

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТАТОВЫЙ!

мы с тобой одной боли

№7
2012

E3
УРОЖАЙ
ГЛАВНОЙ
ИГРОВОЙ
ВЫСТАВКИ

**BLACKLIGHT:
RETRIBUTION**

СМЕРТЬ В КРЕДИТ

**ALAN WAKE's:
American Nightmare**

ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

**LOLLIPOP
CHAINSAW**

ЗАПИЛИ МНЕ ЗОМБИ!

GAME OVER
КТО ВИНОВАТ
В ПОРЧЕ
игрошедеров

MAX PAYNE 3

АЛКАШ, КАЛАШ, НА АБОРДАЖ



«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (125), липень 2012 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснополський
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 19.06.2012.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8.5 ум. др. арк.

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01133, м. Київ,

бул. М.Приймаченко, 8-Б

Тел.: (044) 592-89-89

Факс: (044) 286-04-20

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 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 Головка, Олесь Скубицький, Олексій Брошко, ван Басанець, Роман Литвинчук, Юрко Місак, Тимофій Анісімов, Олексій Годзенко, Станіслав Пелікан

Подяки:

Дякуємо ZombiE Luba за те, що вона навчилася пробачати нас за наші веселі жарти

PRESS «START» to join

Если ты знаешь, как зовут «зеленого Марио», значит, скорее всего, у тебя есть старший брат. Не уверен, что современное поколение геймеров поймет всю глубину и искрометный юмор этой шутки, но должна же быть в Intro хоть какая-то загадка?

А дело вот в чем. Это сейчас игры стали общедоступными, достать их можно как угодно, где угодно и когда угодно – спасибо Steam и всяким torrent-edition. Но в те далекие времена, когда драконы были красивее, а принцессы так долго не ломались, если у тебя нет BMW, играть могли не все. У счастливых были Dendy, у избранных – SEGA, а у категории людей, у которых бутерброд всегда падает черной икрой вверх и вообще они выигрывают в лотерею каждые выходные – были даже PlayStation 1. Люди, представляете, приходили друг к другу в гости, чтобы поиграть в видеоигры. Конечно, в большинстве случаев владельцем приставки оказывался так называемый «надоедливый друг из детства», так что гостю доставался Player 2 и второй убитый джойстик (раньше приставки по-другому не существовали – один джойстик всегда был нормальный, а другой – глючный и без двух кнопок). Обычно этот «надоедливый друг» предлагал тебе поиграть в игру вроде Mortal Kombat – ты садился за нее впервые, а он, зная все приемы и фаталити, мигом делал из тебя котлету, после чего два часа смеялся над тем, какой ты лох. Было неприятно, но это не могло затмить восторга от того, что ты играл в Игру.

На Западе собирались тусить в салонах игровых автоматов, у нас – дома за приставками. Но со временем зачатки геймерской культуры куда-то исчезли (по-моему, перекочевали в эти ваши интернет). К чему я это все веду? К тому, что несправедливо! Почему любители кофе регулярно собираются обсудить новые бразильские сорта – и это нормально? Почему гламурные дуры в обнимку с тупыми крысоподобными собачками и мачо-мемы собираются, чтобы обсудить шмотки и скидки в солярии – и это нормально? Почему сборища геймеров – это в худшем случае нонсенс, а в еще более худшем – воспринимается социумом как вечеринка полоумных?

Друзья, давайте построим геймерскую культуру в отдельно взятой Украине! Давайте читать книги, смотреть фильмы, интересоваться внешним миром, чтобы нам было о чем поговорить с жалкими людишками кроме как об играх. Давайте не взахлеб рассказывать простым смертным о новых проектах, а выдавать только самые вкусные крохи, чтобы им было понятно и интересно. Давайте действовать хитро, как в командных шутерах. Давайте покажем нашим близким, что игры – это действительно здорово. Не нужно, сражаясь за отобранную мышь, вопить «Мама, игры не делают меня маньяком!!! А-а-а-а!!!». Нужно купить Portal 2 и пройти его вместе. Показать как, объяснить, влюбить. На дружеской пьянке включите Mortal Kombat. Засядьте вместе с девушкой за Limbo. Секрет в том, чтобы подобрать игру, которая понравится именно им, потому что не все свежие падаваны нашей уютной секты сразу готовы постигнуть глубины учения, особенно псалмы вроде Left 4 Dead и Battlefield.

Мы должны быть джентльменами, мы должны сделать так, чтобы все они поняли: мы знаем дорогу в лучшие из миров. И потому мы – Дюки Ньюкемы этого скучного мира.

Геймерству уже 30 лет, товарищи. Нам нужно показать свою силу и силу своего духа. Мы уже не соплеи, мы частички одного из сильнейших социальных движений в мире. Хватит играть, даешь революцию!

by Че Геварович Tosin



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Прошлое (светлое), настоящее (пасмурное) и будущее (будет ли?) украинских игр
- ▶ Поход в гости к Ghost Recon: Future Soldier
- ▶ В чем секрет успеха Secret World
- ▶ Origin: отчет за год
- ▶ Вся правда об игровой зависимости

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO

INFO

Игропанорама

Очередной параноидальный бред главного редактора	1
Журнальный Google Maps	2
Первый взгляд на [Max Payne 3]	3
Горячие новости, холодные релизы и подогретые несурзацией слухи	4
Самое вкусное с Electronic Entertainment Expo, то есть E3. Считай, ты там сам побывал	6

MegaGame

[Max Payne 3] Ведь правду говорят – на пенсии время течет медленно, и смерть подкрадывается все ближе	12
[Alan Wake's: American Nightmare] Страшно и темно, как у негра в доме. Все, что нужно, для шедевра	16
[Journey] Если «Квадрат» Малевича – это искусство, то Journey – это искусство в квадрате	19

To play or not to play

[TERA Online] Спокойной ночи, большаши	20
[Lollipop Chainsaw] А голову ты дома не забыла?	22
[Blacklight Retribution] Черный свет далеких планет нас не манит по ночам	24
[Scary Girl] Ну что ж ты страшная такая, ты такая страшная?	27
[Game of Thrones RPG] «Бог Света сжигает своих врагов. Утонувший Бог – топил своих врагов. Почему все боги – такие злобные псы? И где бог вина и шлюшек?» – Тирион Ланнистер	28
[Krater] Дырявая игра	30
[Shoot Many Robots] Тот случай, когда рецензией на игру служит ее название	35
[Dirt: Showdown] Загрязнение аркадно-гоночной игровой среды прошло успешно	36
[Dragon's Dogma] Разработчики собирались убить Skyrim. Удалось ли им? Фус По Нет.	38

Ждем-с

[Aliens: Colonial Marines] Свои – свойственно чужие среди отчужденных чужих, ставших свояками	40
---	----

Мисс Шпиль!

Когда мы решили приконnectиться к кибернетической девушке Иде из Cradle, она дала нам пощечину, сказала, что ее зовут Люба и ... и улетела на вертолете убивать зомби	42
---	----

InDus3

У шедевра может быть многомиллионная фанбаза и огромные прибыли. Но это совсем не мешает разработчикам взять и испортить легендарную и любимую всеми серию. Безумие, олигофрения и мозговые слизи тут не причем, зато других причин хватает. Теперь будешь знать, кому нужно отомстить, найдя и убив.	46
--	----

Чувак

Человек, представившийся исполнительным продюсером Sleeping Dog's, дал интервью человеку, представившемуся корреспондентом нашего журнала. Он рассказал, как общение с триадами вдохновило его студию на создание игры, а потом поставил наш журнал на счетчик.	54
--	----

Железный бум

Ноутбук ASUS G75V	56
Наушники Genius GX Gaming Cavimanus	58
Наушники Genius GX Gaming Lychas	59

Анимация

А что, кто-то читает эти статьи о мультиках?	60
--	----

Columbia Brothers

Благодаря этим фильмам можно спастись от жары в прохладном кинозале. Правда, есть одна проблема. Чтобы добраться до кинотеатра, тебе придется протиснуться по жаре. О жизнь, как же задолбали твои неожиданные подставы!	61
--	----

Vox Populi

Мы как всегда отвечаем на твои вопросы. Вообще, мы попросили делать это ребят из журнала «Твой огород», но они, видимо, совсем не разбираются в играх и на все вопросы отвечают в духе «Огурцы предпочтительно опылять в апреле, после селекции корнеплодов».	62
--	----

Outro

Здесь могла быть фотка голы девушки, но пока тут всего лишь конкурс от Genius. Да и зачем кому-то голая девушка, когда можно выиграть крутые наушники и еще кучу всего?	64
---	----

На диске

- ▶ **ВИДЕО:** лучшие игры с E3 2012
- ▶ **Шпиль TV:** видео на украинском языке от PlayUa, обзоры от Xgames, интервью с разработчиками Metro: Last Light, украинская локализация Dear Esther
- ▶ **ДЕМО:** Gratuitous Tank Battles, Skyjacker
- ▶ **ПАТЧИ:** Conflict of Heroes, Field of Glory, Iron Front, Rayman Origins, Strategic Command WWII

Первый взгляд на Dota 2

ПОСАНЫ, ГО ДОТУ



Дотапримечательности

Сама игра находится в состоянии бета-тестирования уже второй год и в то же время стабильно занимает первые позиции по популярности согласно статистике Steam.

Если кто забыл/не знал/родился под танком позавчера, то напомним: Defense of the Ancients – это популярнейшая карта-модификация для Warcraft III. Мод строится на хитрой концепции режима Siege – есть две базы, которые регулярно посылают друг на друга отряды бойцов, игроки же управляют героями, которые должны способствовать быстрейшему уничтожению вражеской твердыни, попутно раздавая пендели друг другу. Но, в отличие от большинства схожих карт, в «Доте» используются занятные правила со случайным выбором героев, а также сборные артефакты.

Магазин на диване

На данный момент можно сказать, что игра уже практически готова: с последними патчами включили прокачку боевого опыта, а также ввели декоративные шмотки для героев. Да, именно на этом и будут делать деньги – внешняя кастомизация персонажей, одежда стоит реальные деньги, но не несет никакой практической пользы. Ну что ж, Valve на этом жируют уже который год –



«Дота» уже много лет находится в лидерах самых популярных мультиплеерных игр, и близится день официального релиза Dota 2 от Valve. К тому же не так давно было объявлено, что игра будет, как сейчас повсеместно принято, условно бесплатной (free-to-play), а это автоматически гарантирует еще большее количество игроков.

Промдизайн

Дизайн карты, конечно, выполнен в полном соответствии с оригиналом, а также учтены все нюансы: руны на реке, расстановка нейтральных монстров и мелкие проходы в лесах. В центре карты также стоит ультра крутой босс 25 уровня, на которого стоит ходить всей командой. Ну, а так как Dota – игра командная, то для достижения победы играть соответственно необходимо очень слаженно, даже если с тобой играют люди из разных стран. Тут уже стоит рассчитывать только на степень опытности в игре – причем как твою, так и соратников. Можно также подключать ИИ для пустых слотов, который играет более чем хорошо, даже на легких уровнях, хотя просчитать его действия не составит труда.

Вывод

Выход планируется уже на конец лета, так что Valve стоит побеспокоиться о достаточном количестве серверов для желающих, чтобы не повторилась та же веселая история, как и с третьей «Дябллой». Вопрос «стоит ли играть?» как-то неуместен, потому что играть в «Доту» хотят и будут абсолютно все.

Blade Runner

Электронщина

Просматривая громкие события гейминдустрии за проходящий месяц, заметно, что чуть ли ни треть из них так или иначе привязана к EA. Компания постоянно в центре внимания и ее действия всегда заставляют геймеров пошатывать головами, добавляя укоризненное «ц-ц-ц». Что ж, настало время разминать свою укоризненность очередной долей совершенных издателем злобных глупостей и глупых злодеяний.

Процентное соотношение

С ценовой политикой Origin вообще творятся странные вещи. Совсем недавно руководитель сервиса Дэвид ДеМартини заявил, что стимулов 75-процентных скидок ожидать не стоит, поскольку они «обесценивают интеллектуальную собственность», якобы заставляя многих потенциальных покупателей выжидать скидки вместо

покупки сразу после релиза. Разумеется, EA не приходит в голову, что не все могут позволить себе игры в полную цену, и для многих щедрая скидка является перевешивающим грузом на весах выбора, спиратить игру или купить ее. Но вскоре после этого заявления на Origin внезапно появились скидки до 87,5% на некоторые домашние игры EA.

Наименование продукта	Платформа	Рейтинг	Цена
Shank™	PC		Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Spore™ на PC Язык: Сериализатор	PC	PEGI 12+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Dead Space™ 2	PC	PEGI 18+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Need for Speed™ Hot Pursuit	PC	PEGI 17+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Battlefield Bad Company 2™ Vietnam Язык: Шрифт	PC	PEGI 16+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Darksiders™	PC	PEGI 12+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
The Saboteur™ Язык: Шрифт	PC	PEGI 18+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Battlefield: Bad Company™ 2 Язык: Шрифт	PC	PEGI 16+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.
Dragon Age™: Начало Язык: Репетитор игры (RPG)	PC	PEGI 18+	Обычная цена: 280,00руб. Результат: цена: 19,00руб.

Арифметическая EA проблемы

Словно по расписанию, Electronic Arts влипли в очередной скандал. Влипли, правда, только в понимании геймеров – сам издатель большого значения этому не придавал. Все началось с запуска сервиса Premium для Battlefield 3 – такого псевдо-конкурента Call of Duty Elite. Стоит эта радость 50 баксов и рекламируется, соответственно, за столько же. Кроме Австралии, потому что там кенгуру и кролики, видимо. В австралийском Origin несмотря на ценник \$50, только PC-версия Premium соответствовала цене – пользователям X360 сервис обошелся \$66, а для PS3 – все \$80. Причем о настоящей цене покупатель узнавал лишь после оплаты. После поднявшегося кипиша EA опустили цену на PS3 версию до 66 долларов и возместили купившим разницу. Пользователи хубоксов остались ни с чем, кроме ежедневно нарастающей ненависти к выходкам издателя.



В предварительном долгу

Жадность Electronic Arts и раньше губила франшизы вместе с целыми компаниями (минуто молчания в память о Bullfrog и Westwood), но теперь издатель нашел способ ставить под угрозу исчезновения даже прибыльные серии. Например, только анонсированному Dead Space 3 понадобится как минимум 5 миллионов продаж, чтобы окупить издателю затраты на разработку и маркетинг. Якобы, если игра продается слабее, на франшизе можно ставить жирную точку. EA и без того ставят разработчикам невыполнимые цели, пытаются по-

FIVE MILLION!



БУДУ КРАТОК

На Amazon появился предзаказ God of War: Ascension, включающий в себя помимо красивой коробочки, саундтрека и статуэтки Кратоса еще и двойную экспу для мультиплеера и пароль для будущего DLC.

Ш!: Даже убийцы богов не могут вечно сопротивляться трендам. Ascension переводится как «подъем». В этом случае, похоже, имеется в виду долгий подъем по уровням в мультике.

В Австралии, наконец, введен рейтинг 18+ на игры! Жесткие формы интерактивных медиа-развлечений больше не будут запрещаться и редактироваться.

Ш!: Можно только от всей души поздравить австралийцев, для которых катание на кенгуру доселе было единственной жестокой формой интерактивных медиа-развлечений. Причем жестокой к людям.

THQ продолжает бороться с зыбучими песками финансовых проблем. Джейсон Рубин, сооснователь Naughty Dog, вступил в должность исполнительного директора компании в надежде вытянуть ее из неловкого положения. И начал он с предложения сделать серию Saints Row серьезной.

Ш!: Вот в сериях ковыряться не стоит, с самими играми у THQ все в порядке. Даже сейчас ее судьба фактически зависит от успеха двух игр – Darksiders 2 и Metro: Last Light. От нашей игры зависит судьба крупного западного издателя... Аж гордость охватывает!

Личный психиатр Андерса Брейвика, устроившего бойню в Осло, постановил, что если тебе за 20 и ты все еще играешь в игры – с тобой не все нормально.

Ш!: Я так и знал. Я знал, что я псих. Все мы опасные для общества психи, и нас давно пора посадить в лечебницу, нацепив на нас смиренные рубашки, пока мы не начали нападать на нормальных людей. Всех, кроме Khaj-Tosin'a – он нормальный. Потому что когда ему исполнилось 14, он решил дальше не взрослеть.

Valve наняли экономиста.

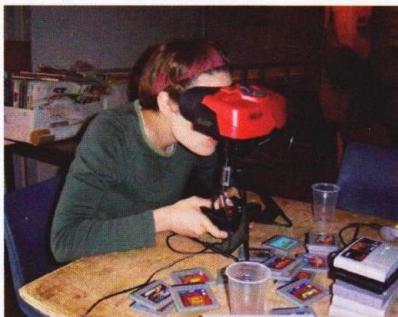
Ш!: Компания окружила себя таким забором тайны, что спекуляция остается единственным оружием оголодавших фанатов, и каждый маленький кусочек информации – на вес золота. Что по-вашему может значить этот рекрутинговый ход? Это намек, что скоро будет Half-Life 3? Нет? Жаль...

Crytek присоединились к «движению» студий, поддерживающих free to play модель. В будущем компания собирается полностью перейти на f2p.

Ш!: Громкое заявление, но Crysis 3 вряд ли кто-то нам будет отдавать на шару.

Нинтендо, Нинтенпосле

За историю своего существования как игровой компании, у Nintendo было много взлетов и падений. Мы пока не знаем, к чему из них отнести их новую приставку WiiU, но многие разработчики сходу списали ее как провальную. И хотя на нее выйдет немало хитов, доступных на других консолях, креативной реализацией потенциала планшетного джойстика в полную меру занялась только Ubisoft. Но теперь мы знаем, почему. Председатель компании Ив Гиймо заявил, что многие тайтлы WiiU компания собирается портировать на смартфоны и планшеты ввиду похожего управления. Это хорошо для Ubisoft и плохо для Nintendo.



Плохо потому что самая «оригинальная» фишка еще не вышедшей приставки уже присутствует почти у каждого общающегося с техникой пользователя, прямо у него в телефоне. Наступили мрачные времена, товарищи геймеры, когда тренды мобильного игрового рынка диктуют тренды консольного. Мрачные времена...

бороть конкурентов сразу во всех жанрах и метя на сильнейших их представителей. Если в мире MMO на троне сидит WoW, а среди шутеров – CoD, то ниша экшн-хорроров чиста, как слеза после того, как Silent Hill потерял себя в поисках нового, а Resident Evil – напротив, нашел себя в шутерах от третьего лица. Но даже на чистом от конкурентов рынке издатель умудряется создать напряженную ситуацию для собственной, успешной, что немаловажно, франшизы, заоблачными требованиями. Эти требования неизбежно приводят к казуализации сиквелов\триквелов, что мы наблюдали воочию с Dragon Age и Mass Effect. Одно наличие кооператива в Dead Space 3 дало многим фанатам понять, что пахнет жареным.

Календарь релизов на июль

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа	
				PC	PS3
THE SECRET WORLD	The Secret World	3	MMORPG	✓	
RAINBOW MOON	Rainbow Moon	4	RPG		✓
PROTOTYPE 2	Prototype 2	24	Action	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Дым без огня

Тебе знакомо это чувство, когда съемки любимого сериала внезапно прекращают, и режиссеры вместе со сценаристами по-быстро лепят некое подобие финального эпизода, где все герои умирают, или побеждают зло и феерически живут в мире и счастье до самого конца титров? Скверное ощущение. Приблизительно такое же испытали мы, когда узнали, что о скандальном суде между Activision и создателями Modern Warfare Вестом-Зампеллой мы ничего не узнаем. До суда дело так и не дошло, поскольку обе стороны решили вопросы тихо и между собой. Детали соглашения не были разглашены адвокатами и остались под простыней мистики, но что-то мне говорит, что один крупный издатель не захотел лишнего внимания, и бывшие Infinity Ward-овцы сейчас сидят на толстом мешке денег. По крайней мере, хочется в это верить. А еще, поскольку бои прекратились, и пыль осела, хочется увидеть, что еще они смогут подарить индустрии. Ведь это, в конце концов, те люди, которые превратили просто хороший шутер Call of Duty во всемирный феномен, склонивший под себя полгейминга.



ФИНАЛ КОНКУРСА STARHAWK



В позапрошлом номере мы разыгрывали три диска с игрой Starhawk для PS3. Любителям летать, ломать и строить нужно было ответить на 4 вопроса, чтобы диск приземлился в их руки. А правильные ответы приземлились прямо здесь:

1. Энергия таинственных пространственных разломов
2. Incognito Entertainment
3. pedit5, но многие считают m199h первопроходцем жанра
4. 5 PSP

Именно такие ответы прислали нам следующие победители:

Любовь Магиленко

Валентин Солодко

Петр Сас

Если ты нашел себя в этом списке, отправь нам на konkurs@shpil.com письмо счастья, в котором укажи свой адрес, номер телефона и имя хомяка, чтобы мы могли отправить приз тебе и твоему хомяку.





СКАЗКА О Е3 2012

**Сиквел, приквел, римейк
и сестрица перезапуск**

Е3 для геймера – словно лунапарк с аттракционами, праздничная ярмарка, магазин с конфетами если хотите. Ее с нетерпением ждут и после трех дней нон-стоп презентаций составляют свой список покупок на следующие полтора года. Если, конечно, есть из чего выбирать.

Шепотом про nextgen

Как и в прошлом году, крупнейшая в индустрии выставка видеоигр базировалась в солнечном Лос-Анджелесе. На этот раз на нее полагались большие надежды, и все, затаив дыхание, ждали хоть маленький, хоть мимолетный намек на консоли нового поколения от платформодержателей. Но, увы и ах. Пока ни Sony, ни Microsoft не хотят даже говорить о nextgen. Чего ни скажешь про Square Enix, показавших технодемку Luminous Engine. И Unreal Engine 4 никто не прятал – он рисует шикарные заставки, которые на самом деле никакие не заставки, а самая настоящая графика из игрового процесса. В общем, оба некстгеновских движка прекрасны и в полной боевой готовности, но Sony с Microsoft как воды в рот набрали, хотя некоторые разработчики шепотом признаются, что уже делают игры для следующего поколения приставок и что железо там будет – закачаешься. К тому же, такие проекты как Star Wars 1313 и Watch Dogs просто не смогут идти на нынешних коробках и плейках с такой графикой – они показывались на ПК с топовым железом, да и выход обеих игр назначен, кстати, на 2013 год. Одним словом, новое поколение ближе, чем кажется, хотя пока непонятно насколько.

Но это лишь логические умозаключения, не подкрепленные никакой официальной информацией. Так что, по крайней мере, ближайшие полгода ничего кроме слухов от «источников внутри компании» ждать не стоит. Как не стоит ждать и чего-то кардинально нового в индустрии. Итак, переходим к застою на всех фронтах, окруженному знаменами сиквелов, римейков и перезапусков игровых серий.

Зустріч



Microsoft

Сказать, что Майки сделали неинтересную конференцию – вообще ничего не сказать. Снова Kinect, и снова он пытается выглянуть из своего казуального уголка и заполнить в среду обитания взрослых игр. На этот раз голосовое управление попало в FIFA и Madden 13. Можно отдавать приказ о замене или перестроении, вот только кому это интересно – не понятно. Согласно статистике, на Xbox народ больше смотрит телек, чем играет, и Microsoft естественно стали, наконец-то, делать из него 100-процентный медиацентр. Добавили целую тучу каналов, сервис для прослушивания музыки, и все это, конечно же, с голосовым симулятором пульта. И ура, ура – после долгого ожидания Xbox получил Internet Explorer (наши соболезнования). Дальше, Kinect научился поддерживать технологию, названную Smart Glass, позволяющую управлять консолью с помощью телефонов и планшетов. В целом это выглядит как аналог Nintendo Wii U, так что япошкам уже впору начинать волноваться. На экране гаджета отображается информация об исполнителе или, как было показано на примере Game Of Thrones, указывает на карте Вестероса происходящие события. Скучная конференция? Да. Постойте, там же еще был Ашер, призывающий игрожуров (!) отправиться с ним в пляс. В общем, не такого ждут на игровой выставке от конференции платформодержателя.

Но не все так плохо. Крутые игры все-таки изредка прерывали Kinect-реальность, причем мелкомягкие ограничились не только трейлером очередного Gears Of War.



Tomb Raider

Новый геймплейный ролик так сильно отличался от прошлогоднего, что все комьюнити снова в шоке. От напуганной и неумелой Лары и следа не осталось – она показана как настоящая железная леди. Демонстрировались горы экшна со стрельбой, укрытиями и скриптами. Так что поздравляем всех ярких операторов ПК и Xbox! Скоро и у вас появится возможность понять, что такое Uncharted, на который так старается быть похожим новый Tomb Raider.

South Park: Stick Of Truth

Игру представляли Паркер и Стоун, создатели мультсериала собственной персоной. Они обрадовали всех не только своим божественным присутствием, но и новостью о том, что тщательно следят за разработкой проекта и пишут сценарий. Судя по всему, нас ждет сайдскролловая grg, возможно с пошаговой боевкой в обертке из фирменного юмора «Южного Парка». Думаю, парочка особо толерантных стран запретят эту игру, что как всегда позитивно сказывается на продажах: черный пиар – отличная штука.

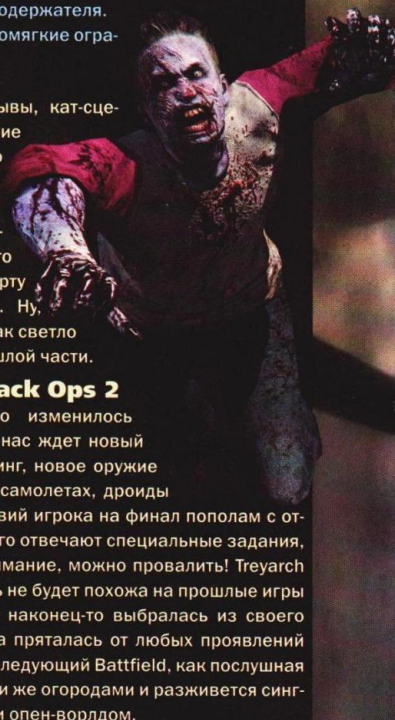
Resident Evil 6

Не знаю, остались ли где-то люди, надеющиеся на возвращение серии Resident Evil к своим корням. После демонстрации геймплея новой части их количество точ-

но поубавилось. Взрывы, кат-сцены, скрипты и прочие прелести зрелищного боевика тут присутствуют, но среди всего этого крошилова запомнилась разве что баталия с зомби на борту падающего самолета. Ну, по крайней мере, не так светло и солнечно, как в прошлой части.

