

# ШТИЛЬ!

мы с тобой одной крови

№3  
2012

## The Darkness 2

Друг молодежи

## Twisted Metal

Не пристегиваясь

## Alan Wake

Всем выйти  
из сумрака!

## Дольче приставка

Наш тест PS Vita

Спецтема

Интернет=  
концлагерь

Превью

Max Payne 3

Первый взгляд

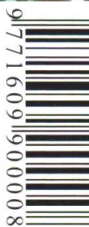
Mass Effect 3

## Kingdoms of Amalur: Reckoning

Забудь о Fus Ro Dah



**КАК**  
Хидео Кодзима  
изменил игры



03 >



## «Шпиль!»

Видається російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.  
№ 3 (121), березень 2012 р.

**Видавець: ТОВ «Сети-Україна»**  
Україна, Київ, 2012 р.

### Директор

Ірина Жданенко

### Комерційний директор

Олександр Денисюк

### РЕДАКЦІЯ

#### Головний редактор

Ростислав Малько  
rost@shpil.com

#### Креативний редактор

Дмитро Язовицький  
editor@shpil.com

### Редактор

Олександра Дівіна

### Дизайнер

Олександра Заславська

### Начальник відділу збуту

Ігор Краснопольський  
igor\_k@seti-ua.com

### Начальник відділу реклами

Аркадій Заславський  
advert@seti-ua.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх імо.  
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 23.02.2012.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

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

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01133, м. Київ,

бул. М.Приймаченко, 8-Б

Тел.: (044) 592-89-89

Факс: (044) 286-04-20

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2011

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

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

Передплатний індекс – 23852  
з DVD-диском – 01727

### Над номером працювали:

Юрко Мисак, Михайло Лисиця, Олег Скубицький, Тимофій Анісімов, Владлена Головка, Сергій Кривопустов, Вадим Ковалевський

### Подяки:

Віталію Молодкіну за нову кльову відеозаставку та графіку до «Чарівни»

### Обкладинка:

Kingdoms of Amalur: Reckoning \ EA

WWW.SHPIIL.COM.UA

INTRO

# Эх, юзэй

Недавно политики многих стран с Украиной в первых рядах, словно сговорившись, провели массированную атаку на интернет. По поводу SOPA и ACTA Саша Дивина высказалась в рубрике InDus3 этого номера, а я, пожалуй, немного поною здесь касательно пиратства в целом.

Понятное дело, что для славянской души халява – это святое. При этом, понятное дело, что пиратить – нехорошо. Человек должен получать вознаграждение за свой труд. Не то чтобы создатели игр, фильмов и музыки голодают, когда пока ты качаешь их контент, но в общей сумме они теряют по 2 миллиарда долларов в год от пиратства. Мне кажется, что подсчеты слишком скромные, и можно смело дорисовать нолик после двоочки. Но не все, кто качают из интернета, – такие злостные флибустьеры, жадины и нарушители закона. Ар-р-рр! Эминем как-то сказал, что опасаться пиратства стоит только в том случае, если ты записал говняный альбом. Ярчайший пример – Crysis 2, который побил все рекорды, будучи спиралочным почти 5 миллионов раз. Но не потому что все геймеры мира решили устроить Crytek голодомор: просто ранний билд игры, просочившейся в интернет, не понравился практически никому. Платить за это фу денег геймеры не собирались, хотя их опасения оказались напрасными: Crysis 2 получился отличной игрой, но было уже поздно.

Цена тоже имеет значение – за любимую игру любой украинец даже из самой малообеспеченной семьи сможет отдать 150 грн. А 400 грн. – это уже слегонца многовато. Благо, издатели ПК-игр вовремя одумались. «Цена не так важна, главное – сервис», – сказал Гейб Ньюэлл и сделал Steam, магазин цифровой дистрибуции игр. Помимо периодических баснословных скидок (все GTA за 12 долларов – это сума сойти!), он предлагает пользователю самое главное: удобство, как у пиратских версий. Не нужно идти в магазин и слушать противное жужжание диска в приводе – ты просто закачиваешь игру из интернета, но в отличие от пиратского контента, ты имеешь официальную поддержку, и вся твоя библиотека игр доступна в любой момент. Лучшим подтверждением важности удобства может служить тот факт, что в России и Украине с приходом Steam пиратство игр значительно уменьшилось. Даже больше – запустив наш сайт shpil.com.ua – мы провели опрос. Только 4% посетителей покупали игры легально, в том числе через Steam. После того, как мы начали рассказывать о Steam в журнале – эта цифра увеличилась минимум в десять раз.

Так что, предоставляя адекватную цену и качественный сервис, издатели игр, фильмов и музыки обезопасят себя от больших финансовых потерь. Хотя пиратство все равно не искоренят. А то, что наши власти решили рьяно бороться с корсарами сетей, сами пользуясь нелегальной цифровой продукцией, – это, конечно, весело. К тому же, разумеется, пиратство для Украины – важнейшая из проблем, а строительство нормальных дорог и развитие экономики – подождут, пока будут побеждены цифровые флибустьеры. О пиратстве можно говорить еще долго, но к счастью место уже заканчивается. Смешная шутка, прощание.

З.Ы.: Как известно, украинский народ все терпеливо сносит. Но только ему перекрыли доступ к шаровому контенту, как наш брат тут же взбунтовался. И это показательно. Класс.

By Khaj-Tosin



## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- Почему Mass Effect 3 такая крутая игра
- Насколько преступен Syndicate
- Стоит ли покупать консоль из-за Binary Domain
- Бардзо пишмемне интервью с CD Projekt Red
- Вся правда о Stalker 2 от геймдизайнера проекта





## Как мы тестируем

Кроме отдельных случаев, тестируемые игры мы проходим на 100%, вне зависимости от того, шедевр это или пациент рубрики «Актой». 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:** актой обыкновенный
- 5-6:** чем-то похаживает...
- 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 непростиительно
- 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

Мы реквизируем эту колонку, Ар-р! ..... 1

## INFO

**Навигация** по навигации по номеру ..... 2

## Игропанорама

Новости и результаты **конкурса** ..... 3  
Первый взгляд на **[Mass Effect 3]** и **[Syndicate]** ..... 4  
Грядущие вкусные **релизы** и аппетитные **новости** ..... 6  
Самые популярные **геймерские привычки** ..... 8

## MegaGame

**[Twisted Metal]** Би-би и бо-бо снова у руля ..... 10  
**[Kingdoms of Amalur: Reckoning]** Очередная классная ролевая игра, даже несмотря на то, что играть нужно без подружки ..... 14  
**[Alan Wake]** Заснул на шайтан-коробке, проснулся на ПК ..... 18

## To play or not to play

**[Metal Gear Solid: HD Collection]** Почти всю серию MGS напомним, отменили и выдали игрокам. Спасибо, о великий Кодзима! ..... 21  
**[Darkness 2]** В разноцветном-разноцветном городе жили разноцветные-разноцветные люди, которых перебил мафиози с разноцветной-разноцветной тьмой ..... 22  
**[Jagged Alliance: Back in Action]** Альянс без орды. А тем, кто не понял этой шутки, мы дадим подсказку: кто в 2011-м вырастил больше всего овощей? Blizzard! Но совсем не об этом наша статья ..... 26  
**[Earth Defence Force: Insect Armageddon]** Инопланетных захватчиков предстоит хорошенько отжучить ..... 28  
**[Crusader Kings 2]** Крестовая отвертка ..... 29  
**[Shank 2]** Ай, ай, ай ми амор, ай ми морена де ми корацон и много крови пор фавор ..... 30  
**[Gotham City Impostors]** Это не маскарад, а цирк какой-то! ..... 35

## Cell'o'fun

2 страницы, 955 слов, 10 бесплатных игр для iPhone.  
Твои молитвы были услышаны ..... 36

## Ждем-с

**[Max Payne 3]** Максимальный уровень боли увеличен до 3 ..... 38  
**[Dust 514]** Встретились как-то в одной кровати EVE Online и Unreal tournament... ..... 40  
**[Xcom: Enemy Unknown]** На радость всем уфологам Xcom – опять стратегия ..... 41

## Актой

**[Amy]** Синдром даунито хромосом ..... 42

## Unreal Обитания

Как искажалась сталь: непростая история **Twisted Metal** ..... 44

## Чувак

Человек, швед, **Свен**, девелопер и **Винке** – все грани суперизвестного инди-девелопера в суперэксклюзивном интервью ..... 48

## InDus3

Интернету не настала **SOPA**, и мы даже узнали почему ..... 52  
Краткая биография **Че Кодзимы** и рассказ о том, как он навсегда изменил игровую индустрию ..... 54

## Железный бум

PS3 в кармане: наш тест **PS Vita** ..... 58

## Анимация

Еще одна причина никогда не смеяться над людьми, которые ведут дневник ..... 62

## Columbia Brothers

Пока Пол Андерсен кинематографически насилюет Resident Evil в пятый раз, можно посмотреть действительно неплохое кино ..... 63

## Vox Populi

Мы в ответе за тех, кого приручили в нашей специальной эпистолярной теме на форуме. А они за нас – в вопросе ..... 64

## На диске

- ▶ **ВИДЕО:** Binary Domain, Far Cry 3, Ghost Recon: Future Soldier, Max Payne 3, Starhawk, Twisted Metal
- ▶ **ШПЫЛЬ TV:** Darksiders 2, I Am Alive, TES V: Skyrim Creation Kit, Озвучка Mass Effect, Max Payne 3, Playnews, Леде UP
- ▶ **WESGG:** новости киберспорта, кибершкола, геймплей Counter-Strike: Global Offensive
- ▶ **Патчи:** Assassin's Creed: Revelations, Crusader Kings 2, Driver: San Francisco, Take On Helicopters
- ▶ **ДЕМО:** Cannon Fodder 3, CrusaderKings II, Deep Black: Reloaded, Jagged Alliance: Back in Action, King Arthur II, Unstoppable Gorg



## Жесть как она есть

В то время как большинство издателей старается максимально казуализировать свои продукты, чтобы приманить как можно большую аудиторию, THQ ищет свое счастье в хардкорных играх. И неудивительно, учитывая полный провал запущенного ими казуального игрового девайса uDraw, который наряду с другими неприятностями затащил компанию в предсмертное состояние. Убытки компании выросли с 15 миллионов долларов до 56, 240 сотрудников было уволено, а ди-

ректор Брайан Фаррелл вдвое урезал себе зарплату.

Финансовые тяжбы THQ влекут за собой не только массовые увольнения, но и риск заморозки или отмены крупных проектов подопечных студий. Неизвестно, сказалось ли это на грядущих Darksiders 2 и Metro: Last Light, но под удар попала самая многообещающая игра издателя – MMO Warhammer 40000: Dark Millenium Online, дорогостоящую разработку которого пришлось поставить на паузу. Фаррелл



открыто заявил о том, что компания ищет партнеров для поддержки игры наплав, поскольку внутренних ресурсов для этого может не хватить. Выход Dark Millenium назначен на 2014 год, но с нынешней ситуацией он легко может стать Дюком Ньюком среди ММОПГ.

В 12-м номере за прошлый год компания Kingston нашими устами провела замечательный конкурс и собралась вручить тебе кучу призов.

Всего-то нужно было сделать, что ответить на 4 элементарных вопроса и прислать креативное задание – свое незабываемое воспоминание. Воспоминаний было много, и смешных, и не грустных. У многих приславших самыми яркими оказались воспоминания о первом ПК или приставке, а у некоторых – даже покупка первого в их жизни журнала «Шпиль!». Мы были тронуты и выплакали себе все глаза от умиления. Кстати, пора бы указать правильные ответы на вопросы. К слову, практически 99% приславших имеют идеальную память (или знание Google), поскольку правильно написали, что:

1. Doom вышла в 1993 году
2. Компанию Valve основали Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон
3. В 2011 году журналу «Шпиль!» исполнилось 10 лет
4. Компания Kingston родом из США

## А ВОТ, КТО ПОБЕДИЛ

**Первое место** и суперкрутой главный приз **Kingston SSD KHX на 120 гигаб** (все 120 завернуты в стильную футболку) получает **Женя Исаев** за воспоминание о смертоносном прыжке.

**Второе место** и не менее суперкрутая флешка **Kingston на 16 ГБ** достается **Дженсену (Vlad)** за богатое воображение. И футболку тоже забирай.

**Третье место** пополам с чашкой, в которую положат флешку **Kingston на 8 ГБ**, уходит **Опиханому Назару**. Слезай с танка и забирай.

А вот те, кому методом слепой удачи достались другие призы от Kingston

## 20 стильных футболок делят между собой:

Андрей Смышляев  
Демян  
Владимир Пидуст  
Зорич Дима  
Марк Рыжаков  
Samsandr  
Михайлюк Юра  
Lexa koval  
Валерий Русин  
Gazpacho\_o  
Кирилл калинов  
Володя (Obnova)  
Александр Гулаков  
Александр Грицевич  
Игорь Маркевич  
Alderon  
Андрей Смышляев  
Sponge Bob  
d.putchenko  
Данил (omour)

## 10 мощных кепок достаются

Ермолаев Виктор  
Ксения Андриенко  
Alexander Strizhov  
Сергей Горбатюк  
Шлыкова Любовь  
Александр Баганец  
Александр Качковский  
Иван (cheos)  
Влад Чудный  
Сергей Дужик

## 5 фантастических сумок получают

Fany Deron  
Андрей (Idionis)  
Максим Маров  
Саша Костючок  
Стас Стародубцев

## 5 замечательными анти-стрессами «красная голова» награждаются

Корв  
Morphex  
Zer0  
Сергей Александров  
Иван Киричишин

Победителей просим сообщить почтовым голубем на [konkurs@shpil.com](mailto:konkurs@shpil.com) ваши адреса, явки и координаты, по которым можно совершить ковровое бомбометание оправить честно выигранные вами призы.



## SYNDICATE

## СООБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЬХ

31 января для пользователей Xbox 360 стала доступна демоверсия кооператива Syndicate, а днем позже опробовать новинку смогли и обладатели PlayStation 3. Вот только PC-шников снова обделили, оставив дожидаться выхода полной версии в конце февраля. Впрочем, мир жесток и несправедлив к ПК-геймерам уже не впервые. (Ага, не дают потрогать, а потом жалуются на пиратство – прим глав. Ред.) Но мы приняли участие в консольной войне корпораций, о чем спешим рассказать тебе.

Как известно, когда ты увлечен чем-то, то всегда кажется, что можешь сделать больше. Вот и Ларс Магнус Лэнг, главный программист, отвечающий за кооперативный режим игры, посетовал на то, что команде все же не хватило времени для реализации всего задуманного, мол, им бы еще месяцев шесть, и они довели бы киберпанк-шутер до недостижимых игровых высот. Но, невзирая на такую самокритичность, разработчик признается, что он и его коллеги на славу поработали над Syndicate, и радуется, что игра наконец готова.

## Лишняя информация

После запуска игры на тебя сразу же обрушивается много информации: спустя положенный набор логотипов приходится смотреть довольно эффектный, но длинноватый видеоролик, выбирать в меню свой внешний вид, класс, оружие и прослушивать брифинг. Тут тебе расскажут, что конкурирующая организация Cayman Global совсем зарвалась, и объяснят, каким способом придется поставить вражеский синдикат на место. Миссия, к слову, называется Western Europe и является одной из девяти кооперативных. Учитывая, что демоверсия довольно маленькая, огромное количество информации о возможных апгрейдах, статистике и прочем, а также вступления и вступления к вступлениям – совершенно лишние на наш взгляд. Ну, согласись, долго рассматривать простыню из кучи надписей мелким шрифтом ради пяти-десяти минут боевого фана – это не тор.

## Коридорная коррида

После длительных прелюдий ты, наконец, оказываешься в загрузочном блоке, где к тебе присоединяются трое коллег по оружию. Шлюз распаивается и... вот тут становится немного печально: весь демонстрационный уровень на поверку оказывается небольшим набором однотипных помещений и коридоров, где тебе с компанией в галопирующем темпе надо выпилить вражеских солдат. Картинка, хоть и качественная, не позволяет глазу зацепиться за что-то, поэтому сосредотачиваешься на про-

тивнике, но не тут-то было – они одинаковые. Нет, правда, если не считать боссов, то большинство недругов – как трое из ларца, которые одинаковы с лица. Черно-белые клоны. Правда, это не влияет на их боевые качества, но хотелось бы поколоритнее.

Видов оружия хватает сполна, как и патронов: переходы между помещениями разделены шлюзами, возле которых пополняются запасы. Также ты можешь использовать распыренный разработчиками боевой микрочип DART-6, позволяющий ментально контролировать противников или деактивировать броню у особо сильных врагов. Помимо этого есть возможность лечить напарников, что настоятельно советуем делать, ведь 4 ствола – всегда лучше одного.

В остальном же – вся демонстрационная версия выглядит чистенько, качественно, но как-то безлико.

## Вердикт

Из увиденного стало понятно, что кооператив неплох, но и не шикарен. За короткий демоуровень успеваешь заметить как плюсы, так и минусы, из-за которых играть периодически становится уныло. Остается надеяться, что в противовес командной игре кампания сможет произвести впечатление в пользу проекта. А пока ждем 21 (США) и 24 (Европа) февраля и слушаем дабстепчик «Syndicate», надеясь на хорошие новости. А саму игру мы разберем по полочкам уже в «Шпиль!» №4.

Александра [divinale] Дивина

Демоверсия частично разочаровала, зато музыкой от известного дабстеп-композиатора Skrillex разработчики откровенно порадовали. Саундтрек оказался выше всяких похвал, поэтому насчет игры автор этих строк не уверен, но вот OST однозначно отправился в избранное.



## Первый взгляд на Mass Effect 3 Demo

# СТАДНЫЙ ЭФФЕКТ

BioWare – самые настоящие многостаночники. Кому-то это кажется неправильным, кому-то – наоборот, но с уверенностью можно сказать одно: халатно относиться к финальной части саги про Командора Шепарда ради запуска SWTOR никто не стал.

### И швец и Жнец – вот и сказочке конец

Как от любого завершения отдельно взятой истории, от Mass Effect 3 ждут невероятно эпичной, захватывающей и сильной сюжетной линии. Хотя пока еще рано судить, но масштабное вступление в демоверсии доказывает, что все будет выглядеть ух и ах, ведь борьба со Жнецами охватит не только земные колонии, но и всю Галактику, как и было обещано. Правда, в одном господи-разработчики немного так сплосхвали: фактически, действия будут происходить после событий Arrival, DLC для ME2. Хотя об этом и предупреждали, однако те, кто не покупал его, упустят небольшой, но крайне важный кусок сюжета. В остальном же – все на месте: эпичное вторжение в самом начале будет сопровождаться массой космических кораблей, взрывов и даже безысходностью на лицах персонажей и самого Шепарда. Насчет диалогов полностью уверенным быть пока что нельзя, так как в демо нет возможности переноса сохранений с предыдущих игр серии, из-за чего диалоговое колесо выглядит скудно.

### Gears of Effect

Хоть разработчики во главе с Кейси Хадсоном на каждом шагу заявляли, что игра не будет похожа на творение Климфоби, но при виде боевой составляющей ME3 не возникает никакой другой мысли, кроме «А где же Маркус Феникс?». Gears of War просвечивается чуть ли не везде во время перестрелок: со времен предыдущей части игровой процесс прибавил в скорости и динамике, а стиль «УКРЫВАЙСЯ & СТРЕЛЯЙ» хоть уже и не так захватывает, как во время своего зарождения, но выглядит вполне уместно. К тому же, разработчики добавили возможность атаки в ближнем бою при помощи уни-инструмента или приклада. И те-



перь играть за остальные классы, помимо солдата, интересно в той же степени хотя бы потому, что им также стала доступна штурмовая винтовка. Система прокачки, в свою очередь, больших изменений не претерпела, разве что теперь у каждого класса чуть шире возможности в плане навыков, прямо как в первой части Mass Effect.

### Компьютер графика

Техническое исполнение оставило неоднозначное впечатление. Опять же, скорее всего из-за ограничений демоверсии, ведь здесь отсутствует возможность настройкой качества. К тому же, есть подозрение, что демо сделана на основе старого билда игры, так как в темных помещениях видны проблемы с правильным отображением теней и падением света. Особенно раздражает это в момент разговора с мальчиком в вентиляции, где модель Шепарда становится абсолютно черной. Помимо того, подобные проблемы

с тенями видны на протяжении всей 40-минутной демки. Остается надеяться, что финальная версия избежит глючной участи Battlefield 3 в первые дни после выхода.

### Межрасовые связи

Кстати, помимо сюжетной части, была еще и демонстрация многопользовательского режима, который, в свою очередь, во многом схож с режимом «Орда» из все той же Gears of War. Играть довольно весело, особенно учитывая немалые возможности кастомизации оружия, внешнего вида игрока, снаряжения и даже расы, уже не говоря о классах.

Игра выходит 8 марта, как бы напоминая, чтобы мы, как и в день всех влюбленных (14 февраля появилась демка ME3), забыли о девушках, а шли спасать турианцев и саларианцев. Об этом подробнее можно будет прочитать уже в следующем выпуске журнала «Шпиль».

Командор BoVVeR



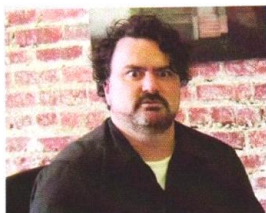
## НеносеDavid

Лид-дизайнер God of War и Twisted Metal Дэвид Джаффе никак не может найти себе постоянное место работы, прыгая с одной студии на другую в поисках чего-то нового и оставляя в каждой штамп своего безумного гения. Последний раз его безумный гений приземлился на Eat Sleep Play – компании, которую он основал сам лично, и под ее крышей выпустил две игры: Calling All Cars и осовремененный Twisted Metal. Казалось бы, человек нашел свое счастье, но недавно стало известно о его уходе из ESP. Одной из причин стала работа на расстоянии (офис компании находится в Солт-Лейк-Сити, а Дэвид проживает в Сан-Диего), но основным толчком послужили разногласия в студии. В будущем ESP будет заниматься более казуальными проектами и, возможно, переключится на мобильные игры. Но душа



Джаффе тянется к хардкорным проектам, которые он собирается разрабатывать в новой студии, в своем родном штате и с набранной им же командой. Дэвид также выразил интерес к сбору средств Тима Шейфера и рассматривает возможность запустить свою Kickstarter-кампанию для следующего проекта.

Пока неизвестно, останутся ли при нем права на франшизу Twisted Metal, но он обещает ближайший месяц провести в Eat Sleep Play для пост-релизной поддержки игры. Кстати, ее европейский релиз перенесли на 7 марта и слегка подцензурировали. Мы же с удовольствием пощупали американскую версию, обзор которой ты можешь прочитать в этом номере.



## Подайте на разработку

который позволяет клиенту непосредственно финансировать разработку выбранного проекта, который, разумеется, будет полностью в руках и креативных умах инди-студии. За 15 долларов можно будет получить игру с материалами о создании, а за больше – постеры с автографами, обед и боулинг с разработчиками и даже возможность стать персонажем в игре.

Основатель Double Fine Productions Тим Шейфер славится своим талантом в области разработки интересных и веселых квестов. Или, точнее, славился, поскольку этот жанр начал отходить на второй план уже очень давно, а сейчас ему и вовсе негде протолкнуться под давлением огромных проектов, рассчитанных на многомиллионную аудиторию. Издатели ныне боятся не только андерграундных жанров, но и новых франшиз в целом, потому что и те, и другие всегда связаны с денежными рисками.

Понимая, что с таким подходом поддержки крупного издателя ему не добиться, Шейфер анонсировал разработку нового, «осовремененного», по его словам, квеста, воспользовавшись для этого сайтом Kickstarter,

открыв сбор средств 9 февраля, Тим рассчитывал получить \$400 000 до 13 марта, но его план с крахом провалился – сумма была набрана в день старта, за 8 часов, и стремительно продолжала расти. За день проект набрал миллион долларов от 32 тысяч желающих увидеть новое творение Шейфера, который пообещал выделить все дополнительное финансирование на усиленную работу над проектом и поддержку новых платформ. На момент написания этой новости сумма превысила 2 миллиона долларов, а до 13 марта остается 26 дней.

## Black Ops...

Пока EA изо всех сил завидует успехам своего конкурента и периодически попадает в скандалы, Activision купается в успехе и, видимо, тайком завидует скандалам EA. Недавно издательство Call of Duty все же удалось поднять бучу в Сети. Все началось с утечки на французском Amazon, где в списке товаров ненадолго появился Black Ops 2. Поскольку официального анонса не было, товар поспешили снять с сайта, но не успели спрятать от глаз прессы. Сайт gameblog.fr тут же разместил новость об утечке, после чего с администрации портала связались представители Activision и потребовали удалить новость. После отказа издатель заявил, что полностью прекратит сотрудничество с сайтом, отменяя все – от новостной рассылки и предоставления игр до рекламы и PR-мероприятий Activision, на одно из которых как раз были приглашены журналисты сайта.

Столь агрессивная реакция явно не пойдет на пользу издателю и уж точно говорит о том, что сиквел к позапрошлогоднему Call of Duty когда-нибудь будет. Об этом свидетельствует и тайное приобретение издателем домена blackops2.com, которое стало явным после конфликта с gameblog.fr. В ответ на просьбу прокомментировать внесение сайта в черный список, представитель Activision ответил: «Мы не вносим сайты в черный список. Произошедшее – просто недоразумение, и мы работаем над решением возникшей проблемы».

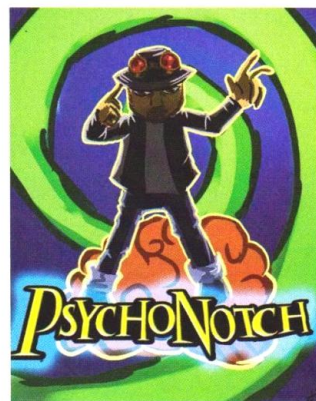
## В каждой шутке есть доля выгоды

Нередко случается так, что отличная игра не получает ни заслуженного внимания, ни высоких продаж из-за неудачно выбранной даты релиза. Эта участь в свое время постигла Psychonauts – красочный, захватывающий и слегка неадекватный в хорошем смысле платформер от Тима Шейфера и компании Double Fine. Вышел он в 2006-м на ПК, первый Xbox и PS2, как раз когда консоли нового поколения были уже не за горами, а индустрия уже несколько лет как подзабила на платформеры в целом, понемногу отдавая предпоч-

тение шутерам от первого и третьего лица.

Но, как и в случае с любым маленьким шедевром, оценившие его геймеры из года в год выбивали из Шейфера сиквел, на риск разработки которого он не решился пойти. Недавно в твиттере он, шутя, ответил одному из фанатов, что сам бы с преобладающим удовольствием взялся за разработку Psychonauts 2, если бы кто-то подкинул ему пару миллионов долларов. На эту шутку обратил внимание никто иной как Notch, создатель Minecraft, и ответил Шейферу «Начинай разработку». Тим в ответ объяснил, что шутил, и что все же ему бы потребовалось 13 миллионов, но его собеседник совершенно спокойноотреагировал и на эту сумму. Если кто не в курсе, Minecraft сделал Нотча сказочно богатым. Официально пока что ничего не подтверждено, но вероятность существования сиквела к Psychonauts значительно выросла.

А Шейфер в это время не прекращает офигевать от количества людей, стремящихся дать ему денег.







Так что Black Ops 2, скорее всего, – быть, но в этом ли году? По Сети и без того ходят слухи о новых Call of Duty: Project Colossus и Iron Wolf – ведь надо же чем-то заменить Modern Warfare. А пока ты гадаешь, будь готов к тому, что тебе позвонят из Activision и потребуют вырезать эту новость из журнала и сжечь ее. Желательно дважды.

## БУДУ КРАТОК

**В Японии за 52 недели после релиза продано 5 миллионов 3DS. Карманная консоль побила рекорды своих предшественников DS и Game Boy Advance, которым понадобилось 56 и 58 недель для достижения того же результата.**

**Ш!:** Интересно, сколько времени понадобится PS Vita для этого.

**Разработчики God of War и несколько других студий по инициативе Sony помогают Team Ico завершить работу над эксклюзивом-долгостроем The Last Guardian.**

**Ш!:** Sony, как издатель, всегда подталкивает свои студии к кооперации в проектах, что похвально.

**В 2013-м Австралия может ввести рейтинг 18+ для игр. Законодательство пока что лишь вынесено на рассмотрение, но учитывая существование этого рейтинга для фильмов, австралийских геймеров скорее всего ждут хорошие новости.**

**Ш!:** Им там давно пора разрешить жестокие игры и запретить кенгуру. Ненавижу кенгуру.

**Sony переименовала PSN (PlayStation Network) в SEN (Sony Entertainment Network) с целью объединения всех своих медиа-сервисов под одной крышей.**

**Ш!:** Двигая свою игровую консоль еще ближе к понятию «домашняя мультимедиа платформа». Добро пожаловать в будущее!

**Президент Activision Бобби Котик принят в совет директоров Coca-Cola. Большие шишки корпорации большого напитка считают его познания в области ведения бизнеса бесценными.**

**Ш!:** Вскоре начнут продаваться маленькие баночки «Колы» по 100 мл в дополнение к большим бутылкам, а хардкорные любители напитка смогут подписаться на платный сервис Call of Cola Elite.

