

БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТАТ!

мы с тобой одной ки...

№ 5
2012

НАМ
11 лет! 11

И с нас —
подарки! 11

Assassin's Creed 3

Раскурить топор войны

Shogun 2: Fall of the Samurai

Между адом и самураем

**The Witcher 2:
Assassins of Kings EE**

Bioware, смотри и учись!

20

мест

В которых ты хотел бы жить,
но там придется умирать

Послать на три буквы

Почему весь мир
тошнит от DLC

TRANSFORMERS

FALL OF CYBERTRON

СНОВА В ФОРМЕ!



9 771609 900008

05 >

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (123), травень 2012 р.

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

Директор

Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Редактор

Олександра Дівіна

Дизайнер

Олександра Заславська

Начальник відділу збуту

Igor 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 22.04.2012.
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,
буль. М.Приймаченко, 8-Б
Тел.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 286-04-20
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2012
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:

Владлена Головоко, Олег Скубицький, Тимофій Анісімов, Юрко Мисак, Сергій Кривоустов, Олексій Брожко, Михайло Лисиця

Подяки:

Дзянісу Бітзлю за нове ультраст-
ромкає віддалого

WWW.SHPIIL.COM.UA

INTRO

Раз два три

Добрый день, дорогой читатель (я надеюсь, ты не читаешь это вечером – от буквочек в темноте глаза ломаются!). Ну и хватит о добром, перейду к новостям. Итак, у меня есть две новости: хорошая и плохая. Начну, по традиции, с хорошей. У нас день рождения, нам исполнилось 11 годиков. Ура! Да что ты, да ладно, ну спасибо за поздравления! Кстати, это еще и 123-й по счету номер, что тоже красиво смотрится. А теперь плохая новость. Она заключается в том, что плохих новостей нет. Извини.

Вообще день рождения – это страшная вещь. В известной песенке поется, мол, жаль он только раз в году. Жаль, что он целый раз в году! Возможно, просто с возрастом меняется восприятие этого праздника.

Когда мне было 11 лет, я начинал ждать дня рождения где-то месяцев за 8 непосредственно до. А как приятно было получить в подарок какую-нибудь пожарную машинку или набор юного некроманта! И вот я стал старше, и пожарная машинка уже не котируется. То, что я хочу получить в подарок – друзья и родные не могут себе позволить. Например, им трудно собрать деньги на мое желание №1, Звезду Смерти, ведь по подсчетам ученых из Лихайского университета ее стоимость – \$852 000 000 000 000 000, что равняется тринадцати тысячам земных ВВП. В общем, мои друзья предпочитают дарить что-нибудь на свой вкус, и в результате я не знаю, как запихнуть в шкаф всю эту пену для бритья. А еще – эти гости, которые съедают все, что ты приготовил из хлеба и нескольких элитных сортов майонеза. Потом они все выпивают, гадят в прихожей и трахают твой любимый фигус. Ненавижу дни рождения!

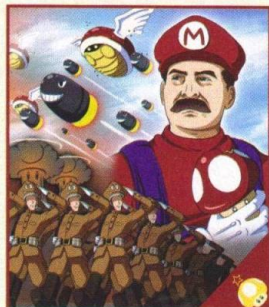
Но, наверное, стоит уже вспомнить о главном событии, которому посвящена эта колонка. О подорожании вомбатов на черном рынке. Правда, классная шутка? Когда-нибудь я обязательно выпущу сборник своих острот тиражом 1 экземпляр. Его купит Butcher и забудет им меня до смерти.

Шайзе, уже место заканчивается. В общем, с днем рождения, дорогой «Шпиль»! Спасибо тебе читатель, что ты есть у нас, и нам есть, для кого делать единственный и старейший игровой журнал в стране. И нам спасибо за то, что мы дарим тебе кучу подарков – я думаю, ты сам их найдешь в этом номере. Ну и напоследок, чтобы прибавить серьезности этой колонке, народная мудрость: «Никогда не рой яму другому. Используй ту, что он вырыл для тебя».

Приятного чтения и но пасаран.

Кстати, продаю пену для бритья, оптом и в розницу. Обращайтесь.

Khaj-Tosin



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- Подробное интервью о новом украинском шедевре Cradle
- Почему Risen 2 полюбят не только пираты
- Тонны ненависти к Resident Evil: Operation Raccoon City
- Рецензию на какую-то игру, вроде Diablo 3 называется
- На диске: тур по студии CD Projekt Red



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

► **ВИДЕО:** Battlefield Heroes, CryEngine 3, Dark Souls, Devil May Cry, Diablo III, Dishonored, Dragon's Dogma, Ghost Recon: Future Soldier, God of War: Ascension, Halo 4, Medal of Honor: Warfighter, Prototype 2, Resistance: Burning Skies, Risen 2: Dark Waters, The Elder Scrolls V: Skyrim, The Witcher 2: AoK EE

► **Шпиль! TV:** новости, трейлеры, обзоры, devdiary на украинском от портала PlayUA

► **Патчи:** Anno 2070, Blood Bowl: Legendary Edition, Heroes of Might and Magic IV, Two Worlds II: Defense

► **ДЕМО:** Adam's Venture 3, Avernum, Captain Morgane, Kaptain Brawe: A Brawe New World, Legends of Atlantis, Pirates of New Horizons

ПЛЕМЕННОЙ ИНСТИНКТ



Первый взгляд на Tribes: Ascend

Когда в Hi-Rez Studios решили приобрести права на разработку новой части Tribes, многие олдеры отнеслись к этому с радостью. Ведь мало того, что серия антична – ведет свое летоисчисление с 1998 года, так ее к тому же до сих пор помнят и любят. Да и новинку пообещали выпустить в формате free-to-play, что всегда приятно. Уже зимой появилась тестовая версия игры, которую опробовало около полумиллиона игроков. Не смогли пройти мимо и мы, поэтому, пощупав новый шутер своими загребущими ручонками, хотим поделиться с тобой впечатлениями.

Итак, Tribes: Ascend – это сетевой многопользовательский шутер от первого лица, разработанный на движке Unreal 3. Распространяется бесплатно, поэтому скачать его можно легко и просто с официального сайта. Как видим, игроделы не пожадничали, дав возможность всем желающим без затрат обрести геймерским бараклом и качнуться, ну а зарабатывать себе футуристическую стрелялку на икру с маслом ребята решили стандартно – путем продажи за реал умений, бронек, оружия и реактивных ранцев.

Кстати, о ранцах – по традиции они в игре служат не маленьким приятным дополнением, а очень важным и самостоятельным элементом. Механика геймплея подогнана под джетпаки как родная, и можно смело сказать, что доселе еще никто не уделял столько внимания этому дейвайсу.

Бои динамичны и производят очень позитивное впечатление – перестрелки проходят стремительно и фактически на рефлексх, а постоянное движение явля-

ется неотъемлемой частью игры.

«Скользи», как завещала Марла Сингер – именно таким, привычным для серии Tribes, но усовершенствованным способом тебе предстоит передвигаться по наклонной. Если приноровиться, то это позволяет держать темп и вовремя ускользать в нужном направлении.

В битве могут принимать участие до 32 игроков, с выбором бойца среди 9 классов, каждый из которых обладает уникальным набором умений и экипировки. Опыт начисляется довольно своеобразно – за те действия, которые ты совершил в рамках спецификации своего типа бойца. Ну, этот момент опустим, ибо тут еще предстоит разбираться.

Все это активное торжество военного мастерства происходит в трех режимах: классических Team Deathmatch и Capture the Flag, а также режиме Rabbit, где флаг с боем переходит из рук в руки, а побеждает тот, у кого он оказывается в конце раунда.

Под завесу отметим, что графика не вызывает эстетического отторжения, а местами откровенно радует, что случается нечасто в играх такого жанра.

Вердикт

Впечатлений от игры осталось хоть и не много, но зато самые приятные. Ребята из Hi-Rez Studios с умом и расстановкой вдохнули новую жизнь в старый проект, добавив ему то, чего не хватало ранее и, что важно, сохранив при этом удачные решения. Нам

Tribes Island

Особо повеселили разработчики трейлером проекта, сделав его в пародийном ключе: помните преисполненный трагизма ролик Dead Island? Под грустную фортепианную мелодию показывают лежащую на земле мертвую девочку, начинается обратная отмотка событий, и мы видим, как за несколько минут до этого семья отчаянно отбивается от полчищ зомби... Вот и тут под нежные звуки клавиш боец совершает обратный вояж от состояния «об землю всмятку» до краши здания, где минуту назад шел бой. Причем все настолько похоже на DI, что провести параллели и улыбнуться есть возможность даже у непосвященных.

кажется, что у проекта весьма хорошие перспективы. А точнее скажем в нашем ближайшем обзоре.

Александра [divinale] Дивина

В ожидании денег

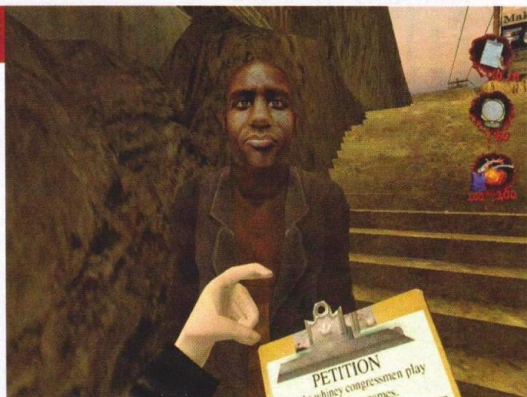
Новый сетевой шутер гордо продефилировал мимо приставок и направился прямо в руки заждавшихся ПК-шников. Правда, создатели пообещали отсыпать игру и владельцам Xbox 360, и PS3, но лишь в случае, если на ПК проект окупится.



Душевные петиции

Петиции – неотъемлемая часть геймерского комьюнити и самое обнадеживающее оружие в руках недовольных игроков. Беда в том, что доселе оружие это было непрактичным и неэффективным: неважно, сколько гвоздей ты забьешь в свою дубинку – каменную стену (читай – издателя) ей не проломить. Или, точнее, было не проломить.

Больше всех любят петиции PC-геймеры, которых так часто обделяют в той или иной сфере. Последним капризом стала консольная эксклюзивность хардкорной RPG Dark Souls, которая как сеттингом, так и геймплеем как нельзя удачно подходит для избранной платформы. Благодаря комьюнити-менеджеру на форумах Namco Bandai эти капризы были услышаны издателем и даже приняты на рассмотрение. А последнее закончилось благополучным анонсом Dark Souls на ПК! Ура! Или еще не ура? Сразу после анонса последовала новая петиция, на сей раз с просьбой убрать необходимость использовать адскую службу Games for Windows Live для игры. Собрав в разы меньше подписей, чем предшественница, и эта петиция была услышана издателем, который мягко намекнул на то, что использование сервиса может быть «необязательным».



Это – довольно большая победа для PC-гейминга и еще больший респект разработчикам и издателям. И все это как нельзя вовремя, ведь в мае консольные сервера Demon's Souls будут закрыты. Увы, многие онлайн-консольные игры очень недолговечны.



Кража по-французски

Ubisoft в свое время похерили франшизу Prince of Persia, дабы не выплачивать проценты ее создателю, и занялись собственной вселенной Assassin's Creed. Оказывается, правда, не совсем уж и собственной – по крайней мере, если верить писателю Джону Байзвенгеру, который подает в суд на разработчика за плагиат. Дескать, в серии заметны очевидные сходства с его книгой «The Link», появившейся на полках еще в 2003-м. Рано говорить, кто прав, но в любом случае над Ubisoft сгущается скандальная туча.

БУДУ КРАТОК

Warhammer 40,000: Dark Millennium кардинально меняет жанр, превращаясь из ММО в синглплеерную игру.

Ш!: У THQ дела совсем худо, но издатель крутится, как может. К тому же, такая трансформация еще вовсе не означает, что игра сделала шаг назад – скорее, резкий прыжок в сторону.

God of War 4 все же быт! Он будет называться **Ascension** и станет приквелом ко всем предыдущим играм серии, включая оные на PSP.

Ш!: Можно сколько угодно говорить о том, что история Кратоса завершена, но пока есть интерес к тайтлу – разработчикам есть смысл продлевать его жизнь.

Релиз Darksiders 2 перенесен на август этого года. Издатель уверяет, что с финансовыми проблемами это не связано – разработчики лишь хотят довести игру до разума.

Ш!: Благое намерение, ради которого можно подождать лишней месяц-другой. Главное, чтобы игра до этого разума все же дошла.

Оказывается, **Origin** все же бывает полезным для геймеров. И вреден для издателей. Из-за глюка или чьей-то ошибки в списке предзаказов появился

Crysis 3, и у EA не осталось выбора кроме как подтвердить и без того очевидный анонс продолжения серии, которое возьмет лучшее от двоих предшественников.

Ш!: Crysis был в джунглях, Crysis 2 – в городе. Третья часть хвастается городскими джунглями, а нас такой сеттинг вполне устраивает. А еще Пророк носит лук, Рэмбо-стайл.

Modern Warfare 3 не смог побить рекорды продаж, поставленные **Black Ops** за аналогичное время после релиза.

Ш!: Неужели колофудты наконец начинает выдыхаться?! Интересно узнать, что по этому поводу сделают Activision.

Valve наняли инженера, который проболтался о разработке носимого компьютера.

Ш!: Как-то подозрительно, учитывая как осторожны Valve со своими объявлениями. Может, троллинг или очередной ARG?

После сбоя соединения прямо на турнирном матче по StarCraft 2 зрители начали в один голос кричать «мы хотим LAN!», вводя лид-дизайнера игры Дастина Бродера в состояние тихого ужаса.

Ш!: Противопиратские практики Blizzard имеют дурную репутацию среди геймеров, но компания вряд ли предпримет что-либо по этому поводу.

Brace yourselves, nextgen is coming

Взросление игровой индустрии легко наблюдается с каждым новым поколением консолей. Следующее мир ждет с трепетом – но теперь не из-за графики и даже не из-за игр. По бескрайней сети ходят слухи, что Sony и Microsoft планируют отрубить поддержку поюзанных игр на новых приставках. То бишь, вариант «прошел, отдал поиграть другу» больше не подходит. Это сильный удар не только по доверию геймеров, но и по сети ритейловых магазинов как GameStop, которые фактически живут за счет циркуляции б/у игр, с которых издатель не видит ни гроша. Если компании все же пойдут на такой шаг, ритейл может нанести контрудар и банально отказаться продавать их продукцию. А пока напряжение растет, и булки жмутся, всплывают новые подробности о будущих приставках.

Sony собираются отказаться от процессора Cell в пользу AMD и даже не думают об обратной совместимости с PS3 играми (видимо, им очень понравилось продавать HD-римейки), а следующая шайтан-коробка будет иметь встроенный Kinect, две видеокарты и Blu-ray привод. Все это находится на уровне весьма тревожных слухов. Но больше всех тревожится Nintendo, потому что WiiU по техническим характеристикам отстает даже от консолей нынешнего поколения.



дет иметь встроенный Kinect, две видеокарты и Blu-ray привод. Все это находится на уровне весьма тревожных слухов. Но больше всех тревожится Nintendo, потому что WiiU по техническим характеристикам отстает даже от консолей нынешнего поколения.

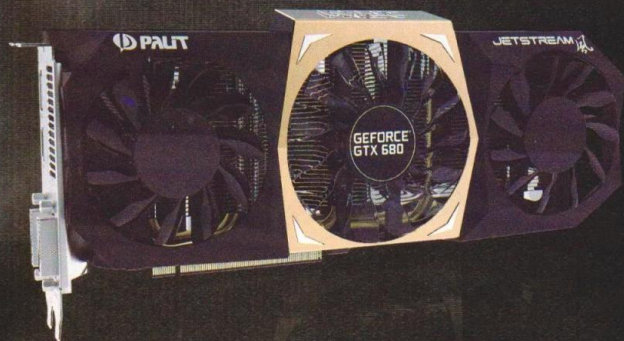
Календарь релизов на май

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
				PC	X360	PS3	PSV
	Tera	3	MMORPG	✓			
	Datura	9	Adventure			✓	
	Street Fighter x Tekken	9	Fighting	✓			
	Ratchet & Clank HD Collection	16	Platformer			✓	
	Resident Evil: Operation Raccoon City	18	TPS	✓			
	Max Payne 3	18	TPS		✓	✓	
	DIRT Showdown	25	Racing	✓	✓	✓	
	Men in Black: Alien Crisis	25	Action		✓	✓	
	Dragon's Dogma	25	Action-RPG		✓	✓	
	Risen 2: Dark Waters	25	RPG		✓	✓	
	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	25	Tactical TPS		✓	✓	
	Resistance: Burning Skies	30	FPS				✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

PALIT®

www.palit.biz



JETSTREAM 風

GEFORCE® GTX 680

Серія відеокарт Palit Jetstream 風 відрізняється інноваційним кулером та оптимізованим дизайном для найсильнішого задоволення від ігор.



LED-підсвічування



Triple Fan



TurboFan Blade



Оптимізований потік повітря



Одновременная підтримка 3х моніторів DVI



PCI-E 3.0



DrMOS



6 фаз живлення

Видатні досягнення

Потенціал резонансу

10%

Надзвичайно тихо

9 dB

Надзвичайно холодні

8°C

NVIDIA® GEFORCE® GTX

ШПИЛИТИЧЕСКИЙ СЕАНС

Команда духов журнала общается с тобой с этих страниц

По случаю дня рождения какого-то журнала мы решили сделать еще один материал о нас. Ведь кто еще о нас, если не мы? Фотосессии не вышло, потому что мы продали фотоаппарат, чтобы купить Fox'у новую почку. Ладно, на самом деле мы просто устали, что нас узнают на улицах и просят автографы. Это бесит. Особенно, когда мы совершаем вооруженное ограбление. Зато мы сами нарисовали свои автопортреты в Paint. А чтобы это все было еще больше похоже на концентрированное безумие во время утренника в интернате для слабоумных – мы решили добавить разных фактов о себе.



Ise

Журналист

Город: Севастополь

Пошел в школу в 5 лет. И не вернулся.

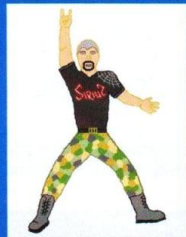
Обожает вестерны и готов сделать любую гадость за пригоршню долларов.

Познает всю глубину географической науки. Уже исследовал Дамаск, Иерусалим, Флоренцию, Рим, Масаду и Константинополь. Скоро начнет изучать широты Америки.

Любит мировую историю, особенно события 2165 года нашей эры

Интересуется политикой, но политика им не очень интересует.

Самый молодой в команде журнала «Шпили».



Sirius

Созвездие-журналист

Город: Ровно

На 80% процентов состоит из пива.

Владет сообразительным умом, смекалкой, харизмой и другими словами из русского лексикона.

Имеет хорошую жизнь, а жизнь хорошо имеет его.

Позитивный, веселый, на все смотрит с улыбкой, потом, как правило, его отпускает.

Креативность его второе Я – может делать несколько вещей сразу: играть на гитаре и раздражать соседей, играть на барабанах и раздражать соседей, петь и раздражать соседей – в общем, все ради удовольствия окружающих.

В детстве мечтал стать космонавтом – мечта не сбылась, но в космосе бывает часто.

Получил ранение с мест боевых действий – осколок штахеты в правой ноге.



Prince

Журналист голубых кровей (не гей)

Город: Днепетровск

Научился плавать в 16 лет. Ходить – в 20.

Спит с клавиатурой в обнимку и иногда водит ее в кино.

Не любит, когда в помещении находится больше семи человек (только если это не оргия).

Пошел учиться на юриста, чтобы засудить Activision. Или на худой конец старшую из соседнего подъезда.

У него раздвоение личности, причем у второй личности – расстройство личности.

Его бросила девушка, приревновав к Ларе Крофт. Теперь он ищет себе новую клавиатуру.

Не пьет, не курит, ведет здоровый образ жизни, сидя по 10 часов у монитора.

В 30 лет хочет быть таким, как Сергей Галенкин, а в 50, как Джереми Кларксон.

Когда у него заканчиваются деньги, Prince переходит в спящий режим.



Khaj-Tosin

Редактор, тиран и кровопийца

Город: Киев

У него 50% общего ДНК с бананом

Его шутки воруют программы «Кривое зеркало» и «Хорошие шутки».

С 4-мя своими лучшими друзьями познакомился благодаря журналу «Шпили».

Пытается закармливать девушку, показывает шрам на лбу (от схватки с драконом), поправляет очки, представляется Гарри

Поттером и предлагает потрогать его волшебную палочку

С легкостью определяет, что сломалось в компьютере или автомобиле: какая-то хрень или какая-то фиговая

Узник замка If.

Уверен, что наш мир состоит из лжи, обмана и на три четверти из воды.



Butcher

Редактор, бывший тиран и кровопийца

Город: Киев

Считает, что сон – для слабых. Поэтому все время ходит сильный и сонный.

Любит маслины, но ненавидит маслины на пицце. Не любит ловить маслины.

Думает, что ввиду нереализованного потенциала в нем умер художник, музыкант и три хомячка.

Обожает хеви метал, но когда никого нет рядом, втайне слушает Modern Talking.

После признания в любви во втором классе получил от возлюбленной каблук по ноге, до сих пор с гордостью носит шрам.

Всегда хотел узнать, что было бы, если бы Нео съел сразу две таблетки.

Страдает азрофобией, но мечтает прыгнуть с парашютом.

Верит в инопланетян, потому что ну как же без них в такой большой вселенной?



BoVVeR

Журналист-бендеровец

Город: Львов

Любит рыбу, но кушать рыбу ненавидит из-за горы костей.

Из всех мыслимых и не мыслимых эпох хотел бы жить в средневековой Японии. С катаной. За твоей спиной.

Игра мечты – Mass Effect в сеттинге Японии времен Сёгуната под соусом из Metal Gear Solid.

Если бы ему прямо сейчас дали 14 тысяч долларов, то он купил бы себе собак.

Когда-то он упал со второго этажа на мешки с картошкой. Как вы все уже, наверное, заметили, это не могло не сказаться на качестве его текстов.

Одно из главных правил: лучше поздно, чем никому!

Рожу очень часто кирпичом. И не то чтобы дело было в постоянно летящих в него материалах из стройплощадки...

Романтик, который никак не может понять, что материться во время ужина с девушкой – не самая лучшая идея.



Guta

Журналистка-трансформер

Город: Киев

Интернет и гаджет зависима. Не расстается с телефоном – там же Twitter, Facebook и почта.

Мечтает о зарядке на солнечной батарее.

Считает консервированные ананасы вселенским злом.

Бойится больших кораблей.

Может разжечь костер даже при сложных погодных условиях.

Вместо пар играла в D&D, до сих пор хранит дайсы.

Ни разу не запустила 35% игр в библиотеке Steam.

Пропустила экзамен, чтобы взять автограф у Сапковского.

Половину ее сумки занимают зарядки, переходники и usb-кабели.

Ее кот был назван в честь вокалиста Motorhead.

Однажды без читов докачала Носферату в Disciples II: Rise Of The Elves до 65 уровня. Фу-у-у, задротка!



Fox

Журналист-ацтоборец

Город: Киев

Служил срочную службу в Объединенных Силах Быстрого Реагирования + месяц в стройбате.

Умеет водить любой истребитель марки Су или МиГ.

Работал инструктором по верховой езде.

Собственноручно готовил и ел змей.

Его нынешний круг общения прямо или косвенно сформировался исключительно благодаря форуму журнала «Шпиль».

Может достать языком и до носа, и до подбородка.