Call Of Duty: Black Ops 2

Наконец-то что-то изменилось в CoD! В новом BO 2 нас ждет новый футуристический сеттинг, новое оружие и техника, полеты на самолетах, дроиды и даже влияние действий игрока на финал пополам с открытым миром. За этого отвечают специальные задания, которые, а сейчас внимание, можно провалить! Treyarch обещают, что это часть не будет похожа на прошлые игры серии. Похоже, серия наконец-то выбралась из своего кокона, в котором она пряталась от любых проявлений эволюции. Ждем, что следующий Battfield, как послушная собачка, поскачет теми же огородами и разживется синглом с нелинейностью и опен-ворлдом.



Ubisoft

Если не делить конференции на издателей и платформодержателей, а судить только по содержанию, то Ubisoft всех уделала. Они оказались самыми интересными, несмотря на минутное появление рэпера на сцене и очередные попытки шутить (но лучше чем в прошлом году). Вот, Microsoft, как должна выглядеть игровая конференция! Без лишних слов про Just Dance 4, Ubi перешли к делу.

FarCry 3

Нам обещают интересный и непредсказуемый сюжет, всячески вплывая в трейлер намеки на раздвоение личности. Будет ли это подобие легендарного кинофильма «Бойцовский клуб» или нет, но выглядеть все будет очень красиво. Что касается геймплея, то в этой песочнице всего по чуть-чуть – стелс, добивания, взрывы, в геймплейном трейлере даже умертвили одного тигра. Ну и без кооператива никуда, тем более на диком острове.

Splinter Cell Blacklist

Что за странная любовь у Ubisoft – доводить своих героев до солидного 45-летнего возраста? Не смотря на свои года, свое богатство, Сам все также готов спасать всех от террористов и идти по стопам Conviction, которая, несмотря на все слезы по стелсу, была очень даже ничего. Но в Blacklist Фишер еще меньше заморачивается насчет скрытности. Может, возраст дает свое и пора на пенсию?

ZombiU

Видимо, связка «зомби = веселье» уже всех откровенно достала. Игрок уже не так широко улыбается от возможности бегать за живыми мертвецами со сковородкой. Теперь в почете реализм, напряжение, атмосфера страха и неминуемой гибели. Ну что ж ZombiU обещает это все в полном объеме. Но игроки получают его не сразу на всех консолях. Перефразируя классику украинского кинематографа: Wii U чуть раньше, а остальные платформы чуть позже. Трейлер, кстати, показал, что разработчикам очень понравился трейлер Dead Island, и они, нанимая CG-студию для продакшна, показали пальчиком «нам вон, как у тех польских дядечек, только чтобы без палева».

Rayman Legends

Это будет отличный сиквел к Origins. Все так же весело, красочно, не побоюсь этого слова, хардкорно и совершенно замечательно. Главное, что продолжение будет поддерживать кооперативное прохождение не только с друзьями, помещающимися на диване, а и по интернету. А владельцы Wii U получат еще одного персонажа для своего планшет-контролера, который добавит в каноничный платформер элементы из мобильных игр.

Assassin's Creed III

Нововведения не ограничились сеттингом, и Коннор может похвастаться хорошей анимацией движений, эффектными казнями и завершающими ударами. Кроме того, упоминания заслуживают физическая модель и то, как реалистично персонажи проваливаются в снег. Замечательно! Ждите на всех платформах, включая PS Vita и Nintendo Wii U. Кстати, у Коннора размножение личности: он никак не может понять – он индеец-ассасин, капитан Джек Воробей, пилотирующий корабль и шмалющийся из всех пушек в морских баталиях, или все же Тарзан, скачущий по деревьям и жестоко убивающий зверушек. Право слово, AC3 будет в три раза зрелищнее и в три раза разнообразнее, чем все предыдущие части серии вместе взятые.

Watch Dogs

Это жемчужина конференции Ubisoft и, по мнению многих, – всей E3. Совершенно новая игра, с совершенно новыми идеями. Проект про мир, контролируемый гаджетами, компьютерами, в котором понятие личная информация – это только количество мегабайт на жестком диске. Интригующий проект, предлагающий примерить на себя шкуру хакера. Тут и графон, и сюжет, и инновации. Главный герой Адам Пирс прослушивает чужие разговоры по мобильнику и взламывает светофор, чтобы спровоцировать аварию, в которую угодит негодяй. А еще он ловко стреляет в slo-mo, как Макс Пейн, лихо дерется, а весь мир вокруг – открытый и с машинами, как GTA. Категорически рекомендуется взять проект на заметку абсолютно всем!





Nintendo

Естественно речь шла о Wii U. Планшет-контроллер подвергся легкому редизайну и утвердил текущую форму как финальную. Wii U также будет выполнять функции медиасенсора и предоставлять доступ к сервисам YouTube, Netflix и Amazon. Что касается игр, на новую консоль анонсировано свыше 20 проектов, среди которых преимущественно старые: Mass Effect 3, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, Trine 2, Darksiders II, Tekken Tag Tournament 2, Assassin's Creed 3, Aliens: Colonial Marines, Batman Arkham City, Scribblenauts Unlimited, Pikmin 3. Ubisoft тоже на весь мир прокричали о своей любви к японскому чуду техники, представив на него сразу 2 игры (о них более подробно в их конференции).

Но от казуальщины Nintendo не готовы отказаться и без всяких досок для фитнеса не обошлось, и без Марио, прости господи, тоже – традиция опять перерастает в маразм. Целых 3 игры про итальянского сантехника анонсировано на 3DS, и это за 5 минут, отведенные под портативную приставку. Nintendo аккуратно пытается выходить на новые рынки, но обойти старую старье грабли никак не может.

Sony

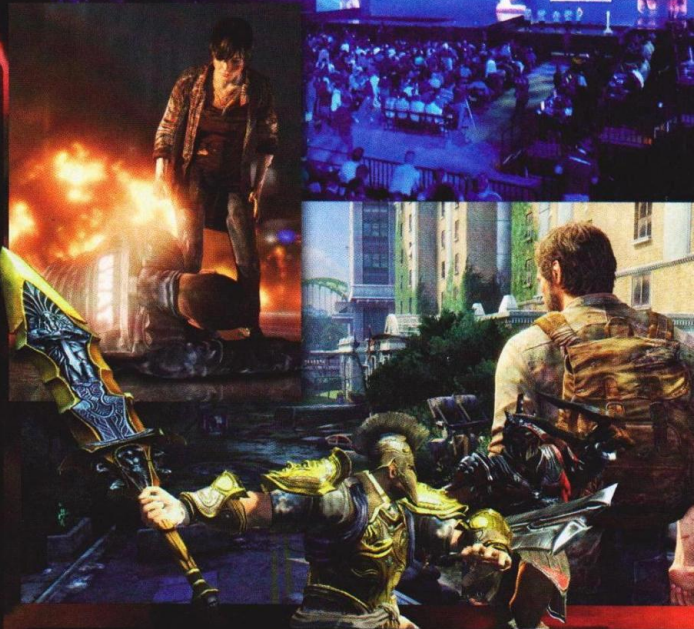
Sony удивили тем, что внезапно мало говорилось о PS Vita. Да, на нее анонсировали парочку проектов, показали, что можно управлять PS3 с ее помощью (привет, Wii U!) и все. Казалось, что вся конференция должна проходить под знаменами этой приставки, а тут еще и HTC стал участником PlayStation Mobile, который ранее был только у гаджетов Sony. Что-то тут не ладно.

The Last Of Us

Об этом проекте давно известно, и мы уже жаждали увидеть реальный геймплей. Братия геймеров уже успела придумать, какой классной будет игра, и как в ней все будет здорово, а тут вышло, что мы оказались правы. Если коротко, то это правильный I Am Alive, идущий под руку с Uncharted. Реалистичная и жестокая The Last Of Us является потенциальным хитом и гордостью сонибоев – там очень brutальные драки, правдивость которых вгоняет в дрожь. А момент, пусть и заскриптованный, когда у главного героя пистолет вместо «бах-бах» сказал пустым магазином «кляц-кляц», а враг в ответ крикнул «Я знаю этот звук! Тебе торба, говнюк!» и ринулся из укрытия напролом – так вот, этот момент просто божественен.

God of War: Ascension

Кратос снова углубленно изучает древнегреческую мифологию методом разрубания вышеупомянутой мифологии на мелкие части. Игра станет приквелом ко всем ранее вышедшим частям, и в ней красно-белый спартаец накажет минотавров, слопотамов и даже сможет покататься на гигантском кракене, как на большой карусели. А еще он теперь может контролировать время, что поможет решать простые загадки. Также в игре появится мультиплеер, который выглядит очень brutally и аппетитно.



Beyond Two Souls

Quantic Dream хотели продолжение Heavy Rain, а Sony хотела больше экшна, что не очень гармонировало. Так и родилась идея сделать интерактивное кино, чуть больше похожим на игру. Первые 20 минут геймплея, традиционная для проектов студии мистика переплеталась с перестрелками и ездой на мотоциклах. Ну и милейшая оцифрованная Эллен Пейдж, сыгравшая главную героиню, не может оставить никого равнодушным. В игре все очень загадочно, куча разных телекинетических приемчиков, в результате которых охотящимся за протагонисткой мордоворотам приходится немножечко умирать в страшных муках.

ЕЗ в цифрах

45 700	человек посетит выставку	800	метров квадратных был стенд у компании Wargaming.net – белорусы дают жару!
101	показанная игра для основных платформ	201	компания-участница
\$40 000 000			

принесла выставка бюджету Лос-Анджелеса



Electronic Arts

Конференция EA не скупилась на игры, и даже традиционный спортивный блок бесил не так сильно как обычно, хотя «электроники» на конференции не сказали ничего особо интересного или нового. Оверприбыльному SimCity на новом движке, с Годзиллой в трейлере и его казуальному аналогу на Facebook неожиданно уделили мало времени. Больше говорили о своих игровых сервисах, включая сатанинский Origin. Так был показан проапгрейдженный Autolog, превратившийся практически в полноценную соцсеть с лентой новостей, загрузкой скриншотов и прочими прелестями измерения игровых достижений. Battlelog пополам с Battlefield 3 обзавелся аналогом CoD Elite. За 50 баксов игрок получает все вышедшее и будущее DLC к «Батле», причем последние на 2 недели раньше остальных, появляется возможность сбрасывать игровую статистику (ай-ай-ай) и кучу разных шапок... простите, раскрасок, догтегов и прочих плюшек.

Со скрипом в душе EA объявили free 2 play до 15 уровня в не оправдавшей финансовых ожиданий Star Wars The Old Republic. Эвоки не за горами? Кроме хлявной заманухи в игру наконец-то добавят новые квесты, локации и классы. Что ж посмотрим, прибудет ли сила с EA.

Dead Space 3

Заснеженная планета, усеянная бурильными установками и прочими индустриально-футуристическими прелестями. Здоровенные инопланетные твари, которых можно убивать в кооперативе из заботливо расставленных укрытий. Нет, это не Lost Planet 3 – это Айзеку надоело в одиночку справляться с ордами некроморфов. Что ж, мои поздравления всем тем, кому вторая часть понравилась больше оригинала, тут экшна будет еще больше, а подгузники, похоже, можно даже не надевать.

Need For Speed Most Wanted

Most Wanted был и остается для многих игроков самой лучшей частью серии, и возродить ее былое величие взялись Criterion Game. Пока это похоже на схему NFS Hot Pursuit + открытый город + графон Frostbite 2.0 = Prince (это наш обожающий NFS журналист, если кто не в курсе) плачет от счастья. Пока не будет информации о кастомизации машин и игровых режимах, могу сказать лишь одно – официальный арт игры никакой. А геймплей в виде пятиминутной поездки девелоперов на желтой машинке лично у нас вызвал приступ оглушительной зевоты.

Medal Of Honor Warfighter

Для тех, кто не может выбрать между MW3 и BF3, EA в качестве альтернативы предлагают новый Medal Of Honor. Гибрид включает в себя шикарную графику Frostbite 2.0 и зрелищность CoD. также заядлые милитаристы оценят пребывание в цифровых горячих точках, о которых те ранее читали в СМИ.

Crysis 3

Что выгодно отличает Crysis 3 от его предшественника – так это окружение. Нет, конечно, открытые джунгли из оригинала не вернулись, но все коридоры отлично замаскировали под обширные пространства. В техническом плане все осталось на уровне второй части, но дизайн локаций и цветовая гамма стали намного лучше. Общий рецепт игры «Голливуд + крутые взрывы x 3» нам кажется весьма успешным и самодостаточным. Да и вообще, в какой игре еще можно пострелять по вертолетам из нанолука?



	ХУДШАЯ	ЛУЧШАЯ
Конференция	Microsoft	Ubisoft
Новая Игра	Wreckateer	Watch Dogs
Момент ЕЗ	Ашер вышел на сцену	Ашер ушел со сцены



ТОП игр
от редакции «Шпиль!»

- 5 FarCry 3
- 4 South Park: Stick Of Truth
- 3 Last Of Us
- 2 Assassin's Creed III
- 1 Watch Dogs

Игры вне конференций

Borderlands 2

Игра так и останется в разряде «гриндилок», где главной целью является выбить оружие и шмот получше. Графика также особых изменений не перетерпела, но зато значительно разнообразился дизайн локаций. Оказывается, на Пандоре есть не только пустошь, но и заснеженная тундра и зеленые луга. Прошлая часть, лично мне, доставила море фана, и сиквел, где всего больше, лучше, круче также не должен разочаровать.

Hitman Absolutions

После спорного трейлера с монашками-ассасинами, многие фанаты тихого убийцы похоронили свои мечты о суровых киллерских буднях, наполненных маскировкой и скрытностью. Но при показе геймплея на уровне King Of China Town было продемонстрировано как минимум 3 вида тихих убийств. Среди них — стандартный хедшот из снайперки, постановочный несчастный случай на стройплощадке и баночка яда. Рано еще записывать 47-го в ряды Рембо, рано!

Dishoroned

Нелинейный шутер со стелсом, RPG-элементами, стимпанком, суперспособностями и героем в маске? Звучит очень амбициозно и не менее интригующе. По геймплею — это гремучая смесь из Bioshock, Deus Ex и Half-Life с антуражем V for Vendetta. А еще там можно вселяться в животных, чтобы незаметно пролазить в укромные места, доступные только крысам, ну или рыбам. Единственный шутер, где можно будет поиграть карасем.

TES V Dawnguard

Спустя 7 месяцев, когда мы наконец-то прошли Skyrim... Мы завершили квесты гильдий, нашли всех даэдрических богов и перебили сотню чертовых драконов. Мы наконец-то хотели вздохнуть с облегчением. Но в аккурат к этому моменту Bethesda показывает масштабное DLC про вампиров, которые теперь не жалкие упырки, а очень могущественные существа, способные к превращению. В дополнении — две сюжетные ветки и 25 часов геймплея... Жизнь подождет еще немного.

Star Wars 1313

Абсолютно все, включив режим Ванги, предсказывали хоть одну игру по «Звездным войнам». Плох тот год для индустрии, что обошелся без силы и падаванов! Но сейчас LucasArts представили действительно нечто интересное. Мало того, что Unreal Engine 3 (или просто не признаются, что это все-таки 4-я версия) действительно стал нереальным и выдал доселе невиданные красоты, так они еще и убрали с постов главных героев джедаев. Играть предстоит охотниками за головами, а это уже подразумевает иной взгляд на равновесие во вселенной Звездных войн и новые сюжетные ходы.

Guta

ПЕНСИОННАЯ РЕФОРМА

Макс Пейн – он как Принц Персии: каждое его новое приключение не похоже на предыдущее, хотя манипуляции со временем в той или иной мере присутствуют. Правда, у Макса есть одно кардинальное отличие – он всегда держит марку и нос по ветру, что персидскому монаршику часто не по силам. Но получится ли у третьей части Max Payne не растерять былой запал – ведь Макс сменил разработчиков, и он уже не полицейский. Пейн на пенсии, из него песок сыпется и вообще налицо алкоголизм в запущенной стадии – что ни говори, идеальный набор для спасения если не мира, то хотя бы девушки. А заодно и тыщу-другую отморожков можно в *slo-mo* перестрелять.

MAX PAYNE 3

Жанр:
TPS

Разработчик:
Rockstar Vancouver

Издатель:
Rockstar Games

Системные требования:

Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
HDD: 35 ГБ



Теория максизма-алкоголизма

Пока Remedy развлекаются гонениями одного писателя по темным болотам Аризонщины, Rockstar стараются повысить градус в приключениях усыновленного ими финского ребенка. Что касается градуса, то они делают это и в переносном, и в прямом смысле. Направление развития героя они выбрали вроде бы очень удачное: Макс еще больше постарел, еще больше терзается душевными муками и постоянно находится на дне бутылки, не забывая закидываться болеутоляющими. Впрочем, на геймплее это никак не отражается – он все еще бодро гоняет туда-сюда и стреляет в плохих парней по-македонски – одновременно из двух пистолетов. Герой с завидным усердием и сноровкой убивает негодяев, процесс он сопровождает добротным старческим брюзжанием. Жизнь Пейна на пенсии ничем не отличается от старых рабочих будней, но вот с ароматным нуаром предыдущих частей все-таки придется попрощаться раз и навсегда.

Добро пожаловать на карнавал

Впрочем, оно, возможно, и к лучшему. Не всем же эксплуатировать сеттинг, как в *Modern Warfare*, когда из игры выжимают все соки – как из апельсинки, когда от фрукта остается только марля безвкусной мякоти да кожура. Вместо мрачного дожд-

ливо-снежного Нью-Йорка (на пару миссий мы туда вернемся, но они особой погоды не делают) теперь у нас солнечный бразильский Сан-Паулу. Герой чужой в этом стремном мире – местные болбочут на своем языке, а Макс и игроку лишь остается догадываться, что они имели в виду. Впрочем, курортом тут и не пахнет – замки из стекла и металла, в которых жируют местные богачи и селебрити с пережженными в солярии телами прямо через дорогу соседствуют с фавелами. Но пусть тебя не обманывает солнышко и буйство красок – тут настоящий ад. Тут жизнь не сахар, а смерть – самый расхожий товар. Фавелы, эти лабиринтоподобные трущобы, настолько негостеприимны, что любой Нью-Йоркский плохой район на их фоне кажется пансионатом для благородных девиц. В фавелах убивают за доллар, а могут прихлопнуть и просто так – потому что ты белый, представитель счастливого сытого мира, который местным даже в самых розовых мечтах не снится. Разумеется, в фавелы Макса тоже занесет, хотя география его перемещений максимально обширна и разнообразна. Если в первых двух частях посещенные Максом локации в большинстве своем сводились к чередованию подворотен и складов, то в триквеле почти каждая миссия происходит в новом месте – болота, стадион, аэропорт, трущобы, город, полицейский участок и даже заснеженное

PC | X360 | PS3



Кино.exe

Забавно было узнать, что безумное количество длинных непропускаемых катсцен – техническое ограничение, порожденное из благих намерений Rockstar. Разработчики хотели избавить игру от загрузочных экранов, и у них это получилось. Все новые локации грузятся во время самих заставок, но происходит это долго и нудно – скорее всего, намного дольше, чем если бы игра не была занята ничем лишним помимо отображения надписи Loading. А еще из-за этого клиент весит 30 гигабайт на ровном месте, вот так.

Нью-Йоркское кладбище сменяют друг друга со скоростью поездки на американских горках.

Стоп, снято

Впрочем, насыщенность событиями и динамичной отчасти вредит игровому процессу. Разработчики слишком увлеклись превращением кинематографичности Max Payne практически в фильм. В результате, как только тыходишь в раж перестрелки, и адреналин начинает закипать в венах, разработчики окатывают тебя холодной водой из брандспойта катсцен. Стреляешь – смотришь – стреляешь – смотришь – стреляешь – смотришь – эта схема начинает понемногу надоедать уже на первой трети прохождения, потому что, извините, хочется поиграть самому, но Max Payne 3 самовлюбленно развлекается сам с собой. При этом, чтобы раскошегарить динамику и накалить атмосферу до температуры солнца, тебя постоянно подгоняют: то сам Макс начинает стонать «Я больше не могу тут задерживаться», то болтливый напарник напоминает герою, что пора спешить. Проблема в том, что левелдизайн в игре чертовски удачный, и уровни на самом деле хочется исследовать, останавливаясь у каждого угла, и впитывать в себя лучащиеся детализацией и кропотливой проработкой декорации. Опять же, по уровням разбросаны секреты в виде улики и элементов золотых стволов – это все в игре для галочки, но зато найти барахлишко не проблема в виду линейности локаций. Так вот, ни на достопримечательности повтыкать, ни лут пособирать нормально не удается, поскольку тебя настойчиво подгоняют каждые две секунды, и ты уже мчишься вперед на всех парах, лишь бы голоса поторапливателей наконец заткнулись.

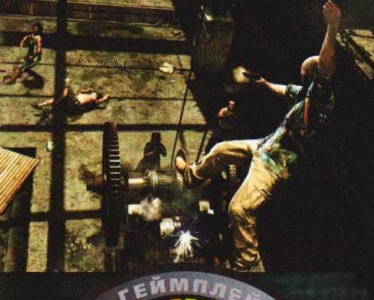
Боль и страдания

При всем этом искусственном нагнетании, сам сюжет практически не держит в напряжении. Да, и

раньше сценарий Max Payne не блистал поворотами, после которых ты молча шел курить и думать о вечности, потрясенный и шокированный. Сюжет прост как шпала и практически не вызывает сопереживания – ну подумаешь, отморозки девушку похитили. Ну, подумаешь, расклеившийся Макс решил взять себя в руки и побрился налысо (разработчики безумно гордятся этим моментом, утверждая, что он настолько сильный, как удар серпом по фаберже). Вон Butcher каждое лето на лысо бреется и ниче, никто не делает из этого события. (Я делаю – прим. креат. ред.)

Никто не требовал от Max Payne сюжета, который перехватывал бы дыхание и заставлял мурашки восторженно маршировать вдоль позвоночника. Но разработчики решили, раз у них тут кино, то нужно больше драмы. В результате на протяжении всей игры Макс занимается самобичеванием, обвиняя себя во всех грехах и трагедиях этого мира. Жевание соплей и твердая уверенность Макса в том, что он самое последнее говно, конечно, добавляют драматизма, но уже в середине игры начинают раздражать. Наверное, у каждого есть такой друг, который, конечно, клевый чувак, но очень любит ныть по поводу малейшего расхождения действительности с его жизненным планом. Сначала ты ему сочувствуешь, но потом хочется угостить его голову лопатой, чтобы он, наконец, прекратил трепать нервы себе и другим людям. Вот Макс – из такого числа. Хотя, право слово, слушать его цветастые и образные метафоры (а по-другому он практически не выражается) – одно удовольствие. К счастью, хоть Пейн и превратился в ворчливого старого пердуна, его умение зрелищно убивать плохих парней не ушло в отставку.





Из Финляндии с любовью

Максимка все также болеет очень полезным синдромом тормоза: может тормозить время и красиво прыгать дельфинчиком в тянущееся молоко временного континуума, всаживая во врагов пули в лучших традициях slo-mo (называется bullet time) из «Матрицы». При расправе над последним негодяем уровня, включается киллкамера, в замедленной съемке показывающая, как тело неприятеля фаршируют пули, оставляя дырки с мясными ошметками и фонтаны кровички. Зрелище заставляет маленького садиста в глубине души каждого из нас смеяться от радости и хлопать в ладоши, выкрикивая «Еще! Еще!». Смотреть на убийства в киллках не устает до финальных титров, хотя уже после первого уровня ничего нового там не показывают. Другое дело, что по мере прохождения все реже и реже приходится использовать slo-mo – оно безумно красивое, но у противников безумно подлый aimbot, меткость которого сводит на нет эффектные пробежки в замедлении.

Нырющие прыжки, во время которых можно разряжать во врагов весь свой огнестрельный запас, тоже оказываются не очень эффективными на более поздних этапах. Дело в том, что при касании о любую поверхность при прыжке замедление выключается, и тебя, развалившегося на полу, мигом инкрустируют свинцом. Так что в основном ты отстреливаешься из-за укрытий, а не изображаешь из себя Нео, что не очень радует, даже не смотря на великолепные ощущения от стрельбы. Благо, помимо штатного bullet-time, разработчики постоянно устраивают кинема-

тографические заскриптованные события. В них Макс должен с замедлением времени перебить кучку уродов, прыгая с третьего этажа, взлетая вверх на импровизированном лифте или вовсе отстреливаясь из летящей с трамплина лодки на полном ходу. Кинематографичность Rockstar явно удалась – анимация в игре просто божественна и во время игрового процесса, и в заставках – не зря на Макса роняли трудовой пот более трех десятков аниматоров. Да и вообще, проект выглядит замечательно, а звучит еще лучше благодаря отличному саундтреку, при этом отличающемся непревзойденной оптимизацией. А самое главное, в меню графики Max Payne 3 есть совершенно гениальное окошко, показывающее, сколько видеопамати хавают текущие настройки. Такое должно быть во всех играх!