**Операционный директор EA Питер Мур понимает скептицизм, окружающий Origin, и считает, что программе нужно 2 года, чтобы реализовать свой потенциал.**

**Ш!:** Во-первых, посмотрим – пока что Origin не особо старается. Во-вторых, посмотрим, где через 2 года будет Steam.

## Календарь релизов на март

|  | Название игры                         | Дата выхода* | Жанр           | Платформа |      |     |     |
|--|---------------------------------------|--------------|----------------|-----------|------|-----|-----|
|  |                                       |              |                | PC        | X360 | PS3 | PSV |
|  | Mortal Kombat Komplete Edition        | 2            | Fighting       |           | ✓    | ✓   |     |
|  | SSX                                   | 2            | Sports         |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Unit 13                               | 6            | TPS            |           |      |     | ✓   |
|  | I Am Alive                            | 7            | Survival       |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Twisted Metal                         | 7            | Car Combat     |           |      | ✓   |     |
|  | Asura's Wrath                         | 9            | Action         |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Mass Effect 3                         | 9            | RPG            | ✓         | ✓    | ✓   |     |
|  | Street Fighter x Tekken               | 9            | Fighting       |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Shoot Many Robots                     | 13           | Arcade shooter |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Warp                                  | 13           | Action-puzzle  | ✓         |      | ✓   |     |
|  | Journey                               | 14           | Adventure      |           |      | ✓   |     |
|  | FIFA Street                           | 16           | Sports         |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Sniper: Ghost Warrior 2               | 16           | FPS            | ✓         | ✓    | ✓   |     |
|  | Yakuza: Dead Souls                    | 16           | Action         |           |      | ✓   |     |
|  | Rayman 3 HD                           | 21           | Platformer     |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Armored Core V                        | 23           | Mech Sim       |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Ninja Gaiden 3                        | 23           | Action         |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Resident Evil: Operation Raccoon City | 23           | TPS            |           | ✓    | ✓   |     |
|  | Rayman Origins                        | 29           | Platformer     | ✓         |      |     |     |
|  | Ridge Racer Unbounded                 | 30           | Racing         |           |      |     |     |
|  | Warriors Orochi 3                     | 30           | Hack&Slash     |           | ✓    | ✓   |     |

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



# ВТОРАЯ НАТУРА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

## ТОП геймерских привычек

В этот раз мы решили посвятить наш традиционный рейтинг не играм, а геймерам. Встречай – самые интересные и массовые привычки, традиции и суеверия пользователей «Шпиль!»-форума, игроков всего мира и юнитов редакции нашего трансгалактического журнала.



### Aisaka\_Taiga

Перед выходом из игры никогда не сохраняюсь в локациях, где я еще не всех убила, или где есть вообще какая-то опасность.



### Bane

Храню аптечки, даже когда здоровья очень мало... А потом все равно храню: не продаю и не использую, разве что в «Критические Минуты».



### Mr. JuxerUA

Всегда просматриваю финальные титры до конца и перезаряжаюсь после каждого выстрела, если есть возможность, конечно.



### dartrevan 16

Во время игры чай пью почти всегда, а также жую что-нибудь, к примеру, чипсы или печенье. Перед игрой отключаю все лишние процессы: Download Master, PC Suite, Daemon Tools, Goggle Chrome. Когда играю во что-нибудь новое и интересное, выхожу из игры и смотрю, что делается в почте, на форумах.



### Chance

Люблю играть только в тишине, чтоб не отвлекали, а то начинаю ругаться.



### Underclass Hero

В играх, где есть оружие, – привычка всегда выстреливать патроны так, чтобы они были кратны 5 (то есть заканчивались на 5 или 0). То же самое, к примеру, в «Героях» – юнитов низших классов выбрасываю, пока количество не будет кратно 5.



### Уарабей

Я в страшные игры играю только при свете и только если дома кто-то есть! (Смешно? А попробуй в «Амнезию» самому ночью сыграть! Я после этого всю ночь не спал!)



### S.E.R.O.G.A.

Я правша, но мышку держу в левой руке.



### Y@RK07

Після ігрового сеансу, вийшовши з ігри, знову заходжу задля перевірки збережень.



### master Atavis

Суеверия? Есть одно – если играю в криппи-игры (Сайлент, Резик, Дохлый Пробел и т. п.) никогда не говорю и не думаю «Ну все, наконец-то...», потому что обязательно произойдет какая-то неожиданная хрень...



### Latis

Каждый раз, когда выхожу из игры, кидаю все сейвы на флешку с надписью (SaveBI).



### Афанасий

Играя в L4D2, выработал привычку перезаряжать оружие каждую свободную секунду.



### Shpiller

Сохраняюсь очень, очень часто. Во втором Mass Effect'е у меня лимит сохраненок заполнялся раз пять – приходилось залезать в папку с игрой и копировать старые сейвы в другую папку...



### Brulik

Из более-менее уникальных привычек – когда сильно увлекаюсь, начинаю мысленно учить несуществующего собеседника играть в эту игру. И еще категорически не могу идти по «плохой» сюжетной линии, слишком уж я добрый.



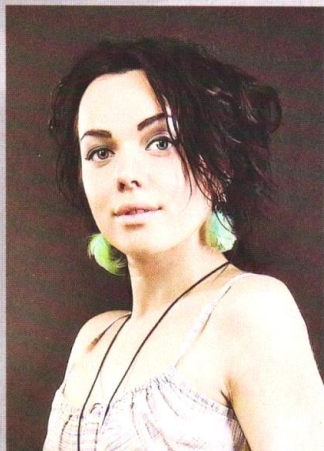
### ArdenDanmer

Всегда перезаряжаюсь, если неполная обойма, хоть 29/30. Во всех шутерах. В WoW часто даже при 90+% хп, сначала покушаю и только потом рвусь в бой, даже против заведомо слабых противников. А во время квестинга никогда не использую сурвайвл абилки. В L4D2 почти никогда не оглядываюсь на Мосту. Даже если вся команда у курильщика/громилы/охотника в лапах. В рейсингах очень редко жму кнопку тормоза. Проще поворачивать о стены.



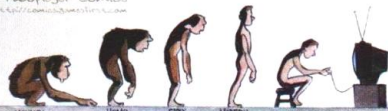
## Что такое привычка

Мария Карпенко, практический психолог, психотерапевт



Привычка – это неосознанный способ поведения, импульс к которому автоматически ведет к действию, лишая человека выбора в этот момент. Привычками становятся самые малозатратные по энергии способы поведения (например, выпить чашку кофе легче, чем сделать зарядку утром). Привычки, с одной стороны упрощают жизнь (привычка чистить зубы полезна), с другой – обедняют осознанный контакт с реальностью, в некоторых случаях даже разрушают.

TwoPlayer Comics



## Привычки вся геймеров



## Привычки редакции



### Khaj-Tosin

«В сингле я всегда сейвлюсь, как только загружаюсь. Всегда стараюсь быть плохим парнем и выкорчевать все живое в игре. В мультиплеере я даже не знаю что... бегу вперед, как мудака, например.»



### Butcher

«Я в RPG набираю полный инвентарь всякого хлама, даже если он мне не нужен и продается за копейки. Если я вижу что-то, что можно подобрать, я, блин, должен это подобрать. Я готов фигачить 10 минут до торговца, скидывать весь хлам ему и фигачить обратно, чтобы подобрать предмет, который не помещался. Чтобы тоже его продать. А еще, если есть какой-то собственный склад в игре, я туда все складываю. К концу игры у меня полный склад бесполезной фигни, без которой я жить не могу.»



### Fox

«Если в стратегиях есть возможность, я строю вертолеты, а не танки. В шутерах не перезаряжаюсь на открытой местности. А если игра любого жанра не проходится – откладываю ее на год. Ceasar 3 я прохожу уже 6 лет.»



### Divinale

«Испытываю мистический ужас перед зомби или другой нечистью в играх на выживание. Потом вижу всю эту хрень во сне. Если часто умираю, то злюсь настолько, что врубаю игру. Могу даже снести в приступе гнева.»



### BoVVeR

«В разветвлениях всегда иду направо, если это возможно. Ну и да, перйезорядка. Выстрелил хоть одну пулю – сразу новую обойму загоняю.»



### Ise

«В сингловых проектах, где есть различный выбор в ту или иную сторону, перед тем как его сделать, сохраняюсь. Сохраняюсь также потому, что везде (кроме «Звездных Войн») хочу быть хорошим парнем, и выбор должен быть правильным.»



### Prince

«Играя в стратегии, часто врубаю фоновую музыку, обычно альтернативный рок. Играя в гоночные проекты, так и тянет включить задний вид, даже когда знаю, что соперники далеко позади. Есть традиция каждый год переигрывать трилогию Prince of Persia. В RPG обычно выбираю женских персонажей.»



### Guta

«Играя в гонки, становлюсь очень агрессивной, ругаюсь, кричу, разговариваю с оппонентами и подвергаю опасности находящихся рядом людей. Не умею ездить в гонках за паузы – сразу делаю рестарт, если нужно было отвлечься. Всегда выбираю класс «вор» и играю хилыми задрами. Не начинаю игру, пока не найду в настройках. Ну еще не меняю решений в «разветвленных» моментах: могу просмотреть все варианты, но проходить буду так, как решила с самого начала, ибо не фиг читать и играть в машину времени.»



### Sirius

«Всегда финальные титры смотрю до конца, с надеждой увидеть что-то приятное. Никогда не прохожу любую игру дважды. Никогда не играю женским персонажем, так как считаю, что отыгрываю себя в роли персонажа. При прохождении RPG практически всегда играю за добрую сторону.»



### Propeller

«Во всех играх, независимо от жанра, обшариваю ВСЕ уголки, в которые можно залезть. Всегда смотрю и не пропускаю катсцены. Если игра понравилась – титры смотрю до конца. Всегда проверяю настройки игры перед ее началом. Всегда ставлю последние патчи. Не тороплюсь проходить игры. Рекорды: «Сталкера» я закончил после трех лет игры, а в NFS: Most Wanted на 4-й год нахожусь на 3-м месте в списке. Запускаю пару раз в месяц, чтобы проехать пару кругов. Не отыгрываю плохих персонажей. Сейвы многих пройденных игр храню в архивах на жестком диске.»



### Blade Runner

«Обыскиваю все на локациях, не пропускаю заставки, первым делом захожу в настройки, не играю за плохих парней, сохраняю сейвы.»



**TWISTED  
METAL**

**Жанр:**  
car combat

**Разработчик:**  
Eat Sleep Play

**Издатель:**  
Sony



# СНОВА У РУЛЯ





Ныне так принято, что крупные разработчики AAA-уровня, сидя на шее издателя, прогибаются под его влиянием и делают более стримлайновые игры по отработанной безопасной формуле, открытой тем или иным финансово успешным тайтлом. На этом фоне легко выделяются независимые студии, готовые пойти на риск с оригинальной идеей, или наоборот, попытаться утопить игрока в геймерской ностальгии, давая новую жизнь старым концептам из минувших поколений приставок. Так что олдскульный геймплей, подкрепленный продуманными инновациями в продукте опытных разработчиков с поддержкой крупного издателя – чуть ли не утопическое сочетание. Но в случае с недавно анонсированным, но очень долгожданным продолжением *Twisted Metal*, утопия становится на шаг ближе к реальности.

### АпоКалипсо

Нельзя осуждать человека за его хобби, каким бы странным оно ни казалось. Кто-то коллекционирует значки «МХЖ» с дверей общественных туалетов, кто-то выращивает помидоры в алюминиевых банках... А кто-то регулярно проводит турнир, в котором участвуют сумасшедшие и опасные для социума водители, разрушая все вокруг на своем транспорте, тараня друг друга и устраивая перестрелки из ракетниц.

Именно последним регулярно занимается Калипсо – мистический человек с демоническими способностями, которые он использует, чтобы исполнить любое желание победителя организованного им турнира *Twisted Metal*. Прошло десять лет с тех пор, как злодей-турнировод ушел на покой – то ли демонические силы возобновлять, то ли помидоры в банках выращивать – а турнир был почти забыт. Но желающих позагадывать желания после жестокого дерби всегда хватало, а спрос, как известно, рождает предложение, посему Калипсо снова в деле, а на дорогах снова небезопасно.

Новый *Twisted Metal* плавно пускает игрока по истории без лишних прелюдий и объяснений: вот тебе турнир, вот тебе противники – дальше сам разберешься. Такой подход приятно навеивает дух родоначальников серии и гейминга 90-х в целом, но далеко не все в подаче сюжета осталось верно традициям ТМ. Раньше в турнире участвовала дюжина водителей, каждый с собственным оригинальным транспортом, кампанией и своей индивидуальной концовкой. Новый «Искаженный Металл» меняет количество на качество, рассказывая одну цельную историю, в которой фигурирует всего три персонажа: клоун-маньяк Маркус Кейн, более известный как Sweet Tooth (Сладкоежка), угрюмый байкер Mr. Grimm и бывшая супермодель Dollface.

### КлоунАДА

История подается через немногочисленные, но интересные и красивые заставки, где живые актеры отлично отыгрывают своих персонажей на фоне стильно прорисованных бэкграундов. Эти кадры могут показаться слишком старомодными и местами даже пафосными, но с повествованием справляются отлично, подчеркивая мрачную атмосферу игры и раскрывают характер персонажей. Их всегда хочется посмотреть от и до, даже если при этом не терпится с головой нырнуть в его величество игровой процесс.



Из грязи в ритейл



Кампания с ветерком прокатывает игрока в общей сложности по 18 миссиям, если их таковыми можно назвать. *Twisted Metal* не уехал далеко от наработанной формулы перестрелок с погонями на аренах, только арены стали в разы больше, красивее и интереснее. Все благодаря многочисленным интерактивным элементам, секретам и разрушаемости практически всего, во что можно врезаться. Одними аренами, правда, на сей раз не обошлось – классические дезматчи то и дело разбавляются новыми режимами и неожиданными сюрпризами.

### Колесование

Время от времени, например, появляется огромный грузовик, из кузова которого периодически выезжают противники, как будто в нем спрятан портал, ведущий на военную автостоянку. Пока грузовик цел – портал открыт и все, что из него появляется, сильно мешает тебе жить. Матчи «в клетке» ограничивают территорию арены до минимума, превращая погони в настоящую мясорубку, которая при этом постоянно двигается вместе с границами «клетки». Также появились и простые гоночные заезды, ставящие первенство в пересечении финишной прямой выше массового расстрела всего, что шевелится. Хотя без пострелушек в гонках, разумеется, тоже не обошлось. Особенно это отражается на поведении противников, каждый из которых явно нацелен не столько на свою победу, сколько на твоё поражение. Вражеская тачка без секунды колебаний пожертвует своим первенством, чтобы оставить тебя в лучшем случае на последнем месте, а в худшем – на свалке металлолома. Украшают все это дорожное безумие

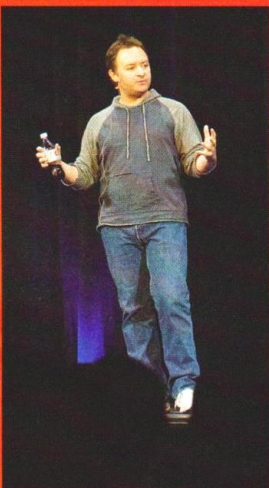
Компания Eat Sleep Play рассчитана на разработку небольших тайтлов для PlayStation Network – работа куда менее пыльная и менее нервная, чем над большими проектами. После сомнительного успеха их первого творения, *Calling All Cars*, сотрудники ESP решили тряхнуть стариной и сделать небольшую версию *Twisted Metal* для PSN. Работа шла настолько плавно и хорошо, а проект начал обрастать таким количеством инноваций, что уже не влезало в рамки стандартов скачиваемой игры. Издатель, недолго думая, перевел проект в статус фулл-ритейл, то бишь полноценная игра на диске. Bravo, Sony!

Последний раз на моей памяти такая эволюция наблюдалась в *Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, где дополнительный уровень к HD римейку в процессе разработки перерос в дополнительную кампанию.





## Good Guy David



Даже на фоне бесконечно дружелюбных и заботливых индустрий, Джаффе – любимчик геймеров, ознакомленных с плодами его трудов, мыслей и легкой ненормальности. Трудно найти разработчика, более близкого к комьюнити в своей прямолинейности и честности: он не стесняется крепкого словца в адрес автора пустых обвинений, но виновато разводит руками, когда ему указывают на ту или иную недоработку, добавляя «Виноваты, исправимся».

А еще он периодически играет со случайными людьми и внимательно выслушивает их жалобы и предложения. Так что если как-то увидишь онлайн [SweetToothJaffe], спеши заходить к нему в игру и забрасывать его глупыми вопросами! Правда, если ты не живешь в Соединенных Штатах, это маловероятно.



эпичные и очень креативные сражения с боссами, встречающимися в конце истории каждого из троих персонажей. После этих схваток ты невольно будешь вытирать пот с рук и джойстика.

К счастью, этот пот можно вытереть и о рубашку друга, проходя с ним кампанию в кооперативе по сплит-экрану, который реализован как нельзя удачно. По не совсем ясным причинам совместное прохождение недоступно онлайн, зато это компенсируется многопользовательским мультиплеером, на котором игра делает твердый акцент

### Пули в харю, а я шпарю

Если верить словам ведущего геймдизайнера Дэвида Джаффе, мультиплеер именно этого Twisted Metal олицетворяет тот первоначальный концепт, который разработчики видели в далеких 90-х, но не могли реализовать ввиду нехватки опыта, ресурсов и силовой мощи консолей того времени.

До 16-ти игроков одновременно могут колесить по одному из восьми огромных уровней, подбывая друг друга и все в пределах видимости. Дабы не противоречить сюжету и дать логическое объяснение количеству водителей, все они были разбиты на фракции, каждая из которых верна одному из четырех лидеров: троица из кампании, а также Священник (The Preacher), с которым знакомы ветераны Twisted Metal: Black. Выбор одного из 16-ти видов транспорта при этом остается свободным, так что придется смириться с непривычным видом, например, Гримма за рулем мини-вэна Сладкоежки или Священника на мотоцикле.

Заядлому твистедметаллисту это изрядно портит атмосферу. Но все претензии к тому, кто

сидит за рулем чего, исчезают когда ты наконец добираться до всех прелестей, которые может предложить проснувшийся после многолетней спячки жанр car combat. Первым в глаза бросается левелдизайн: Вот ты едешь по улицам города, а вот уже ты разбил витрину магазина и преследуешь противника через отдел подарков, разбрасывая направо и налево разноцветные коробки, а тут ты вдруг в кинотеатре кошишь бампером ряды сидений, а потом ты вообще оказываешься на американских горках... Но речь идет не столько о потрясающем разнообразии уровней, сколько о тактически важных точках, перекрестках и скрытых маршрутах, которые наблюдательные игроки смогут использовать с максимальной выгодой, устраивая засады, скрываясь от погони и даже из жертвы превращаясь в охотника.

### Покрышку снесло

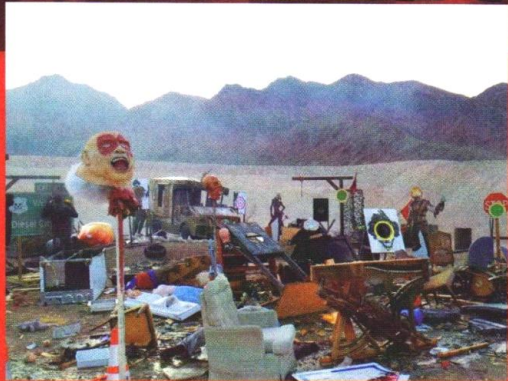
Каждая из новооткрытых территорий прячет что-нибудь – будь-то ловушка, доступ к новой части уровня или бонус. Да-да, здесь все по старинке: здоровье нужно искать и подбирать, никакой регенерации.

То же самое касается и разбросанного по уровню оружия. Чем мощнее оно, тем труднее до него добраться. В начале каждого раунда невозможно не заметить пару-тройку сорвиголов, со старта несущихся к заветной ракетнице, пытаюсь вытолкать друг друга в пропасть, лаву, шипы или на другие неприятности на дороге. Практически все виды оружия могут похвастаться альтернативным режимом огня или, по меньшей мере, оригинальным способом использования. Яркий тому пример – снайперская



## Маленький геймер нашел пулемет...

За пару дней до выхода игры Джаффе приехал в пустыню на минивэне Сладкоежки, вышел из него и обстрелял машину из настоящего пулемета, записывая все это на камеру. Конечно – как же иначе обстреливать грузовички в пустыне? Но шоу было лишь демоверсией предстоящего. Вскоре вокруг минивэна был организован небольшой полигон с бутылками, ящиками, взрывоопасными бочками и манекенами, а на расстоянии 30 метров от всего этого – 3 пулемета M249 SAW с коллиматорными прицелами, камерами и дистанционным управлением. Зарегистрировавшись на сайте shootmytruck, можно было получить возможность пострелять из одного из пулеметов с собственного компьютера! В список этих счастливиц мы не попали, зато лицезрели дырявый грузовик, спящего Джаффе и один из самых оригинальных маркетинг-хуков индустрии за последнее время.



буют привыкания, но после освоения назначения каждой из кнопок ты почувствуешь себя истинным воином дороги.

Главное во всем этом хаосе – не забыть о командной работе, которая особо важна в режиме Nuke – местной вариации capture the flag. Только вместо флага – лидер вражеской фракции, которого нужно привязать за ногу к своему транспорту, протащить по асфальту до ракетной установки, привязать его к ракете и запустить в огромный монумент его же самого.

### Красота дороги

Визуально Twisted Metal ни в чем не превосходит другие PS3-эксклюзивы и ему нечем удивить геймеров, избалованных диво-графикой MGS4 или God of War 3. Тем не менее, это один из тех случаев, когда комплексность эффектов и разрешения текстур отходят на задний план, уступая место плавным анимациям и отличному дизайну по-хорошему всего, а это свидетельствует о сработанности концепт-художников и моделлеров.

Даже просто наблюдая за чьей-то игрой, ты невольно радуешься мелким деталям, которые трудно заметить в жаре перестрелки. Не уступает и звук, радуя как отличным саундтреком, так и криками – твоих жертв и твоих друзей, когда ты разносишь их тачку в щепки после продолжительной погони.

*SweetToothButcher*

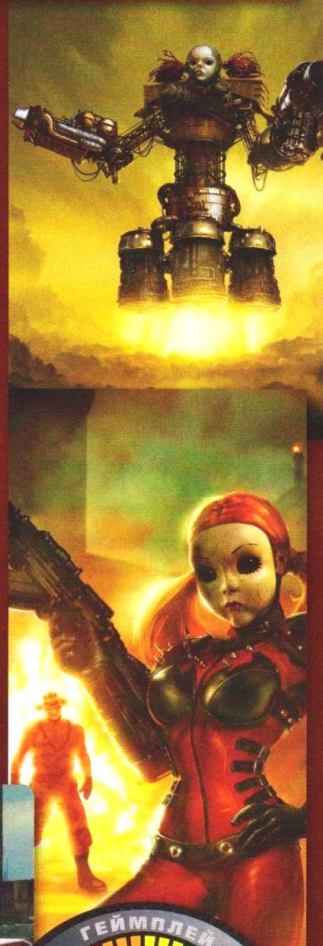


винтовка. Для ее применения необходимо держать противника в поле зрения около 20 секунд, после чего на пассажирском сидении появляется стрелок и хедшотит цель. Бывает и так, что после взрыва машины водитель и стрелок остаются целы и начинают делать ноги. Их, как и зрителей на некоторых уровнях, можно давить для получения дополнительного здоровья и боеприпасов.

Еще более оригинальные способы смертоубийства скрыты в специальных способностях, варьирующихся в зависимости от выбранного транспорта. Невозможно не восхититься большим гением Джаффе, впервые увидев машину скорой помощи – она стреляет койками для пациентов, причем в комплекте с привязанными к ним пациентами, к которым, в свою очередь, привязана взрывчатка. При этом все способности, по крайней мере, из моих наблюдений, хорошо сбалансированы – впрочем, как и характеристики транспорта. Небольшие авто компенсируют слабую броню скоростью и маневренностью, а медлительные тяжеловесы хорошо вооружены и не стесняются таранить более слабых. Есть даже вертолет, способный поднимать любую тачку и бросать ее на асфальт или оппонентов. Управлять им бывает непросто, да и остальные транспортные средства смерти тре-

### Вердикт

Джаффе создал собственную антиутопию из дорог, маньяков и адреналина, где в воздухе улавливается запах жженной резины и ракетного топлива. Новый арденалиновый автогеноцид удался на славу. И кто сказал, что жанр car combat мертв? Тут есть одна игра, готовая это утверждение оспорить.





# В КОСТЯХ У СКАЗКИ



## KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

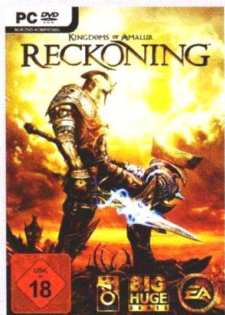
**Жанр:**  
action/RPG, hack and slash

**Разработчик:**  
38 Studios, Big Huge Games

**Издатель:**  
Electronic Arts

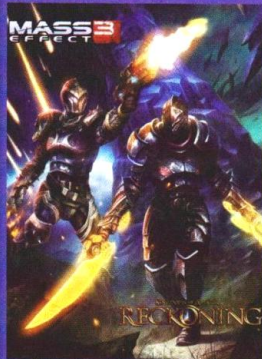
**Системные требования:**  
Процессор:  
Intel Core2 Duo 2.2 ГГц  
ОЗУ: 1 Гб (XP), 2 Гб (Vista/7)  
Видео: 512 Мб  
10,5 Гб на жестком диске

PC | PS3 | X360



В течение пяти лет игра Kingdoms of Amalur: Reckoning балансировала практически на краю пропасти. Компании THQ, купившей студию Big Huge Games, из-за финансовых проблем пришлось распрощаться с разработчиками, и проект был заморожен на неопределенный срок. Спасителем для девелоперов стал, как это ни удивительно, известный бейсболист Курт Шиллинг, который приютил талантливую команду и стал главным источником финансирования их совместного детища. Несмотря на это, по большому счету игру не ждал никто. А зря. Потому что Kingdoms of Amalur стала неожиданным шедевром, способным спихнуть с трона Skyrim и отобрать у него титул «Мистер Лучшая Ролевая Игра Всех Времен и Народов».





В КоА есть привет из Mass Effect 3

## В тридесатом царстве...

Вселенная Амалюра была придумана знаменитым писателем-фантастом Робертом Сальваторе, написавшим заодно и сюжет игры. Привлечь внимание геймеров он попытался борьбой королевств смертных с агрессором в лице нового предводителя Зимних Фей, война между которыми беспрерывно продолжается уже десять лет. Наш герой отчаянно сражается с превосходящими силами противника и... погибает на поле боя. Довольно интригующая завязка, ничего не скажешь. Однако спустя некоторое время покойничек загадочным образом воскресает на куче трупов без малейшего понятия, кто он и как сюда попал. И нет, чтобы шатаясь почапать искать мозги и поедать живых, он пошел мир спасать. Отсюда начинается безумная поездка по американским горкам сюжета, которые настроил и накрутил гениальный сказочник... нет, Сальваторе, а не Мулинье. Мы же сказали сказочник, а не балабол.

## Универсальный солдат

Прежде чем ринуться в огромный, полный приключений, мир, тебе предложат создать своего протеже. На выбор дают четыре расы и более-менее стандартный набор редактирования внешности: пол, лицо, прическа, татуировки и т.д. Правда количество различных параметров и ползунков уступает массивным RPG-проектам и не исключено, что самым придирчивым любителям The Sims здешнего инструментария может показаться мало. А вот класс

выбирать не потребуется: разработчики отдали предпочтение гибкой системе прокачки, и ты волен сам выбирать, когда и какие умения (воина, мага или вора) развивать. Таким образом, создание героя-универсала не составит особого труда, и при должном распределении очков опыта твой персонаж сможет одинаково хорошо управляться как с посохом, так и с тяжеленным двуручным молотом, а при необходимости – тихонько подкрасться к врагу сзади и нанести смертельный удар кинжалом прямо в сердце.

## Лежачего не бьют, его добивают

Боевая система – гордость разработчиков, о которой они говорят с заметным воодушевлением и блеском в глазах. Возможно, глаза у них блестя, потому что им стыдно, ведь они украли боевку у God of War. Но заимствование прощается вмиг: такого в ролевых играх еще не делал никто, и это невероятно круто. Во время битв происходящее на экране напоминает скорее слэшер, чем спокойные схватки в большинстве RPG. Динамичная и зрелищная мясорубка при долж-



## Butcher

Успех КоА заключается в грозном названии – Reckoning, что переводится как «расплата», «отмщение». Для западного геймера это слово – слаще меда. Так что когда мы захотим захватить Европу и Америку, мы с легкостью сделаем это, издавая там журнал Shpil!: Reckoning.



