

ШТИЛЬ!

мы с тобой одной массы

№4

Syndicate

Шведский стул

**Silent Hill:
Downpour**

Пригород ада

ИГРОКИ ≠ ЛУЗЕРЫ

Ломаем полностью
стереотипы о геймерах

**ДОСТОЯНИЕ
АФФЕКТА**

+ почему Шепард – гей
+ полный гид по вселенной ME
+ когда мы покорим космос

**MASS
EFFECT 3**

Вся правда
о S.T.A.L.K.E.R. 2

Откровенное
интервью

**ВЫИГРАЙ
PS VITA!**



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (122), квітень 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

У тебе вся спина болить

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 їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 23.03.2012.
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:
Іван Басанець, Юрко Мисак, Роман Литвинчук, Сергій Кривопустов, Олексій Брожек, Владлена Головка, Олег Скубіцький, Олексій Тур, Тимофій Анісімов

Подяки:
Дякуємо весні – порі тепла і коротких спідничок на вулицях

WWW.SHPII.COM.UA

С шуткой пожизненно

Ах, апрель... Четвертый месяц года в юлианском и викарианском календарях, второй месяц староримского года, начинавшегося до реформы Цезаря с марта. Один из четырех месяцев, длиной в 30 дней. Именно в апреле наступает самое подходящее время тырить бесполезные факты с Википедии и цитировать их где попало как дурак.

Вообще день дурака – это как день влюбленных. Он бессмысленен, беспощаден и бескомпромиссен, но люди продолжают по-своему отмечать его из года в год. Если ты по-настоящему влюблен, каждый день для тебя – праздник! Точно так же, если ты по-настоящему дурак, каждый день для окружающих тебя – праздник. Но именно первого апреля ты можешь не только поглумиться с дураков, но и позволить себе на денек побыть одним из них, невольно попавшись на развод друзей.

А еще этот день хорош тем, что можно сделать что-нибудь апокалиптически тупое, и никто тебя не осудит. Например, написать слово «параллелепипед» поперек колонки редактора. Или отправить СМСку «Я закопал тело. Что дальше?» на случайный номер. Или осуществить дьявольски коварный план замены соли в солонке на муку (о нет!).

Какой бы розыгрыш ты не придумал, главное – иметь хорошее чувство юмора и быстрые ноги. Ведь нужно уметь посмеяться как над другими, так и над собой. А потом, возможно, придется либо догонять, либо убежать, потому что если чувство юмора у твоих друзей хромает, потом, возможно, хромать будешь ты. Поэтому под конец первого апреля улицы полны хромих людей с подбитым глазом, не искренней улыбкой на опухших устах.

Но главное – в апреле наступает весна. Нет, не календарная, а настоящая, искренняя, теплая весна. Когда изнурительная жара еще не раскаляет асфальт, а потоки гуано, проявившиеся из-под растаявшего мартовского снега, благополучно уползают восвояси. Как раз в это время обеспокоенные ступором игрового сезона геймеры начинают выползать из своих пещер, шуряя от солнечного света и покашливая от непривычно свежего воздуха.

Так что открой глаза, вдохни поглубже и насладись погоней за другом, подсыпавшим муку в твою солонку.

3.Ы. Кстати, а теперь кроме шуток. Мы с Ростиславом Малько опять поменялись ролями. Теперь я главный редактор, а он – креативный. Ах, как я соскучился по ощущению хлыста в руке, по этому пению кнута, рассекающего воздух, как не хватало мне испуганных взглядов журналистов... Стоп, думаешь, мы тебя подкальваем, и мы не менялись? Проверь информационную колонку слева – там нельзя писать неправду.

by Butcher



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

► **Что улучшилось в Трисс Меригольд с обновлением The Witcher 2: Assassins of Kings**

► **Не посрамил ли свое племя Tribes Ascend**

► **Очень крутое интервью с секретным разработчиком**

► **А еще у нас будет день рождения – нам 11 лет! Тебе все равно, а для нас – праздник. Но мы все равно тебе что-то подарим. Хотя вообще-то должно быть наоборот.**

Как мы тестируем

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

Система оценивания

- 0-2:** разработчикам стоит родиться обратно
- 3-4:** ацтой обыкновенный
- 5-6:** чем-то похвастает...
- 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

Шпилики

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

INTRO

Мы тоже были путешественниками, пока нам стрела не попала в колонку редакции1

INFO

Эта страничка не поможет людям, которые путают цифры2

Игропанорама

Первый взгляд на браузерную [C&C: TA]3
Свежие сплетни и что скоро выйдет4
Рейтинг заблуждений о геймерах: оказывается, ты не слуга сатаны!6

MegaGame

[Mass Effect 3] Высадка Нормандии8
[Uncharted: Golden Abyss] Дрейк снова карабкается по отвесным скалам, взлетает в неприятности и ищет богатство – ну просто тебе Златовлазка13
[Binary Domain] 101010111010110101010101110100010110101101010101011100111114

To play or not to play

[Syndicate] Шведское к стенке16
[I Am Alive] Каждый выживает, как может20
[Silent Hill: Downpour] На зоне всех тянет меж холмов22
[Warp] На самом деле демоны варпа из Wrahmmer 40000 выглядят во-о-о-о так24
[Street Fighter x Tekken] Это, наконец, свершилось! Теперь лишь осталось узнать, кто сильнее – Шварц или Слай, и что вкуснее – кола или пепси26

Ждем-с

[Firefall] Один из творцов WoW бадяжит очередной наркотик, да еще и к тому же бесплатный28
[Warface] Слизанная с Call of Duty игра про американцев, сделанная в украинском подразделении немецкой студии для китайского рынка, – ну как мы могли не поиграть в ее бета-версию?36
[Medal of Honor: Warfighter] Медаль за отвагу при выполнении зова долга на поле битвы38

Лаб 13

Будущее покажет, насколько настоящим было твоё прошлое. А тем временем можешь узнать, какими способами через несколько лет человечество долетит на космическом корабле до далекой планеты и загадит ее так же, как Землю40

Unreal Обитания

Все уже давно знают, как человечество узнало об «эффекте массы» и подружились с Цитаделью. А теперь будешь знать даже ты44

InDus3

Марчин Ивински, основатель CD Projekt RED и крестный отец Геральта из Ривии, встретился с нами, чтобы опровергнуть слухи, которые мы даже не успели про него распусть50

Чувак

Алексей Стынянов, геймдизайнер и сценарист S.T.A.L.K.E.R. и S.T.A.L.K.E.R. 2, пришел в нашу редакцию, что рассказать о себе, геймдизайне, эволюции игр и судьбе сам знаешь какого проекта. Последняя, кстати, тебя приятно огорчит54

Железный бум

Видеокарта ASUS Radeon HD7970-3GD558

Vox Populi

Твои письма грели нам душу у камина этой холодной зимой, но зима прошла, так что мы как всегда отвечаем на твои вопросы. Ничего необычного!60

Анимания

Японский завод имени «Какого Хрена» научился работать без перебоев62

Columbia Brothers

Камерон переснял «Титаник» в 3D. Осталось дождаться, пока он сделает «Аватар» 4D63

ВРотМнеНоги!

Да мы тут «Виту» дарим! Нет, не рабыню Викторию! Портативную приставку от PlayStation! Отдаем на шару! Чего ты еще тут ждешь – вперед, тебе еще 31 страницу перелистнуть нужно!64

На диске

- ▶ **ВИДЕО:** Battlefield 3, Far Cry 3, Ghost Recon: Future Soldier, Hawken, Lollipop Chainsaw, Medal of Honor: Warfighter, MechWarrior Online, Mortal Kombat Vita, SimCity 5, Sniper: Ghost Warrior 2, The Witcher 2: Assassins of Kings, The Walking Dead
- ▶ **ШПИЛИ TV:** Assassin's Creed III, Kara, Mass Effect 3, Playnews, видео обзоры, ретроспектива Mass Effect, интервью с Алексеем Стыняновым о S.T.A.L.K.E.R. 2
- ▶ **ПАТЧИ:** Assassin's Creed: Revelations, Battle Academy, Crusader Kings 2
- ▶ **ДЕМО:** Gas Guzzlers: Combat Carnage, Combat Mission: battle for Normandy, Out There Somewhere, Rayman Origins

TIBERIUM EXPLORER

Первый взгляд на Command & Conquer: Tiberium Alliances

После провала C&C4: Tiberian Twilight EA продолжает развивать серию. Tiberium Alliances – это браузерная MMORTS от студии Phenomic, знакомой нам по культовым играм BattleForge и Lord of Ultima. Богатый опыт в жанре позволил парням сделать крутую игру по вселенной Command & Conquer, правда, кроме названия и главного ресурса – тиберия – общего между старыми играми и Tiberium Alliances нет.

Ввод

В бета-версии игры можно пошпилить только за Глобальный совет безопасности (ГСБ) – НОД будут доступны после релиза. Воевать придется против «Забывтых» (Forgotten) – некой новой фракции, представленной в игре как средство набивания опыта. Выбирать НОД или ГСБ? В принципе, нет разницы: разные фракции могут как дружить, так и сражаться в PvP.

Хромированная опера о Кейне

ТА очень похожа на другие браузерные стратегии. Есть глобальная карта, где размещаются базы игроков. У каждого игрока есть своя территория, которая выделена определенным цветом. После вступления в альянс цвет местности участников становится одинаковым. Базы компьютерного противника могут размещаться хаотично на всех территориях, даже вплотную возле твоей главной твердыни. Уровень ИИ подстраивается под игрока, поэтому качаться можно без особого напряжения.

Кстати, юниты для защиты базы и для нападения на врагов – разные, как и здания для их постройки.

Каждое действие игрока расходует драгоценные ресурсы. Ресурсов всегда мало, а накапливаются они в реальном времени. Не получится сразу насобирать стоицот денег и прокачаться по максимуму – нужно с умом распределять тиберий, кристаллы и электричество. Вначале игрок не может атаковать другие, да и ты сам волен вспахать только компьютерным врагам. Это сделано для того, чтобы новички вникли в тонкости игровой механики, а не страдали от более продвинутых и прокаченных задротов.

Покоряй и нагибай

Бой проходит в полуавтоматическом режиме. Свои войска нужно правильно расставить на линии атак, а также распределить, кто поедет огребать первым, а кто получит по ушам в следующей волне. Волн всего 4, задержка между ними 10 секунд. При нажатии кнопки «Атака», войска едут прямо по маршруту, и что-либо координировать уже нельзя. Бой юниты начинают только тогда, когда в их зону поражения попадает противник или здание, при этом у каждого типа войск свой радиус стрельбы. Хотя атакуют юниты друг друга автоматически, тактика зависит от правильной расстановки сил. Не стоит забывать, что патроны также заканчиваются, а разные типы войск лучше атакуют предназначенные специально для них цели. Грубо говоря, боевая система чем-то отдаленно напоминает Plants vs. Zombies.

ММОжно атаковать?

В чем же смысл игры? Как и во всех ММО – прокачаться по максимуму, всех



победить, а также доминировать на глобальной карте. Больших результатов можно достичь, заключая альянсы с другими игроками, – как говорится, вместе и батьку легче бить. Графика весьма неплохая, как для браузерной игры. Это и не удивительно: разработчик Tiberium Alliances – не новичок в этом деле. Глобальная карта и интерфейс выглядят отлично, на самой базе и в местах боевых действий все здания и юниты анимированы. Сразу видно и понятно, когда юнит стреляет и сколько у него осталось ХП. Озвучка и музыка гармонично сочетаются с концепцией игры.

Вывод

Бета Tiberium Alliances оставила приятные впечатления. А еще приятно, что игра бесплатная: присутствует донат, но влияет он только на ускорение развития базы. Многие функции пока недоступны, но надеемся в скором времени увидеть финальную версию игры. Она, кстати, должна появиться и на мобильных платформах iOS и Android.

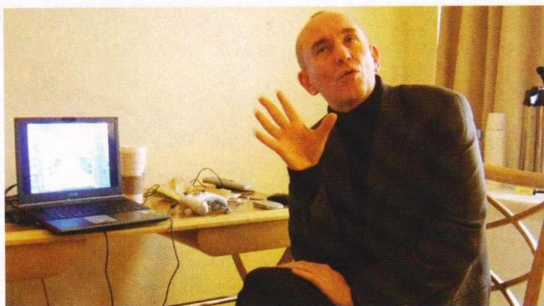
X-Hunter

Переезд амбиций

Оставляя за собой длинную дорожку невыполненных обещаний и нереализованных амбиций, Питер Мулинье покидает свой пост главы Lionhead Studios и Microsoft Studios Europe. Поклонникам Fable, если таковые еще есть, бояться нечего – свой последний эксперимент под названием Fable: The Journey Питер собирается закончить, но он уже не будет так же вовлечен в проект, как раньше. Тем не менее, с его стороны можно смело ожидать горы обещаний и рассказов о том, что это будет лучшая часть серии.

Над амбициозными идеями Мулинье дружелюбно смеется вся сеть, а на твиттере даже есть фейковый аккаунт, на котором размещаются абсурдные и смешные концепты, пародирующие задумки французского геймдизайнера. Группа инди-разработчиков, тем не менее, увидела в этом нечто большее, чем просто шутку, и решила устроить так называемый Molydeux. Это состязание, в котором игроделы собираются в маленькие группы и за 48 часов пытаются воплотить идеи из твиттера Лжепитера в жизнь. Кто из них выиграл – будешь знать уже ты, поскольку игромарафон происходил с 30 марта по 1 апреля.

Мулинье и сам проникся свободой инди-разработчиков и заявил, что отправляется создавать новые нереализуемые обещания в студии 22Cans. Не знаем, до чего он там додумается, но мы хотим Black & White 3!



Бивоварварский бунт

Сюжеты игр BioWare внезапно стали поводом для скандалов. Казалось бы, только-только пламя гнева фанатов начало гаснуть после гейских перипетий в Dragon Age 2, как Mass Effect 3 вылил на тлеющие угли канистру бензина. Не прошло и нескольких дней с момента выхода игры, как нашлись люди, успевшие ее пройти, увидеть все концовки, разочароваться в каждой из них и высказать свое «фе» в адрес разработчиков. Спойлить мы тебе ничего не будем, но поверь – там есть от чего разочаровываться.

Количество недовольных не пересчитать на пальцах рук и ног всех жителей Китая, а их праведный гнев не знает границ. Некоторые даже дали старт движению «вернем Mass Effect» (как-будто он им когда-то принадлежал) с требованием изменить концовку игры или хотя бы добавить в нее новову. Другие решили не нянчиться с разработчиками и обратились непосредственно в федеральную торговую комиссию США, жалуюсь на не сдержанные обещания BioWare и плохое качество выпущенного компанией продукта. Остальные просто грозятся вернуть свои копии МЕЗ на полки магазинов, если разработчик не примет решение изменить концовку в течение месяца.

Сценаристы BioWare долго оставались невозмутимыми и заявляли, что хотели, чтобы концовка запомнилась игрокам надо-

Пинком под зад – из грязи в князи

Сногшибательный успех kickstarter-кампании Тима Шейфера обратил на себя взгляды других разработчиков, ищущих возможность реализовать свои гениальные идеи в условиях жесточайшей конкуренции игрового рынка. Казалось бы, ненужный и забытый жанр «квест» внезапно пробудил армию поклонников, готовых забросать отважного разработчика деньгами в количестве трех миллионов долларов – почти в 8 раз больше, чем сумма, на которую рассчитывал Шейфер.

Подвиг Шейфера рискнул повторить Брайан Фарго, открыв сбор финансов на разработку сиквела к Wasteland – ролевой игре 1988 года, ставшей прародительницей пост-апокалипсиса в гейминдустрии. Поставленная Фарго планка в 900 тыс. долларов была достигнута в считанные дни. Меньше чем за неделю проект набрал полтора миллиона долларов, и деньги беспрестанно продолжают поступать вместе с положительными отзывами донаторов. Над kickstarter-финансированием задумалась студия Overhaul Games, желающая подарить миру новую часть Baldur's Gate. Брайан даже готов пожертвовать часть своего бюджета на поддержку других проектов, на которые геймеры еще не обратили свой взор, и настоятельно рекомендует получившим свою долю компаниям поступить так же.

Внезапная популярность kickstarter нырает в хорошем смысле этого слова. Издателям, правда, действительно есть чего бояться: со временем эта система имеет все шансы сте-



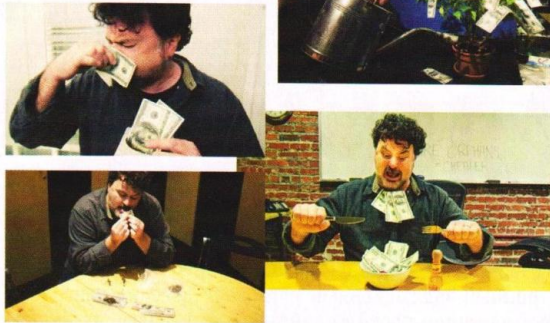
лго. Что ж, по крайней мере, этого они добились. А игроки, в свою очередь, все же добились от разработчиков изменения концовки для внесения пущей ясности в происходящее.

Независимо от того, на чьей ты стороне, такой всемирный бум вокруг пятиминутной сцены в игре говорит о том, насколько возросла индустрия. Массовое разочарование свидетельствует о том, насколько важен для людей именно сюжет этой саги. Подобную бучу в свое время подняли из-за концовки сериалов «Остаться в живых», «Клан Сопрано» и новой трилогии «Звездных Войн». Но в случае с кино исправлять концовки после выхода трудно и неуместно, а вот с играми, особенно учитывая наличие DLC, все возможно. Хорошо, что «Бивовары» все-таки сдались, иначе вокруг их офиса точно собралась бы разгневанная толпа с факелами, вилами и своими версиями концовок.

Календарь релизов на апрель

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Kinect Star Wars	2	Action		✓	
	Diabolical Pitch	3	Action/sport		✓	
	Devil May Cry: HD Collection	3	Hack&Slash		✓	✓
	Tribes Ascend	11	FPS	✓		
	The Witcher 2: Assassins of Kings	16	RPG		✓	
	Prototype 2	24	Action		✓	✓
	Risen 2: Dark Waters	26	RPG	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей



реть все барьеры между геймерами и разработчиками. Непосредственное финансирование проектов дает игроделам полную свободу в реализации своих концепций, позволяет геймерам следить за ходом разработки и, соответственно, оставляет издателей с носом. Конечно, мультимиллионные проекты останутся под издательским крылом и контролем, но индустрия как таковая претерпит серьезные изменения. В лучшую для нас, игроков, сторону.

Кстати, если тебе интересно, куда уходят шестизначные цифры, полученные Шейфером, — он с удовольствием предоставил небольшой фоторепортаж.

БУДУ КРАТОК

Serious Sam: BFE портируется на Mac! Выход запланирован на 23 апреля. О консольных версиях пока что ни слова.

Ш!: Скорее всего, задержка приставочных похождений Сэма связана с железом консолей, которое не способно потянуть серьезное количество противников на уровне.

Epic Games обещает на грядущем E3 показать новый движок Unreal Engine 4. Пока что, правда, за закрытыми дверями.

Ш!: Что же произошло с долгосрочными планами на UE3? Так или иначе, Cry Engine 3 и Frostbite 2 будет с чем потягаться.

Пока ты матюкаешь драконов в Skyrim, Bethesda всю работу над MMO во вселенной The Elder Scrolls. Официальный анонс произойдет в мае, но, по слухам, нас ждут 3 фракции, территория последних трех игр серии и события, разворачивающиеся за 100 лет до Morrowind.

Ш!: А ведь только недавно ребята из «Беседки» уверенно заявляли, что на территорию MMO ступать не собираются. Фанаты с ними не согласны, поскольку уже начали создавать мультимедийные моды на Skyrim.

Запуск Playstation Vita прошел как нельзя удачно для Sony. Продано 1,2 миллиона приставок. Uncharted: Golden Abyss и FIFA уверенно заняли топовые места в чартах продаж. Якобы случайная утечка в сети уведомила о существовании Monster Hunter Portable 3, GTA: Vice City Nights, Tales of Innocence R и Final Fantasy Type-0 HD для платформы.

Ш!: Sony все же извлекла некоторые уроки из ошибок PSP и подготовила к запуску новой карманки достойную игротку, что всегда приятно. Вот бы еще обратную совместимость нам дали...

На августовском Quakeson нам наконец покажут Doom 4! Пока неясно, ролики или скриншоты, но id обещает поразить нас.

Ш!: Уже заждались, последний «Дум» был 8 лет назад. Кстати, псевдоскриншоты из D4, гуляющие по сети, — фейки. Так что ждем с нетерпением и надеемся, что нам не подsunут Rage №2.

Мультплеер Killzone 3 теперь free to play. До определенного уровня, правда — после его достижения придется выложить 15 баксов, чтобы продолжить играть. Но только один раз.

Ш!: Загребущие лапы F2P добрались до AAA-тайтлов! Похоже, эта формула работает лучше, чем продажи игр за полную цену.

Diablo 3 обзавелась официальной датой выхода — 15 мая! Правда, игра поступит в продажу без PVP функций, которые будут доработаны и введены в игру после релиза.

Ш!: Что в очередной раз доказывает абсурдность ответа разработчиков «когда все будет готово» на вопрос геймеров «когда выйдет игра»?

Sony и Microsoft опровергли слухи о показе консолей нового поколения на E3 этого года.

Ш!: Что неудивительно — держать баланс между доступной ценой и высокими технологиями в одной коробке становится все труднее.

ЗАБЛУДИЛИСЬ В ЗАБЛУЖДЕНИЯХ

Как ты, наверное, догадываешься, видеоигры прошли огромный эволюционный путь с тех далеких дней, когда миром правили динозавры – игровые автоматы, а Super Mario Bros казалась венцом геймдизайнерской и графической мысли. Несмотря на то, что изменились и игры, и игроки, а 50% населения нынче рубится в игрушки (причем, 20% делает это постоянно), странные стереотипы о геймерах никуда не делись. Мы вооружились молотом здравого смысла, статистикой и мнениями экспертов, чтобы развеять заблуждения темного плебса раз и навсегда.



1. Геймеры – одинокие лузеры

Чушь собачья!

А вот и нет! Пускай девочка, которая проводит 25 часов в день «ВКонтакте», говорит: «Фи, начни жить!», когда ты признаешься, что рубишься в игрушки – на самом деле ты никак не отшельник-социофоб. Исследования показывают вот что:

87% геймеров имеют от трех близких друзей. По статистике, это больше, чем у остальных людей, которые хорошо если имеют хоть одного. Мультиплеер сближает!

У игроков на **4%** больше, чем у обычных жалких людишек, развит командный дух и способность к кооперации.

17% геймеров, у которых есть приставки (особенно Wii), еженедельно ходят на дискотеку или посещают другие танцевальные мероприятия.

Шпилеманы на **8%** меньше склонны забывать имена новых знакомых.

Чушь собачья!

2. Игроки – лентяи

То, что нам лень убираться в комнате и помыть посуду, никак не связано с тем, что мы играем в игры. Эти, а также многие другие полезные действия влом делать всему человечеству (кроме таджиков). Зато те геймеры, у которых есть Wii, или шайтан-коробка с Сонеи Плейстейшн-инвойной, оборудованные Kinect или Move, выполняют больше физических упражнений, чем среднестатистический офисный планктон. Планктон ведь считает верхом геймерского мастерства прополку грядки на ферме в «Фейсбуке».

52% геймеров регулярно тренируются, предпочитая работу с тяжелыми железяками.

61% игроков занимаются аэробикой, ездой на велосипеде или плаванием.

3. Не женское это дело – шпилить

Чушь собачья!

Хоть мы и считаем, что место женщины на кухне (ай, Дивина, не бей нас!!!), но и джойстик в руках барышням не чужд. А что, если у геев есть гейши, значит у геймеров должны быть геймерши! И пускай в редких (всех двух с половиной) фильмах о геймерах герои всегда парни – девушек-игроков на планете очень много.

Если быть точным – **38%** игроков – самки.

30% прекрасной части геймеров предпочитают не пасьянс-косынку или Wii Sports, а брутальное мочилово в духе God of War, Mortal Kombat или MW на худой конец.

Чушь собачья!

4. Шпилеры питаются на помойке

Ну не совсем на помойке, но большинство обывателей уверено, что мы завтракаем энергетиком, обедом чипсами, ужинаем в бигмачечной, а функционерируем исключительно за счет сладкой газировки. Ха-ха, а вот и нет! Соцопросы показывают вот что:

Геймеры на **7%** менее склонны получить зависимость от кофеиносодержащих продуктов.

Почти все игроки любят голубику.

Шпилеры на **15%** чаще едят полезную цветную капусту, чем остальные люди.

72% игроманов употребляют пищу с полезным веществом Омега-35.

30% шпилеров регулярно кушают орехи и пророщенные зерна, что тоже очень полезно.

55% геймеров кушают чеснок и могут убить одним только дыханием.

5. Геймеры – дибилониды

Чушь собачья!

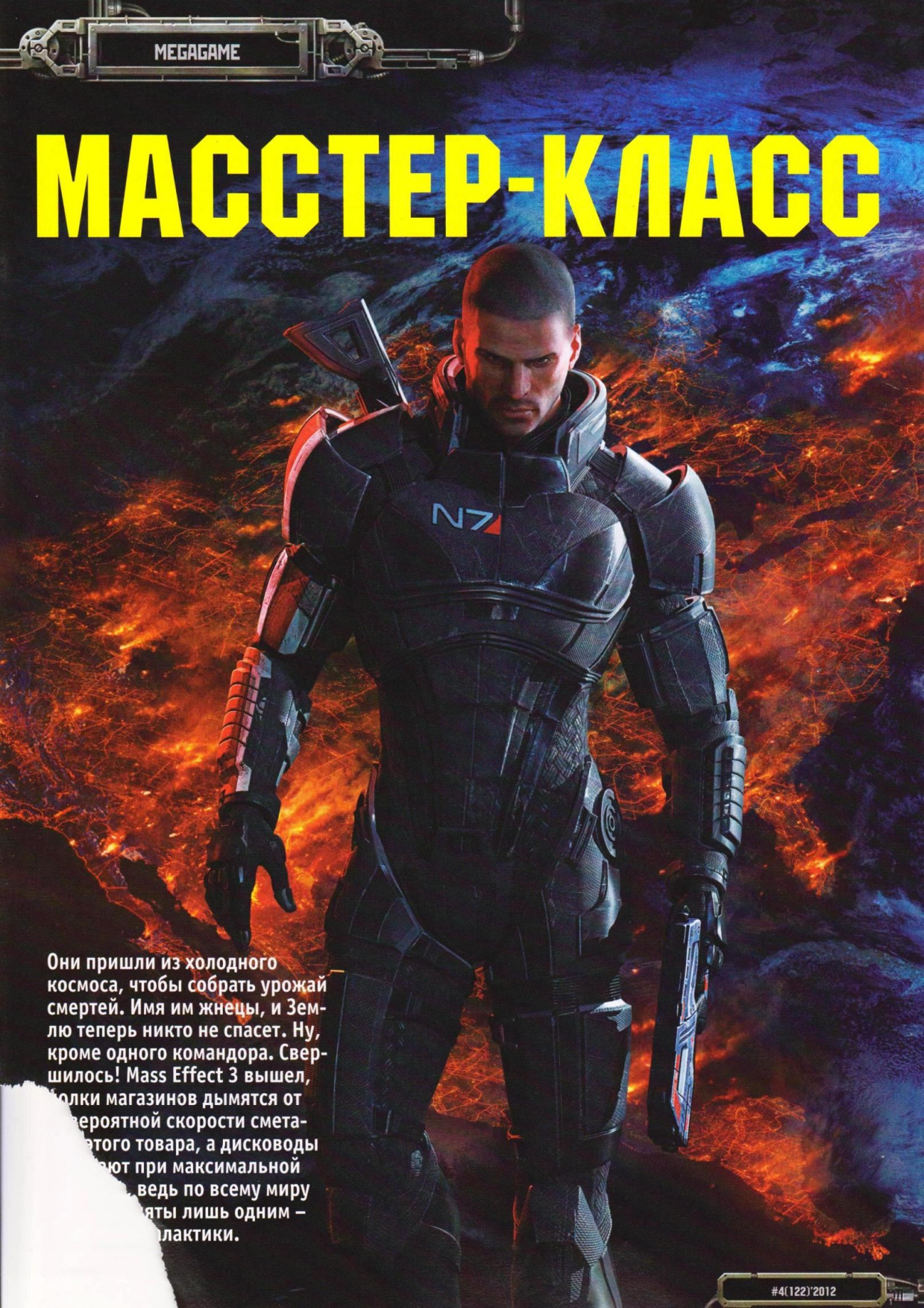
Ага, а еще мы все шизофреники, которые хотят убить человечество и поедать трупы. Ну, мы-то конечно хотим, но это никак не связано с играми. Ведь исследования показывают, что игры не отупляют, а ты не задор ММО, конечно.