Автор около трех десятков стихов и песен, преимущественно на английском языке.

В этом году он вошел в состав сборной страны по настольному Warhammer 40K и вместе с ней едет в Польшу на чемпионат мира.

Почти никогда не врет.



Underclass Hero

Самый новый журналист

Город: Киев

Часто воспринимает буквально то, что ему говорят образно.

Слушает только популярную музыку, утверждая, мол инди-группы – не его. Ну, все правильно ведь – инди – они ничье.

Если сам дома – может петь в наушниках и записывать эту ахинею на диктофон. Это страшнее, чем то, что делал с грабителями герой «Один Дома».

Хочет попробовать шампунь на вкус.

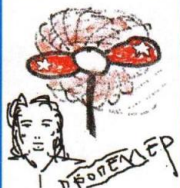
Ходит в кинотеатры, только чтобы посмотреть на 3D.

Выколупывает изюм из пасочек.

Когда спит ночью – боится, что отпадет дверь шкафа и придавит его.

Идя по улице, пытается не наступать на щели в асфальте.

Уже давно побаивается восстания машин и малярных комаров. Хотя вряд ли комары восстанут.



propeller

Журналист-сноб

Город: Киев

Любит движение во всех проявлениях – мысли, тела, фантазии.

Согласен с теорией Крейи о том, что апатия – это смерть. Ведь если пропеллер перестанет крутиться, то он не взлетит!

Стремится всеми мыслями к звездам. Через тернии, конечно – куда уж без них.

Плакал от счастья, когда узнал о выходе Diablo 3.

Самая любимая игра – Morrowind. «Готика» тоже нравится, но иначе.

Любит хомячков, ведь они такие милые! ^.^ Также очень любит кошек, но на них, к сожалению, аллергия. (Кстати, угадай, какого питомца мы подарим ему на день рождения. Муахахаха!)



divinale

Редактор-самка

Город: Киев

Пьет кофе, но плюется ядом.

Считает, что ее лень может победить только... а, нет, показалось, ничего не может.

Разговаривает во сне. Ходят неподтвержденные слухи, что нецензурно.

Считает музыку в наушниках природным щитом между собой и массовыми убийствами.

Много начинает, мало доделывает.

Делает зарядку: воды, фотографий, батареек.

Верит в силу любви, денег и волшебных пендалей.

ЗЛО ПОЖАЛОВАТЬ



**15 мест обитания в играх,
где ты не будешь чувствовать себя как дома**



Фортуна

Откуда: Devil May Cry 4

Тебе подойдет, если: ты мечтаешь открыть врата в ад под собственным городом

Что ты здесь увидишь: демоноуборочный комбинат

Уровень жизни: 4/5



Аркадия

Откуда: Dreamfall: The Longest Journey

Тебе подойдет, если: ты увлекаешься психотропными растениями непонятного происхождения

Что ты здесь увидишь: ожившую сказку

Уровень жизни: 3/5



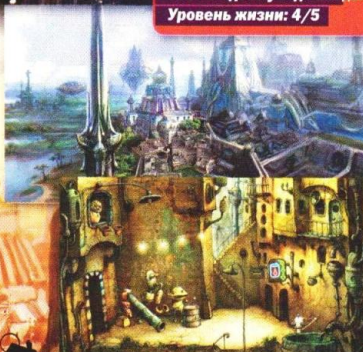
Мегapolis

Откуда: Machinarium

Тебе подойдет, если: вместо головы у тебя кастрюля, вместо туловища – водонагреватель, а вместо печени – утюг

Что ты здесь увидишь: много работы металлоутилизаторам

Уровень жизни: 3/5



Зона

Откуда: S.T.A.L.K.E.R.

Тебе подойдет, если: сталкер, бандит или мутант

Что ты здесь увидишь: невиданные аномалии, опасные выбросы, редкие артефакты, трехногих сороконожек, семиглазых пауков и двадцатиухих ухолотов

Уровень жизни: 3/5



Подземка

Откуда: Metro 2033

Тебе подойдет, если: у тебя боязнь открытых пространств

Что ты здесь увидишь: собственно, в темноте многого не увидишь

Уровень жизни: 3/5



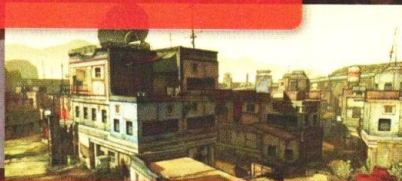
Пандора

Откуда: Borderlands

Тебе подойдет, если: ты любишь убивать на свалках, но не маньяк при этом

Что ты здесь увидишь: самую красивую свалку в мире

Уровень жизни: 4/5



Титан

Откуда: Dead Space 2

Тебе подойдет, если: в детстве ты мечтал стать космонавтом. Ну, или если ты действующий мэр одного большого города.

Что ты здесь увидишь: Сатурн, ближе, чем когда-либо

Уровень жизни: 4/5



Рэвенхольм

Откуда: Half Life 2

Тебе подойдет, если: ты любишь разгуливать ночью по улице с хед-крабом на голове

Что ты здесь увидишь: механизмы, разбрасывающие внутренности прохожих по всей улице

Уровень жизни: 5/5

Восторг

Откуда: Bioshock

Тебе подойдет, если: ты любишь устраивать ретровечеринки

Что ты здесь увидишь: маленьких психованных девочек-убийц, а также здоровенных роботов

Уровень жизни: 4/5

Ракун-сити

Откуда: Resident Evil 2, 3

Тебе подойдет, если: твое хобби – убить сотню-другую зомби в свободное время

Что ты здесь увидишь: вероятно, зомби-тараканов, ведь сейчас город уничтожен

Уровень жизни: 5/5

Химера

Откуда: American McGee's: Scrapland

Тебе подойдет, если: ты завтракаешь гайками, приправленными металлической стружкой, заправляя машинным маслом

Что ты здесь увидишь: утопию роботов, хоть и с весьма человеческими заговорами

Уровень жизни: 4/5

Сайлент Хилл

Откуда: Silent Hill

Тебе подойдет, если: ты не переносишь жаркий и сухой климат

Что ты здесь увидишь: еще менее дружелюбный медперсонал, чем в нашей родной державе.

А еще чудаков, одевающих на голову пирамиды и мешки.

Уровень жизни: 5/5

Готэм

Откуда: Batman: Arkham City

Тебе подойдет, если: ты псих или гот

Что ты здесь увидишь: пятиметрового зомби, которым управляет полуметровый пингвин

Уровень жизни: 5/5

Страна чудес

Откуда: Alice: Madness Returns

Тебе подойдет, если: ты болен шизофренией

Что ты здесь увидишь: белого кролика. Хотя то, что здесь происходит, логичнее назвать белкой

Уровень жизни: 4/5

Меранополис

Откуда: Mirror's Edge

Тебе подойдет, если: ты натаканный спортсмен и специализируешься на паркуре, а не на крушении бульварников

Что ты здесь увидишь: красивые места антиутопического города, разглядеть которые не получится из-за скорости передвижения

Уровень жизни: 3/5



ВЕДЬМАКСИМУМ

«Ведьмак 2: Убийцы Королей Улучшенное Издание» – это куча новых фишек в отличной игре и полировка былых неровностей. И самое смешное: если у тебя уже есть одна из лучших ролевых игр прошлого года, «Ведьмак 2» – все плюшки ты получишь бесплатно. Это настолько круто, что нам даже нечего к этому добавить. Ну ладно, на самом деле, есть чего.

Eastern Europe is saving PC gaming

Именно так – ни больше, ни меньше пишут фаны об издании Witcher 2: Enhanced Edition.

Когда CD Project Red только начинали работать над «Ведьмаком», никто не мог себе представить, что небольшая компания из Восточной Европы добьется всемирного успеха, делая (как тогда казалось) очередную поделку под фэнтезийную RPG по малоизвестной книге местного польского писателя. На данный момент CD Project Red можно назвать претендентом на место наиболее горячо любимой компании игроками всего мира – ну, после Valve, конечно. Именно так нужно зарабатывать всенародное признание – учиться, BioWare, записывайте, EA! Рецепт любви очень простой: изначально хорошее качество выпускаемой продукции, постоянное стремление к совершенству (читай – техподдержка), акции для фанов и различные бесплатные свистелки и бонусы. Казалось бы, подлым пиратом, привыкшим качать с торрентов все подряд от таких действий ни холодно, ни жарко. Если же заглянуть на иностранные игровые форумы, просто диву даешься, какие оды полякам поют фаны.

Good Guy Projekt RED

С введением DLC мир изменился. Разработчики почти забыли про патчи, аддоны и обнаглели до такой степени, что одновременно с релизом игры выпускают еще парочку платных DLC, которые «добавляют кучу контента, не вошедшего в основную версию игры». В итоге, игрок платит \$2 за набор из трех мечей, еще \$2 за получасовой квест, еще \$2 за несколько новых скинов... И так до бесконечности. А все от чего – какой-то хрен моржовый решил, что издавая всякие хреновы мини-DLC, можно будет заработать больше денег, а игроки поведутся и будут только рады. Бюджеты игр растут – при этом большую часть денег тратят не на разработку, а на

маркетинг. Сюжеты большинства современных игр написаны третьеклассником на коленках, геймплей вторичен, оказуален, оконсолен, забавован и неинтересен, а игры зачастую проходятся за 5-6 часов. В подспинное хлебобулочное изделие это!

CD Project Red решили пойти другим путем – DLC распространяют бесплатно, в преддверии выхода Enhanced Edition для всех желающих сделали бесплатным Fallout на несколько дней, и более того, даже не стали сдирать дополнительные деньги с владельцев обычной версии, выпустив бесплатный апгрейд на радость всем фанам.

Хорошо забытое старое

Большинство изменений нового издания «Ведьмака» носят скорее косметический характер. Разработчики исправили невероятное количество мелких, но весьма неприятных багов – как чисто технических (текстуры, анимации, звуки и музыка), так и геймплейных (появление домашних животных в городах, балансировка боев, награды за квесты, характеристики персо-



PS Vita

THE WITCHER 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

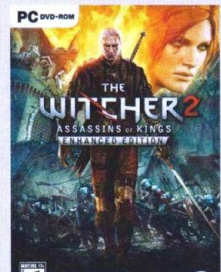
Жанр:
RPG

Разработчик:
CD Project RED

Издатели:
Atari/1C-СофтКлуб/
Snowball Studios

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб (для XP) или 2 Гб (для Vista/7)
Видео: 512 Мб с поддержкой Pixel Shader 3.0
HDD: 19 Гб



Не пропусти!
На диске следующего номера – эксклюзивное интервью с CD Project RED и тур по их студии!



CD Projekt RED и Bioware



нажа, незначительные изменения в диалогах и в окружающем мире).

Самые критические изменения связаны с третьей главой, раскритикованной фанами за невысокую продолжительность и линейность. Для третьей части вводятся два новых больших сюжетных квеста, увеличивающих продолжительность игры на несколько часов, а также расширенный эпилог, в котором можно увидеть последствия всех наших действий и принятых на протяжении игры решений. Кроме того, разработчики добавили множество новых видеороликов и геймплейных вставок, дающих лучшее представление о сюжете и событиях игры. Старые сохранения с новой версией игры совместимы чуть менее, чем полностью, поэто-

Это ж, етить, поэзия!

Говоря о «Ведьмаке», нельзя не упомянуть о казуальности, столь прочно вошедшей в современное игростроение, что аж злости не хватает. С одной стороны, в игре довольно много простеньких QTE, к тому же мини-игры (те же бои в таверне и игра в кости) по сравнению с первой частью стали значительно менее интересными. Но с другой стороны, «Ведьмака» можно назвать одной из наиболее хардкорных и затягивающих современных игр. Дело не только в весьма и весьма сложной боевой системе, но, в первую очередь, в запутанном, взрослом и просто чертовски хорошем сюжете. Игра чхать хотела на рейтинги. Хотите брутальные убийства? Черный юмор? Обнажонка, секс и насилие? Алкоголь и наркотики? Да сколько угодно. Но не только этим берет «Ведьмак». Игра пропитана атмосферой средневековья. Здесь нет места слабости, и, в отличие от игр BioWare, в Ведьмаке нет четкого разделения на белое и черное. Практически всю игру мы бродим во тьме, где все кошки серы. Ты сам определяешь свою судьбу, но вот хорошо ли ты поступил или плохо, решать только тебе. Харизматичные персонажи, созданные пером польского писателя Анджея Сапковского, словно бы сошли со страниц книги и заново оживают в игре. На самом деле, в «Ведьмаке» поляки заложили огромный простор для реиграбельности, что очень хорошо чувствуется теперь, спустя год после выхода второй части. Даже во время повторного прохождения диалоги не хочется прокручивать – уж больно они хороши.

BoVVeR



Симпатизировать бравым польским хлопакам можно хотя бы из-за их чрезвычайно user-friendly политики. Казалось бы, что останавливает друзей разработчиков от того, чтобы бесплатно усовершенствовать свою игру, выпускать небольшие дополнения и обновления, не нервирова игроков сопутствующим стягиванием платы за каждое мало-мальски видимое изменение? Видимо, все дело в национальности или, как минимум, в независимости, потому что CD Projekt не только выпустили версию своего прошлогоднего хита для консоли Xbox 360, они еще и доработали всю игру, оптимизировали ее, добавили режим «Арены», несколько часов абсолютно нового игрового процесса и роликов. Буквально каждый этот аспект позволяет расширить границы мира пера Сапковского и получить невиданное удовольствие от повторного прохождения игры. Или хотя бы порадоваться абсолютно бесплатным плюшкам, появившимся в Steam-директории игры.



му лучшим вариантом прохождения «Улучшенного Издания» – будет начать игру с самого начала.

Также, по сравнению с оригинальной версией, с патчем 2.0 в игре появилась Арена, на которой можно сражаться с волнами вражин, зарабатывая тем самым уровни, деньги на амуницию и очки, чтобы мериться успехами с другими игроками, а также Dark Mode – для «тру» хардкорных игроков, любящих играть на самой высокой сложности.

Не без ложки дегтя

Не секрет, что русская версия игры является одним из самых удачных вариантов перевода «Ведьмака». К сожалению, после чистой установки 16,5 Гб в Steam, The Witcher 2 отказался говорить по-русски – из игры пропали все голоса. Так что если у тебя вместо игры – немое кино, скачай с http://en.thewitcher.com/ee_manual/ озвучку вручную.



Факты о The Witcher 2



Трисс Меригольд появилась на обложке польского Playboy в прошлом году



Во второй главе, если пойти по пути Йорвета и снимать проклятие крови с помощью чародейки Филиппы Зильхарт, то в разговоре с ней оказывается, что ей понадобится одно из 12 колец всевластия. В свою очередь Геральт шутит, что не хочет бегать босиком по вулкану. Чародейка тут же отказывается от такой затеи.



В мае 2011 года во время визита в Польшу Президента США Барака Обамы, прошедшего в рамках его европейского турне, премьер-министр Польши Дональд Туск подарил ему специальное издание игры, а также iPad с установленными на него польскими фильмами и книгами на английском языке.



В начале игры во вступительном ролике звучит украинская народная песня «Ой ти Петре, Петре».



портированием игры на Xbox 360. Учитывая все более заметное с каждым годом несовершенство технических устаревших консолей, CD Project RED провела невероятную и по-настоящему титаническую работу по переносу игры на шайтан-коробку. Сразу стоит заметить – от издания игры на другой платформе никто не пострадал, а PC-версия игры стала лишь краше и лучше.

Конечно, некоторые недовольные жизнью лицемеры и животные могут сказать, что CD Project RED решили в очередной раз использовать ПК-игроков в качестве бета-тестеров, а игру надо было выпускать только после тщательной полировки. Действительно, сразу после первого релиза «Ведьмака 2» разработчики начали выпускать патчи. И действительно, обычно большое количество патчей свидетельствует о сырости игры. Но не в этом случае. С каждым новым патчем поляки уделяли внимание не только исправлениям, но и новому контенту. Большинство технических огрехов были не настолько значительными, чтобы называть игру сырой и незаконченной. Учитывая огромные масштабы игры, чрезвычайно высокую кинематографичность, обилие контента и возможностей, успешный релиз проектов вроде «Ведьмака» представляется невероятно сложной задачей. С этой задачей польская студия справилась отлично, о чем свидетельствуют многочисленные награды и высшие оценки именитых иностранных и отечественных изданий, а также любовь игроков.

Вадим [propeller] Ковалевский

Если «Ведьмак» периодически вылетает на рабочий стол, попробуй отключить в настройках игры следующие параметры: «Глубина резкости в сценах», «Запредельное качество», «Размытие при движении».

Кучу всего подлатали, но некоторые баги, присутствующие в оригинальной версии игры, остались. Большинство глюков связано с недоработанным искусственным интеллектом. Случайные фразы NPC все так же однообразны и постоянно повторяются. Да и неписи периодически утыкаются носом в стену, либо друг в друга, и вместо того, чтобы обойти препятствие, продолжают движение в никуда. Противники все так же возвращаются к месту своей дислокации, подставляя спины под удар. При использовании комбинации ударов, противник не может ее прервать, за счет чего становится легкой мишенью для меча Геральта.

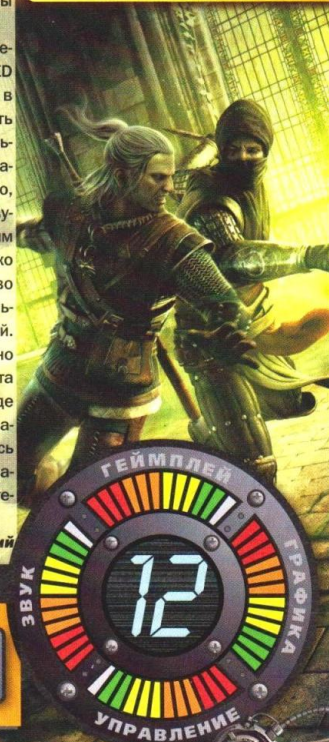
И, черт побери, даже в улучшенном издании Геральт не может упиться до белой горячки, а всевозможные фрукты, овощи, украшения и предметы все так же в инвентаре попадают в категорию «Мусор» и практического значения не имеют.

Эпилог

Выход расширенного издания польской RPG про Белого Волка, в первую очередь, замечателен

Вердикт

Благодаря улучшенному изданию «Ведьмак 2: Убийцы Королей» становится одной из лучших RPG, когда-либо выходивших на ПК. Dixi.



БЫСТРЕЕ, ЧЕМ КРОЛИКИ



RAYMAN ORIGINS

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Ubisoft Montpellier

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: 3,0 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 МБ
HDD: 3 Гб



Бесконечная война, спасение разнообразных галактик и глобальные конфликты на гоночных болидах – это, конечно, хорошо, а игры, все это демонстрирующие, в большинстве своем расходятся на ура. Но как насчет, с одной стороны, детской и наивной, а с другой – довольно интересной сказки? Вот и Мишель Ансель тоже подумал, что такое было бы очень круто. И в этот раз обошлось без бешеных кроликов.

Стуча по батареям

Все начинается с того, что Рэйман вместе со своими друзьями, Глобосом, Полокусом и Тинси, громко храпят в тени деревьев Луговины снов. Герои, кстати, похожи то ли на Мумий-тролля, то ли на Лепса в миниатюре и с гораздо менее резким голосом. В общем, подобный храп мог бы задеть кого угодно, но так уж получилось, что шум решила поднять злобная бабушка (это существо, которое всему району рассказывает, что ты – наркоман или проститутка, если ты не поздоровался с ней у подъезда). Но бабушка из игры пошла дальше. Наслав на героев полчища монстров, которые помимо основной цели решили позабавиться и с некими Нимфами. Справедливости ради стоит отметить, что разработчики изначально обещали нам раскрыть подробности образования мира Рэймана и то, почему он стал гораздо более темным в хронологически более поздних частях. А в итоге мы получили лишь начальное указание: «Этих вот ты бей, а остальных, желательно спасай, да и люмов собирай, эклектунов освобождай». Что? А? Где шизанутые кролики?

Опузыривание

Вся игра разделена на 5 миров, в каждом из которых после освобождения всех Нимф открывается еще по одному большому подмиру. В общем, поэтому удовольствие от игры растягивается на долгие часы.

Сам игровой процесс не ограничивается банальными прыжками – пуская тебя не смущает, что это платформер. Каждая освобожденная игроком Нимфа дарует персонажу определенную способность, будь то возможность нырять, парить в воздухе или менять свой размер в определенных участках уровня. Благодаря этому каждый мир и каждая новая локация приносят что-то новое в геймплей, разнообразя его и не давая игроку заскучать. Не зевает игрок еще и потому, что местами сложность игры с рейтингом PEGI: 7 абсолютно не детская: пройти некоторые моменты, собрав необходимое количество люмов, и открыть секретные места заключения эклектунов очень часто невероятно трудно, что заставляет нервно бросать геймпад от себя подальше и ругаться по-монгольски. Но уже через каких-то полчаса тебя тянет обратно в великолепный мир Рэймана. Кстати, именно геймпадами мы и советуем обзавестись пользователям персональных компьютеров, так как играть в Rayman Origins на клавиатуре – такой же трэш, угар и содомия, как и в случае с Super Meat Boy.

Совместное буйство

Не стоит забывать и о кооперативном режиме. Проходить игру можно в компании до 4-х игроков,



Искусства ради

Упомянутый в статье движок UbiArt предназначен, в первую очередь, для дизайнеров и художников. Он дает возможность довольно просто создавать модели и картинки, а благодаря удобному использованию среды разработки, она практически самостоятельно занимается программной частью. Фактически, среда рассчитана на то, чтобы художник не отвлекался от творчества и не задумывался о тех или иных сложностях технической реализации. Кроме того, по словам Ива Гильмо, президента Ubisoft, в самом начале разработки над игрой трудилось всего 5 человек, что лишь доказывает удобство и простоту использования технологии.



Ху из Ху

Рэйман – своеобразный европейский Марио или Соник, кому как больше по душе. Тем не менее, в отличие от этих двух героев японского происхождения, Рэйман так и остался не слишком массовым персонажем, хоть и легко узнаваем. Его создание связано с интересной историей: Мишель Ансель планировал разрабатывать игру под Super Nintendo, а ввиду недостаточной ее мощи в 1992 году, разработчик решил, что будет проще просто убрать конечности, оставив лишь ступни и ладони. Позже разработка была перенесена на технически более совершенную Atari Jaguar, но менять персонажа Ансель уже не хотел. Да и подобный ход позволял ввести некие геймплейные новшества: так как ладони не были непосредственно прикреплены к торсу, то кулак Рэймана может пролететь до челюсти противника через половину экрана. Изначально сюжет всей серии должен был повествовать об оцифрованном мальчишке внутри своего ПК, но даже самая первая часть сюжетно абсолютно ничего не объясняет. За 17 лет продолжений и ответвлений внятный сюжет, что интересно, так и не появился.



дожников просто поражает: каждая деталь на своем месте, все существа и персонажи формами далеки от идеала красоты, но настолько умилительны благодаря чувству юмора их создателей, что врагов иногда даже не хочется уничтожать. Все эффекты прорисованы просто восхитительно, а движения разной живности с каждым уровнем выглядят максимально комично. Слегка грубые и серые черты горных пиков сменяются открытым льдом пляжем или, например, джунглями с постоянно действующими гейзерами. К слову, подобная картинка и невысокие требования к персональному компьютеру достигнуты во многом благодаря использованию интересного движка под названием UbiArt Framework. Самое интересное в нем то, что создан он при помощи французского правительства, и, по слухам, когда-то станет доступным всем и каждому. Над музыкой к игре трудился не самый последний человек в игровой индустрии, да и в самой структуре Ubisoft – Кристофф Хераль, работавший над звуком в Beyond Good & Evil. Кристофф не ударил в грязь лицом и в этот раз: постоянно меняющиеся веселые мотивы пронизаны какой-то детской непосредственностью.