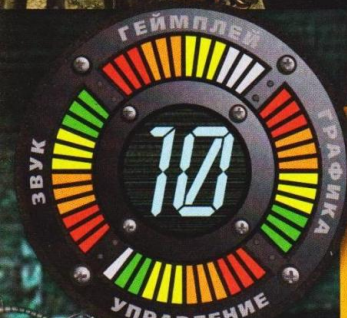
С особой жестокостью

Max Payne 3 – очень бескомпромиссная и хардкорная игра, которая, несмотря на всю свою кинематографичность, не пошла на поводу у всяких игр категории «Нажмите X, чтобы выиграть». Здоровье здесь не восстанавливается, и вообще тебя убивают всего с нескольких попаданий. Пачки болеутоляющих встречаются нечасто и расходуются практически тут же. Умирать придется постоянно, и даже «последний шанс» – когда ты при наличии болеутоляющего можешь пристрелить убившего тебя врага и вернуться в строй – не всегда помогает. При этом чекпоинты расставлены с максимальной ненавистью к игроку – не раз, не два и даже не десять тебе придется снова и снова пробегать один и тот же отрезок, сливаясь практически в самом конце. Во время повторения этих забегов монитор обычно начинает потихоньку вяннуть, выслушав все познания игрока в цензурной лингвистике. Можно было бы спасти ситуацию квик-сейвами, но, похоже, разработчики уже забыли, что это такое. В целом, такие чекпоинты – откровенная геймдизайнерская оплошность, из-за которой Butcher, между прочим, фанат серии, бросил прохождение на половине.

Khaj-Tosin, Butcher

Вердикт

Ребята из Remedy помогли Rockstar в разработке MP3, и по их словам, очень гордятся тем, что получилось в результате и тем, как история о крутом Нью-Йоркском копе-страдальце эволюционировала. На самом деле у Max Payne 3 хватает как гениальных находок, так и откровенных недостатков. Многим он может показаться слишком хардкорным (играть на easy ведь не торт, верно?). Но, не смотря ни на что, это действительно очень крутой боевик, который грешно пропускать. И живое доказательство тому, что не стоит цепляться за прошлое.



ВСЕМ БУДЕТ БОЛЬНО

Мультиплеер
Max Payne 3

Если верить Remedy, онлайн-бесит они хотели видеть в Max Payne еще с первой части, но технические ограничения вкупе с нехваткой времени и опыта не позволили разработчикам зайти дальше одиночной кампании. У Rockstar таких проблем не наблюдается, и они все же рискнули повести Макса туда, где он еще не был. Впрочем, его там до сих пор почти нет, зато есть куча безымянных персонажей с никнеймами над головами, расстреливающих друг друга за драгоценные очки опыта и просто потому, что это круто выглядит. Ах гейминг, ты венец пацифизма...

Тормоза в мультиплеере

Думаю, у любого ветерана серии, впервые выбравшего пункт «мультиплеер» в меню игры, на лице появляется скептическая гримаса, а в голове – вопрос «ну и как они реализовали bullet time в онлайн?». Очень просто: он действует лишь на персонажей в зоне видимости и досягаемости того, кто включил замедлялку времени. Это отлично работает для обеих сторон, да и спама данной абилки не наблюдается. Все потому что в мультик способностей впили много, все они по-своему интересны и, рано или поздно даже самый непоколебимый фанат slo-mo соблазнится попробовать что-то новое. Можно в тугой ситуации внезапно поднять хелсы себе и соратникам, открыть местоположение недругов или даже замаскироваться под одного из них. Наш любимый прием, «паранойя», заставляет всю вражескую команду видеть друг друга как противников. Внимательные и осторожные могут и будут держать друзей в поле зрения, но кто первый начнет в панике палить по своим – всегда вопрос времени.

Шмот против скорости

Помимо способностей своему персонажу можно выбирать и обмундирование, у которого кроме стандартных для шутеров характеристик есть еще и вес. Чем больше железяк ты на себя нацепишь, тем меньше у тебя будет выносливости и тем медленнее регенерируется твоё здоровье. Это придает еще одну каплю индивидуальности каждому игроку, позволяя варьировать между вооруженностью и мобильностью.

Вердикт

В общем и целом экшна и фана в мультике, как по нам, в разы больше, чем в кампании. А еще здесь можно от души поржать, особенно убивая прыгающего в slo-mo дельфина и наблюдая за тем, в каких глупых позах оказывается его тело.

А мобильность здесь пригодится, поскольку в веселом хаосе мультиплеера практически все забыли на систему укрытий и предпочитают сорвиголовную беготню с прыжками, пальбой и рембоподобными криками. Немалую долю в этом сыграл дизайн локаций, которые позаимствованы у сингла, но отредактированы под куда более просторные арены, предоставляющие больше возможностей для красивых slo-mo выкрутасов.

Мы такие разные, но все-таки мы вместе

Но аренный хаос больше подходит для банальных тим- и обычного дезматчей. Куда более интересный геймплей предлагает Payne Killer – этапный «царь горы», где один из игроков – Макс Пейн, а остальные охотятся на него. Разумеется, самый успешный охотник становится Пейном, и охота начинается заново. А вот Gang Wars – поистине революционный режим с упором на командную работу. Каждая игра состоит из пяти раундов с разными целями, преследуемыми обеими командами. В новом раунде меняется как локация, так и задание, причем игроки никогда не знают, каким будет следующее. Каждая маленькая победа сулит одержавшей ее команде определенное преимущество в следующем, пятом, раунде, где нужно незамысловато пичкать недругов свинцом. По словам Rockstar, это попытка внести синглплеерный нарратив в мультик. Назвать их попытку успешной язык не повернется, но веселье и напряжение здесь просто отличное!

Khaj-Tosin, Butcher



Как и в случае со многими другими мультиплатформенными шутерами, ПК версия MP3 зарекомендовала читерской чумой и пока что не может от нее избавиться. Это реальная проблема, которая может попросту убить мультиплеер игры на PC, если разработчики ничего с этим не сделают. Rockstar придумали оригинальное решение: все нарушители будут отправляться в «читерский пул» – из него закрыт доступ в нормальные игры, но злостные читеры могут играть друг с другом – так сказать, чтобы откушать своей же похлебки. Эффективность этой системы покажет время, но сейчас найти игру без мерзкого читача на ПК почти нереально.



СТРАХОТА ПО-АМЕРИКАНСКИ

Немного грустно от мысли о том, как много проблем можно решить карточью.
Алан Вейк

Когда играм надоело быть просто играми, они начали смешиваться с другими формами, не побоюсь этого слова, искусства. С появлением дисковых приставок стали появляться игры-фильмы, всякие Guitar Hero, DJ Hero и Bayan Hero можно назвать играми-музыкой, сенсорное управление Wii подарило миру игры-танцы и игры-упражнения... Список можно продолжать, но игры-книги почему-то на ум не приходят. Кроме Alan Wake, конечно, — пожалуй, это единственная игра, где только при изучении работы писателя можно понять все тонкости сюжета. Или была единственной, пока Remedy не выпустили спин-офф Alan Wake's American Nightmare.



ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Remedy Entertainment

Издатель:
Remedy Entertainment

Системные требования:
Процессор: 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
8 ГБ на жестком диске

PC | X360

Терминологатор

Перебирая все известные мне заумные для нормальных людей игровые термины, я с натяжкой называл American Nightmare спин-оффом, хотя в нем есть что-то от сиквела, что-то от экспаншна и нечто от DLC. По-хорошему игра является смесью всего, но добряки из Remedy сделали новый тайтл индивидуальным и технически независимым от первой игры. Тем не менее, если ты по той или иной причине пропустил оригинал, во-первых, позор тебе, а во-вторых, вникать в American Nightmare без прохождения первой части — все равно, что завязывать шнурки перед тем, как надевать обувь на ногу. У тебя, в принципе, получится, но удобства и смысла в этом катастрофически мало.

Сыграть в ящик

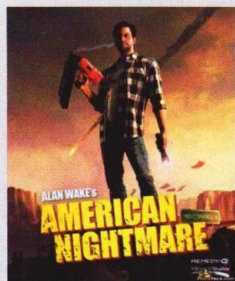
Alan Wake — это нечто большее, чем просто приключенческий экшн, но меньшее, чем хардкорный сурвайвал хоррор — он приземляется где-то посередине. Эту золотую середину сами разработчики назвали «психологическим экшн-триллером» и попали в яблочко. Кроме, наверное, психологической части: игра не предлагает тебе удобно расположиться на диване и час изливать душу о том, что все люди говно и почему они мешают тебе жить. Вместо этого мешают тебе жить порождения тьмы, в которой... Нет, я не смогу объяснить происходящее без спойлеров, поэтому не ознакомленные с оригиналом — давайте, до свидания! Прошу покинуть страницу вместе со своими сиськами, микрофонами и розовыми кофточками.

А вот ознакомленные наверняка помнят многочисленные телевизоры, распаханные по локациям AW и транслирующие эпизоды мистического шоу Night Springs. Сюжеты к некоторым из них написал сам Алан, тогда еще не зная, что ему придется оказаться персонажем собственного творения. American Nightmare как раз является этим творением, и отыгрывать его куда интересней, чем просто смотреть его в виде телепередачи.

Увлекательная шизофрения

Начало игры, впрочем, как и первый, наверное, час геймплея, кажутся полностью оторванными от оригинала и заставляют даже ветеранов поднять бровь и расчесать затылок до крови, отчаянно пытаясь понять, что вообще происходит и как это связано с концовкой первой игры. Конфуз лишь усиливается, когда замечаешь, что у самого Алана такой проблемы нет. Он больше не напуганный и растерянный герой, пытающийся спасти свою жену от темных сил, в которых еще не до конца разобрался. Здесь он разговаривает и ведет себя уверенно, будто смирившись с происходящим, и гораздо более трезво анализирует ситуацию. А самое главное — он хорошо понимает, что к чему. Поначалу это раздражает, поскольку его поведение будто тебя дразнит, нашептывая «он знает, а ты нет» во время диалогов с немногочисленными, но интересными персонажами.

Самым ярким из них, безусловно, является Мистер Скретч (что в переводе означает царалипа, но не звучит так же круто) — антагонист и альтер-эго Алана Вейка, порожденное легендами и глупыми слухами о нем после его исчезновения. Люди стали списывать пропажу писателя на его сумасшествие, маниакальность и тягу к жестокости. В мире Alan Wake фикция становится реальностью, и Мистер Скретч — вполне



Случайная кампания

Изначальный концепт American Nightmare подразумевал простенький XBLA тайтл для убийства времени, созданный для тех, кому пострелялки в Alan Wake пришлось по душе больше, чем походилки. Создав и протестировав аркадный режим, Remedy уже были готовы выпускать игру, но совесть не позволила им не добавить хотя бы тонюсенькую сюжетную линию в игру. Время шло, а линия продолжала тянуться – и так у аркады появился независимый сюжет, который можно было привязать к кампании первой части.

реальный злодей с характером ярче, чем у самого протагониста. Общается он с Аланом редко и в основном через телевизор, но за этими микро-трансляциями безумия всегда интересно понаблюдать.

Свобода в выборе

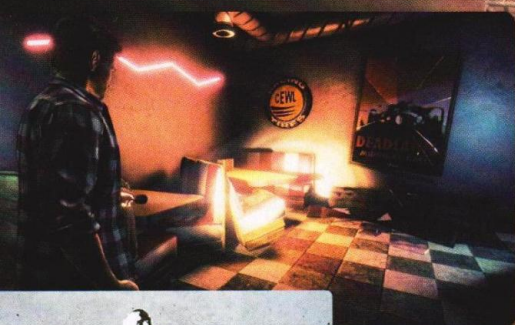
Впрочем, если по какой-либо внезапной причине ты играешь в Alan Wake не ради сюжета, никто не заставляет тебя в него вникать. Практически все диалоги опциональны и иницируются самим Аланом по команде игрока. Польза этого действия варьируется от беседы к беседе, в одних случаях открывая небольшую детальку сюжета, в других – хотя бы раскрывая в той или иной мере характер собеседника. Но полностью понять историю American Nightmare можно, как и в первой игре, лишь прочитав сценарий к отыгрываемому эпизоду, а кусочки этого сценария хаотично разбросаны по локациям в непрямом порядке. По мере продвижения по игре и нахождения новых страничек, ты будто собираешь воедино кусочки паззла. По отдельности они ничего тебе не говорят, но вместе собираются в интересную картину, которая не раз заставит тебя восклицать «А-а-а, так ВОТ оно что!». Может вопить ты будешь и не вслух, зато с тем самым безумно приятным ощущением раскрытой тайны. Искать куски теперь легче, да и мотивации куда больше: если странички более-менее неплохо спрятаны, то ящики с новым оружием лежат на самых очевидных местах, а открыть их можно, лишь найдя определенное количество кусков сценария. А новое оружие тебе ох как пригодится...

Я вам покажу, где писатели ночуют!

Если Alan Wake вызывал стойкую ассоциацию со Стивеном Кингом, то в American Nightmare Remedy попытались привести ассоциативный ряд игрока к Роберту Родригесу в «От заката до рассвета». Долгие, линейные, порой затянутые и всегда не-

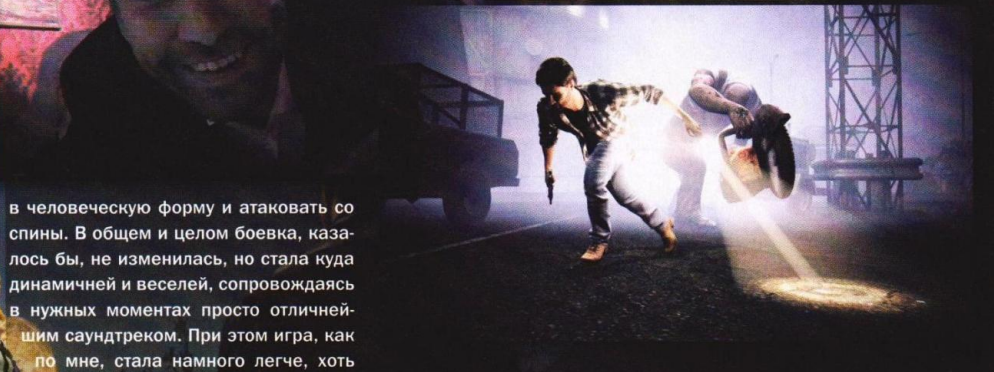
безопасные пробежки по темным лесам остались в первой части, давая дорогу просторным открытым уровням, наполненным интересными и мрачными местами. Левелдизайн American Nightmare кардинально отличается от предшественника, но не в лучшую и не в худшую сторону – он здесь другой, потому что геймплей другой. Больше никаких блужданий в поисках термосов с кофе. Гораздо больше внимания уделяется непосредственно сражениям с Взатыми – людьми под контролем тьмы и защищенными ей же от пуль. Как и раньше, перед смертоубийством недругов нужно «сбить» с них тьму фонариком, а потом уже высаживать в них полную обойму из того, что у тебя есть в руках. Оружия стало намного больше, что не на шутку разнообразит игру по сравнению с предшественницей.

Расширенный арсенал идет нога в ногу с новыми Взатыми: появились здоровяки с пилами, метатели темной эссенции, паучки, а также матрешки, которые делятся на двоих Взятых меньшего размера, когда на них попадает свет фонаря. К сожалению, исчезли некоторые виды классических монстров, зато стаи птиц стали собираться



Poets of the Fall of Max Payne

Саундтрек игры по большей части состоит из произведений группы Poets of the Fall, с которой Remedy находятся в тесной дружбе. Их музыка играла еще во втором Max Payne, который неслабо раскрутил группу.



в человеческую форму и атаковать со спины. В общем и целом боевка, казалось бы, не изменилась, но стала куда динамичней и веселее, сопровождаемая в нужных моментах просто отличным саундтреком. При этом игра, как по мне, стала намного легче, хоть и проходилась мной на самом высоком уровне сложности. Виною тому – мгновенно регенерирующий фонарик, практически не нуждающийся теперь в батарейках, и отличное управление на клавиатуре с мышкой (оригинал я проходил с геймпадом).

Выглядят сражения все так же зрелищно и кинематографично, чего не скажешь о локациях. Нет, на них тоже очень приятно смотреть, но с захватывающими дух пейзажами первой части они не сравнятся. Да и поехать на машинке, как раньше, здесь почему-то не дали.

Тень сурка

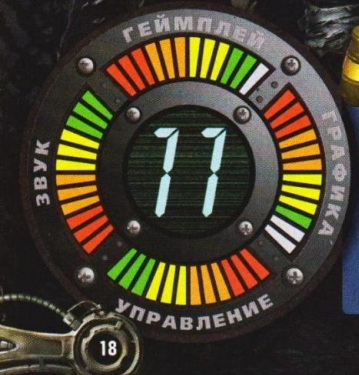
Пожалуй, единственные претензии к American Nightmare – он короткий и... повторяет себя. Ближе к концу навеивается острая ассо-

циация с фильмом «День сурка», но она полностью оправдана сюжетом. Ощущение нехватки геймплейного времени можно с лихвой возместить в аркадном режиме – это чистейший десятиминутный сурвайвал до рассвета со свободными и, что немаловажно, не встречающимися в кампании локациями, которые стоит исследовать в поисках патронов и оружия, пока на тебя со всех сторон прут Взятые. На более поздних аркадных картах адреналин начинается зашкаливать от постоянного конфликта мыслей «Идите сюда, сукины дети!» и «Обожемой, они ВЕЗДЕ!». Если боевка в Alan Wake тебе так же по душе, как напряженное выживание на очки, этот режим легко добавит 10-15 часов безумия к пятичасовой, но увлекательно кампанию, клятвенно обещающей продолжение в титрах.

Butcher

Вердикт

Хотя American Nightmare своими инновациями слегка упрощает некоторые аспекты предшественника, после окончания вместо ощущения недовольства возникает лишь сильное желание поиграть еще. Как ни крути, а серия не похожа ни на что на забитом клонами и подражателями рынке, а это, как минимум, заслуживает геймерских похвал. Только Remedy известно, когда выйдет следующая глава в книге Алана Вейка, но лично мне уже не терпится перевернуть страницу.



ОЧЕНЬ СТРАНСТВО

Вступая с кем-либо в дебаты на тему, являются ли игры искусством, геймеры чаще всего проигрывают по той простой причине, что собеседник не имеет опыта общения с нужными играми или с играми вообще. Именно в эти моменты мы начинаем судорожно перебирать в голове каждый проект, который можно было бы показать даже своей бабушке как пример и объяснить ей, что это – как интерактивная картина, а не симулятор обезумевшего маньяка. С выходом Journey выбор подходящего примера игрового искусства стал намного легче.

Возьми свет!

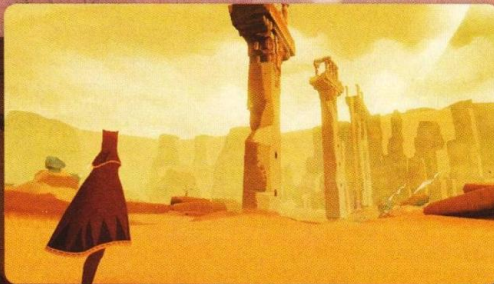
Как и в случае со многими абстрактными творениями слегка безумных, но креативно гениальных умов, Journey трудно отнести к какому-либо жанру. С одной стороны, здесь есть всего понемногу, а с другой – ничего подобного мы раньше не видели. Собственно, игра сама идеально описывает себя одним лишь названием: это путешествие. Если копнуть чуть глубже – это путешествие безымянного мистического существа в робе через пустыню, на другом конце которой находится высокая гора с ярко светящейся вершиной.

Абсолютно ничего в игре не дает тебе прямого указания двигаться в сторону горы, но на интуитивном уровне тебя тянет к ней. Все, что ты можешь делать – бегать, прыгать и издавать звуковой сигнал, который приводит в действие различные объекты и механизмы мистического и необъясненного окружающего мира. Он не враждебен, полностью безопасен, и даже легкие элементы платформинга, рожденные его странной архитектурой, не требуют особых стараний в навигации.

Изначально недоступные места игрок открывает после нахождения магического шарфа, позволяющего существу временно летать. Чем длиннее шарф, тем дольше время полета и тем интересней новые места, открывающиеся перед новоиспеченными летунами. По мере прохождения шарф удлиняется на алтарях, а его энергия возобновляется на особых платформах.

Анонимный спутник

А еще шарф регенерируется вблизи других игроков, с которыми ты можешь разделить путешествие. Кооператив здесь уникален – твой напарник выбирается случайно и подключается к твоей игре незаметно, и встречаешь ты его совершенно



невзначай посреди пустыни. Здесь нет никаких средств коммуникации или показателей того, кто этот игрок. А еще здесь нет возможности навредить напарнику, что делает совместное прохождение с немой и безымянным встречным еще одним компонентом мистической и завораживающей атмосферы. Ты можешь продолжить путешествие с напарником, или вы можете разойтись и никогда больше не увидеть друг друга, никак не навредив игровому процессу.

Прекрасное солнце пустыни

Journey – действительно игра. Она требует от игрока определенных действий, но все они интуитивны и легки: словно тебя посадили в лодку, дали в руки весло и посоветовали грести по течению, наслаждаясь окружающими пейзажами. А пейзажи здесь просто неповторимы! Никогда бы не подумал, что пустыню можно сделать столь красивой, разнообразной и завораживающей. Неповторимый визуальный стиль и звуковое сопровождение задают самый важный компонент игры – атмосферу. Journey проходится за 2-3 часа, но вернуться к нему захочется не один раз, даже зная, что ждет тебя в конце. Ведь главное – не конечная цель, а ведущее к ней путешествие.

Sph1nx

Вердикт

Если ты хочешь часик-другой отдохнуть от геноцида в играх – будь то людей, демонов или попавших под ярость мексиканского сантехника ходячих грибов, Journey вознесет тебя в nirvanу и сделает массаж твоему внутреннему эстету. Это игра, которая говорит о многом, но без слов. Пожалуй, любимая игра Гордона Фримана.



JOURNEY

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Thatgamecompany

Издатель:

Sony Computer Entertainment

Лети-лети лепесток

Над игрой работали создатели другой формы игрового искусства под названием Flower. Но если в «цветке» было немного искусства и ноль игры, то Journey кропотливо старается попасть в обе категории. И делает это более чем успешно.



ПОБЕДИТЬ БУДИЛЬНИК

Ни для кого не секрет, что корейцы на ММОРПГ собаку съели, и кошачьим кормом закусили. Чаша их онлайн-рынка наполнена до краев, но разработчики продолжают капать туда свои творения – да с таким энтузиазмом, что некоторые игры начинают выливаться за края и перетекать на территорию Европы и США вместе со всеми своими анимешными странностями. К таким проектам стоит относиться с повышенной осторожностью и желательно потыкать их палочкой перед тем, как подходить ближе. Когда мы потыкали Tera, она обернулась и заехала нам по морде лица так, как этого не делала ни одна другая ММО. И нам понравилось.

Нас не будишь

Если верить легенде и вступительной заставке, тысячелетие-другое тому назад существовали два титана Арун и Шара. Быть титаном, наверное, очень круто, но, похоже, невероятно скучно. Просуществовали они себе вместе и решили лечь спать мирным титаническим сном. Неизвестно, что им в вечернюю микстуру подмешали, но им начало сниться, что их тела стали огромными континентами, образующая мир под названием Тера. Его тут же обжили 12 богов, но им было не до сна и они решили повоевать друг с другом. Боги, как известно, не могут воевать без участия простых смертных – так появились многочисленные расы. После заварушки, когда вместо пыли и запаха смерти в воздухе стали развеиваться белые флаги, боги подошли или потерялись, а некоторые смертные расы прекратили свое существование. Их осталось всего семь штук: драконоподобные Аманы, смысленные гиганты Бараки (никаких отсылок к Mortal Kombat или президенту США), демоноиды Кастаники, миролюбивые духи Элины, их крохотные звероподобные помощники Попори, владеющие колдунствами Высокие Эльфы и, наконец, офигевающие со всего это зоопарка люди. Но в мире они пожить не успели – появилась новая угроза в виде металлической расы Аргон, цель которой – захватить Тера и пробудить титанов от их глубокого сна, тем самым сводя на нет весь приснившийся им мир со всем живым в нем.

Wake up, Neo

А если в двух словах, то ты сражаешься с будильником. Это лучшее объяснение, которое разработчики смогли придумать незаурядным и весьма разнообразным расам Теры. Больше, по-хорошему, и не надо: независимо от того, хочешь ли ты быть brutальным накачанным демоном, ловким смешным пандопесиком или сексуальной колдуньей-эльфийкой – ты найдешь себе подходящую расу в игре. Можно все повернуть с ног на голову и быть brutальным накачанным смешным пандопесиком – никаких ограничений по расовым признакам здесь нет, и ты волен быть любым из восьми доступных классов. Выбора ты лишен только при старте, поскольку у всех общая и довольно скучная стартовая зона.

Драка – всему ответ

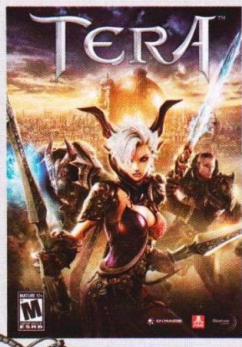
На первый взгляд Tera играется, как и любая другая из многочисленных ММОРПГ, в той или иной мере уподобляющихся всемогущему WoW. Второй, третий и даже двадцать пятый взгляд дают понять, что игра не особо пытается составить другое впечатление. И все бы ничего, если бы здесь был действительно цепляющий сюжет или интересная вселенная, как, например, в RIFT. К сожалению, несмотря на симпатичные заставки, вникать в происходящее нет никакого желания, и с каждым карликовым шагом «сюжета» ты просто ссылаешься на то, что это очередной бред, приснившийся скорее всего вусмерть пьяным титанам. Получаемые игроком квесты якобы связывают все происходя-

Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Bluehole Studio

Издатель:
Frogster

Системные требования:
Процессор: 2,6 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб
50 Гб на жестком диске





щее тонкой, практически прозрачной цепочкой, но следить за ней нет смысла, поскольку абсолютно все задания сводятся к убийству кого-либо где-либо, и эта традиция не меняется даже на более высоких уровнях.

Show must go on!

Что-то, тем не менее, заставляет игрока двигаться дальше и набирать новые бессмысленные и беспощадные квесты. И это что-то – революционная боевка. Многие ММО до Tera попытались ввести экшн-составляющие в свою систему сражений, и ближе всего к успеху, как по мне, подошел Age of Conan. Но в мире Теры вообще не существует автонаводки, и одними кликами тут не обойдешься. Дамы и господа, встречайте: хитбоксы! Да-да, попадания по противнику – будь то мечом, стрелой или заклинанием – больше не бросок кубика, грани которого определяются статистикой твоего персонажа. Здесь нужно целиться и находиться вблизи недруга, чтобы по нему попасть. Более того, от атак противника можно уходить, отпрыгивать, откатываться и прочими методами избегать физического контакта. Исход поединка зависит не от циферок на характеристиках твоей одежды, а от ловкости рук – как в настоящем экшне. Танки не просто стоят столбом, загребая весь урон на себя – им нужно нажать на кнопку, чтобы поднять щит и заблокировать атаку монстра, предварительно наведя прицел на атакующего. Уклоны тоже проводятся вручную – будь то скилом или просто уходом в сторону, а не буюками, отлетающими от твоего персонажа, который, если верить происходящему на экране, только что получил по спине огромный топором.