Геймеры на **4%** больше остальных склонны заниматься искусством в свободное время.

6% наших братьев-игроков считают в голове круче калькулятора.

Шпилерам проще изучать иностранные языки, и именно геймеры чаще становятся полиг

МАССТЕР-КЛАСС



Они пришли из холодного космоса, чтобы собрать урожай смертей. Имя им жнецы, и Землю теперь никто не спасет. Ну, кроме одного командора. Свершилось! Mass Effect 3 вышел, полки магазинов дымятся от невероятной скорости сметания этого товара, а дисководы вращаются при максимальной скорости, ведь по всему миру жнецы лишь одним — галактики.



Каждый, способный держать геймпад...

До выхода игры большинство воспринимало Mass Effect 3 как проект примерно уровня второй части, может даже чуточку выше. И хотя трейлеров было много, разнообразием и информативностью они не блистали. То там, то тут всплывали новости в основном о геймплейных фишках и нововведениях. Но мы-то с тобой в курсе, что Mass Effect – игра не про «БЕГАЙ & СТРЕЛЯЙ», а в первую очередь об истории и персонажах, которые в ней фигурируют.

А был ли мальчик?

События развиваются со стремительностью разгона Ferrari 575 с нуля до сотни. Командора Шепарда поместили под следствие, так как он (или она – это, как ты выберешь) сделал кое-что очень и очень неоднозначное в Arrival, DLC ко второй части, уже не говоря о его связи с коллаборационистами из «Цербера». Альянс наконец-то сообразил, что Жнецы – абсолютно реальная угроза, правда, для этого пришлось последнее напасть на столицу – Землю. На фоне чрезвычайно эпичного и красочного вторжения Шепард вместе с Андерсоном пытаются добраться к легендарному кораблю «Нормандия», который в итоге собирает лишь командора. С этим побегом связан один очень тонкий момент: в вентиляционной шахте Шепард встречает мальчика, который, впрочем, отказывается от помощи, что приводит к гибели последнего во время отлета «Нормандии». Судьба мальчика будет терзать командора на протяжении всей игры и даже найдет очень специфичное отражение в финале.

Инстинкт самосохранения

Цель игры – собрать общегалактический флот, объединив в нем представителей всех рас для спасения родной планеты. Помимо этого, ведутся работы над созданием таинственного «Горна», способ-

ного уничтожить Жнецов – правда, лишь в теории. Собственно, решением проблем разных народов и отдельных высокопоставленных лиц игрок и будет заниматься довольно большой отрезок времени. Хотя внешне это напоминает помощь сопатрицам в предыдущей части, необычность каждого такого задания предотвращает появление чувства монотонности, которое не чуждо старым играм серии. К тому же, появилось большое количество побочных квестов разного пошиба: то нас Адмирал попросит решить проблему с каким-то нападением «Цербера», то мы спасаем целую группу ученых для работы над супероружием, то, случайно подслушав один из сотни разговоров на Цитадели, отправляемся на поиск разных вещичек, которые впоследствии помогут нам заполучить еще больше сторонников в этой нелегкой борьбе. Кстати, в отличие от Mass Effect 2, где для прогулки были доступны целых три больших «города»: Омега, Иллум и Цитадель, осталась лишь последняя. Но как же она преобразилась! Повсюду представители самых разных рас обсуждают свое будущее или недавние события. В Президиуме, на местном рынке, можно встретить многих членов команды, пытающихся отдохнуть, в Посольствах люди пытаются узнать судьбу своих родных с той или иной колонии, а также записаться в добровольцы. В переполненной больнице не хватает панацеи, врачи бегают между пациентами и постоянно ноют, чтобы им не мешали работать; Лагерь беженцев в одном из стыковочных доков наполнен представителями всех народов, которым на месте оказывают помощь; ну а в баре «Чистилище» люди пытаются хоть как-то отвлечься от суеты на дне бутылки, помянуть умерших товарищей или просто повеселиться в свои последние дни.

В целом, Mass Effect 3 повествует не столько о спасении всех высокоразвитых представителей

MASS EFFECT 3

Жанр:

Action-RPG

Разработчик:

BioWare

Издатель:

Electronic Arts

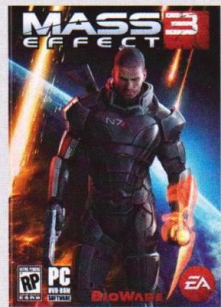
Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 15 ГБ



Конец массового поражения

Многие фанаты остались недовольны концовкой трилогии. К сожалению, мы не можем доставить себе удовольствие и проспойлерить, что там, но игроки даже создали петицию для ее смены в виде андегтай или DLC. Кроме того, был основан благотворительный фонд под названием Retake Mass Effect, со своими страничками в Twitter и Facebook. Что скажем мы? На самом деле, это хороший знак. Лучшее свидетельство того, что Mass Effect 3 получился на славу, таким, что цепляет за душу и не оставляет равнодушным по окончании. Да и сам Кейси Хадсон заявил, что очень рад такому развитию событий, да и сама концовка была сделана такой намеренно. По неофициальным данным, в мае должно так выйти DLC под названием The Truth, в которую можно будет играть вне зависимости от выбора, сделанного в финале оригинала. Тем не менее, он будет иметь влияние, а также там, по слухам, добавят новых врагов и карты для мультиплеера.



Эффективные помощники

Гаррус Вакариан

Раса: турианец

Родная планета: Палавен

Первая встреча: община Президиума на Цитадели

Кто это: один из лучших и вернейших друзей командора Шепарда. Вел собственное расследование по предателю-СПЕКТРУ Сарену, бок о бок с остальными членами команды сражался против Коллекционеров. Является командиром спецотряда по отражению атаки Жнецов.



Доктор Лиара Т'Соии

Раса: азари

Родная планета: Тессия

Первая встреча: раскопки на планете Терум, звездный кластер Артемис Тау

Кто это: будучи 106-летней азари, является чуть старше подростка по меркам своей расы. Знаеток протеанской истории и технологий, дочь матриарха Бенезии, помощница Сарена. Со временем и без поддержки Шепарда стала так называемым «Серым посредником».



Тали Зора вас Нормандия

Раса: кварианец

Родная планета: Раннох, хотя как и многие родилась на Мигрирующем флоте

Первая встреча: Цитадель

Кто это: родилась на борту корабля Райя, и, достигнув совершеннолетия, отправилась в паломничество по традиции своей расы. Благодаря Шепарду осталась жива после предательства на Цитадели. Подозревалась в передаче активного гета на борту одного из кораблей Мигрирующего флота, но была оправдана. Сейчас – один из адмиралов этого флота.



Эшли Уильямс

Раса: человек

Родная планета: Земля

Первая встреча: во время атаки гетов на Иден Прайм, колонию людей

Кто это: ввиду милитаристического духа внутри семьи и собственного стиля «пацанки», Эшли отправилась на военную службу. Не участвовала в сумасшедшей затее Шепарда во время второй части игры, так как была идейно против сотрудничества с «Цербером». На данный момент – лейтенант-командор Альянса.



Джеймс Вега

Раса: человек

Родная планета: Земля

Первая встреча: суд над Шепардом из-за деяний в DLC Arrival
Кто это: типичный вояка, который пытался как-то помочь Шепарду оправдать себя. Боец Альянса, является образом тех, кто начал играть в Mass Effect с третьей части.



СУЗИ

Раса: синтетик

Родная планета: отсутствует ввиду ее происхождения

Первая встреча: первое посещение Шепардом новой «Нормандии».

Кто это: умный и эффективный ИИ, разработанный «Цербером» для поддержки функционала «Нормандии». Получает здесь собственное синтетическое тело и может помогать Шепарду как непосредственно напарник во время миссий.



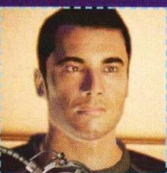
Явик

Раса: протеанин

Родная планета: скорее всего, Иден Прайм

Первая встреча: открытие его стази-капсулы Шепардом на Иден Прайм

Кто это: своеобразный «последний из могикиан». Единственный протеанин в Галактике, который к тому же, был лидером сотен воинов и боролся со Жнецами во время своего цикла.



Кайден

Раса: человек

Родная планета: Земля

Первая встреча: служил на борту «Нормандии» еще до ухода Андерсона

Кто это: биотик, напарник Шепарда еще с самого начала серии. Часто мучается мигренями. На момент третьей части – майор, командующий специальным отрядом биотиков.

Эффект Брайтон Бич

Локализация от EA всегда была кладезем лулзов. Стоит вспомнить хотя бы перекрывающие друг друга реплики в Dragon Age: Origins или покашливания оттуда же. Видимо, переводом занимаются там либо штатный робот с протоколом поисковика Bing, либо русские из Брайтон Бич. Ведь как иначе можно объяснить тонну ошибок в субтитрах к Mass Effect 3 и бредовейший русскоязычный вариант FAQ по все той же игре. Эх, чего только стоит «Атака Жатки на Землю» или «Какого цель оружия вес». Но самое главное: «Почему мультиплеер серый?»



фауны той или иной планеты, сколько об их взаимоотношениях перед лицом вселенской угрозы, самопожертвовании и развитии бюрократии, несмотря на угрозу вымирания. Даже члены команды пытаются сделать то, о чем раньше не задумывались и на что не обращали внимания. Чего уж там, весь женский состав опартийцев напивается, Гаррус вытаскивает нас на вершину Президиума, чтобы пострелять по бутылкам из снайперской винтовки, а Джокер и вовсе решил крутить шашни с СУЗИ, которая в одной из миссий получает хоть и синтетическое, но довольно симпатичное тело. Да и любимые многими любовные сцены стали на порядок чувственнее, а самих представительниц слабого пола неплохо так подтянули, из-за чего они кажутся гораздо симпатичнее. В общем, настолько наполненного и живого мира не ждал никто – BioWare переплюнули сами себя.

Массовые ролевые игры

Ролевая система в Mass Effect всегда была предметом спора. Несомненно, триквел уже не является представителем тех игр, в которых надо часами настраивать разнообразные ползунки. Зато МЕЗ дает возможность принимать множество самых разнообразных решений, влияющих как на финальную расстановку сил, так и чис-

Массовая подработка

DLC за время своего существования превратились из проклятой «порчи» игр во что-то более привычное. Чего уж там, ни одна более-менее серьезная игра без них не обходится, а цены варьируются в самых разных рамках. Не так давно в практику вошла эксклюзивность наличия DLC не только для коллекционных версий игр, но и для купленных в определенных магазинах. Кроме того, разработчики начали практиковать продажу кодов DLC вместе с



то на моральное состояние героя. То есть, к примеру, если ты спас королеву Рахни в первой части или отдал базу Коллекционеров «Церберу», то все это найдет отражение здесь, иногда даже не самое очевидное. Кроме того, произошло смещение в сторону первой части в плане количества способностей разных классов, которые, к слову, все те же: Солдат, Разведчик, Адепт, Страж, Штурмовик, Инженер. Играть теперь стало интересно не только за привычного «Солдата», так как повысилась динамика боев, а большое количество навыков того же Адепта позволяет бросать разнообразные сгустки биотической энергии в противников. Только делать это приходится с выжиданием определенной паузы, так как добавлен параметр «вес», влияющий на скорость перезарядки скилов. То есть нельзя навешать на себя все 5 типов вооружения и каждую секунду вызывать дрона-помощника. Кстати, самой экипировке теперь можно не только повышать уровень, но и прикручивать по два апгрейда, будь то увеличение запаса термозарядов или бронейбойный пакет. Более того, хоть и отсутствует инвентарь в приличном понимании, на уровнях разбросаны разные элементы брони, которые между заданиями можно комбинировать в разных соотношениях.

разнообразным игровым мерчем и фигурками. Так что теперь уже не каждый может себе позволить покупку всех с криком «Gotta catch 'em all!». Так произошло и с Mass Effect 3. Все понимаем, что сама игра еще обзаведется немалым количеством дополнительных миссий и плюшек для мультиплеера, однако все доступные на данный момент DLC, включая те, что идут с фигурками и прочим, стоят более тысячи долларов.



Аки феникс



Помимо концовки, фанаты недовольны еще и запуском DLC в день старта продаж. Дополнение From Ashes добавляет Явика, последнего протееана, две миссии, дополнительное оружие, а также скины для соратников. Цена — 800 очков Bioware/Microsoft или более привычные нашему глазу 10 долларов. Более того, само DLC не присутствует на диске с коллекционной версией игры, в которую оно входит по умолчанию. Ох и зажрались же, товарищи...

Кодекс брата

Как и раньше, в игре присутствует так называемый «Кодекс», позволяющий уткнувшись носом в подробности вселенной игры. Здесь тебе – и данные о Жнецах, и краткие биографии встреченных персонажей, рассказы о планетах, организациях и о многом другом! Множество интересной информации теперь подкреплено еще и штатным рассказчиком, так что при знании английского, можно смело лепить в фоне и слушать, как лекцию или аудиокнигу.



Ise

BioWare в очередной раз показали, что они умеют удивлять. Ей-богу, я много ждал от Mass Effect 3 – особенно, отражения всех моих действий из предыдущих частей с новым превосходным сюжетом и незабываемой концовкой. Разработчик дал мне все это на большом подносе, покрытом дивной красоты вуалью, в которой лежала огромная бомба, где вместо шрапнели – шесть минут игры, которые полностью свели восторг от трилогии на «нет». И речь отнюдь не о добавленных однополюсных отношениях. Для меня Mass Effect 3 – главное разочарование последних пяти лет, достойное оценки 7, но никак не больше. Покойся с миром светлая и добрая память о первой и второй части Mass Effect...



мультиплеер – довольно веселое занятие, но его нужно воспринимать максимум как дополнительную несущественную плюшку.

Эффектность

Любителям «Кризиса» в МЕЗ стоит задержать развее что на красивые эпичные сцены уничтожения населения планет. Сама картинка не претерпела значительных изменений по сравнению с предыдущей частью, хоть и чуть более сглажена и насыщена. Анимация бега – отдельный повод посмеяться, так как из-за возросшей динамики персонаж иногда движется чуть ли не под углом 30 градусов к поверхности. В остальном же – чуткую замыленное кино.

Нуль-элемент

Нельзя отрицать и тот факт, что в МЕЗ есть недостатки, но даже на их фоне игра умудряется быть лучшим представителем космических саг на сегодня. Ни текстуры низкого разрешения, ни корявенькая анимация, ни отвратительная локализация в духе Dragon Age, ни даже спорный, по мнению многих поклонников, финал не могут испортить эту сагу. Да и при таком великолепном музыкальном сопровождении (композиции An end once and for all Клинта Манселла и Сама Халика для многих членов редакции стала на один уровень с темой Morgowind) и громадными жукообразными роботами, выжигающими все живое, трудно превратить финал этой саги в нечто непримечательное.

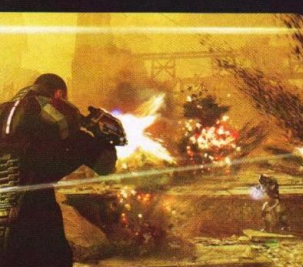
BoVVeR вас • Шпили •

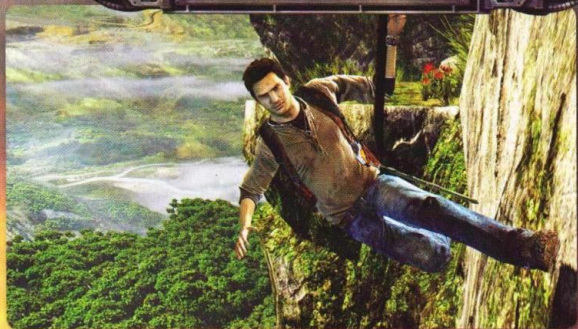
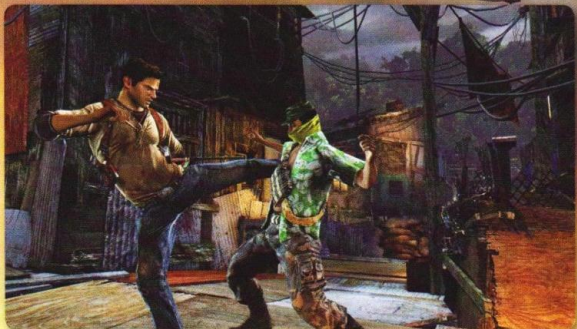
Массовая рознь

По уже сложившейся традиции, ни один крупный проект не обходится без многопользовательского режима. Особенно это видно в играх Electronic Arts, где его умудрились запихнуть даже в Dead Space 2. Здесь он, в принципе, не так уж и далеко ушел: кооперативные перестрелки на четверых позволяют иногда расслабиться, но не более того. Доступны улучшения оружия, классы из одиночной игры и даже другие расы, кроме людей, вроде тех же турянцев или кроганов. Каждый персонаж может таскать с собой не более двух видов вооружения, так что рекомендуется брать с собой одно крупнокалиберное оружие, вроде снайперской винтовки (желательно, не скорострельной) и штурмовую винтовку/дробовик. Сами классы, как и в одиночной игре, прокачиваются, так что со временем становятся доступны новые умения и их усиления. Кроме того, количество времени, проведенное в многопользовательском режиме, также влияет на индекс готовности собранного в сингле галактического флота, а значит, и на концовку, что многих пиратов очень сильно раздражает. В целом,

Вердикт

Не секрет, что Mass Effect 3 стал завершением серии. Прощальная вечеринка однозначно удалась на славу, с огромным размахом и плясками вокруг костров догорающей земли. Перед финальным выбором от эмоций и впечатлений настолько сносит крышу, что ты с оторопевшим взглядом, приговаривая «Вот это да!», идешь делать чай, обдумывая будущее решение. За всей эпичностью и душевностью происходящего просто не видны те мелкие недостатки, которые все-таки в игре присутствуют, так что со времен оригинальной звездной трилогии Джорджа Лукаса, серия Mass Effect по праву занимает место лучшей космооперы нашего времени.





ЭТО ТАК ТРОГАТЕЛЬНО!

Когда-то давным-давно (вернее, месяца два назад) было невозможно представить себе игру в стиле Uncharted на портативной приставке. Однако представительница одной из самых красивых, кинематографичных и захватывающих серий в истории игр замечательно прижилась на PS Vita, чувствует себя здесь в своей тарелке и вообще намекает, что самое вкусное ждет впереди.

Натани их всех

«Золотая Бездна» забрасывает тебя в прошлое, когда Дрейк был еще молодой, зеленый, но от этого совсем не менее ловкач-трюкач. Натан отправляется в путешествие по лесам амазонки, разыскивая золото конкистадоров. События разворачиваются еще до первой Uncharted, но ключевых злодеев и добряков серии мы повидаем. Вообще Дрейк почти все время слоняется с Данте, большую часть времени устраивая уморительные перепалки. В лучших традициях серии, портативные приключения Натана сочетают ядерный экшн с перестрелками, головоломный платформинг с паркуром и обилие исторических паззлов, секретов и собирашек.

Дрейк лазает как человек-паук, стреляет как Рэмбо (враги, кстати не мальчики для избияния, и с ними придется повозиться), а игра то заставляет его забираться на сотню метров вверх, то швыряет вниз, то вынуждает перепрыгивать разрушающийся мост над бездной.

Смотри, как я могу

Разработчики очень постарались сделать настоящий блокбастер, не посрамив Uncharted, но при этом, похоже, первоочередной их задачей было превратить игру в техдемку возможностей Vita. Поэтому, помимо классического кнопочного управления, в наличии альтернативное – контроль персонажа при помощи двух тачскринов и гироскопа. Возможности потыкать экран, помусолить заднюю чувствительную панель и вообще крутить и наклонять приставку, вываливаются на игрока каждую минуту. Местами это очень прикольно и разнообразит геймплей, а местами портит впечатление. Например, вместо того, чтобы а-ля олдскул скакать по скалам, теперь можно просто погладить экран пальцем, и Дрейк

автоматически проследует по нужному маршруту. Тем, у кого Golden Abyss – первая в жизни игра или кто уже до оглушительной зевоты загонял по стенам всяких Эцио, данная фишка поможет скрасить карбательные будни. Но бывалым любителям инди-аноджонси это слишком упрощает жизнь и понижает градус удовольствия. Использовать тачскрин вообще приходится настолько часто, что я испугался, мол, протру в нем пальцем дырку. И если совершать сочные апперкоты или срубывать листву, касаясь экрана в правильном направлении, – довольно весело, то стирать виртуальную пыль с разных предметов надоедает. Точнее, дико захаривает, причем после первого же раза. Слава богу, возможность по старинке паркурить разработчики оставили. В целом управление здесь роскошное, а комфортабельное прицеливание – когда ты наводишь прицел, поворачивая приставку, – вообще, кажется, решило проблему неудобности консольной пострельни раз и навсегда.

Бездна прекрасности

Графическое исполнение Golden Abyss отправляет челюсть на орбиту, разогнав ее до третьей космической. Еще пару лет назад такая роскошная анимация, умопомрачительно богатые пейзажи, скрупулезное внимание к деталям и потрясающее освещение казались эталоном для стационарных приставок. И если я скажу, что портативная Uncharted визуально не уступает своим PS3-версиям, то совершу лишь чуть-чуть. В любом случае, количество спецэффектов и зрелищных моментов, вроде сплава по водопаду, тут так велико, что старик Индиана Джонс вот-вот повесит шляпу на ржавый гвоздь и повесит себя на собственном кнуте. От зависти.

KhaJ-Tosin

Вердикт

Это отличное 12-часовое приключение, которое мы строго рекомендуем любителям Дрейка, кинематографичного приключенческого экшна и всем желающим разобраться в фишках «Виты».



UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Жанр:

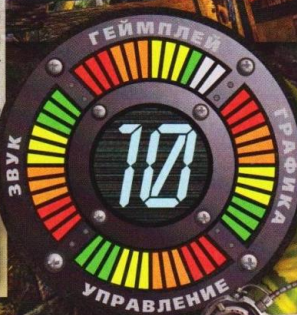
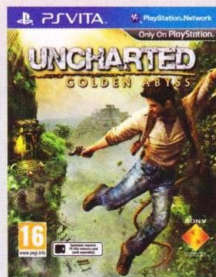
action\adventure

Разработчик:

SCE Bend Studio,
Naughty Dog

Издатель:

SCEE



Под человеческим лицом
кость из стали. Они не
люди – они машины. И ка-
кими хрупкими кажутся на
их фоне начинки для гро-
бов, прозванные челове-
чеством... Слава роботам!
Убить всех человек? Или
нет?

НЕПРОСТАЯ РОБОТЕНКА

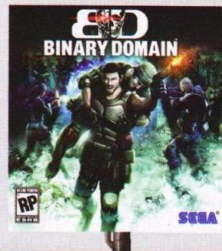
BD BINARY DOMAIN

Жанр:
TPS, tactical shooter

Разработчик:
Sega

Издатель:
Sega

PC | PS3 | X360



Ассимиляция

К 2080 году климатическая ситуация на плане-
те окончательно пришла в негодность. Глобальное
потепление спровоцировало таяние ледников, уро-
вень Мирового океана подскочил по самое не могу,
и вода накрыла под собой большинство городов и
их обитателей. Выжившие усвоили уроки природы
и отстроили новые мегаполисы на огромных возвы-
шениях, поэтому в итоге население разделилось на
малоимущих, оставшихся в городах низшего уровня,
и богатых, оккупировавших верхние «этажи» цивили-
зации. Попутно звездно-полосатая наука создала и
выпустила в широкие массы разнообразных робо-
тов, которые прочно укоренились в человеческом
обществе, но лишь в виде рабочей силы. Могуще-
ственную японскую корпорацию Amada, обвиненную
по своим причинам на американцев, такой ход дел
не устроил, и она наклепала личную армию механи-
ческих воинов под названием «Ложные Дети», счи-
тающих себя людьми и внедренных в человеческое
общество. Своей разработкой японцы нарушили
всемирный запрет на создание и производство робо-
тов такого типа, ведь эти недомашинки живут сво-
ими жизнями, не подозревая о том, кто они, и разли-
чить их можно, только содрав с тела кожу, что в игре
порой показано с чудовищным натурализмом. Когда
посредством подобных лже-людей была атакована
штаб-квартира главной американской компании по
производству роботов, международная правитель-
ственная организация вышла на тропу войны. К а-
грессивным азиатам для поиска

и захвата Амады – главы одноименной корпорации,
отправляют команду бойцов, за которых нам и пред-
стоит воевать, попутно разведывая конечную цель
вражеских действий.

Дипломатия

В Binary Domain взаимоотношения с товарища-
ми по оружию – не глупый атавизм, а разговоры с
ними придуманы не только для того, чтобы вернуть
пару острых шуточек и дать игроку передохнуть, пре-
жде чем кинуть его в очередную мясорубку. Обще-
ние и атмосфера в команде тут очень важны и непосред-
ственно зависят от твоего поведения. К примеру,
если в бою ты не помчался на выручку раненому или
обложенному со всех сторон сослуживцу, а попытался
отсидеться или унести ноги, то уровень уважения
к тебе резко понизится. Это грозит тем, что когда ты,
в свою очередь, будешь вопрошать о помощи под
градом пуль, товарищи могут резко «оглохнуть», а то
и вовсе демонстративно послать тебя и твои трудно-
сти лесом. Зато героизм тут в почете и забирается
персонажа на невероятные высоты обожания.
Помимо этого приходится внимательно следить за
болтовней юнитов, чтобы в нужный момент дать от-
вет, достойный репутации лидера. Не ленись выстраи-
вать дружбу с командой. Весь профит ты сможешь
оценить, когда друзья бросятся к тебе с аптечкой на-
перевес, или же будут беспрекословно подчиняться
всем приказам.