## Боб, который построил мир

Роберт Сальваторе прочитал «Властелина Колец» и тоже решил стать крутым фэнтези-писателем. Ну, сперва он, конечно, окончил университет со степенью бакалавра наук по коммуникациям, а позже получил бакалавра искусств по английскому языку. В 1982 году он начал писать фантастику – его первой работой был роман под названием «Эхо четвертой магии», поначалу отвергнутый издательством. Книга была издана только в 1990 году, после того, как Сальваторе добился успеха трилогией «Темный эльф». Боб женат, у него есть жена Диана, дети Брайан, Джини и Кейтлин. У Боба также был старший брат Гарри Сальваторе, который умер в 2000 году от рака. Всем своим родственникам Сальваторе часто посвящает книги. В семье Сальваторе живут три собаки и четыре кошки, носящие имена в честь персонажей его книг: Артемис, Иван, Гвенивар и др.

Роберт Сальваторе также известен работами по вселенной «Звездных войн» – романом «Вектор-Прим», первой книгой в серии «Новый орден джедаев», и новеллизацией второго эпизода «Атаки клонов».

При работе над «Вектор-Прим» Сальваторе планировал «убить» кого-либо из главных героев, возможно даже Люка Скайуокера. Однако Джордж Лукас не дал санкции на столь кардинальный поворот сюжета, и Роберт получил указание «убить» Чубакку. Многие поклонники решили, что Сальваторе принял это решение самостоятельно, после чего он стал получать угрозы.





## Играбельные расы:

**Almain**

Раса людей, почитающих благородство и порядок, при этом люто ненавидят Хаос и всех его прислужников. Поклоняются Миззру – богу веры и порядка.

**Бонусы:**

- Алхимия +1;
- Убеждение +1;
- Кузнечное дело +2

**Ljosalfar**

Светлые эльфы. Ljosalfar больше остальных чтят природу и всячески пытаются ее сохранить, такой себе остроухий Гринпис. Уважают правосудие.

**Бонусы:**

- Алхимия +1;
- Крафтинг +1;
- Рассеивание заклинаний +2

**Varani**

Кочевники, торговцы. Несмотря на то, что мотивации для борьбы с агрессором у Varani как таковой и не было, многие из них записались в наемники и оказали неоценимую помощь в борьбе против темных сил.

**Бонусы:**

- Обнаружение +1;
- Торговля +1;
- Взлом +2

**Dokkalfar**

Высокоинтеллектуальная, харизматичная и довольно привлекательная раса эльфов. Благодаря своему врожденному искусству красноречия считаются лучшими дипломатами в Амалюре.

**Бонусы:**

- Крафтинг +1;
- Убеждение +1;
- Скрытность +2

**propeller**

Kingdoms of Amalur: Reckoning не уникальна в своем роде – слишком уж многие элементы заимствованы из других успешных классических RPG. Впрочем, это нисколько не отменяет тот факт, что проект Big Huge Games чертовски крут! Над KoA:R работали гейм-дизайнер Кен Рольстен (его работу мы прежде видели в Морвинде и Обливионе), художник Тодд МакФарлейн (создавший комиксы «Человек Паук» и «Спаун») и мастер пера Роберт Сальваторе (известный благодаря серии фэнтезийных романов во вселенной Forgotten Realms). Если тебе нравится визуальный стиль Fable: the Lost Chapters, боевая механика Witcher, Dragon Age и God of War и квестовая система Elder Scrolls или WoW – Королевства ждут тебя!

ном умении превращается в визуальную симфонию, плавно перетекая с одной брутальной ноты к другой до тех пор, пока последний противник замертво не свалится на землю. Все это стало возможным благодаря большому количеству комбо-ударов и системе молниеносной смены оружия: вот герой телепортируется к врагу, ударом двуручного меча поднимает его в воздух и начинает напильговывать парящее тело стрелами; бедолага и упасть толком не успевает, как его насквозь пронзает молния. Шикарно? Это еще не все! Игроделы прикрутили к своему детищу некий аналог режима ярости, именуемый «Reckoning Mode». Активировать данную фишку можно, лишь полностью заполнить полоску индикатора «Fate» – сосуд для нитей судеб умерших супостатов. Экран темнеет, и скорость противников заметно уменьшается, а твоя мощь наоборот – возрастает в разы. Покалечив всех горемык в зоне видимости, от нас потребуются сделать добивающий удар путем небольшой QTE-сценки на подобие все того же God of War. Насаживание на копыта, отрывание конечностей и реки крови прилагаются.

**Оттопырить чакры**

После каждого левел-апа протагонисту начисляют очки для улучшения умений и изучения новых способностей. Скилы здесь представлены нейтральными навыками, не влияющими на боевые показатели: алхимия, красноречие, взлом замков, создание кристаллов. Выбирать умения нужно тщательно, в зависимости от твоего стиля игры, ведь с каждым уровнем дается всего одно очко улучшения. Способностей так много, что глаза разбегаются, и все они разделены на три ветки: воин, маг и разбойник. Здесь и новые комбо для разного рода оружия и новые заклинания, апгрейды, и просто пассивные бонусы. Если, например, выбрать путь мага и при этом не прокачивать способности других классов, все равно получается машина для убийства, способная постоять за себя не только в дальнем, но и в ближнем бою. Кроме посохов и скипетров колдуны отлично владеют чакрами. С йогой это никак не связано, в KoA чакры – это опасное метательное оружие с эффектом бумеран-



га, отлично расправляющееся с недругами на близком и среднем расстоянии, при этом совсем не требуя маны.

**WarCrafting**

Мир Амалюра огромен и по размерам сопоставим разве что с TES IV: Oblivion. Гигантские просторы разделены на пять зон, каждая из которых обладает своим ландшафтом. Сказочные леса – в наличии, пустынные равнины – имеются, горные пейзажи – присутствуют, сотни подземных катакомб – также завалились. Каждая зона, в свою очередь, поделена на несколько регионов, смеженных между собой небольшими тропками. В центре этих районов находятся жилые участки: небольшие деревушки, а то и целые города. Здесь можно вести дела с местными торговцами, пообщаться с NPC, получив заодно несколько побочных квестов и заняться различными ремеслами. В поселениях размещены несколько видов рабочих станков и наковален: один для изготовления оружия и брони, другие для создания рун и кристаллов, которые тут же можно нанести на свое снаряжение, а третьи для алхимических экспериментов. Кстати, вооружение и доспехи изнашиваются в битвах, так что подчинить их можно тут же у местных кузнецов или же собственноручно, используя ремонтные запчасти. Правда, инвентарь довольно



неудобный: не самое лучшее решение отображения имеющихся предметов заставляет часто пользоваться вертикальной прокруткой, дабы просмотреть весь имеющийся лут. Благо ненужные вещи можно нажатием всего одной кнопки переместить в «мусор», а потом быстро и удобно продать накопившийся хлам ближайшему торговцу.



## Квест-драйв

Королевства Амюлора, к счастью, населяют не бездушные чурбаны. Мирные жители в основном не стоят столбом, а вкалывают: в рабочее время занимаются земляными работами, торгуют в лавках, воины отрабатывают удары на снарядах, тренируются стрельбе из лука, а досуг проводят в тавернах или сидя у костра. Всюду шныряет стража, так что спрячь подленькую улыбочку и меч в ножны. Спокойно устраивать убийства и грабежи не получится, так как суммы штрафов не маленькие, а за неуплату и вовсе кинут за решетку. А вот ломать ящики и бочки, щедро разбросанные левелдизайнерами, — всегда пожалуйста. Люди совсем не реагируют на погром, и все, что мне удалось выдать из торговца, которому я разнес в щепки весь склад, — это приветливое «Добрый вечер».

Квесты, которых в игре неисчислимое множество, делятся на три типа: сюжетные, задания гильдий

## Вердикт

Благодаря гармоничному совмещению жанров action и RPG Kingdoms of Amalur: Reckoning увлекает с двойной силой. Любители фэнтезийных романов наверняка оценят интересный сюжет, написанный самим Робертом Сальваторе; поклонники ролевых игр будут рады огромному количеству диалогов, квестов и всевозможного лута, а также системе крафтинга и гибкой прокачке; фанаты hack and slash, в свою очередь будут, в восторге от здешной боевой системы. И в конце концов — это просто шикарная ролевая игра.

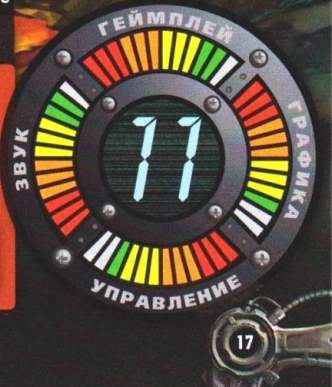
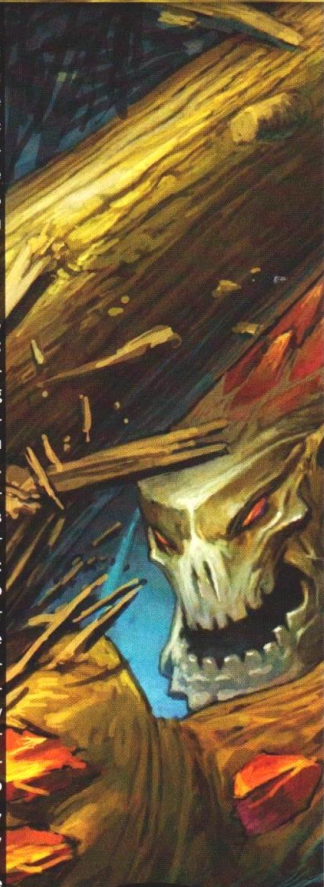


(всего доступно пять фракций) и дополнительные. Последние в большинстве своем однообразны и сводятся к простому убей того/принеси то. Самыми интересными и масштабными являются сюжетные миссии, пестрящие видеовставками и битвами с огромными боссами. Основная сюжетная линия может отнять у тебя 30-40 часов жизни, а если ты не можешь спокойно пройти мимо умоляющих помочь NPC и загадочных пещер и подземелий, то готовься погрузиться в мир Амалюра на добрую сотню часов.

## Трудности перехода

На первых порах игры меня не покидало чувство, как будто играю я в одну из фэнтезийных MMORPG: графический стиль и дизайн очень сильно напоминают World of Warcraft. Дело в том, что поначалу Big Huge Games планировали сделать из KoA многопользовательский онлайн-проект; через некоторое время игровой жанр частично сменили, а графика осталась. Технически картинка уступает последним RPG-тайтлам, но благодаря скрупулезной работе дизайнеров и фееричным спецэффектам, Reckoning выглядит ярко и красиво. Лесные локации завораживают: небо закрывают листья огромнейших деревьев, но солнечные лучи все равно находят путь и проникают под зеленый покров, создавая белые прозрачные полосы, которые красиво рассекают воздушное пространство вокруг. Вдали успокаивающе шумит водопад, недалеко на солнечной поляне щипает травку лесной олень... все вокруг заставляет замедлить шаг и неспешно вертеть камеру вокруг, бесконечно любясь на здешнюю природу. Внес свою лепту в общую атмосферу и известный композитор Грант Киркхоуп, написавший музыкальное сопровождение для игры, похожее по стилю на музыку из «Властелина Колец».

Prince





# ALAN WAKE

**Жанр:**

Action, Survival horror

**Разработчик:**

Remedy Entertainment

**Издатель:**

Microsoft Game Studios

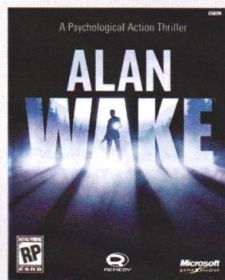
**Системные требования:**

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб

HDD: 8 Гб



PC | X360

# ПРОСНИСЬ И ВЗВОЙ

Случалось ли тебе видеть пугающе реалистичные сны, или наоборот – оказываться в реальности, больше напоминающей сновидение? Бывало ли, что не знал, спишь ты, или сходишь с ума? Просыпался ли в холодном поту от липких кошмаров и чувства непрерывного преследования? Если не боишься испытать все это, то игра Alan Wake заставит твои нервы звенеть от напряжения, а голову – путать вымысел и реальность.

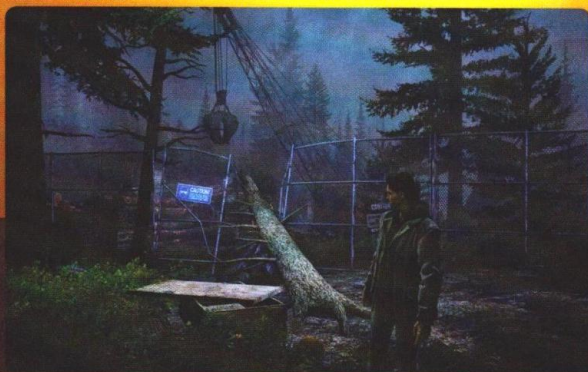
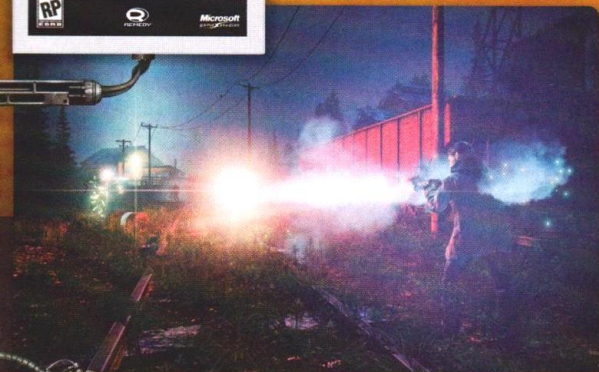
## Лучше поздно, чем никогда

Alan Wake – это не темная, необъезженная лошадка, а очень даже знакомый всем проект. Точнее – всем обладателям приставки Xbox 360. Впрочем, все по порядку: игра была анонсирована еще в далеком 2004 году маленькой финской студией Remedy Entertainment, к тому моменту успевшей заработать себе хорошее имя благодаря созданию двух частей культового Max Payne. Со временем многообещающий хоррор-проект превратился в долгострой, но дело спасли Microsoft Game Studios, приютив амбициозных финнов с их детищем. Alan Wake был заявлен как «коробочный» эксклюзив, и только таким образом смог увидеть мир в 2010 году. Правда, как оказалось, ребята немного прогадали, ведь основная аудитория, ждущая поделку, состояла из PC-шников, вскормленных на Максе Пейне, коих продавали в угоду консольщикам.

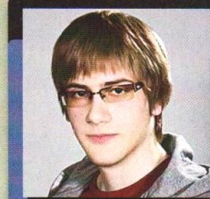
В итоге игра продавалась хорошо, но не так бодро, как ожидалось, – всего миллион экземпляров за полтора года. Видимо, это и послужило причиной портирования Alan Wake на PC, которое состоялось в феврале 2012-го. ПК-геймеры, несмотря на 2 долгих года ожидания, с радостью подкрепили интерес монетой, поэтому дорогостоящий порт, как рассказали разработчики, окупился за первые 48 часов продажи, что является крутым показателем.

## Кризис жанра

Довольно сложно рассказать о проекте Alan Wake совсем без спойлеров, ведь сюжет тут играет чуть ли не первостепенную роль, но мы постараемся не испортить интригу. Итак, Алан Уэйк – известный американский писатель, который не написал ни строчки с момента выхода его последней книги-бестселлера два года назад. Жена, Элис, уговари-







## BoVVeR

Создатели нуарного и невероятно целостного Max Payne просто не могли ударить в грязь лицом со своим новым проектом. Алан Уэйк – герой в лучших традициях Стивена Кинга, на книги которого во многом и основана сама игра. Видно это буквально невооруженным глазом, ведь сюжет и атмосфера одни из наиболее затягивающих за все время существования индустрии. Это уже не говоря о том, насколько захватывающий здесь саундтрек. А сражение с противниками на сцене посреди фермы под фантастически крутой рок и фейерверки в качестве завершения просто сносят крышу. Один из тех случаев, когда проходить игру до конца не хочешь просто потому, что закончится эта великолепная история.

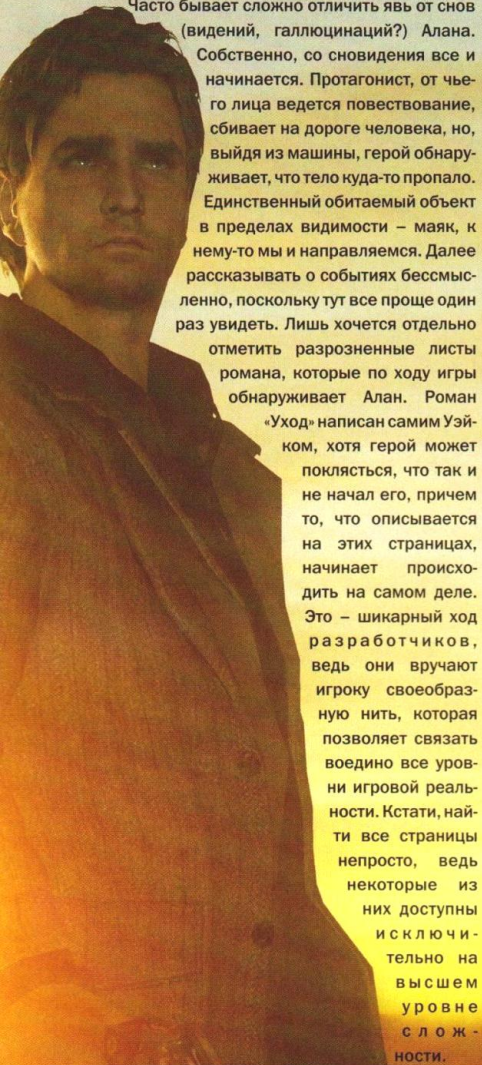
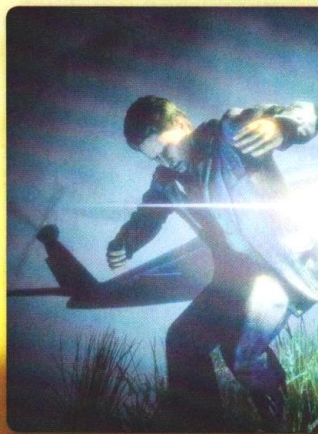
### Ночь. Улица. Фонарь...

По сути, первый эпизод является обучающим – на пути к маяку тебе шаг за шагом объясняют механику игры, выдают предметы и учат ими пользоваться. Также Алана сталкивают с врагами – тем самым сбитым автостоппиком, а также какими-то непонятными рабочими, в которых вселяется злое тьма. Эта мистическая сила всячески препятствует продвижению к цели, обрушивая мосты, создавая вихри, и пытаясь проломить герою череп вполне прозаичными топорами.

Почти все события происходят ночью, что и понятно, ведь подконтрольные злу зомбиподобные противники боятся света во всех его проявлениях. Но на пути расставлены фонари, став под которые, протагонист излечивается и становится недоступен тьме. Правда, и недруги растворяются, стоит только тебе оказаться на свету, так что отсидеться под лампой не получится. Арсенал у Алана, скажем прямо, – не из внушительных. Нам вручают ручной фонарь и огнестрельное оружие. Второе без первого бесполезно, поскольку застрелить врагов можно, только предварительно изгнав из них тьму фонарем. Если хочешь, чтоб изгнание происходило быстрее, и была возможность ослеплять гадов, то придется таскать с собой батарейки для агрегата света и добра – в усиленном режиме их придется менять часто. Настоящего же оружия, как и патронов, протагонисту падает меньше, чем хотелось бы, поэтому имеет смысл лишний раз пошарить вокруг в поисках припрятанного – тут лишняя пуля, поверь, будет совсем не лишней.

### Финнт ушами

Драться же Уэйк не обучен – видимо, разработчики посчитали, что не литературское это дело, кулаками махать. А вот уклоняться от подач топора

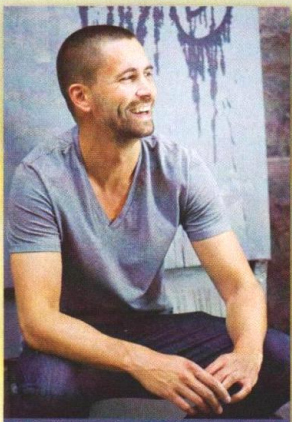


вает писателя снять в маленьком тихом городке дом, чтобы отдохнуть и справиться с творческим кризисом. Пара прибывает в Брайт Фоллз, чем-то напоминающий городок из сериала «Твин Пикс», где и разворачиваются все события.

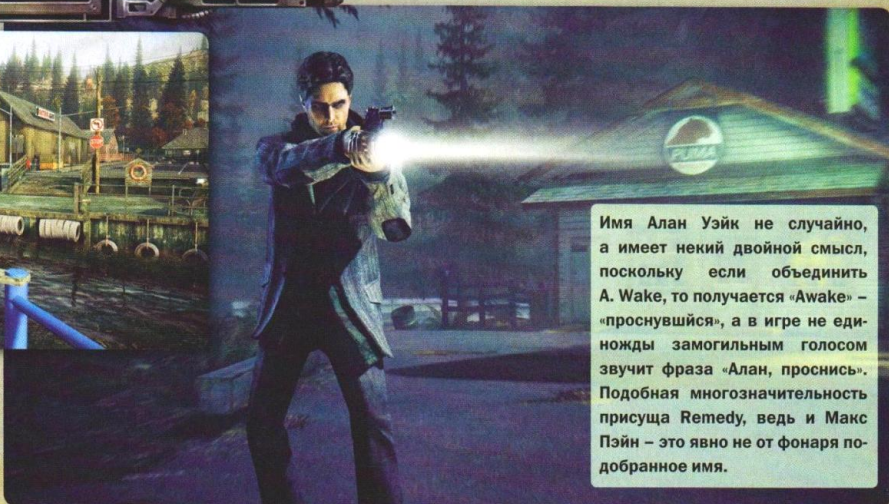
Сюжет игры нелинейный и запутанный, поэтому разбираться в происходящем весьма увлекательно. Часто бывает сложно отличить явь от снов (видений, галлюцинаций?) Алана. Собственно, со сновидения все и начинается. Протагонист, от чьего лица ведется повествование, сбивает на дороге человека, но, выйдя из машины, герой обнаруживает, что тело куда-то пропало.

Единственный обитаемый объект в пределах видимости – маяк, к нему-то мы и направляемся. Далее рассказывать о событиях бессмысленно, поскольку тут все проще один раз увидеть. Лишь хочется отдельно отметить разрозненные листы романа, которые по ходу игры обнаруживает Алан. Роман «Уход» написан самим Уэйком, хотя герой может поклясться, что так и не начал его, причем то, что описывается на этих страницах, начинает происходить на самом деле. Это – шикарный ход разработчиков, ведь они вручают игроку своеобразную нить, которая позволяет связать воедино все уровни игровой реальности. Кстати, найти все страницы непросто, ведь некоторые из них доступны исключительно на высшем уровне сложности.





Известный (финнам) финский актер и писатель Илкка Вилли радуется, потому что Алана Вейка срисовали именно с него



Имя Алан Уэйк не случайно, а имеет некий двойной смысл, поскольку если объединить A. Wake, то получается «Awake» – «проснувшийся», а в игре не единожды замогильным голосом звучит фраза «Алан, проснись». Подобная многозначительность присуща Remedy, ведь и Макс Пэйн – это явно не от фонаря подобранное имя.

писатель умеет очень резко: все ключевые моменты сражений происходят в излюбленном финнами-игроделами режиме слоумушн, где ты имеешь возможность не только подробно рассмотреть все красоты поединка, но и, двигаясь быстрее окружающих, сохранить голову на плечах. Это умение приходится как нельзя кстати, ибо на своих слуг тьма не скупится: черные силуэты с топорами наперевес чаще всего лезут не поодиночке, а пачками, причем со всех сторон. К слову, демоническая взаимовыручка заставляет игрока изрядно побегать восьмерками, так как если вначале высветивать фонарем всех одержимых, то можно слоупотать тяжелым предметом, а если действовать по схеме «высветил-застрелил, высветил-застрелил...», то эти хитрые твари прикрывают друг друга, задвигая соратников, уязвимых для пуль, на галерку. Еще периодически встречаются стаи злобных ворон, которых можно смело минусовать фонариком, а также более шустрые боссы – на них придется потратить чуть больше патронов. Впрочем, еще Алан может пользоваться световыми гранатами и передвигаться на машине, освещая темных фарми, но такие моменты – скорее редкие исключения. В основном – все рученьками.

### Видимо-невидимо

Особо в Alan Wake стоит отметить графику – она шикарна, невероятна и сногшибательно хороша. По сравнению с консольной версией, текстуры и тени заметно улучшены, а прорисовка как мелких деталей, так и масштабных пейзажей, завораживает. Правда, наш пациент – дитяще союза коридорности и скриптования, поэтому окружающий мир не открыт для исследований, но при этом он живет, дышит, двигается и на

каждом шагу поражает красотой. Так что под влиянием такой картинки и затягивающего сюжета «поводок» почти не ощущается – тебя не протаскивают по локациям как щенка, а ведут вдоль кинематографической истории, превращая из игрока в участника невероятных событий. Видеоролики постоянно перемежаются с твоими действиями, из-за чего все это больше напоминает жутковатый фильм, интерактивный триллер, а не игру. Обратной же стороной всей этой графической медали является слабая оптимизация – будь готов к тому, что твой компьютер может не потянуть игру на максимальных настройках. Или вообще не потянуть.

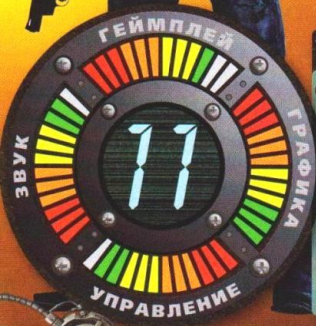
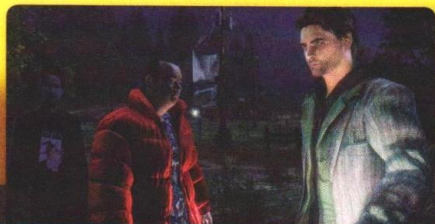
Еще хочется сказать про озвучку – она ничем не уступает графике. Это не сложно заметить, поскольку русифицированы тут лишь меню и субтитры, остальное – на английском. Холодящие кровь могильные голоса, живые эмоции и очень реалистичные звуки периодически даже заставляют вздрагивать и оглядываться – вдруг обладатель жуткого голоса уже у тебя за спиной!

Что касается управления, то тут – на любителя. Те, кто проходил игру на приставке, говорят, что геймпад все же дает 100 очков форы клавиатуре с мышкой. Мне же адаптация для ПК показалась очень удобной. Разве что угол обзора поначалу непривычный – с боку, но к этому быстро привыкаешь.

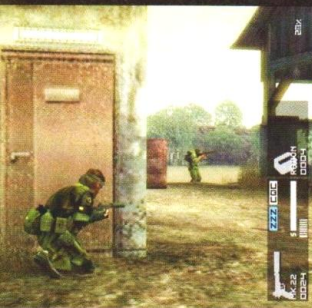
[divinale]

### Вердикт

Такие проекты делают на любителей жанра, но если ты из их числа, то многое потянешь, разойдясь с Аланом в кардинально противоположные стороны. Напряженный и закрученный сюжет, отличная графика, невероятно артистичная озвучка – это то, чем добросовестные финны из Remedy Entertainment по праву могут гордиться. Безусловно, мелкие недочеты есть, но покажите хоть один проект без недостатков. Единственным серьезным препятствием на пути к увлекательной истории могут стать очень уж высокие требования к видеокарте, а в остальном – жутковатая игра Alan Wake – это то, чему так стоит подарить несколько часов своего времени.







# ЗМЕЙ-ИСКУСИТЕЛЬ

Metal Gear Solid HD Collection – это набор посвежевших шедевров Хидэо Кодзимы. Тут в одном флаконе MGS2: Sons of Liberty, MGS3: Snake Eater, MGS: Peace Walker, и для полноты – две самые первые части – Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake. В общем, коллекция – просто объединение, отличный способ познакомить неопитов с одной из легендарнейших серий в истории видеоигр и самое главное – лишний повод тряхнуть стариной. А теперь – подробнее.

## Цельнометаллическая оболочка

Сейчас принято считать, что всеобщее уважение пришло к Metal Gear Solid благодаря невиданной кинематографичности, великолепным диалогам и философскому послы, а игровой процесс в серии всегда был, дескать, так себе. Это не совсем верно: новичкам, знакомым лишь с современными стелс-экшнами, MGS действительно может показаться странным или даже раздражающим некоторыми элементами. Ну, там гротескные восклицательные знаки над головами потревоженных врагов и картонные коробки как венец эволюции шпионских гаджетов – но это ведь лишь часть Большого Плана создателя. Кстати, в HD-версии Peace Walker присутствует кооператив, где можно вместе с другом спрятаться под одной коробкой, из-за чего последняя приобрела шутовское название Love Box.