BoVVeR

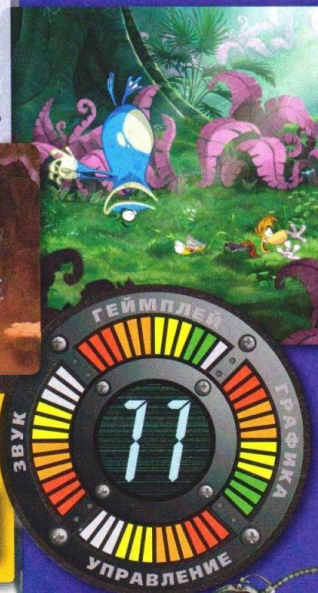
Убийственная красота

Любые неувязки в сюжете абсолютно меркнут перед тем, ради чего все ждали новой части похождения Рэймана. Он избавился от сумасшедшей крольчатины, выбросил из себя 3D, переключаясь тем самым в то место, с которого начинал: 2D-платформер, но с невероятно яркой и сочной картинкой, приправленной задниками высочайшего качества. Дотошность ху-



Вердикт

Не столь важно, ради чего приходится проходить каждый уровень. Не столь важно, что ради одной игры приходится покупать новый контроллер. Важно лишь то, что сейчас существует не так много игр, выполненных в подобном духе: с чарующей картинкой и забавным геймплеем. В этом и есть основная ценность Rayman Origins. Иногда Ubisoft все же выпускает хорошие игры.





Установил Total War;
Залип в красоте Японии;
Проснулся на клавиатуре.

Предсмертное хокку самурая 21 века

МЕЖДУ АДОМ И САМУРАЕМ

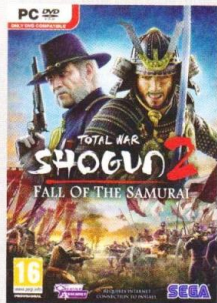
TOTAL WAR SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI

Жанр: TBS-RTS

Разработчик:
Creative Assembly

Издатель:
Sega

Системные требования:
Процессор: 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
HDD: 32 ГБ



Самурай – один из величайших воинов в истории человечества. Они отрекались от обычной жизни ради пути буси-до и служения своему даиме. Они были великолепны и непобедимы, они были до конца верны своим традициям. Но вот в Японию завезли пулеметы Гатлинга, и оказалось, что самурай – не джедай, и его катана – не лазерный меч, способный отбить вражеский выстрел. Величайшим воинам в истории человечества положил конец маленький кусочек свинца. Этой истории посвящено дополнение к легендарной серии стратегий Total War.

Последний самурай

19-й век сменил декорации Сенгоку Дзидай. Но как часто водится: цирк уехал, а клоуны остались, и далеко не все жители страны Восходящего Солнца хотят принимать технологические новшества, которые может предложить индустриальный век. Конфликт интересов, возникший из-за желания императора провести реставрацию императорской власти, подкреплялся еще и давлением со стороны западных стран, желавших заключить с Японией те или иные, зачастую невыгодные ей договоры. Параллельно с этим начал нарастать конфликт традиционного и инновационного в виде противостояния благородных самураев и вооружения нового образца, да и новых технологий в целом. Война Босин, длившаяся чуть больше года, легла в основу исторического бэкграунда фильма «Последний Самурай» и отдельного дополнения к Shogun 2 – Fall of the Samurai.

Блага цивилизации

Как бы то ни было, год, по меркам серии Total War, – ничтожно малый промежуток времени. Поэтому разработчики не просто разделили каждый год на 4 сезона, а и сами времена года расценили на несколько мелких кусков, из-за чего количество ходов находится примерно на уровне оригинального Shogun 2. Но это далеко не единственное изменение в игровом процессе. Все доступные на данный момент кланы (9 штук, если учитывать бонусных в виде DLC) имеют свои особенности, как и раньше, но теперь этих уникальных черт целых четыре. Сацу-

ма, например, могут дешевле нанимать и содержать солдат с новым вооружением и подготовкой. Так как хронологически Fall of the Samurai отображает самый поздний в серии Total War исторический период, то и оружие здесь соответствующее: большое количество огнестрела, будь то винтовки, аркебузы, пушки самые разнообразные и даже пулемет Гатлинга! Пиф-паф, кстати, появился впервые в серии, что можно назвать знакомым явлением. Кроме того, ребята из Creative Assembly решили, что будет круто, если у игрока появится возможность управлять осадными орудиями от первого лица. И таки да, это до невозможного круто – когда камера летит за снарядом, пронсящим через плотные ряды вражеской пехоты, или же когда пулемет косит конницу противника прямо как в «Последнем Самурае!» Аналогичная ситуация и на кораблях во время морских сражений. К слову о них. Роль флота теперь возросла в разы, так что захватить все острова без поддержки морских сил не получится. Приходится постоянно блокировать порты, а также пользоваться новыми возможностями вроде бомбардировки поселений, портов или армий на стратегической карте, а также непосредственно во время сражений в режиме реального времени. Последнее, к слову, может неслабо выручить, если у игрока большой флот где-то неподалеку, так как точным залпом можно неслабо ударить по силам врага, не потеряв своих людей. Но и на этом новшества не заканчиваются, ведь под конец игры появится возможность проложить между городами железную дорогу, благодаря чему можно будет перемещать вой-



ска с большой скоростью, так что оборона дальних своих провинций перестанет вызывать мигрень.

Тяжело в учении...

После первого часа игры в глаза бросается ИИ, который неплохо так подрос и вообще теперь держится молодцом. Противник не брезгает пользоваться всеми доступными новшествами, будь то блокада портов, обстрел и даже высадка в дальний от себя конец стратегической карты – прямо под столицу игрока! Более того, очень часто наблюдаются ситуации, когда несколько кланов объединяются, и приходится как-то с этим справляться, находясь под постоянным давлением со всех сторон. Единственная поблажка в том, что осады замков в роли обороняющегося стали еще легче, так что даже вдвое превышающая тебя по численности армия не всегда сможет отобрать провинцию. Да и правильный подбор войск никто не отменял: появление индустриальных благ не исключает возможность использования традиционных самураев и копейщиков, которые очень хороши в ближнем бою. Если добегут.

Sony Nippon Technologies

Но не обошлось и без, так сказать, хентая. Главная проблема Fall of the Samurai – техническое исполнение. На самом деле, оно просто фантастически шикарное, но все красоты видны лишь на машинах гораздо выше среднего уровня. Тем не менее, комфортная игра обеспечена и обладателям ПК 2-3-летней давности, но в ущерб красотище. Правда, смотря на картинку, на весь этот дым оружейных выстрелов, кровь на поле боя, воронки от артиллерийских снарядов и огромные, 40-тысячные армии – понимаешь, что игра не зря требует именно такого количества ресурсов машины. И не стоит забывать: помимо боли, страданий и больших человеческих жертв, есть в этих японских пейзажах что-то успокаивающее. Это особенно хорошо чувствуется при вслушивании в музыкальное сопровождение, которое во многом не изменилось со времен оригинального Shogun 2.

Взаимовыгодная резня

Многопользовательский режим, в общем-то, преобразился не сильно. Так как в аддоне пред-

ставлена совсем другая эпоха, было бы нелогично просто дополнять уже готовую схему оригинала. Так что для дружеских и не очень забот в интернете придется создавать нового генерала и прокачивать ему абсолютно новые навыки, уже не говоря о доступных спутниках. Система прокачки осталась знакомой: мочи да победой & прокачивай полководца и отряды. Суть все та же: захватывать провинции для получения новых типов солдат, кораблей и помощников.

BoVVeR



Коничива

Слово «самурай» происходит от глагола «saberu», в дословном переводе означающего «служить, поддерживать». В общем, самурай – служивый человек. Самураи – не просто воины-рыцари, они были и телохранителями своего дaimyo, и в то же время его слугами в повседневной жизни. Самая почетная должность среди самураев – «смотритель меча своего господина», но были и такие немаловажные посты, как «смотритель зонтика» или «подаватель воды утром, после сна».



Вердикт

С одной стороны, аддон до боли похож на оригинал, но во многом потому, что страна осталась все та же, а за пеленой пара и железа все-таки виднеется буйно расцветаящая сакура. С другой же – совершенно новая игра, где приходится менять привычную по предыдущей части тактику. Но в целом, что же модифицировать в и без того великолепной игре? Добавили новенького-интересного, и аригато вам большое за это, дорогие Creative Assembly.



ДАНЖ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

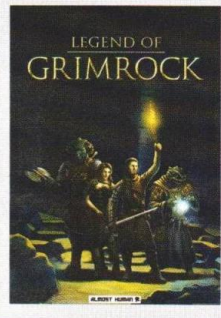
LEGEND OF GRIMROCK

Жанр:
Dungeon Crawler

Разработчик:
Almost Human Ltd.

Издатель:
Almost Human Ltd.

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



PC

Индустрия не по дням, а по часам растёт и расширяет свои границы усилиями крупных компаний, стремясь ввысь к геймплейным инновациям и графическим революциям. Инди-студии в это время наоборот копают вглубь, возвращаясь к давно позабытым или заброшенным корням платформеров, шутематов и RPG. Последними погружение совершили Almost Human, копнув так глубоко, что нашли нефть. Затерянный мир и ископаемые некогда великого жанра Dungeon Crawler. Из, казалось бы, бездонной ямы разработчики вынырнули, держа в руках Legend of Grimrock – чудный плод геймерской ностальгии, кропотливого труда и неопровержимого таланта.

Кому вниз?

Что же такое Гримрок и в чем его легенда? Имя это принадлежит горе, переполненной катакомбами, которые строил архитектор, видимо испытывающий неописуемое наслаждение от чужих страданий. Коридоры Гримрока наполнены существами, явлениями и просто предметами интерьера, готовыми если не забрать жизнь невнимательного гостя, то сделать ее максимально дискомфортной.

Ни один нормальный человек в трезвом уме и добром здравии не стал бы лезть в такое место. Именно поэтому туда ссылают четверых преступников, приговоренных к смертной казни, дабы они застали свою кончину во тьме и ужасе. Но вместо кончины они застают секреты, сокровища и таинственные видения, по маленьким кусочкам составляющие мозаику мистического сюжета игры.

История не навязывает себя игроку ни диалогами, ни заставками, ни даже огромными текстами, награждая любопытных и не наказывая безразличных к ней. Она выступает вишенкой на вершине огромного торта: ты можешь наслаждаться ее прелестной красотой, а можешь прожевать, выплюнуть косточку и продолжить поглощать лакомые коржи геймплея, которым, кажется, нет конца.

Старый конь бороздит по-новому

Мурашки олдскула пробегают по коже уже при виде экрана создания своей группы. Опций здесь

хватает на несколько прохождений с совершенно разными подходами к геймплею. Игра предлагает базовый набор из двух воинов, мага и разбойника, но игрок волен создать собственный квартет, распределяя три доступные профессии между героями. Здесь же происходит раздача слонов в виде скиллпоинтов, влияющих на характеристики персонажей, уникальных способностей и, разумеется, рас. Когда ты в недоумении пытаешься найти, где же здесь орки, эльфы и карлики, игра напяливает хипстерские очки и предлагает тебе относительно нестандартный набор: человек, минотавр, ящер и инсектоид, у каждого из которых, в свою очередь, есть несколько портретов на выбор... И, в лучших традициях жанра, один страшнее другого. Насмотревшись на зализанных современных красавчиков-протагонистов, видеть в своем отряде откровенно уродливое зеленое рыло – бальзам на душу и плевок на эстетику.

Команда молодости нашей

Собрав собственный дрим-тим, важно соблюдать следующую схему движения: двое спереди и двое сзади. Игра использует классическую «сеточную» маркировку уровней, и движение происходит по клеткам, как на шахматной доске. Только вместо фигур по ней шагают улитки-мутанты, вампирические летучие мыши, восставшие из мертвых рыцари, огры и прочие приятные товарищи, любезно согласившиеся помочь привести приговор твоих тюремщиков в действие. Незнакомым с такой механикой управления бояться нечего – все контролируется на интуитивном уровне, а интерфейс всегда прост и понятен.

Встречающаяся в подземельях гопота – не привычные РПГ-шные mobs, существующие как козел отпущения и генератор лута с опытом. Здешние противники могут заставить твой отряд врасплох и взять если не количеством и не качеством, то более выгодной позицией. Боевка в игре – единственное, что перечит канонам жанра: она происходит в реальном времени, награждая смекалку и реакцию, но нака-

Уровень сложности: Челябинск

Незамысловатые, казалось бы, лабиринты данжа хранят столько секретов, что тебе наверняка пригодятся такие древние артефакты, как бумажка с ручкой. Совсем брутальные олдскульщики, которые спят со своим Коммодор 64 в обнимку, могут выкрутить сложность на максимум, отключив автоматическую разметку карты. Включить ее обратно после начала игры уже нельзя, так что готовься теряться. МНОГО теряться.



зывая спешность и невнимательность. Если ты дал зажать себя в угол – вместо опыта и лута тебя ждет экран Game Over. Но не одними монстрами ограничиваются опасности и интересности подземелья. Сам Гримрок становится твоим лучшим другом и злейшим врагом.

Нырять без акваланга

Плавно скользить по течению атмосферы помогает графика, выдержанная в идеальном для жанра стиле. Она подкреплена освещением, заставляющим тени танцевать на стенах и противниках под огнем факела или фаерболла. Озвучка тоже вносит свою копилку пятаков в процесс погружения. Спустя час прогулок по мрачным комнатам и узким коридорам начинаешь испытывать легкое ощущение клаустрофобии и невольно вжимать плечи, прогибаясь к экрану в позе Голлума и всматриваясь в каждый кирпичик в поисках «прелессти». Зоркий глаз углядит в монотонных стенах даже подозрительный кирпич или даже трещину, которая может оказаться кнопкой, открывающей тайные комнаты с сюрпризами – и далеко не все из них приятны.

Тем не менее, пожинать плоды исследований всегда полезно: если ты не найдешь тайное сообщение с подсказкой или частью сюжетной мозаики, то, по меньшей мере, снабдишь свой отряд смертников. Одежкой, оружием и заклинаниями – для борьбы с монстрами, факелами – с тьмой, а также едой – против одного из самых коварных противников. Голод не убьет твоих героев, но обесилит их перед боями, которые и без того будут булбосжимающими. Ввиду дефицита пищи в начале игры приходится со слезами на глазах морить своих путешественников голодом, напивая их досыта только когда вбли-

Шесть маленьких стрелок, одно большое сердце

Legend of Grimrock использует даже такие древние элементы, как кликабельные стрелки для передвижения. Изначально разработчики не собирались вносить эту фишку в игру, но их решение изменила просьба лишь одного геймера, инвалидность которого не позволяет ему в полной мере пользоваться клавиатурой. Добрый жест был замечен как комьюнити, так и прессой, и добро вернулось игроделам в виде пиара и высоких продаж.



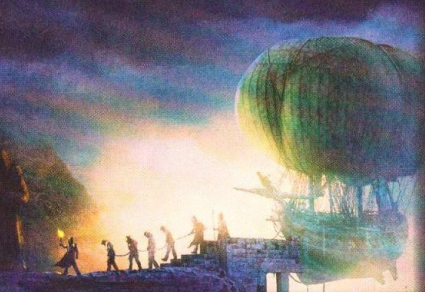
зи враг. В связи с этим особо эмпатичным геймерам настоятельно рекомендуется перед началом игры запастись шоколадкой. Или бутербродом... Пойду покушаю, что ли.

Меч, магия и мозг

Я еще не познал, в чем истинная легенда Гримрока, но точно могу сказать, что паззлы в нем легендарны. Игра нигде не водит тебя за ручку и не дает очевидных подсказок. Разгадывание может затянуться и на час, но с ощущением триумфа после победного «AAAAa», так BOT оно что! – не сравнится даже первое прохождение испытательных камер Portal 2.

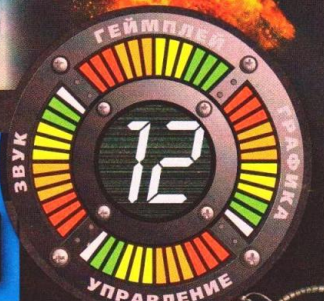
Игра умудряется практически идеально ударить по аддиктивности. Брожение по коридорам со временем утомляет, заставляя сделать необходимый перерыв на крепкую еду и вкусный сон, но тебя всегда возвращает желание узнать, что же ждет за следующим темным углом Гримрока.

Butcher



Вердикт

Успех LoG определяется не только пробуждением от затянувшейся до вечности спячки жанра. Забери у него современную графику и риальтаймовую боевку – и он все равно мог бы потягаться с лучшими из предков жанра, в числе которых Wizardry, Might & Magic и Ultima Underworld. Невозможно сказать, понравится ли он поколению, не заставшему золотой век кроулеров 80-х, но не потеряться в его атмосфере просто невозможно.



БИТВА ЗА БАТАРЕЙКУ

Шутер Warhawk в далеком 2007-м никто не ждал. Но неожиданно для не ожидавших его геймеров он оказался настолько крутым проектом, что его мигом расхватил 1 миллион геймеров. Дело даже не в том, что на PS3 в те голодные годы было полторы нормальные мультиплеерные геймы – Warhawk был действительно хорошей игрой, сделанной с душой настоящими шизофрениками. В общем, следующую игру LightBox Interactive PS-братия ждала уже всем хором. Однако разработчики пресекли самые робкие надежды воздыхателей: Starhawk – не Warhawk 2, и по большому счету общего у них только «hawk» в названии. И вот игра наконец-то на золоте, а всех волнует лишь один вопрос: не ждали ли консольщики свое счастье зря, причем аж 5 лет? Сейчас будем разбираться.

STARHAWK

Жанр:

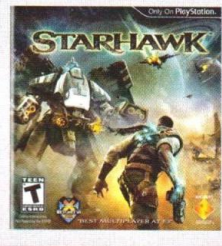
TPS, Vehicle combat

Разработчик:

LightBox Interactive

Издатель:

SCEE



Добро пожаловать в мясорубку

По большому счету, LightBox слухавили: Starhawk не превратился в гонки или квест – он, как и духовный предшественник, фокусируется на мультиплеерных баталиях с участием лазеров, бластеров и тяжелых шагающих роботов. Правда, игра обросла другой стилистикой и даже одиночной кампанией с на удивление не очень притрушенным сюжетом. В сингле идет рассказ о наемнике Эммете, который мирно летал от планеты к планете и приторговывал смертью. В один прекрасный момент вся его небольшая конторка накрылась джигурдой и ему приходится чуть ли не в одиночку отбиваться от полчищ неадекватных неврастеников и других мутантов.

Дикий Дикий Космос

Тут стоит отметить, что, согласно предыстории мира, за некоторое время до событий игры в галактике началась новая золотая лихорадка. Вернее, энергетическая – народ массово бросился собирать энергию таинственных пространственных разломов. И как обычно происходит, когда суешься в таинственные пространственные разломы, все пошло не так. Энергия стала изменять людей, превращая их в шибзанутов и очень агрессивных мизантропов, нападающих на все, что движется. Эммет и сам подвергся действию облучения, но вовремя успел развиться хитрым прибором, который не дает ему окончательно съехать с катушек. Теперь ему нужно разобраться со всеми неприят-

ностями и упаковать буйно помешанных в мешки для трупов. А еще – решить проблему с родным братом, который из-за энергии разломов давно стал местным Усамой бин Ладеном. Разборки, кстати, происходят в стилистике Дикого Запада: Starhawk – смесь научной фантастики и вестерна. Не зря ведь разработчики из Остина, штат Техас – там выбор не велик: ты либо на лошадке скачешь, либо идешь в президенты, либо делаешь вестерн. Впрочем, стилистика у ребят выдалась очень удачная. Не совсем похоже на культовый сериал Firefly – он больше склоняется к чистокровному вестерну, а творение LightBox напоминает Unreal. Но все равно получилось чертовски сочное сочетание – модели, гамма и дизайн уровней вызывают исключительно приятное урчание мозга в зоне, отвечающей за визуальное наслаждение. А красивые текстуры пополам со спецэффектами поражают и любителей четкой картинки, и ценителей многочасового «ба-бах и вау!».

Вместе весело стрелять на просторах

Но пускай сингл и вышел очень даже неплохим, его сложно воспринимать больше, чем как подготовку к мультиплееру. Ведь именно в онлайн и происходит самое главное веселье. Пускай стилистика игры и отдаленно напоминает Unreal – мультиплеерная механика скорее тяготеет к Battlefield, только тут все побыстрее. Хотя в целом Starhawk достаточно аутентичный проект, который даже не хочется ни с чем сравнивать. В нем есть набор стандартных режимов массовой мясорубки – и если ты хоть раз играл в мультиплеерный шутер, то не потеряешься в местных забавах больших толп вооруженных людей. Здесь, как и в Battlefield, очень важна командная работа, когда каждый выполняет свою роль и не бежит с веселым улюлюканьем на ближайшую вражескую амбразуру.

Стройбат

Главной отличительной чертой Starhawk от всех других шутеров является система постройки, чем-то напоминающая строительство зданий у космодесантников в первом Dawn of War. За энергию разломов ты можешь заказывать конструкции с различными характеристиками. Один домик дает тебе тяжелое вооружение, другой – плодит боевых роботов, третий – делает тебе стильную прическу с укладкой. Если ты снайпер – больше незачем искать подходящую точку: нажал на кнопку, и за секунду с орбиты тебе доставляют вышку, на которую можно взобраться и прикрыть товарищей бодрым огнем с высоты птичьего помета. А можно просто построить забор, чтобы враг не прошел. Правда, приходится экономить средства, ведь это не SimCity и не симулятор сумасшедшего застройщика. Чтобы команда победила, нужно строить только необходимые здания. Кстати, не факт, что они долго простоят – как только прискачет тяжеловооруженный боевой робот, твои постройки будут быстро редекорированы до состояния развалин.

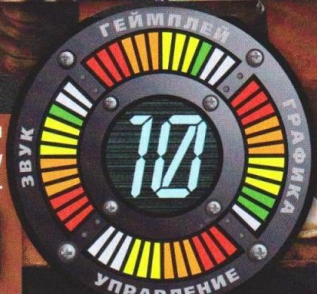
Ломать – не строить

Деструктивный инвентарь Starhawk взбудоражит всех заядлых садистов. Оружия много – тут тебе и бластеры, и лазерные снайперки, и ракетницы, и тяжелые пулеметы. Все это благолепие отлично и эффективно справляется с задачей нанесения тяжелых увечий, внесения хаоса в массы и причинения ущерба окружающей среде. Конечно же, не обошлось и без техники. Джипы, летающие мотоциклы, танки и ключевые железзяки в Starhawk – мехи – здесь утраивают адреналин от мочилова и подкидывают дровишек в пожар галактической войны. Мехи, прозванные Hawk, кстати, одни из самых крутых видов техники, виденной мной в играх. По старой доброй традиции, шагая, они раздают страшнючих затрепанных всему живому и неживому, а потом красиво прокручиваются, трансформируются в самолет и начинают нести кару с небес. Старскрим бы плакал от зависти. При этом баланс соблюден отлично, и пеший солдат при наличии навыка и удачи сможет уделывать врага в технике.