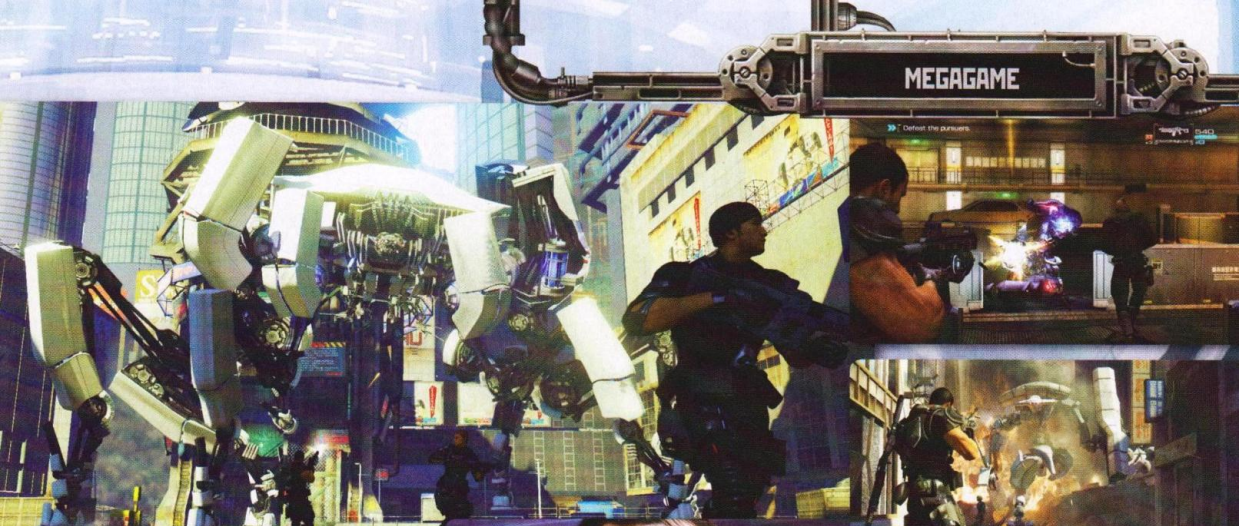
Конечная

Если тебе доводилось поиграть в Gears of War,
то управление и бои будут интуитивно понятны, ведь
стойкий налет дежавю есть и в планировке локаций,
и в системе боя, и в возможности отдавать прика-
зы подчиненным. Правда, последние, не смотря на
требуемую тактику «выстрел – в укрытие – выстрел»,

Khaj-Tosin

Кстати, уже через месяц игра появится на ПК.
Такой вот приятный нежданчик от разработ-
чиков.





иногда совершают глупые вылазки грудью на амбразуру, тем самым только мешая.

В сражениях очень порадовало то, как нам предлагают расправиться с вражескими железяками: поскольку выпилить робота гораздо сложнее, чем существо из плоти и крови, тут требуется хитрый и обстоятельный подход. Возможность отстрела механических конечностей как раз приходится очень кстати. Снеси у противника низ, и он будет не нестись к тебе на всех парах, а ползти медленно и печально, будто черепаха, раненная во все ноги. Ампутировать руки – перестанет стрелять. Ликвидируй голову – и глупая жестянка начнет рандомно палить в воздух. Короче, Binary Domain пытается приучить игрока просчитывать свои действия, а не бездумно и малоэффективно шпиговать свинцом все, что подвернется под руку. Тем более с наскака тебе не удастся положить боссов, потому что, как правило, они не только сильнее и выносливее, но и габаритами скорее схожи с трехэтажным зданием, чем с обычными роботами. Сначала придется сбивать броню таких монстров, а потом метить по узловым точкам, поэтому верный расчет и молниеносная реакция – наше все.

А еще, дабы игрок ни секунды не скучал, бои перемежаются с забористыми кат-сценами, беготней, погонями и... шопингом. Для покупок нам дают торговые автоматы Ammunition Transit Japan, где за выбитые в изнурительных боях очки можно проапгрейдить личные характеристики своего персонажа и других членов команды, а также параметры оружия. Делиться аплами с соратниками придется, ведь каждый член отряда отличается своими



Нифигасе чихнул!

уникальными умениями, которые в какой-то момент окажутся незаменимыми. Поэтому невероятно радует, что бонусы игрокам падают не в дни государственных праздников, а часто и щедро.

По списку

Нельзя обойти стороной и обсуждение стандартного набора игровых параметров. Во-первых, графика – она тут держится на очень высоком для консолей уровне. Окружающий мир сделан реалистично и зрелищно, а роботы, соратники и оружие вовсе прорисованы с нескрываемой любовью и детализацией. Также радует лицевая анимация – пускай это и не L.A. Noire, но эмоции сослуживцев читаются легко и не вызывают отторжения с воплями «Не верю!».

Музыкальное сопровождение уместно и оставляет ненавязчивое впечатление, без труда вписываясь в события. А вот все многообразие звуков при боевых действиях вообще радует, поскольку создает эффект полного вовлечения в события.

Александра [divinale] Дивина

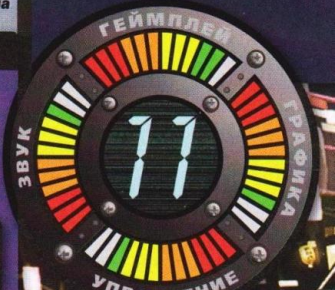


Поддай голос

Помимо прочих нашек к игре прикрутили голосовое управление. Если у тебя есть гарнитура, то эта функция позволит отдавать приказы другим членам отряда, а в моменты, когда кто-то из соратников будет задавать вопрос, ответить можно с помощью той же голосовой команды. Правда, это в идеале, а на практике твои реплики не всегда распознаются корректно.

Вердикт

Игра получилась отличная. Интенсивные бои, калейдоскоп увлекательных событий, обилие мясных сцен и острого юмора убеждают в том, что Binary Domain – это высококлассный шутер, который часов на 10 с головой утает тебя в происходящее. Безусловно, есть тут и мелкие огрехи: частичное тугодумие дружелюбных AI, слабый и бледный многопользовательский режим «для галочки» и отсутствие возможности пройти кампанию с друзьями в сплит-скрине. Вместе с тем, сложно вспомнить хоть один проект, в котором не к чему придраться, поэтому острую критику мы оставим для желчных завистников. Всем остальным должно понравиться.





SYNDICATE

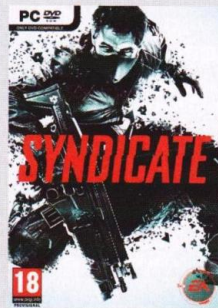
Жанр: FPS

Разработчик:
Starbreeze Studios

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
HDD: 12 ГБ



PC | PS3 | X360

СИНДИКАЛ

Благодаря своему первому проекту, *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, компания Starbreeze прославилась среди геймеров как разработчик, знающий свое дело и подходящий к нему со всей серьезностью. Такую репутацию трудно заработать, да еще и дебютом. Зато проще простого смыть в канализацию проходных шутеров, которыми захлебывается современный игровой рынок.

В зад будущее

Мрачное киберпанковское будущее, впервые увидевшее свет в фильме «Бегущий по лезвию», легко и быстро нашло большое количество поклонников. Апокалипсис еще не настал, но человечество уже высосало из матушки-Земли достаточно ресурсов, чтобы выживание для многих стало приоритетом. Есть какая-то необъяснимая романтика в темных переулках, где напичканные электронными модификациями люди греют руки у костра. Бомжеватые полуборги с презрением наблюдают за прячущимися взглядом представителями высшего слоя общества — работниками корпораций, яркие логотипы которых отражаются в грязных лужах.

Syndicate оставляет эти низины на заднем плане, обращая внимание игрока именно на крупные корпорации и их внутренние терки. Все богачи живут над облаками — в шикарных зданиях, благодаря чудесам техники парящими над наземным городом, вдали от нищеты и, казалось бы, проблем. Но, как гласит слоган игры, «бизнес — это война». Именно в такую войну приходится ввязаться тебе, Майлзу Кило, как одному из самых доверенных сотрудников самой крутой корпорации.

Баналию

Такой эпизод, на первый взгляд, кажется до боли знакомым и до судороги банальным. К сожалению,

первое впечатление остается с игрой при втором, третьем и надцатом взгляде, а сюжет даже не пытается исправить ситуацию ни событиями, ни методом их подачи. Да что там, абсолютно ненужных и нецепляющих моментов — добрая треть игры. Выслушивание длинных и в подавляющем большинстве пустых диалогов персонажей приклеивает локоть к столу, ладонь к щеке и существенно утяжеляет веки, заставляя мечтать о той минуте, когда тебе, наконец, отдадут управление протагонистом. Беда в том, что когда этот момент настает, ты понимаешь, почему игра порой так тщательно пытается оттянуть тебя от геймплея.

Пиф-паф, ой-ой-ой, шутер вышел никакой

Играть в Syndicate попросту скучно. Стрельба не радует совсем, и даже всякие крутые стволы вроде пушки Гаусса с самонаводящимися пулями не приносят ну никакого удовольствия. Дробовик несколько улучшает ситуацию, но ведь одной дробью, как говорится, сыт не будешь. Если тебе очень хочется добротно, смачно и с чувством пострелять — Syndicate станет отличным примером неудовлетворителя желаний.

Кроме стрельбы, есть еще суперприемы, использующиеся на короткой дистанции. Увы, зрелищные убийства в ближнем бою перестают впечатлять

примерно на том моменте, когда ты увидишь все великолепное многообразие всех двух с половиной местных фаталити.

Как и было обещано, главный герой участвует в бета-тестировании свежего и супернавороченного мозгового чипа Дарт-6, который позволяет взламывать мозговые чипы противников и разные компьютеризированные механизмы на уровнях. Чип имеет аж 4 боевые способности – смесь буллет-тайма с инфразрением и три программы, которые ты, нажав кнопку, загружаешь в чипы врагов. Одна программа заставляет врага покончить с собой, другая – встать на твою сторону, а третья – колбасит его, принуждая упасть и уронить оружие, после чего негодяй превращается в легкую мишень. Все это софтовое разнообразие в момент знакомства вызывает ровным счетом ноль эмоций, разве что программа суицида

интригует на первых порах. А потом аппликации начинаешь использовать без какой-либо доли эстетизма и лишь, чтобы облегчить себе задачу уменьшения поголовья врагов на уровне. В результате, хакаешь противников и компьютеризированные элементы уровня (обычно это никакой пользы не приносит), не глядя и на автомате.

Кстати, забавно, что первую половину игры ты, позевывая, чуть ли не в слепую, отстреливаешь электронных болванчиков, а потом сложность делает невиданный кульбит, и загружаться после смерти приходится каждые пять минут. Проблема, правда, в основном заключается в отсутствии патронов к нор-

Тройка за старания

Эпическому провалу Syndicate есть вполне обоснованная причина, или даже сразу три.

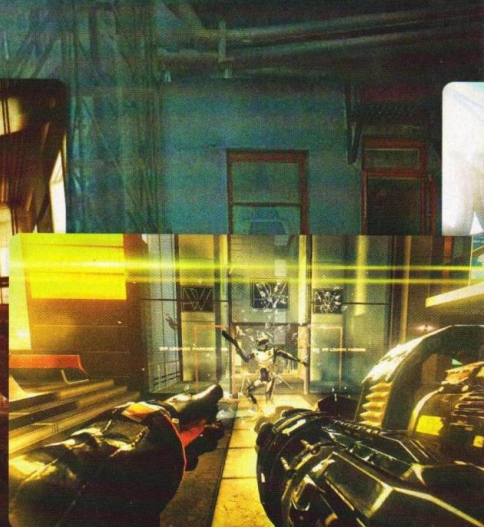
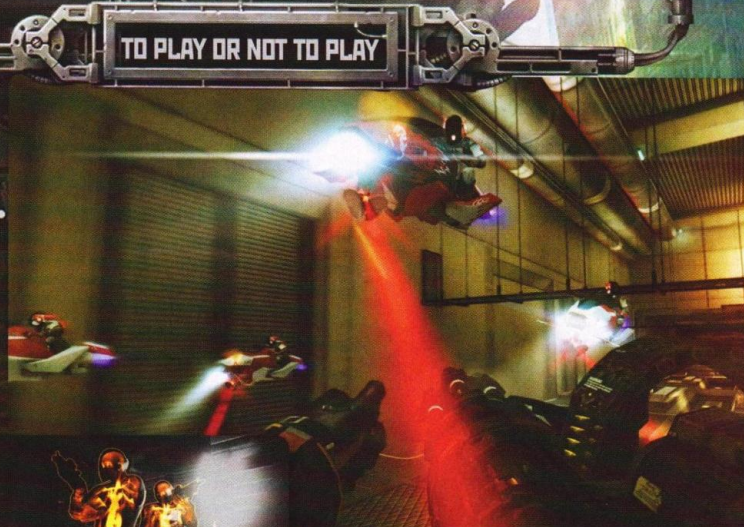
Во-первых, когда из древней тактической стратегии делают шутер от первого лица, жареным начинает пахнуть издалека. Практика раскрутки новой игры путем причисления ей имени популярной, но забытой разработчиками серии давно не нова и чаще всего означает, что проекту отчаянно нужна какая-то зацепка для адекватного пиара.

Во-вторых, разработчики честно признались, что им не хватало времени на завершение игры: около полугода, по меньшей мере. За этот срок можно было бы и существующие механики геймплея довести до идеала, и новые ввести. Зная привычки EA, легко обвинить во всем поторавливающий кнут издателя, но даже незавершенная игра может быть интересной. А Syndicate – не один из этих случаев.

И, наконец, трагический крах Atari повлек за собой и частичный распад Starbreeze, так что от горячо любимой геймерами компании остался скелет, неуклюже обтянутый тканью из новобранцев.



Хе-хе-хе, какое фуфло мы сделали!



Дисклеймер

Почему-то получилось так, что все остальные критиканам Syndicate очень понравилась. То, что нам показалось скучным, неинтересным, невпечатляющим и банальным, они считают крутыми фишками, за которые ты полюбишь эту игру. Игроки пожалели для Syndicate хвалебных отзывов и преимущественно фукуют, но почему-то множество негатива выливается на тему «испортила стратегию, сделал из нее стрелялку». Как прав, а кто нет, непонятно, но наша редакция, а также команда наших друзей PlayUA считают Syndicate недостойной твоего внимания.

Туц-туц-дрдрдр
пр-вжи-и-и-и-и-и-



Мы такие разные, но все равно мы вместе

Особняком от 6-часового сингла (мы с трудом помним, когда в последний раз заставляли себя проходить такую короткую игру – Syndicate очень хотелось бросить на полпути) стоит кооперативная кампания. Там можно бегать с тремя друзьями или незнакомыми тугодумами из интернета и выполнять разные миссии. Стрельба такая же, командная работа в наличии, и играть веселее. Правда, именно за счет прохождения с живыми людьми. Ведь те, кто играл в *Borderlands* в одиночку, тоже удивлялись, кому творение Gearbox могло понравиться. В общем, 9 кооперативных миссий Syndicate – единственное, что спасает игру от места на костре инквизиции твоей любимой рубрики «Ацтой». Там еще есть всякие анлоки, апгрейды и другие второстепенные вещи – но самое главное, кооп не вызывает канонады оглушительных зевков. Хотя, по большому счету, проигрывает практически каждому существующему ныне блокбастеру с кооперативом.

Но самая главная проблема все равно остается: вместо того, чтобы надеть тебя на крючок, посадить тебя на иглу и заставить быть их шлюшкой, которая в припадке безудержной эйфории будет носить разработчиков на руках, Starbreeze лишь легонько тыкают тебя тупой палочкой. В результате, Syndicate не цепляет ничем. Ни геймплеем с затанцовой и невыразительной стрельбой, ни прямыми коридорами со специфической эстетикой (дизайн декора, кстати, на вкус – Butcher плевался, KjaJ-Tosin сказал, что неплохо), ни мертвостью повествования. Да, с одной стороны разработчики специально рассказали хладнокровную историю, в которой есть место только бизнесу. Но главный герой-молчун получился совсем никким. И фомкой тут дело не исправишь, чтобы превратить Майлза Кило в Гордона Фримена. А что уж говорить – даже в черно-белой ксерокопии фотки с паспорта Ридди-ка харизмы больше, чем в protagoniste Syndicate.

Нет, мы не ждали, что «Синдикат» станет Chronicles of Riddick в сеттинге Deus Ex. И не ждали, что это будет



Human Revolution от создателей «Риддика». Мы просто пытаемся найти хоть что-то, за что Syndicate можно было бы похвалить. Но, увы. Мы ждали просто хорошего киберпанк-шутера. Киберпанк есть, шутер тоже есть, а вот с качеством всего этого не срослось.

Единственное, что радует в игре – так это жестокость температуры -375 градусов по Цельсию. Такого холодокровия от агентов даже не ожидаешь. Знать идет себе по вагону и вгоняет пулю за пулей в головы пассажиров, ставших свидетелями корпоративных безобразий. Увы, этого, а также парочки приглашенных звезд, недостаточно чтобы вытянуть атмосферу. Игра бесчувственна и пуста, как улыбки бизнесменов из местных корпораций. Лучший эпитет, описывающий Syndicate, – «никакой». Последний раз на нашей памяти таким же никаким был шутер Chrome, отрывка польского игропрома.

Слишком светлое будущее

Заядлые поклонники киберпанка могли бы закрыть глаза на многие проблемы шутера, чтобы просто насладиться его вселенной, но и той нечего предложить ценителям красивого и высокого. Мир Syndicate пуст и мертв – выглядит безжизненно, словно новостройка, которую еще не успели заселить и обжить. А переполняющие его противники – не больше чем куклы на нитках, постоянно появляющиеся в магических комнатах респауна и суицидально бросающиеся под твои пули и манипуляционные способности.

Помнится, в «Хрониках Риддика» у игрока была способность eyeshine, которая позволяла видеть в темноте, но при свете ослепляла – да так, что от одного взгляда на включенную лампочку казалось, что ты только что полчаса не отводил взгляда от сол-



нца. Примерно так выглядит абсолютно все окружающее пространство Syndicate: выжигающая глаза яркость в сочетании со скучной, излишне аккуратной архитектурой зданий и интерьером помещений навеивают воспоминания о Mirror's Edge. Вот только последнему это придает изящества и выделяет его стиль, а в «Синдикате» выглядит, как неловкая попытка скрыть неказистые текстуры, что оставляет не самые лучшие впечатления о графике.

Пуще раздражение вызвано отсутствием возможности выключить или даже затемнить этот свет далеких планет как в настройках игры, так и даже в config-файлах PC-версии. Последняя вдобавок страдает от консольного угла обзора, который замкнут на 60-ти градусах и вызывает нечеловеческую головную боль у тех, кто играет на расстоянии ближе метра от экрана.

KhaJ-Tosin, Butcher

Вердикт

Syndicate – игра о кибернетических способностях и отстреле противников, которая изо всех сил пытается доказать, что в ней есть нечто большее. Все эти попытки тщетны, а огромный потенциал в принципе неплохого сеттинга так и не находит возможности реализовать себя. Если очень тщательно искать, здесь можно найти элементы фана, но их трудно разглядеть за монотонным геймплеем, равнодушием к лениво тянущим сюжетную линию персонажам и бессовестной яркостью, сжигающей дотла зрочки и любое желание продолжать играть.

Даже если ты – оголодавший любитель киберпанка, пройти «Синдикат» можно разве что для галочки. Если же ты ищешь качественную игру в похожем сеттинге, куда лучше заново пройти Deus Ex: Human Revolution.



ПОСЛЕЖИЗНЕННОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игроделы уже не впервые фантазируют на тему постапокалиптического общества, но зачастую этот полет мысли изобилует страшными инопланетными монстрами, бойцами со сверхспособностями и высокотехнологичным оружием. В *I Am Alive* все по-другому. Тут тебе придется столкнуться не с шипастыми чудищами, а с обычными людьми, которые, как и ты, пытаются выжить всеми силами. А сражаться с ними ты будешь не за эфемерные высшие цели, а за банальную бутылку воды, банку тушенки и горсть патронов. При таких раскладах любые средства хороши.

I AM ALIVE

Жанр:

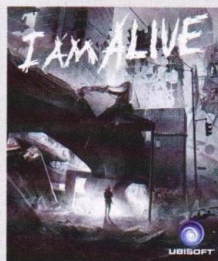
Survival action

Разработчик:

Ubisoft Shanghai

Издатель:

Ubisoft



Butcher

Игра о разрушенной Америке от китайского отделения французских разработчиков. Что может быть страшнее?



Хождения по мукам

I Am Alive – это паркурная бродилка, много-страдальное детище игровой индустрии, которое за время разработки успело побывать бедной сироткой, сменить хозяев, дату выхода (и неоднократно), нашуметь, напугать, по-тихому помереть и снова возродиться чудесным образом. В конечном итоге проект переключался из анемичных рук ныне почившей студии Darkworks в крепкие ладошки китайского отделения Ubisoft. Они, правда, тоже долго мучили воду вокруг поделки, но, в конце концов, таки спустили ее на воду. Вот только практика показывает, что из-за этих житейских бурь, игра все же растеряла львиную долю того, что было заявлено изначально.

Жизнь после жизни

Итак, на человечество обрушился страшный катаклизм, незатейливо именуемый Событием. По миру прокатились землетрясения и цунами, исчезла инфраструктура, власть пала, кругом разруха, болезни и голод. Многие выжившие люди превратились в мародеров и убийц, дерущихся за каждую крошку. Короче, все пропало! Среди этого бардака наш главный герой преследует всего две цели: сохранить себе жизнь и найти жену с дочкой. Мир чудовищно изменился в момент, когда Адам находился в деловой поездке, поэтому обратная дорога до родного Хэвентона заняла

12 месяцев. Да, антагонист целый год (не многовато ли?) пробирался к семье, но, оказавшись дома, понял, что жилье заброшено. Он находит лишь записку, гласящую, что родные ушли искать более безопасное место, и ему не остается ничего иного, кроме как продолжить свой путь к цели, но уже в родном городке.

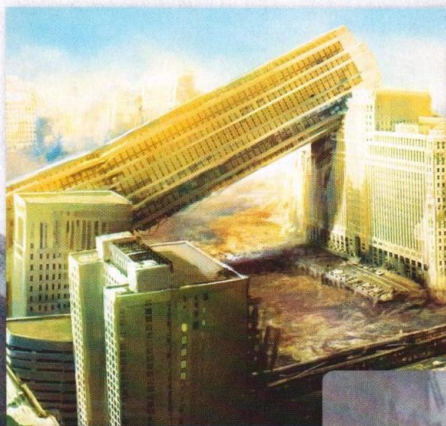
Мир против тебя

Адаму постоянно приходится туго, а местами преодоление трудностей настолько непосильно, что сложное, будто разработчики предлагают не экшн пройти, а подготовку в Шаолине. Короче, если получится не умереть с полсотни раз, то услышишь, как Чак Норрис аплодирует тебе стоя.

Перво-наперво герою тут противостоит сама природа: пыльные бури лишают выносливости и здоровья и, вкупе с руинами и поджидающими внизу врагами, заставляют карабкаться все выше над землей, проявляя чудеса эквилибристики. Но наш персонаж – обычный человек, и зовут его, как ты помнишь, не Эцио. Поэтому для лазанья по трубам, крышам, карнизам и прочим каменным джунглям ему постоянно требуется пополнять запас сил от дыхом, то пищей. В то же время провизии, как мы помним, катастрофически мало. Многим *I Am Alive* не понравилась именно по этой причине – судорожно искать в инвентаре хавчик, болтаясь на карнизе, – не очень прикольно и портит впечатление от геймплея, зачастую превращая лазанье по развалинам в крайне сомнительное развлечение.

Паем и не пахнет

Впрочем, овчинка все равно стоит выделки – во время таких высотных путешествий тебе не раз попадутся дополнительные припасы, а также люди,



Переезд

Когда в 2008 году состоялся громкий анонс I Am Alive, то многие ключевые сюжетные моменты выглядели по-другому. К примеру, протагонист искал не жену с дочкой, а свою девушку, что, согласись, выглядит менее правдоподобно, чем желание найти семью. К тому же события должны были разворачиваться не в вымышленном Хэвентоне, а в постапокалиптическом Чикаго, но, видимо, разработчикам было интереснее построить новый город, а не воспроизвести реальный мегаполис.



Слабая раздача

О том, что проект сильно поскромнел, по сравнению с изначальными наполеоновскими планами, говорит то, что игру можно приобрести только через XBLA и PSN, причем если «коробочки» могут сделать это с 7 марта, то для обладателей PS3 такая возможность появится где-то на туманном отрезке «весна-лето 2012-го». А разговор про ПК-версию лучше даже не начинать – тут сам черт ногу сломит: то в Ubisoft хоронят эту идею, то кланутся, что порт состоится, то многозначительно разводят руками. Впрочем, мы бы на месте доблестных воинов клавиатуры и мыши не сильно надеялись. Ветер явно дует не в их сторону.

которые окажутся вполне нормальными. Эти персонажи чаще всего будут просить у тебя что-то, и мы советуем не жадничать и расставаться с добром, поскольку взамен можно получить дополнительную жизнь с момента последней сцены, а не от давно пройденного чекпойнта. Хотя тут тебе самому решать, сжаться ли над несчастными или же остаться при своей тушенке.

Разумеется, Адаму не избежать многочисленных столкновений с местными мародерами, для которых пятак твоих патронов будет стоить дороже отобранной жизни. К тому же среди них попадаются и те, кто не побрезгует человечиной, так что ты станешь вдвойне лакомой добычей. Вот тут-то и потребуются тактические навыки. К примеру, у тебя есть пистолет без патронов, но ведь врага можно прилупить и бесполезной железкой. При определенной сноровке и удачливости это может отвадить нападающих. Или стоит перерезать горло

их главарю, показав остальным, что сегодня не лучший день для знакомства. Ну, или, держа противников на прицеле, заставить их сигануть с обрыва. И всегда, ВСЕГДА добивай раненых, ибо доброта здесь – удел слабых. Короче, вариантов решения конфликта масса, и если хочешь жить, то быстро научись и вертеться, и других вертеть. Главное – быстро соображать, поскольку заминка или неверная оценка расстановки сил моментально сольет твои старания в ноль. Се ля ви.

Александра [divinale] Дивина

Вердикт

С технической точки зрения I Am Alive разочаровал. Графика, в которой зерен больше, чем на пшеничных полях, вызывает дежавю – так было принято делать лет 5 назад. А уж об управлении неприятно даже вспоминать. Оно настолько неудобное, что тем, кто его делал, хочется выдрать руки и вставить туда, откуда они на самом деле выросли. С другой стороны, проект интересен с идейной точки зрения – мы еще не встречали постапокалиптические визии с ракурса такого реализма и прагматизма, поэтому история кажется весьма занятной. Да и упадническая атмосфера местами очень доставляет. Просто, глядя на этот проект, возникает подозрение, что разработчики в какой-то момент сами так устали от своего детища, что доработали его по принципу «проще дать, чем объяснить, почему не хочешь». А жаль. Когда-то на I Am Alive возлагались серьезные надежды. Теперь же, не смотря на свое название, пациент скорее мертв, чем жив.