## Хорошо змеется тот, кто змеется последний

Tactical Espionage Action, как величает сей жанр сам создатель серии, как нельзя лучше подходит к описанию происходящего: любой ценой выжить на вражеской территории. Это особо хорошо видно в MGS 3, где игроку приходится буквально под каждое болото подбирать новый камуфляж, заучивать маршруты врагов и планировать абсолютно все грядущие действия. И как только геймер решил, что уже разобрался, что к чему, Хидэо Кодзима просто бьет

несчастного битой по голове и объявляет, что предыдущие 3 часа – лишь пролог перед вступительными титрами, а сама игра начнется лишь сейчас.

При этом решительно непонятно, как себя вести в этом многообразии культурных цитат и взаимоотношений. Поэтому проходить Metal Gear стоит именно в последовательном порядке, ведь ответы, на заданные еще в первой части вопросы, можно получить, лишь пройдя до конца MGS 4: Guns of the Patriots и услышав последние выстрелы. Именно при таком подходе все сложится в идеально верный пазл, сойдутся все начатые невесты когда сюжетные линии. К слову, четвертая часть не попала в HD-набор по причине своей относительной свежести.

## When Heavens Divide

Если бы в серии не было такого шикарного музыкального сопровождения, многое, естественно, воспринималось бы совсем по-другому. Поэтому Хидэо Кодзима не поспешил, и в коллекции слышны работы одного из самых узнаваемых голливудских композиторов – Гарри Грегсона-Уильямса. Во многом, именно благодаря музыке MGS многогранная и захватывающая история MGS воспринимается так, как задумал это ее главный идеолог. Иногда даже появляется рвение сдурить угореть за Америку, пойти в спецназ и участвовать в таких же секретных операциях.

[BoVVeR]

## METAL GEAR SOLID HD EDITION

Жанр:  
Tactical Espionage Action

Разработчик:  
Kojima Productions

Издатель:  
Konami

Издатель у нас:  
1C-Softclub

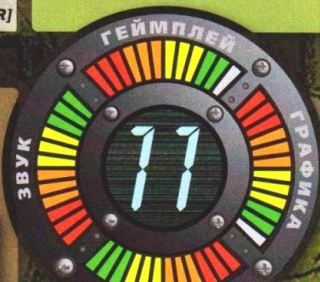


## Ляляля, тополя

La Li Lu Le Lo – секретное название «Патриотов» из Metal Gear Solid. Поскольку в японском языке нет буквы «л», произношение этой фразы для японца затруднительно. Основатели «Патриотов» вживляли в своих солдат особые чипы, заставляющие их выговаривать эту фразу вместо слова «Патриоты». Это делало обсуждение организации практически невозможным, но за пределами Японии, где буква «л» всем знакома и родна, затея «Патриотов» явно не сработала.

## Вердикт

Пройти мимо такого творения, настоящего постмодернистского полотна о войне, взаимоотношениях людей, их наследии и поступках, было бы жесточайшим преступлением против себя любимого. Аналогов этой серии просто не существует и, скорее всего, не будет создано никогда. Тем более что HD-переиздание – отличный повод для тех, кого пугает старая графика, познакомиться с лучшей серией в игровой индустрии или заново ею насладиться.







Жанр: FPS

Разработчик:  
Digital ExtremesИздатель:  
2K Games

## Системные требования:

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

PC DVD



PC

# ТУШИТЕ СВЕТ

Два года Джеки жил без Тьмы. Все это время он вел относительно спокойную жизнь Крестного отца Нью-Йоркской мафии, наполненную стильными костюмами-тройками и хирургически модифицированными блондинками. Дома его ждали преданные люди, любимая тетушка Сара и воспоминания о днях, когда Дженни была жива. Но как всегда в жизни, после светлой полосы идет темная, и для Джеки это далеко не метафора. Но у него в руке по автомату, а на спине растут не волосы, а демонические щупальца, рвущие на кровавые ошметки все живое. И смертельная карусель раскручивается с новой силой.

## Итальянский монстр в Нью-Йорке

Джеки – Носитель и на него нападает Братство, причем у Виктора при себе Извлекатель. Чтобы разобраться в ситуации Эстакадо находит Джонни, тот стал еще более пришибленным, а Джеки на каждом шагу видит Дженни... Ничего непонятно? Я просто хочу подготовить заранее людей, не знакомых ни с первой частью, ни с оригинальными комиксами Тор Сом. Конечно, перед началом кровавого месива игроку предлагают узнать, что было в первой части, но у меня есть большие сомнения, что это действительно поможет разобраться в истории. Поэтому попытаюсь коротко провести ликбез относительно сценария.

Джеки Эстакадо прошел тяжелый путь от киллера №1 мафиозной семьи Франчетти, до звания Дона. В свой 21-й год рождения он открыл в себе необычайно мощную, необъяснимую и очень злую сущность – Тьму. Древняя и страшная – она дает своему носителю безграничную темную силу в при-

дачу с ручными демонами. Тьма пришлось очень кстати – ведь как раз тогда предыдущий Крестный отец решил «убрать» Джеки как возможного претендента на криминальный трон. В кровавых разборках гибнет любовь всей жизни Джеки – Дженни Романо. Бла-бла-бла, и в конечном итоге Джеки нашел способ закрыть Тьму внутри себя и занять место Дона. Но если бы все было так хорошо, мы бы не получили сиквел, верно?

В один прекрасный вечер, когда на десерт у Эстакадо были заказаны милые близняшки, внезапно, все пошло не так. Ресторан разносят в пух и прах, всех своих стреляют без разбора, а Джеки изувечен и рискует отправиться в мир иной в любую секунду. Единственным спасением было вновь выпустить Тьму на волю.

После серии массовых убийств и нескольких взрывов Джеки обнаружил лишь одну зацепку. Ему нужно найти хромого изуродованного человека, стоящего за этим дерзким нападением.





### Заезжая на эстакаду

В общем, сюжет – сильная сторона проекта. Несмотря на гигалитры крови, горы оторванных голов и оглушающие крики предсмертной агонии, The Darkness II – это очень индивидуальная и трагичная история. Повествование построено так, что Джеки не воспринимается как убермашина для убийства с демоническими тентаклями за спиной. Он раскрывается как персонаж с характером, переживаниями и глубокой личной драмой. Разработчики добились такого эффекта с помощью трогательных флешбеков с участием Дженни и монологов Эстакадо во тьме.

Да и вообще в проекте каждый персонаж наделен определенной долей харизмы, а у некоторых ее такое количество, что хватило бы на несколько игр. И в этом – огромная заслуга голосовых актеров. Я не знаю, кем надо быть, чтобы, имея выбор между оригинальной и локализованной версией озвучки, выбрать последнюю. И раз мы уже говорим о локализации, я хочу посочувствовать лентяям, не учившим английский язык. Потому что перевод часто обобщает сказанное в диалогах, а это, естественно, плохо сказывается на атмосфере и вообще фу.

### Кровавые скетчи

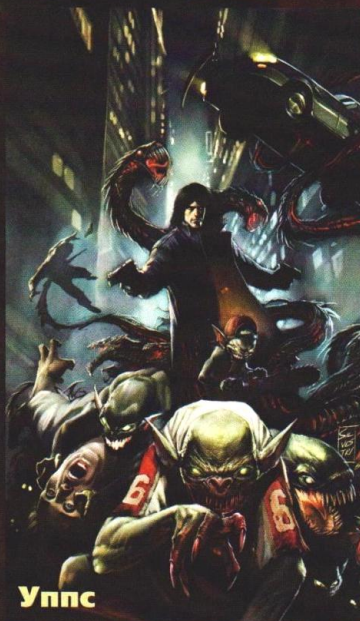
Неглупый сюжет – не единственная изюминка проекта. Сквозь вопли негодования сиквел делали в cell-shading, и это, впрочем, неудивительно, учитывая корни проекта, уходящие к комиксам. В результате мы имеем полтона, жирные черные контуры и штриховку, из-за чего картинка выглядит очень здорово. Яркая гротескная графика, с сочными цветами как нельзя лучше подходит для передачи контраста между светом и тьмой, а также для визуализации brutальных сцен насилия, количество которых в игре зашкаливает.

Локации, хоть и с примитивным левел-дизайном, имеют массу запоминающихся элементов. Проходя по борделю, можно заглянуть за приоткрытые двери и стать свидетелем всякого непорядка, в психиатрической лечебнице нашлось место комиксам и шизоидным

мультфильмам, а вычурный дизайн квартиры Эстакадо вызывает неподдельный восторг. Чего не скажешь о декоре врагов. Джеки воюет с Братством, и, глядя на модели этих электронных болванчиков, кажется, что название организации – не просто красивое пафосное слово. Все недруги на одно лицо, и это было бы не так заметно, если бы не частые крупные планы при казнях.

### Мясное ассорти

По сути The Darkness II – это мейнстримовый шутер, изобилующий трендовыми в жанре элементами вроде небольшой продолжительности, киношных кат-сцен и прочих восстановлений здоровья с чекпоинтами. Все вышеупомянутые составляющие, начиная с QTE и заканчивая мини-играми, хоть и умело чередуются, но все равно выглядят как показ мод тенденций игровой индустрии. Вот игроку дали ураганно погромить пару десятков вражин, затем его переносят в размеренный флешбек – момент, раскрывающий новую главу сюжета. И так по кругу. Благо, скоростность игры, похоже, является ее достоинством. Если бы кампания была хоть чуть-чуть длиннее – это стало бы скучно. А так игра успеет закончиться как раз до того, как кровавый карнавал успеет утомить 6-часовой кампанией и еще парочкой часов невыдающегося мультиплеера. Мультик представлен серией из кооперативных миссий на 4 игрока, пройти которые можно также и в



### Уппс

Первую часть The Darkness анонсировали еще в 2003-ом как подтверждение суперкрутости графики некст-ген консолей. Но игра задержалась на 2 года: вместо обещанного 2005-го вышла в 2007-ом. Примечательно, что делали ее шведы Starbreeze Studios из города Уппсалы, да да, те которые The Chronicles of Riddick и Syndicate.





## Источник темной энергии

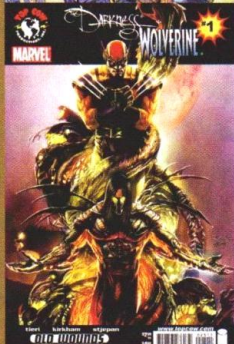
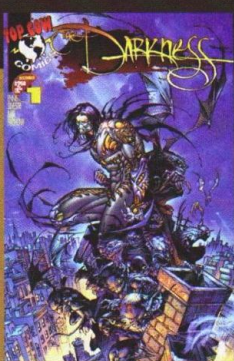
История Джеки Эстакадо началась в далеком 1996 году на страницах комиксов Tor Sow. О приключениях киллера мафиозной семьи Франчетти, являющегося еще тем козлом, в основном писали Гарт Эннис и Дэвид Вол. В первых выпусках рассказана история того, как Джеки угораздило стать воплощением вселенского зла, и эта повесть раскрывает многие нюансы, которые в игре либо умалчиваются, либо поддались переделке. Для ознакомления рекомендуется прочесть 1-8 и 11-14 номера. Между ними втиснулся кроссверс с Witchblade.

В следующих выпусках постоянного сценариста так и не нашлось, что не могло не сказаться на качестве комиксов. Но все равно они стоят внимания, так как в них читатель узнает много разного про Братство со зловредным Сонатином и не раз встретит Ангелус.

Естественно, что франшиза имеет не один и даже не два кроссверс-выпуска. Так к Эстакадо и его дарклингам захаживали Росомаха, Супермен, Халк, Бэтмен, Питт и даже Лара Крофт.

В специальных изданиях Tor Sow можно обратить внимание на 3 выпуска – это First Born, Broken Trinity и Artifacts. История вращается вокруг Джеки, Ангелус и Сары из Witchblade.

С приходом Фила Хестера на место писателя, комиксы стали заметнее серьезнее. Как и полагается при таких изменениях, Джеки меняет каменные Джунгли Нью-Йорка на вполне реальные заросли Южной Америки, где водятся новые злодеи, желающие подчинить его силу. После длительного творческого кризиса, эти новые выпуски вдохнули в франшизу новую жизнь и, будем надеяться, продержат ее на плаву еще не один год.



оффлайне, в режиме Forever Alone. На выбор предоставлены четыре персонажа – носители малой частицы Тьмы. Каждый из них умеет делать что-то одно из арсенала навыков Джеки Эстакадо. Кто-то чармит оружие, кто-то ест сердца, вызывает беса и так далее. События развиваются параллельно основному сюжету и рассказывают, как четверо наемников ищут для Джеки информацию.

## Кровоизлияния

Несмотря на общую монотонность геймплея, основная его часть – а именно бои – удалась в полном мере. Кроме стандартного огнестрельного оружия, которое Джеки, как и любой уважающий себя гангстер, предпочитает носить в каждой руке, есть прожорливая Тьма с ее змеями. Ими можно рубить, хватать, кидать, калечить и вообще делать много противных вещей. Стандартный удар можно наносить вертикально или горизонтально, причем его направление игрок задает сам, движением контроллера. Уровни заботливо усеяны тяжелыми, острыми и крайне опасными предметами, которыми можно швырять во врагов, оглушая их или убивая сразу. Даже автомобильная дверь может стать щитом от пуль, а потом летающим орудием убийства. Неплохо звучит, но ведь это нужно еще и выполнить определенными нажатиями клавиш.

## Потерять контроль

Обычно в рецензиях на игры управлению уделяют пару строк, суть которых можно выразить лаконичным «ок» или «не ок». Но управление в The Darkness 2 достойно как минимум абзаца. Дело в том, что играть на связке клавиша/мышь комфортно, примерно первую четверть проекта. Потом возможностей и кнопок становится все больше и больше, а учитывая динамику боев и количество мишеней, даже программируемые клавиши и прочие понты не справляются. Одновременно приходится стрелять из оружия, часто из двух сразу, швырять предметы, бить демонскими руками, лечиться и использовать навыки. Юлий Гай Цезарь с его тремя параллельными действиями просто смешон на фоне Джеки Эстакадо. Поэтому крайне рекомендуется играть



на геймпаде или отрастить пяток щупалец. Да, по иронии судьбы в The Darkness 2 комфортнее всего играть главному герою с его запасными демоническими тентаклями.

## Рукоблудие

После длительного привыкания к хитрому управлению, все становится на свои места, и можно тщательнее выбирать приемы и их порядок. Оглушенного или откровенно слабого врага дозволено схватить зубастой рукой и применить к нему одно из четырех добиваний. Жонглировать ими приходится в зависимости от нужного в данный момент эффекта. У каждого фаталити есть последствия: пополнение запаса здоровья или патронов, создание щита или ускоренное восстановления спецумений. Анимирована эта брутальщина классно и анатомически детально, но похвастаться разнообразием, увы, не может.

На помощь в схватках всегда приходит Дарклинг – бес-хулиган, явно не знающий о личной гигиене. Его функции сводятся к обезвреживанию врагов; в однообразных боях с боссами он находит баллоны с газом, а еще он заменяет мини-карту, так как сам является той самой стрелкой, указывающей куда идти. Контролирует его ИИ, но в игре есть пару моментов, когда демоненок дает поуправлять.

Вот только есть одна загвоздка. Демонические руки и Дарклинг могут жить только в темноте, и когда игрок выходит на свет, они сразу исчезают. Поэтому часто бывает так, что вовремя не разбитая лампочка или прожектор доставляют проблем больше, чем десять вооруженных врагов.

## Because Headshot Is Too Mainstream

К сожалению, атакующая главгероя кучка боевиков тайной организации не блещет умом. Никаким хитрым маневрам, обходам с фланга или тактическим расстановкам позиций бланов из Братства не научили. Вместо этого они решили брать количеством и разнообразием. Тут и рядовые статисты с простыми пушками, и тяжелые бойцы в магической броне, и особенно раздражающие солдаты с прожекторами. Кроме этого, есть юниты, умеющие мгновенно перемещаться, но из-за тугодумия, они редко делают это эффективно и не представляют реальной опасности для игрока. Также встречаются очень неприятные «ковбои», выбивающие оружие из рук хлыстом, напоминающим аналогичный девайс из Bulletstorm. Кстати, о нем. В The Darkness II весь процесс «братоубийства» похож на систему Kill With Skills. То есть за каждое



## Khaj-Tosin

Я не знаю, откуда эта женщина взяла, что Darkness 2 – монотонна. Там ходит чувак и всех щупальцами в мелкое кроши-во разрывает. Кровища! Мясо! Счастье! Всем выйти из сумрака!11



убийство игрок получает определенное количество очков, впоследствии тратящихся на приобретение умений. Чем изобретательнее способ умертвить нападающего, тем больше драгоценных баллов: если за простое убийство игрок получает 10 поинтов, то за пригвожденного к стене противника сумма будет в два раза больше. А учитывая количество навыков и их довольно высокую стоимость, всячески выпендриваться в бою крайне необходимо.

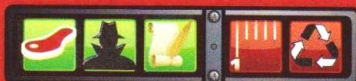
Умения позволяют улучшить урон от огнестрела и добавить пассивных плюшек вроде ускоренной перезарядки или увеличенного магазина. Но больший интерес представляют навыки, связанные с силами Тьмы. Джекки можно облачить в крепкую броню или научиться вызывать черную дыру, беспощадно скользящую пространство, начать кидаться бесом и усиливать казни. Выучить новую способность можно в специальных точках концентрации темной энергии. Так что нужно постоянно смотреть по сторонам, ведь кроме пунктов прокачки, на уровнях спрятаны предметы для собирательства. Реликвии, кроме 300 очков опыта, дают возможность раскрыть сущность Тьмы глубже. О каждом найденном древнем ножике, волшебной палочке или маске игроку расскажет один из самых ярких персонажей игры: чокнутый эзотерик и просто человек, живущий в коробке под мостом – Джонни Пауэлл.

Владлена [Guta] Головки



## Вердикт

Эта игра точно не появится в тройке лучших шутеров года и не станет историческим достоянием жанра, о котором через 5 лет будут судачить эксперты на форумах. Но это ни в коем случае не значит, что она плохая. В проекте – интересный сюжет, потрясающе стильная картинка и столь любимая геймерами брутальщина и расчленение. Так что, если хочется поиграть во что-то новенькое и обезбашенное, а не в сотый раз спасать мир от террористов, – The Darkness II окажется отличным развлечением на пару вечеров.





# ПОПРОБУЙ У-У, ПОПРОБУЙ ДЖАГА-ДЖАГА

В свое время Jagged Alliance стала не просто культовой пошаговой стратегией, но и ярчайшим примером того, насколько интересными должны быть представители этого жанра. Со временем серия, на которую равнялись конкуренты, сползла в трэш, так что Back in Action – очередной римейк этой замечательной игры, да еще и от другой студии и с переходом в 3D – не предвещал ничего хорошего.

## JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION

Жанр: TBS

Разработчик:  
CorePlay

Издатель:  
Strategy First

### Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц  
ОЗУ: 2 ГБ  
Видео: 512 МБ  
HDD: 3 ГБ



### Гладиаторы семейных разборок

Если кто не в курсе, сюжет игры-предшественницы повествовал о том, как команданте небольшого островного государства не очень удачно обзавелся супругой. Решив переплюнуть разом все амбиции брачных аферистов, та не много ни мало спихивает новоиспеченного муженька с бананового трона, нарекает себя королевой и устраивает на острове небольшую такую военную диктатуру. Свежесброшенный наследник, естественно, решает перевернуть все обратно и устроить в стране мини-революцию. Но вместо того, чтобы рисковать своим нижним бюстом, изображая Че Гевару, он продает свой велосипед и почку соседа, а на вырученные деньги нанимает арендаторов... арендует наемников... короче, нанимает наемников, уж простите за тавтологию. Главarem этих солдат неудачи и предстоит быть брату-геймеру, ведя их на убой во имя благоденствия аборигенов республики Арулько и лично местного Фиделя Кастро.

### Плохо забытое старое

В угоду ли бородатым олдскульщикам или же просто по банальной лени, работники клика и компилятора из CorePlay не изменили в игре практически ничего. И, скажу я вам, почесывая бороду, лично мне это пришлось очень даже по душе. Все тот же набор наемников, все та же глобальная карта, расположение ключевых локаций на ней и даже планировка не претерпели практически никаких изменений. Игра просто взяла и переехала в третье измерение, прихватив с собой весьма неплохую для жанра графику и достаточно сносную физику. Разрушаемость, правда,

урезали, и теперь пластидом можно хажнуть только специально обученные и морально подготовленные к этому изуверству стены, что не есть хорошо. Зато отдельные элементы игры перелопатили весьма ощутимо – некоторые военные базы стало реально ОЧЕНЬ сложно штурмовать, и теперь далеко не всегда работает старая тактика «поснимай снайпером пол-базы и потом вынеси оставшихся двумя дробовиками». Хотя в городах и в открытых локациях этот прием все еще отлично работает.

### БиА-добавки

Также нигде не делось брутальное чичерство AI-шных оппонентов. По традиции, даже грохнувший пару сотен вражин и прокачанный до невозможности наемник периодически не может переплюнуть в точности и скорости реакции своих визави. Я уже не говорю (хотя нет – говорю) о том, что далеко не всегда из холодеющих рук врага выпадает столь желаемое оружие убийства себе подобных. Вспоминаются старые шуточки о перегрызанных в предсмертной агонии пулеметных стволах, да...

Парк пожирателей патронов расширили весьма ощутимо. Правда, количество навешиваемых на огнестрельный прибулд ограничили одной штукой – глушители для пистолетов и SMG да прицелы для пушек посерьезнее. При этом разработчики далеко не везде удачно угадали – согласись, Desert Eagle с патроном толщиной в палец выглядит весьма нелепо с навинченным на него глушителем, в то время как большинство представителей винтовочно-автоматного семейства в реальной жизни спокойно уживаются с этим девайсом. Также теперь газовые гранаты стали намного дохлее, тогда как разрывные – наоборот. Плюс – в BiA grenки замечательно катятся и отскакивают по всем законам физики, что делает их применение гораздо более увлекательным занятием.

И еще об оружии, точнее – к вопросу о том, куда его девать, когда наличность у торговца кончилась, а инвентари наемников после последней стычки забиты под завязку. Лишние стволы можно

В Jagged Alliance 2 был польский наемник Роберт Гонтарски, который ненавидел своего русского коллегу Ивана Долвича и отказывался работать с ним в одной команде. Также в оригинальной версии игры реплики Ивана были озвучены на чистом русском языке и написаны кириллицей, так что игрокам, не владевшим русским, оставалось только догадываться о смысле его фраз. Из-за отсутствия соответствующих шрифтов, разработчикам пришлось сделать то же, что делали незаконные переводчики при русификации игр без исходного кода – они заменяли кириллицу эквивалентными по начертанию буквами латиницы (эта практика стала основой для шуток среди русскоговорящих фанатов).





и нужно раздавать сочувствующему революции население, превращая их в милицию. На фоне прошлой части это несказанно радует, потому как ранее милиция была вооружена чем попало и брала исключительно числом.

### Жизнь замечательных наемников

Если раньше стрельба прокачивалась при, ты удивишься, стрельбе, механика – при починке и т.д., то теперь все удачные действия тупо добавляю очки экспы, и при достижении очередного уровня их можно вложить во что душе угодно. Не комилфо, господа, не комилфо, вот сюда уж точно с инновациями лезть не стоило. Естественно, отныне прокачанные мерсинарии уже не умеют обучать своих более зеленых собратьев, да и милицию они прокачивать больше не могут. Также теперь серьезные ранения просто залатываются более крутыми аптечками а-ля Fallout Tactics, а не требуют специального лечения в режиме глобальной карты. Плюс из всей своей снаряды ремонту мерков теперь поддаются только стволы – броню так уже не починишь. И самое главное – оплата услуг бойцов стала разовой: заплатил при найме, и мерк навеки твой, пока не двинет кони или не доживет до финальных титров, так что соизмерять доход с расходами на войк больше не нужно. Может быть, кому-то так проще, но это разве что унылым выползшим из-за зомбоящика казуальщикам.

### Веселые картинки

Графика, если честно, порадовала – текстуры отлично детализированы, кустики покачиваются, водичка хлопает под пробегающими армрованными ботинками – здесь, в целом, все неплохо. Но вот звук... Подавляющее большинство выстрелов

было тупо выдрано из предшественника, а ему все-таки сто лет в обед, что позитива ощущениям не добавляет. Музыка – это вообще отдельная песня, причем явно песня Поплавского: она однообразна, скучна и крайне надоедлива. Более того – зайдя в игру и убрав звук в ноль, при повторном заходе уровень музыки частенько ненавязчиво возвращается к дефолтному уровню, и это неслабо так раздражает. Еще, когда наемник устал и переходит на шаг вместо бега, он не пожалуется разок, как раньше, – нытье будет раздражать уши, пока мерк не остановится. А если таких доходяг отряд плетется? Вот-вот – хор унылых сопелужев уж точно сподвигнет отключить и эту опцию звука.

Кстати, об опциях. Их богатство просто поражает воображение и разрывает шаблоны – можно выбрать события, после которых игра становится на паузу, и включить/выключить «камеру смерти» при безвременной кончине наемника. Ну еще выкрутить многострадальный звук, поставить три типа детализации в низко/высоко и поменять парочку наворотов в меню при запуске. Никакого описания горячих клавиш, не говоря уже об их переназначении – довольствуясь коротеньким туториалом, и хватит с тебя.

Михаил [Fox] Лисица

### Похожие игры:

Fallout – Tactics

7,62 Бригада E5  
Silent Storm

### Вердикт

А вообще, не смотря на количество минусов, игра меня порядком затянула. На вкус и цвет одинаковым бывает только цианид, а ввиду отсутствия достойных аналогов в ближайшее время вполне можно разок пройти сабж статьи.





# СХОДИТЬ В RAID

Серия Earth Defense Force – старый испытанный конь, который никогда особо не брыкался на мировом игровом рынке, но и борозды не портил. Впрочем, издателей-японцев такое положение вещей, видимо, не устраивало, поскольку очередную инсектицидную эпопею доверили разрабатывать уже не соотечественникам, а звездно-полосатой компании Vicious Cycle Software. Разницы в результате – никакой, и это даже хорошо.



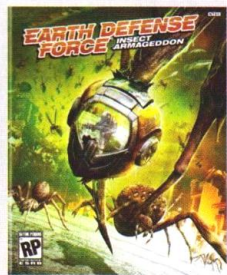
## EARTH DEFENSE FORCE INSECT ARMAGEDDON

**Жанр:**  
TPS

**Разработчик:**  
Vicious Cycle Software

**Издатель:**  
D3 Publisher

**Системные требования:**  
Процессор: 2 ГГц  
ОЗУ: 1-2 ГБ  
Видео: 256 МБ  
HDD: 4 ГБ



PC | PS3 | X360

### Ехали комарики на воздушном шарике

Не сказать, чтобы Vicious Cycle Software прежде хватили звезды с небосвода создания игр. Поэтому многие ожидали, что Insect Armageddon эти девелоперы могут откровенно запороть, скатившись в неуместный военный пафос, коим грешат многие разработчики шутеров сам-знаешь-какой страны. Но получилось все лучше, чем могло бы быть, хоть и не так гладко, как хотелось бы.

Во-первых, по законам серии, нам непременно всучили массовое мочилово, стрелялово и крошилово в отчаянной попытке выжить при brutalной дезинсекции. Во-вторых... а, собственно, и все, ибо EDF: Insect Armageddon не отягощен кинематографичными сценами, выразительным юмором, лишними сантиментами, или же другими бирюльками.

### Жизнь жуков

Тут все предельно просто: полчища муравьев, пауков, НЛОшек, роботов и прочих инопланетных тараканов увлеченно атакуют Детройт, который, к слову, можно разрушить на корню. Вся эта нечисть появляется из-под земли, валится с неба или своих более крупных сородичей. Тебе же с товарищами-гуманоидами приходится отстаивать свое право на существование при помощи огнестрельных девайсов, включая танки и прочие роботы. Кстати, инсектов почему-то сделали совсем не страшными, поэтому должного испуга и потных ладошек они во главе с боссами не вызывают, напоминая скорее комаров-переростков.



### Вердикт

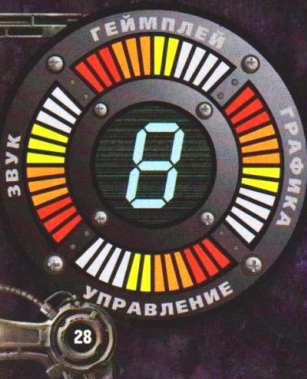
EDF: Insect Armageddon – и не провал, и не шедевр на века, скорее это крепкий середнячок на любителя нажимать кнопку, чтобы врагов расфигачивало с брызгами. Графика откровенно слабовата, отсутствие отдачи у оружия вызывает досаду пополам с недоумением, а монстры совсем не страшные. Зато постреляшки подвижные и вполне удобоваримые, и нет дефицита оружия. А еще игра лишена сомнительного удовольствия размазывать трагические сопки по экрану, что делает процесс выпиливания врагов более зазорным. Короче, армагеддец, господа.