Khaj Tosin

Вердикт

Warhawk, пускай и был хорошей игрой, не удивил писишников, потому что такого они уже повидали. Starhawk благодаря своей великолепной стилистике, безудержному огнестрельному аду и системе построек, кардинально меняющей подход к сражению, явно вызовет восторженный вывих челюсти не только у фанатов PS3, но и у самых заядлых приверженцев ПК. Starhawk – это действительно очень крутой шутер, ради которого даже стоит задуматься о покупке консоли. Слава роботам! Убить всех человек!



Выиграй игру Starhawk от журнала «Шпиль!»

КОНКУРС!

Чтобы выиграть, ответь на 4 вопроса и пришли их нам до 20 мая по адресу konkurs@shpil.com, указав в теме письма волшебное слово StarHawk. Некоторые ответы ты найдешь в этом номере, но кое-что придется спросить у Гугля.

1. Какой ресурс собирают шахтеры в StarHawk?
2. Как называлась студия, выходцы из которой сформировали LightBox Interactive?
3. Какая игра стала первой в жанре dungeon crawler?
4. Сколько PSP мы разыграли в 1-ом номере журнала «Шпиль!» за этот год?



ЖЕЛЕЗНЫЙ КАПУТ

Садитесь в кружок, ребята. Устраивайтесь поудобней, поправьте пижамы, возьмите в правую руку чашку какао, в левую – банан, и слушайте мою сказку о были. Давным-давно, на тридевятом уровне за тридесатым чекпойнтом, все геймеры жили дружно и счастливо. Жили – не тужили они в царстве игр без платных DLC, обманных фритуплеев и современных военных шутеров. И был среди них храбрый принц под названием mech sim – облаченный в латы, непробиваемые да красивые. И ездил он не на коне, а на огромном роботе, встречая на поле брани других роботов и бранью свою их побеждая. А потом пришла злая ведьма и изгнала все мехсими из царства геймеров. И стало в царстве геймеров темно и уныло. Конеч, спокойной ночи.



ARMORED CORE

Жанр:

Mech Sim

Разработчик:

From Software.

Издатель:

Namco Bandai

PS3 | X360

И мех, и грек

А если серьезно, то я до сих пор озадачен тем, куда и почему пропали симуляторы боевых роботов. Еще интересней, почему они начали восставать из мертвых именно сейчас? Хотя за штурвалом до сих пор шутеры от первого лица, на горизонте виднеется мрачный MechWarrior 5, бесплатный и красивый MechWarrior Online, шутероподобный Hawken и новый Armored Core... Последний так спешил прибыть первым, что на финишной прямой всем своим весом рухнул на ожидающих чуда поклонников жанра, поднимая огромное облако пыли.

Будучи далеко не первым любителем этой серии, но страстным фанатом больших металлических ходунов, я героически прыгнул прямо в эпицентр крушения, не ожидая, пока облако пыли оседет. Откашлявшись и протерев глаза, я был встречен далеко не самым приятным видом.

Броня крепка, да ненадежна

ACV – не столько продолжение, сколько переосмысление всей серии, которая начала исчерпывать себя даже в глазах From Software. Желая угодить как

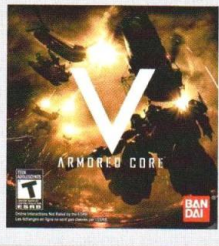
закоренелым фанатам, так и первопроходцам, разработчики не рисковали перегружать новый продукт тяжеловесными изменениями, отдав предпочтение подкручиванию мелочей, которые вкупе составляют полную, более целостную картину. И это как нельзя удачное сравнение для Armored Core, где составление своей боевой машины играет не менее важную роль, чем управление ею в боевых условиях.

Ядерные испытания

Армированное ядро – а именно так в этой игре называются мехи – это твоя личная кукла Барби, которую ты волен переодевать в любые одежды и давать ей любые прибамбасы. То есть, менять можно все: от типов пушек и тяжести брони до джет-паков и типов ног. Последние можно при желании вообще заменить на гусеницы, если бегать ты предпочитаешь на собственных двух. От свободы кастомизации в игре просто разбегаются глаза! Правда, есть опасение, что еще они разбегаются от brutalного интерфейса, придуманного общими усилиями владельцев средневековых пыточных камер и современных иллюзионистов, которые делают с твоим мозгом такие вещи, после которых хочется целиком залезть в стиральную машину и хорошенько постираться. Но на неудобстве все не заканчивается: здесь еще и абсолютно ничего не понятно. Игра даже не пытается объяснить, что к чему, оставляя тебя наедине с методом проб и ошибок.

Ядрить твою дивизию

Пробы начинаются с создания собственного звезда из пяти человек, с которыми ты будешь бо-





только режим conquest, где два отряда по 5 ядер сражаются друг с другом. При этом у каждой стороны есть командир, наблюдающий за побоищем сверху, отмечая противников и раздавая команды. К сожалению, за участие в этом режиме нужно платить виртуальную валюту, которая зарабатывается всеми вышеперечисленными пытками.

Каменный век

Бывают такие игры, пройдя которые ты жалеешь о потраченном времени, но можешь успокоить себя фразой «что ж, по крайней мере, это было красиво!». Armored Core V — явно не одна из этих игр. Хотя серия никогда не могла похвастаться сногшибательной графикой, ACV визуально застрял в первой волне «некст ген» продуктов, когда нынешние консоли только-только попали на рынок, и многие разработчики просто не знали, что с этой технологией делать. Дизайн роботов слабо компенсирует недоброкачественную графику, но гвоздь в гроб забивают тормоза, периодически появляющиеся в особо интенсивных схватках.

Если добавить сверху еще и откровенно глупый сюжет, поданный через уста безликих персонажей с детской озвучкой, разочарование поглощает тебя полностью, пережевывает и выплевывает на гряду металлолома, как нельзя удачно характеризующую Armored Core V. Если порыться в этой самой гряде, можно найти немало хороших идей. К сожалению, найти целесообразный способ привязать их ко всему остальному происходящему в игре бардаку разработчики так и не смогли.

Butcher



Опять двадцать пять

Несмотря на гордую римскую цифру «5» в названии, Armored Core V — аж четырнадцатая часть серии, которая запущенностью своей хронологии может потягаться с Final Fantasy. Далеко не все игры франчайза устояли после цифры после названия, а некоторые еще и переезжали на PSP. К тому же, вышло целых пять частей мобильных версий Armored Core, которые так и не увидели мир за пределами Японии.



роздить просторы полуразрушенного мира Armored Core. Зачем бороздить? Не совсем понятно — сюжетная линия сингловых миссий худо-бедно объясняет то, что и так яснее ясно: есть враги, нужно в них стрелять, желательно не позволяя им делать то же самое с тобой. Зачем создавать взвод? Чтобы не мучать себя скучным и до безобразия дисбалансированным синглом. К тому же, вместе веселее — по крайней мере в теории.

На практике же, если ты не согласовал свою игру с друзьями, придется искать наемников — таких же одиночек как ты, просто желающих познать наконец все радости мультиплеера. Именно на нем завязан геймплей ACV, приближая игру больше к серии Monster Hunter, нежели к своим предшественникам. Ты берешь миссии на заказ и выполняешь их со своими напарниками, и все это происходит в якобы постоянно живущем онлайн MMO мире. К сожалению, миссии, вне зависимости от заданий, сводятся к обычному расстрелу вражеских ядер и огромных боссов, а «живой мир» в виде всего-то восьми локаций выглядит депрессивно пустым и неинтересным.

Накал эмоций

Депрессия быстро сменяется гневом, когда тебе нужно проходить миссию заново только потому, что один из напарников ушел в офлайн. Но даже когда все идет по плану, ты сталкиваешься с очень непостоянной сложностью: то ты пробииваешься через толпы недругов, как нож через масло, то тебя в считанные секунды превращают в металлолом. Истинное удовольствие приносит

Вердикт

Если Armored Core V олицетворяет воскрешение жанра мехкомбата из мертвых, то первые шаги он делает неуклюжей походкой зомби, спотыкаясь о собственную ногу, по пути теряя челюсть, левый глаз, правую руку и чувство собственного достоинства.



ЛОМАЙ МЕНЯ ПОЛНОСТЬЮ



**RIDGE RACER
UNBOUNDED**

Жанр:
Racing

Разработчик:
Bugbear Entertainment

Издатель:
Namco Bandai Games

Системные требования:
Процессор: Intel Core2 Duo
2.6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ на жестком диске



Убейся сквозь стену

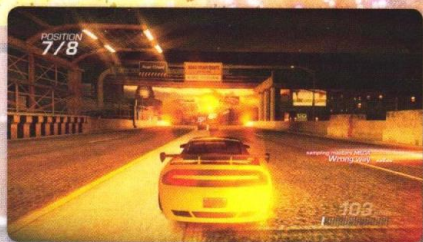
Действие игры разворачивается в выдуманном городе Shatter Bay, состоящем из девяти крупных районов. В каждом из них тебе положено установить господство, для чего нужно побеждать в заездах и проходить различные испытания. Как только запускаешь первую гонку, на ум сразу же приходит другой аркадный рейсинг – Split Second: Velocity – настолько эти два проекта похожи внешне. Вот только визуальной составляющей все сходства и ограничиваются. Весь геймплей RR Unbounded строится на разрушаемых объектах (пardonте за каламбур), щедро разбросанных дизайнерами уровней по всем трекам. Машины здесь без труда прошибают бетонные столбы и металлические опоры, а при использовании турбобывка «энергии» перед нашим железным конем не устоят даже толстые стены стадионов, фабрик и автомагазинов.

Энергия – это здешний аналог нитры, который помимо ускорения дает возможность разрушать различные постройки и одним ударом отправлять соперников в утиль. Но крушить все в зоне видимости, естественно, нельзя: крупные разрушаемые строения отмечены соответствующими надписями. Если захочешь проверить на прочность непомеченную стену – авто сложится гармошкой и феерично взорвется. Все верно, впервые в серии появилась система повреждений, до уровня Burnout Paradise она не дотягивает, но на фоне остальных аркадных гонок смотрится прилично.

Путеводитель

Пробивание передним бампером ключевых построек доставляет не только эстетическое удовольствие, но и часто открывает путь к альтернативным маршрутам, позволяющим немного сократить трассу. Также разрушения дают неплохой бонус в виде очков, которые обязательно понадобятся для

И чем только думали руководители Namco, когда передавали серию Ridge Racer отцам FlatOut, сумасшедшим финнам из Bugbear? Это примерно из той же оперы, когда ментально здоровые и любящие родители отдают своего ребенка на воспитание Никите Джигурде в период весенней буйности. Одним словом, Unbounded получился совершенно непохожим на предыдущие игры серии: из безобидных гонок по кольцевой Bugbear сделали настоящий кармагеддон.



открытия более крутых заездов. Кстати, несмотря на кажущуюся простоту, и эпитетом «аркадные», новичкам в этих гонках не удастся вот так сходу выигрывать одно состязание за другим. Игра местами довольно сложная, но вызвано это расшатанным балансом и заскриптованностью оппонентов. То мы на первом же круге без проблем вырываемся вперед и удерживаем первую позицию до самого финиша, то безуспешно пытаемся догнать лидирующих противников, стремительно притопивших педальку и забывших о нашем жалком существовании. Также не лучшим образом реализована система заноса: во время дрифта нас стремительно несет вперед, а не по направлению поворота. Так что вместо эффектных скольжений чаще всего мы будем наблюдать, как наш автомобиль тормозит задом о стену.

Не спать за рулем!

Для разнообразия извращенцы из Bugbear добавили в игру состязания по дрифту и гонки с уничтожением соперников. Первые реализованы не лучшим образом: получаемое за занос количество очков зависит лишь от пройденного расстояния во время дрифта, а о каких-либо умножителях да бонусах за скорость и угол поворота финны видимо не слышали. За дрифт, даже самый незначительный, мы также получаем дополнительное время, без которого добиться нужного результата попросту невозможно. В итоге нас буквально заставляют постоянно пускать машину



Как вы гонку назовете...

в занос то влево, то вправо на протяжении всей гонки, дабы счетчик оставшегося времени опускался до нуля не так стремительно. Поначалу это действо даже немного забавляет, но вскоре от такого бессмысленного однообразия быстро устаешь, и в голове возникают живописные, но немного кровавые сценки с участием бензопилы и разработчиков проекта.

Гонки с уничтожением противников немного напоминают режим Takedown из Burnout. За отведенное время тебе нужно лишить жизни определенное количество водителей, превратив их транспортные средства в груды искореженного металла. Вот только процесс этот опять-таки слишком упрощен и монотонен: мы просто активируем энергию и направляем авто в сторону недругов, и те разлетаются лишь от нашего прикосновения.



ить трассу своей мечты, провести приличное время в сингл-плеере — именно там можно разблокировать новые виды элементов трас-



Вот она трасса моей мечты

Порадовали немногочисленные гонки на время по специально построенным трекам в духе TrackMania. Тут на пути к финишу дизайнеры уровней разбросали множество рамп, трамплинов и специальных иконок с дополнительным временем. К тому же, никто не ограничивает тебя в творчестве. Хочешь создать свою трассу? Пожалуйста. В игре имеется приличный редактор уровней с хорошими возможностями, и, что самое главное, — он очень прост в освоении. В базовом конструкторе мы прокладываем маршрут, а затем, в продвинутом, наполняем его различными деталями и объектами. Только настоятельно рекомендую перед тем, как начать стро-

сового декора. А если возникнет желание похвастаться своими архитектурными способностями перед друзьями — их можно тут же пригласить попить резину на только что созданном треке.

Чтобы впечатлить кого-либо своим творением, придется выключать свет и включать креативное мышление — один лишь внешний вид трасс восхитенных вздохов не вызывает, да и модельки машин отстали от стандартов индустрии на пару лет. Общая картинка, тем не менее, выглядит вполне симпатично, а жаловаться на размытые текстуры не приходится — большая их часть проносится мимо тебя на высокой скорости, а меньшую ты разбиваешь в хлам.

Prince

Вердикт

Bugbear превратили серию Ridge Racer в драйвовые и зрелищные покатушки с возможностью разрушения объектов на трассе. Заядлые фанаты в приступе бешенства будут изничтожать у себя на голове всю флору и фауну, а вот любители динамичных аркадных гонок — прыгать от радости. И пусть проект получился не без недостатков, ему под силу пустить адреналин по венам. А если брать во внимание тот факт, что подобных безбашенных гонок давненько не выходило и в ближайшем будущем не предвидится, то проект автоматически переходит в категорию «Стоит попробовать».





путацию. Лично мне такой загиб сюжета немного напоминает культовый французский мистический триллер «Видок», с Жераром Депардье. Но это еще не все. Главный герой является особо известной личностью по всему миру, так как помимо идеально отточенных профессиональных навыков обладает сверхъестественными способностями, которые дает ему некий боевой нанокостюм. Способности заключаются в уже привычных по нескольким играм телекинезе, ментальном контроле противников и прочих магических атаках и кренделях. Однако больше всего вызывает интерес использование различных выдуманных гаджетов, в том числе и на основе новых для мира, электрических технологий. Да, помимо различных конструкций на паровых двигателях в игре можно будет увидеть и некоторые дизайнерские реализации из задумок научного гения Теслы.

Тихо сзади подошел...

Как уже понятно, большая часть геймплея будет представлять собой стелс-режим, с аккуратным расчетом действий по устранению цели. Так же как и во второй части Assassin's Creed, будет большой открытый город и несколько фракций, с которыми можно наладить хорошие деловые отношения, успешно выполняя их поручения. Благодаря особым способностям протагониста, возможны и довольно занятые схватки на манер Bioshock и Deus Ex. Перки также будут полезны и при выполнении основных поручений, что значительно выделяет игру среди ей подобных. Ну а самая главная особенность – камера от первого лица, что очень редко встречается среди чистых стэлс-экшенов. А еще, как и в «Скайриме», есть возможность сражаться двумя разными оружиями, хотя неизвестно, будет ли это касаться особых умений.



Лягушачьи лапки

Визуально игра выглядит, мягко говоря, устаревшей – модели чересчур угловаты, текстуры и освещение – вовсе убоги, по сравнению с современными хитами. Так как выпуск запланирован на текущий год, то вряд ли уже будут серьезно браться за графический движок. Но все претензии к графике можно спокойно закинуть куда подальше, благодаря отлично проработанному стилю. Студия Arkane имеет в послужном списке всего две выпущенных игры – уже подзабытую RPG Arx Fatalis и добротный экшн в хорошо известном сеттинге Dark Messiah of Might & Magic. Кроме того студия участвовала в дизайнерской работе над Bioshock, что заметно отразилось на нынешнем проекте. А самое главное, что ведущим концепт-дизайнером игры является Виктор Антонов, хорошо известный всему игровому сообществу своей работой над Half Life 2. По этому поводу некоторые шибко умные головы уже успели наболтать бреда, что якобы Дуновол является аналогом City 17. No Dishonored по-своему уникален. Закопченный в дыму заводов город, как результат интенсивной индустриализации, откровенно уродливые лица у всех персонажей, темные тона в общей цветовой палитре и мистические способности главного героя задают довольно мрачную и притягательную атмосферу, как, например, в том же «Биошоке».

Blade Runner

Домашнее задание

Стимпанк, как жанровое направление, в последние годы ассоциируется именно с таким описанием, как в начале статьи. Но далеко не все художественные произведения, по большей части литературные, соответствуют ему. Как вариант, очень рекомендую ознакомиться с творчеством американского писателя Дэймса Блэйлока, одного из основателей стимпанка.



Dishonored – очень амбициозный проект с серьезными задатками для успеха. Сочетание элементов геймплея Assassin's Creed, Thief, Hitman и Bioshock создают не сумбурную мешанину из не понятно чего, а добротный геймплей, который наверняка будет интересен как поклонникам мейнстрима, так и выдававшим многое любителям олдскула. Ведь работы талантливых людей не проходят незамеченными в игровой индустрии.

МЕТАЛЛОПОКАЛИПСИС

TRANSFORMERS
FALL OF CYBERTRON

Жанр:

Action, TPS

Разработчик:

High Moon Studios

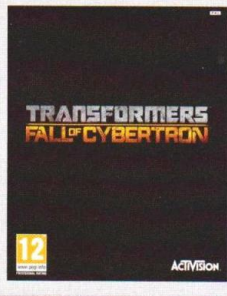
Издатель:

Activision

Дата выхода:

28.08.2012

PS3 | X360



Хорошая игронизация культовых вселенных – работа крайне неблагодарная и, как часто показывает практика, для некоторых разработчиков еще и невыполнимая. Но, к счастью для фанатов трансформеров, High Moon Studios отличаются не только ровными руками, но и фанбойскими чувствами ко всему, что связано с Десептиконами и Автоботами.

Следующая остановка – Млечный Путь

Fall of Cybertron является прямым продолжением War for Cybertron, вышедшей в 2010 году. Успех прошлой части (для справки – средняя оценка на Metacritic составила приличных 76 баллов) воодушевил Activision, и те одобрили создание сиквела. В пресс-релизах издатель стал вовсе нахваливать студию и подогревать интерес фанатов заявлениями о выносе мозга в геймплейном плане и нетерпении, с которым они сами ждут релиза. Ответственными за игру также остались High Moon Studios и представители компании Hasbro. Глава студии Мэтт Тиджер говорит о будущей игре следующее: «В War for Cybertron мы пытались доказать, что игры о трансформерах могут быть хорошими, но в «Падении Кибертрона» мы хотим показать, насколько крутыми они могут быть на самом деле». Надеемся на это, так как тай-ин к фильму Майкла Бэя у ребят вышел, мягко говоря, несъедобным.

Какую планету Шелезяка

Сценарий игры поведает о последних, наиболее темных и жестоких часах гражданской войны между трансформерами. Свободолюбивые Автоботы во главе с Оптимусом Праймом принимают тяжелое решение об эвакуации с Кибертрона на Ковчеге. Мегатрон не может позволить им так просто уйти и делает все, чтобы сорвать их пла-

ны и на сей раз наверняка похоронить Прайма.

Учитывая весь драматизм финальной битвы, High Moon приняли решение делать игру более злой по сравнению с предшественником и сконцентрироваться на уникальности героев и их роли при падении Кибертрона. Отличная причина, полностью оправдывающая решение об отмене кооперативного прохождения. Также переработке подверглась и сама структура кампании. Если в War for Cybertron было разделение на две ветки, по одной на каждую сторону конфликта, то в продолжении сценарий получит 3 большие главы, где первая и последняя будут посвящены Автоботам, а Десептиконам достанется промежуточный акт.

Небездушные машины

Во время продвижения по сюжету будет представлено большое количество знакомых и любимых персонажей. Известно, что в игре, кроме обязательных Оптимуса Прайма и Мегатрона, стоп-





Nook, администратор Transformers.kiev.ua



роцентно будут Бамблби, Джазз, Клиффджампер, Айронхайд, Шоквейв, Старскрим, Саундвейв. Но особый интерес вызывают комбатиконы и глава диноботов, один из наиболее любимых персонажей среди фанатов вселенной – харизматичный, воинственный и крайне опасный Гримлок и его напарник Сладж. Именно возможность поиграть за огромного механического динозавра руководителем проекта Мэтт Тигер называет главной причиной познакомиться с игрой для тех, кто каким-то мистическим образом не знает о трансформерах.

Разноробочие

Каждый из играбельных персонажей получит уникальные умения. Индивидуальность героев предопределяется не только их формой трансформации. Одни могут вызывать поддержку с воздуха, другие – использовать архитектуру уровней для перемещения, третьи – становиться невидимыми и так далее. Разработчики считают, что с приобретением индивидуальных способностей будет сделан еще один шаг к раскрытию характеров персонажей. Например, при создании Оптимуса Прайма девелоперы пытаются на эмоциональном уровне передать игроку его мощь, силу и лидерские качества.

Сами металлические титаны у разработчиков получились на ура. Сказать, что Автоботы и Десеп-

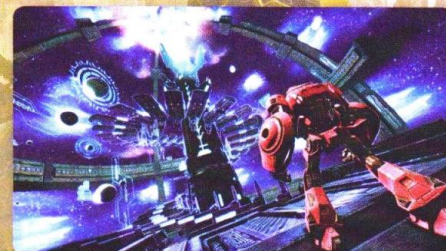
Казалось бы, в таком масштабном и популярном франчайзе, как «Трансформеры», просто обязано быть место для шикарной видеоигры. Управлять гигантским роботом, крушить врагов налево и направо, переходя из одного режима в другой, – просто мечта! Но так уж сложилось, что действительно стоящая игра вышла аж летом 2010 года (хотя сами «Трансформеры» начали покорять сердца миллионов еще в далеком 84-м). War For Cybertron рассказывала о сражениях Автоботов с Десептиконами задолго до того, как они попали на Землю. Игра увлекла не только хорошим сюжетом, но и геймплеем – иногда было невероятно легко забыться в пылу сражения и прийти в себя уже лишь во время загрузки следующей миссии. Проект давал ощутить себя роботом – мощным, грузным во время бега, с легкостью меняющим форму, и покорила как фанатов вселенной, так и далеких от нее игроков. Естественно, пришла пора и продолжения. Его уже давно ждут, отсчитывают дни до выхода и надеются еще глубже погрузиться в увлекательный мир думающих роботов.