ХОЛМ, SWEET ХОЛМ



PS3 | X360

SILENT HILL
DOWNPOUR

Жанр:
Survival Horror

Разработчик:
Vatra Games

Издатель:
Konami

Локализация:
1C-СофтКлуб

Очевидно, что вопреки всем желаниям фанатов, *Silent Hill* уже никогда не вернется к канонам первых четырех частей серии. Продолжения, сделанные американцами, были не то чтобы отвратительными – просто это был не совсем «Тихий Холм». Однако молодой чешской студии Vatra Games удалось показать разработчикам *Homcoming* и *Origins*, что реально создать современный хоррор, который смело можно назвать достойным серии, пусть он и пошел собственным путем.

Поворот не туда

Сюжет игры рассказывает историю заключенного Мерфи Пендлтона, который отправился в увлекательную экскурсию на тюремном автобусе в район Сайлент Хилла. Разумеется, имел место набор случайностей – авария, побег – и вот парень ничтоже сумняшеся отправляется напрямик в туманный город. А уж у кого, как не у зека, хватает скелетов в шкафу, способных стать ожившими кошмарами.

Что уж тут говорить, с чистого листа Vatra Games удалось придумать отличную историю. Игра полностью

оторвалась от ранних эпизодов серии и, за исключением пасхалок, не имеет никаких сценарных отсылок к предыдущим частям. Хотя некоторые сценарные приемы уже использовались в прошлом, в *Downpour* сюжет довольно нов и интересен, а главное – понять его смогут и не игравшие ранее в *Silent Hill* геймеры.

В игре достаточно неплохо реализована возможность выбора действий. Подобное было и в *Homcoming*, однако если в последнем выбор Алекса влиял только на последующий видеоролик и концовку, то в *Downpour* от выбора будет зависеть отно-





О траве и деревьях

Если ты заядлый любитель Silent Hill 1-4, сделавший из этих игр священную корову, играть в Downpour тебе определенно не стоит, т.к. игра абсолютно другая. Хотя можешь пройти SH:D ради пасхалок, после чего ты, вероятно всего, все равно обольешь творение Vatra Games помоями.

шение к Мерфи остальных людей, попавших в город, а само повествование будет меняться.

Arkham Hill

К игровому процессу чехи подошли намного внимательней, чем их товарищи из Double Helix: мы снова оказываемся в шкуре обычного, ничем не примечательного человека, а не ветерана войны, дающего люлей каждому встречному Маникену. Игра дает возможность прохождения практически без единого убийства, а постоянная нехватка патронов заставляет при виде львиной доли врагов брать в руки ноги, в пятках которых трепыхается перепуганное сердце.

Оружие впервые за всю серию изнашивается и ломается, так что если монстры окружили, а ты сломал последний стул – приходится убегать, что как нельзя кстати вписывается в общую атмосферу страха и беспомощности.

Загадки в игре стали намного интереснее, нежели в прежних американских «Сайлент Хиллах». Дело в том, что Vatra вернули выбор сложности пазлов подобно SH2 и SH3, что не может не радовать как неофитов, так и хардкорных геймеров. А еще о второй и третьей частях тебе напомнят побег от сияния/монстра по лабиринтам, но такие сегменты встречаются крайне редко.

Также стоит упомянуть побочные квесты, в чем, по сути, игра особо не нуждалась. Стоит проходить второстепенные задания или нет – решаешь сам, ведь на основной сюжет они особо не влияют, а лишь косвенно переплетаются с историей и открывают некоторые ачивы. Но субъективно скажу, что проходить сайд-квесты действительно приятно. Во-первых, есть возможность побывать на локациях ранее невиданных в серии, во-вторых, подобно Batman: Arkham City, проходить их иногда даже интереснее, чем следовать основной сюжетной ветке. Правда, все такие миссии за одно прохождение выполнить не получится, что добавляет нашему пациенту реиграбельности.

Пламя не очищает, оно коптит дочеря

Одно из главных достоинств Downpour – дизайн уровней. Гористая местность с канатной дорогой здо-



рово напоминает Alan Wake; замечательно выглядит местный лес и полуразрушенные улицы, а переход города из обычного состояния в альтернативное выполнен просто шикарно.

Разработчики отказались от ржавых и выгоревших построек альтернативного Сайлент Хилла из предыдущих частей. В этот раз на локациях царит вода, которая является своеобразным триггером при смене реальности. Сами локации стали намного массивнее и интереснее, представляя собой не просто искаженные постройки обычного Сайлент Хилла, а полностью смоделированные новые помещения.

Неплохо поработали и над реакцией Мерфи на происходящее вокруг. Полет стаи птиц, падение дере-

Похожие игры:

Silent Hill:
Shattered Memories,
Alan Wake

Объемные откровения

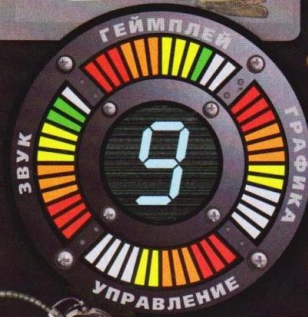
Помимо новой части в основной серии, в этом году выходит еще две игры – мультиплеерный спин-офф Silent Hill: Book of Memories для PS Vita и Silent Hill HD Collection – ремейки второй и третьей частей для PS3. Также вскоре выйдет вторая часть фильма – Silent Hill: Revelation 3D.





Место на кладбище

Чуть больше года назад в социальной сети Facebook был запущен конкурс Be Buried in Silent Hill! (Похорони себя в Сайлент Хилле!), условием которого было нарисовать надгробную скульптуру. Через месяц три лучших скульптуры, набравшие наибольшее количество голосов, были смоделированы и включены в игру, а имена авторов попали в финальные титры Downpour.



ва, выстрелы – на все это Мерфи обращает внимание. Конечно, не так кинематографично как Лара в грядущем Tomb Raider, но все равно достаточно естественно и правдоподобно.

А вот на монстров у разработчиков фантазии не хватило. Похвально, что Vatra решили не использовать Пирамидоголового и придумали новых чудовищ (большинство из которых, кстати, напоминают о мрачном тюремном прошлом Мерфи), но на общем фоне бестиарий Downpour выглядит достаточно скудно. Это один из тех немногих факторов, который в Homescaping был выполнен намного лучше. Порадовали разве что практически идентичные Doll и Shadow – достойная замена медсестрам из прошлых частей.

По поводу атмосферы стоит сказать то, что она значительно изменилась. По сути, мы имеем больше не ужастик, а психологический триллер. И это чертовски здорово! Vatra догадались, что самокопирования Silent Hill уже достаточно, и пошли по новой схеме. Нас стали меньше пугать выпрыгиваниями из-за угла и неубиваемыми монстрами, но сама атмосфера беспомощности держит в напряжении практически каждую секунду игры.

Скрытая камера

Управление в Downpour простое и интуитивно понятное, пока не встречаешь трех и более монстров сразу. Здесь все окажется не так просто, ведь провести атаку будет сложнее, когда приходится бесконечно проводить манипуляции с джойстиком дабы очухаться от атак противников. В данном случае станет легче убежать, но ачивов ты за это не получишь. И то, что хардкорности в большей степени придает управление, чем общая механика игры, несомненно бесит.

Специфически разработчики отнесли и к камере в игре: большую часть геймплея ты будешь управлять протагонистом от третьего лица, подобно Homescaping, но в отдельных случаях камера фиксируется в одном месте, как в Silent Hill 2, что



не может не греть душу ветеранам серии. Однако в боях камера опять же начинает беситься, что делает боевую систему еще более унылой.

Нереальный, но неуместный

Игра использует устаревшую версию графического движка Unreal Engine. В прошлом году игры, выходявшие с версией 3.5 уже были на грани визуального фейла. Разумеется, использование версии 3.0 в Downpour не могло не сказаться на качестве игры. Текстуры размыты, физика хромает, а анимация лиц героев вызывает ассоциации с играми трехлетней давности. Благо, левел-дизайн спасает ситуацию, и добрую половину недостатков попросту не замечаешь.

Ад там, где нет музыки

Downpour – первая часть серии, где нет музыки Акиры Ямаоки. Его заменил композитор телесериала «Декстер» Дэниэл Лихт. Silnet Hill лишился трип-хопа и рока в своем звучании, вместо которых теперь проявляются составляющие атмосферы игры: дети, дождь, птицы и т.д. Лихт написал весьма кинематографичный и качественный саундтрек, который кардинально отличается от работ Ямаоки. Хорошо это или плохо – решать тебе, но со сменой общей стилистики игры смена музыкального сопровождения выглядит вполне правильно.

Также стоит отметить неплохой саундтрек от группы Korn, который весьма гармонично вписался в игру. Антифанатам коллектива слушать песню совсем не обязательно, ведь звучит она только в заставке при запуске игры, которую при желании можно пропустить.

Underclass Hero

Вердикт

Downpour является как неплохим хоррором, так и одним из лучших сиквелов в истории Silnet Hill. Vatra Games удалось создать игру такой, какой она должна быть: это современный хоррор, который в то же время не порочит первые игры серии. Downpour – это абсолютно новый Сайлент Хилл, а не имитация старого (как Origins и Homescaping), от чего хуже он не стал, а просто значительно изменился. Игра не является возрождением серии, но однозначно это – первый шаг к нему. Теперь Kopami вовсе не нужно искать разработчиков для новой части, ибо Downpour – отличная почва для дальнейшего развития серии.



БЕСПОЩАДНЫЙ МИЛАШКА

**Жанр:**

Arcade, Puzzle

Разработчик:

Trapdoor Games

Издатель:

Electronic Arts

Системные требования:

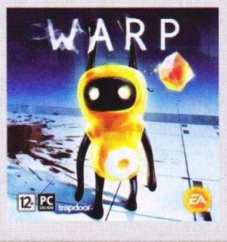
Процессор: Intel Core2 Duo

2.0 ГГц

ОЗУ: 2ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 2 ГБ



Наверняка каждый из нас задумывался о том, одни ли мы во Вселенной. Наше воображение иногда рисует картины далеких необыкновенных миров, населенных различными пришельцами. Кто-то видит зеленых человечков, кто-то – длинноногих амазонок с тремя грудями, а вот сотрудники Trapdoor Games считают, что инопланетяне – милые оранжевые существа, похожие на покемонов.

Я пришел с миром...

Однажды одного такого зверька занесло на нашу планету, и люди тут же решили проявить свое гостеприимство – забрали инопланетного гостя в лабораторию для опытов. Собственное вскрытие явно не входило в планы Зиро (Zero), так зовут нашего гуманоида, и он, долго не раздумывая, решил дать деру. Вот, собственно, и весь сюжет игры. Перед нами стоит лишь одна задача – выбраться из огромной лаборатории, кишящей солдатами, лазерными турелями и различного рода препятствиями. Олдскул в чистом виде.

... а уйду по вашим трупам

Зиро – далеко не непробиваемая машина для убийств, коим является каждый второй герой современных игр: всего одна пуля – и о нашем существовании будет напоминать лишь небольшая лужка оранжевой слизи на полу. Но противопоставить вооруженной до зубов человеческой расе нашему герою есть что. Он способен быстро телепортироваться на небольшие расстояния, проходя сквозь тонкие стены и закрытые двери. Зиро также может проникать внутрь объектов, например, чтобы спрятаться от патрулирующих территорию солдат. Однако живыми телами герой тоже не брезгует: телепортировавшись в ближайшего военного или ученого, наш милый зверек, может разорвать его изнутри. Ты когда-нибудь видел конфетти из человеческих органов? Зрелище еще то. Но продвигаться вперед агрессивным путем или же мирным – решать только тебе.

Солнце воздух и вода нам полезны не всегда

Люди, в свою очередь, не собираются сидеть без дела и смотреть, как их сбежавший подопытный превращает одного солдата за другим в кровавые лепешки. Узнав о том, что гуманоид теряет все свои силы от прикосновения с водой, хитрые земляне повсюду ставят водяные щиты и начинают жесткую охоту. Но Зиро всегда оказывается на шаг впереди: исследуя лабораторию, мы будем находить различные артефакты, которые помогут изучать нам новые способности. Вскоре герой сможет создавать свою голографическую проекцию для отвлечения врага, меняться местами с другими объектами и метаться предметами. Все эти умения пригодятся не только в борьбе с противником, но и для решения множества головоломок.

Неуправляемый гнев

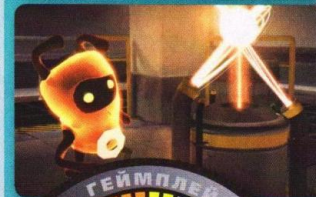
Управление в PC-версии, мягко говоря, шокирует: оно такое же неудобное, как табулет с двумя ножками. Разработчики лишили нас «грызуна», переложив все действия на клавиатуру, и запретили менять назначение клавиш. Так что пэкашникам играть в Warp советуем исключительно на геймпаде.

В графическом плане проект не сможет ничем тебя удивить: среднего качества текстуры, впрочем, смотрятся весьма неплохо, так как камера висит высоко вверху, скрывая все огрехи и угловатости некоторых объектов.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Несмотря на милого и забавного главного героя, игра не получилась смешной (а жаль), но добротный стелс-экшн с множеством головоломок разработчикам сделать все же удалось. Для хорошего времяпровождения на пару вечеров, чтобы размять пальцы и извилины, – самое оно.



БОЙ С ТЕККЕНЬЮ



Жанр:
Fighting

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom



PS3 | X360

Выход четвертого Street Fighter моручей пощечиной привел в чувство многие серии файтингов, которые с закатом игровых автоматов впали в эру казуальности и в большинстве случаев ненужного третьего измерения. Кроме Tekken, конечно, который продолжает уверенно править в нише 3Д-файтеров. Персонажам Street Fighter не чуждо в кроссоверах чистить фейс ребятам из King of Fighters, супергероям лиги Мстителей и даже Людям Икс, но теперь они жаждут испытать силы бойцов Tekken на чуждой для последних двухмерной арене в Street Fighter x Tekken.

Пандоразведка

В адрес Capcom не раз летели обвинения в «активизмизме» — мол, доят одну и ту же геймплейную формулу, только не для шутеров, а для файтингов. А когда принцип добавления пары-тройки бойцов и их продажи за цену полной игры под предлогом «это же Super Turbo Tournament Edition» истощивает себя, в бой вступают кроссоверы. Идея скрещения двух игровых вселенных всегда пользовалась успехом среди любителей жанра, а разработчикам это на руку: буквально из ниоткуда появляется уйма новых персонажей, которых не нужно придумывать с нуля.

Сэкономленная на этом сила креативного ума никуда не пропадает, а напротив — применяется для придумывания новых механик геймплея и улучшения старых, дабы эти самые обвинения с себя снять. Хватает ли этого для оправдания штамповки 2D-файтингов — личное мнение каждого. Фанаты

уже разделились на два лагеря несогласных и готовы чистить друг другу морды, но предпочитают это делать на виртуальном ринге — был бы повод.

В случае со Street Fighter X Tekken над поводом долго не думали. Мы имеем огромный метеорит, бороздивший просторы космоса и совершивший экстренную посадку на Земле. К этому моменту оказалось, что в метеорите находился таинственный куб, оригинально именованный ящиком Пандоры. На его таинственность сразу же позарились две могущественные организации: Шадалу, принадлежащая М. Байсону, и Мишима Зайбацу, главенство которой меняется в зависимости от положения разборок в семействе Мишима.

Ясное дело, просто прилететь за ящиком Пандоры на вертолете — неинтересно. Так или иначе, связанные с этими организациями бойцы Tekken и Street Fighter отправляются на поиски куба, по пути пересекаясь друг с другом для обмена словами и ударами ногой в челюсть.

Простые движения

Финансовый успех файтинга напрямую зависит от его способности найти идеальный баланс между серьезными игроками турнирного уровня и казуальщиками, которые просто хотят помутузить друг друга, хаотично перебирая все кнопки на джойстике и ожидая красивых комбо. Street Fighter X Tekken бла-



ЭРСКЛЮЗИВ

Эксклюзивный контент помогает покупателю выбрать платформу, на которую стоит покупать игру. PS3 ростер Street Fighter X Tekken борат на дополнительных бойцов, среди которых Пакман, Мегамен, Коул Макграт, Куро и Торо.



делает одного из твоих бойцов сильнее, быстрее, круче и... фиолетовее. Другой же для этого приносится в жертву, так что придется подумать дважды перед самопандорацией.

Старые драки на новый лад

Огромная буча еще до выхода игры поднялась из-за драконных камней, выступающих в роли модификаторов способностей бойца. Они, как и парные бои, обязательны, и, по словам киберспортсменов, вносят страшный нечеловеческий дисбаланс в игру. На практике все оказалось не так плохо: камни дают очень легкие улучшения силы, скорости или защиты бойца, позволяя компенсировать ту или иную слабость персонажа или управляющего им игрока. Их эффект достаточно заметен для использующего их файтера, но не настолько крут, чтобы помешать хорошему игроку провести атаку. Среди других бонусов попадаются упрощения сложных комбо, автоблоки и временные, но существенные бусты основных характеристик.

В остальном все напрямую зависит от тебя и твоих способностей. По ощущению, сражения, ясное дело, близки к «Стрит Файтеру», но разработчики целомудренно одолжили некоторые элементы боевки у «Теккена» и вполне успешно интегрировали их в игру.



Why so serious?

Прелесть файтингов заключается в том, что наблюдать за ними зачастую не менее увлекательно, чем в них играть. Представители жанра в нынешнем поколении это осознали и одарили игроков отличной стилизацией всего, и Street Fighter X Tekken – не исключение. Знакомый, но в то же время обновленный рисованный стиль в сочетании с оригинальными, всегда занятыми чем-то бэкграундами и отличными анимациями приемов, создает незабываемое ощущение. Сарсом удалось выдержать свой классический двухмерный стиль в трехмерном пространстве, да еще и благополучно затянуть туда бойцов Tekken, а это дорогого стоит.

Нельзя не упомянуть веселые и в хорошем смысле глупые заставки, в которых одни только голоса персонажей могут натянуть смайл на твой фейс. Инглиш из картофеля.

Butcher

Super DLC Ultra Tournament Edition

Пока геймеры массово жалуются на дорогие кусочки DLC, Сарсом грешат куда более нехорошей бизнес моделью – дополнениями. И речь не об экспаншенах, а о полностью отдельных играх, в которых пара-тройка инноваций накладывается на старый товар (привет, Activision!). В этот раз издатель подметил, что весь дополнительный контент будет поступать в игру посредством DLC – и на том спасибо.



гополучно придерживается принципа «легко вникнуть, трудно овладеть», давая начинающим игрокам возможность посягать всю глубину своей боевой системы благодаря режиму challenge, который, в свою очередь, разделен на тренировки, испытания и миссии. Два десятка испытаний помогут набить руку в исполнении комплексных приемов, а миссии позволяют сражаться с ИИ на определенных условиях.

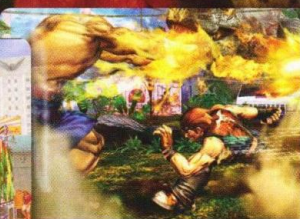
Желающим созерцать и усваивать стоит заглянуть в режим replay, где можно пересматривать чужие матчи, предвзвешенно рассортировав их по персонажу, уровню мастерства и другим факторам. Но для того, чтобы понимать происходящее, в нем стоит участвовать непосредственно – как раз для этого и есть режим Arcade.

Мы с Тамарой бьемся парой

Один в поле – не воин, один на улице – не боец. Главной изюминкой SFxT является система tag team, или сражения 2 на 2. Не спеши рвать баян, всем известно, что это не новинка. Но в отличие от других файтеров, где tag team – опциональный режим, здесь он намертвошит в механику боя – да так, что швов и под микроскопом не заметишь.

В ранних роликах Сарсом обещала настоящие сражения 2 на 2, где на одной арене встречаются сразу 4 бойца и мутают друг друга без разбора. Видимо, в процессе тестирования такие драки оказались слишком хаотичными, так как до полной версии так и не добрались, оставляя игроков с парами персонажей, между которыми нужно переключаться. Тем не менее, в командном геймплее есть подвох, и заключается он в том, что у тебя нет расходных бойцов. То бишь, тактика жертвования одним файтером и переключения на другого не работает. Здоровье у каждого персонажа отдельное, но отправка одного из них в нокаут означает проигрыш вне зависимости от состояния его напарника. Это заставляет игрока больше думать и внимательно следить за здоровьем своих бойцов, меняя их с максимально удобной для себя частотой. Благо, делается это легко – впрочем, как и другие однокнопочные команды в игре.

В плачевных и рискованных ситуациях на напарника можно переключиться мгновенно – причем прямо в процессе набивания комбо. Ценой тому становится одно из трех делений полосы энергии, которая к этому моменту уже стала неотъемлемой частью любого файтинга. Набрав сполна энергии, можно активировать режим Пандоры, который



Вердикт

Если ты устал от напора файтингов, особенно капкомовских, SFxT вряд ли затянёт тебя надолго. Но его оригинальные и даже отчасти инновационные идеи и несерьезная их подача легко найдут свою аудиторию – если не среди турнирных игроков, то среди казуальщиков – точно.



ОГНЕМ И ПУЛЕЙ



Так уж повелось, что изобилие фэнтезийных героев давно оккупировало игровое онлайн-пространство. Разные Леголасы и Гимли отбивают все попытки игр другого направления хоть на сантиметр приблизиться к трону MMO-аудитории. Возглавила марш несогласных студия Red 5. Вооружившись опытом и огромным желанием, парни готовы представить свой взгляд на будущее всего человечества.



Жанр:
MMO-FPS/TPS

Разработчик:
Red 5 Studios

Издатель:
Red 5 Studios

Дата выхода:
конец 2012 г.

World of Cataclysm

Сотрудники Red 5 Studios – довольно известные люди в мире игровых развлечений. Глава команды – Марк Керн – бывший руководитель проекта World of Warcraft, а за плечами остальных – участие в разработке Tribes и приключениях знаменитого командора (ну того, что не гей). Также над созданием сюжета трудился известный писатель-фантаст, соавтор комиксов Dragon Age, Орсон Кард.

В Firefall игроков бросают не в Азерот, а в более привычные пейзажи планеты Земля. Воспользовавшись отсутствием Брюса Улиса, нашу галактику на-

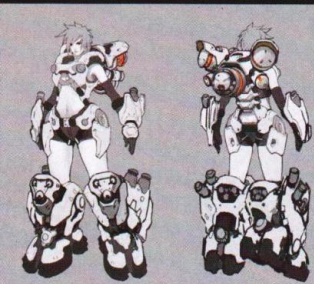
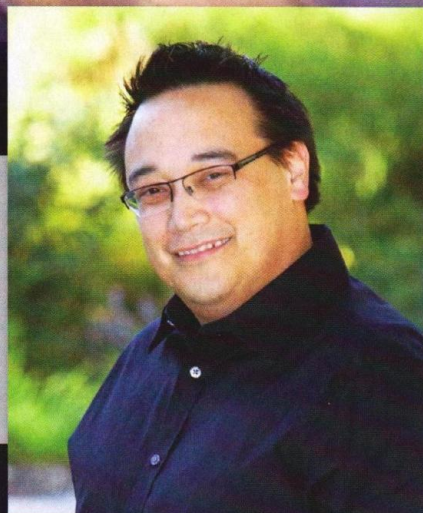
вестил астероид, да не просто навесил, но и успел нагадить. Пролетая мимо голубой планеты, инородное тело одалило восторженных жителей проливным и смертоносным огненным дождем. Сам сюжет стартует на Земле в 2233 году, через 55 лет после катастрофы. Оправившись от удара, человечество в обломках внеземного гостя обнаруживает новый источник энергии – минерал кристит. Криститовым двигателем оснастили первый сверхсветовой космический корабль Arclight. Но видимо конструкторы «Автоваза» постарались и здесь, из-за чего на взлете Arclight взорвался, породив пространственный разлом, а из

6 вопросов Марку Керну

Марк, как вообще возникла идея создания Firefall, почему именно шутер, а не, скажем, фэнтези, ведь опыта с последним вам не занимать?

После ухода из Blizzard я загорелся идеей создать сайт знакомств, но очень скоро понял, что толку из этого будет мало. Под впечатлениями от Battlefield 1942, который мы с ребятами постоянно играли, у нас возникла идея создания онлайн-шутера о Второй мировой войне. Начали планировать игру. Добавляли зомби, увлечения Гитлера оккультизмом и постепенно пришли к выводу, что своими действиями можем разозлить любителей истории Второй мировой. Нужно было двигаться в другом направлении, нужно что-то масштабнее, что-то, что даст больше простора для творчества. Например, космическая опера! Так и родился Firefall.

На одной из выставок, если не ошибаюсь в 2010 году, был продемонстрирован огромный монстр Ти-





HeSOPАставимы

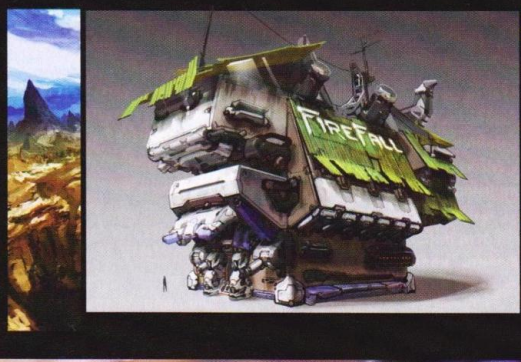
Red 5 Studios, как и многие другие информационные ресурсы и разработчики игр, присоединилась к оппозиции, сражающейся против антипиратских законопроектов SOPA и PIPA. Эти проекты активно продвигает организация ESA (Американская ассоциация производителей ПО и компьютерных игр – прим. авт.). В знак протеста разработчики прервали бета-тестирование Firefall и отключили сайт игры на 24 часа. Кроме того, Марк Керн также заявил, что им стыдно за действия ESA, и следующую выставку E3, организатором которой является ESA, Red 5 Studios пропустит. Подробнее о SOPA, PIPA и других страшных аббревиатурах ты можешь прочитать в предыдущем выпуске журнала «Шпиль».



него, в свою очередь, возник энергошторм, названный позже Мелдингом. Чтобы окончательно усугубить жизнь и так вдоволь настрадавшимся людям, сюжетный огонек отдавали Избранные – разумная и злобная раса из пределов Мелдинга. Земля наводнена пришельцами из другой реальности, а остатки человечешек сражаются за тот самый минерал, который навлек на нашу планету все эти напасти. Сюжет хоть и выглядит не особо замысловатым, да и сказывается отсутствие оригинальных идей, но здесь он нужен, если честно, как Бобби Котуку бесплатная «Кока-кола».

Падение нравов

По визуальному стилю игра напомнит Borderlands: красивые пейзажи, проработанные объекты и другие прелести игрового мира выпол-



тан. Сколько «боссов» и подобных тварей можно будет увидеть в игре?

В данный момент их нет даже в бете, и, честно говоря, Титана мы полностью так и не закончили, но он будет первым, кого вы увидите, как только все будет готово. Пока что рановато включать это в игру. Но кто знает, что скрывается в Шторме. Я не знаю, например... Что может выскочить оттуда в любой момент? Поживем – увидим.

Интригует. Скажи, вот многие современные MMO страдают от загрузок во время перехода на новые локации, в Firefall также придется лицезреть подобное явление?

Мы стараемся, чтобы загрузочных экранов было как можно меньше. В моем понимании они препятствуют «погружению» в игровой мир. Наша задача сделать так, чтобы новые зоны подгружались как можно быстрее.