### Хитиновые свистопляски

Твою спину в заварушке прикрывает AI, друг в сплит-скрине или же просто пара левых незнакомцев в онлайн. Также, при желании, истреблять тварей можно с пятью братьями по оружию в режиме survival. Главное – быстро и правильно сыграть, поскольку наличие тактического подхода, несмотря на бездумное мясо, в данной ситуации является залогом успеха и долгой жизни.

Уровней в этом муравьином Армагеддоне нет. Вместо них ты просто пробираешься от точки до точки по городским кварталам, при желании обнуляя их вместе с заполонившими пространство монстрами. Благо, возможностей для этого – вагон: в твоём распоряжении арсенал похлеще, чем у матричного Нео – более 150 видов оружия (на себе тащишь два), броня, которую можно апгрейдить, ну и, как водится, – джетпаки. Выбирать придется из четырех классов: от тебя зависит, прикрываться силовыми щитами или же скакать с ранцем, заниматься лечением или палить из турели. А еще радует, что в Insect Armageddon ты не мрешь быстро, как муха, зато мухи мрут без проблем.

[divinale]





# ПОСТАВИТЬ КРЕСТ

Crusader Kings II – очередное пополнение в семействе «парадоксальных» стратегий, базирующихся на игровой механике Europa Universalis. Несмотря на довольно сложный и специфичный геймплей, у серии имеется огромная армия поклонников. «Короли-крестоносцы» считаются одной из самых лучших игр в линейке, так что выход продолжения был весьма ожидаемым событием. Ну что, берем крест, и понесли.

## «Века были так себе, средние», Эмиль Кроткий

Игра представляет собой глобальную стратегию в реальном времени. Да, это главная особенность стратегий от Paradox – никакого пошага, время идет своим чередом – можно разве что регулировать скорость игры. Большая часть игрового процесса происходит в режиме паузы, так как обширность игровых меню и опций просто не позволяет качественно руководить государством прямо на ходу. Хотя интерфейс довольно удобен, но все же его освоение потребует некоторого времени даже у бывалых стратегов. А уж, чтобы полностью освоиться в самой игре, от игрока необходимы неслабо прокачанные навыки «усидчивости» и «терпения».

## Короли и капуста

Главным отличием Crusader Kings от своих собратьев по жанру является больший упор на политику и дипломатию, а также сосредоточение внимания на феодальной системе средневековья. На себя можно взять роль короля, герцога или графа, также во второй части добавили низшую ступень феодальной знати – баронов, однако играть за них нет возможности, они могут быть только вассалами игрока. От выбранного титула зависит объем подвластных территорий, а также то, кому будешь подчиняться, ведь вся игра строится на вассальных отношениях между персонажами. Даже короли должны слушаться Папу Римского, иначе тот может придать анафеме, что станет отличным поводом для нападения со

стороны других, более «благочестивых» правителей. Хотя есть возможность играть и за православные, мусульманские и языческие государства, все же основной упор делается на католиков.

## Тяготы монаршей жизни

Количество всевозможных действий и манипуляций во внешней и внутренней политике, плетении интриг, утверждении своей династии и популярности настолько велико, что на поверхностное описание всех доступных возможностей потребовалось бы до трети журнала. Как минимум необходимо следить за всеми своими подданными и родней, на предмет их лояльности, иначе недовольные персонажи могут предать, а то и вовсе поднять восстание (в частности это касается маршалов). К примеру, королева может убить своего мужа-короля, чтобы посадить на трон любовника. К тому же процесс постоянно подогревают различные исторические и случайные события. Ратное дело все так же осталось слабой стороной – по карте ходят и мутузят друг друга рыцари, у которых только указаны числовые показатели типов и количества войск в подразделении, от которых и зависит исход боя. Правда, добавили флот и постройку кораблей, но они служат исключительно в транспортировочных целях.

Blade.Runner

## Вердикт

Очень детальная и исторически достоверная стратегия, однако, ввиду малой динамики и сложности в освоении, больше рассчитанная на старшую аудиторию и любителей истории. Графический движок откровенно слаб, но ведь не графика здесь главное. По крайней мере, это компенсируется замечательной музыкой.



## CRUSADER KINGS II

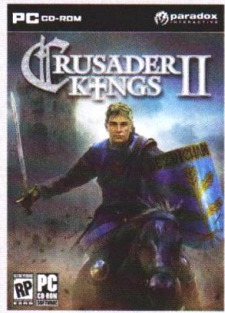
**Жанр:** глобальная стратегия

**Разработчик:**  
Paradox Interactive

**Издатель:**  
Paradox Interactive

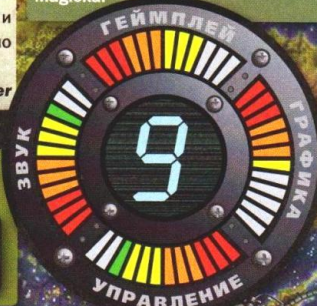
### Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц  
ОЗУ: 2 ГБ  
Видео: 512 МБ  
HDD: 1 ГБ



## Парадоксально, но факт

Paradox Interactive – шведская компания, создавшая в свое время гениальную Europa Universalis, а также подобравшая и выходящая опять-таки гениальную Magicka.





## SHANK 2

Жанр:  
платформер

Разработчик:  
Klei Entertainment

Издатель:  
EA

## Системные требования:

Процессор: 4 ГГц  
Память: 1,5 Гб  
Видео: 256 Мб  
HDD: 1,5 Гб

PC | PS3 | X360



## ШЭНКОВКА

Отомстив за убийство любимой, Шэнк возвращается с новой порцией безумного угара, предлагая тебе кровавое приключение длиной в несколько вечеров. Этот трешевый, сумасшедший и невероятно жестокий 2D-экшн напоминает о том, что хардкор в играх – это круто, а жанр «платформер» – все еще актуален.

## Breaking bad

Завязка игры мусолит заезженную фразу из сотен боевиков: «Месть не принесет тебе покоя». Мы видим нашего героя, пытающегося залатать душевную дыру, пустившись во все тяжкие после сладкой вендетты. Единственное, что осталось в его жизни – родной городок, в который он и направляется в обнимку с бутылкой текилы. Не подозревая, что злоключения еще не закончены...

Как оказалось, на смену власти картелей пришли военные во главе с диктатором, съедаемым изнутри смертельной болезнью. Жестокие вояки без жалости сжигают, убивают, крушат всех, кто не желает подчиниться воле их главнокомандующего. Под раздачу попадают и близкие нашего протагониста – солдаты добрались до его родного города. Как ты уже понял – это была их роковая ошибка.

## Saw for Vendetta

Так полюбившийся нам игровой процесс возвращается вместе с красной рэмбовской повязкой главного героя, давая игроку в руки невероятно кровавую и всегда жестокую забаву. Как и во всех классических платформерах, выполненных в лучших традициях 8- и 16-битных приставок, тебя ждет неисчислимое количество врагов, обладающих разной силой, способностями и обязательно – босс в конце.

Хардкорность проекта ощущается с первых же секунд, когда замечаешь, что супостат спокойно переживает долгую очередь из пистолетов, усердную шинковку ножами и рубящий удар бензопилы. Порой, на рядо-

## Запах клея

Klei Entertainment – канадская инди-студия, основанная в 2005-м году Джейми Ченгом. За 7 лет существования Klei выпустила 6 игр, а в студии работает всего 11 человек.

вого противника тратишь несколько минут, усердно долбя по клавишам, возмущаясь почти читерской живучести нарисованных болванчиков.

Пожалуй, главная ошибка Klei – отсутствие предупреждающей надписи о целесообразности подключения геймпада для комфортной игры. Особенно это чувствуется во время схваток с боссами, когда все решает молниеносная реакция и как можно более близкое расположение клавиш. Поединки с главными солдатами уровня поражают тяжестью прохождения. Предварительно умерев бесчисленное количество раз, победить того или иного главаря у тебя получится только методом проб и ошибок и в результате зазубривания поведения здоровяка.

## Coop-alone

Главное разочарование заключается в отсутствии кооперативной кампании. Первый Shank приятно удивлял, когда вместо ожидаемой пробежки по уже пройденным в сингле уровням, ты с напарником посредством кооператива вникал в предысторию к одиночной игре. Тут же, вместо какого-либо сюжета, – всего лишь игра на выживание, которая, несмотря на веселуху, довольно быстро приедается. Зато напарника теперь можно искать в интернете.

Сергей [Ise] Кривоустов

## Вердикт

Играя в дилогию Shank, волей-неволей проводишь аналогии с кинотрилогией Роберта Родригеса про музыканта-мариачи. Такие же пейзажи трущоб Мексики, салуны с хитрыми барменами, толпы врагов да один герой, вооруженный до зубов и призванный на спасение простых людей. Shank 2 – еще одно доказательство того, что хардкорные платформеры живее всех живых, а кромсать все что движется под динамичную мексиканскую музыку – незабываемо весело.





# THE SILENT D







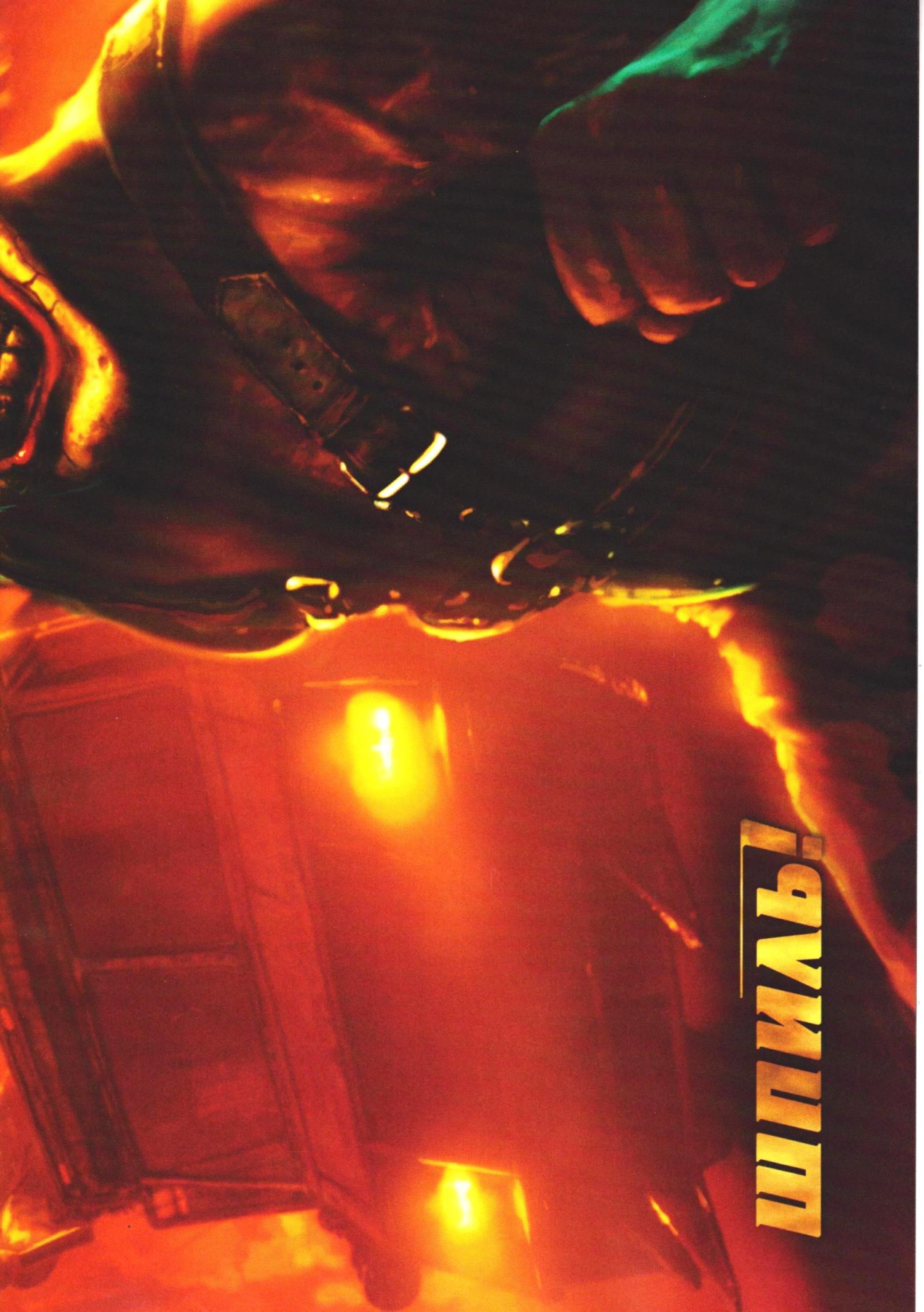
І ПАМ'ЯТІ



# Twisted Metal







**ІВУКИШІ**



# ВАРАЮ ВО НАКИЛМИ?!!



## Атака клоунов

Сюжет GCI завязывается с того, что Бэтмен и Джокер сваливают из Готэма (мы предполагаем, что на романтическое свидание). Их многочисленные поклонники тем временем решают расставить все точки над «ё», все черточки над «т» и все кружочки у «ъ» в вечном вопросе – кто же круче – Человек Летучая Мышь или зеленоволосый улыбан. Примерно на этом моменте сюжет заканчивается, и начинается Team Fortress. Ну, на самом деле не совсем Team Fortress – Gotham City Impostors не такой мультяшный, а стрельба в нем больше похожа на Call of Duty, хотя при этом акцент делается именно на безумную веселую командную пострельню в нескольких режимах. Мне лично очень запомнилась пародия на CTF, в которой нужно найти и доставить батарею на специальную машину, которая включает пропаганду – вражеская команда слышит «Вы – ацтой!», «Вы – засранцы!», деморализуется и начинает терять оружие.

## Why so serious?

Если кто-то при виде слова Gotham в названии игры понадеялся, что тут будет мрачная brutality в стиле Arkham City, то – как говорится на Западной Украине – дзуськи вам. В GCI дело происходит днем, все очень красочно и вообще разработчики сделали максимальный акцент на юморе. Он в основном рассчитан на интеллигенцию уровня английских лордов, и, вместо «Темаз, сэр», тут в основном уморительное битье гениталиями о твердые предметы.

## Вердикт

Gotham City Impostors – это хорошая и веселая мультиплеерная игра, без претензии на чей-то трон или медаль «шутер года». Она вносит разнообразие в устоявшийся расклад мультиплеерных пострелушек и заодно доказывает, что даже под стебным соусом вселенная Бэтмена выглядит огурцом.

Но никто не говорил, что такое глуповатое дуракаваляние – это плохо. Все-таки не «Аншлаг, Аншлаг», да и Team Fortress тоже ведь не образец серьезности.

## Готик-стиль

В плане стиля и графики – Gotham City Impostors получился очень хорошо. Тут, конечно, не как в тредновых FPS – нет крутой реалистичности Crysis и спецэффектов Battlfield 3, но за счет комиксостебного стиля игра смотрится замечательно. Все пукалки в арсенале стилизованы под угрюмые-ша-летучую мышь или шизовесельчака, с вкраплением солидной доли юмора. Набор пацификаторов, кстати, весьма нескудный: базуки, снайперки, луки, автоматы, шмайсеры и так далее. Кроме того, в арсенале наших шизофреников завалось куча разных гаджетов, пародирующих рабочий инвентарь Бэтмена или Джокера: крюк с крутилкой, банано-бумеранги, рогатки, капканы и прочая радость, которая выглядит необычно, свежо и очень оригинально. Кстати, одна из важных составляющих процесса – создание своего уникально смотрящегося бойца. Кастомизация одежды, телосложения, причёсок, морд лица и прочих важных элементов внешнего декора не уступает Тим Фортрес и по большому счету похожа на Saints Row: The Third.

Khaj-Tosin

## Твердотельные

Создатели Gotham City Impostors – известная студия Monolith, основанная в 1994-м. Парни разработали легендарные игры N.O.L.F., Condemned, Alien versus Predator и первые две части F.E.A.R. (и помогли советом при работе над третьей). В конце прошлого года было уволено около 60 сотрудников внутренних студий Monolith. Наверное, поэтому они решили больше не пугать геймеров маленькой девочкой, а нести в мир улыбку.

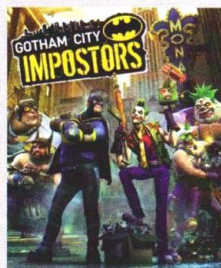
**GOTHAM CITY  
IMPOSTORS**

Жанр: FPS, multiplayer-only

Разработчик:  
Monolith Productions

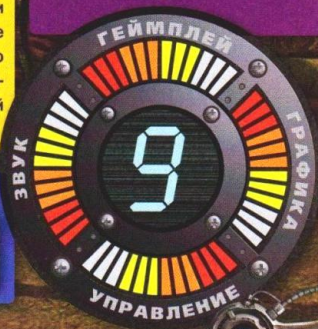
Издатель:  
Warner Bros. Interactive  
Entertainment

Системные требования:  
Процессор: 2,5 ГГц  
ОЗУ: 1,5 ГБ  
Видео: 256 МБ  
HDD: 6 ГБ



## Разделяй и властвуй

Вдохновением для создания игры послужил Detective Comics #867-870, в котором Джокер распылил по Готэму наркотики, из-за которого жители поделились на два лагеря и стали кромсать друг дружку.





# ЯБЛОЧНЫЙ ШАРИК

## 10 бесплатных игр для iPhone

Уже 200 тысяч лет в нашем трансгалактическом журнале не было рубрики о мобильных играх. Мы решили исправить это неслыханное безобразие и компенсировать задержку количеством. А поскольку в этом номере мы много говорим о пиратстве, то подобрали не просто 10 классных игр для iPhone, но еще и бесплатных. Не нужно качать хакнутую мультимедийную продукцию – просто заходи на AppStore, загружай и наслаждайся на шару.

### Агент 00



### Jetpack Joyride

Наверное, лучшая из всех бесплатных яблочных игр. Парень Барри врывается в лабораторию, хватая джетпак и несется вперед, собирая монетки, раскидывая ученых и стараясь не попасть на лазеры или ракеты. Получился такой себе красочный sidescroll-платформер-RPG – все собранные монетки можно тратить на бонусы, новые джетпаки и одежду. В этой игре даже есть ачивменты, миссии и возможность пробежаться по уровню в большом роботе. Но будь осторожен, эта игра затягивает похлеще WoW – наш главред так крепко подсел на нее, что теперь у него даже нет времени сходить к дилеру за героином.

### Бумага стерпит

### Paper Toss 2

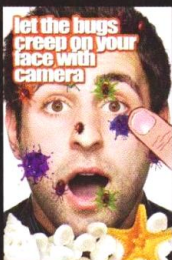
Данная игра о том, что происходит в нашей редакции до того момента, пока кто-нибудь не скажет «Б#\$%@! Через неделю нужно журнал сдать!». В общем, Paper Toss 2 повествует об офисе, в котором работники страдают фигней, забрасывая скомканную бумагу в корзину. Нужно не только рассчитывать правильную траекторию, но и учитывать различные помехи вроде дующего вентилятора. Самое главное, чтобы за игрой в Paper Toss 2 тебя не поймал босс или препод. Иначе в корзину полетишь ты.



### Жучиво

### Come on! Bugs

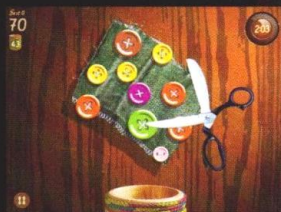
Мультик «Жизнь жуков» рассказывал романтическую историю о том, как хитиновые милашки решают какие-то свои жучиные проблемы, втягиваются в разборки с оккупантами-саранчой и даже что-то изобретают. Игра Come on! Bugs развеивает это заблуждение. Жизнь жуков – это смерть на мульт-тач дисплее айфона. Они ползут себе сверху вниз, а ты давишь их пальцами в разноцветные сопки. Да, немного уступает геймплею, например, Battlefield, но несмотря на простоту, увлекшись давилком, можно запросто проехать свою остановку.



### Семь раз отреж

### Cut the Buttons

Глубокий смысл этой игры недалеко ушел от Bugs, но тут вместо мануальной дезинсекции необходимо срезать с клочков ткани пуговицы, задействовав не один, а уже целых два пальца. Несмотря на кажущуюся элементарность описанного, процесс, во-первых, увлекательный, а, во-вторых, жутко хардкорный. Мало того, что срезать эти проклятые пуговицы непросто, так они еще и должны свалиться в специальную баночку – а учитывая нарастающую скорость происходящего, не промазать очень сложно.





## Визит к акулисту

## Hungry Shark 2+

Кто не мечтал побыть в шкуре (вернее чешуе, ведь акула – это рыба) акулы и немножечко понамокать проплывающими мимо пляжниками? Hungry Shark 2+ полностью утоляет желание стать большой зубастой воблой. В общем, в океан, почему-то с неба, падает самая настоящая акула и давай грызть аквалангистов, купающихся, рыбок, и при этом уворачиваясь от подводных мин. Управление основано на гироскопическом датчике

и, в общем-то, не очень простое, но из-за обилия кровищи прощаешь этой игре все, что угодно. Спилберг точно в восторге.



## 1011101101011

## Tron

Игрушка вышла акурат к релизу киноримейка фильма «Трон» и обошлась без каких-либо сюжетных перипетий о программах и пользователях. Зато тут есть сразу два различных по геймплею режима – мочилово на цифровых танках и заезды на светочиклах. С первым все хорошо, а со вторым – все вообще отлично, так как он является интерпретацией светочикловых сегментов шутера Tron 2.0 от Monolith. Грубо говоря, это PvE змейка – тебе нужно петлять так, чтобы враг врезался в твой световой хвост, и при этом самому не во что не впечататься. Куча бонусов и постоянно растущие сложность и количество противников заставляют убедиться – змейка еще никогда не была такой брутальной. Слава Юзерам!



## Лыжный он

## Ski-on-neon

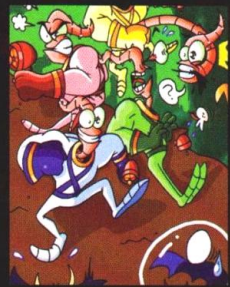
Если этой зимой тебе так и не удалось вскарабкаться на сноуборд или лыжи и съехать с диким визгом с заснеженной горы – не беда, у нас есть для тебя замечательный лыжный симулятор. Правда, без снега – склоны тут неоновые. Нужно вовремя проводить пальцем по дисплею, чтобы лыжник разогнался и прыгал максимально высоко. Любителей этого дела Ski-on-neon затянёт, а также понравится всем тем, кто всегда хотел узнать, как же выглядит лыжня под лед. Кстати, а знаете, чем снеговик отличается от снежной бабы? Количеством морщков!



## Туз червей

## Earthworm Jim

iPhone-версия классической 8-битной игры про Червячка Джима. Управление на тач-скрине, конечно, никогда не сравнится с джойстиковым, но в принципе к нему можно привыкнуть. Да что там – нужно привыкнуть, чтобы получать удовольствие от действительно красочной и захватывающей игры, которая далеко не за красивые глаза считается культовой. В конце я хотел как-то пошутить про червивое яблочко, но что-то сегодня юморить не удастся. Так что просто смахну со щеки скупую мужскую слезу ностальгии и скажу: как замечательно, что в классические игры можно порубиться на современных гаджетах.



## Котэ во тьме

## Naught

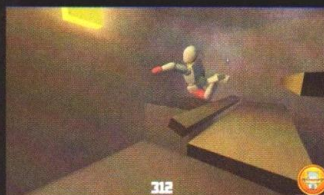
Этакая смесь Limbo и LocoRoco. От первой игры Naught досталась монохромная гамма, пускай и не такая мрачная и шибзанутая, а от второго проекта – основа геймплея на вращении мира. Главный герой – странного вида кот, который куда-то там идет, а чтобы преодолевать препятствия игроку нужно менять гравитацию, поворачивая телефон и превращая таким образом пол в потолок. Ну, почти тебе Inversion. На пути коты встречаются шипы, смертоносные растения и разные уродцы, так что умирать придется часто. Похождения кота на самом деле очень интересны, особенно когда в процесс начинают вклиниваться классические платформенные элементы вроде движущихся платформ и секретов.



## Лесть на лестнице

## Stair Dismount

Тут чувак падает и ломает себе кости. Пожалуй, уже из этого описания понятно, что на твоей мобиле просто обязана иметь место эта игра. Но если тебе нужны подробности – то их есть у нас. В общем, rag-doll модель человечка падает с невообразимых лестниц или шлепается на индустриальный конвейер, в процессе чего с человеком происходят разные неприятные вещи вроде многочисленных переломов. За настоящие деньги можно покупать других человечков и новые левелы, но и имеющегося в наличии добра хватает для веселья. И если после этой игры ты будешь бояться ходить по лестницам – мы успокоим тебя. Не волнуясь, в результате обрыва троса лифта можно тоже получить немало увечий.





## MAX PAYNE 3

Жанр:  
TPS

Разработчик:  
Rockstar Vancouver

Издатель:  
Rockstar Games

Дата выхода:  
18 мая 2012 г.

PC | PS3 | X360

## О НАБОЛЕВШЕМ

Макс Пейн забил на значок и бывшие подвиги, постарел, облысел, спился, отрастил пузцо и вообще утопает в соплях. Но рано списывать в утиль некогда непростижаемого героя революционного шутера. В третьей части он возьмет себя в руки и напомним, кто тут король нуара, берущего за душу сюжета и кинематографичных перестрелок в slo-mo.

## Борьба с «зеленым змеем»

Прошло восемь долгих лет после событий Max Payne 2. Чувство вины так и не покинуло главного героя, оставшись где-то глубоко внутри и медленно разрушая его. Кровавая месть не смогла облегчить боль от потери жены и ребенка, и Макс начинает искать утешения на дне рюмки. Внешность бывшего копа изменилась до неузнаваемости: «помятый» лысый толстячок в потрепанной майке уже ничем

не напоминает того стройного брюнета в черном плаще, каким он был раньше. Вот только метко стрелять Макс не разучился, и поговорка «Мастерство не пропьешь» здесь как нельзя к месту.

Вскоре Пэйну предлагают достойную работу, где его боевые навыки придется очень кстати — один влиятельный бразильский бизнесмен пожелал видеть нашего страдальца в качестве своего личного телохранителя. Макс понимает, что нездоровый образ жизни вскоре окончательно его погубит, а потому, долго не раздумывая, принимает предложение и отправляется в солнечный город Сан-Паулу. Работа оказалась совсем нескучной: наш работодатель перешел дорогу одной террористической группировке, и протагонисту приходится немедленно приступать к своим новым обязанностям.

## Карнавала не будет

Если смотреть на грядущий проект с точки зрения закоренелого фаната, то основная причина недовольно топнуть ногой видна невооруженным глазом — и дело тут не в потрепанной физиономии Макса, а именно в местных декорациях. Когда речь идет о Max Payne, на ум сразу же приходит картина холодного ночного Нью-Йорка, которая в первых частях серии и передавала неповторимую нуарную атмосферу. Сейчас же нам предлагают солнечный городок в Бразилии... Такое ощущение, как будто разработчики назвали почитателей Макса попытаться сделать триквел совершенно непохожим на оригинал и его продолжение. Или не совсем?

Эй, это ведь хитрые рокстаровцы! Они не зря гребут лопатой свои миллионы — у них в рукаве припрятана колода тузов, количеству которых даже самый виртуозный шулер обзавидовался бы. Так что

## MAX PAYNE 3







одной из главных вкусняшек игры будет выступать набор флешбэк-миссий. Наш герой даст волю своим воспоминаниям, благодаря которым мы вновь попадем в мрачный заснеженный Нью-Йорк. Теперь уже идея с ярким и теплым Сан-Паулу не кажется такой бредовой – контраст между прошлым и настоящим протагониста должен стать одной из главных фишек проекта, способной круто разнообразить геймплей.

### Стрельба под мухой

Самым важным элементом игрового процесса, как и прежде, является огнестрельный калейдоскоп. Разработчики стремятся сделать перестрелки не только зрелищными, но и максимально реалистичными. У каждого оружия своя отдача, траектория полета каждой пули просчитывается в реальном времени, а враги получают повреждения, в зависимости от того, в какую часть тела и под каким углом было произведено попадание. Теперь при стрельбе из двух рук можно комбинировать различные виды оружия: например, в одну руку взять пистолет-пулемет, а в другую – дробовик, что позволит чувствовать себя уверенно в ситуациях, когда основная доля противников будет прятаться за укрытиями, а мелкие чики с бронжилетами подступать к тебе практически вплотную. Искусственный разум обещают сделать максимально приближенным к реальности (а когда не обещали?): враги всячески будут стараться выманить Макса из укрытия, обходя с флангов и закидывая его осколочными и газовыми гранатами, как никчемного оратора яйцами и помидорами. Действовать недруги будут сплоченно, причем их тактика будет постоянно меняться в зависимости от сложившейся ситуации. Также хотелось бы отметить, что группа спецназа будет действовать иначе, нежели члены бандитских группировок, а значит, и подбор вооружения, и подход к различным видам противников придется постоянно менять.