К счастью фанатов, геймдизайнеры из High Moon Studios не перекраивают вселенную на свой лад и вкус, подобно Майклу Бэю, а стараются больше придерживаться канонов еще того самого мультфильма 80-х. Девелоперы тесно работают с Hasbro для того, чтобы обновить дизайны роботов, но оставить их при этом узнаваемыми. Знаком не только стиль, но и движения, характеры, даже трансформации персонажей. Модели выглядят еще более комплексными, так что играть станет еще приятнее. Сюжет откинет стандартное разделение на добро и зло со схемой «эта половина – Десептиконам, эта – Автоботам», и скорее расскажет историю Кибертрона. А зрелище! Какие зрелище обещают тизеры и трейлеры!

Многие неоднозначно восприняли решение убрать кооператив. Но если это нужно было сделать ради возможности управлять Брутикусом, крушить все Гримлоком, вызывать помощь Метроплекса Оптимусом, карабкаться на стены Джаззом – кому нужен этот кооператив?

Некоторых из трансформеров Hasbro, к огромной радости фанов, даже выпускает в виде игрушек – очередной повод полюбить игру еще до ее выхода. Конечно, ложкой масла в бочке энэргона стало решение не выпускать игру на ПК, но может это станет поводом для покупки консоли.





тикины выглядят потрясающе — вообще ничего не сказать. Оказывается, для постижения истинной красоты не нужно ни 3D, ни девушек с модельной внешностью. Нужно просто сделать так, чтоб Мегатрон не был похож на стальной готический собор.

За индустриальные красоты апокалиптического мира живых машин отвечает старый добрый Unreal Engine 3, который, судя по геймплейным роликам, неплохо справляется со своей задачей. Яркие, контрастные цвета как нельзя лучше подходят для визуализации войны роботов, изобилующей лазерами, взрывами и ксеноновыми фарами.

Конструктор из стали

Но только ностальгией и фанбойством хорошую игру не сделать. Харизматичность персонажей может быстро обесцениться из-за скучного геймплея. War for Cybertron многие ругали за монотонность, так что в этой части разработчики собираются основательно доработать бои и игровой процесс в целом. Не последнюю роль в этом играет левел-дизайн. Кибертрон перестал быть плоским и обзавелся многоуровневыми локациями. High Moon обещают, что декорации Кибертрона будут поражать своим масштабом и разнообразием. К мини-боссам и боссам нужно будет искать индивидуальный подход. А при встрече с такими врагами, как комбатиконы, собирающимися в колоссальных размеров десептикона, придется совмещать несколько стратегий в одну. Да и рядовые противники должны подвергнуться апгрейду и пропатчить свои микросхемы, отвечающие за интеллект, до уровня хотя бы выше среднего. Ведь раньше умом и сообразительностью железные воины не отличались.

Военное формирование

Играть огромными человекоподобными роботами — это, конечно, очень здорово, но вдвойне здоровее, если огромные человекоподобные роботы еще и стреляют из огромных пушкоподобных пушек. И парни из High Moon это прекрасно понимают, обещая гору оружия размером с Кибертрон. В арсенале будут представлены как пушки, светившиеся в предыдущей части, так и совершенно новые винтовки. Присутствуют генератор черных дыр, минометы, сверхмощные снайперские винтовки, сборщик энергона, восстанавливающий силы, и даже некий аналог винтовки с подствольной пилой из Gears Of War и много чего другого. Оружие можно будет улучшить три раза, причем апгрейды будут влиять на стандартные показатели скорострельности, меткости и убойности, а также отражаться на характеристиках героя, которого тоже можно будет подкрутить.

Также изменения и небольшая революция прокатятся по редактору персонажей для мультиплеера. Говорят, игрок сможет создать уникального трансформера. Но обещают не просто большой набор раскрасок, а полноценный конструктор, в котором доступны десятки запчастей.

А вот о режимах мультиплеера известно гораздо меньше. Точно будут знакомые по Войне за Кибертрон «Командная игра», «Каждый за себя», «Захват флага», «Защита узла (базы)» и «Эскалация», она же сурвайвал. В прошлой игре сетевые баталии выдались забористые и аппетитные, но все равно хочется не только продолжения банкета, но и новое меню.

Владлена [Guta] Головоко

Картина маслом, инхрустация хлебом: в новых «Трансформерах» намечаются драматичный сценарий, проработанные персонажи, разнообразные локации, вариативный геймплей и к тому же весьма неплохая графика. И вроде бы все радужно, но почему-то скепсис относительно качества все равно остается. High Moon уже успели наделать делов и даже ветками не прикрыли. Тем не менее, очень надеемся на успех игры, ведь мир трансформеров действительно заслуживает большего, нежели кинотрилогия Бэя.



ШПИЛЬ!



NINJA 3

GAIDEN

RAYMAN ORIGINS

ШПЫЛЬ!





конкурс

Dell'ные штуки

Уже прошло 34 страницы, а у нас все еще день рождения. А день рождения, друзья, как нужно праздновать? Правильно, с друзьями! И наши друзья Dell решили принести на праздник немного своих фирменных угощений. Мы, конечно, надеялись, что это будет стриптизерша, из которой выпрыгивает торт, но Dell порадовали нас кое-чем покруче — супермышкой Alienware TactX Mouse, ультраклавиатурой Alienware и мега 3D-монитором AW2310 3D.

Нам почему-то кажется, что тебе очень не хватает этих замечательных девайсов. Так что мы готовы их тебе отдать. Просто так. Но не все так просто.

Сначала тебе нужно выполнить квест.

1. Ответить на вопросы

- Какие девайсы для настоящих геймеров выпускаются под брендом Alienware?
- Какая игра была на обложке журнала «Шпиль!», когда ему исполнилось 10 лет?
- Кто отвечал на вопросы читателей в прошлом номере?

2. Выполнить креативное задание

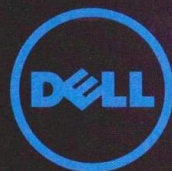
Создай свою заставку или обои для ноутбука\ПК со своей любимой игрой и лого Alienware, головой пришельца.

3. Пришли все это нам

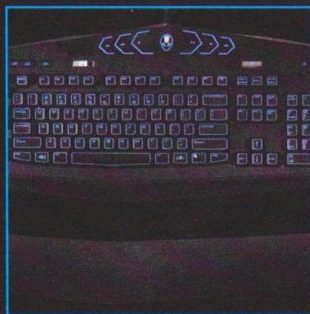
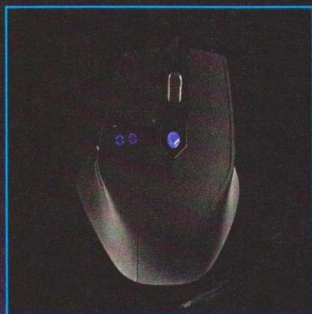
До **20 мая** на адрес konkurs@shpil.com, а в теме письма не забудь указать волшебное слово **Dell**

4. Выиграй!

ALIENWARE
GAME VICTORIOUS™



The power to do more



Среди приславших правильные ответы мы определим авторов лучших заставок\обоев и отдадим им крутые призы.

3 место — супермышка Alienware TactX Mouse

2 место — ультраклавиатура Alienware TactX

1 место — мега 3D-монитор AW2310 3D

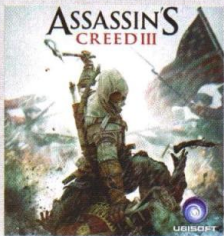
ASSASSIN'S
CREED III

Жанр:
action\stealth

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
30 октября 2012



PC | PS3 | X360

ШТАТНАЯ
АССАСИНАЦИЯ

Наконец-то Ubisoft перестала выжимать последние соки из пенсионера Эцио и анонсировала-таки полноценное продолжение. Готовьте скрытые клинки и белые капюшоны – Assassin's Creed III уже в пути!

**Хочешь
удобств?**

**Покупай
геймпад!**

Фанатам серии, играющим на ПК, стоит всерьез задуматься о покупке контроллера – дабы играть в ACIII было максимально комфортно. Дело в том, что, по словам креативного директора Алекса Хатчинсона, Ubisoft не будет вкладывать значительные средства для оптимизации управления мышкой и клавиатурой. Но не стоит расстраиваться, скорее всего это означает, что вместо «Нажмите E, чтобы взаимодействовать» вы увидите значок, обозначающий голову, как это было в 1 и 2 частях.

Вероятнее всего, PC-версия опять выйдет самой последней, однако точно в этом году. Дело в том, что по сюжету все действия вокруг Дезмонда протекают именно в 2012 году, и правильнее всего было бы завершить его историю в срок.

USA can you see...

Долгожданный анонс продолжения истории про убийц в капюшонах, ожидаемый еще в 2010 году, стал действительно приятным событием. Мы, слава Богу, отвернемся от уже изрядно поднадоевшего итальянца из семьи Аудиторе и эпохи Ренессанса. Действие переехало в конец XVIII века, в горнило разгорающейся Американской революции.

Признаться, выбор Америки в качестве основной локации был неожиданным поворотом, но нельзя сказать, что о нем не догадывались: после выхода Da Vinci Disappearance прошла целая волна слухов о переносе места действия в страну со звездно-полосатым флагом.

Последний из могижан

Посредством Дезмонда, все так же лежащего в Анимусе, мы будем следить за судьбой индейца Коннора Кенуэя из племени Мохок. Он чудом пережил в детстве жестокую зачистку всего своего племени колонистами и теперь главной жизненной целью видит поиски справедливости. Подчеркиваем – справедливости, а не мести, в которую с головой окунулся Эцио. А потом – оп, и Коннора берут в ассасины.

По обещаниям разработчиков, особое внимание будет уделено характерам персонажей и их отношениям между собой. Игрок сможет почувствовать на себе все переживания Коннора, проникнуться или, наоборот, отвергнуть идеи Американской революции, полностью разобравшись в сюжете и найти связь между всеми событиями, разворачивающимися в игре. А еще стоит ожидать остроумных комментариев о каждом противостоянии англичан

и американцев от Шона – историка, который будет путаться у нас под ногами.

True story

Как и прежде, сюжет Assassin's Creed будет тесно связан со всеми историческими событиями, протекающими в тот период. Например, ты своими глазами увидишь Великий пожар, который сжег более половины Нью-Йорка.

А еще Коннору предстоит традиционные встречи со многими историческими фигурами. Можно будет подергать за бороду Джорджа Вашингтона – революционера и первого президента США; Чарльза Ли – британского дворянина, Бенджамина Франклина – изобретателя и человека, чей портрет очень хорошо смотрится в кошельке. Кстати, не стоит ждать от последнего, что он заменит Леонардо Да Винчи – Франклин политик, и будет заниматься политикой, а не снабжением Коннора гаджетами.

А еще нас ждут масштабные сражения, принимать участие в которых будут одновременно до 2000 человек! Это стало возможно благодаря новому движку – AnvilNext. Причем, судя по последним скриншотам, ты сам окажешься в эпицентре битвы. Возможно, это будет необходимо для какого-либо задания – например, убрать главнокомандующего, или устроить саботаж в оружейной палатке.

Зимой и летом – разным цветом

На некоторые отступления от исторической достоверности разработчики все-таки пошли. Так, основные города – Бостон и Нью-Йорк, будут приблизительно в три раза больше, чем реальные ис-

Продолжению быть!

В Ubisoft уже вовсю ищут сеттинг для будущей части Assassin's Creed. И хотя история Дезмонда завершится в этом году, забрасывать серию будет губительно для компании. Ждем анонса новой части уже в 2013!

торические прототипы. Сделано это потому, что в действительности Большое Яблоко еще только застраивался, и в XVIII веке был совсем уж крохотным провинциальным городком.

Зато нас ждет интересное наполнение, т.н. «королевства» – области между городами. Сильный упор сделан на взаимодействие с природой, которая, несмотря на присутствие человека, все еще сохраняет красоту и девственную чистоту. Нас ожидают огромные густые леса, обширные степи, по которым бродят различные звери: от гордого оленя, до смертельно опасного медведя-гризли, отвесные пропасти и крутые скалы. Причем, в Assassin's Creed III убийца наконец-то сможет лазить по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку как Тарзан, и вовсю заниматься скалолазанием. Плюс ко всему, в свободное от человекоубийства время можно развлечься охотой. Говорят, шкура взрослого оленя очень ценится одним кожевником в Бостоне...

На геймплей повлияет и смена времен года. Например, зимой луга будут засыпаны толстым слоем снега. В связи с чем управление персонажем значительно усложнится – попробуй поскачи, когда снега по пояс.

Оружейный барон

Заметно поработали и над арсеналом. Кроме таких же острых и любимых скрытых клинков, в руки Коннору попадут мушкеты, ножи, томагавки и даже лук. Надеемся, что в игре не появится читерский арбалет из предыдущих частей.

Любителей умопомрачительной анимации, убийственной акробатики и развеселых красочных убийств просим выйти на свою улицу, на ней сегодня праздник! Наш индеец предпочитает драться с оружием в каждой руке, в связи с чем боевую механику пришлось менять. Стражины уже не будут покорно нападать по одному – в любую секунду на тебя могут наброситься два или три человека сразу. А благодаря томагавку в одной руке и охотничьему ножу в другой ассасин сможет элегантно устранить сразу двоих солдат.

Возможно, полюбовавшись многим вызовом на подмогу братьев-ассасинов будет присутствовать и в ACIII, однако над реализацией этой фишки еще работают. Зато достоверно известно, что защита владений посредством tower defence триквел минует. За бортом останутся войны за территорию и частная собственность – лавки и достопримечательности Коннор покупать не будет. И это верно, у индейцев же нет денег. Они ведь даже Манхэттен за пригоршню бусин продали.

Но это всем известно, а вот режим мультиплеера покрыт завесой тайны. Подтверждено только то, что он будет, и сможет по-настоящему удивить фанатов – по словам разработчиков, в девелоперских кузнях Ubisoft Annecy куют что-то грандиозное.

Ise

EVILUTION

6

RESIDENT EVIL

Жанр:
Action**Разработчик:**
Capcom**Издатель:**
Capcom**Дата выхода:**
консоли – 2 октября 2012,
ПК – неизвестно

PC | PS3 | X360

Некое проклятье лежит на сериях игр, издаваемых Capcom, и называется эта порча – «кардинальная смена концепций». Сначала третья часть отличного хоррора Dino Crisis отправилась летать в космос (где, видимо, и находится по сей день), затем Resident Evil переqualificировался в симулятор крушения бульжников, а в скором времени выйдет новая часть Devil May Cry, где даже у Данте осталось по-хорошему только имя. Но если Dino Crisis провалилась, а чем закончится история с Данте – будем посмотреть, то ситуация с RE только сыграла разработчикам на руку в финансовом плане. Фанаты рыдают, но мы уверенно можем сказать – сыграют и в шестой раз.

President - evil

История шестой части берет свой старт в 2013 году, спустя 15 лет после инцидента в Ракун-сити. Несмотря на то, что в течение этого времени в мире то тут, то там всплывают последствия работы биотеррористов, подробности аварии в Ракун-сити до сих пор не были обнародованы. Президент США и на полставки товарищ Леона Кеннеди решает поведать людям правду. Но, не успев ничего сказать, мутирует, после чего Леону предстоит сделать выбор: накормить обедом из свинца главу страны или оставить голодным.

Завлекает сюжет вполне неплохо, благо это уже не «интриги» с поисками Джилла в Африке. Чувствуется более глобальный размах шестой части: борьба с вирусом происходит на нескольких континентах, а возможно и во всем мире.

Вместе весело шагать по трупам зомби

Проходить игру нам разрешат за трех героев: Леона Кеннеди и Криса Редфилда, знакомых игрокам по предыдущим частям, а также за Джейка Мюллера, о котором известно только то, что он является сыном Альберта Вескера, а его кровь содержит антитод от новых образцов вируса. В определенный момент игры пути всех героев пересекутся, и мы увидим противостояние Леона и Криса, из-за разных взглядов на сложившуюся в мире ситуацию.



Геймплей, насколько сейчас известно, остался экшн-ориентированным: сами разработчики проорочили фразу в духе «Мы делаем Call of Duty, только стремный и про зомби». Фанаты одновременно хватаются за головы и пританцовывают: вау-фактор тут вряд ли будет к месту, но спасибо, что хоть зомби вернули. А то без них RE, как одетая Саша Грей.

Среди новых фиш обещаны подкаты, а также возможность перезарядки и стрельбы из двух пистолетов во время бега... Ну да, страшную игру, говорите, делаете? У каждого героя будет свой напарник – следовательно, будет доступна возможность кооперативного прохождения.

После пробежки по основной сюжетной линии, станет доступна кампания за Аду Вонг, которая в этот раз должна стать одним из антагонистов. Весьма интересно будет посмотреть на то, как вот уже 43-летняя Ада истребляет умертвней.

Крайнее зло – крайние меры

На данный момент атмосфера – весьма сомнительная составляющая RE6. В этот раз Сарсом попытается угодить всем: сегменты с участием Криса, в Китае (да-да, в этот раз крушитель булжников по-

Слишком прочный зонтик

14 сентября 2012 года выйдет пятая часть фильма – Resident Evil Retribution 3D, где Эллис вот уже в который раз будет мстить корпорации Umbrella. И, по идее, в этот раз главным злодеем станет Джил Валентайн, что сделает ненависть фанатов серии игр к фильму еще больше. Кстати, фильм пошел по стопам пятой части игры: количество зомби в трейлере стремительно приближается к 0 и намертво застревает на этой отметке. Лучше бы Андерсон сиквел «Мушкетеров» снял, ей богу, а не продолжал эту некрофилию с «Обителью Зла».



Три добрых факта о зле

- Resident evil 6 – первая игра в основной серии, где пути Криса и Леона пересекутся.
- Джил Валентайн – рекордсмен по появлению в основных играх серии. С выходом RE6 Крис с Леоном станут вторым и третьим персонажами, которые появляются в трех играх серии.
- Помимо возвращения классических зомби, в шестой части нас опять ждут зомби с базами, автоматами и прочим оружием.

зарится на Великую китайскую стену), довольно сильно напоминают RE5: тебе снова дадут погулять при дневном свете и покажут огромное количество экшна. Те сцены, которые мы видим с Леоном, в Tall Oaks, вымышленном городке посреди Американщины, оставляют самые правильные впечатления: опять ночь, на улице пандемия. Умиляют классические зомби, возвращенные прямо из первых частей, а «свежая» модель тирана, Джава, должна стать новым Немеzisом, только в нескольких вариантах. Геймплей за Джейка должен стать чем-то новым для серии: приключенческими и зрелищными похождениями в стиле Uncharted и Gears of War. Разработчики, по их словам, пытаются найти идеальный баланс между хоррором и экшном, но мы-то знаем, что одно только присутствие кооператива уже сводит рассмотрение игры как ужастика на нет.

Создатели гарантируют нам самую глобальную и эпичную часть серии. Чего только стоит то, что инфекция распространилась далеко за пределы одного региона, а в одной из локаций обещается наличие 70 тысяч зомби. И, судя по тому, что нам показывают сейчас, сомневаться в размахе RE6 не стоит.

Underclass Hero

Нельзя сказать, что Resident Evil 6 поворачивается фанатам первой трилогии или совершит революцию в гейм-индустрии. С уверенностью можно утверждать: нас ждет замечательный экшн в отличном сеттинге, который явно не затеряется.



НИНДЗЯ ЖЕ ТАК!

Наверное, тебе неоднократно доводилось слышать заунывные причитания олдеров о том, что раньше и трава была забористой, и жизнь краше, и игры хардкорней. Местами эти приступы ностальгии казались нелепыми и раздражали, но в отношении Ninja Gaiden 3 все обернулось хуже, чем мог представить самый дотошный почитатель традиций. В итоге нам показалось, будто очередной продукт серии клепали, ориентируясь на игроков с интеллектуальным диапазоном зубочистки.

NINJA GAIDEN 3

Жанр:

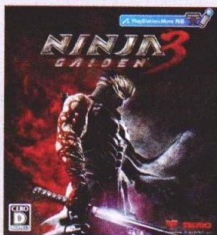
Action\adventure, hack and slash

Разработчик:

Team Ninja

Издатель:

Tecmo Koei



PS3 Xbox360

Упрощенство

Игровая индустрия с каждым годом выпускает все более зрелищные поделки, но при этом уровень интеллектуальной отдачи подобных творений падает, как одиозный фигурист на льду. Игры под завязку набиты всевозможными аховыми свистелками, громкими перделками и эффектными стрелялками, но былого удовольствия не доставляют. Вот и новая часть серии приключений ниндзя способна поразить обывателя немногим – из скудного списка удачностей можно выделить разве что большую фантазию в отношении внешнего вида противников (что не отражается на их боевых возможностях), а также периодическое ощущение, будто попал на вечеринку на скотобойне. В остальном же внутренним демонам и разгуляться негде – Ninja Gaiden 3 для них не кровавая пища, а низкокалорийные закуски, после которых остаешься голодным. А ведь серия никогда не была повальным, массовым продуктом – прохождение было зверски слож-

ным и требовало нехилой реакции, из-за чего до конца могли добраться немногие, тратя на это внушительную армию нервных клеток. Игралось нелегко, но оттого увлекательно. Нынче же все сводится к такой «простотуции», что аж обидно за потребителя – его явно считают отсталым, заставляя совершать однообразные забеги и служить статистом-кнопкодавом. Максимальная сложность NG3 едва дотягивает до самого легкого уровня второй части. Вообще упрощения игр в угоду более широкой аудитории – это, конечно, свинство, но Team Ninja довели ситуацию до катастрофы.

Избиение младенцев

Те, кто начал знакомство с Ninja Gaiden с предыдущих частей, сильно разочаруются, остальные попросту заскучают, а причиной всему послужат особенности ведения боя. Помните красочные комбо, которые были предметом геймерской гордости? Так вот забудьте, их нет. Ни ярких, ни унылых – никаких нет. Вместо это-





го тебе торжественно вручают возможность бить нескончаемые толпы противников двумя разными ударами – обычным и сильным, и оба хоть и делают вид, что связаны, комбинацией не являются и никаких бонусов в виде опыта и наград не дают. Особо сильными подачи выходят лишь за счет твоей очень кстати демонически взбесившейся руки, которая наливается красным и требует отбирать чужие жизни. Скрасить небольшой выбор постарались по-хитрому: на каждую кнопку удара приходится несколько видов анимации, поэтому при серии возникает ощущение, что ты выписываешь комбо-люлей. На деле это не так.

Магию на сей раз решили ограничить выпусканием огненного дракона – получается эффективно, но однообразно. С оружием, видимо, тоже пожадничали: из полезного – лишь меч для ближнего боя, да лук для доставания летающих врагов. That's it. Отобрали даже такую банальную плюшку, как прокачка умений. Поэтому схватки из динамичных сражений, где требовалась хитрость и молниеносная реакция, скатились в унылые и бессмысленные потасовки, с которыми справляешься, как КМС по боксу с ясельной группой. Сиди себе и дави на две кнопки до мозолей – вот и вся наука. Не спасают даже боссы – их побеждать интереснее, но не намного. Короче, шеф, все пропало!

Перемудрили

Наш старый знакомый протагонист Рю Ханбуса и на сей раз является главным героем, но ранее удачно выписанный образ хладнокровной и беспощадной карающей ниндзя-длани размывается, как, впрочем,

и вся атмосфера игры. Поэтому печальный факт приходится озвучить: Рю уже не тот.