Будет ли возможность иметь свой собственный транспорт и модифицировать его?

Да и да!

Немного отойдем от темы Firefall. Недавно ESA объявила о том, что прекращает поддержку SOPA и PIPA. Что ты по этому поводу думаешь, изменится ли позиция Red 5 Studios относительно посещения E3 в этом году?

Насколько нам известно, голосование по этим законопроектам было отложено, что фактически положило им конец. Хотя мы поддерживаем решение ESA отозвать свою поддержку, но было бы лучше, если бы они сделали это до того, как потерпели поражение, а не после. Планов участвовать в E3 у нас нет, ESA повела себя не очень корректно, когда мы объявили о своем решении отменить участие в шоу, мы понимаем, что нас там не ждут, но вы увидите Red 5 Studios на других выставках.

Вашу позицию можно понять. Ну и напоследок. Сколько пива вы пиваете, чтобы поддерживать работоспособность в команде?

О-о! Это очень важный вопрос, потому что он напрямую связан с тем, как попасть в бету. Если вы пришлете нам пиво, мы не только повысите наш КПД, но и заработаете бета-ключ. (смеется)



Факт май мозг

Несмотря на сильную MMO-составляющую разработчики открыто не называют Firefall MMO-игрой.

Разработка игры долгое время велась в тайне. Впервые она была представлена на выставке Penny Arcade Expo в сентябре 2010 в Сиэтле.

Марк Керн отработал в Blizzard Entertainment 7 лет, где удостоился заслуженной награды – меча. Blizzard Entertainment награждает мечами всех сотрудников, проработавших в компании 5 лет. А еще в World of Warcraft есть предмет, который называется «Кольцо Керна».

Помимо самого Марка Керна над Firefall работают еще и другие экс-сотрудники игрового гиганта Blizzard Entertainment. Уильям Петрас, например, бывший арт-директор WoW, а если вспомнить того же Орсона Скотта Карда, то можно смело заключить: коллектив собрался звездный.

нены в приятной мультяшной графике, по научному называемой cell-shading. Сам игровой процесс больше походит на Tibes. Тонны футуристического оружия, брони и сопутствующих атрибутов прилагаются. Отличительной чертой и главной изюминкой игры выступает своеобразная система классов. Точнее сказать, классов, как таковых, вообще нет. Возможности бойца и его роль на поле боя определяются надетым баттлфреймом – механизированным боевым костюмом. Всего таких штуквин заявлено три: стандартные Разведчик, Штурмовик и Медик, но в планах разработчиков еще, как минимум, двое: Дреднот и Инженер. Если с последним все предельно ясно, то Дреднот вызывает немало вопросов, хотя из названия отчетливо видно, что для сбора цветочков и купания в реке из йогурта он явно не предназначен. Персонаж игрока не ограничивается одним костюмом. Каждый из доспехов прокачивается отдельно и может быть сменен при необходимости у специальных терминалов.

Feuer Frei

Для адептов темной стороны силы и любителей превращать врагов в кровавую заправку для



салата доступна возможность прокачки амуниции и оружия. Каждый баттлфрейм, например, имеет три слота под умения, и игрок волен выбирать какие «абилки» поставить в зависимости от ситуации. Оружие будет оборудовано одним слотом, отвечающим за альтернативный режим огня. Для улучшения всего этого хлама используются модули умений, которые мы будем находить непосредственно в игре. Многие из этих умений можно и нужно комбинировать, чтобы депортация Избранных в ад проходила еще более ярко и красочно.

Хотя разработчики не причисляют свое детище к жанру MMO, все составляющие данного направления здесь присутствуют. Не обошлось и без системы гильдий, роль которых в игре выполняют армии. Присоединившись к одной из них, игроки смогут применить на поле боя разную технику. Известно, например, о специальном добытчике ресурсов, который, спускаясь на землю, выманивает всех монстров с округи. К слову, техника в игре тоже будет представлена.

Sirius

Что ж, похоже проект Red 5 Studios может занять достойное место среди немногочисленных качественных sci-fi MMO и утратит нос фэнтезийным собратьям. Разработчики все чаще радуют новыми дневниками, новостями, скриншотами и трейлерами. Сама игра выглядит динамично, красиво и гибко, то есть каждый найдет что-нибудь свое. И если учесть тот факт, что Firefall будет распространяться по модели Free-to-play, то можно с полной уверенностью заявить: скучно не будет.

НАШ ПРОГНОЗ

11/12





ストリートファイター X テkken

Street Fighter X Tekken

STREET FIGHTER X TEKKEN



MARS

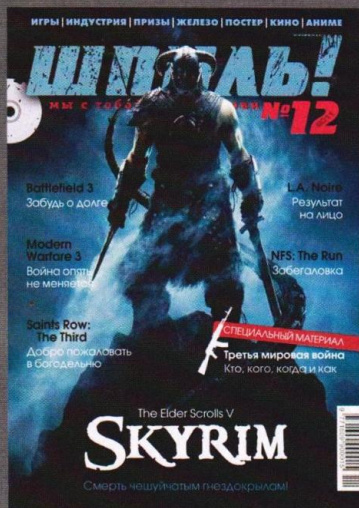
SECRET™





THE
MAY 1

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2012



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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «168 грн 00 коп», а ниже – сто шестьдесят восемь грн. 00 коп.).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул. Щербакова, д. 45-А, г. Киев, 04111, Украина
по факсу: (044) 594-04-76
по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев:
«Шпиль!» – 168,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 240,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

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

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г. Киев, ул. Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г. Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» декабря 2011 г.

Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2012	Декабрь 2012	1	168,00
Шпиль! С диском			1	240,00
			Всего к оплате	

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик:

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб. тел. _____



Жанр:
FPS

Разработчик:
Crytek Kiev

Издатель:
Mail.ru

Дата выхода:
2012

PC

ЛИЧНЫЙ ФРОНТ

Киевское подразделение Crytek наконец-то перестало быть сырьевым придатком большого немецкого папочки и сделало собственную игру, причем на движке CryEngine 3, причем еще и бесплатную. Мы поиграли в закрытую бету, чтобы незамедлительно поделиться с тобой впечатлениями.

Дежавю

Начиная с тренировочной кампании, становится ясно: перед тобой FPS в стиле Call of Duty с привкусом Crysis и небольшим количеством оригинальных, но действительно крутых идей. Механика знакома всем, кто хоть раз бывал в горячих точках вместе со старинной Соупом – но нельзя сказать, что это плохо. Да, некоторые возмущаются, мол, игры а-ля CoD заполнили, но что поделать – таков тренд. Глядишь, и долгожданная третья «Дьябла» окажется стрелялкой от первого лица. К тому же, когда вспоминаешь, что Warface – условно-бесплатная игра, то прощаешь ей многое. Тем более что в лагерь суровых симуляторов боя соваться глупо – там уже Battlefield F2P клеймору расставил. В целом по поводу механики Warface можно сказать следующие: в основном это веселая резня для расслабона. Экшн скачет сумасшедшим галопом, и всего за пару минут можно собрать две дюжины скальпов, попутно умерев столько же раз. Для того чтобы прорелаксировать после (или во время – это зависит от того, насколько часто начальник заглядывает в твой монитор) тяжелого трудового дня – самое оно. А если хочется тактики, а не бездумного мочилова, то тогда тебе стоит просто сменить режим.

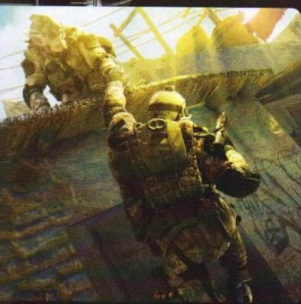
Кто-то против

Вообще, в бета-версии Warface мы нашли два глобальных режима игры – PVE и PVP. Эти аббревиатуры хорошо знакомы любителям MMORPG – «игрок против окружения» и «игрок против игрока». В

режиме PVE нам в команде товарищей предлагают сразиться с ордами солдат различной масти, управляемых искусственным интеллектом. В общем, это, грубо говоря, кооператив на пятерых. Карты всего две, задания – пробежать от точки «А» до точки «Б», оставив за собой горы дымящихся трупов. Играть в этот режим стоит исключительно с друзьями, потому что случайные соратники часто забывают, что через уровень прорываются они не в одиночестве – лечения, патронов и ревайва после скоростной кончины от чужих сложно дожидаться. В дизайне уровней и заданиях нет ничего того, чего ты еще не видел в шутерах. Но, в целом, PVE выполнен достаточно intriguing: сначала противники нагибаются без пота и слез, но со временем число их растет, а вместе с тем и сложность. Здоровенные мужики в броне, называемые джагернаутом (привет, Call of Duty), тоже представляют собой челендж, но если грамотно работать в команде – джагернаутам не останется и шанса.

Мясо, фаршированное свинцом

PVP режим может прийти по душе многим любителям многопользовательского тира. Warface – это винегрет из множества мультиплееров различных игр. Неизбежны аналогии с Call of Duty, Battlefield 3, даже есть немного от Crysis 2 с его использованием уступов и стен. Мочилово в наличии, режимы для слаженной командной работы – тоже, так что, Warface собрал в себя все самое лучшее из чужих мультиков. Пробуя эти сливки, даже мысли не приходит, чтобы упрекнуть игру во вторичности.





Классовое равенство

Разумеется, не обошлось без кастовой системы. Нам предоставляют выбор из четырех классических классов – медик, штурмовик, инженер и снайпер. Исходя из названий, можно понять и их функции – медик возрождает, штурмовик атакует, инженер чинит, а снайпер защищает. У каждого класса свое уникальное оружие, обмундирование и прочие фенечки. Обмундирование открывается после успешного выполнения заданий,



Ты не накрашенная страшная...

Несмотря на то, что в игре используется CryEngine 3, красотами Crysis 2 тут и не пахнет. Хорошо хоть, Warface смотрится получше, чем MW3, и спецэффекты тут нажористее. По поводу дизайна карт наши мнения разошлись. PVE-мапы, то есть кооперативные, очень не понравились Ise, а Khaj-Tosin затруднился высказать адекватное мнение, но оно скорее «да», чем «нет». А вот к мультиплеерным, то бишь, PVP-картам упреков нет – даже больше: они сделаны замечательно. Дизайн разнообразный, путей к одной точке множество. Особенно нам нравится возможность попасть на хорошие снайперские позиции, или безопасной тропой пробраться в тыл противника, используя помощь второго игрока. Ох, давно уже пора было ввести эту фишку в шутеры! Работает все до элементарного просто – подходишь к уступу, нажимаешь на кнопку, подсаживаешь товарища – он прыгивает и помогает тебе. Вообще управление в Warface элементарное и до безобразия интуитивное: разобраться, что к чему за пару минут сможет даже тот, кто никогда в жизни не держал шотган, то есть мышку в шутерах. Да и новички в ММО не растеряются. Меню тоже очень удобное и не вызывает никаких нареканий.

Ise, Khaj-Tosin

Пока, приставки!

Мало того, что эта игра бесплатна, так и на потеху всем ПК-геймерам она еще и эксклюзив для РС. Можно порадоваться, что нас уважили – ведь CoD-подобные проекты наиболее прибыльные как раз на консолях.



причем перед миссией ты выбираешь, что хочешь получить в качестве приза: новый ствол, шлем или апгрейд. Часть инвентаря можно покупать за внутриигровую валюту, часть – за реальную. Пока рано еще говорить о балансе, учитывая, что система пожертвований на сегодня не налажена, а стволов, покупаемых за игровые деньги, мало. Тем не менее, игроки первого уровня без особых затруднений убивают игроков выше рангом с дорогими обвесами в руках, даже при встрече тет-а-тет, что очень радует. Похоже на то, что игра не превратится в Battlefield Heroes, в который стало попросту невозможно играть из-за засилья младенцев первого уровня с крутым оружием за реальные деньги. Видимо, в Warface все-таки будет решать скилл, а не кошелек.

Судя по всему, нас ждет добротный украинский шутер, напичканный всеми новомодными трендовыми штуками. Любителям сетевых пострелушек в стиле CoD и Crysis 2 проект должен очень понравиться. А не любителей никто не заставляет покупать эту игру. Хотя бы по той причине, что она бесплатна. Пока Warface бегаёт задорно, с небольшим количеством глюков и хорошим балансом. Останется ли ее безудержная веселуха, когда навалятся толпы щедрых людей с кошельками – будем посмотреть уже в этом году, как только Warface полностью отрелизится и откалибруется. А так – Crytek Kiev – молодцы, не потеряли лицо.



КУДА РАСТЕТ МоН

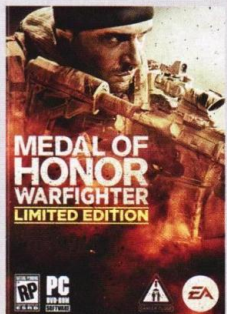
**MEDAL OF
HONOR
WARFIGHTER**

Жанр:
Shooter

Разработчик:
Danger Close Games

Издатель:
EA

Дата выхода:
октябрь 2012



PC | PS3 | X360 | Wii U

У каждой высококлассной геймы есть свой неуловимый (или очень даже уловимый) шарм, есть особенная, не похожая ни на что другое атмосфера, есть те самые мелочи, которые цепляют за живое, и заставляют кричать по ночам от восторга. Чтобы по-настоящему завладеть сознанием геймера и начать контролировать мышцы на его указательных пальцах, некоторые разработчики добавляют в свои игры как можно больше «уникальных» юнитов и апгрейдов, кто-то уповает на отлично проработанные точечные повреждения и красиво разлетающиеся по экрану после пулеметной очереди стекла и части кирпичных стен. Парни из Danger Close берут другим – они хотят, чтобы геймеры отложили в сторону надкушенные куски пиццы и, допив пиво, с головой бросились в воссозданную по реальным событиям череду опасных и жестких миссий спецназа. В этих миссиях нет станций подзарядки брони и энергии, здесь один неточный выстрел может загубить все задание.

Спецназ против взрывчатки

Сюжет Medal of Honor: Warfighter прост и понятен, как удар прикладом по ребрам – есть отряд специального назначения TIER 1 и есть массовое, подлое и противозаконное распространение взрывчатки

Khaj-Tosin

Предыдущая игра серии от этих же ребят, названная просто Medal of Honor, решила усокать огородами от тематики Второй мировой, поскольку и «Батла», и CoD уже давно переехали в современное мочилово. Скачки огородами сопровождался постоянным наткыванием на сельхозинвентарь, в результате чего MoH превратилась в нечто среднее между Battlefield и Modern Warfare. Только это была не золотая середина, а совершенно безвкусная и сильно заблужденная затейка, о которой все в игровой братии благополучно забыли через месяц после выхода. Выучили ли Danger Close Games урок – увидим через полгода. Но мне что-то подсказывает, что нас ждет вторичная поделка. И название игры – «Сражающийся на войне» – вау, как оригинально.



PETN по злым «раскаленным» точкам. Если аббревиатура PETN звучит не очень грозно, вношу серьезность. PETN – это, ничто иное, как органическое химическое соединение с длинным названием пентаэритриттетранитрат, что в переводе на народный язык обозначает одно из самых мощных чувствительных к удару взрывчатых веществ. Вот и подумайте, что может учинить жестокий (и, как правило, бородатый) террорист, если ему отсыпать вдоволь этого белого взрывного порошка? Подумали? Ну вот, вы только подумали, а террористы уже сделали – дерзкий теракт с использованием PETN сильно испортил жизнь главного героя игры Preacher'a. И вместо восстановления связей со своей семьей ему пришлось отправиться с другими оперативниками отряда на расследование этого важного дела, попутно ликвидируя всех виновных.

Проповедник с пулеметом

Чтобы сделать праведный гнев и карающую длань «Проповедника» сотоварищи еще более



38



Что об игре говорит Грег Гудрич, исполнительный продюсер

«Нам удалось уйти от темы Второй мировой войны. Как бы перезагрузить серию. Мы вернулись к истокам, мы показываем жизнь обычных солдат их глазами. В новой игре мы удвоили количество сценаристов, служащих в войсках специального назначения. Они помогли нам во всем: диалогах, окружении, персонажах, все лучшее, что они дали нам, воплощено в этой игре.

Эта часть серии уникальна. Эта первая Medal of Honor, в которой вы примите участие в разных исторических событиях. Все предыдущие части трагивали один исторический момент, а эта основана на единой угрозе. Единая угроза и множество различных событий, касающихся ее.

Здесь будет спасение заложников на Филиппинах, уничтожение пиратов в Сомали – каждая миссия – это реальное историческое событие. Мы не гонимся за реализмом, мы концентрируемся на достоверности – мы хотим убедиться, что события будут правдивыми и будут подходить нашей серии Medal of Honor.

Мы хотим, чтобы игрок почувствовал себя одним из парней, находившихся «там», и попробовал сам разобраться в происходящем. Во время прохождения игра не теряет динамичности – это чистый шутер от первого лица.

Фанаты серии Medal of Honor говорили, что они многому научились из наших игр. Возможно, многие из них преувеличивают, но если вбить в «Гугл» слова «сражение с Аль-Шабаб в Сомали», вы поймете, что уже где-то слышали эти слова – в новостях или где-либо еще. Нам интересно, как это воспримут игроки, потому что черта разделения реальности и вымысла в нашей игре, иногда очень зыбка.

В мультиплеере мы представим некоторые международные подразделения спецназа, а точнее – у нас будет двенадцать спецкоманд из десяти стран, среди которых английский SAS, немецкий KSK, польский GROM, канадский JTF2, и т.д.

Мы делаем это, потому что, к примеру, в Польше, подрастающее поколение не мечтает стать спецназом США, они хотят быть бойцами GROM'a. Поэтому мы сделали что-то наподобие FIFA, когда каждый игрок сможет взять команду своей страны и с гордостью сражаться за нее. Как говорится – «Бейся за свою страну с лучшими из лучших».

Само собой, никто не сомневается, что у парней из Danger Close получится качественный шутер, который захватит в плен множество геймеров, однако на данный момент, меня очень беспокоит, чем в реальности в мультиплеере, кроме формы, будут отличаться бойцы, к примеру, SAS и JTF2.

эффективными и беспощадными, разработчики обещают расширить тактику штурма или проникновения в различные помещения, для выполнения заданий миссии. Можно будет выбирать – выбить дверь и с криком «Джеронимо!!!», паля из автомата, ворваться в дом главаря сомалийских пиратов, либо же подорвать вход с помощью взрывчатки, а в окошко закинуть несколько световых гранат. Очевидно, спецы из Rainbow 6 дали пару уроков парням из TIER 1, чтобы те не позорили однообразными действиями лицо спецназа.

За красоту торжества контртеррористического оружия будет отвечать движок Frostbite 2, знакомый тебе по Battlefield 3. До полной реалистичности ему, конечно, далеко, но всякие необходимые мелочи типа разлетающихся после попадания пуль, крошек бетона и падающих со столов листов бумаги он отображать обязан. По крайней мере, так заявляют разработчики.

Не надо слез

Из особо вкусных и свежих плюшек разработчики, во-первых, обещают дать игроку возможность посмотреть на боевые действия глазами мирных жителей – жен и отцов брошенных в бой спецназовцев. Как и зачем это делается, мы узнаем, только когда выйдет игра.

Во-вторых, в режиме мультиплеера ожидается возможность начать глобальное противостояние в форме и с навыками солдат спецподразделений фактически со всего мира (SAS, SASR, GROM и д.р.). Также в сетевике заявляют специфический режим – «один выстрел, один труп».

Алексей [Leprecon] Тур



НАШ ПРОГНОЗ

Фантастика, научная и не очень, немыслима без космических путешествий и покорения вселенной. Чуть ли не в каждом втором фантастическом произведении присутствуют космические перелеты или затяжные одиссеи. В игровой индустрии выделился даже целый жанр – космосимуляторы, начиная от прабабушки Elite и заканчивая современными X3 и EVE Online. Это, не говоря о сюжетах и отдельных элементах геймплея совершенно разных игр. А что ж имеется в реальности и перспективе? Космическая гонка давно закончилась, но наука не стоит на месте.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Важные события в истории космонавтики

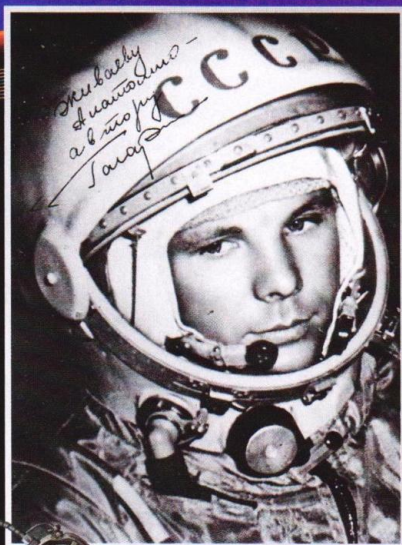
4 октября 1957 — запущен первый искусственный спутник Земли — «Спутник-1»

3 ноября 1957 — собака Лайка становится первым космонавтом

14 сентября 1959 — станция «Луна-2» впервые в мире достигла поверхности Луны

19 августа 1960 — Белка и Стрелка становятся первыми космонавтами, возвратившимися живыми после орбитального полета на корабле «Спутник-5»

12 апреля 1961 — совершен первый полет человека в космос (Ю. Гагарин) на корабле «Восток-1»



Eight failed NASA missions



Система Солнечной звезды

Современный уровень космонавтики и освоения космоса далеко не соответствует тому, на что рассчитывали ученые в 50-60-х годах прошлого века. Тогда противостояние политических режимов двух мегадержав пинками подталкивало развитие отрасли ради престижа и военных целей. Да, многие даже верили, что в XXI веке уже вовсе будет идти экспансия человечества на просторах Солнечной системы. Однако развитие оптических систем наблюдения на дальние расстояния, благодаря которым ученые смогли просканировать поверхности планет, а также просчет затрат на время, материальные и человеческие ресурсы, необходимые для осуществления подобных амбиций, остудили пыл. По большому счету, вся современная космонавтика сводится к трем простым задачам.

На первом деле космолеты

Как видно – не густо, но ведь, помимо покорения космоса, у человечества стоят две более важные проблемы – топливо и еда. Хотя еще в конце

Главные задачи современной космонавтики

1. Запуск на орбиту планеты спутников для метеорологических, телекоммуникационных (благодаря которым мы пользуемся интернетом), навигационных, научно-исследовательских и разведывательных целей (большая часть для военных нужд).
2. Запуск зондов-разведчиков для исследования планет Солнечной системы и дальнего космоса.
3. Проведение научных исследований космонавтами в условиях невесомости на орбитальных станциях.



18 марта 1965 — первый в мире выход человека в открытый космос, Алексей Леонов на корабле «Восход-2»

21 июля 1969 — первая высадка человека на Луну (Нил Армстронг) в рамках лунной экспедиции корабля «Аполлон-11», доставившей на Землю первые пробы лунного грунта

15 декабря 1970 — первая посадка на поверхность Венеры: «Венера-7»

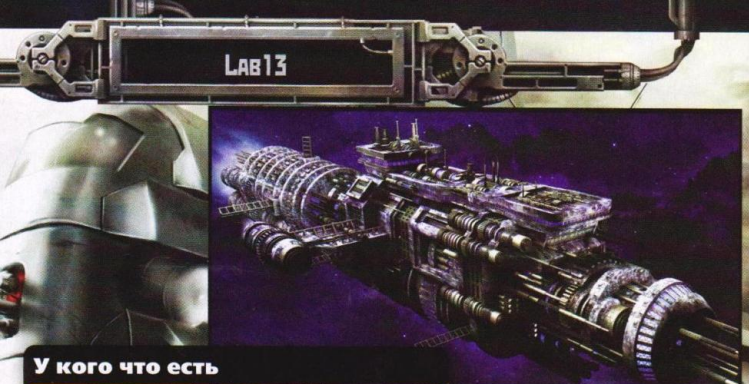
19 апреля 1971 — запущена первая орбитальная станция «Салют-1»

2 декабря 1971 — впервые достигнута поверхность Марса, АМС «Марс-2»

24 апреля 1990 — вывод на орбиту телескопа «Хаббл», крупнейшей автоматической обсерватории

15 января 2006 — станция «Стардаст» доставила на землю образцы кометы Вильда 2





У кого что есть

На данный момент ряд стран имеет собственные космодромы и производство оборудования – это Россия, США, Китай, Индия, Япония, Великобритания, Иран, Израиль и Франция. Однако полноценную космическую программу обеспечивают только первые три. Украина также производит собственные ракетополеты и спутники, но запуск вынуждена совершать с российских космодромов.



прошлого века были предложены и тщательно разработаны планы по поводу колонизации Луны. Открыть колонию на Луне для добычи полезных ископаемых грозились еще в 2010 году, однако дату начала кампании отложили на 2015-й или вовсе даже на 2020-й – к этому времени построить базу на спутнике Земли при помощи роботов грозятся японцы и китайцы. К тому же существуют планы по освоению и других планет нашей системы – к ним относятся не только наиболее вероятные Марс и Юпитер со спутниками, но даже и Венера с Меркурием. Учитывая высокую температуру на поверхности последних, колонизация их полюсов вполне осуществима, в частности благодаря обнаруженным там скоплениям льда. Естественно, в первую очередь все упирается в деньги, но только ли в них? По некоторым отчетам о расходах госбюджета США за последние 5 лет, на поддержку военных кампаний было потрачено в 15 раз больше денег, чем на финансирование НАСА. Так что развитие зависит, прежде всего, от правительственных интересов, хотя крупные корпорации тоже иногда финансиру-

Есть тяга

Главным критерием для космических кораблей является не столько их конструкция, сколько двигатели, на которых они будут летать. Ракетные двигатели давно исчерпали себя ввиду обильного потребления топлива и малого коэффициента полезного действия (КПД) по сравнению с другими, современными видами двигателей. Множество раз описанные фантастами прототипы ионных и плазменных двигателей были разработаны еще в 60-70-х годах прошлого века, но до сих пор они не получили широкого применения. Наиболее эффективным вариантом пока являются двигатели на основе ядерных реакторов. Они тоже мало распространены и чаще используются как системы энергообеспечения. К тому же корабли на основе ядерных двигателей представляют собой опасность не только для экипажа во время полета, но и во время запуска, т. к. авария приведет к серьезному загрязнению радиацией. И все же на них делается главная ставка в ближайшем будущем.

Пример в играх: Bulletstorm



Дотронуться до звезд

Отморозки

Из отчетов космических агентств стало известно, что у всех космонавтов, пребывавших на космических станциях в состоянии невесомости значительные периоды времени, наблюдались атрофирование мышц, сердечно-сосудистая недостаточность и прочие проблемы со здоровьем. Причиной является малая подвижность и ускоренная потеря организмом важных химических веществ. Для дальних перелетов решение этой проблемы уже есть – криозаморозка и введение тела в состояние анабиоза. Эксперименты в данном направлении, проведенные на лабораторных мышах и более крупных животных, весьма успешны, так что в пресловутой экспедиции на Марс для сохранения работоспособного состояния экипажа, скорее всего, будет использоваться как раз такой метод.