Количество врагов на квадратный метр увеличится, и, дабы немного уравнивать шансы, создатели внедрили в игру систему укрытий. Макс, как и прежде, может, упав на спину, продолжать стрелять по недругам, но теперь в такой ленивой позе он способен вести огонь на все 360 градусов, плавно переворачиваясь со спины на живот и обратно. Анимация в Max Payne 3 – это вообще отдельный разговор. Для каждой модели записывались и оцифровывались тысячи различных движений. Вдобавок ко всему за физику отвечает улучшенный движок Euphoria, который использовался в GTA IV. Приятной новостью для поклонников серии станет участие в создании проекта Джеймса МакКеффри, известного актера, озвучившего Макса в первых частях. Джеймс не только подарил голос главному герою, но и стал объектом для захвата движений протагониста.

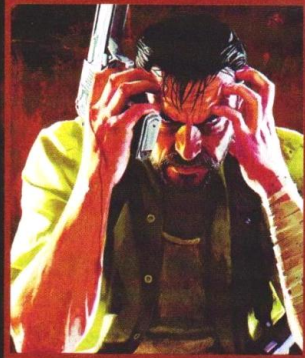
### Групповой расстрел

Следуя современным тенденциям, товарищи из Rockstar пешили прикрутить к своему детичу мультиплеер. Не просто для галочки: девелоперы очень серьезно отнеслись к данной затее и готовы порадовать нас доселе невиданными режимами и возможностями. Помимо стандартных Deathmatch и местных вариаций на тему Capture the Flag, нас ожидает так называемый Gang Wars. Данный режим будет строиться на сюжетной основе и уникальных заданиях, выдаваемых игрокам перед каждым матчем. Что примечательно, исход этих миссий будет полностью влиять на поставленные в последующих раундах цели, создавая в такой способ уникальную сюжетную цепочку. Как бы удивительно это не звучало, но создатели твердо решили внедрить в мультиплеер функцию Bullet Time. Благо эффект замедления времени повлияет не на всех персонажей, а лишь на находящихся в зоне видимости игрока, который им воспользовался.

Олег [Prince] Скубицкий

### Звездный состав

Так как студия Remedy Entertainment, ранее занимавшаяся серией Max Payne, вновь трудилась над проектом Alan Wake, Rockstar Games решила переложить всю работу по созданию триквела на плечи Rockstar Vancouver. В помощь парням добрый издатель решил направить не одну, а целых три компании: Rockstar New England, Rockstar London и Rockstar Toronto. Такой внушительный «рокзвездный» состав внушает доверие.



Стоит ли говорить, что продолжения Max Payne поклонники ждут больше, чем неплательщики кредитов конца света? Разработчики оставили много вкусного из предыдущих частей, дабы угодить старым фанатам, и добавили несколько важных в наше время опций и возможностей, без которых новые игроки просто напросто воротили бы нос от игры. Вдобавок ко всему нам обещают захватывающий сюжет с неожиданными поворотами и интересным финалом, завершающим историю Макса.



DUST 514

Жанр:  
MMOFPSРазработчик:  
CCP GamesИздатель:  
CCP GamesДата выхода:  
лето 2012

PS3 | PS Vita

# ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

Предыдущий проект CCP Games запомнился как чрезвычайно требовательная к свободному времени MMO, ведь разобраться в EVE Online было довольно сложно из-за дотошной экономической системы. Именно для тех, кому не особо хочется часами разрабатывать месторождения полезных ресурсов, и создают в исландской кузне шутер Dust 514.

## С небес на землю

На самом деле, не так уж много MMOFPS в футуристическом сеттинге, тем более хороших. В памяти всплывает лишь готовящийся к мировому релизу Warface от Crytek, к которому, впрочем, немало вопросов уже сейчас. Так что CCP выбрали единственно правильное решение, начав разработку не милитари-шутера, не игры про Вторую Мировую, а именно проект в мире далекого будущего, хоть и не такого темного, как во вселенной Warhammer. EVE Online – своего рода закрытый клуб людей, которым не критично потратить 10 из 14 часов бодрствования в день ради того, чтобы отбить очередной сектор в тяжелых массовых космических баталиях. Но ведь сами сражения ведутся не только на орбите определенной планеты, но и на ее поверхности. Именно это и призван показать Dust 514, онлайн-шутер для PlayStation 3. Да еще как показать: сама по себе игра будет тесно связана с EVE Online, поскольку игроки

будут выступать в роли наемников на стороне некоторых рас вселенной EVE: Амарр, Минматар, Калдари, Галленте и, возможно, Йовийской империи, а также разнообразных корпораций.

## Звездные будни

Внешне игра напоминает смесь из Mass Effect и Unreal Tournament 3. И не удивительно, ведь разработка ведется с использованием Unreal Engine 3. А вот по ощущениям и



понятен: если тот же Battlefield невероятно требователен и на несвежем железе не способен прытко бегать при больших скоплениях народа, то извезженный вдоль и поперек UE 3 вполне может выдать немалые игровые пространства с большим числом солдат и бронетехники на них. Помимо роли наемника-фрилансера, игрок также может быть призван на помощь определенной Корпорацией (аналог гильдии в WoW) для сражения типа CVC (Corporation vs. Corporation). Исход сражений будет напрямую влиять на ситуацию в самой EVE Online, передавая контроль над планетой в руки победившей фракции, которая, в свою очередь, может возводить на них некие специализированные постройки. К сожалению, роль и направленность этих сооружений пока что не были озвучены. А во всем остальном Dust 514 – типичный многопользовательский шутер. Похоже, типичный хороший многопользовательский шутер.

Юрий [BoVVeR] Мисак



механике – явная смесь из MAG и Battlefield. Здесь тебе и красивая футуристическая техника с возможностью кастомизации, и множество крутых нанотехнологических видов оружия. На данный момент трудно судить о масштабах карт в игре, но уже заявлена поддержка сражений 32х32 человека, и даже были слухи о поднятии этого показателя в будущем. Сам этот факт крайне занимательный, но в то же время абсолютно

Dust 514, будучи первым проектом CCP Games в жанре FPS и вторым вообще, удивительным образом позволяет себе выглядеть хорошо. Ну а так как сама компания укрылась под тучами Эйяфьядлайекюдля и крылом Sony, они просто не могут облажаться. Поэтому нас ждет грамотно сделанный стандартный шутер с инновационной системой взаимодействия двух игр, влияющих на события друг друга.



НАШ ПРОГНОЗ

10/12



XCOM  
ENEMY UNKNOWN

PC | PS3 | X360

**Жанр:**  
тактика/менеджмент**Разработчик:**  
Firaxis**Издатель:**  
2K Games**Дата выхода:**  
сентябрь 2012


# ЧУЖОЙ ОГОРОД

В нынешнем году поклонникам тактических стратегий, похоже, решили устроить настоящий праздник ностальгии. Вот только недавно вышел новый Jagged Alliance, а в начале января анонсировали ремейк еще одной культовой пошаговой тактики – X-COM.

и общий мониторинг планеты на предмет инопланетной активности. Обнаружив участки террора, или подбив НЛО, на место высылается отряд оперативников, и игра переходит в боевой режим. Радует, что боевую

разобрали новые тактические возможности, которые, к сожалению, не могут удивить новизной и оригинальностью.

## Лицензии на отстрел

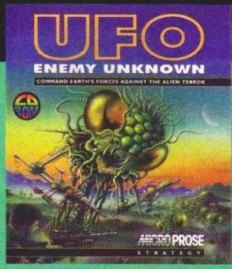
Большая часть противников будет перделанными версиями старых знакомых вражин из оригинала. На скриншотах и артах представлены сектоиды, выполненные в мрачном стиле; грузовые мутонь, облаченные в тяжелую броню; а также новые варианты инопланетных роботов. Из новых противников пока представлен только Тощий (Thin Man) – инфилтратор-разведчик, которого, впрочем, несложно заметить среди гражданских, благодаря его высокому росту и вытянутому телосложению.

*Blade Runner*



## Старый и новый свет

Оригинальная игра 1994 года выходила под двумя названиями. Американский релиз назывался X-COM: UFO Defense, а европейская версия – UFO: Enemy Unknown. Как видно, название новой игры составлено из обеих версий, дабы угодить всем.



## За чужим погонисься...

Сразу стоит отметить, что разрабатываемый тактический шутер XCOM со стратегией Enemy Unknown имеет не только общее название и концепцию. В экшне будет необходимо отбиваться от разведывательных сил инопланетных интервентов, а стратегия является хронологическим продолжением, в котором спустя десятилетия уже идет оборона от полномасштабного вторжения.

## Все как надо

Самое главное, что в этот раз делают не новую интерпретацию старого шедевра, а именно ремейк оригинального X-COM. Правда, настораживает мультиплатформенность проекта, что может повлечь за собой серьезные упрощения в механике геймплея. Сами разработчики утверждают, что удалению подвергнутся только самые скучные элементы менеджмента и управления для лучшей рационализации игрового процесса. Геймплей, как и положено, делится на две части. В глобальном режиме проводится обустройство базы, исследования, производство оборудования, подготовка бойцов

систему обещают сделать только пошаговой и баста. В зависимости от способностей и параметров юнитов, солдат нужно будет индивидуально оснащать соответствующим оружием для выполнения определенной роли в бою. То есть, войки будут делиться на штурмовиков, снайперов, тяжелую поддержку и т. п. Пока что отсутствуют геймплейные видеоролики, но на скриншотах видно, что карты оформлены в стиле оригинальной игры. К тому же должна присутствовать адекватная физика и высокая разрушаемость окружения. Специально для прессы разработчики детально

На словах – строгое следование канонам серии, на которые в свое время нагло забили чехи из Altar Games со своей серией UFO. Ну, а почему бы не поверить на слово? Делает игру-то студия-разработчик последних «Цивилизаций», некоторые сотрудники которой были причастны к созданию старой серии X-COM.

НАШ ПРОГНОЗ

10/12



# ДАВН-КАУС

Шел 1995 год. Почесывая бороду, маленький французский мальчик Поль Кусье сел играть в первый Resident Evil (сейчас трудно поверить, что эта игра была хоррором, а не хентайным файтингом, но это так), тут же очень испугался и сразу же сдался. Французы – они ведь такие: вино, шарфы, ви-ви пу-пу и «мы сдаемся». Шел 2005 год. Поль Кусье создал студию Vectorcell, назвал себя режиссером, и храбро сжав полупопия, предложил сделать Resident Evil, только про отсталую в развитии девочку. А ведь всем известно: если французы делают игру без паркура – у них получается ля гуано.

## ЛМУ

### Жанр:

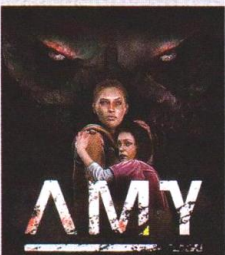
тихий ужас

### Разработчик:

Vectorcell

### Издатель:

Lexis Numerique



PC | PS3 | X360

### Не комильфо

На самом деле от Аму никто не ждал AAA-уровня, и все время разработки данной игры создатели Silent Hill спали вполне спокойно, не опасаясь, что с их хлеба французы стянут лишней слой икры. Но уж больно хорошие ролики показывали Vectorcell и уж больно сильно давили на ностальгические мозоли, уверяя, что все будет так же круто, как в Resident Evil. Что ж, они оказались правы – перед нами действительно очень похожая на Resident Evil игра. Единственная проблема в том, что игровая механика с 1995 года шагнула далеко вперед, так что деревянная камера с управлением в любимом японцами стиле «чтоб вы все сдохли, бледнолицые сволочи» – уже не котируется. Первые полчаса игры ты пытаешься привыкнуть к кнопкодаству, сводящему пальцы судорогой, и тебе даже кажется, что Аму набита оригинальными идеями – вроде возможности прятаться от врагов. Но небольшое количество хороших решений (общим числом два с половиной) спотыкается на ровном месте о постоянное самокопирование и катастрофически неудобный геймплей.

### Же мопель дибил

Завязка в игре в целом весьма сносная – главная героиня спасает из секретного центра маленькую девочку Эми, как вдруг обе барышни оказываются в центре зомби-апокалипсиса. С одной стороны на них прут заполонившие город ожившие трупы, с другой – армия головорезов, прибывшая, чтобы стрелять во все, что движется. Примерно на этом месте сюжет сурвайвал-бейсисинга превращается в карусель банального третьесортного бреда, как бы намекая, что следить за развитием событий уже не стоит – лучше, мол, поизучайте внутренний мир персонажей. Спойлер: персонажи унылые чмошники с едва заметными зачатками оригинальности. Да и выглядят местами страшнее местного монстряника.

### Мамзели

Лана – храбрая девушка и по совместительству боевая нянька. На этом, пожалуй, можно закончить описание этой глубокой личности. Хотя нет, стоит упомянуть, что управление ею напоминает вождение сорокатонного грузовика по горному серпантину. Только при этом грузовик движется со скоростью 2 км\ч.

Эми – немая аутистка с набором волшебных способностей, которые можно применять для облегчения прохождения, хотя на деле они скорее мешают. А еще эта восьмилетняя девочка – чтобы окончательно подчеркнуть свою отсталость – очень любит упираться в стены и дверные проемы, упрямо продолжая бежать в них бесконечное количество времени. Очень веселое зрелище, особенно когда из-за этого ты





## Аутизм

Это психическое расстройство, возникающее вследствие нарушения развития головного мозга и характеризующееся выраженным и всесторонним дефицитом социального взаимодействия и общения, а также ограниченными интересами и повторяющимися действиями. Все указанные признаки проявляются в возрасте до трех лет. Схожие состояния, при которых отмечаются более мягкие признаки и симптомы, относят к расстройствам аутистического спектра. Побочный эффект аутизма – гениальность. Аутист может за секунду множить двадцатизначные цифры или нарисовать детальный план города, взглянув на него лишь мельком.



не можешь пройти дальше и приходится загружаться. В общем, девочка Эми не просто аутистка – она абсолютно тупой второстепенный персонаж, отлично характеризующий игру имени себя.

### Ля повторим

Вообще загрузка – одна из главных геймплейных фишек Aму. Нажимать на кнопку Load приходится чаще, чем заниматься другими увлекательными задачами вроде продолжительного карабка по лестницам, участия в тухлом стелсе и разгадывания скучных пазлов. Дело в том, что игра невероятно забавована, что, наряду с несносным управлением, постоянно приводит в логово злого зверя гамовера. Разумеется, чек-поинты расставлены максимально по-дурацки – чтобы при загрузке ты еще раз пробежался по всем увлекательным лестницам и решил все маразматические задачки. При этом, как в ранние 90-е, чекпоинты не сохраняют реальный прогресс игрока: умерев и загрузившись, ты увидишь у себя в инвентаре не то, что ты добыл, а то, что игра считает необходимым тебе к этому моменту. Возможно, Vectorcell решили, что такое суровое отношение к игро-



ку заставят его почувствовать устрашающую атмосферу всеми фибрами – но в результате это вызывает лишь чувство дикой скуки, смешанное со злостью.

### Мосье, же не играть хороший хоррор па си жур

Не удивительно, что схватки с солдатами, зомбаками и другими уродами – сделаны препаскудно. В Resident Evil было дико сложно. А в Aму – все попросту отвратительно реализовано. Попробуй пожонглировать тремя 20-килограммовыми деревянными брусками – примерно так выглядит боевая механика Aму. Просто разработчики почему-то решили, что если главная героиня будет замахиваться полторы минуты и бить в произвольном направлении – игрокам это очень понравится. Кстати, а я уже сказал, что в этой хоррор-игре нет пугающих моментов, за исключением дешевых выпрыгиваний уродов из-за угла?

А еще есть неплохие локации, но девелоперы искусственно растягивают геймплей, заставляя тебя находиться в каждом помещении тошнотворно долго. Вся остальная графика – отвратна, анимация и спецэффекты – под стать управлению: деревянные и безвкусные.

la Sylar

## Уничтожение ацтоя

Девочка Эми вместе с великовозрастной подружкой сражаются с зомби, хоть и не очень получается. Мы решили найти способ бороться и с ацтоем, и с зомби.



1. Берем ацтой. Мы не брезгливые, поэтому даже перчатки не надеваем.



2. Начинаем отрезать куски от ацтоя.



3. Чтобы получить острые углы.



4. В результате мы имеем сюрикен (или снежинку). Теперь и зомби будут побеждены, и ацтою тоже не очень здорово.

## Вердикт

У Aму были все задатки стать хорошей игрой – такой, чтобы при перечислении классных хорроров мы загибали не 3, а аж 4 пальца. Но нет – Эми наоборот подчеркивает, что сурвайвал хоррор мертв. А «Амнезия», SH и Dead Space – это лишь отголоски былого величия жанра. Получилось так, что наш сегодняшний пациент пугает разве что своим исполнением. Ах если бы Vectorcell делали игру для людей, а не биороботов... Впрочем, еще лучше, чтобы Vectorcell больше никогда ничего не делали, а маленький мальчик Поль Куэе упал в аквариум с кислотой, в которой плавают больные СПИДом пираньи.





По разухабистой дороге геймдева мчалась серия Twisted Metal. Она не всегда вписывалась в повороты, но, не сбавляя скорости, навсегда оставила след в наших сердцах, постоянно впрыскивая в кровь смесь адреналина и бензина. Это, как и столкновение с сорокотонным грузовиком, нельзя игнорировать. Так что мы предлагаем тебе узнать историю серии и вселенной великого «Искореженного металла». Не пристегивайся.



# ВОДИТЕЛЬСКИЕ ПРАВА НА УБИЙСТВО



## Дьявол на колесах

Ранние 90-е: молодой амбициозный выпускник колледжа Дэвид Джаффе, преследуя облачную мечту о карьере в киноиндустрии, находит временную работу тестером игр для Sony. Спустя несколько лет, тестинг плавно перетекает в геймдизайн, и вот Дэвид уже вовсю воплощает свой безумный гений в мир игр, даруя геймерам свое дебютное творение – Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse. Правда, эта двухмерная аркада про диснеевского мышонка осталась в памяти не столько у геймеров, сколько у разработчиков, которым Джаффе морочил голову навязыванием глупых идей, порожденных не столько креативным умом, сколько дерзостью и отсутствием опыта. Конфликты внутри команды, которая должна работать сплоченно, добром не заканчиваются, и уже скоро «зеленый» геймдизайнер был предупрежден: «Следующая игра – твой последний шанс».

Дэвид понял, что ему нужно буквально снести геймерам крыши, чтобы остаться в бизнесе. Ему необходимо было что-то новое, что-то свежее и необузданное. «3D!», – подумал он и отправился в Юту на презентацию возможностей на то время революционных трехмерных технологий, с которыми прекрасно справлялась консоль нового поколения – первая PlayStation. Джаффе тогда еще не знал, что вовсе не эта презентация станет его билетом в большой геймдев, а пробка, в которой ему пришлось стоять по дороге из аэропорта. Мысленно, а возможно и вслух проклиная каждого водителя в поле зрения, Дэвида невольно посетила мысль: «Каждый человек, стоя в пробке, мечтает прицепить на свою тачку пулемет с ракетницей, и дать газу». В этот момент над его головой засветилась воображаемая лампочка, освещая рождение тайтла Twisted Metal.

## Twisted Metal (1995) Искаженные резиной

Вдохновение для первой игры Джаффе и его команда SingleTrac черпали из старых трешевых боевиков с погонями и перестрелками, которые жертвовали реализмом в пользу зрелищности и жестокости. Хотя идея дерби с пушками, казалось бы, лежала на поверхности, до этого никто не решился воплотить ее в жизнь – для игровой индустрии это был невиданный зверь и несуществующий жанр. Стараясь приписать это чудо хоть к какой-то категории, Джаффе позиционировал Twisted Metal как «файтинг с автомобилями». И хотя от файтинга



там не было ровно ничего, подход к персонажам был подобающий. Создатели хотели, чтобы сами автомобили стали героями игры, давая им имена и стараясь придать им индивидуальности и узнаваемости, уже потом сажая за руль подходящих водителей.

Так родился сумасшедший клоун-маньяк, везущий грузовик с мороженым Sweet Tooth, честный коп за рулем полицейской тачки Outlaw, дивный военный ветеран на джипе Warthog, жнец душ на байке Mr. Grimm, олицетворяющий саму смерть, и другие колоритные товарищи, с которыми не хотелось бы оказаться в одном помещении или на одной дороге. Уровнями служили улицы вымышленного города, специально обустроенные как арены и наполненные орудиями убийства, которые дополняли специальное оружие и пулеметы, прикрепленные к транспортному средству каждого из участников.

Этим кровавым заездам не хватало только одного – причины их существования. Ею стал ключевой персонаж серии, некий Калипсо – таинственный человек, организовавший этот турнир и дарующий победителю исполнение одного желания, независимо от его сложности и потенциальных последствий. Свои сверхчеловеческие способности Калипсо украл у демона, который волей случая тоже принимал участие в состязании, но мотивы действий Калипсо так и не были раскрыты.

Собрав все эти идеи в один дизайн-документ, Джаффе отправил его на растерзание Sony. Издателю свойственно рубить и менять идеи геймдизайнера до неузнаваемости, но к тому, что пришло обратно, никто в команде не был готов. Из игры о маньяках-водителях с огнестрельным оружием его



## Издательская резня бензопилой

За всю историю существования Twisted Metal из игр было вырезано немало фишек, о большинстве которых нам не дано узнать. О других – дано, и знать о них стоит.

 Из первого TM были вырезаны все финальные видеоролики, отрежессированные и записанные лично Дэвидом, который тогда еще не упустил из виду карьеру кинорежиссера. Пересматривая их сейчас, он понимает, что камеру ему нельзя даже брать в руки. Все творения чудо-режиссера ты можешь посмотреть на диске.

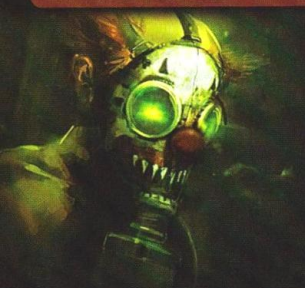
 Twisted Metal: Black был лишен заставки, в деталях показывающей историю одержимого пастора, который во время крещения младенца подумал, что занимается экзорцизмом, и утопил малыша.

 Twisted Metal: Harbor City – экшн-панш для Black, который по неизвестным причинам так и не увидел свет дня. По крайней мере, до выхода TM: Head On PS2, где последний билд Harbor City был игравельным бонусом.





А так и не скажешь, что это психопат, придумавший Twisted Metal



дителя превратили в симулятор развозчика пиццы. Но Дэвид уже в те годы славился своей настойчивостью и вескими аргументами – в основном в виде криков «вы там что, совсем охренели?!» – по телефону убедил Sony оставить свой концепт. Но чем дальше продвигалась разработка, тем тревожней было сердцу геймдиза: издатель периодически «рубил» идеи разработчиков и навязывал свои, в числе которых была замена ракет и пуль на овощи и фрукты, и ругал практически каждый аспект игры. Протестировав финальный билд, представители Sony задали SingleTrac один вопрос: «Все хорошо, но когда вы положите ЭТО на нормальную графику?». Джаффе понимал, что дорабатывать

что-либо уже нет времени, и морально готовился к полному провалу проекта, поскольку тестеры, проводя ночь за игрой, просто ее высмеяли. Он тогда еще не знал, что виной тому – неверная целевая аудитория, ведь на тест пригласили любителей файтингов, которым гонки с перестрелками были до печки-лавочки. Но в тот момент все рушилось просто на глазах.

## Twisted Metal 2: World Tour (1996)

### С миру по тачке

Дэвид готовился поставить жирный крест на своей карьере, но каким-то чудом издатель дал добро на сиквел еще до того, как первая часть поступила в продажу. «Теперь без лажи», – будто убеждая самого себя, сказал команде Дэвид. Работа над продолжением началась с детального анализа допущенных ошибок и наблюдения за реакцией игроков на первую часть. Большинство новичков постоянно врззалось в стены, переворачивало машины и теряло управление. В итоге первым решением SingleTrac стало заменить колесный транспорт на ховермобили для пущей маневренности и даже дать некоторым авто механические паучьи ноги, на которых можно было преодолевать препятствия и лазить по зданиям. Арену превратились в миссии, а персонажи стали спецagентами – вторая часть все дальше и дальше уходила от своих корней.

Так происходило до тех пор, пока не появились обзоры первого ТМ. А потом – данные о продажах. А еще потом – отзывы геймеров. Игра стала неожиданным хитом – покупатели были в восторге от новизны и хардкорности тайтла, а один крупный игровой журнал даже присудил Twisted Metal награду «игра года». Все это не только вернуло боевой дух разработчикам, но и задобрilo издателя, и Twisted Metal вернулся на круги своя. Народ требовал того же, но больше, масштабней и веселее.

Поскольку на руках уже был готовый движок, SingleTrac с головой нырнули в левелдизайн, стараясь ввести в дорожное безумие стратегию, дабы игроки могли находить секреты и устраивать друг на друга засады. Образцом стал уровень в Париже, который не представлял из себя ничего особенного – по крайней мере, до тех пор, пока Джаффе не спросил у программистов «а можно сделать так, чтобы Эйфелева башня падала?». Кровью и потом

### Намотай себе на колесо:

-  В ТМ 1 можно было разрушать жилые дома и переезжать людей, но нельзя было сбить бегущую по дороге собаку. В мануале было написано «Да, в игре есть собака. Нет, ее нельзя переехать. Что с тобой? Тебе нужна помощь! Даже Мы не настолько больны!»
-  Twisted Metal не только создал жанр car combat, но и является самым долгоиграющим из эксклюзивных игровых франчайзов Sony.
-  На официальном фансайте серии ты подписываешь соглашение, где указывается, что ты – не сторонник ТМ 3 и 4, и не нравишься эти игры.
-  Клоун Sweet Tooth стал маскотом серии случайно: он первым попал на обложку игры, где его лицо стало чуть ли не трейд-марком.
-  Серию изначально хотели назвать High Octane, позже Urban Assault, а уже потом остановились на Twisted Metal. При этом в 95-м вышла другая игра Hi-Octane в жанре car combat, так и не сумевшая потеснить оригинальную серию.
-  Концовка одного из персонажей в ТМ2 показывает, что турнир – воображаемое событие, которое происходит в головах людей, попавших в аварии и лежащих в коме. Персонаж Roadkill, победив в турнире, просит Калинсо «очнуться от этого безумия» и открывает глаза в больнице, где на койках рядом с ним лежат другие участники Twisted Metal.



программеров башню вскоре можно было не только «уронить», но и проехаться по ней на крыши домов, открывая новую секцию уровня. По сей день эта локация считается культовой во вселенной ТМ и горячо любима фанатами.

Но далеко не все столь тепло ее приняли. На показ раннего билда приехал французский журналист в шарфике, которого падение его национальной достопримечательности глубоко оскорбило и вызвало инстинктивное желание сдаться в плен. Ребята из SingleTrac постыдились – действительно нехорошо взять да осквернить гордость чужой страны. Но выход из положения был найден: вскоре другие уровни тоже были дополнены разрушаемыми памятниками архитектуры, набивая игре скандальности. На уровне в Нью-Йорке, например, можно обстрелять статую Свободы, меняя ее форму и оставляя ее в бикини.

Twisted Metal 2 стал мегахитом, до сих пор числящимся в списке лучших игр на PS1, но такой успех дорогого стоит. Разработчики жертвовали свободным временем, семьей и здоровьем, чтобы сделать «игру про машинки с пушками». Утомившись, они закрыли компанию SingleTrac и разошлись восвояси, оставляя франшизу в руках Sony, которая передала ее своей внутренней студии 989.

## Twisted Metal 3&4 (1998-1999)

### Когда заглох мотор

У Джаффе не раз спрашивали, что он думает о двух последующих частях Twisted Metal, разработанных 989 Studios. И хотя к этому времени он оставил серию в прошлом, дизайнер признается, что после пары часов, проведенных за продолжениями ТМ, ему хотелось сказать «Что вы сделали с моим ребенком?!».

Триquel привлек к себе внимание саундтреком от самого Роба Зомби, но одной лишь музыкой игру не сде-

испорчена отвратительной физикой, неоднозначными новыми водителями и потерей «духа» Twisted Metal, который могли уловить лишь хардкорные фанаты первых двух частей. К тому же, игрокам всегда было интересно понаблюдать за индивидуальными концовками: каждый водитель по прохождению игры загадывал свое желание, и Калипсо каждый раз находил способ исказить его так, чтобы результат вышел победителю боком. Здесь же пожелания побе-

### Мини-я

Те, кто знают Джаффе близко, могут подтвердить его схожесть во многом с его же персонажем Sweet Tooth. И не потому что Дэвид – серийный убийца в маске клоуна, а потому что он груб, бескомпромиссен и оправдывает почти любые средства на пути к цели. Как и Кратос из God of War – еще один созданный им персонаж. Джаффе даже ходил на консультацию к психологу, который подтвердил, что через свои игры он воплощает в жизнь темные стороны своего внутреннего «Я», и если бы не эти игры – кто знает, как еще эта сторона себя бы выражала...