Все это делает бои веселыми и увлекательными, а ощущение гордости после победы в разы превосходит привычное «о, еще одного моба закликал насмерть». Такая система автоматически приписывает Tera к разряду более хардкорных ММО, что одновременно привлекает одних геймеров и отталкивает других. А вот прокачка здесь относительно лояльная: классовые абилки неизменны до 20-го уровня, после достижения которого их можно так или иначе улучшать при помощи глифов за ограниченное количество очков. К этому времени ты хорошо знаком со всеми скилами и твердо знаешь, в какие из них стоит инвестировать драгоценные очки опыта.

Вердикт

Bluehole Studio сделали смелый шаг, перестроив один привычный всем аспект жанра заново. К сожалению, это единственный шаг, который они сделали, оставшись другой ногой на месте, давно затоптанном конкурентами. Понравится ли тебе Tera – зависит исключительно от того, зацепит ли тебя боевка. Большого игра не предлагает, но многим хватает и этого.



Что есть – мочи

PVE сражения становятся еще веселее в подземельях, где ты в компании друзей или согильдийцев роняешь огромные шкафы, названные разработчиками BAMs – big ass monsters (офигенно здоровые монстры). А вот любителям почистить грызла другим игрокам стоит оставаться на PVP серверах. Интересных батлграундов здесь нет, зато можно организовывать командные дезматчи и объявлять войну другим гильдиям.

Тем не менее, все в Tera дает понять – игра создана для исследования мира и убийства в нем всего живого. Мир действительно интересен, разнообразен и очень красив – Unreal Engine 3 делает свою работу и в онлайн-пространстве. Приятно смотреть и на хорошо детализированных и анимированных персонажей, в какой бы одежде они ни были и где бы они ее не взяли – с трупа врага или сковали сами из собранных материалов.

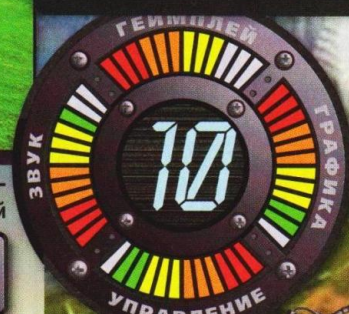
Ненужный лут продается за нужное золото – и нужно оно в системе PLEX, которая позволяет продавать купленное на реальные деньги игровое время за игровую валюту. Эта система в теории должна предотвратить фарминг голды, но ее эффективность на практике покажет только время. А еще оно должно показать, как долго новая боевая система продержит интерес к игре, которой помимо увлекательных драк предложить пока что нечего.

Butcher



Большое имя с большой буквы

Даже неизвестный тайтл может спасти имя известного разработчика, принимавшего участие в создании новинки. Если у тебя все еще есть сомнения в крутизне Теры, знай, что над ее созданием работали великие из великих – сами Йонг-Хьон Парк, Бьонг-Гью Чанг и Хуанг Чер Унг! И нет, они не дают автографы.



Ты думал, что Alice: Madness Returns – шизофреническая игра, а Shadows of the Damned взрывает мозг? Считал Dead Rising на-стоящим трэшем и верил в то, что наибольшее количество лулзов в Stubbs the Zombie? С выходом Lollipop Chainsaw стало ясно: по безумию и абсурдности происходящего с новым детищем Grasshopper Manufacture способны тягаться лишь живые выступления и клипы Кати Самбуки. И то, Катя сдуется на второй же минуте. Кровавая гэбня, к доске!



ШКОЛЬНАЯ ПОРА УБИВАТЬ

Резня бензопилой в десятом классе

Концепциям игр в жанре слэшер уже давно не приходится никого удивлять. В большинстве представлений данного жанра главный герой – громила, рубящий в мелкую крошку демонов, нежить и прочую местную монстятину ради высокой цели спасения мира, которая зачастую имеет религиозный или мифологический подтекст. Однако при первом же взгляде на Lollipop Chainsaw становится понятно: игра решила сломать все стереотипы. Забегая вперед, можно сказать: хоть и косо-криво, ей это удалось.

Домашнее задание

Джульетт Старлинг – обычная американская школьница, любимые занятия которой – чирлидинг, пение в караоке и, поскольку куклолка воспитана в семье зомби-хантеров, охота на зомби. В день восемнадцатилетия нашей героини начинается зомби-апокалипсис, в честь чего несколько зомби-боссов во главе с готическим одноклассником Джульетт решают устроить некий заговор на территории школы. Девушке кровь из носа и кишки из живота (вражеского) необходимо выяснить, что тут происходит, а попутное истребление полчищ умертвней прилагается.

Вот такой незатейливый сюжет имеет Lollipop Chainsaw. Хотя сценарий к игре и писал Джеймс Ганн – сюжетотворец закснайдеровского Dawn of the Dead, в последующие несколько часов геймплея сюжетных поворотов ждать не стоит, да и кому они тут нужны? Главные фишки игры – трэшевые кат-сцены и странность здешних главных героев. Чего только стоит болтающаяся у героини на поясе говорящая голова бойфренда Джульетт, Ника,

комментирующая каждое действие протагонистки, или младшая сестра, желающая встретить Джастина Бибера и добавить его голову в свою коллекцию черепов Йети. А каждый из здешних боссов воспринимается и запоминается совершенно по-разному. Главный из них, именуемый «зомби из зомби», – это вообще верх трэша, но это лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Made in Japan

Сколько разработчики не позиционировали свое творение как высмеивание американской поп-культуры, на деле у них получился обычный японский проект, только с уклоном в трэш. От одной только фразы «обычная школьница... ну, почти обычная» и здешних саундтреков так и благоухает типичными японскими мультиками. Так же и в геймплее: выбранная или новая полученная способность всегда будет демонстрироваться в отдельном ролике в лучших традициях аниме и «Я несю возмездие во имя Луны». Как ни крути, а одно лишь внесение субкультурных движений в игру мало чего изменит.

Сам процесс зомби-геноцида – не лучшее из того, что мы видели раньше. Забудь обо всех тех толпах мертвячины, которые встречал раньше в Dead Rising и L4D, в Lollipop Chainsaw количество зомби строго заскриптовано. В каждой локации к тебе будет подбегать определенное количество трупов, которых нужно уложить на боковую. Да и их умерщвление – процесс весьма утомительный, и если бы зомби были менее живучими, процесс резни был бы намного веселее. Количество комбо-атак достаточно внушительное, но в течение игры новых приемов нам практически не дадут, а

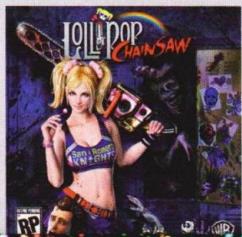
Lollipop CHAINSAW

X360 | PS3

Жанр:
action, slasher

Разработчик:
Grasshopper Manufacture

Издатель:
Warner Bros.



Пиломатериалы

В Lollipop Chainsaw Джульетт может хранить в бензопиле мобильник, превращать ее в бластер и средство швыряния головы Ника, излучая при этом радуги. Но в гейминдустрии есть и другие крутые бензопилы, вот некоторые из них:

Gears of War – бензопилы будущего комплектуются штатными надзубчатыми автоматами.

Dead Rising 2 – тут бензопила сама по себе – вполне обычное оружие. Но скомбинировав ее с веслом или мотоциклом, главгер по имени Чак превращает инструмент в машину смерти.

Sudeki – персонаж Тал может использовать Chain Sword. Вместо лезвия у этого меча – циркулярная пила.

Splatterhouse – для Рика в таких случаях главное и размер и умение пользоваться. Взав в руки гигантских размеров инструмент, Рик становится Кратосом, только с бензопилой.

Evil Dead: Regeneration – здесь бензопила служит протезом вместо отрубленной правой руки Эша, причем, так ему даже удобнее, чем с обычной рукой.

арсенал оружия и вовсе скудный: не считая инструментов с использованием головы Ника – одно огнестрельное и одно оружие ближнего боя.

Живее всех живых

При всем своем однообразии, в геймплее все же достаточно много приятных моментов. Для каждой локации предоставлена уникальная мини-игра вроде баскетбола или бейсбола с зомби, что, в принципе, не блещет оригинальностью, но сам процесс этот весьма веселый. А голову своего бойфренда, Ника, Джульетт может прикрепить к обезглавленному зомби, чтобы возлюбленный открыл для девушки проход. Сражения с зомби-боссами – самый интересный аспект геймплея Lollipop Chainsaw. Битва, как правило, проходит в несколько этапов, и к концу игры иногда затягиваются на 10-15 минут. Благо, здесь все намного веселее и ярче, чем в битвах с обычными зомби.

Некоторые уровни просто напичканы QTE-сценами, которые явно далеки от Resident Evil 4 и God of War, но все равно оставляют больше приятных впечатлений, нежели негативных.

Малиновый звон

Музыка Акиры Ямаоки хороша для любой игры, и Lollipop Chainsaw – не исключение. Правда, треки, написанные Ямаокой, встречаются крайне редко. Немного

чаще здесь будет играть адский трэш-метал, под который истреблять зомби весьма приятно. Но когда в очередной из динамичных сцен начинает звучать дичайшая японская попса – уши сворачиваются в трубочку, и возникает желание непременно расстрелять колонки.

Озвучка персонажей – на отличном уровне: для вокализации второстепенных персонажей были приглашены такие звезды как Шоуни Смит и Майкл Рукер, исполняющие главные роли в современных хоррорах «Пила» и «Ходячие мертвецы». А главной героине свой голос подарила Тара Стронг, известная тебе как Харли Квин из Batman: Arkham City.

Трэш-красоты

Красивый и оригинальный комиксный интерфейс игры переплетается с просто ужасной графикой. Тут то ли недоработанный cell-shading, то ли все так и должно было быть (что еще хуже) – это, наверное, самое кривое использование Unreal Engine 3, которое нам только приходилось видеть. Пару месяцев назад можно было так сказать о последней части «Сайлент Хилла», но на фоне Lollipop Chainsaw приснопамятный Downpour выглядит просто эталоном красоты.

Любой графический эффект сопровождается яркими всплесками радуги и блеском впоремешку с кровавыми фонтанами. Такого действительно еще не было, но данную феерию с аппетитом воспримут далеко не многие. Если вообще хоть кто-то воспримет.

Underclass Hero

Love is...



Когда частичка его остается рядом с ней несмотря ни на что...



Вердикт

К сожалению, Lollipop Chainsaw не оправдала ожиданий. Тут есть яркий и неповторимый дизайн, выдержанная от начала до конца атмосфера трэш-хорроров и яркие персонажи. Однако на каждый плюс в этой игре найдется свой минус. Но если воспринимать игру такой, какая она есть, не думая о том, какой она могла быть, можно даже получить от игры удовольствие. Хотя могло быть и лучше, намного лучше. Садись, Джульетт, четыре. С минусом.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

 **BLACKLIGHT**
RETRIBUTION

Жанр: FPS

Разработчик:
Zombie Studios

Издатель:
Perfect World Entertainment

Системные требования:
Процессор: 2.13 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ на жестком диске

PC

БЕЗВОЗМЕЗДНО

Сядь на пол и крепче обхвати руками мохнатый ковер – кажется, произошло что-то из рук вон и сердца долой выходящее. Между титанами сетевых шутеров, Battlefield и Modern Warfare, практически втиснулся новичок, да еще и условно-бесплатный. Но сначала ему пришлось пройти дорогой страданий и геймерского презрения.



Танго элоун

Первая часть, *Tango Down*, была мультиплатформенным шутером. *Retribution*, по крайней мере пока что, доступен только на ПК – скорее всего в связи с free to play моделью, которую еще не приютили консоли. Сказалась ли одноплатформенность на качестве финального продукта – судить тебе, но факт есть факт: вливая весь свой пот в одну версию игры вместо трех-, у разработчиков было больше времени довести ее до совершенства. И это не говоря о пострелизной поддержке, которую куда легче проводить на PC

Приносим свои извинения

Ровно два года назад (это 2010, на случай если ты путешествуешь во времени и случайно попал в настоящее с игровым журналом в руках) неприметная, но давно существующая компания с мозгопоедательным названием *Zombie Studios* решила показать себя геймдеву и удивить, пожалуй, самый капризный и избалованный сегмент геймерской аудитории – любителей шутеров. Разработчики вытащили из шляпы за уши скачиваемый мультиплеерный шутер *Blacklight: Tango Down* и стали навязчиво тыкать его прямо под носы позевывающих зрителей. Их носы это не одобрили, а руки стремительно потянулись к авоськам, кулкам и банкам с несвежими овощами.

Действительно, игру было за что не любить, хоть нельзя сказать, что ее не за что было любить. Но даже просто неплохой шутер за 15 баксов мало кому нужен в век крупных долгоиграющих блокбастеров: консольщики довольствовались *Halo* и *Killzone*, а PC-шники и вовсе придали *Tango Down* анафеме за принудительное использование *Games for Windows Live*. Критика, тем не менее, не напугала *Zombie Studios*, и сиквел разработчики стали делать с новым вдохновением, руководствуясь многочисленными отзывами игроков – пусть и негативными.

Раскрась-ка

Одним из первых и самых главных изменений стал переход *Blacklight* с разовой оплаты на вечно-растущий в популярности free to play, а вместе с тем, с геймпадов – на клавиатуры с крысами. Так что чрезмерно популярным и лично меня раздражающим жалобам на «консольность» шутера здесь нет места. Зато место есть для полной свободы в создании и кастомизации своего солдата, самого обширного из известных мне арсеналов и, главное – для управляемых мехокостюмов, которые любой игре к лицу.

Если проводишь в экране кастомизации чего-либо хотя бы пятую часть общего игрового времени, ее можно смело называть важным геймплейным элементом. В экране настроек *Blacklight* можно проводить чуть ли не больше времени, чем в самих перестрелках, и удовольствия получать не меньше. Здесь не просто дают выбрать прицел, камуфляж и какую-нибудь плюшку – оружие можно менять вдоль



и поперек, цепляя на него различные типы стволов, рукоятей, прикладов и просто украшений, тем самым придавая пушке индивидуальности и модифицируя ее до неузнаваемости. Очень немногие из этих изменений чисто косметические – в большинстве своем они, так или иначе, влияют на поведение твоего огнестрельного друга при спуске курка. Чаще всего за улучшение одной характеристики приходится расплачиваться ухудшением другой, что чудным образом создает баланс даже при таком широком ассортименте орудий убийства и их деталей.

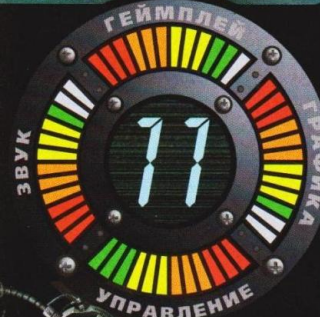
Железные кровосеки

Закончив одевать своего персонажа, как пятилетняя девочка куклу Барби, хочется срочно получить дозу тестостерона если не через пьяную драку с медведем, то хотя бы через трезвую перестрелку с человечками по ту сторону интернета. Доза действительно приходит срочно, благодаря на удивление быстрому коннекту к игре. В ней можно творить хаос в четырех режимах: *Deathmatch*, *King of the Hill*, *Capture the Flag* и *Domination*. Новинка с первой части не прибавилось, но разработчики решили вместо изобретения велосипеда максимально проапгрейдить уже существующий тарантас. Новые карты, несмотря на малое количество, впечатляют высокой детализацией и хорошо проработанным левелдизайном, в моих глазах напоминающим удачную смесь современных *CoD*-подобных каруселей и



Откуда идеи приехали

Создавая систему кастомизации для своей игры, разработчики ориентировались не на другие шутеры, а на гоночки, где можно менять как внутренности тачки, так и ее внешность и раскраску.



олдскульных локаций арена-шутеров (все делаем глубокий ностальгический вздох).

Терминалтор

Сами уровни слегка интерактивны – тут и там можно поднять платформу или закрыть дверь, но для этого надо пройти простейшую мини-игру у терминала. Суть здесь – не столько получить кайф от мини-игры, сколько занять игрока, делая его беззащитным, пока он занят своим хакерским делом. Это заставляет умных людей бегать вместе, чтобы один смог прикрывать спину другого, пока тот химичит у терминала.

Кстати о терминалах – на каждом уровне есть один, в котором можно потратить заработанные на убийствах и выполнении заданий деньги. Здесь есть все: от аптечек и патронов вплоть до недоступных в обычном магазине ракетниц и самого популярного среди игроков транспорта – мехов. Железный костюм необходимо призывать с небес подобно некоторым килстрикам из Call of Duty, но управлять им – сплошное разрушительное удовольствие. Тем не менее, по сравнению с пешим солдатом он медленен и неповоротлив, да и к тому же уязвим для огнеметов. Броню они, конечно, не расплавят, зато могут зажарить находящегося внутри пилота, оставляя боевую машину свободной для первого встречного. Ближе к концу матча большинство участников накапливают приличные суммы и начинают массово призывать своих железных дровосеков, превращая некогда обыденную перестрелку в меховую баталию.

Вердикт

Глядя на Retribution, слабо верится, что игра как-то связана с позапрошлым годом провалом под названием Tango Down. Новый Blacklight показывает, как должен выглядеть настоящий сиквел, построенный на выводах, сделанных разработчиками из комментариев игроков к первой части.

В общем, если доселе ты по той или иной причине обходил free-to-play шутеры десятой стороной, но в глубине души ждал толковой игры, с которой можно было бы начать свою геймерскую F2P карьеру – лучшего варианта, чем Blacklight Retribution тебе, по крайней мере, пока что, не сыскать.

Все вижу, все слышу, во все стреляю

Помимо «разовых» денег, используемых во время текущего матча, зарабатываются также очки опыта и валюта, на которую можно покупать себе новые стволы и примочки. Все, разумеется, временно – на день или неделю. Можно этой радостью обзавестись и перманентно, но либо за сумасшедшее количество очков, на которое играть нужно много и усердно, либо за реальные деньги, которые, по правде говоря, на шутер такого класса отдать не жалко. Посвятив игре с десяток часов, понимаешь, что она запросто могла продаваться за полную цену как самодостаточный мультиплеерный проект.

Только в отличие от повседневного шутера, кемперы в Blacklight – вымерший вид. Все благодаря HRV – визору гипер-реальности. Этот гаджет – внучатая племянница зрения хищника, и способен выделять на экране врагов, друзей, терминалы и задания, но при этом все остальное становится крайне неразборчивым. Этот режим работает как wallhack, но не мешает игре, поскольку длится всего пару секунд и на это время лишает тебя возможности стрелять – зато позволяет тактически продумать следующие шаги, скоординироваться с союзниками и устроить засаду противнику.

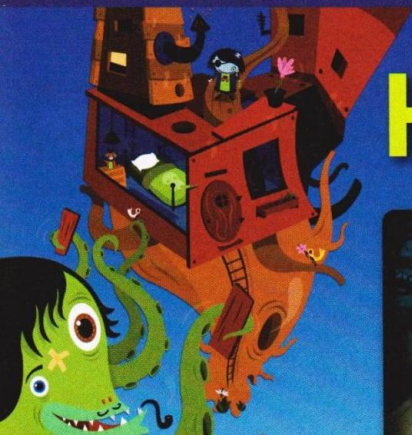
Контрибуция в аннигиляцию

Retribution выглядит в разы лучше привычных F2P шутеров – все: от текстур, освещения, моделей и до анимаций впечатляет, а внимание к деталям не оставит равнодушными эстетов, которым наблюдать за перестрелкой не менее важно, чем в ней участвовать. Радует глаз не только ингейм-графика, но и заслуживающий высших похвал интерфейс. Есть даже социальная вкладка со встроенной системой имейлов. Писать можно не только другим игрокам, но и напрямую разработчикам, оповещая о чiteraх или багах через вкладку поддержки. И, судя по активности разработчиков на форуме и общению с комьюнити, это тебе не эррор-репорты Windows, которые хранятся где-то на свалке «Майкрософт», забытые и заброшенные. Менюшки также радуют широкими опциями настроек, позволяющими запустить игру даже на очень слабых машинах. Свобода настроек распространяется и на удобное управление, позволяющее индивидуально настраивать чувствительность мышки в свободном режиме и в режиме прицеливания, что просто бесценно и, как по мне, должно присутствовать во всех шутерах.

Butcher



НЕ РОДИСЬ КРАСИВОЙ



Говорят, что красота – страшная сила. Могу поспорить, что эти люди никогда не видели маленькую девочку с вырванным глазом, зашитым ртом и щупальцем осьминога вместо руки. Именно под такое описание подходит главная героиня нового проекта от TikGames.

В лесу родилась девочка...

Но не стоит думать, что перед нами еще один мрачный и жестокий платформер в духе American McGee's Alice. Никакой кровищи, оторванных конечностей и психоделического сюжета игра не предложит. ScurvyGirl, хоть и слегка странная, но в целом милотная и забавная аркада с немного примитивным сюжетом.

Замученная постоянными кошмарами, наша красотка решает отправиться на поиски того, кто бы смог истолковать ее тревожные сны. Путь ей предстоит не близкий: придется ползти по зловонным болотам, темным лесам, заснеженным горам и даже заскочить в городок с плотным трафиком.

Девушки бывают страшные

Несмотря на трехмерную графику, двигаться разрешено, как в старые добрые времена, лишь в двух измерениях. Правда, благодаря камере, изредка меняющей угол обзора, и развилкам создается иллюзия полной свободы. Помимо избитого бедных монстров нам предлагают собирать разноцветные кристаллы, которые пригодятся для покупки новых способностей и апгрейдов. Например, можно научить Уродинку сжимать противников щупальцем и выдавливать из них очки здоровья.

Боевая система на фоне других платформеров выглядит продвинуто. Совмещая обычные и усиленные удары, девочка способна выписывать разнообразные комбо, а оглушив противника, можно схватить его щупальцем и запустить в другого неприятеля. В трудных ситуациях поможет защитный пузырь, который героиня создает вокруг себя для прикрытия. А чтобы провести кон-

трудар нужно успеть поставить блок за мгновение до нанесения нам телесных повреждений.

Ну что ж ты страшная такая?

Благодаря яркому сюрреалистичному стилю игра выглядит весьма привлекательно. Дизайнеры не побоялись сыграть на контрастах: локации сильно отличаются друг от друга. Именно визуальная часть и атмосферное музыкальное сопровождение отвели на себя все внимание от немного однообразного игрового процесса.

Так как в игре придется часто использовать разные комбо-удары, то я порекомендовал бы проходить ее на геймпаде. Но и он не способен обеспечить достаточно комфортное управление, так как функция автонаведения работает не лучшим образом: часто наша одноглазая милушка хватается не за тот крючок или же бросает предметы не в том направлении. Я понимаю, что одним взглядом видишь не так хорошо, как двумя, но когда ты десятый раз не можешь попасть камнем в цель, и приходится возвращаться назад за очередным булыжником, то на треск твоих зубов уже начинают сбегаться вся родня и соседи.

Олег [Prince] Скубицкий

Где я только не была

Впервые Страшная Девочка появилась на страницах графической новеллы художника Нейтана Журвишуса (Nathan Jurevicius). Сказка в стиле братьев Гримм очень понравилась общественности, и в 2009-ом студия Touch My Pixel выпустила флеш-игру по мотивам. Спустя два года Страхолюдина посетила PSP, а затем добралась и до стационарных игровых платформ.

ScurvyGirl
Nathan Jurevicius



ScurvyGirl

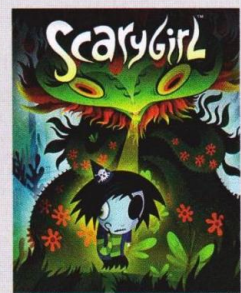
Жанр:
Platformer

Разработчик:
TikGames

Издатель:
Square Enix

Системные требования:

Процессор:
Intel Core2 Duo 1.0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
2 ГБ на жестком диске



Вердикт

Игре не хватило разнообразия и интересного сюжета, дабы можно было рекомендовать ее всем поклонникам жанра. Да и последние уровни из-за завышенной сложности способны привести в бешенство даже самых уравновешенных игроков. Получилась просто неплохая аркада, выполненная в симпатичном сюрреалистическом стиле, не более того. Если ты фанат платформеров, то я не понимаю, зачем ты сейчас читаешь эти строки. Ты ведь как раз должен спасать электунов в Rayman Origins!



Да уж, стоит хоть одному произведению достигнуть статуса, который можно охарактеризовать как «мега культовый» и набить нехилую популярность у широких народных масс, как тут же начинается серийный выпуск сопутствующей продукции, вроде футболок, кружек или туалетной бумаги с лицами полюбившихся героев. К сожалению, игры, в большинстве случаев, как раз и являются такими «сопутствующими товарами» для очередного голливудского блокбастера, сериала или книжного бестселлера.

Примечание автора: Игра рассчитана, в первую очередь, на фанатов книги/сериала, так что многие имена и названия могут остаться неизвестными, а объяснять все – попросту нет места

БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛОМ

GAME OF THRONES

Жанр:

Role-Playing Game

Разработчик:

Cyanide Studios

Издатель:

Focus Home Interactive

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб

4 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Дела давно минувших дней

Как говорится, помнить старое чревато ухудшением зрения, но в данном случае нельзя не вспомнить слова одного очень злобного Лича: «Возможно, в скором времени игры будут делать по мотивам рекламных роликов или ток-шоу». Ну как не согласиться с таким мнением? Тем более, что данное «проклятие» частично и сбылось. Но суть вот в чем – стоило сериалу по мотивам фэнтези саги «Песнь Льда и Пламени», Джорджа Мартина побить все рекорды популярности, то

уже самим собой подразумевающимся стало производство игровых адаптаций. Вот и стали выходить игры по мотивам сериала, снятого по мотивам серии романов – неплохой расклад, правда? Как бы то ни было, в этот раз получилось гораздо лучше, чем с прошлогодней стратегией Genesis.