А вот касательно самой истории, разговор особый: сюжет, видимо, хотели завернуть так лихо, чтоб держать игрока в напряжении и неведении до самого конца, но на деле тебе просто ломают мозг. Очень сложно описать всю последовательность подачи этой каши, но выглядит она так же логично, как если бы из твоего шкафа внезапно выскочила древесная макака в розовом пеньюаре, облила себя спиртом и совершила ритуальное самосожжение, напевая песню про сбор урожая батата. Вокруг какие-то маленькие девочки, экшн постоянно стопорится ради заунывных заставок в стиле «сопли с сахаром», а Рю каждые десять минут драматически срывает маску. Абсолютно непонятно, кто на ком стоял, и что вокруг происходит. От такого хочется выть. Или убивать.

Лицом не вышел

Лицом игра тоже не вытянула, хотя чего уж придирааться – визуальная составляющая в таком жанре не главная. Просто местами картинка интересная и заслуженно привлекает внимание, а местами графика и анимация бесят неуклюжестью и серостью. В результате – середина на половину. Озвучка оказалась неплохой: во время боя из динамиков уместно чвакает, внушительно стучит и пронзительно кричит. А вот музыка ни о чем – безликая заевшая пластинка. От мультиплеера тоже многого не жди: убогие, однообразные PvP на арене не привлекут внимание надолго.

Александра [divinale] Дивина

Вердикт

Плевать и дальше на полуживую тушку Ninja Gaiden 3 мы не будем, но лишь потому что не любим стоять в очереди. Просто после такого «шедевра» нам стало очень обидно за серию, что прежде талантливо щеко-тала нервы, а нынче лишь вяло чешет опорную точку. А еще обидно за игроков, которых держат за сферических идиотов. В связи с этим мы шлем разработчикам лучи негодования и порицания. Фу такими будем. Испоганили, сволочи, отличную серию.

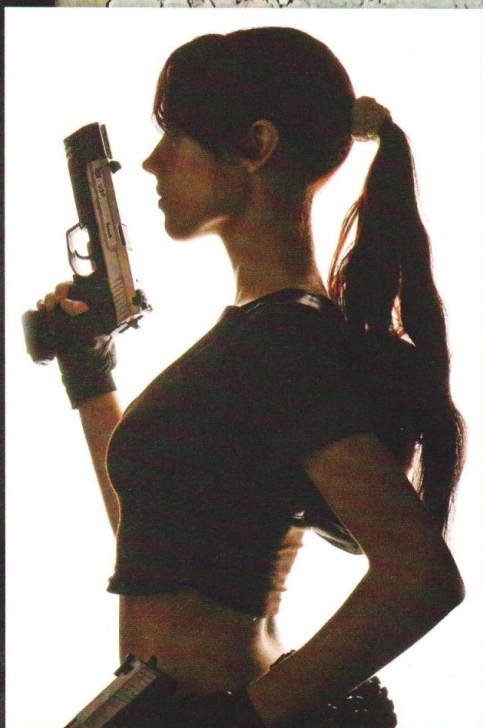


ВСЕ МИСС ШПИЛЬ!



Таня

«Лара Крофт научила меня быть сильнее. В какой-то момент я потеряла страх, и поняла, что готова постоять за себя, даже если придется биться на смерть. У меня появились цели, к которым я иду, преодолевая немало препятствий».

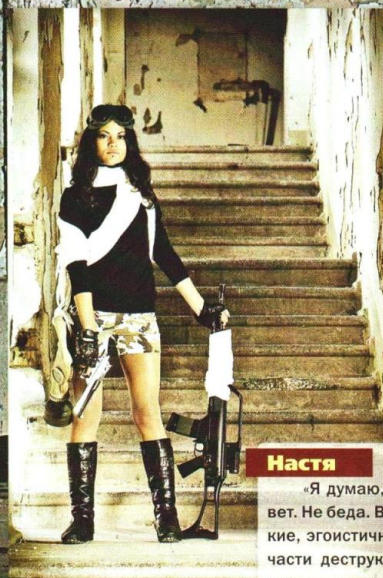


Женя

«У меня и Китаны есть одна общая черта. Это желание беспощадно уничтожать врагов — тех, кто желает мне зла. Я бы взяла у нее парочку уроков того, как можно нарезать салат из утырка при помощи веера».



Вот уже целый год выходит наша обновленная рубрика «Мисс Шпиль!». Когда-то давным-давно в ней были нарисованные девочки из игр, а мы превратили их в живых девушек из игр! Вот такие мы молодцы. Хотя, у нас сначала была идея сделать рубрику с мертвыми гейм-барышнями, но эта задумка как-то не прижилась. Но мы не об этом. В общем, здесь должна была быть Мисс Шпиль! Весна, но мы решили изменить концепцию рубрики. Уже в следующем номере она предстанет перед тобой в новой суперэксклюзивной форме и засияет всякими интересными выпуклостями. Ждать осталось всего месяц. А тем временем можешь насладиться коллекцией наших Мисс за последние 365 дней. Кстати, если ты купил журнал с диском – там тебя ждет сюрприз от наших девушек.

**Настя**

«Я думаю, что после конца света никто не выживет. Не беда. Ведь люди в большинстве своем – жестокие, эгоистичные существа, обладающие по большей части деструктивной силой. Если начнется ядерный апокалипсис – это будет вина людей. Значит, они заслужили такую участь. Единственное – жаль животных. Они не вызывают ненависти».

**Женя**

«Я отлично стреляю из лука и верю в эльфов. А вот драконов боюсь. Если бы мне подарили дракона – я бы, скорее всего, в страхе убежала. А потом, может, и попробовала бы с ним подружиться».



СОБЕРИ СЕБЕ ИГРУ*

*Базовая комплектация и премиум-DLC-опции



Ничто так не заставляет честную геймерскую натуру переживать, как платные DLC. Увлеченных задратов, как я, например, так легко развести на деньги, что порою диву даешься. Часто игрок, не задумываясь, готов отдать 10-15\$, только бы продлить на пару часов пребывание в любимой вселенной, познакомиться с новыми персонажами, занять крутую пушку и набить сотню фрагов на свежей карте. В таком случае все более чем радужно, и загружая DLC наподобие «Серого посредника» для Mass Effect 2, грех жаловаться на потраченные деньги. Но когда вместо этого получаешь какую-то нелепицу вроде Mothership Zeta или покупаешь игру «по частям», порядочный геймер становится страшнее невероятного Халка, страдающего невероятной мигренью.

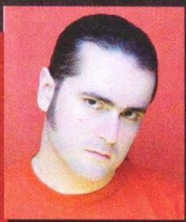
The Expansion Dynasty

О том, что понравившийся тайтл можно загрузить на игровую платформу без физического носителя, знали еще в далекие времена Atari 2600 и Sega Mega Drive. Уже тогда в капиталистическом мире научились через телефонную линию качать игры со специализированных сервисов, таких как GameLine и Sega Channel. Но игроку были доступны только полные версии.

Первые аддоны и предпосылки к загружаемому контенту появились у пользователей ПК, а чуть позже на Dreamcast тоже стали выделять место для загружаемых дополнений. Но многим компьютерным играм выходила парочка сверхнормированных плюшек, а в конце года закономерно появлялись Game Of The Year Edition, Director's Cut и прочие сборники. Помимо этого имелось огромное количество фанатского контента, продлевавшего жизнь многим проектам. Но мы говорим о коммерции, а мододелы – это отдельная каста, мечтающая когда-нибудь работать у Гейба и получать вместо лайков на фейсбуке реальные деньги.

Начало зла

Сперва загружаемый контент, включающий в себя новые уровни или продолжение сценария, носил автономный характер. То есть, подобные расширения не требовали наличия оригинала, а при распространении на физическом носителе он практически всегда прилагался к экспаншену. Размер аддонов, например, как Dungeon Siege: Legend Of Aranna или Half-Life: Blue Shift, часто мог соперничать с полноценными играми и из-за этого имел соответствующую цену. Также, учитывая самостоятельность расширений, они могли вызывать интерес даже больший, чем материнский проект. В результате у потребителя появлялась альтернатива. А зачем давать игроку выбор между игрой и дополнением, если их можно продавать комплектом? Причем качество загружаемого контента зависит лишь от таланта причастных, а количество ограничивается только их совестью. Проще говоря, ничем. Так, наравне с масштабными дополнениями, повсеместно появлялись маленькие приятные бонусы в виде нового оружия, уровней, брони и так далее, загружаемые из сети и требующие наличия полной игры или ранее вышедших аддонов. Таким образом, манипулируя желанием игрока иметь самый лучший шмот и самые крутые локации, издатель ненавязчиво предлагал выложить денежку за игру и все ее расширения. Эта схема, известная нам как Downloadable Content или DLC, практически вытеснила независимые экспаншены. Теперь они встречаются крайне редко, и их основной ареал обитания – стратегия. Сейчас выгоднее делать несколько небольших сюжетных DLC и продавать каждое



Сергей Галенкин

DLC – это способ заработать на игроках чуть больше, чем стоит игра. Это вообще большая тема – по поводу монетизации игр – как зарабатывать на играх так, чтобы остались довольны все: и игроки, у которых мало денег, и игроки, у которых много денег. Первых, как правило, устраивают распродажи. Вторых – меньшинство, но они готовы платить за игру больше, чем за нее просят. И вот, чтобы заработать на таких людях и дать им что-то взамен, за что можно заплатить, используются DLC. Именно поэтому дополнения выходят одновременно с игрой или спустя очень непродолжительное время после релиза. Игроки, у которых мало денег, потом могут купить это DLC по сниженной цене, обычно в комплекте с игрой. Так что это не способ обмануть игроков – это способ собрать максимально денег со всех. Тот же принцип используют производители автомобилей, например, когда выпускают Toyota и Lexus. Они делаются на одном заводе из тех же комплектующих, но немножко отличаются по функционалу и сильно отличаются по цене.

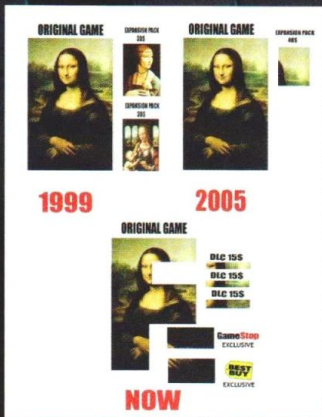
по десятке, чем одно большое и предлагать за половину цены полноценного проекта.

Digital Broker

Как бы ни хотелось в очередной раз свалить всю вину на Microsoft с их инновационными коммерческими решениями в цифровой дистрибуции, но глупо отрицать роль интернета и манчипнизма геймера в эволюции DLC. Быстрая компьютеризация и тотальная интернет-зависимость среднестатистического пользователя так и просила заработать на себе бабла. Microsoft просто первыми нашли способ это сделать. С появлением сервиса Xbox Live родились платные DLC. Сперва денег стоили только дополнения к играм, у которых в графе «издатель» имелась надписи Microsoft. Они тут же подверглись шквалу критики как со стороны геймеров, так и со стороны коллег. Но если первые до сих пор недовольны, то вторые, подумав и проанализировав парочку финансовых моделей и посмотрев на толстеющий слой икры на бутербродах сотрудников Microsoft, все-таки последовали примеру первооткрывателей.

Игрок покричал на форумах, подписал пару петиций, грохнул кулаком по столу, но все-таки смирился с послерелизной пятнашкой, которую, так и быть, можно отдать за дополнительные часы геймплея и даже навороченный автомат. Позже он смирился с двумя и тремя пятнашками, если проект стоящий. Геймер, конечно, нервничал, когда ему подсовывали откровенную лагу вроде лошадиных доспехов в TES IV, но позже прощал, забывал и в итоге окончательно привык к DLC, как к неотъемлемой части любого толкового проекта. Кроме того, каждый, от мала до велика, узнал значение слова микротранзакция и обзавелся дюжиной аккаунтов в сервисах электронных денег.

Глядя на MS Point (не путать с Paint), остальные участники рынка не могли



Downloadable Crap

Самые абсурдные DLC

5. Horse Armor в The Elder Scrolls IV: Oblivion – можно купить DLC, чтоб потом купить за 1000 золотых никчемные доспехи для лошадки



4. Bikini в Dead Or Alive: Beach Volleyball 2 – странно, что при доступности порнухи в интернете, кто-то платил деньги за дополнение с купальниками. Хотя Prince, наверное, поспорил бы о его надобности



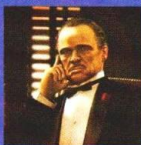
3. Time Is Money в Skate 2 – за деньги открывает все ачивки



2. The Rest of Beautiful Katamari – активация 7 уровней игры, присутствующих на диске, без которых нельзя набить все ачивки. Гениально!



1. The Don в The Godfather – покупка за реальные деньги игровых денег, чтоб дать взятку Крестному Отцу



не создать свои аналоги. Так очень скоро появились PlayStation Network Card, Wii Points и прочая points-есть. В чем же суть внутрисетевой валюты? Смысл в том, что в XBL и PSN продается фиксированное количество поинтов, неэквивалентных реальным деньгам. Грубо говоря, чтобы купить DLC за 10\$ придется купить «местных» денег на 15\$, потому что нужного номинала нет. Хитро и вполне легально. Странно, что в Wii Shop Channel еще не перешли на темную сторону силы.

Sold And Damned

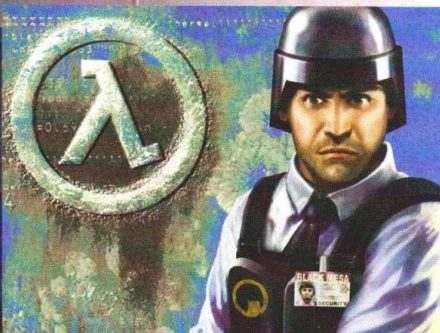
Ладно бы DLC так и оставались новыми или любимыми картами. Или даже получасовыми, скучными уровнями. Ну, или, в крайнем случае, костюмами и новыми персонажами. Но теперь загружаемый контент стало делать проще, легче, веселее, а главное – выгоднее.

Например, Сарсом спалилась со своим и без того звезд с неба не хватавшим Resident Evil 5. Добрый издатель решил распространять Versus Mode как платное дополнение. Размер составлял смешные 2 мегабайта, и, естественно, общественность сделала вывод, что им просто продали то, что уже было изначально на диске. Namco Bandai продолжает играть на самолюбии игроков, показывая достижения в платных уровнях. То есть, собрать 100% ачивок без платного контента невозможно.

Но на чужих ошибках никто не хочет учиться. В последнее время, не боясь негативных отзывов в прессе и принципиально не покупающих вырезанные части игры геймеров, Electronic Arts от проекта к проекту продолжает наступать на те же грабли. Но только ли EA? Нет, конечно, просто у них не получается это скрывать также хорошо, как у других. Какое-то время трюк с разными версиями изданий работал – мол плати больше за коллекционку и больше получишь! Но потом они перемудрили с маркетингом у Kingdoms Of Amalur: Reckoning, и все, прозрев, поняли, что First Day DLC – это вырезанный в последний момент кусок геймплея, изначально бывший в игре. А разные версии игр – это ничто иное, как выбор для покупателя – взять все сразу оптом или позже выборочно в розницу. Самое смешное, что в попытках задобрить свою аудиторию издатель и разработчик придумывают совершенно нелепые отговорки, мол, «мы не успели», «мы не планировали», «мы были не уверены» и так далее.

Истина где-то рядом

Наряду с этим, все возмущенные вопли игроков, выглядят крайне нелепо. Купив одну из тех «вырезанных частей», понимаешь, что ничего кардинально нового и жизненно важного в игру они не добавляют. Эти DLC, в основном, никак не отражаются на сценарии и игровом процессе в целом. Да, тебе дают какое-то уникальное оружие и броню, хотя лично мне они никогда не нра-

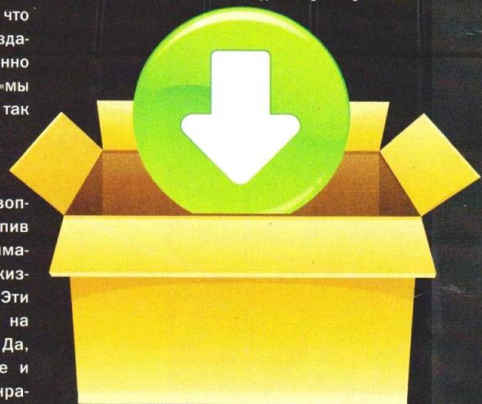


вятся, и единственная польза – это возможность их сплавить ближайшему торговцу. Да, перед тобой открывается полчаска какого-то сценария, дополняющего общую картину, но без этого вполне можно было обойтись. В целом, такой контент рассчитан на фанатов и геймеров, которым хочется погрузиться в игру полностью или лишний раз поностальгировать о прошлых частях. Особенно это дело любят BioWare, возвращая нас то на места боевой славы в Остгар, то на развалины Нормандии. И я что-то не слышала особых возмущений по этому поводу. Хотя в Mass Effect 3 они пошли дальше. ОСТОРОЖНО, маленький спойлер. Если DLC ко второй части космооперы с Касуми Гото не было пройдено, то в третьей части спасти планету Ханаров невозможно. Мелочь конечно, но все-таки неприятно, когда тебе намекают: часть вселенной игры погибла, потому что ты – жмот.

Да здравствует «долой!»!

Google по запросу «I hate DLC» выдает 12 300 000 результатов, а издателям от этого ни холодно, ни жарко. Ведь игроки снова покричат в Твиттере и все равно пойдут покупать Протеанина, убирать замочки с красивых машин, одевать Китану в новое трико, а на последок прикупят все 24 дополнения к MW3. И сделают это по собственному желанию, разве нет?

Владлена [Guta] Головки



С чего начинались игровые контроллеры и во что они эволюционировали



ARCADE GUNS/GAMEPAD/STICK / BALANCE BOARD/FOOT PAD / FUP SWITCH
 GAMEPAD / INSTRUMENT / JOTTING/ARCADE STICK / LIGHT GUN
 MOTION CAPTURE/MOTION GUN / NUMPAD / RACING WHEEL / TRACKBALL

ВОРУЙ, УБИВАЙ, ЛУТ ХВАТАЙ*

Подземельные RPG: от рождения до перерождения

Независимо от того, как бы сильно ни затягивали перестрелки Call of Duty и Battlefield, насколько бы зрелищными ни были сверхъестественные бои Devil May Cry и God of War, и сколь бы длинными ни смотрелись комбо Mortal Kombat и Street Fighter, даже самые помешанные фанаты этих игр никогда не сравнятся с ролевыми. Эти люди гордо носили титул «нерд» еще до появления компьютерных игр как таковых. Причина тому – бродилки по подземельям (dungeon crawlers) – жанр, который стал началом очень многих начал, продолжающихся по сей день.



А гусей не тронь,
извращенец

Подземелья древнее свитков

Кстати, твой горячо возлюбленный Elder Scrolls – тоже своеобразная форма данжкроулера. Только если многие другие представители жанра брали его основы и обрастали продуманным миром, то TES – скорее, продуманный мир, обросший данжами, каждый из которых украшен квестом, дабы у игрока была причина туда идти. Современному геймеру, понимаешь, причины подавай – мало ему золота да вражеской крови на мече.

Святая ложь

Сегодня родители очень напрасно жалуются на то, что их драгоценное чадо проводит слишком много времени у экрана, где большие зеленые орки размахивают топором перед худыми грудастыми эльфийками в смехотворно непрактичных доспехах. Папашам и мамашам стоит вспомнить молодость их поколения, а еще лучше – поспрашивать у собственных предков. И перед тем, как начнутся предьявы наподобие «да мы хотя бы на улицу выходили», стоит напомнить о компанийских собраниях на дому одного из друзей. Для его родителей это не было проблемой, потому что они с гордостью наблюдали, как их детки-паиньки отправлялись с друзьями в подвал или на чердак, взяв в охапку книжки, карандаши и тетради. «Учиться идете?» – спрашивали родители. «Развивать навыки», – честно отвечали дети, поигрывая двенадцатигранными кубиками в ладони.

Первый блин спрятан

Ни для кого не секрет, что настольные ролевые игры стали родоначальниками данжн кроулеров, hack&slash и жанра RPG в целом. С популяризацией Dungeons & Dragons и стремительным развити-

ем компьютерных технологий объединение одного с другим было лишь вопросом времени. Это время настало в 1974-м, когда очумелые ручки некоего Рас-ти Рутерфорда написали игру под незамысловатым названием pedit5. На самом деле, это не столько название, сколько сокращение от PLATO edit. Расшифровываемая как Programmed Logic for Automated Teaching Operations, это первая компьютерная система обучения, созданная в Иллинойском университете около 1960 года. В конце 70-х в мире насчитывалось несколько тысяч терминалов для подключения и около дюжины мейнфреймов, на которых она работала. На одном из них и был ловко спрятан pedit5, представляющий собой полутекстовую-полуграфическую пошаговую РПГ с одним персонажем, монстрами, собираемым лутом и, разумеется, подземельями, по которым ты бродил в поисках всего этого счастья. pedit5 стал первооткрывателем многих концепций, которые в современной игровой индустрии воспринимаются как данность: в их числе такие понятия, как NPC, очки опыта и хитпоинты.

В ученье – как в бою

Но игрушки, пусть и революционные, в образовательной сфере не особо жаловали. Поэтому спус-

тя несколько месяцев существования о ней узнали серьезные дяди и удалили с сервера. Но к этому времени игра обзавелась немалым количеством поклонников, большинство из которых, благо, были не понаслышке знакомы с программированием и тут же взялись делать свои версии. Второй «непалевный» попыткой был m199h, который спрятали внутри программы, обучающей иностранному языку, и ее постигла участь предшественника – хотя многие считают именно m199h первопродомцем жанра. История скрывает правду о том, кто был раньше, зато с радостью рассказывает о dnd – первой игре, написанной в 1975 году непосредственно с целью быть данжи кроулером, а не приятным бонусом образовательной программы. Эта софтинка не только пережила предшественников, но и получила неформальный сиквел-тезку DND, который в 1982-м обзавелся римейком под названием Telengard, разработанным под могучий Commodore 64.

Жажда скорости

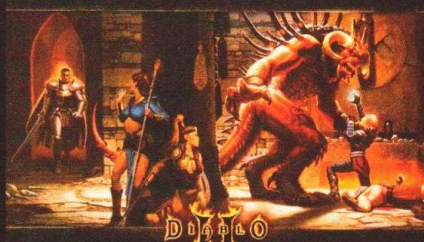
Оттуда жанр выстрелил ввысь, развиваясь и дополняясь оригинальными инновациями с каждой новой игрой. Отработанная система хватала игрока за шкирку и скармливала ему вытекающие друг из друга элементы геймплея. Отправился исследовать темный коридор – нашел сундук; открыл сундук – забрал цацу; нацепил на себя цацу – пошел на монстров; убил монстра – получил левелап; прокачался – пошел исследовать более опасную территорию. Таким образом, игрок невольно замыкается в круговороте этих радостей виртуальной жизни, которая, ясен перец, к 5-му уровню уже кажется в разы лучше реальной. Пока вся эта центрифуга находится в состоянии вращения, как раз на месте игрока образовывается воронка, жадно всасывающая в себя все его свободное время, еду, сон и прочие к этому времени уже не особо нужные жизненные занятия.

Система не стояла на месте: креативность разработчиков разделила жанр на подвиды, которые в современном геймдеве уже имеют мало чего общего друг с другом. Даже ранние игры серии Final Fantasy показывают неслабое сходство с первобытными кроулерами – в частности, столь нелюбимыми многими игроками «случайными» схватками. Но, как известно, эта серия стала развиваться в кардинально другом направлении, потянув за собой весь японский игровой рынок и давая рождение Japanese RPG – единственному в игровом мире жанру с национальностью.