дителей были абсурдны – кто хотел танцевать, кто конфет, а кто «висеть с корешами».

К этому времени рынок пополнялся конкурентными играми жанра car combat, в числе которых был успешный Vigilante 8. 989 нужно было срочно исправлять ситуацию. Четвертый по счету Twisted Metal ее не исправил, хотя и вернул саундтрек Роба Зомби и даже сделал его игравельным персонажем – пожалуй, единственным из достойных новоприбывших. Каноны серии здесь и вовсе были позабыты: Sweet Tooth

занял трон Калипсо, отобрав у него некое кольцо силы, о котором раньше нигде не упоминалось. Но забить последние гвозди в гроб франшизы не дала Sony, возвращая ее в руки Джаффе под крылом новой компании Incognito Entertainment. Одной из первых работ Incognito стал Twisted Metal: Small Brawl на PS1 – пародийное ответвление от серии, где в перестрелках принимали участие маленькие игрушечные машинки. Но жаловаться на крах серии никто не стал, ведь к моменту выхода Small Brawl полки магазинов уже были битком набиты новым Twisted Metal для PS2.

## Twisted Metal: Black (2001)

### В черном-черном разуме

Разработчики плюнули на идею продолжения серии цифрами, считая 3-ю и 4-ю части не каноничными, но и повторять первые две игры не хотели: все-таки в 2001 году у геймеров были не такие вкусы, как в 94-м. Понимая, что воспитанное им поколение дорожных маньяков выросло, Дэвид решил сделать новый «Твистед» взрсылым. Но только он понимал разницу между простым подростковым насилием (ярчайший пример которому – недавний Bulletstorm) и серьезными, мрачными психопатами, которые впервые за историю франшизы заработали ей ESRB рейтинг 18+.

И дело было вовсе не в геймплее – хотя тот был сделан в лучших традициях серии – а в сюжетных заставках, чуть больше раскрывающих характер и биографию персонажей. В Incognito знали: Джаффе не высасывает истории о маньяках, сумасшедших, самоубийцах и одержимых из пальца – где-то в его черном разуме таится мрачная, жестокая и извращенная сущность, которая при столкновении с его творческим талантом дает жизнь таким играм, как Twisted Metal.



лаешь. 989 безуспешно попытались повторить подвиги SingleTrac, и, хотя ТМЗ нельзя назвать отвратительной игрой, она была



# ПОЛНОЕ СВЕНСТВО

Наш корреспондент ухитрился задать несколько провокационных вопросов шведу Свену Винке – независимому, но культовому девелоперу и создателю Larian Studios, доказавшему, что инди-разработчик может делать шедевры уровня многомиллионных блокбастеров. В прошлом номере мы рассказали о грядущем проекте Larian, Dragon Commander, а теперь об игре расскажет сам Свен. И много о чем еще расскажет тоже.





Divinity II  
ТОП ДРАКОНОВ



## Свен Винке

По-иностранному: Swen Vincke

Родной город: Гент

В индустрии с: 1997 года

Назвал студию: в честь своей собаки

Свен, как ты докатился до того, чтобы делать игры? А свою студию зачем создал?

Я начал делать игры еще, когда мне было 12 лет, для ZX 81 (предшественник Spectrum – прим. ред.). Чем больше я их создавал – тем больше мне это нравилось. Однажды мне удалось продать свою игру компании Atari, еще до ее покупки конторой Infogames. В этот момент я понял, что могу зарабатывать себе на жизнь разработкой игр. Собственно, с этого все и началось.

Касательно создания компании – вначале я работал один, но со временем осознал, что мне требуется художник, а ему уже нужно платить. Следовательно – нужно найти способ оплачивать его труды. После этого я нашел издателя. После этого потребовался аниматор и т.п. Думаю, ты примерно представляешь продолжение истории.

Потом тебе стрела попала в колено? Ладно, шутки в сторону. Обычно независимые студии заявляют о себе одним-двумя проектами, преимущественно специфическими. Larian же удалось практически ворваться в большие игры и на примере Divinity показать, что делать сильные RPG можно и без баснословных бюджетов. Именно этот успех и стал решающим в желании развить вселенную в Dragon Commander?

Мы хотели создать другую игру про драконов уже сразу после завершения работ над Divinity: Dragon Knight Saga. Так что логично было делать ее в той же вселенной, ведь драконы уже хорошо себя показали в Divinity. После мы подумали, что было бы круто рассказать историю первого Рыцаря-Дракона, так как о них много говорилось в DKS, а оттуда уже рукой подать до вселенной Divinity.

Поскольку мы взяли за основу мир Divinity, как известный бренд, и влили туда драконов, это дает нам больше уверенности в том, что Dragon Commander может достичь точки «безубыточности» и найти свою аудиторию.

Не прибедняйся, вы – народные любимчики. Тем более, кто сможет устоять перед драконами с ракетными ранцами? Кстати, концепция

вашей будущей игры кажется слегка необычной, да и сама смесь жанров выражена крайне интересно. На что стоит в первую очередь обращать внимание тем, кто не знаком с серией Divinity?

Мы хотели сделать игру, в которой драконы были бы очень важной составляющей, но которая также включала бы крупномасштабные войны и в которой мы бы могли подать огромное количество нелинейных моментов. Из желания достичь этой цели, в общем-то, и вырос концепт Dragon Commander, составляющими которого являются зрелищное драконовое мочиловое, стратегические и тактические сражения, ну и элементы ролевой игры с большим количеством моментов, где нужно принимать важные решения. Об этом, собственно, и игра: геймер – Дракон-Командир.

На видео с Gamescom четко видно, что у игры существуют прямые последствия морального выбора. Все разветвления будут зависеть от сюжета или же подобные события случайно генерируются при продвижении?

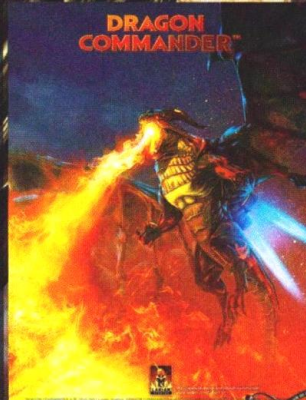
И то и другое. Будет огромное количество участков разветвления истории, но вместе с этим есть моменты в игре, при повторном прохождении которых, вы никогда не столкнетесь с одним и тем же выбором.

То есть, кастявую принцессу из ролика, желающую исполнить супружеский долг, ты по той же причине решил добавить? Много ли вообще будет подобных юмористических ситуаций?

Когда речь заходит о юморе, не всегда то, что нам кажется смешным, таким же образом воспримут другие. Но в целом будет примерно 300 ситуаций в игре, похожих на эту.

Стоит заметить, что подобный юмористический подход всегда был частью повествования в Divinity, так что он должен отлично себя показать и в Dragon Commander, так как последний будет все в той же вселенной.

Пожалуй, юмор можно назвать одной из тех составляющих, за которые мы полюбили





Divinity. Но не многовато ли всего – и стратегия, и RPG, и карточная игра? Не боишься, что игрок попросту растеряется?

Как мы можем судить на данный момент – все приходит само собой во время игры, потому что Dragon Commander – проект, который практически сам себя придумал. В процессе разработки стратегической составляющей мы начали с создания настолки, а карты появились как что-то само собой разумеющееся, так что мы решили перенести их в

Единственный известный мне способ научиться делать игры – это, собственно, делать игры и наблюдать за теми, кто в них играет. Иногда, таким образом, получается узнать, что игрокам понравилось в твоём продукте, а что нет. Создавать новую игру, ещё новую, ещё новую – именно так учился делать их я. Плюс, нужно на интуитивном уровне чувствовать, что сработает, а что нет.

Несомненно стоит избегать ситуации, когда у тебя не будет плана Б, запасного аэродрома в плане работы. Ведь не каждый справится с разработкой игр. Так что образование имеет вес – если кому-то не удастся себя реализовать в игровой индустрии, он всегда должен иметь возможность перейти к плану Б.

Иными словами – учиться, учиться и учиться, как завещал товарищ Ленин. Кстати, а давай представим кого-то его возраста, чуть моложе или просто человека, не знакомого с видеоиграми. Во что ему следует сыграть, чтобы понять, чем являются подобные развлечения?

В Space Invaders, Pacman, Super Mario, Wolfenstein, Doom, Ultima VII, Starcraft. А если после этого он не осознает, что такое игры – стоит оставить всякую надежду. (смеется)

Каноничный список. А что ты думаешь по поводу состояния игровой индустрии на данный момент, достойны ли сегодня мы таких великих игровых предков?

Вопрос, на самом деле, очень сложный, для того чтобы дать на него простой ответ. Блог мой читайте, я там пишу на эту тему время от времени.

Оставь свои контакты после интервью, пожалуйста. Наш директор по рекламе обязательно захочет выставить тебе счет за скрытую рекламу твоего блога. И скажи, наконец-то, что ты думаешь по поводу Steam?

Всем понятно, что Steam серьезно усилил игровую индустрию, которая без него стала бы слишком зависимой от больших издателей. Он также предоставил возможность небольшим девелоперам выбиться в люди. Опасность заключается в том, что паблишеры, действуя сообща, все же задавливают такие команды.

Какую игру в 2012-м вы ожидаете больше всего, помимо Dragon Commander?

Я сильно разочарован и всеми RPG, выходящими в скором времени, и вышедшими в 2011 году. Пока у меня есть желание сыграть в продолжение Starcraft 2 и, очевидно, в Diablo III. В Diablo – потому что у меня очень теплые воспоминания касательно второй части, так что я надеюсь, на примерно то же, что видел 12 лет назад. Starcraft – просто потому, что я очень люблю эту игру. Печально, что сегодня выходит не так уж много проектов в моих любимых жанрах.

Кстати, по поводу «выходит»... Когда же мыждемся Divinity 3?

Кто сказал что-то о Divinity 3? (смеется)

Юра [BoVVeR] Мисак

## Larian Studios в цифрах

# 33

Число сотрудников студии на данный момент, хотя на самом деле оно постоянно меняется

# 21

Возраст самого младшего сотрудника студии

# 17

Любимое число Свена Винке. Простите, это число 7... Нет, 22. Ну ладно, это 2.

# 2

Столько собак когда-то было у Свена, но сейчас не одной. А было бы по-прежнему две – он мог бы основать вторую студию!

проект. Пока что мы не видим у геймеров проблем с этой частью игрового процесса.

У тех, кто страдает топографическим кретинизмом, могут возникнуть проблемы с обещанными вами полями сражений 20 на 20 километров. Плюс игра, похоже, не будет слабой в плане зрелищности и красоты. Похоже, игрокам стоит позаботиться об апгрейде...

Трудно определить, что именно имеется в виду под средним ПК, но Dragon Commander должна работать на машинах, которые справлялись с DKS.

Хорошо, что вы не построили ее на Frostbite 2. Среди многих ваших заслуг можно выделить то, что вашу студию приводят в пример на многих мероприятиях, посвященных игровой индустрии, как одну из лучших, с кем можно вести дела. Если бы я захотел убежать из редакции журнала, как мне попасть к вам в команду?

На самом деле, все зависит от твоей квалификации. Мы постоянно ищем талантливых разработчиков – можно проверить список вакансий на нашем сайте [www.larian.com](http://www.larian.com). Но написать нам письмо – недостаточно. Нужно еще быть лучше других, подавших заявку, а также понравиться команде. И тогда можно стать участником братства разработчиков в Larian Studios!

А если хочется не идти к вам, а создать свою собственную игру – что посоветует матерый инди-девелопер Свен Винке?



# ИНТЕРНЕТ В СОПЕ?

STOP PIPA

no longer OK  
NOT know how  
Internet works.

WE ARE  
99% SURE  
SOPA  
SUCKS

Мировое интернет-сообщество билось в лихорадке: в США на рассмотрение вынесли законопроект Stop Online Piracy Act, или сокращенно – SOPA, призванный усилить защиту авторских прав в Сети и ужесточить наказание за нарушение таковых. Многие реалисты были откровенно недовольны таким ходом дел, параноики же трубили о том, что это может стать началом конца свободы слова, и все они сошлись в одном: это не проект, а SOPApало, ведь если он вступит в силу, то не поздоровится и крупным компаниям, и частным пользователям – «сядут усе».

## Полная SOPA

В Сети мгновенно стала популярной шутка о том, что если законопроект примут, то в США за скачивание из интернета песни Майкла Джексона будут давать на год тюрьмы больше, чем виновному в его смерти врачу. Это было бы смешно, если бы не было грустно, ведь, в соответствии с SOPA, за нарушение авторских прав (распространение или скачивание музыки, видео, софта и т.п.) светит не эфемерное наказание, а вполне конкретных 5 лет неба в клеточку. Причем это касается не только отдельных домо-рожденных любителей халая, но и целых ресурсов. Любой сайт может быть заблокирован лишь по причине подозрения (!) в нарушении. Вовлечены в процесс «охоты на ведьм» все: по требованию правообладателей сайты-флибуштеры должны тут же исключаться из поисковиков, а платежные системы, интернет-провайдеры, хостинговые компании, рекламодатели и прочие обязаны прекращать любое сотрудничество с нарушителями, иначе сами окажутся по ту сторону закона. Зато интернет-компании, добровольно решившие бороться под знаменами SOPA с неудобными сервисами, обретают иммунитет к судебным преследованиям и получают за 30 серебряников «индულгенцию». Чувешь, чем пахнет? Стучи на ближнего и будь правильным – это же так по-американски!

## Биба и Боба – PIPA и SOPA

**PIPA & SOPA?  
HOW ABOUT  
NOPA!**

В довесок к SOPA звездно-полосатые поборники авторских прав решили одновременно продвигать еще один законопроект – PIPA (Protect Intellectual Property Act), который, несмотря на нелепую аббревиатуру, еще с мая прошлого года отстаивает все те же принципы, только на менее драконовских условиях. Впрочем, хрен редьки не слаще.

## Марш несогласных

Все эти радужные перспективы вызвали предсказуемый шквал возмущений и ненависти как от миллионов интернет-пользователей, так и от крупнейших мировых компаний. Оно и не мудрено, ведь SOPA фактически с полпинка хоронит «Википедию», Youtube, Google, Twitter, Facebook и многие другие ресурсы, так как им придется либо нанимать тысячи сотрудников для непрерывной проверки контента, либо прикрывать лавочку. Поэтому 18 января эти компании, а также AOL, Mozilla Corporation, eBay, Yahoo!, Greenpeace, LiveJournal, «Лаборатория Касперского» и еще около 50 тысяч других ресурсов устроили забастовки против SOPA, полностью отключившись на какое-то время, или оповестив посетителей о своей позиции другими способами. Самое приятное, что против SOPA выступили и девелоперы во главе с Нотчем и Epic Games, заявив, что это – полная хрень. А вот поддержали кабальный проект очень интересные компании – не только звукозаписывающие ассоциации, но и производители одежды вроде Nike & Adidas и косметологи L'oreal. Можно было бы удивиться, мол, какого черта, ведь красовки и крем из Всемирной паутины не выкачаешь – но на самом деле производителей брендового шмотья страшно беспокоит, что ты можешь заказать в интернете китайскую подделку, очень качественную и дешевую.



It's not a coincidence that the  
Global Democracy is  
happening now, just as technology is  
emerging to allow the People to stand up  
to military dictators and banking oligarchies  
using Facebook and Twitter.  
You see, the fate of democracy and the  
fate of the Internet are intimately linked.  
This is why the movement to stop SOPA  
has been so powerful, and, this is why it  
must succeed.

~ Eric Byler  
<http://www.coffeepartyusa.com/sopa>  
MobyNews.net

## Затмение в Википедии, призывающее пользователей бороться с SOPA

### Отбой

Уже на следующий день 18 сенаторов США из 100 (среди которых 11 спонсоров законопроекта) заявили, что они больше не поддерживают эту инициативу, что сделало практически невозможным принятие его Конгрессом. Одновременно с этим на неопределенный срок перенесли и рассмотрение PIPA, что можно считать смертельным комбо-ударом по всей затее целиком.

Своеобразно протестующих поддержала и группа хакеров Anonymous, взломав сайты Министерства юстиции США, компании Universal Music и ассоциаций звукозаписывающих фирм и кинокомпаний. Попутно в Google наобсудили более 7 миллионов петиций несогласных, а Барак Обама, со своей стороны, осудил подобную законодательную инициативу (мы же помним – скоро у них выборы, надо соответствовать). Все это вкупе, видимо, похоронило SOPA, так что американцы еще какое-то время смогут чувствовать себя относительно свободно на интернет-просторах. До следующего законопроекта.

### Не так страшна SOPA, как ее малюют

Откровенно говоря, даже если бы все эти законы вкатились в американскую жизнь как по маслу, спровоцировав шквал споров и бурю эмоций, нас бы это коснулось очень опосредованно. С другой стороны, количество американского контента резко бы упало, что вряд ли бы кого-то порадовало. В остальном – к счастью, длинные руки толстосумов-правообладателей все же не настолько длинные, чтобы дотянуться до отечественного интернет-халващика, а наше собственное недалекое правительство еще несколько сможет урезонить повальное пиратство. При этом редакция журнала «Шпили!» – вовсе не сторонник адского труда за «спасибо». Мы считаем, что любая работа должна быть честно оплачена, а фотографии желающих получить все «на шару» надо вешать на доску позора и плевать на них по четвергам. Но также мы уверены, что интернет – это не то, что можно скрутить в бараний рог и насильно дисциплинировать, устроив в вебе гестапо.

### Вместо послесловия

Рассмотрение SOPA и PIPA отложили на неопределенный срок, что и не мудрено – у янки на носу выборы – пора включать режим экстратолерантности и убердемократичности. Впрочем, казалось бы, нам вообще должны быть безразличны те трудности, которые правительство США обрушивает на филиальные части своих граждан и компаний, вот только подобные законопроекты – это своеобразный лакмус не только для американского сообщества, но и для мирового. Сегодня у них, завтра – у нас. Сегодня это попытка контроля информационных потоков в Сети, а уже завтра Большой Брат будет следить за тобой из сливного бачка... В общем, можешь считать автора этой статьи параноиком, но помни главное: право на свободу слова и доступ к информации будет твоим лишь до тех пор, пока ты будешь его отстаивать.

[divinale]



В конце января 22 члена ЕС подписали «Торговое соглашение по борьбе с контрафакцией» (ACTA), призванное бороться с распространением пиратской продукции. В соответствии с соглашением, интернет-провайдеры будут обязаны разглашать данные о своих пользователях, которые загружают материалы, нарушающие авторские права. И если у украинцев фраза «я тебя по IP вычислю!» пока вызывает лишь улыбку, то, отправляясь в поездки, отныне надо быть готовым к неприятной процедуре – АСТАльному таможенному досмотру: на границе ноутбуки, плееры и прочие девайсы путешественников смогут проверять на наличие пиратского контента. Если найдут – штраф. Откажешься сдавать свой пароль – не пустят в страну. Петля затягивается все туже, а?

### Отпетые мошенники

Недавно Сеть облетело видео под названием SOPA Sabana британского рэпера Dan Bull, известного своими остросоциальными текстами. В тексте исполнитель критикует законопроект, а видеоряд состоит из фото людей, поддерживающих протест. На данный момент ролик собрал на Youtube 1,2 млн. просмотров, а ведь на видео нет ни умильных котят, ни пьяной Пэри Хилтон!



# РЕВОЛЮЦИОННЫЕ



# ДОСТИЖЕНИЯ ЗМЕЕВОДСТВА

**Как Хидэо Кодзима  
и серия MGS изменили  
гейминдсутрию**

Все, что движет наш мир, – дело рук сумасшедших. Вся рутина лишь вдалбливает в нас один распорядок, один маршрут, один привычный стиль жизни. Но именно благодаря сумасшедшим мы стали теми, кем стали. Таким умалишенным, несомненно, является Хидэо Кодзима. Он один из тех немногих разработчиков, которые ухитрились изменить мир игр. Об этом, а также многом другом, дальше и пойдет речь.



## Коничива

Родился «незадачливый» японец 24 августа 1963 года в городе Сэгоя, а в возрасте трех лет переехал с семьей в портовый мегаполис Кобе, который, кстати, позже станет местом действия одной из его игр, Snatcher. В детстве Хидэо хотелось стать космонавтом, в юности — кинорежиссером, но повальное увлечение Nintendo Entertainment System, которое пришлось в Японии на конец 80-х, навсегда склонило его к работе в игровой индустрии.

## Дело было вечером, делать было нечего

В 1986 году молодой энтузиаст был принят на работу в подразделение Konami, занимавшееся разработкой игр под MSX (стандарт бытового компьютера, который, как и ее наследник MSX 2, был популярен в Японии и Европе). После пары проектов, где Хидэо исполнял роль помощника режиссера, ему дали добро на собственную 2D-игру — Metal Gear. По меркам того времени в игре сюжет был закручен похлеще сыра-косички, а проработан уж точно не хуже полотна до-тошного художника. Именно сюжет и феноменальная постановка стали неразлучными в играх маэстро. Тем не менее, главная ценность игры в том, что это был первый в своем роде stealth-action. Впервые в истории игроку предлагался игровой процесс, где приоритетнее было не замочить всех не экране, а прятаться, избегая сражения.

## Бегущий по киберпанку

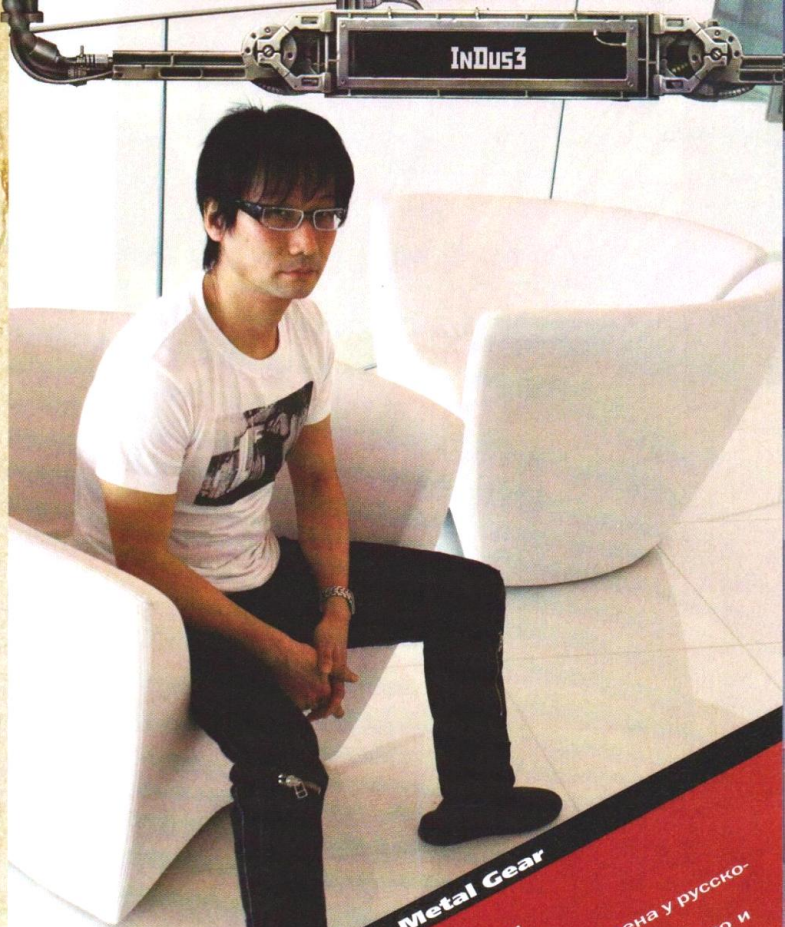
1988-й — год ознаменовался выходом Snatcher, культовой авантюры в стиле киберпанк, которая продолжает добрые традиции «Бегущего по лезвию» и даже во многом цитирует детище Ридли Скотта. Фактически, Snatcher была среди первых игр этого жанра, которая несмотря на начальную критику обрела огромную популярность и финансовый успех. К тому же, она неоднократно переиздавалась, что только подтверждает ее культовый статус.

## Ударить исподтишка

Бросать серию Metal Gear было бы большой глупостью, учитывая ее феноменально успешный старт, поэтому оставив механику игры нетронутой и еще больше углубившись в сюжет, Кодзима явил миру продолжение: Metal Gear 2: Solid Snake, который до сих пор многие олдфаги считают одной из лучших частей серии. Кстати, именно в этой части появился радар, знакомый каждому любителю серии. Тем не менее, несмотря на то, что игра получила всеобщее признание и уважение, сам жанр stealth-action оставался в полудухлом состоянии. Лишь изредка его колыхали игры типа 007: Golden Eye, Thief или Tenchu, которые, впрочем, тяготели к совсем другим вещам, будь-то непосредственно экшн или фэнтезийная обертка. Любителям залечь где-нибудь в уютном уголке во время мультиплеерного матча в «Баттлфилд 3»: именно в Metal Gear 2 впервые появилась возможность лечь и проползти под какими-то предметами.

## I'm too old for this

На всем протяжении работы в индустрии, Хидэо чередует игры серии MGS с другими своими творениями. Так случилось и в этот раз: в 1994 году появи-

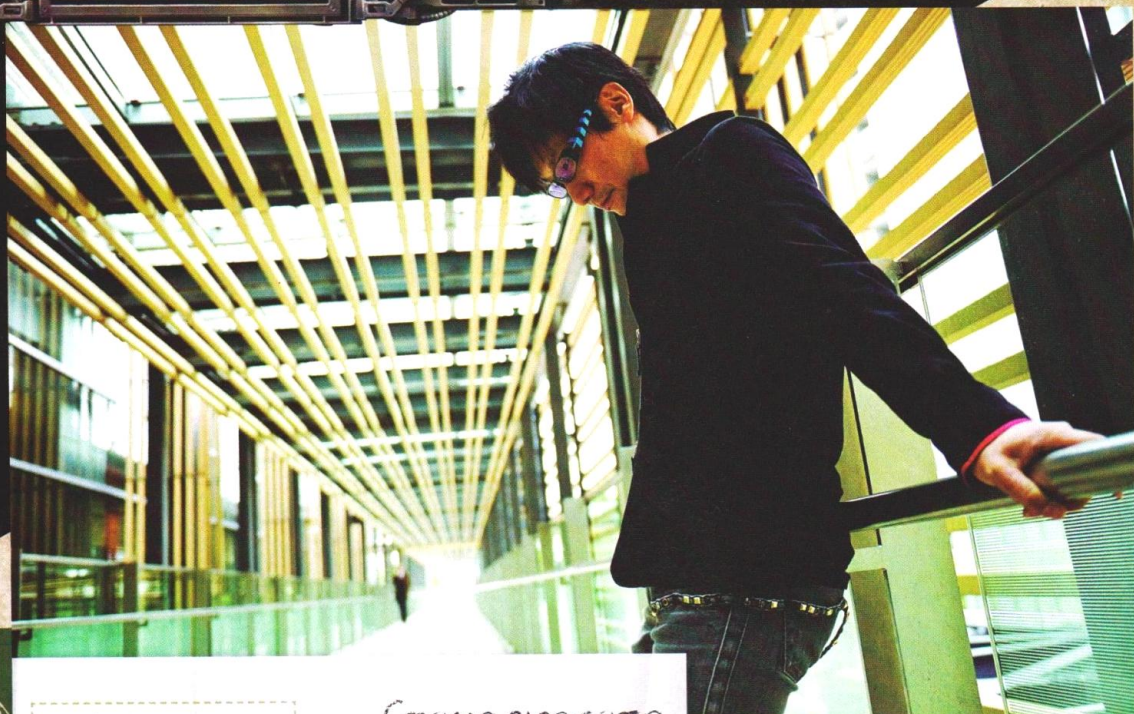


**Интересные факты о серии Metal Gear**

- Коробка — лучший друг шпиона
- У Олги Гурлукович как минимум четыре подмышки
- В серии присутствует тема всей серии, на самом деле, стирена у русско-го классического композитора Георгия Свиридова.
- Оцелот — не только русский усатый ковбой с двумя револьверами, но и кошка
- В играх серии присутствует множество военных прототипов, которые на момент игровых или реальных событий еще могли не использоваться (Ми-24, KA-60 «Касатка», Харриер, разведывательные дроны и многое другое)
- По сюжету серии, первым американским спецназовцем была женщина (The Boss)
- Почти все ключевые противники в MGS 3 имеют название с приставкой «The»: The Boss, The Pain, The Sorrow, The End
- MGS 2 так и не удалось выйти в год змеи
- У каждой из главных игр серии есть свой основной посыл, например, «Гены» в MGS или «Наследие» в MGS2
- Прототип Снейка — Снейк Плисскин, персонаж Курта Рассела из культового фильма «Побег из Нью-Йорка»
- Общие временные рамки игровой вселенной больше 150 лет
- Серия разошлась, по разным оценкам, тиражом в 40 миллионов копий

...лась новая игра Кодзимы — Policenauts (от слов полицейский и авантюрный, если кто, вдруг, не понял). Она продолжала традиции «Снэтчера» вплоть до ориентации на американский кинематограф, ведь главные герои — вылитые Риггс и Мерто из «Смертельного оружия». Несмотря на то, что игра издавалась на многих платформах, английской версии мир так и не увидел, хотя преданные поклонники творчества Хидэо Кодзимы собирают по этому поводу гневные подписи до сих пор.