Биба и Боба – два Ланнистера

В стратегии все-таки главное – геймплей и грамотное построение кампании, а вот

в псевдорольевой игре ситуацию можно вытянуть хорошим сюжетом, что, собственно, и сделали Cyanide. Решив провести две параллельные сюжетные линии, разработчики пошли на немалый риск, но тут-то их козырем был сам автор оригинального произведения, активно принимавший участие в написании сценария. К тому же, Джорджа Мартина влили в игру в виде занятого easter egg'a – он встречается как NPC-мейстер ближе к середине игры, плюс ко всему за добродушной улыбкой прячет белые тапочки для одного из

героев. Собственно героями выступают два дворянина, оба из семей вассалов Ланнистеров, богатейшего рода в Вестеросе и по совместительству рода редкостных засранцев. Сюжет является своеобразным приквелом к сериалу, о чем свидетельствует одолженная шикарная музыка, приветствующая в меню игры, а также персонажи, унаследовавшие внешность и голос знаменитых актеров. После восстания Роберта Баратеона против Безумного короля и свержения династии Таргариенов прошло 15 лет.

Игра в театр

Первый герой, с которым знакомимся, это Морс Вестфорд, герой войны, который по неизвестным причинам сразу с наступлением мира был вынужден принять обет и вступить в братство Ночного Дозора. Нет, роман Лукьяненко тут никаким боком не присутствует – дозорные охраняют Стену на севере от дикарей и другого зла. Служба шла своим чередом, пока его не попросил оказать одну услугу старый друг – Джон Аррен, пока еще здравствующий Десница короля. Следующим идет Алестер Сарвиц, бежавший во времена восстания на восток и там принявший веру в бога огня и тепла Р'гглора, став красным жрецом. Кончина отца заставляет его вернуться на родину, а уже на месте разбираться с бардаком, к которому привел упадок его семейства. Прохождение за обоих героев чередуется последовательно, но в определенный момент их пути пересекаются. Однако это не значит, что они станут действовать сообща, как раз наоборот – цели у них почти что противоположные, но об этом мне уже стоит умолчать. Увы, в отличие от книги и сериала, сюжетная линия игры совсем не держит в захватывающей напряженности, но, тем не менее, довольно добротно выдержана в духе оригинального произведения, демонстрируя жесткую и местами циничную историю.

Как такового ролплея почти нет, есть только легкое ощущение, что ты действительно занимаешься отыгрышем роли, направляя развитие сюжета в диалогах. А они, кстати, выполнены в стиле Mass Effect и Dragon Age 2 – радиальное меню, в котором можно выбирать тему для разговора, настроение, оттенок речи, но никак не прямые реплики. Выбор небольшой – во время разговоров, которые иначе не назовешь как скриптовыми сценками, можно вести себя сдержанно и осторожно, а можно и более жестоко, в результате чего нередко кто-то будет умирать – как правило, собеседник. И в то же время сюжет нелинейен: в наличии даже несколько различных концовок.

Вердикт

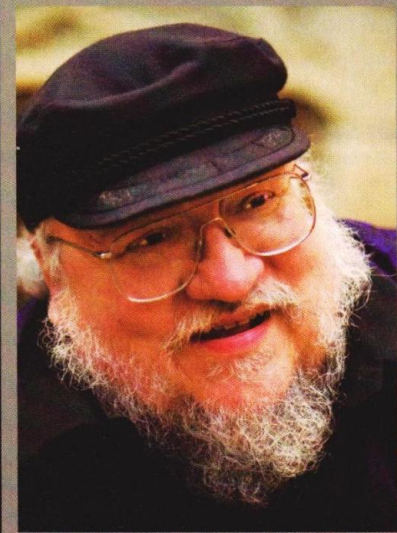
В итоге получается такой себе бракованный клон Dragon Age. Или нет? Скорее всего, как раз таки второй вариант, потому что в данной игре сюжет берет верх над геймплеем, что случается в очень редких случаях. И пускай геймплей скучноват, зато, держась за сюжетную нить, пройти игру до конца можно с неподдельным интересом, в особенности поклонникам сериала и книг.

Злой, плохой и еще хуже

Так как герои изначально определены, то им можно только выбрать специализацию на оружии и боевых навыках. Также можно задать протагонистам баланс достоинств и недостатков, которые будут влиять на характеристики, а в дальнейшем могут пополниться новыми пунктами, в зависимости от гуманизма деятельности. Специализации у персонажей абсолютно разные, и у каждого даже есть своя собственная ветка навыков. У Алестера это некое подобие огненной магии, которую он постиг в своей вере, а у Морса есть отличный кусочек барбос, которого также необходимо развивать. С бобиком связан еще один оригинальный момент в игре – хозяин находится с ним в телепатическом контакте, так что можно пускать песика на поиск следа или тайников, которые он любезно пометит на карте. Это все хорошо и интересно, но вот боевая система не оставляет таких хороших впечатлений. Она здесь больше похожа на Dragon Age и Knights of the Old Republic. Решив изобрести велосипед на поезде, разработчики вместо тактической паузы сделали «тактическое замедление времени». Нажав пробел, получаешь slo-mo, во время которого и необходимо задать цепочку команд. Постоянных напарников тоже нет, они сменяются с каждой главой, так что к ним особо не привикаешь, да и управлять можно только одним дополнительным бойцом. Арсенал не особо разнообразен, и, как правило, самые лучшие шмотки и оружие добываются мародерством над поверженными противниками, а не в магазинах. Стоит сразу забыть об использовании стрелкового оружия – локации в игре небольшие, а пространства для боя еще меньше, так что успеваешь пустить только одну стрелу, пока враг подбежит шекотать тебя лезвием.

Бородатый нерд

Джордж Рэймонд Ричард Мартин – известнейший писатель-фантаст, большую долю своей популярности заработавший благодаря циклу «Песнь Льда и Пламени». Хотя среди его произведений есть и не менее занятная серия – «Дикие карты», с которой настоятельно рекомендуется ознакомиться всем любителям интеллектуальной фантастики.



Вывиглаз

Ну как можно было так поиздеваться над движком Unreal Engine 3? Хотя игра и выглядит отличнейшую производительность, она создается за счет убогости текстур и глюков в виде проваливания NPC в те самые текстуры. Хотя это не особо и волнует.

Blade Runner



ЗАКЛИКАЛОВКА

Доброе утро, жители Кратера. Сегодня почти весь день нас будут согревать радиоактивные лучики солнца, а вечером пройдет небольшой кислотный дождик. При выходе из дома не забудьте надеть противогаз и захватить ружье – мутировавшие крысы в это время года особенно агрессивны.

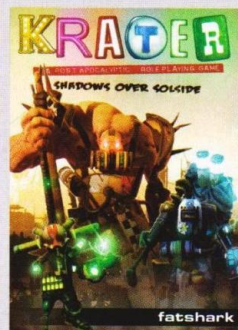


Жанр:
action-RPG

Разработчик:
Fatshark

Издатель:
Fatshark

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
5 ГБ на жестком диске



С большой скоростью летит навстречу нам... метеорит!

Ох уж эти метеориты, ну не дают они покоя сценаристам. Вот и шведы из Fatshark решили рассказать нам свою историю о падении одной такой глыбы на матушку Землю, причем историю в виде Diablo 3, пытающуюся угнаться за стилистикой Borderlands. Получилась экшн-РПГ с видом сверху и постапокалиптической историей. В результате катастрофы на месте столкновения образовался гигантский кратер, но при этом земля не потеряла свою плодородность. Krater – это, пожалуй, первая постапокалиптическая игра, в которой мы будем бродить не по пустынным территориям, а по зеленым лесам и полям (не считая подземелий, естественно). На территорию кратера начинают съезжаться люди, тут возводятся новые города, заводы, фабрики. Ну и пусть, что здесь нужно постоянно ходить в противогазе, зато тут жилье недорогое и помидоры вырастают размером с человеческую голову. Кратер также привлекает сталкеров и наемников, ведь в здешних краях люди обнаружили невесту откуда взявшиеся шахты и подземные катакомбы, доверху набитые ценными минералами.

Khaj-Tosin

Я бы поставил этой игре 9. Она достаточно веселая, отличается неплохой кастомизацией и стилистическим исполнением. Да и звуки здесь очень приятные – по крайней мере, я слушал местные мелодии, пиу-пиу и бормотание непси-ей в Genius GX Gaming Cavanaugh, получив большую порцию слухового удовольствия. Геймплей ненапряжный, но все-таки требует тактического подхода, хоть все и происходит очень быстро. Фанаты Diablo, мне кажется, не будут плеваться в Krater.



Трое из ларца

Одной из таких команд наемников мы и будем управлять. В партию одновременно разрешено брать не более трех персонажей, которых за звонкую монету можно нанимать в городах. Доступны четыре класса: киллер, медик, здоровяк и регулятор (некий микс стрелка и мага). При найме рекрутов важно смотреть не только на стандартные показатели силы и здоровья, но и на предел прокачки персонажа. Если одного из воинов можно качнуть лишь до пятого левела, то другой способен достичь и пятнадцатого. Когда боец переходит на следующий уровень, у него разблокируется новый слот для имплантов, с помощью которых повышаются важные характеристики.

Накликать беду

Боевая механика оригинальностью не отличалась. Наша компаха автоматически нападает на ближайших недругов, а нам остается лишь клацать по кнопкам, отвечающим за спецспособности героев. Причем довольно таки энергично клацать, так как навыки у ребят восстанавливаются с завидной скоростью. В итоге, боевка практически не приносит никакого удовольствия: битвы заканчиваются, не успев начаться, а от игрока требуется минимум вмешательства без каких-либо тактических приемов. К тому же местные данжи обладают какой-то ненормальной планировкой, за что нужно поблагодарить местный генератор уровней. Некоторые подземелья просто нагоняют уныние своим однообразием и встречающимися на каждом углу одинаковыми противниками.

Графически проект смотрится неплохо, а стилистика в целом очень приятная. Тутешние городки и фермы приятно посещать, чего не скажешь о большинстве местных катакомб и бункеров. Стоит отметить, что Krater не дружит Windows XP и предпочитает видеокарты лишь с поддержкой DirectX 10 и выше.

Prince

Вердикт

С виду симпатичная игра на деле оказалась немного скучной и однообразной даже по меркам данного жанра. Бродить по местным унылым подземельям и давать тумачок несчастным одинаковым противникам (сначала – крысам и медведям, потом – гуманоидам) попросту не интересно. Но если ты все-таки решил опробовать Krater, то ни в коем случае не запускай его перед сессией в Diablo III или Torchlight II, иначе рискуешь заснуть прямо у монитора.



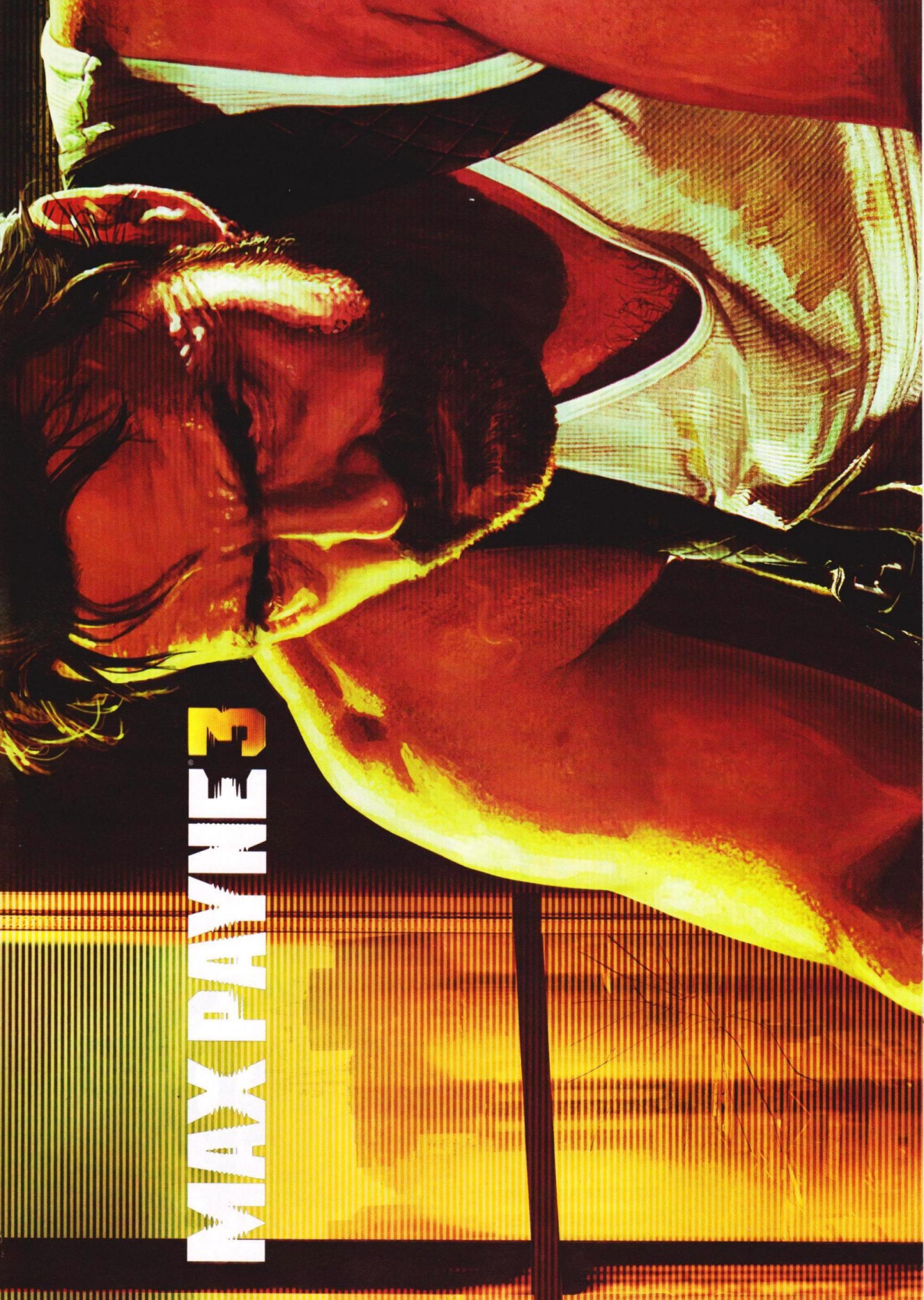


LOLLYPOP
CHAINSAW



ШИПИАВЬ!





MAX PAYNE 3



moderno

KONG

МИКРОСХЕМЫ, МАКРОМЯСО

Роботы! Много роботов! Они заполнили все вокруг! Выключить мозг, активировать силу пальцев! Убить! Убить их всех! А-а-а-а-а! 101010101!



Много мало не бывает

История Shoot Many Robots особой оригинальностью не отличается. Бравый герой Р. Walter Tugnut и его молодая команда из трех человек борются против мирового господства бесчисленных толп роботов, которые на своих заводах успешно клепают собратов и дешевые китайские телевизоры. Собственно, весь игровой процесс и строится вокруг уничтожения этих жестяных агрессоров. По сложившейся в данном жанре традиции, игра приправлена тоннами юмора. Это проявляется практически во всем — от названий оружия до внешнего вида протагониста. Чего только стоят костюм и очки Гордона Фримена в начале игры!

Закрутить гайки

Вдогонку современным трендам в Shoot Many Robots присутствует система прокачки. По мере разборки роботов методом свинцовой акупунктуры игрок левелится и собирает гайки (местную игровую валюту). Гайки нужны для покупки амуниции и оружия, а левел-апы дают возможность надеть более крутые гаджеты. Почему гаджеты? Весомая часть всего гардероба больше похожа на антикварный музей, где с легкостью уживается одежда разных времен и народов. При желании героя можно одеть в балерину и гордо парить в небе, расправив юбку, или, нацепив на голову две банки пива, спо-



койно нести геноцид сопернику. Пиво, кстати, как и в жизни, предназначено для пополнения здоровья. Арсенала в SMR с головой хватает, чтобы развязать Третью мировую войну, так что даже самые требовательные любители механической расчлененки получат эстетическое удовольствие.

Ложка машинного масла

Визуально игра выглядит прекрасно: протагонист, роботы и ландшафты прорисованы в комично-карикатурном стиле. Это как раз тот случай, когда слово мультяшность подходит больше, нежели грубое словосочетание cell-shading. Но за милой и красочной картинкой скрывается враг большинства современных игр — после любований местными ландшафтами приходит жесткое понимание того, что большинство из них выполнено с применением ненавистной функции самокопирования. Количество действительно оригинальных уровней можно перечислить на пальцах одной руки, а на пальцах другой — разнообразие вражеских супостатов. Подобный дефицит начинает сказываться уже после первого часа игры. Даже боссы — и те здесь повторяются с заведомой скоростью.

Ситуацию призван спасти кооперативный режим. Невооруженным глазом видно, что игра заточена именно под него, ведь вместе нести праведный гнев всегда веселее.

Sirius

Умелые творцы

Demiurge Studios — довольно известная в кругах девелоперов студия. Помимо разработки собственных игр компания оказывает помощь в содействии другим разработчикам, в их число входят: Electronic Arts, Epic Games, Gearbox Software и THQ. В основном студия получила известность благодаря портированию Mass Effect для Windows. Еще в актив демиурга можно занести причастность к таким хитам, как BioShock, Borderlands и пока не вышедшей Aliens: Colonial Marines для Wii U.

SHOOT MANY ROBOTS

Жанр:

Arcade\Platformer

Разработчик:

Demiurge Studios

Издатель:

Ubisoft

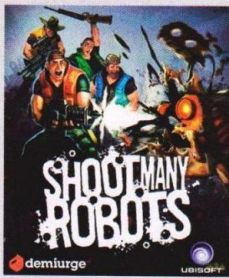
Системные требования:

Процессор: 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 1 ГБ



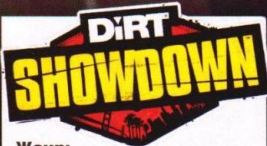
Вердикт

Demiurge Studios удалось создать действительно веселую и увлекательную атмосферу. Но видимо фантазии разработчиков на всю игру попросту не хватило. Продукт получился довольно однообразным и быстро надоедает. Правда, с хорошей компанией Shoot Many Robots может скрасить перерывы между таймами Евро 2012. Но на большее игры, увы, не хватает.



ЗАГОНКИ

К жанру морталкомбата на колесах не зарастает народная. Но в последние несколько лет отыскать достойные гонки с безудержным автомобильным мочиловом – задача такая же сложная, как найти рабочий карбюратор на свалке ржавых тарантасов. В лучшем случае счастье достается лишь избранным – как получилось с PS3-эксклюзивом *Motorstorm: Apocalypse*, в худшем – разработчики предлагают нам проехаться на рыдване без колес, мотора и души: отвратный *FlatOut 3* и неудавшийся ПК-твистедметал *Gas Guzzlers* тому ярчайшие примеры. Студия Codemasters, спецы по почти серьезным гонкам, решили, что так жить больше нельзя, и вывели из гаража очередное творение серии *Dirt*, но не раллийное, а сконцентрированное на безумном дорожном беспределе.



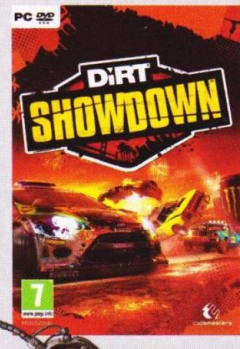
Жанр:
Arcade Racing

Разработчик:
Codemasters Southam

Издатель:
Codemasters

Системные требования:

Процессор: Pentium D
3.4 ГГц/Athlon 64 X2
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб
HDD: 15 Гб



Панки грязи не боятся

Чтобы ни у кого не возникло глупых вопросов и мыслей, мол, создатели раллийного симулятора съехали в кювет и вообще сбрендил, испортив серию, к *Dirt* они без угрызений совести добавили приставку Showdown. Приставка действительно расставляет точки над «ё» и замечательно демонстрирует, что в игре нас ждет треш, угар, веселуха и, собственно, шоу. На аренах все пестрит и жахает фейерверками, как на концертах Rammstein – это как раз то, что нужно, когда десяток разукрашенных телег выкатывается, чтобы намять друг другу железные бока. Кстати, лицензированных машин в игре практически нет, но кому они нужны, когда автопарк преимущественно представляет собой автомобильную версию панковского парада, на котором все соревнуются в яркости раскраски и нелепости тюнинга. Кстати, машины действительно можно тюнинговать, прокачивая три характеристики. Хотя это, скорее, чисто декоративная возможность – на поведении ведра с гайками тюнинг не сказывается, как, кстати, и на внешности.

Свергнуть режим!

Для форевер-злоунов в *Dirt: Showdown* предусмотрена одиночная кампания – этакая нарубка мультиплеерных режимов – простоватая, но достаточно зрелищная и забавная, чтобы пройти ее не только ради освоения базовых механик игры. Но, понятное дело, неистовая веселуха начинается как раз в мультиплеере. Тут больше десяти режимов, главной целью которых является уничтожение транспортных средств противника. Да, есть

тут и обычные гонки по кругу, и даже режим охоты, когда весь мир ополчается против тебя – для тех, кому кроме зрелищ нужен еще и хлеб. Парочка режимов, разумеется, присутствует для профилактики, но не факт, что и у них не будет приверженцев. Больше всего нам понравились «Ярость» – такой deathmatch на колесах, «Вышибала», в котором нужно тараном сбрасывать врагов с высокой платформы, и 8-ball, где гонщики носятся по закольцованным восьмерками трассам, в результате чего на перекрестках постоянно возникают чудесные brutальные аварии. Еще есть парочка вариаций на тему автомобильного Capture The Flag – весьма адреналиновых и достойных, право слово. Также для галочки в Showdown присутствует режим трюкачества, который стоит обходить стороной в виду скучности и ненужности. Тем не менее, каждый найдет себе вариант автогенотцида на свой вкус (даже самый извращенный), и за это мы даже готовы погладить разработчиков по пушистой голове.

Фан педальный

Пожалуй, стоит также рассказать о том, как это все смотрится и ощущается. Как ты, наверное, знаешь, родительская серия *Dirt* считается раллийным симулятором. Ралли там конечно есть, но симуляторность игра весьма успешно симулирует. Но реализм кукожится в угоду геймплею, и никаких нареканий это не вызывает. В Showdown спидометр аркадности зашкаливает за все допустимые и не допустимые рамки – впрочем, это опять-таки жертва ради фана. Дрифт здесь напоминает резкие повороты тележки



из супермаркета, а физическая модель характерна скорее для Марса, чем для нашей прекрасной третьей планеты от Солнца. Тарантасы послушно скидывают куски обшивки, а корпуса корежатся – но что совсем всмятку или водитель совершил увлекательный полет через лобовое – тут такого нет, чай, не второй FlatOut. Даже самый brutalный таран не сильно сбивает твое корыто с курса, но это вряд ли недостатки игры. Аркадность до мозга карбюратора и максимум фана – это и есть Showdown: что к чему в игре разбираешься сразу, и не нужно быть Шумахером, чтобы побеждать в заездах. Скорость высокая, блюр красиво размывает окружающие пейзажи, когда ты притопил педальку – больше ничего не нужно, чтобы расслабиться с друзьями на вечеринке или просто отдохнуть после трудов будней.

Все хорошо

Автомобильные побоища проходят на аренах по всему миру – от Америки до Японии. Декорации разные, неповторяющиеся и всячески стараются подсобить в увеличении эффектности шоу – везде фейерверки, незначительные участки арен можно разрушить или устроить ковровое бомбометание покрышками, взяв их на таран. Общему веселью вторит бодрый комментатор, а погода

делает погоду в плане атмосферности: на поведение ведер с гайками на трассе она не влияет, но штормовой дождик очень даже добавляет красоты. Фанаты ралли, не глядя купившие Showdown из-за Dirt в названии, будут в шоке – управление тут ограничено кнопками «вправо», «влево», «газ», «тормоз» и «ускорение». В общем, в этом спин-оффе Dirt нет ничего лишнего, что мешало бы расслабиться и получать удовольствие. Даже спидометра нет!

Стас [BadRobot] Пеликан



Вердикт

Коробочки на колесах, большие скорости, веселые тараны и чистый драйв, выливающийся прямо на оголенные нервы – пожалуй, так можно было бы описать Showdown, если бы мы были склонны баловаться пафосными метафорами через запятую. На самом деле – это действительно веселые, добротные и одноклеточные гонки с цветастой и яркой графикой. Игру не стоит воспринимать всерьез, а просто отжаться скорости, дарованной сотнями лошадиных сил под капотом, скрежету металла и фану – этого всего добра в Showdown хватает.



Код, но не да Винчи

Забавно, что студия Codemasters, которая сейчас известна в основном как создатель гонок всех мастей, форм, видов и конфигураций – от ралли до Формулы-1, начинала и получила известность как разработчик головоломок для Spectrum. Кстати, Codemasters – одна из старейших британских студий – в этом году ей исполнилось 27 лет.



НИКОГО НЕТ ДОГМА



PS3 | X360

Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom



Пока Украина потихоньку лишается родного языка, японские разработчики тоже уже довольно продолжительное время делают кое-что кощунственное. Настолько кощунственное, что даже от великого самобытного жанра JRPG в пору откручивать букву «j». Буквально каждая новая игра из Страны восходящего солнца, если она не от Nintendo, неизбежно является продуктом для западной аудитории. Новый DMC, Resident Evil, Lost Planet – все это игры Capcom, последние части которых делаются в первую очередь делаются для бледнолицых игроков, а не для узкоглазых любителей тентаклей, хентая и парадоксальных концепций. Dragons Dogma лишь расширила этот список.