Классические кроулеры прошли через «золотой век» Ultima Underworld, Wizardry и горячо любимой лично мной серии Might & Magic. Другие поддались влиянию аркадного Gauntlet, выпущенного в 85-м на игровых автоматах и олицетворяющего рассвет hack&slash с его быстрой и простой как пень боевой, полчищами монстров и изометрической камерой, на невидимых крыльях летающей над игроком. К середине 90-х с развитием обоих подвидов жанра начал назревать холивар между их поклонниками, спорящими о «тру» представлении понятия dungeon crawler. Конфликт еще до его возникновения решила компания Blizzard, выпустив игру, успешно соединившую лучшее от обеих сторон.

Срыв башни

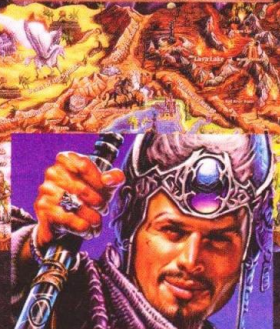
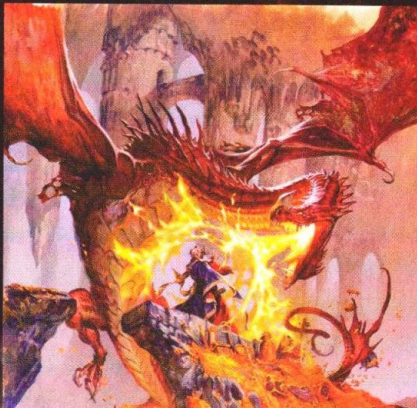
Вселенные ранних кроулеров создавали по мотивам и под вдохновением от произведений популярных писателей фантастов. Одним из наиболее знаменательных является «Хоббит». Толкиена ранние ролевики любили, уважали и боготворили. В числе первых кроулеров, последовавших по пятам за pedit5 и dnd, были игры Orthanc и Orthanc1 – как раз названные в честь одной из башен Lord of the Rings.



Дьявольские проделки

Diablo (спасибо, кэп). Будучи далеко не первым среди себе подобных, он удачней других ввел hack&slash геймплей, сохранив важные элементы данжебродилка от первого лица. Исследование – есть, сражение с монстрами – пожалуйста, прокачка персонажа – на месте, сбор красивых и полезных побрякушек – тут как тут. Вот только все максимально упрощено: тактические и порой затянутые битвы были свергнуты куда более простым, но не менее эффективным и куда более эффективным «закликиванием» недругов до смерти. При этом в использовании магии, специальных способностей, да и по-хорошему обычных ударов появился элемент эстетического удовольствия, получаемого от наблюдения за тем, как твой персонаж выполняет указанную команду.

Помахав демонической ручкой предкам, Diablo повел за собой новое поколение RPG, делающее все больший и больший упор в экшн-составляющую, оставляя стремительно выходящие из моды классические кроулеры в пыли. Экшн-ориентированные данжебродилки ввиду простоты своей концепции легко плыли по течению геймдева, по дороге цепляя на себя более комплексные РПГ-элементы, или же наоборот – концентрируясь на боевке. Последний представитель такого развития – Dark Souls. Значит ли это, что классический жанр мертв? Возможно, но успех Legend of Grimrock имеет все шансы напомнить современным геймерам, каким он был три десятка лет назад.



Машина времени

Компьютерный dnd стал настолько популярен, что в него играли спустя годы после его выхода, когда жанр обрел лицо, и на рынке появились более компетентные его представители. И играют в него до сих пор – на системах NovaNET и Cyber1, предназначенных для воссоздания PLATO и поддержки его в рабочем состоянии. Более того, с годами игру постоянно дополняли правками, новыми монстрами и целыми данжами, выпуская новые ревизии и придавая ей новое дыхание. Современный DLC есть, у кого поучиться.



НАКОСИКАСЕНА

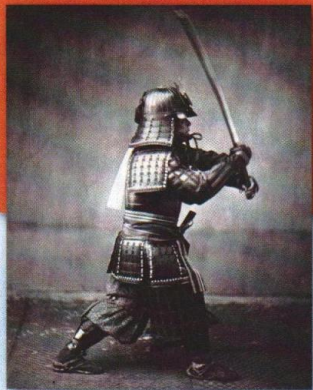
Все о катане

Мало какое холодное оружие пользуется такой популярностью у любителей компьютерных игр, японской анимации и компьютерных игр с японской анимацией, как катана – знаменитый шеерез, визитный ножики ниппонских самураев. Без нее никуда и в *Ninja Gaiden 3*, и в *Shogun 2*. Ею размахивают персонажи файтингов, с ее помощью любят нарезать зомбаев в лапшу практически все герои постапокалиптических миров; к ней после некоторых модификаций нередко прибегают суровые воины сурового будущего. Итак, что такое этот пресловутый самурайский меч?

Начало лезвия

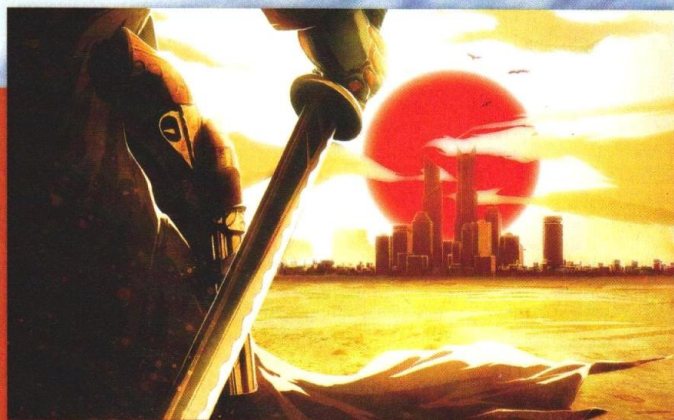
Первые катаны появились в XV веке в процессе развития длинного меча «тати», от которого отличались в основном способом ношения – ленивым самураем надоело вешать его на перевязь, и они стали просто затыкать его за пояс. Традиционно катаны носились и использовались в паре с «вакидзаси» –

более коротким мечом. Долгое время катана была главным оружием в любых военных действиях – в бедной на металл Японии доспехи были в основном кожаными и бамбуковыми, из-за чего бритвенной остроты оружие лихо рубило как легкобронированных плебеев, так и других недостаточно шустрых самураев.



Прощай, оружие!

В начале XVII века японцам надоело устраивать взаимный геноцид, и катана стала больше церемониальным и традиционным девайсом. При общении и переговорах было важно, в какой руке самурай держит меч – в случае взаимного доверия в правой или же в случае настороженности – в левой. В конце XIX века японский бог-Император издал указ о запрете на ношение меча, и зачастую носящие катану стали маскировать ее под деревянный меч «бокучо» путем использования простых недекорированных ножен, в которых тот носился.



5 катаноигр

В играх катана обычно представлена супероружием, способным перерубить сразу две рельсы, вместе с идущим по ним поездом. На самом деле, катана отлично рубит плоть, но железную броню ей прогрызть не под силу. Играм на это наплевать. И раз уж с реализмом не сложилось, решили подобрать несколько проектов, в которых катана реализована круче всего.

5. Grand Theft Auto:

San Andreas

4. Devil May Cry 4

3. Dead Island

2. Ninja Gaiden 2

1. Left 4 Dead 2



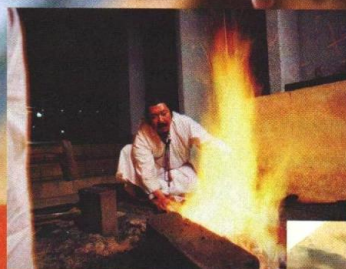
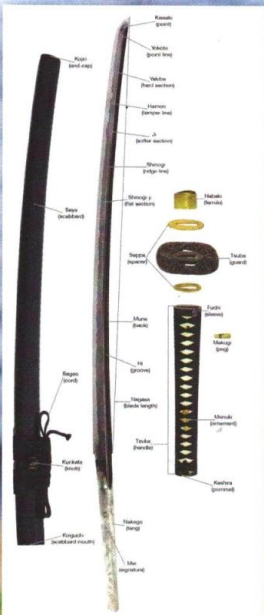
Факты о катане

- У лезвия катаны более десятка разных структур слоев.
- Катану называют «душой самурая».
- По традиции катана делается из «чистой» стали, добываемой из железного песка.
- Основная идея японского искусства владения мечом кэндзюцу гласит, что удары катаной должны быть не рубящими, а режущими

Гефесты Восходящего Солнца

Изготовление катаны – весьма долгий, трудоемкий и сложный процесс.

- Сначала куски стали определенного сорта складываются вместе, обрабатываются глиноземным раствором и золой. Далее сталь нагревается, чтобы куски сплывались между собой.
- Полученный слиток несколько раз расплющивают молотом и складывают пополам как кусок бумаги, создавая таким образом многослойную сталь.
- Затем добавляется более мягкая сталь для повышения прочности материала.
- На протяжении нескольких дней заготовка проковывается, и создается ее первоначальная форма.
- Примерно в этот период на режущую часть наносится фирменный рисунок мастера.
- Затем идет знакомый фанатам «Готики» и «Скайрима» процесс нагрева меча с последующим охлаждением, и в это же время мечу придается изгиб по всей длине. Потом идет долгий процесс заточки и полировки с применением специальных камней различной зернистости.
- В самом конце мастер декорирует рукоять оружия, и вот катана готова.



ЧАС СУДА

Возраст: 44 года

Город: Нагано

Студия: Grasshopper
Manufacture, 75 человек

Псевдоним: Suda 51, про-
изводное от японского го
(пять) и ити (один)

Также: работает в Project S,
проекте с Хидэо Кодзимой
и Акирой Ямаокой

В июне на консоли выйдет очередной забористый японский майндфак под названием Lollipop Chainsaw, в котором няшная капитанша группы поддержки (это которые в мини-юбках и с помпонами) жестоко валит толпы зомби. Причем, справедливость во имя луны она несет на территории обычной калифорнийской школы. Мы поговорили с культовым игроделом Гоити Суда (killer7, Shadows of the Damned), чтобы узнать, как он до такого докатился.

Расскажи немного о проекте. Как давно Grasshopper Manufacture работал над Lollipop Chainsaw?

С тех пор как президент Ясуда открыл издательские двери Kadokawa Games. Я просто наведался к нему, чтобы поздравить с открытием, и заодно решил поделиться ранними зарисовками. Разговорились, и из нашей беседы выплыл базовый концепт Lollipop Chainsaw. С того момента прошло 3 года, но оригинальная идея осталась неизменной. Lollipop Chainsaw – игровая интерпретация трешевых хорроров.

Первый анонс Lollipop Chainsaw в японском игровом журнале Famitsu произвел фурор по всему миру. Тебя такая реакция удивила, в особенности от западного рынка?

Скорее, обрадовала. Я очень переживал, что люди могут не воспринять очередную игру про зомби, которых сейчас и так много, да еще и в юмористическом стиле. Оказалось, это именно то, что нужно зарубежному рынку.

Расскажи о главной героине, Джульетте. Она кардинально отличается от твоих старых протагонистов из No More Heroes и Shadows of the Damned.

Мне кажется, что игровой индустрии нужен новый, нестандартный вид протагониста. Мне нужен был персонаж, который бы вытеснил стереотипы типичной героини игр. Джульетта – активная и веселая школьница, пользующаяся популярностью среди одноклассников. Она чирлидерша и наслаждается жизнью в школе San Romero High. А еще она охотник на зомби по наследству. Ее с самого маленького возраста обучали мастерству зомбигеноцида, и она стала в этом деле настоящим экспертом.

Похоже, чирлидерские способности держат ее в форме и не лишние в бою. Она ведь даже использует помпоны против нежити. Какие еще у нее есть способности?

Еще мы ее обучили некоторым приемам lucha libre (мексиканский рестлинг), в частности, ватаниям и броскам. Вообще она очень акробатичная девушка: ее легкость и скорость движения работают на пользу боевой системе.

Опиши боевку подробней. Она следует современным трендам – легкий-тяжелый удар? Надо понимать, помпоны – это легкие удары, а бензопила – тяжелые?

Помпоны оглушают зомбей, бензопилой – добиваем. Все это очень плавно разбавляется прыжками и салто, которые вносят динамику в бой.

Призвание Джульетты стать зомби-киллером – божественно. Ее бензопила может быть использована только ею и в руках девочки весит как перышко. Также ей не чужды боевые искусства, которым ее обучил сушиповар Морикава. Свои знания она соединяет с чирлидерскими талантами, тем самым создавая собственный боевой танец с уникальным ритмом и разрушающей силой бензопилы.

А как насчет другого оружия? И существует ли система апгрейдов арсенала?

В подробности вдаваться не могу, но своеобразные апгрейды намечаются.

Ладно, отмалчивайся. Зомби-апокалипсис ограничен стенами школы Сан Ромеро?

Сан Ромеро – нечто большее, чем просто набор аудиторий, но я пока не могу вдаваться в детали. Разве что, будут



отдельные места для покупки предметов и кастомизации.

Сюжет для западной версии игры вы писали в сотрудничестве с Джеймсом Ганном, сценаристом Dawn of the Dead. Вы обратились к нему именно из-за культовости фильма? Оказал ли он какое-то влияние на японскую версию?

Идею подали издатели из Warner Brothers Interactive. Сам сценарий был написан разработчиками Grasshopper, а Джеймс проанализировал и переписал его в своем стиле, при этом объясняя свое видение нашим сценаристам.

Японская версия игры тоже использует его сценарий, но мы адаптировали некоторые шутки под японский. Это заняло больше времени, чем мы думали, но в итоге у нас на руках интересная смесь западной и японской подачи сюжета в игре.

Чем вдохновлялись при разработке? Первый трейлер навевал атмосферу грейндхаус-фильмов...

Да, как «Планета Страх» Родригеса. Но дело не только в фильмах – игра пародирует американскую культуру и поп-музыку. А когда делали бензопилу, вдохновлялись репликой модели из нашего любимого зомби-фильма.

Расскажите о художественном стиле. Откуда появилась идея смешать брутальные кровавые сцены жестокости со звездочками, розовыми блестками, радугами и всплесками цветов?

В зомби-играх недостаточно спонтанного веселья. Lollipop Chainsaw – единственная зомби-игра с сердечками и радугами!

А еще там есть говорящая отрубленная голова, привязанная к юбке Джульетты. Это кто?

Это голова Ника, ее парня. Почему только голова – не скажу.

Вообще получается, что у меня тяга к созданию бестелесных персонажей. У Гарсии в Shadows of the Damned был Джонсон, говорящий пистолет.

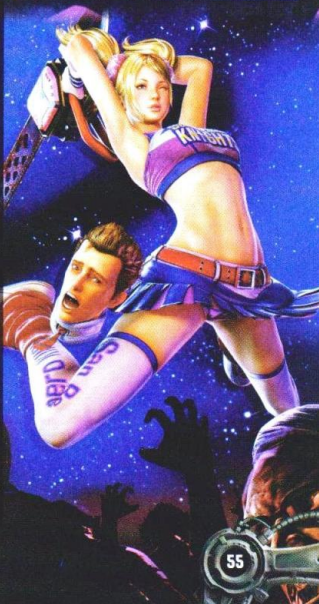
Диалоги между Гарсией и Джонсоном – один из самых забавных аспектов SoTD. Мы можем ожидать того же от Джульетты и Ника?

Конечно. Ник комментирует все происходящее и говорит с Джульеттой, но эти диалоги написаны в совершенно другом стиле.

Ничего общего?

Почти все игры Суды имеют характерные черты:

- «Игра в игре»
- Убийцы в качестве главных героев
- «Видеоопеночный» стиль текста в заставках
- Заставки, посвященные одному персонажу, как бы представляющие его
- Сложные для понимания диалоги со множеством подтекстов
- Лучадоре-персонажи и маски мексиканских рестлеров вообще
- Многочисленные отсылки к поп-культуре
- Во многих схватках с боссами игрок теряет управление



ОПТИМУС ПРАЙМ

ASUS TF201



Краткое содержание предыдущих серий: ASUS TF201, также известный как Transformer Prime – не первый представитель модульной системы, состоящей из Android-планшета и клавиатуры. Но это, судя по всему, лучшая замена ноутбуку, в которой при надобности легко снять верхнюю часть и забрать ее с собой. Даже больше: TF201 – это отличный мультимедийный и геймерский девайс. Но сможет ли Оптимус Прайм от ASUS бросить вызов Мегатронам других производителей? Сейчас разберемся.



Позвольте представиться

TF201 одинаково хорош в роли замены нетбуков и в амплу игрового планшета на Android. Решение уникальное, интересное в первую очередь для тех, кому нужна клавиатура и набор на ней. Клавиатура, кстати, имеет собственную батарею, увеличивающую общую работоспособность девайса. Разумеется, тут есть еще стандартные разъемы для флешек и карт памяти. Это заметно выделяет устройство среди других Android-планшетов, несказанно облегчая работу с ним. К сожалению, гонка со временем заставила компанию ASUS отказаться в Prime от встроенного 3G-модема, так что придется довольствоваться Wi-Fi. В первую очередь, это девайс для подвижных и молодых людей, и внешность устройства это всячески подчеркивает. Ведь главное – чтобы костюмчик сидел.

Броненяшка

Наш Оптимус разжился необходимой для любого уважающего себя автобота броней: его полированная алюминиевая поверхность бросается в глаза первым делом. В руках

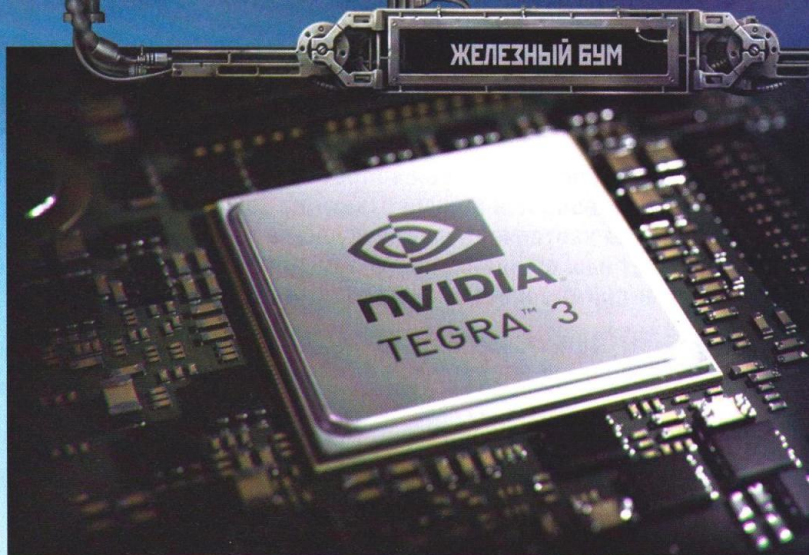
девайс сидит уверенно и ощущается как тяжелый брусок – причем, металл это впечатление только усиливает. Это, заметь, при весе всего в 1,14 килограмма, что не так уж много, хотя планшеты обычно на треть легче. Зато сравнительно больший вес компенсируется надежностью сборки: все детали подогнаны очень плотно, зазоров нет, и не возникает ощущения, что ты держишь в руках хрустальную вазу. Правда, из-за этого открыть планшет с подсоединенной клавиатурой одной рукой практически невозможно. В комбо-режиме девайс устойчив на ровной поверхности, но стоит положить его на колени, как верхняя часть начнет перевешивать, так что в таком положении приходится держать руки на клавиатуре. Мелочь, но неприятно. Но ведь встречаются по одежке, а провожают по почкам... Ну, это при хождении по темным подворотням, а в случае с TF201 – все-таки провожают по уму.

Не скрепя шестеренками

Со смекалкой у TF201 дела обстоят хорошо – и сравнение с мозговитым Оптимусом все еще актуально. Но, разумеется, дисплей – зеркало электронной души девайса – радуется в первую очередь, и это, кстати, самая важная часть любого планшета. Сегодня лидерами в создании крутых экранов являются Samsung и Apple, и глупо было бы ожидать от Prime, что он сможет кого-то переплюнуть. Ребятам из id тоже когда-то казалась глупой затея молодой и зеленой команды Valve делать игру под названием Half-Life. Но ты в курсе, что было дальше. Примерно такая же история произошла с TF201: неожиданно его дисплей оказался лучшим из всего, что сегодня есть на рынке планшетов. Благодарить стоит Super IPS+ матрицу, угол обзора которой равен 178 градусам – сочная и красочная картинка отлично видна практически под любым углом без изменения цвета и качества. Это просто шикарное решение для любого мейнстримера с имеющимися в запасе друзьями, которым хочется что-то показать на своем планшете. Хотя если ты планируешь играть в эротические квесты, находясь в общественном транспорте, то TF201 тебе, видимо, не подойдет.

Заглянуть в огонек

В целом гаджет работает очень оперативно и куда сообразительнее большинства конкурентов на рынке – сказываются старания четырехъядерного процессора с частотой в 1,4 ГГц. Модель выпускается в двух вариантах: с 32 и 64 ГБ памяти при



оперативке в 1 ГБ и на базе NVIDIA Tegra3. При этом, как мультимедийный девайс, TF201 оставляет другие планшеты далеко позади. Особенно благодаря встроенному в док-станцию сабвуферу. Пуская на максимальной громкости звук не очень сочный, но как для планшета – это качество концертов Rammstein. Основная камера – 8-мегапиксельная, запись видео в 1080p, но качество как фотографий, так и видео уступает аналогичным камерам в телефонах. При наведении на объект лучше выбрать его на экране, чтобы камера поймала фокус, иначе он получается размытым. А баланс белого, особенно в темное время суток, разрушает любые представления о прекрасном. Хотя лично для меня это невелика потеря – я до сих пор не понимаю людей, которые используют планшет вместо фотоаппарата. В гаджете кipa встроенного софта – он в принципе ничего необычного и нового не представляет, но в целом предустановленные тут программы весьма высокого уровня. Особенно нам понравилась софтина SuperNote, позволяющая рисовать и делать заметки пальцем.

Жизненно необходимо

Все это техническое благолепие позволяет девайсу работать до 12 часов, а при

подключенной клавиатуре – до 18. Но это в случае с бережливым расходом заряда: если хорошенько напрягать устройство, время можно смело поделить вдвое. А при активном гейминге батарея выдерживает около 4-5 часов непрерывного мочилова без подзарядки. К планшету можно подключать игровые манипуляторы от любой приставки, и не только от них – для этого также подходит USB-разъем в док-станции. А если еще и вывести картинку по HDMI на телевизор, то ты получишь де-факто игровую приставку с очень неплохим уровнем детализации картинки. А вы говорите Steam Box, Steam Box...

Вердикт

Отличный гаджет как для заядлого геймера (игры на нем смотрятся и играют лучше, чем где бы то ни было на планшетах), так и для любителей поработать, тыкая в сенсорный экран и в клавиатуру. Наверняка поклонники Apple останутся верны своим предпочтениям и выберут iPad, но если у тебя планшет не от Apple или вовсе нет никакого – тебе явно стоит обратить внимание на Transformer Prime – либо обновить арсенал, либо прибарахлиться.