Начало игры

Схема сюжета  
Хидео КодзимыСюжетный  
поворот.  
ПравдивыйСюжетный  
поворотНа самом деле,  
все не так, но  
расскажем лишь  
лишь к концу игрыУмер  
персонаж

А умер ли?

Предательство

В приквеле все  
поймут, что это  
ради высшего  
благаСюжетный  
поворот

Мвахahah

Конец игры

Теперь главное  
сказать всем,  
что больше MGS  
не будет

Здесь продолжает проследиваться источник вдохновения Кодзимы, да и многих других игроделов, которые в то время черпали свои силы из голливудских фильмов. Создатели продукции фабрики грез, в свою очередь, черпали вдохновение из классических японских фильмов, как ни парадоксально.

### Snake! SNAAAAAAAAAAAAAAKE!!!

Феноменальный Metal Gear Solid вышел на PlayStation в 1998, и благодаря ему Кодзима стал настоящей звездой игровой индустрии. Впервые в серии была использована 3D-графика, что вылилось в 7 миллионов проданных копий и статус одной из лучших игр для этой игровой платформы. Одной из отличительных особенностей игры было то, что она, по сути, являлась одним из первых представителей жанра интерактивного кино. Именно здесь Кодзима исполнил свою юношескую мечту – под его режиссурой игра приобрела фантастическую кинематографичность – получасовые ролики на движке игры раньше никому и не снились. Но MGS не стал бы таким популярным без впечатляющего и во многом философского сюжета, который здесь вышел на качественно новую ступень. Кстати, многие уровни здесь делал сам Хидео от начала и до конца, и делал их просто совершенными. Во многом именно его дотошный подход и является залогом качества создаваемых им проектов. И да, именно с этой части появилась, на первый взгляд, бесполезная функция стучания по контейнерам/стенам, позволявшая привлечь внимание противников.

В то время, как на PC Half-Life сплошь и рядом был обвешан титулами «Игра года», в отношении Metal Gear Solid критики пошли еще дальше, назвав последнюю просто лучшей игрой всех времен. А так как MGS была первой по-настоящему популярной и массовой stealth-игрой, то за ней хлынули проекты





других разработчиков, местами, также имитирующие, как например Syphon Filter (1999) и его продолжение Syphon Filter 2 (2000), который, в частности, впервые записал в жанре функцией мультиплеера. В принципе, Syphon Filter можно назвать наиболее близкой внешне и идейно к серии MGS, хоть и по сюжету она явно не дотягивала.

## Дамбу прорвало

Любые психологические преграды рухнули, и разработчики по всему миру начали экспериментировать с жанром, выдавая различные комбинации: культовый Deus Ex (2000), подаривший первый стелс-экшн в стилистике киберпанка, Hitman, позволявший вжиться в шкуру наемного убийцы со всеми сопутствующими ништяками типа смежных одежды и каноничной струны в руке.

Не стояла на месте и серия-родоначальник. После переиздания первой части с набором миссий для виртуального тренажера, публика требовала полноценного продолжения истории. Так, в 2000-м были показаны первые кадры MGS 2: Sons of Liberty. Если охарактеризовать игру вкратце, то – больше, масштабнее, кинематографичнее, интереснее. Абсолютно все аспекты игры были улучшены вплоть до музыки, ведь именно с этой части в работу над серией навсегда включился известный голливудский композитор Гарри Грегсон-Уильямс. Правда, игра получила хорошую порцию критики из-за того, что после вступления приходилось играть не за полюбившегося Снейка, а молодого метросексуала Райдена. Тем не менее, при дальнейшем знакомстве с игрой становилась понятной логика этого шага, ведь Кодзима не только приковал к себе внимание фанатов серии, но и привлек немало девушек и просто новичков. Кстати, введение подобных персонажей стало одним из методов привлечения новой аудитории (ближайший пример – ремейк Devil May Cry). Как результат – игра добила уровень продаж первой части за каких-то полгода и стала, как и ее предшественница, одной из лучших игр для своей платформы.

Если рассматривать игру в разрезе жанра, то главным нововведением был коллективный AI. При таком подходе противники могли общаться по радию и координировать свои действия, из-за чего игровой процесс становился на порядок сложнее, а приток адреналина в напряженных ситуациях еще больше. Из-за возросшей вычислительной мощности новой консоли, появилась возможность отображать до 200 моделей персонажей на экран при том, что каждая состояла из 1,500 полигон. Благодаря техническому прогрессу теперь можно было перетаскивать и прятать тела убитых противников, что успешно использовалось и в других сериях (тот же Hitman и Deus Ex). Кроме того, иногда освещение играло далеко не на руку игроку: в игре есть места, где даже спрятавшись

за углом, враг мог узнать местоположение игрока благодаря тени, которую бросала модель Снейка. С этим, кстати, связан один из easter-egg'ов, понятный, правда, лишь прошедшим предыдущую часть игры. Также MGS2 показала, какие красоты можно выжимать из PS2, что обеспечило последней долую славу и 130 миллионов проданных коробок. Правда, следует упомянуть, что некоторые аспекты не были полностью воплощены в игру: нельзя было, к примеру, полностью вырубить свет и поэкспериментировать, привлекает ли врагов тление сигареты, несмотря на то, что такая возможность и присутствовала в изначальном дизайнерском документе.



## Сумерки – плохо

Во время работы над MGS 2 Кодзима спродюсировал Zone of the Enders – шутер от третьего лица о роботах с очень крутыми аниме-вставками и неожиданными поворотами сюжета. Тем не менее, игру раскритиковали из-за никчемного игрового процесса, который не годился и курам на закуску. А если уж совсем по-честному, то хорошие продажи игре обеспечила демка Sons of Liberty, шедшая вместе с ZoE (подобный подход Sony использует до сих пор). Также в этот промежуток времени была выпущена Boktai – инновационная игра для Game Boy Advance. Вся новизна заключалась в том, что геймплей был основан на датчике света, вмонтированном в картридж с игрой, что позволяло игроку быть проворнее и сильнее в дневное время и делало его слабым и уязвимым ночью. Также игра пыталась симулировать положение солнца и следила за временем суток, чтобы вовремя переключиться в ночной режим.

## Советский парад

В 2004-м случилось то, чего так долго ждали фанаты – выход Metal Gear Solid 3:

Snake Eater. Хотя графическая составляющая недалеко ушла от предшественницы (ограничения все той же PS2), сюжет опять совершил огромный скачок вперед, вместе с игровым процессом. Кодзима предложил нам вжиться в роль не кого-то там, а Биг Босса, что, правда, многие обнаруживали уже ближе к концу игры из-за внешней идентичности последнего и Солида Снейка. Из-за этого многим также было непонятно вначале, почему 1964-й? Почему российская тайга? КГБ? ГРУ? Что, где, почему и как? Но кукловод, оставаясь в тени, свел все нити воедино ближе к концу, оставив при этом немало вопросов перед 4-й частью.

В плане игрового процесса появилась не столько возможность, сколько необходимость постоянно сменять камуфляж, чтобы сливаться с окружением. К тому же, теперь действие проходило в основном не в закрытых базах и коридорных помещениях, а буквально в советской тайге, населяют которую почему-то джунгли. Сам AI эволюционировал тоже, но в целом изменения были количественные. Так что MGS3 в первую очередь имеет ценность как художественное произведение, а не элемент развития игровой механики, ведь сюжет, а особенно концовка, по праву являются одними из лучших за время существования индустрии развлечений.

## War...War never changes

Четвертая часть завершает всю сагу, сплетая сюжетные нити в один большой и крепкий канат, дает ответы на заданные еще в первой части вопросы. Завершение истории Снейка выдалось под стать окружающему его миру: повсюду война, ставшая не способом борьбы за идеалы, а лишь процессом заработка денег, где за спинами солдат не стоит абсолютно никакой идеи. Безысходность положения подчеркивает даже кричащая музыка.

## The End?

Хидео Кодзима не только воплотил в игру свою давнюю мечту стать режиссером. Он заставил игроков задуматься о многом посредством создаваемых им игр. Именно он раскрутил жанр stealth-action, именно он доказал, что в мире игр возможен постмодернизм, именно он показал, что игра – это не только нажатие кнопок, но и американские горки сюжета. Без него игровая индустрия и десятки твоих любимых игр сегодня выглядели бы не просто иначе, а хуже. Так что большое тебе человеческое аригато, Кодзима-сан.

Юра [BoVVeR] Мисак





# НОВАЯ ЖИЗНЬ



Японские геймеры уже три месяца рубятся на долгожданной PlayStation Vita, но только в конце февраля до Америки и Европы (это там, где мы) добралась эта уникальная карманная приставка, делающая все то же самое, что и большие консоли. Впрочем, многие считали, что выпуск Vita – довольно рискованный шаг со стороны PS, ведь планшеты и мобильные телефоны нового поколения в последнее время активно догоняют своих консольных конкурентов по части игр. Тем не менее, в Sony рискнули и сделали ставку на PS Vita. И не прогадали.

## Двое из ларца – разные с лица

Очевидно, что схожесть форм – это то немногое, чем портативная консоль еще напоминает своего прародственника – PlayStation Portable, поскольку Vita является уже концептуально другим устройством. И PSP на ее фоне смотрится уже совсем седым и сморщенным дедушкой.

Если говорить о размерах, то, для сравнения, новинка несколько шире и длиннее, но при этом тоньше PSP «толстушки», поэтому сначала кажется, что приставка чересчур массивная. Но стоит взять ее в руки, как внушительные габариты начинают казаться идеально продуманными, а приятный гладкий пластик ложится, будто влитой, потому как на задней стороне имеется удобное углубление под пальцы. Де-

ржать девайс действительно приятно – ну прямо как iPhone.

Слева у Vita расположена крестовина, стик, динамик и кнопка PS. Справа, как водится, – фирменные клавиши PlayStation, второй стик и динамик, кнопки Select и Start, а также передняя камера. Сверху к привычным L и R прибавились кнопки выключения и регулировки громкости, а также две заглушки – для слотов. Как ты, наверное, заметил, джойстиков у Vita аж два, по типу геймпада DualShock, что, как оказалось, очень удобно и в портативных играх.

Также разработчики сделали маленький реверанс в сторону левой, и теперь там, где раньше был разъем для подзарядки, находится второе ушко для ремешка. В связи с этим слот для питания переключал на нижнюю грань консоли вместе с отверстием для наушников.





## Зеркало души

Большую часть передней панели занимает пятидюймовый экран, в котором матрица с TFT LCD была заменена на OLED с емкостными сенсорами. Это дало возможность не терять качество изображения под любым углом обзора, улучшить цветопередачу, повысить скорость отклика, убрать необходимость в подсветке, а также позволило уменьшить вес устройства. Отклик экрана очень быстрый, а его разрешение увеличили вдвое – теперь это 960x540 точек. Новаторским открытием стало наличие у PS Vita второй сенсорной поверхности, расположенной на задней панели. Она оказалась очень комфортной в использовании, позволяя с более высокой эффективностью манипулировать геймпадом. Сразу над задней поверхностью также расположена основная камера.

В общем, приставка получилась очень отзывчивая – где ни притронешься, всюду либо кнопки, либо тачевое пространство. Кстати, именно на сенсоры Sony делает основной упор. Что ж сказать, в Uncharted: Golden Abyss решать головоломки и участвовать в экшне при помощи тач-скрина было очень даже увлекательно, и сенсоры идеально вписались в геймплей. Посмотрим, будет ли такое счастье продолжаться дальше.

## Вивисекция

Если говорить о начинке консоли, то первое, что производит вау-эффект, – это 4-ядерный процессор ARM Cortex – A9 core, который бы позавидовали многие габаритные

стационарные устройства. Sony убеждали, что карманка по производительности не уступает большому брату PS3 – и не соврали. Даже больше – она работает по кроссплатформе с некоторыми PS3 играми – например, Wipeout 2048 можно погонять дома на

## Khaj-Tosin

Vita – замечательный гаджет, но его стоимость в Украине просто убивает. В Европе Vita отдадут за 250 евро, Америке – за 250 баксов. У нас же желающим приобрести к новому поколению портативного гейминга придется выложить почти 300 евро за самую дешевую модель. Эй, Sony, на Западе уровень жизни и доходы выше, чем в Украине, а не наоборот!





**Технические характеристики:**

**Дисплей:** 5" OLED touch-screen, 960x544  
**Процессор:** ARM Cortex-A9 core (4 ядра)  
**ОЗУ:** 512 МБ  
**Управление:** 16 кнопок, 2 стика, тач-панель  
**Вес:** 260-280 г  
**Размер:** 84x182x19 мм  
**Память:** встроенной нет  
**Карты памяти:** от 4 Гб  
**Дополнительно:** разъем для наушников, 3G/ Wi-Fi  
**Цена:** от 3000 грн

**Плюсы**

- Мультимедийность
- Высокая производительность
- Уникальные сенсорные технологии
- Кроссплатформенность

**Минусы**

- Слишком высокая цена
- Мелкие недочеты в меню



Устройство предоставлено компанией  
 Sony Computer Entertainment Europe  
 (ru.playstation.com)

стационарке, сохраниться, пойти гулять и продолжить игру со своего профиля на Vita. Еще можно играть по мультику с друзьями – один на стационарной консоли, другой – на портативной. В общем, в плане игр – у Vita все очень красиво и хорошо. А вот нешпильные мультимедийные возможности – повод для отдельного подробного теста.

**Правильная ориентация**

Vita отлично ориентируется в пространстве во всех смыслах: во-первых, в нее встроен GPS-навигатор, а во-вторых, она обладает трехосевым электронным компасом, и шестиосевой системой отслеживания движений за счет трехмерных гироскопа и акселерометра.

Помимо двух динамиков и микрофона приставка разжигалась двумя камерами с разрешением до 640x480. Создатели ввели интересную фишку – augmented reality. Ты камерой снимаешь что-то, а на поверхности, например, твоего стола Vita пропроецирует модели файтеров. В результате ты дерешься как будто у себя дома или

вообще где захочешь. Очень прикольная фишка – она есть у 3DS, но Nintendo реализовали ее на два порядка хуже.

Встроенная литиево-ионная батарея держит заряд неплохо, но и не так, как хотелось бы: если ты играешь больше 2–3 часов в день, то устройству потребуются ежедневная подзарядка.

Что касается меню, то оно видоизменилось и, как нам кажется, стало удобнее, чем в PSP, а разобраться в нем можно быстро и интуитивно. Правда, немного напрягает, что ненужные иконки невозможно убрать с «рабочего стола».

Особо обидительных можно обрадовать: консоль поддерживает Facebook, Twitter, Skype, так что можно будет все время оставаться на связи. Правда, штатный браузер по-прежнему не самый удобный, но над этим в Sony еще обещают поработать.

**Вердикт**

PS Vita – это, безусловно, интереснейший девайс, который принципиально отличается от старшего поколения своих родственников по цеху: новинка смело может потягаться в многофункциональности и мощности со стационарными устройствами. В большинстве своем преимущества консоли затмевают мелкие недочеты, а сильно напрягает лишь цена, которая ощутимо кусается, но если у тебя все же есть возможность потратиться на данную приставку, то деньги будут потрачены не зря.

[divinale]



## Название:

Future Diary (Mirai Nikki)

## Оригинальное название:

未来日記

Жанр: приключения, мистика

Формат: TV, 26 серий

Студия: asread

Режиссер: Хосода Наото

# ЗДРАВСТВУЙ, ДОРОГОЙ ДНЕВНИК

Всегда людям хотелось заглянуть в будущее и увидеть, какое оно будет. Кому-то просто интересно узнать, будут ли признаны «Сумерки» оружием массового поражения, когда китайские юани станут ведущей мировой валютой и тому подобное. А кое-кто так и вовсе не прочь бы знать все наперед, таким образом контролировать свою судьбу.



есть, чем ответить, со своими оригинальными идеями.

## Почему не iPhone?

Обыкновенный японский школьник, Юкитеру Аmano, живет тихой «мышью», не общаясь ни с кем из своих сверстников и развлекая себя ведением дневника в мобильнике. Туда он записывает абсолютно все происходящее вокруг него. А еще он любит общаться со своим вымышленным другом — Дэусом, богом всего сущего. Но это только Юкитеру считал, что Дэус экс Машина — плод его фантазии. Поэтому его очень удивило, когда решив разнообразить жизнь своего лучшего друга, бог сказал, что подарит ему будущее. Теперь в телефоне подростка дневник сам ведет записи о предстоящих событиях. Поначалу это смутило школьника, но очень быстро он осознал, что теперь в жизни пошла сплошная пруха, ведь «дневник будущего» помогает избежать любой неприятности или проблемы. Но хитрый Дэус не сказал самого главного — Аmano не единственный. Для тихого безобидного мальчика слегка шокирующими оказались правила игры, которые он узнал на анонимном собрании алк... то есть, двенадцати владельцев дневников.

Как и в «Горце», остаться должен только один. Победитель,

кроме всего прочего, займет должность бога этого мира. К тому же «вымышленный лучший друг» выставил Юкитеру как главного претендента на победу, таким образом, сделав его приоритетной целью для всех остальных участников. Однако не все так плохо — одноклассница, спортсменка, красавица, Юно Гасай тоже владеет дневником, и как оказалось, давно влюблена в Юкитеру, поэтому всячески помогает и защищает его. Вдвоем они противостоят регулярным покушениям на свои жизни со стороны остальных владельцев дневников.

## Мобильные гороскопы

Поначалу может сложиться впечатление, что благодаря такому сюжету аниме будет немного похоже на культовую «Тетрадь смерти». И правда ведь — каждый участник игры на выживание старается вычислить и устранить противника с помощью предвидения будущего, к тому же у каждого дневника есть своя особенность. Но «Дневник будущего» — совсем не интеллектуальный триллер, а скорее трешак с немалой долей сатиры. Во время столкновений «мобильных пророков» происходит настоящий геноцид — окружающие люди гибнут десятками, вдобавок присутствуют довольно жестокие сцены. Главного героя сделали сопляком во всех отношениях, а за милой внешностью Юно скрывается эксцентричная личность, со своими скелетами в шкафу и кучей тараканов в голове. И все же «Дневник будущего» — довольно интересный сериал, по крайней мере, заметно выделяющийся среди остальных зимних новинок.

Blade Runner





# ГНЕВ ТИТАНОВ



**Похожее:**

«Битва титанов»,  
«Бессмертные: война богов»

**Жанр:** фэнтези\экшн  
**Режиссер:**  
Джонатан Либесман  
**Звезды:** Сэм Уортингтон,  
Лиам Нисон, Ральф Файнс  
**В кино с:** 29 марта

**Наш прогноз:** 9/12

С псевдодревнегреческого мифического мочилова первой части «Титанов» прошло десять лет. Персей, которого играет Сэм Уортингтон... то есть, простите, Уортингтон, отрастил гейскую прическу и перекалифицировался из героев в простые рыбаки. Но тут чудовища полезли в драку, боги в шоке, людям светит скорый галлык – бла-бла-бла, начинается мочилово второй части.

## Чего стоит ждать от фильма

Оригинал, «Битва Титанов», понравился нашему главвреду, а у креативного редактора фонтаны восторга не вызвал. Но вообще там был достаточно зрелищный экшн, неплохие панорамы и малое количество затянутых моментов. По традиции сиквелов, от такого рода кино стоит ждать больших масштабов и зашкаливающее количество мифического валилова. А вот на вменяемый и цепляющий сюжет лучше не рассчитывать. Все ведь помнят, что режиссер Джонатан Либесман ответственен за зрелищный, но достаточно глупый и бессмысленный фильм «Инопланетное вторжение»?



# КЛИЧКО

**Жанр:** документальная  
биография  
**Режиссер:**  
Себастьян Денхардт  
**Звезды:** братья Кличко  
**В кино с:** 15 марта

**Наш прогноз:** 9/12

**Похожее:**

«Рокки» в стиле discovery Channel

## Чего стоит ждать от фильма

Качественно снятой и срежиссированной биографической документалистики о великих украинских боксерах. Короче говоря, куча невиданного ранее эксклюзива, комментариев близких Кличко людей и вообще история в туманах их жизненного пути – вот чем будет этот фильм. Стоит сходиться, так как это гораздо выразительнее, чем статья на Википедии и гораздо осмысленнее, чем боксерский поединок.

COLUMBIA BROTHERS

# ДЖОН КАРТЕР



**Похожее:**

«Незнайка на Луне» +  
злые пришельцы x  
куча дорожных спецэффектов

**Жанр:** фантастика\экшн  
**Режиссер:** Эндрю Стэнтон  
**Звезды:** Доминик Уэст, Уил-  
лем Дэфо  
**В кино с:** 8 марта

**Наш прогноз:** 11/12

Оказывается, есть такие люди. Несмотря на зашкаливающий уровень наивности сюжета, за фильм «Джон Картер» про одноименного марсианского американца взялся оscarоносный Эндрю Стэнтон. Да, Эндрю до этого делал только мультики – зато какие! В его портфолио – «В поисках Немо», «Жизнь жуков» и «Валл-И», к тому же он ваял сценарии для «Корпорации монстров» и «Истории игрушек», так что за качество повествования в «Джон Картер», к которому Стэнсон приложил свои писательские усилия, можно не переживать.

## Чего стоит ждать от фильма

Фильм до мозга костей диснеевский, а значит – никакой кровищи и мяса. Но это не мешает местному экшну быть таким, чтобы дух захватывало. Очень не зря вокруг «Джона Картера» собралась куча именитых и знаменитых кинолюдей – картина должна получиться зрелищной и интересной.



# ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ

**Жанр:** фантастика\экшн  
**Режиссер:** Гари Росс  
**Звезды:** Дженнифер Лоуренс  
**В кино с:** 22 марта

**Похожее:**

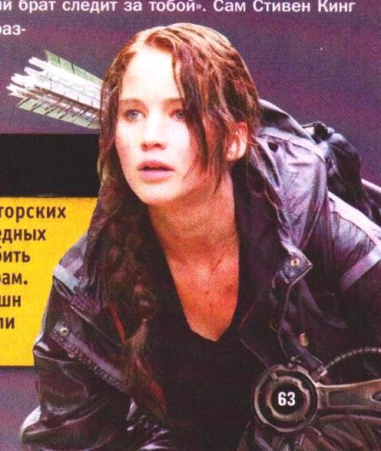
«Город Эмбер: Побег»  
+ «Арена»

**Наш прогноз:** 9/12

Фильм основан на одноименном романе про фантастическую постапокалиптическую антиутопию для подростков. Нет, это не, прости Господи, «Сумерки» в будущем. Здесь меньше соплей, больше драк и вообще все сводится к «Старший брат следит за тобой». Сам Стивен Кинг оценил роман по высшему разряду, но вот получится ли из него хорошее кино – будем посмотреть.

## Чего стоит ждать от фильма

Футуристических гладиаторских боев про подростков из бедных гетто, которым нужно перебить друг друга на потеху мажорам. Любовь, философия и экшн дают хорошую смесь, если знать нужные пропорции.





По утрам после вечеринок в клубах Москвы так тихо, что слышно как сужаются зрачки. Но на нашем форуме стоит громогласный шорох – миллиарды клавиш нажимаются, когда тысячи тебя в очередной раз спрашивают что-то в топике «Задай вопрос и получи ответ». А в нашей редакции в это время гремит скрип – шестеренки внутри наших черепов отчаянно крутятся, чтобы удовлетворить твоё любопытство.

### Dart Shaul

**Как вы считаете, насколько развит киберспорт в Украине по сравнению с Западом?**

Неплохо развит, но, разумеется, у нас все хуже. Нам кроме NaVi нечего показать. А у западных стран больше топовых команд и вообще больше народу увлекается е-спортом. Зато NaVi всех нагибают.

### Уарабей

**Почему разработчики обычных игр и независимых игр не объединяются и не станут разрабатывать игры с классной графикой и оригинальными идеями?**

Встречный вопрос: а что мешает выпускать AAA-тайтлы под издателем с оригинальными идеями или инди-игры с продвинутой графикой? Разве тот же Bioshock сух и неоригинален, а Divinity или Red Orchestra плохо выглядят? Не стоит руководствоваться стереотипами: не каждая AAA игра – сухой продукт ограничений издателя, и не всякая инди – 8-битный платформер.

**Какая вселенная вам больше нравится? Battlefield or COD?**

Нам глубоко начинать на вселенные этих игр. Тут вселенных-то особых и нет. Если говорить об играх как таковых – то большинство наших редакторов и журналистов – за Battlefield. Особенно после вторичного фу под названием MW3. А вот CoD4 – это круто.

**Считаете ли вы что ММО – зло? Ведь именно из-за ММО (в основном из-за ВОВки) люди бросают семьи, работу, учебу и т.д.**

В том, что человек не может себя контролировать, виноват непосредственно сам человек. А переводить стрелки на «игра меня отпускает» – удел слабаков и двуличных ханжей.

**Какой физический движок круче: Havok или nVidia PhysX?**

Как и в случае со многими другими движками – они разные. Havok отлично справляется с физикой крупных предметов и моделей с комплексными скелетами, в частности – умеет, обрабатывать человеческие тела, ящики, обломки ящиков и т.д. PhysX по-хорошему не превосходит Havok в этих аспектах, но ориентируется на физике микро-частиц, что позволяет создавать реалистичную физику ткани, мелкие осколки керамики и стекла, и даже дым\пар, реагирующий на движение и взаимодействующий с другими физическими объектами.

### venik

**Может ли Origin стать достойным конкурентом для Steam?**

Полгода назад мы сказали «поживем – увидим», но вот мы пожили, а от Origin так ничего стоящего и не увидели. На данном этапе это все еще ненужная программа в практическом плане, насильно вталкиваемая покупателям игр от EA. Издатель пытается увеличить количество пользователей, не пуская свои крупнейшие тайтлы (BF3, SW:TOR) на Steam, но это не работает на пользу социальному аспекту Origin – у него нет комьюнити. Когда программу приведут в порядок, притянут мно-

го других издателей и инди-разработчиков – можно будет говорить о конкуренции. Но это «когда», пока что больше похоже на «если».

### Nomad

**В каких богов верят шпилевские собраты?**

Почти все в нашей редакции – агностики. Мы считаем, что если вселенную кто-то и создал, то это точно не бородатый дядька в облаках. Он не отправляет в ад, если ты рукоблудствуешь. И ему точно наплевать на то, что мы делаем на планете Земля.

**Правда ли, что в кузнях Blizzard кипит робота над новым WoW'ом?**

Неправда.

### Pikachu

**Вы хотели бы стать создателем игр? Если да то, в каком жанре?**

Khaj-Tosin не хотел бы – он любит играть, а не делать игры. Butcher'у посчастливилось поработать геймдизайнером и в ближайшее время он на эту тропу возвращаться не спешит.

**Что вы считаете самым страшным?**

Больше всего мы боимся Мэнбэрпига

Мэнбэрпиг.жэпэз

**А вы читаете книги?**

**Если да, то какие?**

В последнее время, увы, почти не читаем. Но Butcher недавно купил себе e-book и осиливает «Игры Престолов» на языке оригинала. Теперь мы называем Диму E-Bootcher.

**И чем вы вдохновляетесь, когда пишете ответы в этой рубрике?**

Ненавистью.

### ewok

**Что получится, если Call of Duty будет на движке Frostbite 2?**

Получится: а) более красивый Call of Duty и б) сердечный приступ у президента EA.

**Когда будет ваш отдельный журнал про фильмы «Зыры!»?**

Пока существует офигительный портал kino-govno.com, мы не видим смысла выпускать журнал о фильмах. Но «Зыры!» нас улыбнул.

### G@me\_Over

**Кто первый начал засовывать пасхалки в игры?**

Первый easter-egg был спрятан в игре Adventure от Atari 1979-го года выпуска. В те времена Atari не писала в программном коде имен авторов, так что программист Adventure Уоррен Робинетт решил спрятать упоминание о себе. Чтобы попасть в комнату с именем разработчика, нужно было отыскать невидимую точку в одной из частей лабиринта и перенести ее в другой конец уровня.

### Grayson H

**Не задумывались над цифровым распространением журнала?**

Нам больше нравится держать в руках бумагу. Но возможно у нас дойдут руки сделать цифровую версию «Шпили!» уже в этом году.