Пример в играх: Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



Ковчег без Ноя

Самый близкий к реальности способ покинуть нашу систему – это постройка огромного корабля-города, оборудованного внутри самостоятельной биосферой. Также возможно в качестве корабля использовать крупный астероид, сделав в нем полость для оснащения и оборудовав двигателями. Такой транспорт рассчитан на многовековое путешествие, и к месту назначения должны прибыть уже дальние потомки отправившихся колонистов. Именно такие вариации использовали Роберт Хайнлайн в «Пасынках Вселенной» и Гарри Гаррисон в «Плененной Вселенной». Гаррисон также учел, что для устранения эффекта невесомости необходимо, чтобы корабль во время движения вращался вокруг своей оси, что создавало бы искусственное притяжение. Но все равно – даже если закрыть глаза на огромнейшие затраты для производства, далеко улететь не получится. Во-первых, невозможно собрать и оснастить корабль огромными объемами топлива для таких дальних путешествий. Во-вторых, даже с искусственной биосферой пополнять запасы питания и воды весьма проблематично. Ну и, в-третьих, высока вероятность деградации поколений колонистов за столь долгий период путешествия.

Пример в играх: Prey, Harbinger



ют отрасль, ведь среди миллионеров набирает популярность космический туризм – недельный билет на орбитальную станцию стоит около миллиона долларов. Хотя исследование космоса идет непрерывно, но все же в нем не замечается никакой интенсивности. Так что увидеть, как на Марсе открывают первые «Макдоналдсы», скорее всего доведется уже нашим детям, а то и внукам.

Гравицапа в пепелаце

Для покорения космоса все еще находится в стадии решения также и второй важный вопрос – на чем же летать? За историю космического кораблестроения было разработано и запущено в производство и эксплуатацию несколько десятков типов космических летательных аппаратов, но они, по большому счету, не предназначены для дальних полетов. Как было сказано выше, из-за периода холодной войны многие модели производились изначально для военных нужд, ради контроля

земной орбиты. Даже самая первая космическая ракета-носитель «Восток» (на которой совершил полет Юрий Гагарин), использовавшаяся на протяжении 30 лет, базировалась на конструкции баллистических ракет. Знаменитый американский космический шаттл, программа которого была закрыта только в прошлом году, тоже мог использоваться для доставки ядерных боеголовок на орбиту, в связи с чем в Советском Союзе разработали аналогичный корабль, «Буран», на основе похищенных чертежей. Однако, модульный корабль «Аполлон» (опять же американский) был предназначен исключительно для экспедиции на Луну. На данный момент еще не утвердили ни одну модель космического аппарата, которая гарантированно выдержит длительный полет хотя бы на тот же Марс. В этом плане пока наиболее перспективным является разработанный для НАСА исследовательский корабль «Орион», первые запуски которого назначены на следующий год.

Расстояния

В астрономии используют три основные единицы измерения расстояний в космосе:

Световой год – расстояние, преодолеваемое светом за один год. Иногда разбивается на более мелкие значения – например, световые секунды.

Равен 9 460 730 472 580, 820 км.

Парсек – довольно сложное понятие, название происходит от словосочетания «параллакс угловой секунды», обозначает расстояние до объекта, годичный параллакс которого равен одной угловой секунде. Равняется 30,8568 трлн. км, что есть 3,2616 светового года.

Астрономическая единица – среднее
расстоянию между центрами масс Земли
и Солнца. Равняется 149 597 870,691 км.

Реальные и не очень способы путешествовать в дальний космос

Важно!



Самое распространенное явление в космоопере и в тоже время самое глупое – это двигатели на световой и сверхсветовой скорости. Подобные технологии в фантастике встречаются повсеместно и представляют собой двигатели, которые могут развивать и преодолевать скорость света. А теперь следует вспомнить основы физики и геометрии из школьного курса, согласно которым кратчайшим расстоянием

из одной точки до другой является прямой. А Вселенная, как известно, находится в постоянном движении, так что ни одно тело не может буквально пронзить пространство и ни во что не врезаться, не говоря уже о возможных «приятных» встречах с несущимися кометами и метеоритами. Попрусту невозможно просчитать оптимальный маршрут на такие огромные расстояния и уж тем более пилотировать корабль во время полета на световой скорости. Это уже не говоря о том, что ни один живой организм не способен выдержать подобную нагрузку. А ведь еще есть теория относительности авторства Альберта Эйнштейна, согласно которой на тело, достигшее световой скорости, перестают действовать физические законы. Говоря простыми словами – достижение световой скорости физическим телом невозможно в нашем мире.

Пример в играх: Mass Effect

Порталы да без пушки

Довольно удобным выглядит способ с использованием порталов. Т. е. корабль входит в арку одного портала, а выходит уже из другого на значительном расстоянии. Вот только вопрос, каким способом происходит перемещение между порталами, зачастую остается нераскрытым. Проще отмахнуться, мол «построила древняя раса, пользоваться умеем, а вот принцип работы и как воспроизводить не знаем».

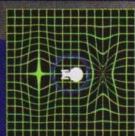
Пример в играх: серия космосимов X



Rocket Jump

Еще одним широко распространенным видом путешествий по Вселенной являются гиперпрыжки. Выглядит это следующим образом – корабль запускает гипердвигатель, перед ним возникает туннель гиперпространства, в который он входит, а через несколько мгновений «выпрыгивает» в нужных координатах. На деле это означает, что двигатель искривляет или сплюсчивает пространство на расстоянии от старта до места прибытия. Для подобных махинаций необходимы огромнейшие объемы энергии, куда больше чем даже при взрыве сверхновой, так что подобный способ остается еще одной красивой и удобной для литераторов выдумкой.

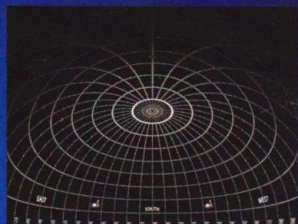
Пример в играх: «Космические рейнджеры», Star Wars



Демоны Варпа

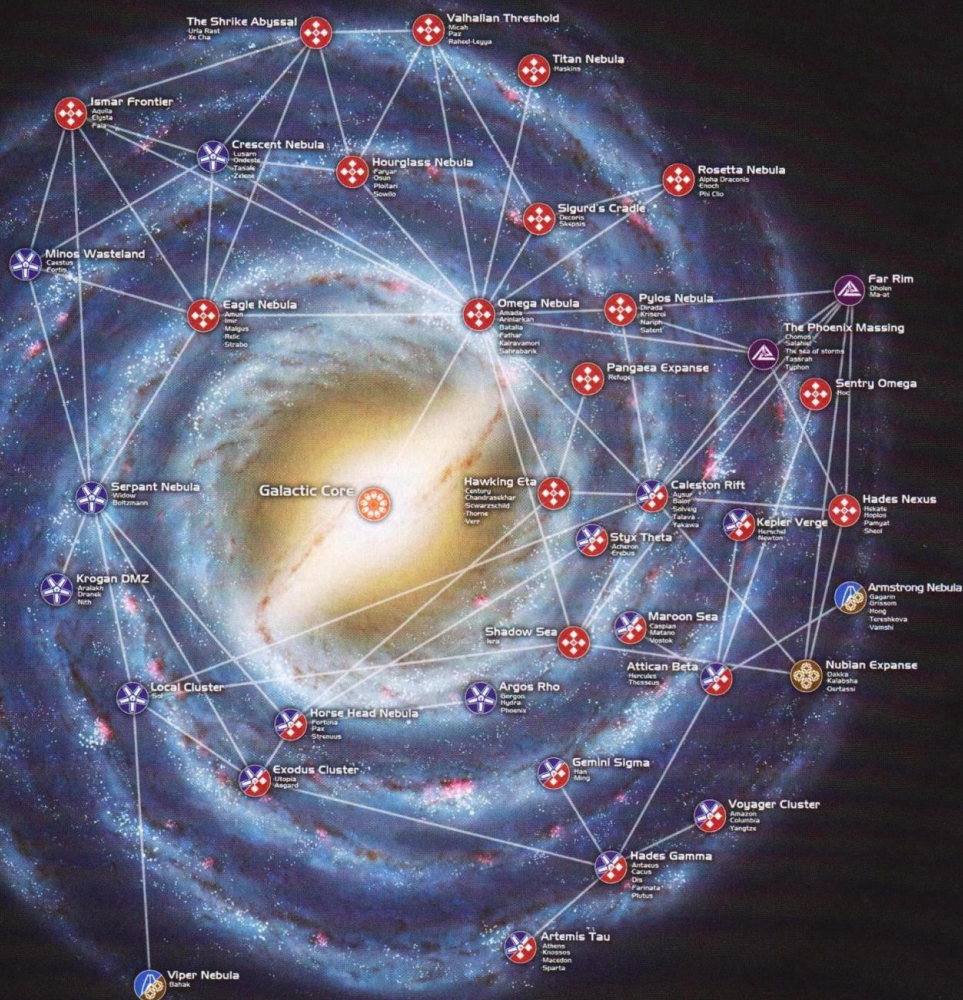
И, наконец, самый адекватный, но от этого не более реалистичный, способ передвижения через подпространство. Корабли с помощью варп-двигателей входят в некое нематериально-параллельное измерение, путешествие через которое экономит время и расстояние до не скольких десятков раз. У подпространства несколько названий, используемых в научных теориях, но чаще всего его называют четвертым измерением или Евклидовым пространством, в честь древнегреческого математика Евклида, основателя геометрии. Такое название оно получило благодаря тому, что некоторые аксиомы Евклида не укладываются общие законы мироздания.

Пример в играх:
Warhammer 40000



MASS EFFECT

GALAXY MAP



- Citadel Space
- Terminus Systems
- Attican Traverse
- Skyllian Verge
- Batarian Space
- Geth Space
- Collectors Space

ЧТО ПОСЕЕШЬ — ТО ПОЖНЕШЬ

В Mass Effect нет места огромному количеству ползунков и параметров, которые нужно настраивать, подбирая броню и повышая уровень. Разработчики ограничились несколькими умениями на каждый класс, но дали взамен гораздо большее: возможность постоянно делать выбор, от которого зависит многое. В принципе, в этом и есть суть отыгрыша роли. Пускай многим до сих пор тяжело воспринимать эту космооперу иначе, нежели интерактивное кино, прерывающиеся на пострелушки, мы то знаем, что BioWare — молодцы. Так что давай отправимся на экскурсию по одному из самых великолепных среди созданных ими миров.

Доконтактная эпоха

Перед тем как дать отпор Жнецам, люди сначала должны были покорить космос...

1961

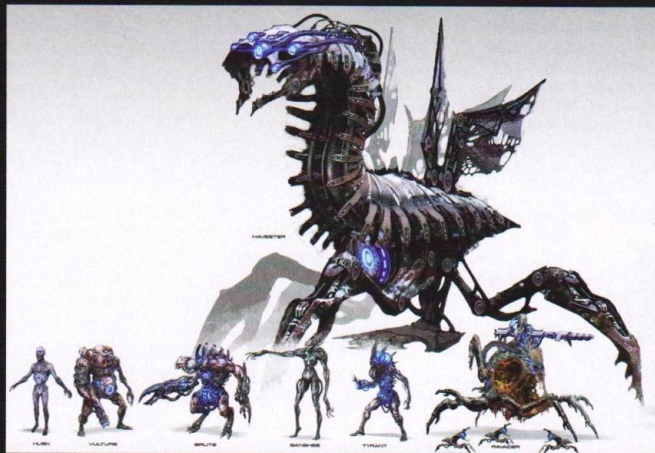
12 апреля 1961 года. Юрий Гагарин становится первым человеком в космосе. На этот момент, в нескольких сотнях световых лет от Земли, геты уже успели изгнать кварианцев с их родной планеты. Чуть меньше, чем через 20 лет, знакомая нам по двум последним частям серии Mass Effect, Ария Т'Лоак подчиняет себе «Омегу», победив ее предыдущего лидера. А уже через каких-то 200 лет некому Шепарду предстоит самое ответственное и опасное задание в Галактике — спасти всех обитателей от неизбежного вымирания. Удивительно, как быстро смогло человечество добиться такого успеха. Чем же объясняется такое стремительное продвижение рода людского?

2069

До 2069 года жалкие людишки были серьезно заняты дележом нефти и насаждением друг другу демократий разной степени тяжести. Но так как азиатов становилось все больше, а наш с тобой шарик, как известно, не резиновый, то была основана колония в кратере Шеклтона на Луне в честь 100-летия со дня высадки человека на этот сыроподошный спутник. Годом позже миллиардер Виктор Мансвелл, разочарованный темпами человеческой экспансии в галактике, решает запустить свою собственную космическую программу. В 2075-м он снаряжает специальную экспедицию из 300 колонистов, погруженных в состояние криогенного стаза. Направлялись они в сторону Альфа Центавры, но связь с ними вскоре была потеряна.

2147

Лишь через четверть столетия люди основали свое первое поселение на Марсе в каньоне Эос, под названием Лоуэлл Сити. Буквально через 7 лет начи-



нается строительство космической станции «Гагарин» за орбитой Плутона. 2147-й стал для человечества одним из переломных: люди впервые обнаруживают на Марсе так называемый нуль-элемент (на основе которого, кстати, и работает «эффект массы»), а менее чем через год глубоко в коре Марса были обнаружены протеанские руины. Эти развалины являли собой кладезь невероятно мощных и продвинутых технологий, на основе которых человечество смогло довольно быстро познать суть полей, создаваемых «эффектом массы», что сделало возможным сверхсветовое передвижение человека по Галактике.

Сама технология «эффекта массы» основана на взаимодействии тока и нулевого элемента. В зависимости от заряда, масса определенного количества пространства-времени увеличивается или снижается. По этой причине поля, уменьшающие массу, позволяют путешествовать со сверхсветовой скоростью, а увеличивающие — например, отталкивают от космических кораблей мусор. Помимо упомянутого, дан-



Голубая луна

Тема однополых интимных отношений на новый уровень подняли именно BioWare. Да еще какой уровень – подобный подход стал для многих поклонников их игр настоящей трагедией! На самом деле, причина кроется в малом: игрок ассоциирует себя с персонажем, которым играет, и ему не хотелось бы, чтобы он занимался непотребщиной с каким-нибудь кроганом, например. Тем не менее, канадцы стабильно наполняют подобной возможностью свои игры. Почему? Да потому, что сами игроки и попросили. Удивлен? В принципе, ничего странного в этом нет – просто желание угодить как можно большему числу покупателей. Этот момент не обошел стороной и Mass Effect 3, где большая часть команды – бисексуалы. Тем не менее, судьба не только всей Галактики, но и командора Шепарда лежит именно в руках игрока. Так что без особого желания со стороны геймера brave герой никогда не возляжет с остроухим эльфом или каким-то качком латиноамериканской наружности.



ная технология широко используется при доставке грузов с поверхности планет на орбиту, в создании сверхпрочных материалов и в военной промышленности для повышения маневренности техники.

2149

В 2149 году, поработав над материалами с Марса, человечество узнает, что Харон, спутник Плутона, – ни что иное, как ретранслятор, погребенный под толстым слоем льда. Под руководством некоего Джона Гриссома, одного из первых героев человечества, команда исследователей проходит через этот ретранслятор и попадает в систему «Арктур» в 36-ти световых годах от Земли. Таким образом, люди узнали, что существует целая сеть ретрансляторов. Также лидеры 18 наибольших наций на Земле подписывают

Ключевые расы ME

Азари – гуманоидная раса, представленная только женщинами, уроженцы планеты Тессия. Первыми, после исчезновения протеан, развили технологии, позволившие осваивать космос. Заново открыли Цитадель и позже основали с саларианцами Совет. Имеют уникальную систему размножения, не требующую строгой видовой принадлежности партнера и физического контакта как такового. Сильные биотические и телепатические способности в сочетании со средней продолжительностью жизни в тысячу лет делают азари одной из самых влиятельных рас Вселенной.

Саларианцы – раса двуногих амфибий, с ускоренным метаболизмом и средней продолжительностью жизни всего 40 лет. Вслед за азари открыли Цитадель и создали Совет. Отличаются высоким интеллектом и сверхспособностями к обучаемости. Для подавления Восстания кроганов изобрели биологическое оружие, известное как генофаг. Общество имеет матриархальную культуру. В военных действиях ударным войскам предпочитают разведку и диверсионные отряды.

Турианцы – третья раса Совета Цитадели, уроженцы планеты Палавен. Судя по физиологии, произошли скорее всего от ящероподобных птиц. Известны своими военными флотилиями и жесткой дисциплиной. Имеют сложную иерархическую систему социума, насчитывающую 27 рангов. Отличаются сильным чувством долга и ответственности. Были первой расой, вступившей в контакт с людьми, который в результате перерос в «Войну первого контакта» или в галактической версии – «Инцидент Ретранслятора 314».

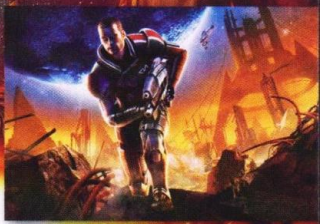
Люди – самая молодая раса в современном галактическом обществе. После «Войны первого контакта» с турианцами, решением Совета были приняты в галактическое общество, после чего уровень развития цивилизации стал быстро расти.

Хранители – инсектикоидная раса, встречающаяся только на Цитадели и в неизменном количестве особей. Никому не удалось изучить их анатомию, так как те сразу же самоуничтожаются. Были созданы жнецами для поддержания работоспособности Цитадели и ответных действий по началу геноцида после соответствующего сигнала от жнеца. Протеане не смогли изменить эту реакцию, но использовать это для спасения своей цивилизации не сумели.

Геты – синтетическая раса разумных роботов, созданная кварианцами около трех столетий назад в качестве рабочей силы. Вследствие бесконтрольной эволюции они смогли достичь высокого уровня развития, изгнать своих создателей с их планет и через некоторое время объединились с другой неорганической расой – жнецами. Из-за математической ошибки в программном коде, допущенной новыми союзниками, разделились на два вида: еретиков и истинных-гетов с кардинально разными политическими взглядами.

Ханары – негуманоидная религиозная раса, считающая протеан богами, подражившими им культуру и духовность. Родом с планеты Кахье, имеют физиологию, напоминающую медузу. Между собой общаются посредством светового излучения. При коммуникации с другими расами проявляют крайнюю вежливость и утичность. Спасли расу дрелов и сейчас находятся с ними в тесном социальном взаимодействии.





акт о формировании Человеческого Альянса Систем. Вскоре «Альянс» становится наконецником исследовательской и военной мощи человечества. Годом позже люди предпринимают первые попытки в поисках планет для последующей колонизации. Первой из таких планет стала Терра Нова в системе Асгард. Ну и не строить мощный флот для защиты своих владений человек просто не мог.

Человечество и всевозможные ксеносы

Мы разные, но все равно мы вместе

2157

Строительство армады пришлось весьма кстати! Уже в 2157-м имеет место инцидент под назва-

нием «Война Первого Контакта». Из-за конфликта у ретранслятора 314, запрещенного к использованию Советом после Войны Рахни, развязалась битва, которая длилась 3 месяца. Ключевым местом в этом противостоянии стала планета Шанкси, к тому времени колонизированная людьми. Сначала путем длительной и изнурительной осады турианцы захватывают и оккупировуют ее, но ответ человечества последовал незамедлительно: через месяц адмирал Кастани Дрешер ведет Второй Флот Альянса к Шанкси и благодаря внезапности полностью освобождает ее от захватчиков. Из-за подобной дерзости турианцы начали готовиться к полномасштабной войне против людей, но их приготовления не могли не заметить в Совете Цитадели. Дипломаты вмешались в этот конфликт и остановили его, представив



Дреллы – происходят из засушливых пустынь планеты Рахана. Но 8 столетий назад родная планета стала непригодной для жизни из-за слишком быстрого индустриального роста и вырождения ресурсов. Если бы не помощь ханаров, переселившихся свыше 370 000 представителей расы на свою планету, дреллы, не умеющие совершать межгалактические перелеты, могли бы полностью вымереть.

Жнецы – древняя раса высокотехнологических машин. Представляют собой гигантские космические корабли, около двух километров в длину, внешне напоминающие кракенов. Есть мнение, что внешний облик жнеца зависит от поглощенной расы. О происхождении и истории не известно ничего, кроме того, что Жнецы в галактике появляются каждые 50 000 лет и истребляют органическую высокоразвитую и быстро эволюционирующую в технологическом плане цивилизацию. Для этого используют созданные ими ретрансляторы и Цитадели.

Кварианцы – в прошлом одна из наиболее технологически развитых рас. После восстания гетов были вынуждены покинуть свои планеты и стать народом кочевников. К 22 веку их популяция сочилась всего до нескольких флотилий и продолжает вымирать. Из-за постоянного нахождения в искусственно поддерживаемой среде космических кораблей, имеют крайне ослабленный иммунитет и вынуждены все время проводить в

защитном скафандре с системой жизнеобеспечения.

Коллекционеры – загадочная раса, обитающая за пределами ретранслятора Омега-4. Свое название получили за собирательство генетических материалов. Анализ ДНК изученных особей позволяет сделать вывод, что это протеане, поддавшиеся необъяснимой мутации. Обладают уникальными по своей эффективности технологиями. Выступают в качестве рабочей и ударной силы жнецов.

Кроганы – воинственная раса рептилеподобных двуногих с планеты Тучанка. Отличаются большой физической силой и агрессией. Сыграли ключевую роль при войне с рахни. Позже из-за большой репродуктивности начали борьбу за колонизацию планет, но в итоге восстание было подавлено турианцами при помощи генофага, стерилизовавшего 90% особей. Сейчас раса медленно вымирает.

Протеане – высокоразвитая раса, вымершая, или частично преобразованная в коллекционеров 50 000 лет назад после геноцида жнецов. Ранее была единственной органической жизнью, имевшей достаточный уровень развития для совершения межгалактических перелетов и освоения технологий, созданных жнецами и использования их для разработки собственных. Руины их городов на разбросанных по галактике планетах для многих рас оказались толчком к развитию.





тем самым человечество огромному галактическому сообществу.

Совет Цитадели – такая себе космическая Верховная Рада, разве что драк здесь не бывает, обычно. Этот главный руководящий орган хоть и не имеет прямого контроля над расами в Галактике, но его решение все-таки значит очень и очень много. Главными расами являются азари (известные дипломаты), саларианцы (концентрация научных достижений в галактике) и турианцы (основная военная мощь). Остальные виды сосуществуют с ними в виде ассоциации, так что могут лишь вносить предложения и запросы, но не влияют на вердикт Совета. Нередко Совет прибегает к помощи своего особого отряда Спектров.

Сама Цитадель представляет собой огромнейшую космическую станцию, по ранним предположениям построенную расой протеан. Эти предположения основывались на том, что в предыдущем цикле, когда люди, азари, турианцы и многие другие народы были еще абсолютно не развитыми, доминировали в галактике именно протеане. К тому же, прогресс всех ключевых видов основывался опять-таки на технологии протеан.

Во время помощи человечеству сопротивлению на Шанкси, оккупированному турианцами, некий Джон Харпер становится втянутым в коварный план турианского генерала Десоласа

Артериуса. Последний хотел использовать особый артефакт, который мог проапгрейдить представителей его расы в «мета-турианцев». Харпер убеждает брата Десоласа, Сарена Артериуса воспрепятствовать плану сумасшедшего генерала, так как артефакт подчинил бы себе турианцев. После завершения «Войны Первого Контакта» Харпер основывает собственную организацию под названием «Цербер», про-человеческое движение, так как осознал, что человечество и вся галактика входят в темную эру. Ну и вместе с этим Джон Харпер становится никем иным, как «Призраком».

2165

В 2165 году человечество признано Советом как вид с растущей военной мощью и влиянием. Людям предоставлена возможность иметь собственное посольство в Цитадели, экономическом и политическом центре Галактики. Кроме этого, начинает назревать конфликт с расой батарианцев из-за Скайлианского предела – огромной неисследованной части космоса на границе с человеческими владениями. В 2170-м батарианские работоторговцы напали на человеческую колонию на планете Миндоир. Как результат – множество убитых и пропавших без вести. Годом позже батарианцы протестуют против человеческой экспансии

Sci-Fi флешбек

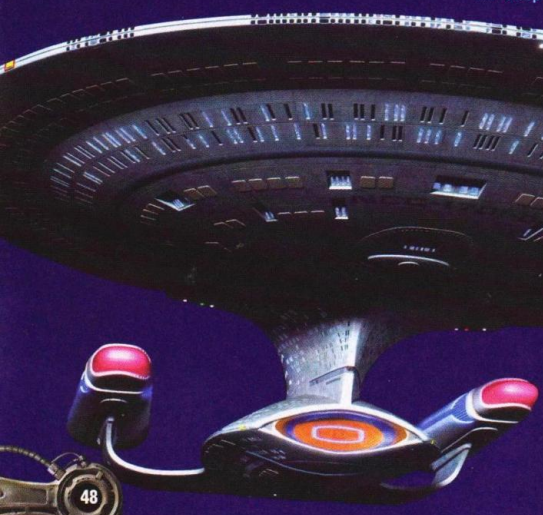
Как бы сильно нам всем не нравилась вселенная Mass Effect, будет глупо отрицать, что она представляет собой огромный набор штампов научной фантастики. Мир капитана Шепарда и его приключения пестрят отсылками к любимой классике. Мы не беремся утверждать, что это наглый плагиат, но, тем не менее, совпадения есть.

Например, возьмем расу Азари – она напоминает Орионских рабынь из Star Trek. Обе цивилизации позиционируются как вершина сексуальности, представляют собой общину с доктриной матриархата, непременны в видах партнеров и имеют уникальный градиент кожи – синий и зеленый соответственно. Кроме того, внешне они уж очень походят на Тви' Леков из «Звездных войн» и даже на оперную диву

из «Пятого элемента». Или вспомним инсектикоидную расу рахни, общающуюся между собой и другими видами телепатией. Тут обратимся к роману Хайнлайна «Звездный десант», позже получившему одноименную экранизацию, да и зерги с тиранидами приветственно машут рахни щупальцами. А как насчет ужасных жнецов? В Quake Строгги, хоть и не были гигантскими механоидами, но все же избрали путь переработки биологических существ для собственного киборгизированного существования. Некоторое сходство есть между турианцами и шейперами из Warhammer Dawn Of War, трекеры в кроганах увидят воинственных клингонов, а протеане – это никто иной, как Звездные Жюкеи из «Чужого».

Цитадель очень похожа на ее прототипы из первого полнометражного Star Trek и звездной базы с межгалактическим советом «Вавилон-5» из понятно какого сериала. Вообще с последним у Mass Effect удивительно много общего. В «Вавилон 5» была организация Bureau 13, отделившаяся от Земного Альянса для проведения неэтических и, с точки зрения морали, отвратительных экспериментов, цель которых – укрепление позиций человечества в межгалактических отношениях. Среди их работ значился проект «Лазарь», сутью которого было создание солдат из трупов, путем внедрения в организм имплантов. Только слепой не проведет аналогию с «Цербером», не говоря уже о том, что проект, собравший мертвого Шепарда, носил идентичное название. А еще главного героя сериала звали Шеридан, и его тоже возвращали с того света.

Большая концентрация или даже центризм вокруг космического корабля главного героя также был присущ «Вавилон 5» и



в Скайлианском пределе, что приводит к закрытию посольства первых.

2172

Еще годом спустя трения между людьми и батарианцами принимают новый оборот: проспонсированные ксеносами пираты нападают на человеческую колонию на Элизиуме. В историю этот случай вошел, как «Скайлианский Блitz». Тем не менее, флот Альянса и наземная поддержка смогли отбить атаку. В это время на планете Анхур, населенной батарианцами и людьми, вспыхивает гражданская война между работорговцами и борцами за запрет данной промышленности. Вскоре борьба распространяется на всю систему. В итоге побеждают аболиционисты, и система освобождается от гнета работорговцев.