Дурагону Догма

Нет, ну правда, многие ли ждут от японской игры в первую очередь западенщины? Сколько себя помню, главным в них был колорит и абсолютно отличный геймплей или атмосфера. Dragons Dogma – типичный представитель той части японской индустрии, которая загнивает в плане собственных привычных идей. Конечно, сделать из Данте андеграунд-паца было очень спорным решением и вызвало куда больший всплеск негодования, чем, собственно, выход Dragons Dogma, но ведь и разработчик здесь не британский наймит, а более традиционный – сама Capcom. Только вот вдохновлялись они чем угодно, но не лучшим наследием японского сегмента индустрии. Игра представляет собой солянку из всего, что только мог предложить запад в плане RPG: здесь и греческая мифология, и скандинавская, и еще черт знает какая. По примеру «Скайрим» и «Драгон Эйдж» в игру тесно вплетены драконы, тренд ведь. Только то, насколько качественно они вплетены, оставляет много вопросов: наш герой в самом начале игры

сражается с драконом, естественно проигрывает, а чешуекрылый в знак своего торжества просто сжигает сердце нашего паренька. Без тени сомнения можно было предположить, что герой выжил. Вот уж где умудрились сохранить японщину – так это в этом моменте! В дальнейшем же сюжет не представляет абсолютно никакого интереса. Все эти предательства и будто бы внезапные сюжетные повороты абсолютно не цепляют. Игра постоянно напоминает, что главное в ней – игровой процесс.

Monster Hunter

Второй момент, где игре удалось сохранить и показать свои корни – непосредственно геймплей, который во многом похож на механику Monster Hunter, одной из самых успешных серий на территории Японии. Примечательно, что в зависимости от класса игровой процесс приобретает интересные особенности: при игре за Бойца игра превращается в hack'n'slash, а тот же страйдер позволяет вести довольно зрелищные бои в лучших традициях

Shadow of the Colossus. Кстати о последнем: бои против боссов здесь не только невероятно сложные (у них обычно целых пять полос здоровья), но и зрелищные. Герой может взобраться на тело огромной химеры/мантикоры/грифона/прочей мифической твари и рубить ее а-ля Кратос, оседлав чудовище как большую карусель. Вот уж где разработчики постарались и привнесли что-то новое, так это здесь. После свежести и зрелищности Dragons Dogma, обычные махания мечом и скриптовое карабкание на дракона в «Скайриме» выглядят просто уныло. К тому же, в DD сопатийцы иногда могут схватить противника сзади и удерживать некоторые время, подзывая игрока их растерзать. А вот игровой мир слегка расстроил. С одной стороны игрок представлен самому себе и может перемещаться по довольно большой открытой территории, но с другой – этот момент разбивается о невыразительную серость локаций и отсутствие возможности быстрого путешествия в течение немалого такого куска игры.

Каноническая персонализация

Еще один приятный момент – создание персонажа. И если сами возможности редактора довольно привычные, то возможность самому выбирать напарников из огромной кучи вариантов очень радует. Более того, постоянно появляются новые. То есть, можно набрать команду исключительно из магов или наоборот, разнообразить партию, что будет более правильно: подбирать однополчан стоит с умом, так как иногда в сражениях бывает очень туго, а спасти могут только определенные товарищи с определенными умениями. Более того, наличие спутников полезно еще и чисто в материальном плане: они не ленятся с умом подходить к сраже-



ниям и не брезгают подбором всяких вещичек, валящихся с убитых. Кстати, самому герою можно сменить класс в любой момент за определенную валюту, что особенно полезно во время сражения с боссами, многие из которых требуют не только умения, но и кардинально нового подхода к их убийству. Кстати, игра продолжает начатую в Kingdoms of Amalur моду делать сингловую игру очень напоминающей MMORPG – во многом именно благодаря сопатийцам. В то же время, в игре отсутствует мультиплеерный режим, но есть возможность онлайн-состязания и обмена соратниками. Впрочем, отсутствие сетевого режима здесь даже на руку – к тебе в игру не вломится какой-то Нагибатор666, как в Dark Souls, подло ломающий всю малину.

Фиииииии'правление

За что разработчикам хочется оторвать руки с корнями, так это за реализацию управления и интерфейса. Ну как можно было подобное извращение сделать на геймпаде?! Причем эта реализация до той степени плохая, что успех в игре в целом больше зависит от того, как быстро игрок привыкнет ко всем этим заковыристым схемам управления персонажем и пониманию интерфейса, а не от прокачки и шмота. Ну и зачем в игру вклеили letterbox тоже неясно, зато играть на 32-дюймовом телевизоре просто невозможно.

BoVVeR

Помогите бездогмному

Над героем этой статьи трудились не непонятные парни с бугра, а, между прочим, разработчики, причастные к предыдущим крутым сериям от Capcom крутым сериям – Resident Evil, Devil May Cry и Breath of Fire. Правда, поскольку издатель на хвастает их именами, вполне возможно, что речь идет о ребятах, которых подносили кофе геймдизайнерам RE и DMC, а теперь они готовят бутерброды создателям DD.

Вердикт

Игра так и не смогла полностью отделиться от своих корней, что скорее хорошо, чем плохо. Но в погоне разработчиков за попыткой создать игрового Франкенштейна Dragons Dogma полностью потеряла свое лицо. Здесь прослеживается Dark Souls, Dragon Age, Monster Hunter, но нигде не видно чего-то особенного и такого, что бы выделяло именно Dragons Dogma. Тем не менее, все-таки казнить нельзя, помиловать. Проект скорее хороший, учитывая интересный игровой процесс и возможности. И если для тебя мочилово с нечестью главенствуют над стилем и сюжетом, то и здесь ты почувствуешь себя Довакином.



Близится час, когда благоговейный страх снова наполнит сердца фанатов одной из самых известных вселенных, да и заезжих гостей ужас не минует. Ты будешь напряженно красться по темным коридорам, кишасим толпами голодных ксеноморфов и шарахаться от каждого звука. Ведь не за горами – появление многообещающего долгожителя от SEGA и Gearbox Software и нового витка в развитии вселенной Чужих: Aliens: Colonial Marines.

МАРИНАД

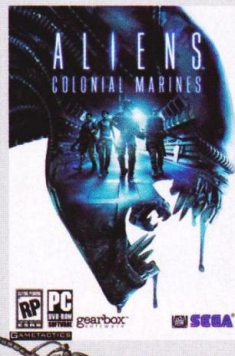
ALIENS COLONIAL MARINES

Жанр:
FPS\Tactical

Разработчик:
Gearbox Software

Издатель:
SEGA

Дата выхода:
12 февраля 2013



PC | PS3 | X360 | Wii U

Чужие проблемы

Нелегкая судьба ждала этот проект. Еще в 2006 году SEGA раздобыла права на вселенную и пообещала геймерам сделать к 2008 году бомбовую игру про Чужих. Но японцы – тоже люди, и глобальный экономический кризис стороной их не обошел. Денег не было, и потому перспективную Aliens: Colonial Marines отправили на известную всем полочку для сбора пыли. К счастью, игра снова в деле, причем ею занимаются создатели Borderlands и Duke Nukem Forever. Даже больше – разработка в самом разгаре, и даже если поделить все обещания разработчиков надвое – нас ждет что-то с чем-то. А ведь Gearbox не обманывают своих фанатов.

На чужбине

Действие игры разворачивается между второй и третьей частью фильма. Начинается заварушка через 16 недель после смерти Рипли, когда четверо десантников прибывают на «тот самый» корабль Сулако, с целью выяснить, что же на нем произошло. Жалко пацанов, что сказать... Бедняги достаточно быстро понимают, что причиной выхода корабля из эфира стала далеко не поломка радиостанции. Настоящая причина, вернее много сотен этих причин уже вылупились и всем своим хищным видом показывают, кто сегодня на ужин.

Безусловно, десанникам Уинтеру, Беллу, О'Нилу и Мандею перспектива быть разорванны-

ми в клочья понравилась не сильно, и они решают значительно сократить популяцию Чужих. Не зря же они – Космические Десантники! За Императора! Убить еретиков, сжечь мутантов! Ой, извините, увлекся. Вархаммер головного мозга заиграл.

Так вот, сюжет будет настолько тесно переплетен с фильмом, что фанаты серии затопят своими скупыми ностальгическими слезами соседей снизу. Ностальгический эффект также усилят игровым окружением – его прорабатывают так, чтобы оно максимально переносило нас в те помещения, которые мы видели в кино. В этом помогает Сид Мид, человек, который и создал известный поклонникам корабль Сулако почти 30 лет назад. Более того, к игре привлечены специалисты компании Kodak, старающиеся приблизить цвета игры к цветам фильмов.

Пехоте дохнуть не охота

Наши герои вооружены вполне себе прилично. У каждого бойца будет основное и вспомогательное оружие, гранаты и некое специальное устройство. Основное оружие – по классике – автомат, дробовик и иже с ними. Вспомогательное – уникальное для каждого бойца, в зависимости от его специализации. Так же, как и вспомогательное оружие, дополнительное оборудование будет уникальным для каждого из командос. Например, у одного из них будет радар, показывающий приближение

Сам себя не похвалишь...



Брайан Мартэлл,
креативный директор
Aliens: Colonial Marines

«Это игра о том, каково это быть в шкуре колониального морпеха. Это первый случай в истории сериала, когда играть можно только за людей».

«Пожалуй, главная особенность игры в том, что вы в подробностях узнаете, что чувствуют солдаты в окружении Чужих. Вы станетесь одним из этих ребят и вместе с ними проходите через все ужасы».

«Огромную роль в создании игры сыграл художник Сид Мидд, который присоединился к разработке. У нас были возможности, о которых Кэмерон в свое время и мечтать не мог».

«Если вы любите вселенную Чужих, то игра вам даст прекрасную возможность подробнее рассмотреть все, что вы видели в фильмах. Хорошо знакомые места были разрушены атомным взрывом и теперь предстанут в новом свете. Вы также сможете узнать о судьбе многих персонажей».



- **Facehugger (Лицевхват)** – злобный паучок, то и дело норовящий присосаться к твоему лицу и сделать тебя счастливой мамой молодого, подрастающего организма.
- **Scout (Скаут)** – такой себе, юркий и ловкий Альтаир мира Чужих, предпочитающий выпрыгивать на потенциальную жертву из темного угла.
- **Warrior (Воин)** – та тварь, которую мы регулярно лицезрели в фильмах. Толпы именно этих красавцев будут чаще всех лезть на вас из каждой щели. И будет их великое множество.
- **Drone (Трутень)** – такой себе рабочий-чужой, основная задача которого – заплевывать десантников кислотой издалека. Однако не стоит забывать, что у Дронов есть когти, хвост и зубы, которые они не преминут пустить в дело.
- **Crusher (Крушитель)** – здоровенный монстр, ломающий все (и всех) на своем пути. В игре, скорее всего, будет представлен в качестве одного из боссов.
- **Queen (Королева)** – местная свиноматка. Хотя, как показал нам кинематограф и игровой трейлер, при сбрасывании брюха с яйцами представляет собой огромную угрозу для всего живого и неживого. В игре будет боссом, судя по всему – финальным.

Инопланетные зрелища

Все это счастье будет запускаться на уже в миллиардный раз модернизированном Unreal 3 – эта его модификация называется Red Ring. Трейлеры и скриншоты выглядят весьма прилично, и сетовать на графику не приходится. Может, заделали бы и что-то вообще нереально крутое, но *Aliens: Colonial Marines* выходит, кроме ПК, на PS3, Xbox-360 и на Wii U с соответствующими ограничениями по картинке. Да и разрабатывается игра уже не первый год...

Алексей [GreenCat] Годзенко

врагов – теперь это будет отдельное, габаритное устройство, которое вместе с оружием использовать не получится. У другого – резак для вскрытия дверей, у третьего – сварочный аппарат, для залатывания этих самых дверей, а у четвертого – аптечка, представляющая из себя, скорее, переносной медпункт. Набор неплохой – главное, чтобы разработчики не подкачали с балансом этого инвентаря.

Команды для команды

Так как воевать мы будем не в одиночку, то в игре реализуют систему управления командой. Тут стоит напомнить, что Gearbox Software – разработчики известнейшего тактического шутера *Brothers in Arms* и кооперативной *Borderlands*. А это вселяет уверенность: командование бойцами будет удобным и хорошо проработанным. Более того, Gearbox обещает нам широкие тактические возможности вроде выжигания помещений при помощи огнеметов, установки турелей и уже упомянутых резки/заварки дверей. Не может не порадовать и то, что разработчики пообещали сконцентрировать все свои усилия именно на режиме кооперативного прохождения. Он будет несколько нестандартным – ксеноморфы по сравнению с синглом станут сильнее, и, более того, появятся новые их виды, замочить которые можно будет, только объединив усилия.

Свои среди чужих

Монстрятник, а в данном случае – чужатник будет вполне себе классическим:



Приборы показывают, что нас ждет отличный командно-тактический шутер, обрамленный весьма привлекательной картинкой. Более того, этот шутер не будет выходить за рамки каноничных первых частей фильма, как это в свое время сделали несколько частей *AvP*, что должно порадовать всех поклонников вселенной. Позитивный результат стоит ожидать и из-за именитости как разработчиков, так и издателей, которые, стоит отдать им должное, не спешат выпускать на рынок сырой проект. Ждать подано!



МИСС ШПИЛЬ!

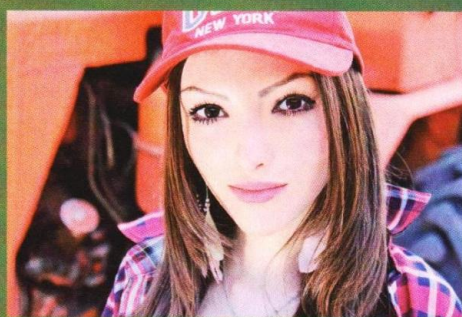
НАСТОЯЩАЯ ЛЮБОВЬ

В прошлом номере мы познакомили тебя с самой необычной украинской игрой в мире – Cradle от создателей адд-онов к «Сталкеру». А в этом выпуске мы знакомим тебя с самой необычной украинской геймершей в мире. Почему необычной? Она красивая – это раз. Ее зовут Любовь – это два. А еще она персонаж игры: механическая девушка Ида из Cradle создана по ее образу и подобию. Это три, четыре и пять. Мы пригласили Любу на борт боевого вертолета МИ-26, чтобы узнать ее поближе, а заодно и тебе представить. Что ни говори, общение с живой героиней видеоигры у нас впервые. Впервые – это если эротические фантазии в расчет не брать.

Люба, знакомься – это читатели. Читатели – это Люба.
Очень приятно.

Что мы должны знать о тебе в первую очередь? Киноманьячка. Геймер. Обожаю рок и новинки техники. Ненавижу зефир и необоснованный пафос.

Выходи за нас зам.. Ой, то есть, следующий вопрос. Люба, согласна ли ты в печали и в радости... Ой, опять не тот вопрос... Ага, вот он: «А что если Ида станет такой же известной, как Лара Крофт?» Представляешь, ты станешь секс-символом для геймеров всего мира, в тебя будут переодеваться девочки, и, может, даже Анджелина Джоли будет тебя играть в экранизации Cradle! О, да, а потом я проснусь в холодном поту в обнимку с диском Tomb Raider, а Лара будет смотреть на меня с обложки очень укоризненно. А на самом деле, если помечтать – это было бы, несомненно, очень круто. Но забавней, если бы в меня мальчики переодевались, а не девочки. Я бы на это посмотрела. Кстати, вдруг я Джоли понравлюсь, и она захочет меня, ну не знаю, удочерить, например? Седьмой ребенок – как раз то, что ей сейчас необходимо, я чувствую.



Люба ЖЕКОВА

Год выпуска: 1993
Город: Киев, Сан-Андреас
Любимые жанры:
FPS, Racing, Survival Horror
и Action\Adventure
Вконтакте:
vk.com/you_are_looser
Сайт: flying-cafe.com

Правду говорят: от вопроса «Откуда берутся дети» в доме Джоли офигевает только Бред Питт. Ладно. Может, ты расскажешь немного об Иде? У вас есть что-нибудь общее, помимо того, что ты тоже робот?

Ну, к примеру, у нас похожий вкус в музыке и фильмах, также нам нравятся одинаковые парни... Еще, мы обе предпочитаем пить полусинтетическое масло Castrol – очень здорово утоляет жажду, серьезно.

Честно, я без понятия, что у нас может быть общего помимо тела, потому что на данном этапе я практически ничего не знаю о характере героини. Для меня это такая же интрига, как и для всех остальных. Но она должна быть милой и должна по-





мочь главному герою понять очень много важных вещей. Например, откуда он появился в этой странной юрте посреди Монголии. Меня бы на его месте очень беспокоил этот вопрос.

То есть, ты не принимаешь участие в разработке? А мы-то уж надеялись, что ты нашептываешь разработчикам предложения добавит в игру плазмаган и ракетлаунчер... Кстати, это правда, что ты самая настоящая живая геймерша? И играешь далеко не в Angry Birds?

Поверь, если бы у меня была возможность нашептать разработчикам свои предложения... Cradle стала бы смесью Left 4 Dead с Assassin's Creed в Монголии при участии кучи опасных зомби-роботов, крутых тачек из Shift 2: Unleashed и оружием из Skyrim. Но, к счастью, я всего лишь прототип главной героини. А разработчики – профессионалы в своем деле и должны сделать все на уровне (ДАЖЕ) без моего участия в геймдизайне. Хотя... Блин, а крутая игра получилась бы, скажи?

А вообще, да, я ужасная игровая маньячка, есть такой термин вообще. Обожаю компьютерные игры. Самая любимая игра – GTA 3, как-то с детства еще. Также нравятся: Mafia, L.A. Noire, Resident Evil 2, Left 4 Dead 2, Silent Hill 3 и т.д. Люблю хорроры, но сплю потом неделями с включенным светом в обнимку с плюшевым медведем.

Скажи, есть ли шансы завоевать твое внимание у кого-нибудь кроме плюшевых медведей? Что для тебя самое важное в половозрелых представителях противоположного пола?

Нет, шансов ноль. Я Forever Alone. Но мне нравятся настоящие мужчины. А такой не должен: жаловаться, ныть, бежать к доктору каждый раз, когда чихнет или пукнет. Он должен иметь цель в жизни, отвечать за все свои слова и действия, выполнять обещания, выглядеть как мужчина, а не как обмазанный тоналкой Голлум из романов

Толкина с челкой вместо лица. И самое главное, он должен быть умным и иметь ну просто нереальное чувство юмора. Короче, такой еще не родился, видимо. Будем ждать, молиться Санте и верить, не смотря ни на что. *(делает вид, что плачет)*

Блин, мы бы сбрили челки и начали читать умные книги, но вот такая фигня: нам доктор запретил это делать... Эх... А как на тебя реагируют геймеры-парни в сетевых играх?

А никак. Я играю обычно под ником унисекс, например, «zombie» (невероятно оригинальный ник, знаю-знаю). Никто даже и не догадывается о том, что я девушка. Все люди лгут, и я скрытничая – да простят меня мои друзья-геймеры за такой страшный обман. Но если вдруг туплю в игре с друзьями, с которыми знакома лично, начинается сразу: «Мы из-за нее сфейлились, она же девушка!»

Может просто гейминг – это все-таки дело не женское? А все эти статистики – «40% геймеров – барышни» – нагло лгут?

Я не верю в статистику. Кстати, из огромного количества моих подруг играет в игры (не в «Симсы» или «Барби: Приключения розового единорога в стране Ванили», а в нормальные) только одна девушка.

Знаешь, мне очень жаль тех людей, которые никогда не играли в игры и не хотят даже попробовать, они же столько эмоций и ощущений упускают! И неважно, какого они пола. Игра – это ведь фильм, книга, музыка и арт в одном флаконе. Это же банальное снятие стресса и напряжения, полученного в течение долгого рабочего дня. Игры – в массы! Да будет так.

То есть, ты скептически относишься к теории, что видеоигры – это глупость для дурачков, а еще они сажают геймеров на виртуальную иглу и заставляют хотеть убивать людей в реальности?

Ага, еще из-за видеоигр утонул «Титаник», унес жизни более 1800 американцев ураган «Катрина», и как же не вспомнить про «кровавую герцогиню» Элизабет Батори, которая сколько там людей убила? Около 600 женщин... Вроде бы? Так это она тоже из-за видеоигр – они прививали ей жестокость и жажду крови с детства. И плевать, что она жила в XVI веке – это все игры, да! Хватит это терпеть!

Какая пламенная речь! Не думал, что в тебе может быть столько ненависти. Кстати, что ты ненавидишь больше всего на свете?

Очень не люблю мыть пол; вставать рано утром, когда поздно легла; слушать нравоучения; собираться куда-то, когда дико лень; переписывать конспекты пар, которые прогуляла; объяснять очевидное по 100 раз; ехать в переполненном общественном транспорте; делать ошибки и бездействовать; сильно ударяться об что-то мизинцем ноги и разговаривать с идиотами, очень не люблю, тяжело с ними. *(На этих словах Люба внимательно посмотрела на меня. Наверное, я ей понравилась! Ура!)*

Уф, ладно, давай еще немного поговорим о твоём новом статусе героини игры. Вот мы, например, всегда хотели быть персонажами игр или, на худой конец, красивыми девушками. Но что



такое быть красивой девушкой – мы себе примерно представляем. А вот что чувствуешь, зная, что ты есть в компьютерной игре – это нам неизвестно. Можешь описать?

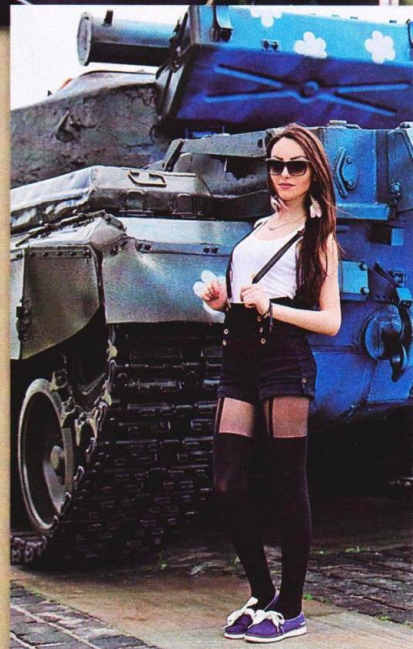
Чувствую восторг и с большим нетерпением жду выхода игры. Очень интересно будет поконтактировать с оживленной кибернетической версией самой себя в виртуальном мире. Еще в детстве, после покупки Tomb Raider, мечтой всей моей жизни было стать персонажем компьютерной игры. Без шуток. Я ни с кем об этом не делилась, потому что она была из ряда несбыточных – ну знаешь, таких, например, как стать космонавтом или президентом. Но моя сбылась... Не знаю, может желтый Хаммер у супермена попросить на Нью Йорк, а вдруг?

Так как ты все-таки попала в Cradle?

Нашла волшебные бобы. Нула-а-адно, на самом деле мне просто очень повезло: креативный директор студии Flying Cafe for Semianimals Илья Толмачев случайно увидел мой аккаунт в одной из соцсетей и предложил мне стать моделью-прототипом главной героини. Я была в шоке и сначала восприняла все как шутку, но дядя Илья так не похож на шутника... Пришлось соглашаться взамен на спокойное существование моих родных и друзей.

Гейдизайнер Cradle сказал, что ты хорошо разбираешься в игровой индустрии. Как думаешь, стоит ли THQ вводить регулярные скидки и региональные цены для Украины, чтобы поправить свое плачевное положение на фондовой бирже?

Я буду давать показания только в присутствии моего адвоката.

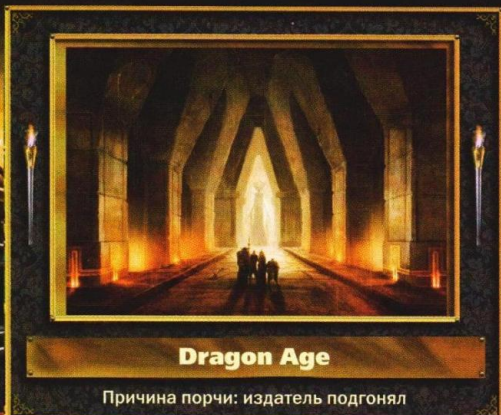


*Снимаю, порчу,
трахаю, тибодохаю*

Почему портятся

игровые шедевры

В нашем подлом мире ничто не вечно, даже наш подлый мир. У всего имеется срок годности – что-то портится раньше, что-то – более долговечно. Но если йогурт портится, потому что ты забыл, что потерял его в бездонных недрах холодильника полгода назад, а люди портятся, потому что перестают быть детьми – то ситуация с играми чертовски непонятная. Вроде ведь был шедевр, вроде бы только добавь воды и сделай вторую часть с новым соусом – и талантливое вымя успешной серии можно дергать с завидной периодичностью – как CoD, например. Но нет, культовые игры берут и потихоньку чахнут. Мы решили разобрать самые вопиющие случаи подобного безобразия.

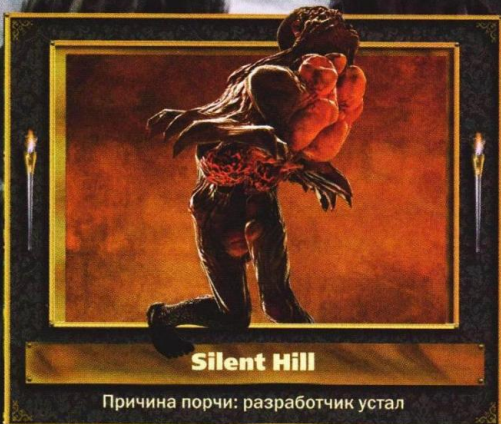


Dragon Age

Причина порчи: издатель подгонял

«У-у-у! Bay!» – кричали любители РПГ, когда вышла Dragon Age: Origins – «Bioware – отцы, знают как делать качественные и свежие ролевухи!». А потом Bioware взяли и с размаху дали сиквелу промеж ног, чтоб тот подкосился и перестал представлять собой даже маломальскую опасность для казуальной аудитории. Ролевые элементы Dragon Age 2 свелись к минимуму, разнообразие стало аттавизмом, прокачка присутствовала скорее для галочки. Крутая ролевая игра превратилась в практически банальную мясорубку, причем в основном разработчики старались зацепить игроков мясом и возможностью начать эротическую кампанию в отношении однополых соратников.

