатиков, называющих себя «Мстители», или даже бывший участник группы, который тоже, как ни странно, желает всем жестоко отомстить.

Вердикт

Получилось, как всегда, безумно смешно и обезбашенно, но при этом далеко не глупо. И в завершение мы бы хотели сказать о четвертом сезоне «Металлопокалипсиса» самую брутальную вещь в мире: ничего.

Korvin

Внимание! Конкурсы «Все Гениальное» и «Большой Canyon» продлены до 10 декабря 2012

СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ

PS3 похудела и приоделась, став чуть ли не супергероем. Дамы и господа, встречайте PlayStation 3 SuperSlim – спасительницу от уныния. И знаешь что? Мы, щедрые, как всегда, дарим тебе самое лучшее. И в этот раз при поддержке ребят из PlayStation тебе перепадет та самая волшебная PS3 SuperSlim. Но не просто так – сначала тебе нужно победить в конкурсе. Нет, конкурс не будет на тему похудания – никто не будет делать из наших читателей анорексиков. Все гораздо, гораздо страшнее.

PS3
PlayStation 3

1. Оденься героем эксклюзивов PlayStation

Да, Хэллоуин уже прошел, но, может, ты закроешь на это глаза ради новой няшной PS3? В общем, ты можешь одеться Кратосом из God of War, Натаном Дрэйком из Uncharted, Томасом Севченко или хэлгастом из Killzone, Коулом Макгратом из inFAMOUS, Джозефом Капелли из Resistance, Сэкбоем из LittleBigPlanet или кем-нибудь из героев The Last of Us и Twisted Metal. Впрочем, не обязательно страдать только тебе – можешь вместо себя одеть друга, брата, бабушку или даже хомяка.

2. Сфотографируй и отправь снимок нам

Свой косплей запечатлей на фотокамеру так, чтобы в кадр обязательно попал изданный для геймеров журнал «Шпиль!», после чего отправь снимок нам по адресу konkurs@shpil.com, в теме письма написав PS3 SuperSlim. И не забудь подписать, кого и из какой игры PlayStation ты закосплеил. Писем от тебя ждем до 10 января 2013 года.

3. Жди результатов

Призером станет автор самого аутентичного и качественного перевоплощения, в кадре с которым будет находиться «Шпиль!». Результаты будут опубликованы в февральском (№2) номере нашего журнала.

КСТАТИ, У НАС БУДЕТ НЕ ОДИН ПРИЗ!

1 МЕСТО –
PlayStation 3 SuperSlim

2 МЕСТО –
PlayStation Move
+ игра Звезды PlayStation: Битва Сильнейших

3 МЕСТО –
игра Звезды PlayStation: Битва Сильнейших

ВДОХНОВЕННОГО ПЕРЕОДЕВАНИЯ!!!