2183

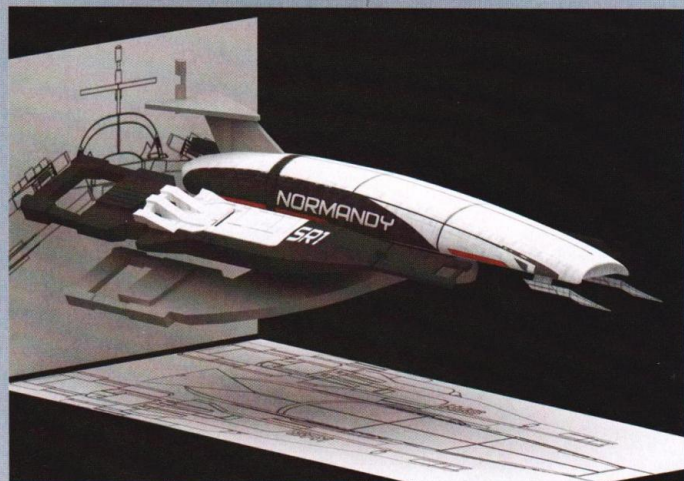
2183 год. Турианцы и люди вместе работают над прототипом фрегата по госзаказу Совета Цитадели. На фрегат установлена особая стелс-система и передовые двигатели. Кораблю дали название SSV Normandy, его командиром становится Дэвид Андерсон, а некий Командор Шепард назначен старшим офицером. И тут сага началась...

BoVVeR, Guta



особенно Star Trek. «Нормандия» (обе ее версии), как и все версии «Энтерпрайз», – это флагманские корабли звездного флота с межрасовым дизайном и ведущими технологическими решениями. Наверное, не нужно упоминать о том, что оба судна были безбожно взорваны и воссозданы с улучшениями.

Дабы не накликать гнев фан-боев мы, пожалуй, прервемся и даже не станем говорить, что суть расы гетов напомнила нам Боргов из Star Trek, а их дизайн – трансформера Вирла, история Шепарда сироты – биографию Люка Скайуокера, а генерал коллекционеров – вылитый Тень из все того же «Вавилон-5». Как бы там ни было, но у Bioware отлично вышло слепить все это в одну вселенную и снабдить ее таким колоссальным количеством sci-fi пасхалок, находя которые суровое гиковское сердце тает от любви к этим ребятам.

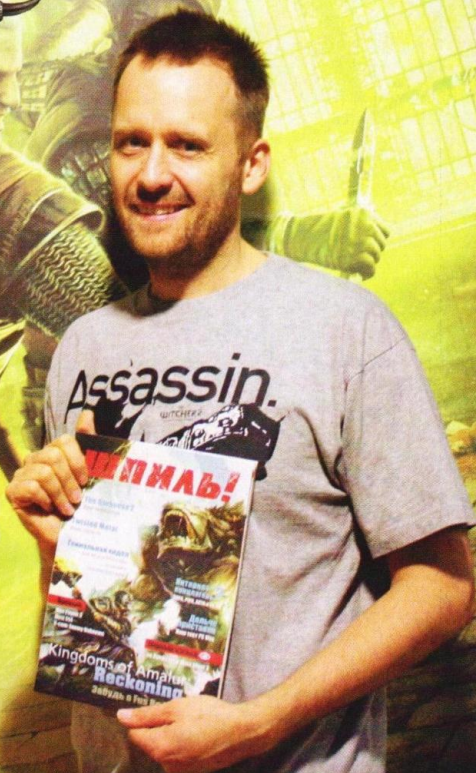


Нормандия СР-2

- **Название:** Normandy SR-2
- **Класс:** Стелс Разведчик
- **Количество палуб:** 5
- **Стоимость:** 385 миллиардов кредитов
- **Длина:** ≈190 м
- **Максимальная скорость:** выше скорости света, предположительно 1000с
- **Численность экипажа:** 55
- **Вооружение:** Сдвоенная пушка «Таникс»
Дезинтегрирующие торпеды «Дротик»
- **Техника на борту:** Челнок
Молот-44
- **Система защиты:** Кинетический барьер
Тяжелая броня
Лазеры системы «Поиск»
- **Силовые установки питания:** Антипротонные двигатели x4
Ядро Тантал
Атомный Синтез
- **Дополнительные системы:** Сканнер минералов
Модульный ангар для зондов
Система «свой-чужой»
Система Усовершенствованного Защитного Интеллекта (Сузи)



ХЕРБАТА ВДВОЕМ



Человек, представившийся Юрой Мисаком, корреспондентом нашего журнала, взял интервью у человека, представившегося Марчином Ивински, одним из основателей CD Projekt. А что, скоро ведь выйдет «Ведьмак 2» на шайтан-коробку, да и вообще давно хотелось поговорить с поляками об их позиции по поводу пиратства и вообще узнать, почему они такие молодцы.

Привет, Марчин! Расскажи нам немного о том, чем занята студия на данный момент.

Все силы сейчас брошены на завершение The Witcher 2 Enhanced Edition для Xbox 360 и PC. В то время как пользователи PC наслаждаются продолжением саги о Ведьмаке еще с мая прошлого года, нашей главной задачей было донести ее до консольщиков – отсюда и будущий релиз для X360. Это особо важно для нас, поскольку мы впервые выходим на консольный рынок. Мы крайне довольны тем, как игра выглядит на данном этапе и как играется. Релиз Witcher 2 Enhanced Edition для X360 и PC состоится одновременно – 17 апреля. Кстати, стоит упомянуть, что все те PC-игроки, кто уже купил лицензионную версию игры «Ведьмак 2» в магазине или посредством цифровой дистрибуции, получат Enhanced Edition абсолютно бесплатно в виде апдейта.

Какие планы на будущее?

Вышеказанное касается вещей, о которых мы можем сейчас говорить, и я уверен, что больше всего вас интересует то, о чем мы пока говорить не в состоянии, так что... Я не буду об этом говорить. Тем не менее, надеюсь, вы помните, что в конце прошлого года мы анонсировали работу над дву-

мя мультиплатформенными AAA-тайтлами, один из которых – нечто совершенно новое. Это все, что я могу вам рассказать в данный момент, но прислушайтесь к новостям и уже скоро услышите об этих проектах что-то новое.

Да-да, всех ведь больше всего интересует дата выхода третьей части «Ведьмака». Несмотря на слухи, которые поползли после вашей недавней пресс-конференции, официально никаких заявлений по поводу новой части сделано не было. Тем не менее, все прекрасно понимают, что такой бренд вы бросать не собираетесь. Что бы вам хотелось в первую очередь привнести в продолжение саги о белокурое борце с нечистью?

Слухи? Какие слухи? Бросать такой бренд, как Ведьмак было бы большой глупостью с нашей стороны, но большего я сейчас сказать, к сожалению, не могу. Я сам любитель RPG и, поверьте, тоже сгораю от нетерпения узнать, что же случится с Геральтом дальше! (смеется)

Кстати, некоторые пользователи сами дорабатывают продолжения... Как относиться к моддингу, в частности «Ведьмака»? Испытываете ли в студии сами чьи-то моды и есть ли те, что приглянулись?

Мы долгое время поддерживали мододелов. Как я упоминал раньше, сейчас все внимание об-

ращено в сторону «Ведьмака 2», и здесь моды в основном не слишком глобальные, так как мы не выпустили набор инструментов для их создания... пока что (улыбается). Возвращаясь к модам первой части Ведьмака – мы испытали практически все из них и, как вы могли заметить в The Witcher: Platinum Edition, мы добавили туда DVD, забытый под завязку пользовательскими модами и приложениями. Сообщество игроков и вправду было очень креативным, что похвально.

Моим любимым, несомненно, является работа «Deceits», победителя конкурса модов Дебрена Магуна.

Если честно, модеры настолько талантливые и преданные своему делу разработчики, что двоих мы наняли, и пока мы тут с вами общаемся – они работают в нашей команде.

Только вот интимными моментами в игре вы напрочь отрубили поток nude-патчей. Ладно, проехали. А вот будут ли какие-то аддоны к The Witcher 2: Assassins of Kings?

Ну, мы уже выпустили достаточно бесплатного контента в некоторых патчах и, как я уже упоминал раньше, подготовили еще одну важную вещь для всех поклонников Ведьмака – Enhanced Edition. Говоря точнее, игроки получат новые приключения, которые будут проходить в полностью новых локациях. Пару часов полностью нового игрового процесса, новых героев, которых мы будем постепенно показывать общественности ближе к 17 апреля, а также большое количество новых катцен и роликов. Самый крутой из них, длиной в 3 с половиной минуты, раскрывающий убийство Демавенда, короля Аздиры, был создан Томашем Багински. Его, кстати, на «Оскар» номинировали. Вы уже довольно продолжительное время можете созерцать этот чудесный ролик на просторах интернета. Я ведь уже говорил, что если игрок уже обладает копией TW2, то все вышеперечисленное он получит абсолютно бесплатно, а если нет – не было лучшего случая для ее приобретения на PC или же X360.

Хотя являю мы любим, так что ждем апреля! А какой момент в разработке предыдущей игры был самым сложным для студии?

Отполировать и выпустить наконец игру – всегда самое сложное. Она ведь как ребенок, так что мы всегда хотим отшлифовать ее до идеала, добавить пару последних штрихов, подкрутить то тут, то там. Но, несмотря на то, что на последнем этапе разработки команда работала 16 с лишним часов в сутки, времени все равно не хватало. Главным вызовом в разработке «Ведьмака» и его продолжения был размер игры, а также фактор нелинейности. Так что все сводится к

постоянным поправкам, полировке и тестированию. Иногда приходится проходить определенные моменты триллионом разных способов, и все равно не получается выловить все ошибки – отсюда и постоянные апдейты. Работа над ошибками, ответы на пользовательские вопросы, улучшение игрового опыта в v2.0 – это хорошие примеры сложности в работе над такой игрой, как и работа над Enhanced Edition.

Есть ли в планах развитие новых франшиз после невероятно адекватной и трудоемкой работы над «Ведьмаком»?

Да, да, мы работаем над кое-чем совершенно новым, но большего я сказать не могу. Разве что я тоже не могу дождаться и сыграть в это. (смеется)

Кстати о новых франшизах, во время работ над второй частью Ведьмака был заморожен весьма интересный проект THEY. Что можете сказать о его дальнейшей судьбе?

Мы уже давали комментарии по этому поводу, и да, к несчастью проект THEY все еще заморожен.

Ладно, раз ты ушел в незнакомку, тогда открой секрет: много ли в вашей студии работает украинцев?

К сожалению, не много, но мы всегда рады талантливым разработчикам из Украины, так что если вы знаете кого-то, то проинформируйте их, что у нас есть вакансии. (смеется) Команда состоит в основном из поляков, но есть и таланты из Венгрии, США, Великобритания, Швеции и Филиппин. Украинцы, мы ждем вас!

Бардзо пшиемне то услышеч! Теперь я точно знаю, куда пойду после окончания универси-

CDPROJEKT:

Красно, но не кожей

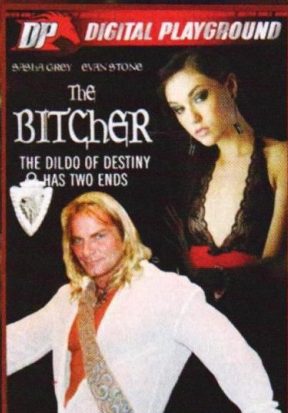
CD Projekt RED – польская частная компания, занимающаяся разработкой компьютерных игр, является дочерним предприятием польского медиахолдинга CD Projekt Investment.

CD Projekt Investment основала CD Projekt RED в феврале 2002 года в первую очередь для разработки игр по мотивам серии романов «Ведьмак» Анджея Сапковского. С сентября 2003 года компания начинает работать над своим первым проектом.

На момент основания количество штатных сотрудников было несколько больше 10 человек, но во время разработки игры «Ведьмак», на создание которой было потрачено около \$10 млн, количество сотрудников было постепенно увеличено до 70 человек.

Это одна из немногих студий, которая панькается с геймерами, вываливая кучу бесплатного контента (слышишь, EA?), не забывает исправлять ошибки (EA и Valve, съели?) и к портированию с одной платформы на другую относится с полной серьезностью.





Это порно-версия «Ведьмака», The Bitcher, с известными актерами Эваном Стоуном и Сашей Грей. Ищи фильм на нашем диске!



тета. Касательно все того же портирования на Xbox 360: было трудно? Чем пришлось пожертвовать? Планируется ли версия для PS3? Будет ли игра выпущена студией Blu-Ray Project Red?

Вообще-то, этот процесс трудно назвать портированием. Здесь было больше адаптации самой игры к платформе и написание огромной ее части с нуля. С самого начала мы хотели, чтобы в версии для Xbox 360 чувствовался именно консольный опыт игры, с соответствующим видом игры. Поэтому нашим специалистам пришлось потратить на это целый год. Мы проделали огромную работу: переписывали игру, заново рендерили многие ролики, провели много времени на нижнем уровне кода, потратили кучу человеко-часов над решением проблемы ограниченных аппаратных ресурсов и вдобавок переделали боевую систему, камеру и да – наши графические специалисты долго трудились над тем, чтобы выжать все соки из Xbox 360. К тому же, мы добавили много нового контента в Enhanced Edition, о чем я говорил ранее. Это и вправду был тяжелый год.

Результат – я понимаю, что надо быть более скромными – но мы гордимся тем, что у нас вышло, и, как по мне, «Ведьмак 2» – выглядит лучше других игр для X360 на сегодняшний день. Внешне и во время самого геймплея – все отлично. Можете поверить мне на слово, а можете проверить сами после релиза.

Остается лишь дождаться консольной версии, чтобы посмотреть, не наврал ли ты тут нам. Кстати, у вас крайне лояльная политика в плане защиты от пиратства. Ваш подход «никакого DRM» радует честных покупателей, но и пиратов тоже. Сколько эффективным было преследование пиратов с последующими исками? Собираетесь ли продолжать в том же духе?

DRM не работает. В большинстве случаев он просто делает труднее процесс установки игры и самого игрового процесса в то время, как пираты находятся в гораздо более комфортных условиях. Это слишком глупый и brutalный подход. Именно поэтому CD Projekt позиционирует себя,

как не использующий DRM-защиту издатель и мы будем продолжать в том же духе. Мы перестали преследовать пиратов несколько недель назад и сконцентрировались на том, чтобы убедить игроков покупать лицензионные копии. Мы убеждены, что если будем предоставлять геймерам удобный сервис в виде игры, будем поставять качественный контент за разумные деньги, они полюбят нас и выделят на покупку несколько кровью и потом заработанных орен. Пока что все работает отлично – первая часть продана более чем 2-мя миллионами экземпляров, а «Ведьмак 2» – больше миллиона, и цифры до сих пор растут.

Все любят хороший сервис едва ли не больше, чем хорошие игры, так что поговорим об их совмещении в Good Old Games: многие из игр и франшиз на сайте принадлежат ныне несуществующим разработчикам и издателям. Кто же санкционирует продажи и как вам удалось договориться о них, тем более без какой-либо защиты? Высок ли ныне спрос на олдскульные игры? Это каждый раз – как вызов, очень трудоемкий процесс, и к каждой игре нужен свой подход, но для этого и нужна команда в GOG.com. Часто бывает очень трудно найти реального владельца прав на определенную игру, но мы их откупаем, объясняем, что даже сейчас есть множество геймеров, играющих в старые игры и больше того – го-

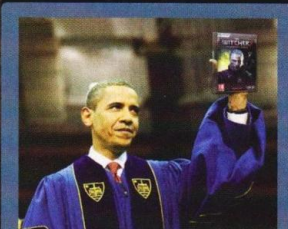
товы за это платить. Требования к старым играм определенно зависят от жанра – оценивая наши продажи и игра

вая в игры из этого сервиса, я могу честно сказать, что игра в старые RTS, адвенчуры или RPG дарят отличные впечатления, и, несмотря на то, что графика устаревшая, эти игры очень часто заставляют погрузиться в них с головой. Ну а в случае с графически сложными шутерами и спортивными симуляторами все труднее. Как насчет старых добрых Fallout или Baldur's Gate? Я до сих пор переигрываю их и чувствую себя при этом великолепно. Все-таки играют они намного лучше, чем многие из новых больших релизов. (подмигивает)

Вернемся все же к показательным линчеваниям людей, спиритивших «Ведьмака 2». Како-



Еще Польша не згинела



Отношение к играм по «Ведьмаку» в Польше более чем трепетное. Об игре рассуждают по всем медиаисточникам, а коллекционное издание второй части премьер-министр Польши подарил Баракку Обаме. Люто завидуем западным соседям, которые любят свои игры всей страной. Может, когда-нибудь Азаров подарит Путину Metro: Last Light.

во ваше мнение о печально известных SOPA, PIPA и АСТА – ведь даже представители польского парламента надели маски Гая Фокса, чтобы продемонстрировать свое несогласие с АСТА и поддержать протесты?

Преследование спиративших «Ведьмака 2» – в прошлом. Мы получили из-за этой акции множество негативных отзывов и решили переосмыслить ситуацию. Это вместе со свободными от DRM играми не значит, что нам все равно, что нашу игру пиратят. Это не так. Но мы все-таки склоняемся к прянику, нежели к кнуту. (смеется)

Ну а теперь перейдем к SOPA, PIPA и АСТА... это эм-м-м... жестко. (смеется)

Но для начала давайте отделим SOPA и PIPA от АСТА. Первые два – примеры законопроектов (в США и относящиеся США), и то, что мы увидели там, крайне обеспокоило всех нас, ведь это касалось ограничения свободы в интернете, что непременно имело бы негативные последствия и в игровой индустрии. Если вам интересен глубокий разбор данного вопроса – загляните к нам на GOG.com : [www.gog.com : www.gog.com/en/news/gog_com_joins_opposition_to_sopa_and_pipa](http://www.gog.com/en/news/gog_com_joins_opposition_to_sopa_and_pipa)

Касательно АСТА мы пока что не выражали какой-то официальной позиции, так как это не закон, а соглашение между странами, и оно не затрагивает нас непосредственно... Пока что. Даже несмотря на то, что пока все не так страшно, тревожным является тот факт, что слишком уж внезапно появилось это соглашение и было подписано польским правительством без предварительного всеобщего обсуждения. Мы против такого способа подписания важных международных соглашений и, как вы видите, множество польских пользователей интернета тоже. Угроза ли это? Мы пока не знаем, но я уверен, что скоро все выяснится. Я лишь надеюсь, что после этих протестов любой шаг создателей АСТА и схожих соглашений/

/ DRM не работает /

законов будет открыто обсуждаться перед их подписанием и утверждением.

Мы тоже за честные выборы! Спасибо, Марчин! С нетерпением ждем 17 апреля. Удачи!

Юра [BoVVeR] Мисак

Дендромутация

DRM расшифровывается как Digital Rights Management и на русский переводится как «геморрой для пользователя». Это софт, который проверяет подлинность твоей игры перед ее запуском. Все с ним когда-то имели дело, и никто после этого не остался доволен. DRM может требовать ввести лицензионный ключик, а может и проверять доступ в сеть каждые пару секунд и выбрасывать тебя из игры, если доступ внезапно пропадет. Steam, кстати, тоже является DRM – приемлемой его формой.



ИДИ СВОЕЙ ДОРОГОЙ, СТАЛКЕР

Алексей Сытянов — сценарист и геймдизайнер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и S.T.A.L.K.E.R. 2. Именно он придумал большую часть того, что ты видел и делал в первой части игры, и мог бы сделать и увидеть во второй, если бы не печальные декабрьские известия о неожиданном закрытии GSC. В общем, мы залезли в голову одного из создателей самой известной украинской игры, с целью узнать, что он думает о...



Знакомься, Алексей Сытанов
День рождения: 25 июля
Город: Киев
Рост: 191 см
Интересы: психология, создание культовых игр, мистицизм

О том, как попал на S.T.A.L.K.E.R.

Меня взяли левел-дизайнером на «Казаки». Команда готовилась тем временем к выставке, какой-то проект секретный разрабатывался с новыми технологиями. И я оказался за компьютером, на котором была ацтекская альфа-версия «Сталкера». Я тайком изучил ее вдоль и поперек, поразился, насколько она атмосферна и насколько хорошая технология была в 2002 году. Работать на «Казаках» мне не нравилось совершенно. А потом Антон Большаков (заместитель директора GSC – прим. ред.) случайно спросил меня, нет ли человека, который может написать сценарий. Я сказал, что такой человек есть: это – я. Показал, что делал, какие диздоки писал к тому времени. Ему понравилось, я начал пробовать варианты. Идея «Сталкера» уже была. Как-то команда готовилась к тому, чтобы начать его делать. Сначала в планах была крымская зона и 15 линейных уровней, а из дизайн-документа было две странички со списком моделей, которые нужны. Я сразу почувствовал, что у игры огромный потенциал, и она будет культовой. Ведь игра про наш мир. Про некую разруху, которая в том или ином виде присутствует в жизни постсоветского пространства, ну и, в принципе, даже шире.

О разработке

Я начал делать игры, потому что не нашел хороших игр: их оказалось не так много, а мне хотелось большего. Прошел около полутора тысяч игр – я исследую игры, это важная часть профессии геймдизайнера. Если бы я снимал фильмы, мне необходимо было бы смотреть фильмы, чтобы видеть механизмы, на которых построено кино.



О современных трендах

В принципе, мне нравится, в каком направлении движется индустрия сегодня. Игры становятся более масштабными, глобальными, детализированными. Например, Скайрим или ГТА. Единственное – коммерция действительно душит творчество. Это печально. Раньше в играх было больше души. Их делало меньшее количество людей, и это действительно сказывалось. Вот сейчас в инди люди вкладывают душу. Потому что когда нас двое – это одна цельная команда, у игры есть создатель. Если же это коммерческая разработка – с планом, то все должно быть гарантировано, ограничены сроки, выдвинут ряд требований, что часто приводит к уходу души из проекта. А душу может вложить только создатель с видением, в большой разработке этому слишком часто нет места.

О своем приходе в индустрию

Я пытался делать игры с 1993 года. Собирал команды, мы пытались что-то сделать. Специалистов практически не было. Пока я свои амбиции не сократил до какого-то простого казуального проекта. Это тоже оказался непростой проект. Ну, я его выпустил, ничего на этом не заработал. Выпустил еще один, там немножко заработал. И оказался перед ситуацией – либо пытаться делать мелочи, либо попасть в большую индустрию. И первое, что мне пришло в голову – это GSC.

О видении

В какой-то момент ко мне пришел вижн игры. Какие элементы там должны быть, о чем это все – та же симуляция жизни, например. Долго воевали за A-Life – вначале никто в него не верил. Только я и Дмитрий Яснев (программист ИИ – прим. ред.). Я рассказал Диме идею, долго обсуждали, возможно ли это и как это можно реализовать. Его идея увлекла, и мы долго отстаивали перед Прохоровым (один из «отцов» S.T.A.L.K.E.R., создатель Metro 2033 – прим. ред.), перед программистами, что это в принципе возможно. В итоге, A-life – одна из важных особенностей игры. Хотя в какой-то момент системе хотели убрать, и сделать игру полностью линейной, чем-то в духе Half-Life.

Об искусстве

Настоящее искусство забирает у тебя все, всего тебя для рождения чего-то настоящего. Сейчас в игровой индустрии подход другой. Во главе угла – деньги, а не искусство. Ведь делать искусство – очень рискованно. Сделать коммерческую жвачку – нет рисков. Мы берем из разных источников, добавляем постапокалипсис, как-то там помешали – и сойдет, главное маркетинг, главное правильно подать. Искусство – настоящее – оно о духовности, оно о духе.

O.S.T.A.L.K.E.R.

Я вижу «Сталкер», как действительно уникальный проект, участвовать в нем – редкая удача. В нем есть не только развлекательная сторона, но и более глубокая, философская. Если бы мы делали игру только ради коммерции, не ради души, то «Сталкер» получился бы гораздо проще и примитивнее. В какой-то смысле – это попытка сделать искусство.

O GSC

Компания заморожена. Пока она не функционирует, но Григорович может в любой момент вернуться и начать все снова. Часть команды все еще держится вместе – кто-то ушел, кто-то потерялся, но основной скелет остался. Мы решили не давать никаких комментариев по поводу работы над «Сталкер 2», чтобы не вредить проекту. Мое мнение по поводу закрытия студии – причина не в наезде бандитов или банкротстве. Владелец студии Сергей Григорович отделился от разработки игр и не занимался «Сталкером». Он только финансировал проект. Возможно, для него это был моральный груз. Но настоящую причину Григорович до сих пор не озвучил никому.

О коридорах

В линейных играх мир превращается в абстракцию. Есть просто какой-то туннель, по которому я бегу и стреляю. И противники – это тоже абстракция. Они не настоящие. Все пластмассовое.

O.S.T.A.L.K.E.R. 2

Как я уже сказал, мы решили ничего не говорить о «Сталкер 2». Все, что я могу сказать, это – продолжение «Теней Чернобыля», где главным героем снова становился Стрелок. Арты, которые попали в сеть после закрытия студии, – это действительно рабочий материал. Там есть несколько стартовых локаций из игры – база новичков. Сценарий «Сталкер 2» был готов. Без детализирования, но от начала до конца, с побочными линиями. Полгода над ним работали три человека: я, Василий Пророк и Руслан Диденко. За несколько часов до презентации сценария всей команде Григорович сообщил о закрытии GSC. Но мы все равно провели презентацию, всем сотрудникам сценарий понравился, было много сожаления о том, что это нельзя воплотить. У нас родился действительно глубокий сценарий, лучше и качественней, чем в предыдущих частях.

О живом мире

При разработке для меня было важно создать эффект, что этот мир дышит, живет. Он непредсказуем. Когда игрок попадает в живой мир, все, что бы он ни встретил, переживается намного острее. Мы хотели, чтобы мир жил сам по себе, а не только благодаря игроку. В «Сталкере» игрок не главный, не самый сильный – он лишь один из тех людей, чьих судьба закинула в Зону. И когда он действительно что-то делает – его заслуга в этом больше, он острее это переживает, чем когда он супермен, от которого пули отскакивают. Тогда это – не подвиг.

О том, что игроки упускают секреты и второстепенное

Я считаю, что это хорошо. Это мифология мира. Когда ты знаешь, что в игре еще много секретов, которые ты не видел, – другое отношение к игре. Мистическое такое ощущение, тайна появляется. Это наполняет мир атмосферой.

О конце света

Пост-апокалипсис – это выживание после разрушения мира. На территории СНГ мы в какой-то форме пережили разрушение старого мира – Советского Союза – и сейчас выживаем в том мире, который образовался после него. Эта тематика имеет свою особую глубину. А после уничтожения всего старого света появляется новый, и жизнь снова продолжается.

О праве на убийство

Если человек убивает кого-то в игре – он должен ощутить себя убийцей. Осознать, что это такое. Ведь это его выбор. Мы специально делали так, чтобы игрок мог всех убить. Это большая свобода для игрока. Главное – ты имеешь выбор, ты – свободный человек, ты можешь защитить свою или чужую жизнь, можешь стать спасителем или жестоким убийцей. Когда выбора нет, игрок этого не проживает. Его за ручку ведут по коридору, где разработчики все решили за него, сняли с него всю ответственность.