В общем, большая часть фанатов DA в гневе обещала разработчикам такую расправу, что даже мы, любители насилия, стесняемся вдаваться в подробности на страницах нашего неполиткорректного журнала. (Не веришь, что наш журнал неполиткорректный? А вот: «Сиськи!»). Что тому виной – переключение внимания Bioware на ММОРПГ Star Wars: The Old Republic или звонкий свист хлыста EA, на котором издатель написал «Сделайте попроще, чтобы больше любителей Angry Birds купило нашу игру» – не известно. Впрочем, у серии есть шанс исправиться, если EA смирится и перестанет ориентироваться на более казуальную аудиторию.



Silent Hill

Причина порчи: разработчик устал

Первый Silent Hill взрастил поколение бесстрашных геймеров. Не потому что учил храбрости, а потому что выжимал весь страх, который только был в человеке, оставляя его страховые железы пустыми, а штаны – полными. Вкупе со второй и третьей частями игры серии выступали в роли тренажера для ягодиц, которые резко сжимались при первом звуке помех в радио. Ветерану SH не страшны никакие ужасики, а еще ему не страшны новые игры серии. Четвертая часть, хоть и пугающая, но уже имела мало общего с предшественницами, а пятую и вовсе превратили в полубоевик, где страх скорее проявляют монстры при встрече с вооруженным до зубов главным героем. С последней частью, Downpour, пугающие дела обстоят совсем вяло – игра скатилась от атмосферы, поднимающей головные и спинные волосы, до дешевых неожиданных пугалок в стиле «вдруг неожиданно из шкафа монстр, бу!». И если раньше с каждой новой минутой игры в Silent Hill твой кирпичный трон становился все выше и выше, то в последней части кирпичи сознательно добавили в игру – в неограниченном количестве, чтобы ты мог ими забрасывать противника. Винить в этом некоего, кроме самого разработчика. Компания признались, что попросту устали от серии и хотели обратить ее в новое русло, отдав пост мэра самого страшного в мире города другому разработчику. А потом третьему. А затем четвертому. На сегодня над разными играми серии работало шесть студий, и каждая, разумеется, тянула одеяло на себя. Но ни одна не смогла накрыть игрока ужасом так, как это сделали первые три игры.



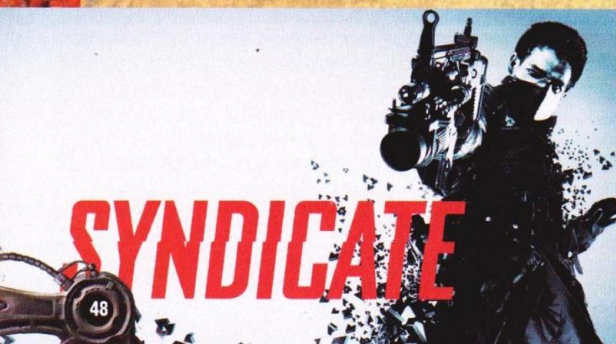


Duke Nukem Forever

Причина порчи: погоня за модой



Syndicate. Превращать древнюю стратегию, о которой никто не знает (а те, кто знают – пытаются забыть) в шутер – это весьма сомнительная затея. Но все намного печальнее, если в самопохвале ты опираешься в основном только на то, что «мы вот тут старый шедевр переделываем!», а в плане геймплея и атмосферы у тебя нет козырей. Это уже пахнет тухлятиной. Учитывая приснопамятный хлыст EA, шансов сделать качественную игру было очень мало, даже учитывая, что она от создателей гениального «Риддика».



Да, это одна из самых ожидаемых игр трех десятилетий. Да, эта игра была у нас на обложке. Да, это однозначно Megagame. Да, при всем этом мы считаем DNF тотальным провалом. Ну ладно, не совсем тотальным, но Дюк подошел к этому званию настолько близко, что прямо трется об него своей небритой щекой. Причин у этого прискорбного события много, и все они взаимосвязаны. Правда в том, что Duke Nukem всегда старался угнаться за главными трендами в индустрии, да и сам персонаж – ходячий набор штампов из голливудских экшн-фильмов 90-х. Когда в моде были платформеры – Дюк бегал по изометрическим уровням, когда появились шутеры от первого лица – Дюк стал с завидным залихватством пинать свинок псевдотрехмерным сапогом. А дальше началась гонка вооружений – практически готовую DNF не раз выкидывали на помойку и начинали заново, но уже на новомодном движке. В результате родители Дюка, 3D Realms обанкротились, а тайтл пошел по рукам. До тех пор, пока его, замученного и охлявшего, не подобрала Gearbox и спустя 14 лет после обещанной даты выхода не выдала игрокам слегка помятого Дюка, едва двигающегося на системе искусственного жизнеобеспечения. Дюк застрял меж двух миров – олдскульным и трендовым, но ни там, ни там не смог уверенно помахать кулаками. К тому же, то ли времена изменились, то ли геймеры повзрослели, но быдловатые ужимки Дюка, засилие нецензурщины и низкопробный сортирный юмор не возымели должного успеха у аудитории – даже скорее вызвали желание пододвинуть рвотный пакет поближе. Да и визуально DNF оказался похожим на Аллу Пугачеву после 666-й подтяжки лица: вроде и скачет по сцене в своей парадной наволочке, но эстетизма в этом не усмотрят даже бывалые геронтофилы. Впрочем, как мы уже мудро подмечали в рецензии – если уж кого и винить – то только не Gearbox. Они дотащили полумертвого солдата, которого нужно было хоть как-то дотащить до медчасти – даже без руки, без ноги и с одним глазом. Нужно было поставить, наконец, точку. Точка стоит, и Gearbox могут смело оживить серию, начав с нуля, а не донашивая игру после тройки других разработчиков.

ДРУГАЯ ПОРЧА

Fallout. Ты будешь смеяться, но Fallout 2 – тот самый Fallout 2, который шедевр и наше все – провалился. Виною всему – рекламщики и распространители игры. О ее выходе тупо умолчали, а когда народ спохватился – тираж уже убрали с полок магазинов, зато пираты пировали. У издателя Interplay и разработчиков Black Isle начались безрадостные голодные дни, которые привели к закрытию вторых, а потом и первых. На осколках бывлой славы уже издателями был выпущен Fallout: Brotherhood of Steel, но этот слабенький предсмертный вздох поклонники не оценили. Серия перекочевала к Bethesda, которые превратили Fallout 3 в замечательную игру, хотя и имеющую мало общего с первыми частями. Знаешь, это как белый Майкл Джексон – вроде поет так же, но что-то тут не то. И нос отваливается.

Crash Bandicoot. Шизанутый лисенок под кокаином по имени Краш был для первой PlayStation тем, чем для Nintendo стал водопроводчик Марио, а для Sega – ежик Соник. Тогда еще царилло время, когда веселая мультяшная аркада не числилась в разряде пошлятины и не считалась «игрушкой для детей дошкольного возраста». Но время шло, игры взрослели, и теперь все любят больших серьезных дядей с большими серьезными автоматами и большими серьезными бицепсами. Поняли это и Naughty Dog – ребята, создавшие некогда великую серию Crash. С головой нырнув в разработку ныне хитовой серии Uncharted, девелоперы попросту продали лисенка другой компании, которая радостно приютила его у себя, но не смогла приютить в сердцах геймеров так же, как это получалось у Naughty Dog.



«Квака» стала настоящим культом. У этой игры есть даже свой отдельный ежегодный фестиваль, Quakecon, чем ни один другой проект не может похвастаться – даже монстры Blizzard не делают отдельных ивентов такого уровня для какой-то одной своей игры. Оно и не удивительно – Quake несколько раз устраивала игровой индустрии незабываемую встряску. Первая часть была страшной, но адреналиновой и безумно интересной атмосферной игрой, с таким графоном, о каком никто доселе не мог мечтать. К тому же, там был мультиплеер, развивший идею сетевых баталий Doom до максимума и зародивший киберспорт. Вторая «Квака» рассказала совершенно другую историю, изменила атмосферу и сеттинг. Третья – оказалась исключительно мультиплеерным проектом и во многом сыграла на становлении киберспорта в том виде, в котором он существует сейчас: не так – с друзьями побегать ради смеха, а все с максимальной серьезностью и большими деньгами. Четвертая – была Call of Duty в космосе, продолжающая сюжет второй Quake и с невзрачным мультиплеером. На сингл тоже много кто плевался, хотя нам в редакции он пришелся очень даже по душе. И вот вдруг в прошлом году Джон Кармак неожиданно заявляет что все, финита, мол, ля комедия – «Кваки» больше не будет. Он свихнулся? Или действительно настолько увлекся своей компанией Armadillo Aerospace, которая проектирует космические корабли, что решил бросить гейминдустрию? Нет. Во всем виновата эволюция. Дело в том, что игры и геймеры меняются. И не факт, что студия, которая делала шедевры 20 лет назад, будет делать шедевры сегодня. Видимо, id просто не успели за модой. С Doom 3 они еще как-то угадали, хотя недовольных игрой почему-то было очень много. Но Quake 4 показала, что ни в мультиплеере, ни в сингле она уже не способна никого удивить. Там уже новые короли – включая Call of Duty да Battlefield – и с ними «Квака» просто не в силах тягаться. К тому же, Quake не хватало целостности и вменяемого (а самое главное – запоминающегося) сеттинга – ведь каждая игра серии прыгала в разные стороны, словно ей вожжа под хвост попала. Разработчики попробовали сделать нечто новое в более интересных декорациях и со свежей историей – и у них получилось Rage. Ну что, сеттинг там вкусный, декорации – замечательные, но с геймплеем id сели в радиоактивную лужу. Так что Rage 2 мы тоже, скорее всего, не увидим. Все-таки, одна из величайших игровых студий и практически основательница игровой индустрии не научилась играть по новым правилам – хорошо хоть не пытается играть по старым и отсыревшим. Надеемся, что с Doom 4 у id не случится конфуз.



Quake

Причина порчи: старого пса не научишь новым фокусам

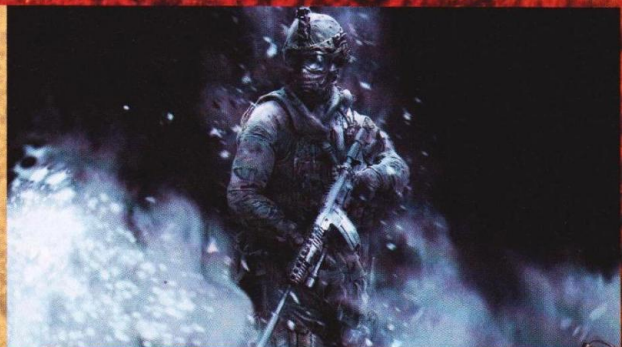


Игры, которые не то чтобы испортились, но...

Commandos. Еще шесть лет назад главным трендом в играх была Вторая мировая. Пять громадных серий шутеров, куча стратегий, симуляторы – в этом сеттинге разве что гонок не делали. Жанр тактических стратегий тогда тоже чувствовал себя вполне в своей тарелке, так что тактика про Вторую мировую Commandos цвела и пахла. Но тренды сменились, геймеров уже тошнит от фрицев йа йа штангенциркуль, а тактикам большинство предпочитает быстрые и красочные шутеры. Commandos стали атавизмом эпохи, хотя их механику пытались перенять многие, даже тот же Full Spectrum Warrior. Серия Commandos не испортилась – ей просто нет места в современном мире. Она как бывший профессор и лауреат Нобелевской премии, у которого сгорел дом и он стал бомжом. Теперь его, вонючего и в лохмотьях, не желают видеть на светских раутах. Но будем надеяться, что серия воскреснет, если вернется мода на жанр. Бомжам ведь тоже иногда фартит.



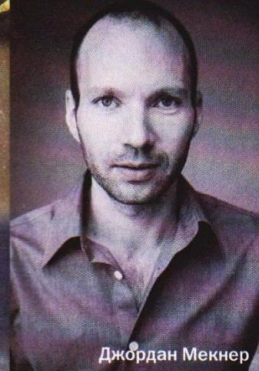
Call of Duty. Эта серия попросту не хочет эволюционировать. Она боится перемен. Она трусливо хнычет при слове «инновация». Она готова обделаться, если нужно рисковать. Подлое увольнение из Infinity Ward (теперь уже Activision стали «плохим копом») создателей серии Веста и Зампеллы сыграло в этом свою роль. Но несмотря ни на что, в финансовом плане у CoD дела идут просто замечательно. «Зов Долга» имеет рекордные продажи и прибыли как у «Аватара» – а пока геймер рад, и это выражается в рублях, никаких перемен не будет. Ну, вон разве что Black Ops 2 переезжает в будущее, но это будут те же яйца только в профиль. Честное слово, скоро вымя, за которое так нещадно дергает Activision, попросту отвалится или отсохнет.





Prince of Persia

Причина порчи: зачем платить больше?



Джордан Мекнер

эксна и чумачеи акробатики, в игре было три приема и высосанный из пальца сюжет. На фоне этого убожества даже многострадальный Garshasp (иранская игра, первая иранская игра, друзья, оцените всю печаль ситуации) смотрелся очень даже конкурентоспособно. Мы долго пытались понять – почему у Ubisoft потек чердак? Почему они с завидным азартом душат курицу, несущую золотые яйца? Правда оказалось горькой. Во-первых, права на франшизу принадлежат уроженцу Черновцов Джордану Мекнеру, который в 1989-м придумал еще самого первого Принца Персии на Apple II, после чего игра была портирована на все приставки того поколения и стала бешено популярной. Так вот, мало того, что Ubisoft должны были отстегивать ему проценты, так они еще и сделали римейк его детища известным на весь мир – и проект держался огулом, и в рекламу они вложились очень щедро. А когда игра обросла славой и армией фанатов – Джордан с чистой совестью продал права на экранизацию и на серию комиксов, а лягушатники с этого поимели большую дырку от большого бублика. Все совершенно законно, но не очень этично с какой-то стороны. Во-вторых, у Ubi назревала идея собственного проекта примерно с теми же идеями, похожей механикой, битвами и паркурком, но с открытым миром. И получился Assassin's Creed. Мало кто знает, но сеттинг AC изначально планировался в рамках серии PoP – в интернете есть даже немного геймплея раннего билда игры под названием Prince of Persia: Assassins. В общем, свой бренд у Ubi есть (хотя, недавно подняли бучу, что идею французы нагло скомуниздили у одного писателя-фантаста), проценты никому платить не надо – можно и про «Принца Персии» забыть. Правда, непонятно, зачем – ведь можно было делать обе серии на должном уровне. Возможно, Ubi просто не хотели создавать конкурента сами же себе, возможно – лучшие умы были брошены на приключения парней в капюшонах, а Принца поручили нанять стажерам. Наш отечественный кладез знаний игровой индустрии, Сергей Галенкин, считает, что помимо всего этого Prince of Persia еще был сильно ограничен рамками сеттинга – от Принца и от Персии, мол, никуда не денешься. Возможно, но все-таки Принц вполне мог хоть в Китай отплыть – его механика времен Warrior Within была бы хороша в любых декорациях и хороша до сих пор. Немного обновок в каждой новой игре серии – и был бы геймерам настоящий праздник. Вон, God of War тем и живет. А так – непонятная и обидная смерть серии.



Первую Command&Conquer многие по значимости ставят рядом с родоначальниками стратегий – Dune 2 (тоже, кстати, от создателей C&C) и Warcraft. Студия Westwood делала настолько крутые игры, что под конец 90-х держала под собой 6% всего ПК-рынка игр, что очень нехило, ведь приставки тогда только пробивали себе дорогу к царствованию в индустрии. Да что там, Red Alert 2 до сих пор вспоминается с радостной слезой ностальгии, а идея делать заставки с живыми актерами между миссиями нам до сих пор кажется одной из самых гениальных за все существование игровой индустрии. Но Red Alert 3, C&C3 и C&C4 оказались китайской подделкой. Как фальшивые елочные игрушки – блестят, но ни разу не радуют. Баланс хромал, атмосфера улетучилась после появления нового, стерильного и немного игрушечного визуального стиля. Харизматичные персонажи разошлись, а те, что остались, забыли дома харизму. Всему причина – закрытие студии Westwood в 2003-м. Вернее не закрытие, а перестроение остатков команды в EA Los Angeles. Последней толковой игрой Westwood оказались Generals – этакая лебединая песня, поскольку сразу после ее релиза команда была расформирована. Впрочем, проблемы у студии начались довольно давно, как только ее купил издатель EA. В 98-м он отвалил за нее 122,5 миллионов долларов, что по тем временам было просто сумасшедшей суммой. Увы, но тогда именно EA был плохим копом, а хорошим – Activision. EA сразу начал вести себя как плохой парень в гостях у скромной интеллигентной девушки – громко отрываться, метить носками территорию и мочиться в ее любимый фикус. В общем, издатель стал диктовать ребятам из Westwood свои условия, устанавливать свою фирменную тиранию и наводить диктаторские порядки. И самое главное – постоянно подгонять разработчиков подзатыльниками, чтобы те делали игры побыстрее – и плевать, что сырые – EA лишь бы выпустить. Этим во многом объясняется провал Renegade – шутера во вселенной C&C (кстати, шикарная ведь идея – почему никто кроме Blizzard не экспериментирует старыми сеттингами в новых жанрах?), что в свою очередь забило лишний гвоздь в гроб Westwood. Учувя, что дело пахнет совсем даже не романтикой, и что с EA каши не сварить, из Westwood тут же дали деру лучшие умы. Ребята поусидчивее, но не такие талантливые, продержались чуть дольше, но тоже покинули студию в начале 2000-х. В конце концов, на момент закрытия компании там оставалась лишь треть первоначального состава, да и то – герои даже не второго плана. В общем, делать Command&Conquer теперь просто некому. Странно, почему EA не наймут талантливых девелоперов – махать на такую великую серию рукой, пусть, мол, гниет как есть – совсем ведь не выход.



Command&Conquer

Причина порчи: наведение порядка иногда ведет к хаосу



Resident Evil

Причина порчи: послушали нытиков

Жанр Survival Horror родился с одним гениальным геймдизайнерским приемом под названием «стационарная камера». Игрок двигался и действовал, но был вынужден смотреть на управляемого персонажа всегда с определенного разработчиками ракурса. Нередко это позволяло накалять напряжение до предела, поскольку геймер видел, что на его персонажа что-то движется, но не знал, что и откуда, пока оно не появится на экране. Это привело к определенным трудностям в управлении, и лишь самые хардкорные игроки приспособились к его тонкостям и научились получать полную дозу адреналина от происходящего. Те же, кто не научились, стали сыпать критику в сторону Сарсона и ныть о глупой камере и трудностях управления. Не прошло и три игры, как разработчик сдался под натиском масс и пошел на поводу у всех слабаков, не способных встретиться лицом к лицу с ужасом самого хардкорного зомби-апокалипсиса в играх.

Четвертая часть стала не то что измененной, а кардинально другой игрой. Там не было зомби, стационарной камеры и невнятного управления – это был мрачный, но чертовски затягивающий шутер от третьего лица, в который было легче влюбиться среднестатистическому геймеру без необходимости изучать йогу для пальцев и запастись памперсами перед включением приставки. Поняв, что на такой формуле можно рубить капусту, Сарсон стали делать последующие игры чистыми экшнами. Отличными, надо сказать, экшнами, но от старой-доброй «Резы» здесь не осталось ничего.



Heroes of Might and Magic

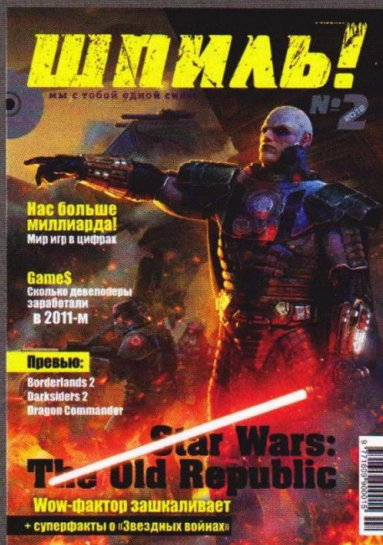
Причина порчи: мы не такие богатые, чтобы покупать дешевые вещи

3DO в 90-х была «Титаником» среди издателей – такой же огромной и прекрасной машиной, и так же нелепо пошла ко дну из-за в общем-то недоразумения. У 3DO было несколько хитовых серий, которые издатель собственно сам и производил – РПГ Might and Magic, пошаговая стратегия Heroes of Might and Magic и стрелялка Army Men. Помимо этого издавались и другие проекты, которые все по большому счету были категории «третий сорт – не брак», продавались плохо и со скрипом, отчего у 3DO начались серьезные финансовые проблемы. Впрочем, это была лишь верхушка айсберга. 3DO сделали то, на что не способен ни один нынешний издатель – они запустили свою собственную приставку нового поколения с – подумайте только! – онлайн и CD! Для 93 года переход с картриджа на диски казался венцом эволюции, но и цена на консоль по тем временам оказалась естественным отбором для геймеров и могла спокойно насмерть загрызть даже самый тугой кошелек. 700 долларов за приставку – это слишком дорого даже сейчас. Из кучи игр, обещанных на консоль 3DO, вышло всего несколько, и с учетом высокой цены популярность у девайса была минимальная. Всего продано 2 миллиона экземпляров, и издатель срочно нужно было переливание финансовой крови. Благо спасение было – HoMM IV.

Издатель бодрыми пинками подгонял разработчиков, и те послушно выпустили игру – недоделанную, несбалансированную и с рядом сомнительных непричесанных инноваций. РПГ Might and Magic тоже тогда переживала не лучшие времена, так что 3DO не оставалось ничего другого, как тихо сдохнуть, завещав свои основные тайтлы тем, кто больше предложит. Больше предложили Ubisoft, и, запустив «Героев», отдали их российской студии Nival. Пускай злопыхатели и кричат, что русские запорили великую серию – это не так. Nival отмыли ее от нечистот, улучшили, обновили согласно последним трендам и выпустили достаточно качественный первосортный и конкурентоспособный продукт, который вернул честь серии и даже скрасил позор четвертой части. Но за разработку 6-х «Героев» Nival потребовал, как показалось лягушатникам, слишком много денег. Они решили сэкономить на зарплатах и передали великую серию пошаговых стратегий венграм Black Hole Entertainment, у которых были скромнее запросы, но и в портфолио имелась одна крутая стратегия и невнятная поделка по фэнтезийному «Вархаммеру».

Венгры, радостно захлопав в ладоши, сказали «йоригарт кьосенат утца!» и принялись за «Героев». Первым делом они решили сконцентрироваться только на битвах, ведь кому нафиг нужно развивать замок и исследовать карты в HoMM, правда? Оказалось, что ценителей развития и исследования среди фанатов серии – большинство, и вообще нововведения венгров мало кому пришлись по вкусу. В общем, решили сэкономить и опять-таки угробили серию. Хотя, может она и воскреснет, если жабоеды придут в чувства и одумаются.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2012



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

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

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

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

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

ООО «СЕТИ-Украина»

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

Счет №555

от «1» декабря 2011 г.

Платательщик:

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

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

СУКИН СОН

На вопрос «Это ваша собачка тут спит?» Стефан ван дер Мешт из студии United Front Games сказал, что да, ее зовут *Sleeping Dogs*, а он – ее исполнительный продюсер. Так слово за слово, и у нас получилось неплохое интервью про новую канадскую игру.

Догги-стайл

Если ты вдруг не знал, то *Sleeping Dogs* – это как *GTA*, только разработчики собираются добавить много чего вкусного в жанр «открытый город с машинами и бандитами». Вообще, изначально игра называлась *True Crime: Hong-Kong*, а *TC* – это печально известная серия, пытающаяся украсть корону у *Grand Theft Auto*. Но как бы серия не пыжилась, ей все равно не удавалось выглядеть лучше тюнингованной копейки на фоне мерседеса. Видимо, печальность положения вещей поняла и Activision, и год назад издатели прикрыли лавочку, а вместе с тем и *True Crime: Hong-Kong*. Спустя полгода разработчики всплыли с перелопаченным и переименованным проектом, причем уже в территориальных водах Square Enix. По словам девелоперов, они поняли все свои ошибки молодости и собираются сделать если не убийцу *GTA*, то хотя бы просто клевую игру.

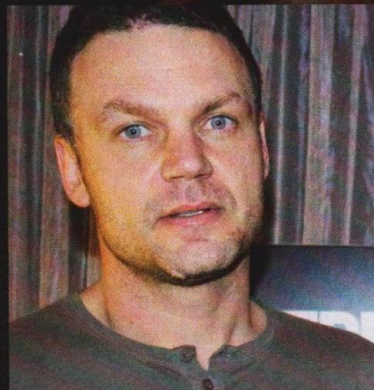
Ни хао! Стефан, расскажи, что вообще происходит в *Sleeping Dogs*?

Окей. Гонконг. Главный герой, в котором вам предстоит перевоплотиться, – амери-

кано-китайский полицейский. Его зовут Вей Шен и он работает под прикрытием – его задача – внедриться в одну из самых могущественных триад, китайской мафии. Это вам не чинные итальянские мафиозо – триады неимоверно жестоки, натренированы и убить-покалечить человека для них проще, чем почухать задницу. Драки на мясницких топориках для этих парней вообще дело обыденное, как прогулка в парке. Так вот, Вей Шену нужно доказать, что он свой. То есть, убивать, пытаться, вымогать, стрелять, угонять машины и так далее. И постепенно расти от должности обыкновенного босняка до ранга крупного авторитета. Вести себя как отпетый уголовник довольно сложно для моралиста-полицейского, так что душевный конфликт ему обеспечен. Но я пока не могу сказать, как это отразится на геймплее и насколько часто придется делать выбор.

Ну, до релиза осталось немного времени – сами все увидим. Стефан, у меня есть любимый вопрос разряда «Откуда вы берете вдохновение?». Но я все-таки его задам: почему Гонконг?

Одна из главных причин выбора именно этого города банальна – мы большие фанаты гонконгских боевиков. Мы обожаем этот сеттинг, обожаем экшн. В этом городе смешиваются культуры – восточная, аборигенная и западная, завезенная британцами и американцами. Высоченные башни из стали и стекла соседствуют с буддистскими хра-



мами. Это идеальное место для того, чтобы построить в нем open-world игру. Да и подобных проектов про Гонконг еще не было.

Кстати, да. Во всяком случае, sand-box про бандитов. Хотя лично очень люблю Чайнатаун в *GTA*...