Бабайка

Технические характеристики:

Экран: 10,1"
Разрешение: 1280x800 пикселей
Сенсор: емкостный
Процессор: 1,4 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Встроенная память: 32 или 64 ГБ
ОС: Android 4.0
Порты: micro HDMI, headphone, USB (через Mobile Dock)
Карты памяти: microSD
Камеры: передняя – 1,2 МП, задняя – 8 МП
Вес: планшет – 586 г., комбо – 1,14 кг
Цена: 700\$

Плюсы

- Хорошая производительность
- Шикарный экран
- Подсоединяемая клавиатура с док-станцией
- Отличный внешний вид

Минусы

- Не самая завидная живучесть батареек
- Неустойчивость на коленях
- Слабоватая камера



Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

Мы настолько любим твои вопросы, что решили взять и прикрыть лавочку. Теперь в топике «Задай вопрос и получи ответ» на нашем форуме нельзя ничего делать – только читать то, что мы наотвечали не для журнала за все это время. Ладно, не нервничай. С апреля работает наш официальный Формспринг, где можно задавать любые вопросы, причем даже анонимно и без регистрации. Адрес – простой: formspring.me/shpil1



SorryFoRKiLL

Почему издатели не используют двухсторонние DVD-диски для лицензионных игр, а записывают игру на 2 DVD-диска? (Пример: CoD MW3)

Ш! По правде говоря, не имеем ни малейшего понятия. Activision как-то застряли в каменном веке, хотя тот же Black Ops продавался на одном диске. Видимо, кому-то так выгодней.



Mihaylov

Какие мобильные операционные системы предпочитают трехногие порабитители вселенной редакторы и согласны ли вы с тем, что из-за широкого распространения Android, которого не пихают разве что в калькуляторы, Windows Mobile пришел конец? Изменит ли ситуацию выпуск Nokia устройств под WM?

Ш! Windows Mobile? Что это? Nokia? Это те ребята, которые сто лет назад делали лучшие в мире телефоны, а потом не поспели за модой? А они что, сейчас еще что-то выпускают?

Если завис комп, то что лучше действует, прямой массаж видеокарты или стакан воды в монитор?

Ш! Страшно представить, что ты будешь делать, если зависнет твоя девушка.

Правда ли что цунами в Японии возникло вследствие крика Khaj-Tosin-a «Fus ro dahl!» на редакторов из-за того, что они не сдали номер вовремя?

Ш! И динозавров Tosin тоже убил. Так он, кстати, прибыл на землю.

У Александры Заславской стальные нервы, или она дала себе клятву не убивать больше 4 редакторов в год?

Ш! Если бы Саша была мальчиком, то у нее были бы стальные сами знаете что, и смешно бы звякали при ходьбе. Но раз Александра девочка – то у нее железная воля, золотые руки и хрустальный смех.

G@me_Over

Как вы считаете, насколько игры продвинуты вперед лет через 20? Будет ли нас ждать супер реалистичная графика или же мы сами будем в игре?

Ш! Трудно сказать, что будет лет через двадцать. Есть мнение, что вот годиков так через 10 мы полностью пересядем на голосовое и сенсорное управление. И приставки, кое-кто считает, умрут. А игры будут запускаться с удаленных серверов и по интернету передаваться на устройство. Можно будет играть в одну и ту же игру с разных платформ – дома поиграл на ПК, в дороге продолжил с последнего сейва на мобилке. Это есть уже сейчас и называется Online. По поводу реализма графики – то его вряд ли сделают. Ведь графика должна быть красивее реальности. А вот блокбастерность, вау-фактор и «посмотрите как у нас тут все круто рвануло!» будет расти и масштабировать.



Dendy-man

Правда, что у THQ большие финансовые проблемы? **Ш!** Правда. Они настолько застряли в том самом узком, страшном и темном месте, что даже Warhammer: Dark Millenium Online срочно перепиливают на синглплеер. Кстати, это все странно и очень жаль – один из немногих издателей, верный хардкорным геймерам. Кстати, Metro: Last Light вроде ничего не угрожает.

Todd

Здравствуйте, я заметил что ваш журнал очень-очень мало имеет страниц. Все журналы как минимум имеют 100 ст. Ваш журнал популярен, но хотелось бы больше страниц.

Ш! Мы могли бы сделать журнал очень-очень много имеет страниц, 200 страниц. Так это принято в России – забить его всяким ненужным шлаком, взвинтить цену в три раза и жить себе припеваючи. Но нам кажется, что не имеет смысла делать кучу обзоров игр, в которые никто все равно не будет играть, и нагромождать 20-страничные бредорассказы. Мы концентрируемся на самом важном, и нам вполне хватает 64-х страниц. Когда-нибудь наступит время, и мы вернем 80-страниц – такой толщины «Шпили» был лет 5 назад.



Уарабей

Какая игра самая дорогая... не, не так. В какую игру разработчики вбухали самую крупную сумму денег?

Ш! Самая дорогая игра – Battlefield 3, на которую потратили 400 млн. долларов. Но там куча бабла ушла на маркетинг и еще одна куча – на движок Frostbite 2, который разработчики EA будут еще использовать и использовать, а значит, это не разовая инвестиция. А вот именно вбухали много в Modern Warfare 3 – 30 ямов на разработку и 270 миллионов долларов – на рекламу.

Правда ли, что новый игровой движок Unreal Engine 4 потребует консоль, как минимум, в 10 раз мощнее Xbox 360. Вроде как Тим Суини официально об этом заявил.

Ш! Правда, если говорить. Но скорее всего речь идет об использовании всех возможностей движка на всю катушку, чем мало какая игра может похвастаться. Фразу Суини стоит воспринимать так: UE4 на консолях будет, но в полмощности. Epic незачем создавать технологию, на которой невозможно делать консольные игры.



Shiga

Как вы считаете, выйдет ли настолько мощный движок для игр, чтоб можно было создавать ощутимые травмы для главного героя?

Ш! Движок тут роли не играет вообще. Крутые переломы, например, есть в последнем Mortal Kombat. А во всяких сюжетных играх переломы будут вредить геймплее. Конечно, сломать ногу в бою – очень реалистично, но потом ковылять до ближайшего города час – не очень интересно с точки зрения игровальности.



Днепропетровец-ц

Какой бы редакция журнала хотела подарок на свой день рождения?

Ш! Стриптизершу, из которой выпрыгивает торт.



Министерство образования и науки, молодёжи и спорта Украины,

Национальный технический университет Украины
«Киевский политехнический институт»

при поддержке Кибернетического центра НАН Украины



INLINE GROUP
ИНЛАЙН ГРУП ЗАПАД

Seasonic®
www.seasonic.ru

Schneider
Electric

.com
vanoprl
development group

Международная открытая студенческая олимпиада по программированию имени С. А. Лебедева и В. М. Глушкова



СЕДЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ОТКРЫТАЯ СТУДЕНЧЕСКАЯ ОЛИМПИАДА
ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ ИМ. С.А. ЛЕБЕДЕВА И В.М. ГЛУШКОВА

«KPI-Open»

9.07.2012 – 14.07.2012

Подробности, регистрация команд, онлайн-трансляция:

kpi-open.org

Интернет-поддержка:

Wnet
http://wnet.ua

Призовой фонд

Seasonic®
www.seasonic.ru

APC
by Schneider Electric

1 место
1 позиция в рейтинге



Seasonic Platinum-850 x4



APC Back-UPS 650 x4

2 место
2 позиции в рейтинге



Seasonic X-660 x4



APC Essential SurgeArrest 5 x4

2 место
3 позиции в рейтинге



Seasonic X-400 Fanless x4



APC Essential SurgeArrest 5 x4

3 место
4 позиции в рейтинге



Seasonic M12II-650 x4



APC Essential SurgeArrest 1 x4

3 место
5 позиции в рейтинге



Seasonic S12II-520 x4



APC Essential SurgeArrest 1 x4

3 место
6 позиции в рейтинге



Seasonic S12II-380 x4



APC Essential SurgeArrest 1 x4

а также другие призы!





МЕСТЬ КОРЯВОГО КУЛАКА



Название:

Tekken: Blood Vengeance

Оригинальное название:

鉄拳ブラッド・ベンジェンス

Жанр: адаптация игры, боевик

Формат: полнометражный фильм

Студия: Digital Frontier

Режиссер: Мори Ёити

Когда говорят «игра по мотивам фильма», то в 90% случаев подразумевают ацтой, сделанный на скорую руку под выход киноленты в прокат. Когда говорят «экранизация игры», то первые мысли в голове вертятся практически идентичные, хотя ситуация с процентным соотношением провалов и хитов тут уже гораздо лучше, чем в предыдущем случае. Ну а экранизации файтингов – это вообще отдельная песня. Тут не стоит ожидать особой вменяемости сюжета – тут рассчитываешь, в первую очередь, на зрелищный боевик, плюс, возможно, на дикую ржачку от происходящего. Об этом, собственно, и пойдет речь дальше.

Кавай!!!

Сразу стоит заметить, что фильм рассчитан исключительно на поклонников серии файтингов Tekken: люди с ней незнакомые никак не смогут вникнуть в суть происходящего. А все потому, что сюжетно он расположен между пятой и шестой частями игры, т. е. события происходят между турнирами, так что здесь нет обилия персонажей, хотя многие старые герои, которые занимают больше всего экранного времени, сделали Лин Сяюю и Алису Босконович. Сяюю вынуждена выполнять поручение корпорации G – под чутким присмотром Анны Уильямс шпионить за неким Шинном Камия. Алиса оказывается роботом и была подослана Ниной Уильямс для аналогичных целей. Попутно Лин узнает, что Камия был другом Джина

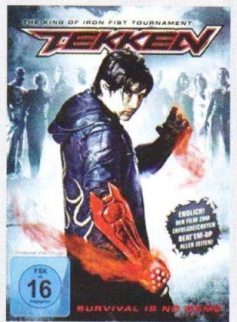
и принимал участие в некоем эксперименте, проводимом корпорацией «Мишима». Впоследствии Шин становится ключом к очередной разборке в семье Мишима. Потом Дон Педро оказывается внучатым племянником Хуаниты: смотрите в следующей серии Санта-Барбары.

Спасибо, что без тентаклей

По большому счету, на сюжет можно спокойно забыть, так как четверть фильма занимает некое подобие школьной романтической комедии в азиатском стиле, а все остальное – толкание пафосных речей и мордобои. Фильм стоит воспринимать всего лишь как большую нарезку сюжетных кат-сцен в игре. Так что включение мозга при просмотре не требуется – все, что надо делать, это наслаждаться отличной графикой, зрелищными поединками и милыми няшными личиками Алисы и Сяюю. Похоже, этих двух девушек специально поставили на первый план, чтобы привлечь как можно больше мужской аудитории. Хотя присутствует также и сцена, предназначенная для женской половины, но мне лично ее вспомнить противно. Я про сцену, а не половину, если что. Кстати, по секрету, расскажу одну тайну. Хотя, скорее всего даже повторю былое мнение насчет пятой части «Теккена». Фильм стоит посмотреть уже только ради одной Панды! Да, все и так знают, что сейчас панды правят миром, но именно это милейшее создание и задает главное положительное впечатление от просмотра.

Всем Дзайбацу

Постановка боев – главный козырь произведения. Уже первый поединок в начале, между сестренками Уильямс – Ниной и Анной – великолепно выполнен как с технической стороны, так и с позиции





зрелищности. К тому же он наглядно показывает, что в работе над фильмом принимали участие эксперты по боевым искусствам, так что схватки не уступают голливудским блокбастерам. Ну а битва между тремя поколениями семьи Мишима – Хейхати, Казуя и Джинном – мало того что до безобразия эпична, так еще и занимает почти треть хронометража. Это настоящее побоище, хоть поначалу даже смешно смотреть, как отцы и дети яростно чистят рожи друг другу, попутно разнося в хлам целое здание.

Сплошной силикон

Над внешностью и анимацией персонажей постарались на славу, графическая составляющая также выполнена на высочайшем уровне. В последний раз такую лепоту можно было увидеть только в дорогостоящих экранизациях Final Fantasy, которые в свое время считались эталонами реализма. Ну а теперь лидирующее место фронтмена 3D-анимации вместо Square Enix заняла студия Digital Frontier, ранее занимавшаяся по большей части производством CG роликов для игр, а также принимавшая участие в создании полнометражных фильмов Applesed. А еще эта студия успела отличиться, выпустив другую игровую адаптацию – Resident Evil: Degeneration, название которого говорит само за себя.

Кто, кто?

На фоне всего вышесказанного сильно удивляет, что над сюжетом работал Сатой Дай. Если это имя сходу ничего не говорит, то стоит упомянуть такие сериалы как Cowboy Bebop, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Wolf's Rain и Ergo Proxy, к которым он писал сценарии. Как видно, все в списке – культо-

вые и знаменитые произведения, с интересными и закрученными сюжетами. Так что присутствие его имени в графе «сценарист» вводит в сильное замешательство – хоть выдумать что-то глубокое и интригующее для сюжета адаптации файтинга довольно сложно, но, тем не менее, возможно.

Сайонара

Если хочешь посмотреть забойные драки и вообще ты фанат «Теккена» – не думай пропускать эту анимашу. Если ты ценитель японского мультипликационного искусства с интересным сюжетом – пойдешь лучше сакуру посади.

Blade Runner



Еще?

Различные адаптации и расширения для серии Tekken стали появляться еще с первыми частями серии, во второй половине 90-х. Естественно это были комиксы и аниме. Первыми были два выпуска комикса Tekken Saga, которые фанаты тут же заплевали за их убогость и изуродованных до неузнаваемости персонажей. У первой анимационной экранизации, Tekken the Motion Picture, судьба была чуток получше – общий низкий уровень исполнения разбавил английский дубляж, в который включили отличный саундтрек, содержащий также и композиции The Offspring. Вышедший уже в нашем веке комикс Tekken Forever тоже не смог прожить дольше первого номера. И только манга TekkenComic, изначально публикуемая в онлайн-журнале Ultra Jump, смогла добиться какого-то признания и успеха, так что пока выход новых глав продолжается. Ну и нельзя не упомянуть игровой фильм 2010 года. В нем дела обстоят как всегда – ноль смысла, куча тупого пафоса, смешные причесоны у персонажей, но зато неплохо поставленные бои. Почему-то Хейхати Мишиму сделали не таким уж злым ублюдком, которым он и должен быть, а добрым дедушкой, который бережно печется о внучке, Джине. К слову – Хейхати в фильме сыграл Кэри-Хироюки Тагава, довольно известный актер. Как, не помнишь? А имя Шанг Тсунг из «Смертельной битвы» Пола Андерсона тебе о чем-то говорит?

ЛЮДИ В ЧЕРНОМ 3



Похожее:

«Люди в черном»,
«Люди в черном 2»

Жанр: люди в черном
Режиссер:
Барри Зонненфельд
Звезды: Уилл Смит
В кино с: 24 мая

Наш прогноз: 11/12

Агент Джей узнает, что никакого защитного галактического щита, способного отразить иноземный удар, не существует. Агент Кей не построил его, потому что был убит в 1969 году. Агент Джей должен совершить путешествие во времени, чтобы спасти Землю и жизнь напарника.

Чего стоит ждать от фильма

Этот фильм – главная неожиданность года. Казалось бы, только вчера из ниоткуда появился первый трейлер, как вот тебе – нате продолжение развеселой космической клюквы с привкусом шедевра. Главное, что люди над картиной работают проверенные и в «Людах в черном» бывалые. Однозначно стоит сходить.

ПРОМЕТЕЙ

Похожее:

«Чужой», «Пандорум»

Жанр: триллер\фантастика\экшн
Режиссер: Ридли Скотт
Звезды: Шарлиз Терон, Гай Пирс
В кино с: 31 мая

Наш прогноз: 7/12

Команда исследователей обнаруживает на Земле ключи к разгадке тайны происхождения человечества, указывающие им в поисках ответов отправиться в захватывающее космическое путешествие к самым темным уголкам вселенной. Там, в неизведанных мирах, им предстоит вступить в жестокую битву за будущее человеческой расы.

Чего стоит ждать от фильма

Тут вообще странная история. Сначала Ридли Скотт говорил, что это фильм про Чужих. И все очень обрадовались. Потом он заявил, что фильм не совсем про Чужих. Конечно, уже давно до безумия хочется посмотреть вменяемое кино про ксеноморфов, но фантастика от Ридли Скотта на любую тему – это тоже очень и очень. Хотя после его последнего так сказать творения «Робин Гуд» тошнит до сих пор. Ну, в общем, не понятно.

МСТИТЕЛИ

Самые колоритные супергерои – Тор, Халк, Капитан Америка и Железный Человек – формируют отряд Мстителей, чтоб защитить Землю от Локи и его инопланетной армии. А заодно и устроить совершенно безумное веселье.

Жанр: экшн

Режиссер: Джосс Уэдон

Звезды: Скарлет Йоханссон, Роберт Дауни-мл, Крис Эванс, Сэмюэль Джексон, Гвинет Пэлтроу

В кино с: 26 апреля

Наш прогноз: 11/12



Похожее:

«Железный Человек», «Тор»,
сериал «Светлячок»

Чего стоит ждать от фильма

Одно только присутствие Железного Человека и Тора делают этот фильм обязательным к посещению. А когда понимаешь, что на него вбухали 300 млн. баксов, которые вручили в золотые руки гениального Джосса Уэдона («Миссия Серенити», «Светлячок») – сразу становится ясно: это будет один из лучших фильмов года.

ДИКТАТОР

Героическая история диктатора, который рискует своей жизнью, чтобы ни в коем случае не допустить демократию в свою столь любовно угнетаемую страну.

Похожее:

«Борат», «Бруно»

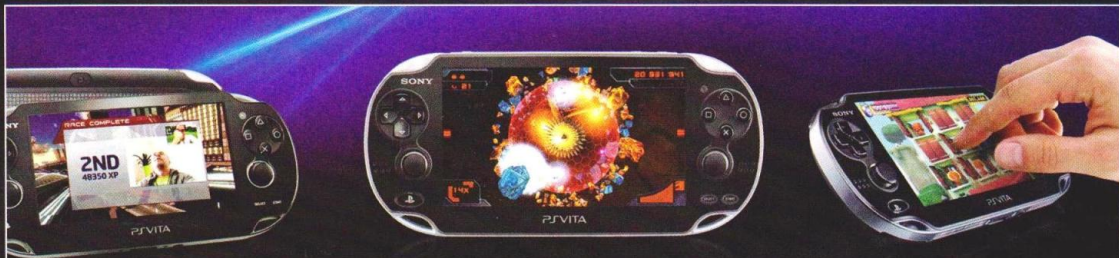
Жанр: триллер\фантастика\экшн
Режиссер: Ларри Чарльз
Звезды: Саша Барон Коэн, Меган Фокс
В кино с: 17 мая

Наш прогноз: 11/12



Чего стоит ждать от фильма

Скорее всего, гениальной картины. Разумеется, если ты видишь за глуповатыми, на первый взгляд, ужимками Саши Коэна самую суть: провокационные раскрытие и выставление на показ человеческой тупизны, ханжества и пороков социума. В первую очередь – американского.



FLAWLESS ВИКТОРИЯ

Целый месяц мы получали от тебя письма, которые ты писал нам с единственной целью – выиграть замечательную, новенькую, красивенькую PS Vita, в которой есть два сенсорных экрана, две камеры, вертолет и микроволновка. PS Vita настолько крута, что мы сами было хотели тайно поучаствовать в конкурсе. Мы даже придумали пару вариантов решения креативного задания. Если помнишь, нужно было прислать нам интересный факт о PS Vita, начав его словами «Никто не знает о PS Vita, что...».

Мы придумали что-то в таком духе «Никто не знает о PS Vita, что в конкурсе «Flawless Виктория» от журнала «Шпиль!» приняло участие 2083 человека (не считая людей, приславших нам нелепицы «Дайте мне виту просто так!!11» и «Простой способ увеличить член»), что является абсолютным рекордом для конкурса от нашего журнала».

Суховато и слишком много. Как написал один из участников: «Длинность – брат Рокко Сиффреди», а нам нужна сестра таланта. Да и сам талант пусть тоже приходит.

В общем, представляем твоему вниманию креативы людей, которые понравились нам больше всего среди присланных. Кстати, нас порадовали твои картинки, стихи и даже песни, посвященные Vita.

Никто не знает о PS Vita, что...

Artem Naruto

...она дает возможность хвастаться перед друзьями у которых Nintendo 3ds.

Влад Артемов

...удовольствие от игры на ней превышает удовольствие, получаемое от секса.

Андрей Блинов

...она работает не от зарядки, как все думают, а от нашей любви к ней.

Богдан Пустовой

...с помощью нее можно обратно привлечь Дарта Вейдера на сторону света!

Евген Андроняк

...первоначально эту консоль называли PS Витя, но разработчики посчитали, что лапать консоль мужского пола Витю за 2 тачскрина совсем неприемлемо.

Олександр Грицевич

...ее назвали в честь Денни Де Вито, потому что она маленькая и прикольная.

Илья Васильев

...если бы ее сделали в России, то ее китайская подделка была бы гораздо лучше оригинала!

Alex Sw@llow

...она вышла замуж за терминатора.

Владимир Бакалина

...с нею не стыдно изменять своей девушке.

Богдан Шуляр

...у її назві зашифроване таємне повідомлення: Rakurai Shpil, Vasa, Inache Ty – Avstralopitek.

Мирслав Бугайцов

...сначала она должна была на зываться Чак Стэйшн Норрис, а сенсоры на ней работать только из-за удара ноги с разворота.

Сэмюэль Никель

...в ее названии содержится один из древнейших криков Довакина – PS VI TAH.

А вот и наш победитель

Сергей Козлов

Никто не знает о PS Vita, что увидев ее, Гордон Фримен сказал «Вау!».

В самый последний момент у нас разгорелась борьба. Часть жюри требовала отдать первое место Денни де Вито, а часть – Гордону Фримену. Но ведь, как ты знаешь, Фримен – это первый популярный безмолвный протагонист. Именно благодаря нему во всяких Modern Warfare и Skyrim главные герои молчат, не мешая тебе ассоциироваться с ними. И раз Гордон заговорил ради Vita, то это действительно знаменательное событие.

Сергей, свяжись с нами по адресу konkurs@shpil.com с того адреса, с которого отправлял креатив и поведай, куда отправлять PS Vita и лучи нашей зависти.

А заодно благодарим всех участников конкурса за то, что они стали участниками конкурса. Вы молодцы. Оставайтесь с нами, у нас еще будет куча призов.

ШПИЛЬ ДО ПОСИНЕНИЯ

Конкурс от SAPPHIRE и журнала «Шпиль!»

Ты не напрасно обратил сюда свой чудный взор, алмаз моих глаз! Скажи, неужели тебе не надоело играть только в «Сапера» на своей старой видеокарте, рубин моего сердца? Сейчас – как раз самое подходящее время запастись новой драгоценностью, хрусталь моей вазы. Но не по-пиратски, ограбив три корабля и подняв сундук с сокровищами со дна океана, якорь мне в глотку. Тебе лишь нужно использовать бриллиант своего мозга – и тогда ты сможешь заполучить сапфир своего компьютера. В этот раз в буквальном смысле, коралл моих рифов.

Тебе нужно:

1. Выполнить креативное задание

Набирайся знаний и изучай свойства сапфиров! А когда изучишь, сравни их со свойствами видеокарт SAPPHIRE. Вариант «видеокарты тоже бывают синие» не подходит, так что включая креативность и руководствуясь интересными фактами! Главное – будь краток, но убедителен: объясни, почему продукция SAPPHIRE куда полезней и важней самого драгоценного камня.

2. Прислать это нам

Куда? Прямо в изумруд нашей почты konkurs@shpil.com, где мы будем рассматривать твои креативы, обозначенные темой «Шпиль до посинения»

Рассмотрение будет продолжаться до 20 мая 2012 – к этому времени мы устанем рассматривать и отберем троих счастливых победителей «Сапфиров». Нет, не драгоценных камней. Но кому нужна какая-то щебень, если можно обзавестись видеокартой Radeon 7-тысячной серии?!