Об Алексее Сытянове

Я не знаю до сих пор, хочу ли я становиться публичной персоной. Я понимаю, что для меня это важно – чтобы меня узнавали, а к играм, которые я делаю, был интерес. Но с другой стороны, ходить по улицам, когда тебя все узнают и бегут к тебе... Это такой непростой вопрос...

Я человек с юмором, хотя может это не заметно. Серьезно изучаю современную психологию – психотерапию и практическую психологию. Благодаря этому многое осознал и увидел в контакте людей с другими (людьми), и с самими собой. Хочется привнести это в игры. Современная психотерапия поражает, она очень глубока. Представления же обычных людей о психологии остались на уровне цитат Фрейда, хотя сто лет уже прошло с тех пор. Не люблю ограничения, особенно когда отбирают свободу выбора.

О неизбежности

В «Сталкере» важно не только разрушение, но и смерть. Смерть – как часть жизни. В «Сталкере» игрок сталкивается со смертью постоянно. Это дает совершенно особое ощущение жизни. Такие же как ты умирают, а ты продолжаешь жить. Для меня смерть – величайшая ценность. Она все вещи в мире делает драгоценными. Если бы мы были бессмертными – мы бы обесценили все, что имеем.

О легкодоступности

Сложность – часть гейм-дизайна, часть геймплея. Если сложность убирать – игра превращается в жвачку, она не вызывает энергии. Для меня идеальная сложность – это когда я подхожу к своей планке, грани между тем, где я могу и где я уже никак не могу победить. И вот на этой грани с какой-то попыткой мне удается пройти дальше. Тут есть эффект роста, моего роста, который дает много энергии и удовольствия. Это действительно достижение. Но если в игре я просто тыкаю не глядя – внутренне я мало чего получаю. Может даже появиться раздражение, ведь я не удовлетворяю свою потребность в адреналине, в динамике. Желания исчезают: желание проходить дальше, желание добиваться чего-то. То, что легко дается, не ценится.

Об эволюции

Я замечаю, что игры влияют на развитие человека. Однажды заметил, как влияет на наши отношения то, что мы видим в фильмах-мелодрамах. Многие люди строят свои отношения, ориентируясь на фильмы, которые они смотрят. На формы тех отношений, которые они видят у героев фильмов, книг. А сейчас на это влияют и игры. Это уже культурный феномен, который формирует мировоззрение людей, их психику, их отношения с другими. На игры сыпется много критики из-за разрушений и убийств. Тоже интересная тема – влияют ли игры с насилием на реальное насилие. У меня, например, такое отношение: да влияют, но не в негативную сторону. Это больше похоже на проявление некой неудовлетворенной психологической потребности, которую по каким-то причинам невозможно удовлетворить в реальности. Мы очень сильно сжаты рамками социума, правилами и нормативами. Это важное и ресурсное состояние – попасть в мир, где есть анархия, где я могу разрушать. Я думаю, это важный опыт – проживание такой свободы. То, во что играет человек, показывает, какие процессы происходят в его душе, и если это – потребность в разрушении, значит, есть что-то в реальности, что человек хочет разрушить. Игры не вызывают приступы жестокости у добрых и спокойных людей. Тут лучше спросить – почему спокойный добрый человек вдруг начал играть в жестокую игру, что потянуло его разрушать.

ВЕРХОВНЫЙ РАДИК



В борьбе за власть над эстетическими сенсорами геймеров, AMD нанесла NVIDIA очередной удар ниже пояса, сделала апперкот, совершила ход конем и провела ковровое бомбометание. Оборудованная новым кристаллом с 28нм техпроцессом, свежая видеокарта ASUS Radeon HD 7970 уже сошла по конвейеру и прошествовала с завода в массы. Пока главный конкурент «Радиков» только готовит ответный удар, графический монстр от AMD уже поработает всех и вся. Ну а что вы хотели – увеличенная производительность для игр и программ, улучшенная tessellation и низкое энергопотребление – это главные козыри нашего сегодняшнего пациента. Ну что ж, поехали.

Красный барон

Стоит сразу отметить, что помимо красивой коробки (в которой лично я обычно храню тушки зябликов) к видеокарте прилагается программа GPU Tweak – производитель мягко намекает: разгоняй меня, разгоняй меня полностью. Герой этого обзора запросто раскошегаривается до прироста производительности в 30%. Еще в комплект входит куча переходников, разумеется, мост для подключения второй видяхи через CrossFire. Отлично работает Eyefinity – технология поддержки сразу нескольких мониторов. Сама карточка, кстати, одета в фирменный красный кожан AMD и имеет турбину у правого борта. Конструкция напоминает космический корабль и на нее приятно поглядеть несколько минут, перед тем как она навсегда скроется в пыльном чреве системника. Это не очень важно, но эстет во мне не может не отме-

тить: немного скошенные края выделяют новинку на фоне моделей предыдущего поколения. Кстати, длина у карточки средняя – 27,7 см, так что она запросто поместится в львиной доле корпусов Middle- и Full-Tower.

разнокалиберных переходников в наличии. Вообще девайсов отображения можно присоединить до шести – этому видяха обязана технологии Eyefinity 2.0, правда DisplayPort-хабы придется докупать отдельно. Еще тут есть разъем HDMI 1.4a с поддержкой frame

ASUS HD7970-3GD5 продолжает традицию, начатую еще линейкой Radeon HD 6900, – тут есть небольшой переключатель BIOS, значительно облегчающий жизнь любителям экспериментировать с железом.

Дружба организмами

Сзади находится несколько нужных портов, из которых только один DVI – производитель решил сэкономить на этом разьеме, чтобы увеличить объем выдаваемого кулером нагретого воздуха. Но никаких загвоздок при установке нескольких мониторов не возникнет – ведь комплект

packing, который передает 3D-изображение с частотой 60 Гц на каждый глаз. Правда, если у тебя глаз больше чем два – могут возникнуть определенные сложности.

Арбайт махт фрай

Местный графический чип Tahiti XT, также известный под маркетинговым

именем AMD Radeon HD 7970, выполнен по нормам 28 нм техпроцесса. Он включает 2048 унифицированных процессоров и 32 блока растеризации, а обмен данными между графическим ядром и памятью осуществляется через 384-битную шину. Если ты вдруг блондинка и ничего не понял – это все очень хорошо.

На видеокарте установлено двенадцать чипов по 256 МБ видеопамати стандарта GDDR5 производства компании Hynix с эффективной частотой до 6 ГГц. Учитывая, что память в тестируемой видеокарте изначально работает на частоте 5500 МГц, есть смысл попробовать немного ускорить ее в процессе ручного разгона. Это если насобираешь денег на апгрейд, хе-хе.

Выхлоп хорош

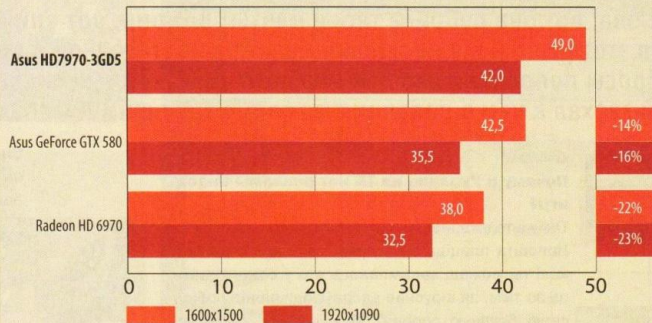
ASUS Radeon HD 7970 оборудована модулем стабилизации питания по 5+1-фазной схеме, а в качестве ШИМ-контроллера используется микросхема CHiL CHL8228G. В общем, охлаждение лютое. Для забора воздуха используются специальные отверстия на правой боковой грани, после чего холодный воздух нагнетается турбиной на алюминиевый радиатор с испарительной камерой и выдувается с задней части. Радиатор напрямую контактирует с графическим ядром, а с памятью соприкасается посредством специального термоинтерфейса. Примерно так я представлял себе первый секс.

При отсутствии нагрузки, в нашей лаборатории графический процессор нагрелся до 36 градусов, а скорость вращения кулера составила всего 20%. При увеличении нагрузки на видеокарту, температура повысилась до 82 градусов при 45% частоты вращения кулера в автоматическом режиме. На такой скорости шум системы охлаждения уже был выше среднего. При ручном увеличении скорости вращения кулера до 100%, температура упала до 59 градусов, но шум создавал очень неприятные ощущения при работе без наушников. В целом, система охлаждения видеокарты ASUS Radeon HD 7970 дает чертей и всячески старается: даже при стрессовой нагрузке кулер работает только на половине от возможной скорости и издает средний по громкости шум.

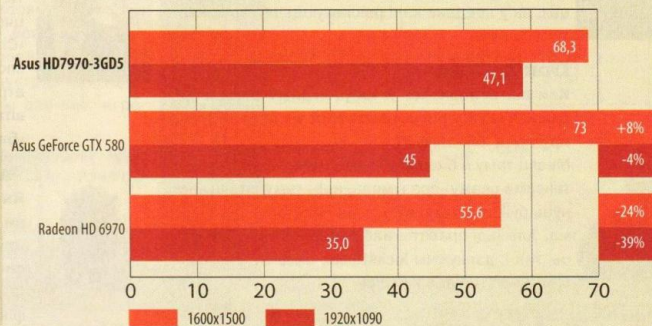
Галопом

Как видно из результатов тестирования (они, как и истина – где-то рядом), переход на меньший техпроцесс и использование новой архитектуры Graphics Core Next положительно сказались на производительности нового графического процессора. Превосходство над Radeon HD 6970 в среднем составило 25%, а в некоторых играх и приложениях – более 40%. Такой резкий скачок объясним использованием

Metro 2033 Benchmark, DirectX 11, Maximum Quality, AAAx/AF16x, кадров в секунду



Far Cry 2, DirectX 10, Ultra Quality, кадров в секунду



нового блока обработки тесселяции, работа которого особенно заметна в тесте TessMark. Что касается конкурентов из лагеря NVIDIA, то здесь превосходство не так ощутимо. Графический чип GeForce GTX 580 проиграл в среднем всего 10–15%, а в некоторых тестах даже оказался быстрее. Возможно, будущие версии драйверов для Radeon HD 7970 смогут исправить ситуацию. Порадовала и энергоэффективность нового чипа. Переход на меньший техпроцесс позволил оставить уровень энергопотребления на уровне чипа Radeon HD

6970, при этом значительно увеличив производительность.

Вердикт

Новый графический процессор AMD Radeon HD 7970 показал отличные результаты в сравнении с предыдущим поколением и может с уверенностью претендовать на звание самого мощного однокристального решения. Девайс понравится любителям погонять частоты и требовательным геймерам.

Бабайка

Технические характеристики:

Графическое ядро: AMD Tahiti XT
Поддерживаемые API: DirectX 11.1 (Shader Model 5.0, DirectCompute 11.1), OpenCL 1.2 и OpenGL 4.2
Количество потоковых процессоров: 2048
Частота графического ядра: 925 МГц
Частота памяти (эффективная): 1375 (5500) МГц
Объем памяти: 3072 МБ
Тип памяти: GDDR5
Ширина шины: 384 бит
Тип шины: PCI-E 3.0 x16
Максимальное разрешение: 2560x1600 точек
Интерфейсы вывода изображения: 1x Dual-Link DVI, 1x HDMI 1.4, 2x mini-DisplayPort 1.2
Поддержка HDCP и декодирования HD-видео: Есть
Минимальные требования к блоку питания: 500 Вт
Размеры: 277x107x33 мм

Цена: 590\$

Плюсы

- Топовый уровень производительности
- Поддержка последних графических технологий
- Новая универсальная архитектура Graphics Core Next
- Эффективная и достаточно тихая система охлаждения
- Хороший разгонный потенциал

Минусы

- Цена кусается



Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

Вот она, вот она рубрика твоей мечты! Вот они, вот они наши любимые твои вопросы! Но в этот раз мы были слишком заняты подготовкой к празднованию 1 апреля, так что на вопросы попросили ответить нашего друга – Александра Рыгоровича Лукашенко, который заехал к нам в редакцию за своим Большим Красным Трактором.



ewok

Почему в Украине на ТВ нет рекламы видео-игр?

Таму што інтэрнэт.

Новошта плаціць за эфірны час твайго роліка, калі ты можаш запампаваць яго ў сетку і сачыць за тым, як віруснае распаўсюджванне робіць сваю брудную справу? Між іншым, гэймеры, сваёй пераважнай большасцю абмяжоўваючы зносіны з ТБ. Дарэчы, у нас іграрэкламная індустрыя вельмі слаба развіта – нават бігбордаў у гарадах няма, а пра PR-акцыі з танкамі на вуліцах, як у лондане калі рэкламуюць шутэры, наогул не кажы.



Dante Demon

Как вы относитесь к инди-играм? Может ли быть, что инди-игры вытеснят из рынка игры крупных компаний?

Месяц таму я б сказаў «зразумела, не!». Зараз я таксама скажу «зразумела, не!», таму што выціснучы буйных выдаўцоў з іх жа прасторы немагчыма. Але індзі-праекты набіраюць каі папулярнасць, так і, дзякуючы kickstarter, бюджэт. І хіба да іх можна ставіцца кепска?



Как вы думаете, над чем сейчас работают Valve? И как правильно читать Valve: «Велв», «Валье», «Валве», «Валви»?

Па-ангельску прамаўляецца «вэлв». Плюс, яшчэ ёсць такія рэчы як транскрыпцыя («валв») і транслітарацыя («валве»). І наогул – завіце хоць «Пузыльве», толькі б гэта не уплывала на рэліз трэцяга эпизоду. Дарэчы, «Валве» зараз працуюць над чымсьці з лічбай «3» у назве. Можна, мы нарэшце ўбачым Гордана, але ніхто неадмяняў Team Fortress 3, Portal 3, Left 4 Dead 3. «Валв» такія троліло.



В какой игре самая реалистичная графика (не говорите, что это Super Mario Brothers, ну честно)?

На гэтае пытанне немагчыма адказаць каб не гнявіць фанатаў той ці іншай гульні. Таму мы называем адразу тры ў адной: Far Crysisfield 32.



KirillKLK

По каким критериям вы выбираете игру в раздел Megagame?

И почему CoD MW3 с оценкой 8 баллов попала в эту рубрику, а Halo CEA с оценкой 10 баллов не попала?

Megagame – гэта альбо вельмі класная гульня, альбо вельмі гучная. Вось Duke Nuke Forever і MW3 нас не ўразілі, але гэта вельмі моцныя практы, таму яны заслугоўваюць месца ў рубрыцы. Halo CEA – гэта старая гульня з новымі тэкстурамі, яна ўжо маральна састарэла для Megagame. У выпадку з HD-перавыданнем MGS – усё інакш: там і гульні шмат адразу, і наогул прыгоды



Снейка – гэта вам не ў паверарморе бегач. Таму што як казаў Дюк – «Power armor is for pussies» (моц-браня ёсць для кацянят).



BlacDeniz

Как лучше всего заполнить сердце девушки? И как хорошо накачаться спомощью каких упражнений?

На пачатку варты падвучыць граматыку. Дзяўчаты любяць адукаваных. Цёплі любяць быкоў. Трэба быць начытаным, накачаным, таленавітым і прыемным чалавекам. І ўвогуле быць самім сабой. (Але калі ты сам на сам – не мудац). І толькі ў такім выпадку ў цябе ёсць шанец удзельнічаць у латарэі пад назвай «Спроба займець сэрца дзяўчыны». Ёсць яшчэ адзін спосаб – быць Джорджам Клуні, але гэта пакуль што атрымалася толькі ў аднаго чалавека. І наогул, новошта табе дзяўчыны? Зпампуй (скачай) лепш трэцю «Батлу».



Av@ngArt

Як розробнікі створаюць CG (cinematic) трейлери для своїх ігор? Вони використовують графічний «движок» із самої ігри, чи це якийсь особливий «движок»?

CG тлумачыцца як computer graphics (кампутір графік), і я думаю перакладаць гэтую фразу неабавязкова. Для іх стварэння выкарыстоўваюцца такія праграмы як 3ds Max, Maya, After Effects і іншыя страшэнныя словы. Звычайна розробнікі не займаюцца гэтымі заставкамі і заказваюць іх па аўтсорсу, з-за чаго заставка часта мае мала агульнага з гульні (згадаем Dead Island). Ну а відэа на гульнівым рухавіку – ёсць відэа на гульнівым рухавіку.



Astralysterious

Можете объяснить региональные ограничения в Steam для Украины? У нас нет некоторых игр (даже самых новых) и на некоторые не распространяется региональная цена. В России же нет некоторых игр, но большинство (или все?) по региональной цене, которая ниже чем в Украине. Как так?

У Steam няма адзіных цэнаў для СНД, гэта звязана з ўзвядзеннем аплаты рублямі ў рускай Steam Store. У нас аплата ў даларах, і цэны не як ва ўсіх, але ў агульна вышэй, чым у Расіі. А ўзвядзенне рэгіянальнай цэны і распаўсюджванне гульні праз Steam ў пэўным рэгіёне – асабісты выбар кожнага выдаўца. THQ, напрыклад, свой выбар зрабілі – вось і маем іх новыя гульні па 50-60 баксаў.



Уарабей

Как вы думаете, что нужно сделать, чтобы окончательно побороть пиратство?

Канчаткова перамагчы пірацтва не здолее ніхто. Хіба што генетыкі змогуць знішчыць ген, які адказвае за любоў да халёваў у чалавека. Але дапамагчы скараціць пірацтва можа нармальны сэрвіс, адекватныя цэны і высокі ўзровень эканамічнага развіцця краіны. Пакуль усе гэтыя тры паказальнікі ў нашым асяродзі непастаянныя.





СВЯТЫЕ НЕГОДНИКИ

Название:

Panty & Stocking with Garterbelt

Оригинальное название:

パンティ&ストッキングwithガーターベルト

Жанр:

комедия

Формат:

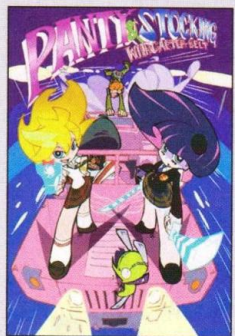
TV, 13 серий

Студия:

GAINAX

Режиссер:

Имайси Хироюки



Так как в этом месяце мы отмечаем наш святой профессиональный праздник (день дурака), то почему бы в рубрике «Анимания» не вспомнить один из самых ярких сериалов последних лет – историю о похождениях Трусски и Чулко. Такой перевод названия аниме Panty & Stocking широко распространен в наших краях. Да, да, содержание сериала именно то, о котором думаешь в первую очередь, ведь он снят не кем-нибудь, а самой студией GAINAX – сборищем талантливейших шизофреников и аниматоров в Японии.

Падшие ангелы

Злые духи одолевают огромный город Датэн-сити. Опасность подстерегает людей на каждом шагу, и даже сев на унитаз, они не могут быть уверены, что встанут с него живыми и невредимыми. Но на милость человека небеса вышвырнули из своих владений двух провинившихся ангелов-сестриц – озабоченную блондинку Пэнти и угрюмую любительницу сладкого, готик-лолиту Стокинг. Под руководством чернокожего священника Гартербельта (Святой подвяз), обладателя пышной шевелюры в стиле афро, две матерщинницы, лентяйки и просто красавицы должны истреблять призраков по городу, чтобы заработать себе небесной валюты для возвращения назад. Причем разносят возмездие направо и налево они весьма оригинальным способом – Пэнти с помощью собственных труселей, которые превращаются в святой пистолет, а Стокинг орудует двумя катанами из чулков. Правда, своими действиями они регулярно сеют огромные разрушения, но зато исправно истребляют нечисть.



жиссера посадили Имайси Хироюки, и, хоть у него совсем скромный список работ за плечами, двумя из них он заработал себе имя. Это наркоманская комедия Dead Lives и великолепнейший стейб над жанром меха, с не таким уж глупым содержанием Tengen Toppa Gurren-Lagann. В Panty & Stocking он дал выход на волю своей шибзанутой музе, выдав концентрированный бред, пародирующий, не только аниме, но и многие известные мировые кинобестселлеры. Аниме изобилует тоннами пошлого и циничного юмора, приправленными отборной нецензурщиной. Ко всему прочему сериал выполнен в гротескно-карикатурном стиле, более характерном для западных мультфильмов (например «Лаборатория Декстера»). Такому решению нашли интересный подход – иногда главных героинь переводят в более привычную анимацию, а убийства монстров сопровождаются живой съемкой, где взрывают их кукольные модели. Персонажей сделали под стать содержанию: Стокинг – циничный мизантроп, возводит сладости и прочую вкусную нямку в культ; Пэнти находится в регулярном поиске свежих партнеров по кровати; ну, а Гартербельт, согласно негласному стереотипу о католических священниках, очень любит детей.

С9Н13П, С11Н15НО, С16Н21НОЗ и прочие смешные соединения

В этот раз студия приложила немало усилий, чтобы превзойти по степени абсурда все свои предыдущие творения, включая культовый FLCL. На должность ре-

О май гад

Дабы особо не распинаться, потому что дальше писать мне просто очень лень, скажу только, что это однозначный must see, да что тут говорить, в конце концов, это же GAINAX!

ДЖАМП СТРИТ, 21

СРЕДЬ БЕЛА ДНЯ

Похожее:

«Белые цыпочки»,
«Типа крутые легавые»

Жанр: экшн\комедия

Режиссеры:
Фил Лорд, Крис Миллер

Звезды: Чаннинг Татум
В кино с: 12 апреля

Наш прогноз: 11/12

Чего стоит ждать от фильма

Кажется, наконец-то со времен «Полицейской академии» на горизонте замаячил действительно смешной американский фильм про попов. У британцев с этим все в порядке, но янки упорно снимают либо про переодевающихся женщинами негров, либо про отряд имбицилов в фуражках. В «Джамп стрит, 21» без имбицилов не обошлось, но юмор тут замечательный, и если в фильме будет хотя бы на две шутки больше, чем показали в трейлере, – выйдет отличная комедия.

Парень поехал с семьей кататься на яхте, сбежал в магазин – возвращается – ба! – семья пропала. Его пытаются похитить неизвестные, папка оказывается секретным агентом, налицо правительственный заговор – самое время, вооружившись смазливой мордашкой, наказать всех плохих. Примерно такой же сюжет был у недавнего фильма для младшеклассников – «Погоня», где играл этот, как его, ну который качек-оборотень из «Сумерек» (этот тот, который не блестящая феечка-гей). И там, кстати, тоже была мама всех Чужих – Сигурни Уивер.

Похожее:

трилогия о Джейсоне Борне,
«Погоня»

Чего стоит ждать от фильма

Банального и предсказуемого, но зрелищного экшна про шпионов, которые показывают сове кунг-фу среди бела дня. Похоже, версия «Погони» для старшеклассников.

Жанр: боевик

Режиссер: Дэниел Эспиноза

Звезды: Брюс Уиллис, Сигурни Уивер

В кино с: 12 апреля

Наш прогноз: 8/12

МОРСКОЙ БОЙ

Похожее:

«Инопланетное вторжение:
битва за Лос-Анджелес»

Жанр: экшн

Режиссер: Питер Берг

Звезды: Лиам Нисон

В кино с: 19 апреля

Наш прогноз: 9/12

Экранизация игр зашла слишком далеко. Ладно, Андерсон издевается над «Обителью зла», но снимать кино про «Морской бой»... Про тот самый «Морской Бой», который «А-6 – Ранил!» – это уже ни в какие ворота. Причем, позвали делать фильм Питера Берга, который подарил нам гениального «Хэнкока», а лицедействует тут сам Лиам Нисон, талантливая игра которого автоматически делает любую кинокартину шедевром. Осталось дожидаться, пока эти ребята возьмутся за «Пасьянс-косынка: The Movie».

Чего стоит ждать от фильма

Поскольку кино делали не Уве Боллы, а уважаемые люди, то они первым делом покурили бетон и решили, что картина будет о сражении морских кораблей против морско-космических кораблей ужасных инопланетных захватчиков. Огромное количество дорогих спецэффектов, пафоса, «Ты должен послужить своей стране, сынок!» и сценарий, написанный уже после съемок – прилагаются. А че, должно быть весело.

ТИТАНИК 3D

Повальная мода на 3D стала эдаким некромантом, который воскрешает хорошие, но давно ушедшие на заслуженный отдых фильмы. А все благодаря старине Камерону с его «Аватаром». Видимо, ему плохо спалось, ведь его новая киношка побила рекорд кассовости его старой картины, так что Джеймс решил утопить «Титаник» еще разок, в трех измерениях и в надежде, что корабль соберет еще миллиард. Правда, фильм об этой суперлодке уже видели все. Даже те, кому стрела вошла в колено и вышла через оба глаза.

Похожее:

«Титаник 2D»

Жанр: драма

Режиссер: Джеймс Камерон

Звезды: Леонардо ДиКаприо,
Кейт Уинслет, Билли Зейн,
Кэти Бэйтс

В кино с: 5 апреля

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Лишнего повода пожевать соли, вспомнить те далекие времена, когда мы считали ДиКаприо всего лишь смазливим лоботрясом, и убедиться, что Джек прекрасно мог бы поместиться на том бревнышке вместе с Розой. И вообще, лучше бы сняли фильм о Costa Concordia – и масштабнее, и актуальнее.

FLAWLESS ВИКТОРИЯ

PS VITA
PlayStation Vita



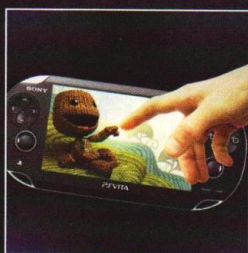
Представляешь, у нас в редакции есть PS Vita (это она для нас Вита, а для тебя – Виктория Сигизмундовна), а вот у тебя нет. Правда, несправедливо? Вот и мы вместе с PlayStation подумали так же, и решили подарить тебе новенькую, запакрованную и попшиканную духами Chanel PS Vita. И это не первоапрельский розыгрыш! Мы подарим ее тебе! Да, да, ту самую Vita, которая супернавороченная портативная приставка, которая при производительности не уступает PS3, у которой два тачскрина, две камеры и куча других примочек, описание которых займет очень много места. Тем более, обо всех особенностях начинки PS Vita все и так давно знают.

Но ведь есть вещи, которых о Vita не знает никто.

Кстати, только если ты расскажешь нам о них – мы отдадим тебе эту чудесную карманную консоль.

Вот что тебе нужно сделать:

1. Придумать то, что никто не знает о PS Vita. Например, «Никто не знает о PS Vita, что с ее помощью можно соблазнить Лару Крофт», «Никто не знает о PS Vita, что ею можно победить Кратоса» или «Никто не знает о PS Vita, что маленькие гномики внутри нее очень быстро перемещают пиксели по экрану, и именно так получается сочное изображение».
2. Свое уникальное, креативное или забавное знание в виде одного предложения, начинающееся с «Никто не знает о PS Vita, что...» отправляй на ящик konkurs@shpil.com. А в теме письма укажи волшебную фразу «PS Vita».



Твои ответы мы принимаем **до 20 апреля**, после чего выберем автора самого креативного знания.

Но пасаран и от Вита!