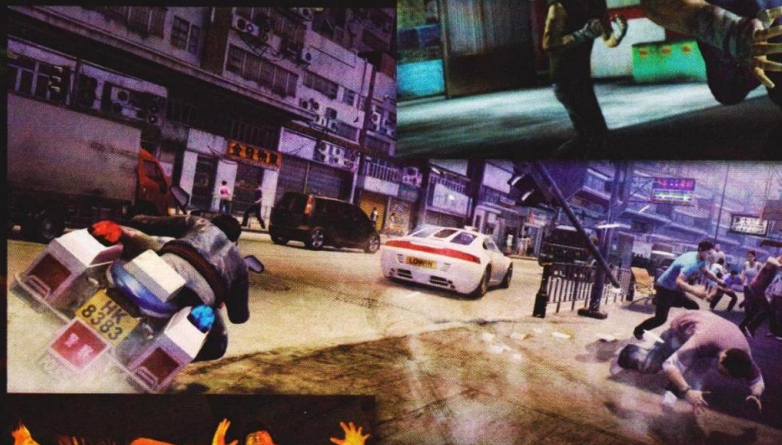
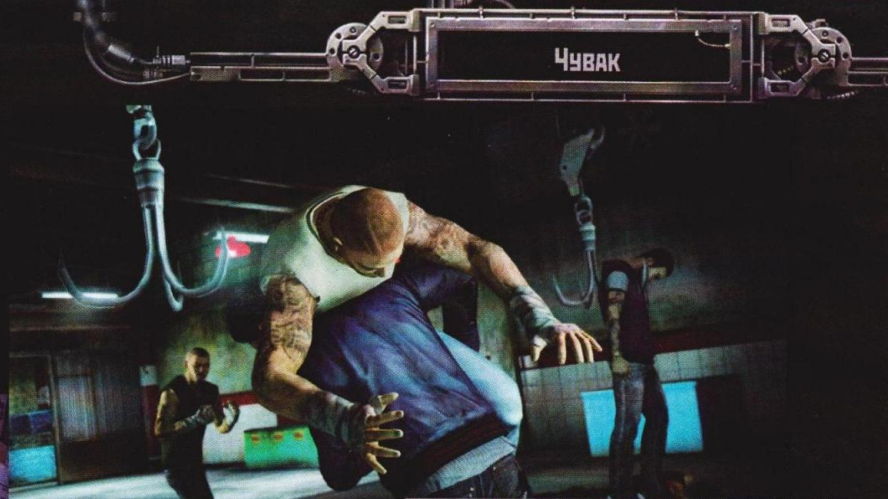
Ага. Так вот, мы поехали в Гонконг и прочувствовали сами эту атмосферу, поняли, что значит быть частицей этого мира. Сначала мы просто снимали все, до чего могли дотянуться наши камеры. Мы щелкали затворами в режиме non-stop, пораженные красотой этого места и его необычным объединением различных культур. Каждый район города выглядит, словно он из другой реальности. В Гонконге не просто встречаются Восток и Запад, здесь встречаются разные вселенные. Мы очень старались перенести культуру этого острова – он, кстати, разделен на несколько районов, которые открываются по мере прохождения. Мне кажется, в игре нам удалось эти маленькие аллеи и подворотни, которые излучают мистику и опасность... Уверен, игроки почувствуют запах ароматических палочек, почувствуют вид старых проводов, неоновых вывесок и сушащегося на веревках белья.

Это правда, что во время визита в Гонконг вы общались с триадами?

Да, мы довольно много времени провели и с полицейскими, и с бандитами. Триады даже сводили нашего сценариста по разным значным местам. Он говорит, что было дико страшно, но зато он остался



жив и получил невероятный опыт, который до него мало кто испытывал... чтобы потом рассказать о нем. И все это будет в игре. Только дело в том, что триады – не просто бандюки: нельзя показать пальцем на члена триад и сказать «Вот он, он плохой парень». Он часть многовековой машины, он часть чего-то большего, чем банда. Это клан со своей историей и традицией. Это намного больше, глубже и интересней, чем



гопники из подворотни. И самое главное, у этих ребят напрочь отсутствует инстинкт самосохранения – они роботы-убийцы. Даже не роботы, а существа с другой планеты.

Ух, заинтриговал. Я уже хочу поиграть в *Sleeping Dogs*! Насколько я понял, Вей Шей тоже не только лапшу умеет кушать и знает парочку приемов. По крайней мере, геймплейные трейлеры упорно в этом убеждают.

Да, Вей Шей – тот еще атлет. Он быстро бежит и не чурается паркура. Но поскольку китайских бандитов паркуром не напугаешь, мы обучили его приемам рукопашного боя. Если ты играл в *Batman: Arkham City*, во время драк в *Sleeping Dogs* будешь чувствовать себя в своей тарелке. Механика похожая, но куда более зрелищная, поскольку тут можно вооружиться разным холодным оружием, включая любимые триадами мясницкие топоры. Знаешь, у них есть такой вид расправы – называется «зарубка». Провинившегося гражданина они рубят топориком, оставляя при этом в живых, чтобы он был ходячим напоминанием всем: здесь главные – триады.

Помимо холодного оружия вы еще обещали достаточно огнестрелов, чтобы устроить в Гонконге третью мировую. Я смог разглядеть даже вполне неплохое сло-мо. В целом, стрельба смотрится довольно аппетитно, так что у меня по поводу нее нет вопросов. Зато есть вопросы касательно транспорта...

Лодки, машины, мотоциклы – классический набор. Заезды будут чем-то напоминать *NFS*, поскольку у нас в команде собралось несколько человек, работавших над различными играми серии *Need For Speed*.

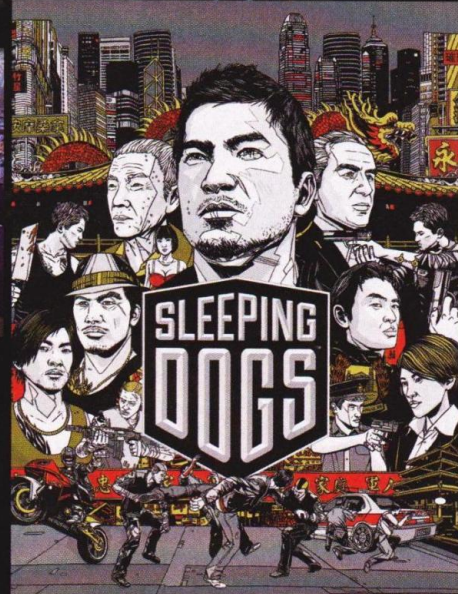
Слушай, ну у вас не игра, а сборная солянка. Я не говорю, что это плохо – даже, скорее наоборот. А что насчет автомобильного паркура?

Ну да, Вей Шей же может скакать по транспорту, как в *Pursuit Force*?

А... Нет, не совсем. Если он едет на мотоцикле, то может на полной скорости перепрыгивать на другой транспорт и забираться в кабину.

Выглядит, кстати, очень здорово, и этого давно не хватало в подобных играх. Я надеюсь, все эти прелести будут доступны в мультиплеере?

Боясь, в *Sleeping Dogs* не будет многопользовательского режима. Зато мы компенсируем это свободным перемещением по городу, прокачкой и кучей дополнительных миссий – они займут тебя на много часов. В общем, можно не следовать сюжету,



а пойти заняться шопингом, попеть в караоке, поиграть в азартные игры, сделать ставку на петишинных боях, сходить с красоткой на свидание или погонять в уличных гонках.

Знаешь, Стефан, я вряд ли куплю *Sleeping Dogs* ради петишинных боев или за возможность сходить на свидание с красоткой... Но я точно куплю ее ради огнестрельного экшна, бешенных забегов, рукопашного мочиловы, высоких скоростей и все это под соусом сэнд-бокса да еще и с аппетитным колоритом Гонконга. После просмотра трейлеров у меня еще оставались сомнения – такое, знаешь, профессиональное недоверие. Но ты убедил меня, что *Sleeping Dogs* стоит ждать. У тебя глаза добрые, я думаю, ты не врешь, и ваш проект не окажется китайской подделкой *GTA*.

(смеется) Окей, спасибо! В середине августа ты сам сможешь проверить, не обманул ли я тебя. Только, надеюсь, ты не будешь наказывать меня «зарубками», если что!

ASUS G75V

ИГРОВОЙ
НОУТКАУТ

Технические характеристики:

Дисплей: 17,3", 1920x1080 пикселей, матовый, частота – 120 Гц, 3D Vision
Платформа: Intel Chief River
Процессор: Intel Core i7-3720QM (4 ядра, 6 МБ кэша L3, частота от 2,6 до 3,6 ГГц)
ОЗУ: 4 модуля по 4 ГБ, DDR3-1600
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 670M (3 ГБ GDDR5)
Жесткий диск: 750 ГБ (Seagate Momentus ST9750420AS)
SSD: 256 ГБ (Lite-On LAT-256M3S)
Оптический привод: BD-ROM Sony Optiarc BD RW BD-S750H
Коммуникации: 802.11a/b/g/n, Bluetooth 3.0, Ethernet 1000 Мбит/с
Мультимедиа: Чип VIA VT1802P, два стереодинамика, сабвуфер, 1,3-Мп веб-камера, микрофон
Интерфейсы: VGA, HDMI, 4xUSB 3.0, кардридер, DisplayPort, 3,5-мм выход для наушников, 3,5-мм вход для микрофона
Аккумулятор: 5200 мАч, 8 ячеек (74 Вт•ч), Li-Ion
Размеры: 415x320x17–52 мм, вес – 4,4 кг
Операционная система: Windows 7 Professional (64-битная)

Цена: 16 150 грн.

Плюсы

- Мощность
- 3D Vision, очки в комплекте
- Контрастный и яркий экран
- Скоростной SSD + вместительный жесткий диск
- Простая очистка CO
- Дизайн
- Полноценная Windows 7 Professional в комплекте
- Подсветка клавиатуры
- Blu-Ray привод

Минусы

- Видеокарта могла быть и мощнее (особенно для 3D-режима)
- Невозможно изменить цвет подсветки клавиатуры
- Большая цена



И снова компания ASUS радует геймеров новым игровым ноутбуком. Исключительно мощная машина под названием ASUS G75V даст ощутить все прелести последних достижений игрового устройства. Настоящие гики вместе с продвинутыми юзерами испытают технооргазм от быстреего процессора, отличного экрана с поддержкой 3D, 16 гигабайт оперативки и скоростного SSD. Ой, это текст не для журнала PlayBoy?

Точка G

Стильный дизайн нового ноутбука серии G стимулирует включить «хотелку» и упорно копить американских президентов на девайс. Хотя, с другой стороны, внешний вид не сильно изменился со времен предыдущих моделей серии. Корпус похож на звездолет или что-то другое аки крутое и футуристическое. Материалы исключительно качественные, верх крышки сделан из софт-тач пластика, основание клавиатуры – алюминий, весь остальной пластик – матовый. Ноутбук темного цвета, только металл немного выделяется. Клавиши островкового типа имеют белую нерегулируемую подсветку, цифровую раскладку и большой размер, очень чувствительны и удобны. При гейминге или наборе текста практически не бывает ложных нажатий. Тачпад в ноуте довольно большой, поддерживает мультитач и удобен в использовании, несмотря на легкое смещение влево. Все индикаторы находятся на передней панели слева (включения, заряда батареи, загрузки жесткого диска, работа Wi-Fi, Caps Lock и Num Lock) и во время игры не отвлекают. Главную фишку ноутбука – режим 3D, который возможно в любой момент включить или выключить, регулирует отдельная кнопка,

которая находится возле включения питания в правом верхнем углу G75V.

Под капот

Ноутбук вооружен экраном с разрешением 1920x1080 точек и частотой 120 герц – для качественного гейминга – самое оно. В комплекте идут затворные очки от NVIDIA – 3D Vision 2, они беспроводные и заряжаются от USB. Благодаря яркому и контрастному матовому экрану, в 3D-режиме изображение не кажется темным, а выглядит потрясающе реалистично. Датчик синхронизации очков находится в верхней части экрана, возле веб-камеры и микрофона, он включается автоматически при запуске игры или фильма. Несмотря на все достоинства экрана, матрица сделана по технологии TN+Film, поэтому углы обзора небольшие.

Хочется отметить некоторые особенности конструкции: например, в девайсе установлена продуманная система охлаждения и массивные, надежные петли крышки ноутбука. Горячий воздух выдувается сзади, что позволяет использовать ноут на коленях, но при этом экран можно повернуть от себя только на 120 градусов – если, конечно, не хочешь поджарить свой могучий пресс.

Снизу ноутбука находится сабвуфер, а также большая крышка, сняв которую, при необходимости можно без особых усилий заменить оперативную память, жесткий диск или почистить систему охлаждения.

Производные производительности

Очередной игровой монстр от ASUS сделан на новой платформе Intel Chief River. Процессор Intel Core i7-3720QM (микроархитектура Sandy Bridge) – одно из самых мощных мобильных решений на сегодня и выдает потрясающую производительность, сравнимую с настольными системами. 22-нанометровый техпроцесс ЦПУ позволяет снизить энергопотребление, уменьшить нагрев и увеличить время автономной работы. А вот с видеокартой не все так хорошо: на борту – NVIDIA GeForce GTX 670M, и она базируется на старой архитектуре Fermi, уступая новым мобильным видеокартам GTX 660M и GTX 680M архитектуры Kepler. Тем не менее GTX 670M весьма производительна, хорошо справляется со своими задачами, что доказано в тестах. Чтобы создать сбалансированный игровой компьютер, нужно использовать одинаково производительные компоненты. Вот поэтому, компания ASUS в свой ноутбук устанавливает 16 гигабайт оперативной памяти DDR3-1600, а также очень быстрый SSD-накопитель на 256 Гб. В такой конфигурации загрузка Windows 7 происходит за 26 секунд, а с переходом на Windows 8 загрузка может сократиться до 7 сек. Для хранения данных предусмотрен дополнительный жесткий диск на 750 Гб, где удобно складировать не требующие большой скорости данные (фильмы, музыка, образы дисков). Ноутбук оборудован большим количеством портов и коммуникаций, но заострять внимание на этом не будем – главное, что они есть и их много. Разве что, стоит отдельно упомянуть возможность включения зарядки мобильных устройств через USB при выключенном буке.

Измеряем новое измерение

На ASUS G75V установлена лицензионная версия Windows 7 Professional, а также куча ненужного софта и демоверсий программ от ASUS. Хотя все драйвера и установлены по дефолту, рекомендуется скачать свежие версии с сайта производителя. Например, с более новым драйвером на видеокарту, в игре Max Payne 3 существенно возросло количество FPS.

Интересной оказалась одна фирменная утилита от ASUS – Fan Filter Checker, программка-напоминка о необходимости очистки системы охлаждения, что предупреждает перегрев ноутбука и продлевает ему жизнь.

PC Mark	5102
Оценка Windows	7.7.4
Время загрузки Windows 7	26 секунд
Время выключения Windows 7	14 секунд
3DMark 11	Extreme: X955 Performance: P2998 Entry: E4885
3DMark Vantage	Extreme: X5534 (GPU 5319 CPU 23677) Performance: P12235 (GPU 10529 CPU 23808)
Aida (System stability Test)	Температура процессора без нагрузки: 46°C, обороты кулера 2100, вольтаж 1.086, 7W Температура процессора стресс тест: 83°C, обороты кулера 3700, вольтаж 1.131, 44W
Прогрев видеокарты Kombuster	Температура видеокарты без нагрузки: 40°C Температура видеокарты GPU Burn-in test DX11: 74C
Время автономной работы	Максимальная нагрузка (3D игры): 66 минут Интернет-серфинг: 132 минуты

Производительность в играх

Разрешение	3D	минимальный fps	средний fps
Dirt Showdown, DX11, высокие настройки, 4x msaa			
1920x1080	вкл	23	30
1920x1080	выкл	47	58
1366x768	вкл	37	46
1366x768	выкл	68	82
The Elder Scrolls V: Skyrim			
1920x1080	вкл	16	25
1920x1080	выкл	33	51
1366x768	вкл	32	43
1366x768	выкл	45	69
Risen 2, высокие настройки, фильтрация 8x			
1920x1080	вкл	14	19
1920x1080	выкл	22	35
1366x768	вкл	20	29
1366x768	выкл	37	50
Max Payne 3, высокие настройки, 2x msaa, фильтрация 2x			
1920x1080	вкл	9	15
1920x1080	выкл	21	26
1366x768	вкл	20	29
1366x768	выкл	37	50

3D Vision – штука красивая и интересная, только кушает ресурсов компьютера в два раза больше. В тестируемые игры с 3D Vision комфортно можно играть только при разрешении экрана меньше, чем 1920x1080. При тестировании, Max Payne 3 ужасно лагал на высоких настройках, а «Мир Танков» и вовсе не запустился. Но при разрешении 1366x768 точек картина изменилась в лучшую сторону.

Танчики и новый Dirt (хорошо идет даже в HD) смотрятся в 3D очень кошерно: взрывы, дым и обломки, как будто действительно летят прямо в лицо. Risen 2 и Skyrim

в разрешении 1366x768 также вполне годные для использования вместе с 3D Vision.

Вердикт

Новый ASUS G75V – отличная машина для убийства виртуальных негодяев и прочих зомби, причем процессом можно любоваться в самом настоящем 3D. Мечтать не вредно, но хотелось бы все-таки видеокарту в ноутбук мощнее, и вторая пара затворных очков в комплекте не помешала бы. А так, возражений нет – действительно очень крутой ноут. Теперь есть чему посвящать заначку.

X-Hunter

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

ЛЮБИТЬ УШАМИ

Genius GX Gaming Cavimanus

В играх важна не только графика, сюжет и большой размер ствола главного героя. В них важен еще и звук – особенно в разных сетевых шутерах, где благодаря объемности звука можно вычислить подкрадывающегося врага и превратиться из фрага в папку. Сможет ли новичок на рынке Genius GX Gaming Cavimanus доказать, что он способен стать идеальным партнером для геймера? Мы протестировали и узнали.



Love is music

Сегодня, мои дорогие друзья, я хочу рассказать вам историю своей любви. Я понимаю, что это абсолютно никому не интересно, и даже моя бабушка слушает подобные излияния исключительно потому, что у нее нет другого выбора, как печально кивать полчаса, пока я, наконец, не уйду. Но поскольку у нас тут тирания, я буду делать что хочу. *Злорадный смех* Так вот, поскольку в нашем ужасном мире так сложно найти нормальную девушку, я решил влюбиться в музыку, разумеется, посредством наушников. Моя первая любовь носила фамилию Sennheiser – то ли немка, то ли австриячка – кто там разбирает этих евреев. Я был уверен, что светлее любви мне не видать по гроб жизни – настолько сильным было то чувство. Но однажды я повстречал ее, красавицу AKG, Джессику Альбу в мире наушников. С AKG у нас сложились самые длительные отношения за всю мою жизнь – целых 4 года мы были вместе. С каждым днем чувства все крепили, и я, наивно-романтический кретин, был уверен – так будет продолжаться бесконечно. Неожиданно и вероломно в наши отношения влезла красотка Genius GX Gaming Cavimanus... Genius GX Gaming Cavimanus, все, что было раньше – было не в серьез! Выходи за меня!

Вкусно, как «Орбит» сочный звук

Честно говоря, я не знаю, как писать тесты наушников. Дело в том, что у меня есть три объективных вида обзора тех или иных средств доставки аудиосчастья в мозг – «звук говно», «ниче так» и «о-о-о-о!». Для Cavimanus впору придумывать четвертую категорию, потому что такого звукового

сока я не слышал никогда в жизни. Любый безумный музыкальный жанр Cavimanus передает просто идеально – слушая электронщину, ты чувствуешь, что находишься в центре дискотеки масштабов Ministry of Sound, а метальчик заставляет уверовать, что тебя сейчас затянет в забористый мош. Низкие и верхние частоты самых заковыристых композиций Cavimanus передает как заправский оркестр, а об играх и говорить нечего. Играя Battlefield 3, я вдруг понял, что нахожусь прямо посреди боя (это при том, что тяжелые наркотики я уже не принимаю), а то, что я раньше слышал в других наушниках – было просто кощунством по отношению к объемным и вкусным звукам игры. А самое главное, что в наушниках есть встроенная функция вибрации. При прослушивании музыки ее стоит отключать (отдельная кнопка для этого есть и она удобна), потому что любая ритмическая музыка при вибро превратит твою голову в цель коврового бомбометания. Но в играх и при просмотре фильмов тряска при взрывах создает просто идеальное ощущение присутствия, а звукоизоляция помогает полностью отключиться от этого скорб-

ного мира и погрузиться во все богатства звуков виртуальности.

Провожая по одежке

Справившись с аудиальным оргазмом, я решил подробнее рассмотреть девайс – ведь при настоящей любви важно, что внутри, а внешность отходит на второй план, верно? Впрочем, в случае с Cavimanus получается вытянуть счастливый лотерейный билет. Это как вторгнуться в красотку с богатейшим внутренним дзеном, которая вкусно готовит и в постели устраивает родео. Cavimanus выглядит как боевой робот и внешностью сразу подчеркивает – это крутой геймерский девайс. Микрофон (чувствительность проверенна и всячески одобрена) удобно прячется в корпус одного из амбушюров, на нем же находится кнопка включения вибро и регулятор громкости. Сама громкость – хороша, и наушники вполне можно использовать как небольшие колонки. Регулятор ходит легко, его удобно крутить, но в этом есть и недостаток – если ты любишь складывать руки на затылке (старая зековская привычка) при просмотре фильмов – ты перио-

Плюсы

- Длинный кабель
- Шикарный звук
- Удобная эргономика
- Вибро
- Эффектная внешность

Минусы

- Можно использовать только на компьютере
- Иногда задевается регулятор громкости



Технические характеристики:

Виртуальная 7.1-канальная система
Функция вибрации
Позолоченный USB-коннектор
40-мм неодимовый динамик
Однонаправленный микрофон
Мембрана: 40 мм
Диапазон частот: 20 Гц – 20 кГц
Сопротивление: 32 Ом
Чувствительность: 95 дБ
Длина кабеля: 2,5 м
Чувствительность микрофона: -39 ± 3 дБ
Частотная характеристика: 100 Гц – 10 кГц

Рекомендованная розничная цена: 579 грн.

дически цепляешь его, сбивая громкость, а никакой фиксации не предусмотрено. Зато в плане эргономики Cavimamus – идеальная пара. Наушники замечательно и сидят на голове, и болтаются на шее, но не болезненно, как вцепившийся в жертву скорпион – герой этой статьи часами не утомляет черепушку и уши.

Вердикт

В своем ценовом сегменте Cavimamus дает всем фору на конкурсе «Мисс Наушники-Вселенная». Сложно подыскать более кошерный вариант для геймеров, которые

Pandinus cavimamus, также известный как красноклешневый скорпион, – один из самых опасных видов скорпионов. Он проживает в Танзании, Кении, Сомали и Судане – так что теперь ты знаешь, в какие страны – ни ногой.

ценят качественный звук, эффект присутствия и суперкомфорт – в этих наушниках ты чувствуешь себя в сухости и спокойствии, как обутой в лучшие памперсы карапуз. Можно даже описаться от удовольствия. Единственный момент, который меня на самом деле до слез огорчил в Cavimamus – это USB-кабель. Я понимаю, что на стандартном 3,5 нельзя было бы сделать вибро и микро-

фон, но черт возьми, я бы многое отдал, чтобы эта малышка играла мне музыку с плеера в дороге. Впрочем, это как раз тот случай, когда ради настоящей любви прощаешь своей ма шерошавые мелкие недостатки ради выдающихся достоинств. Cavimamus – это один из лучших наушников, которые мне приходилось слышать. Dixi.

Khaj-Tosin



ЦАРЬ СКОРПИОНОВ

Genius GX Gaming Lychas

Насыщая свой коробочный фетишизм и разглядывая коробку еще не распакованных наушников GX Gaming Lychas от Genius, я не мог не обратить внимания на гордую фразу «Pro Game Style». Увы, нацепив девайс на свою черепную коробку, я не стал внезапно чувствовать себя про-геймером, но стилием наушники действительно оказались не обделены. Но ведь главное – не смотреть, а слушать.

Это – Спарта

Дизайн GX Gaming Lychas прост и строг, как суровый спартанский воин. И если ты сам выражаешься строго и сурово – твои сотимовцы смогут услышать богатство твоей интонации – все благодаря отличному выдвижаемому микрофону. Это один из тех микрофонов, при выдвижении которых невольно хочется сказать «База, прием!».

Но вместо этого ты молчишь, потому что не хочешь, чтобы твой голос перебивал звук, исходящий из самих наушников. Упор в басы обычно слегка приглушает аудио, но не в случае с Lychas. Их звук не сделает тебе массаж ушей, зато доставит удовольствие самим перепонкам.

Ничего не слышу, но все слышу

Отчасти это заслуга довольно сильной звукоизоляции: даже когда ты ничего не слушаешь, при одетых наушниках окружающий мир заметно притихает, а включив любимую песню или атмосферную игру – и все за пределами твоих ушей перестает существовать. Кстати, громкость можно регулировать индивидуально для каждого уха. Так что если с тобой пытаются заговорить во время, например, игровой сессии,

ты можешь слегка прикрутить звук в одном ухе, уважительно покивав пытающемуся выйти с тобой на связь человеку.

Черепно-мозговое давление

Но у такой изоляции есть цена, и платить ее придется не в денежной валюте, а в барах (единица измерения давления, если кто физику проспал). Если бы наушники умели разговаривать, эти бы говорили «Слышишь, какой офигенный звук? Слышишь??? Давай на случай, если не слышишь, я посиленнее прижмусь к твоим вискам!». Ощущения при этом – как в первый день ношения новой пары тугих ботинок: сперва они тебе попросту жмут. Потом, расхитившись, невольно забываешь, что они на тебе. Но когда возвращаешься домой и снимаешь их, испытываешь внезапное облегчение и чувство сброшенного груза.

Вердикт

Наушники Lychas прекрасно заботятся обо всех базовых аудионуждах геймера, включая изоляцию от окружающего мира. Но тебе придется смириться с тем, что твоя

голова – арбуз, который на рынке проверяет на прочность какой-нибудь качок. Только при этом пуская по арбузу музыку в отличном качестве.

Butcher

Технические характеристики:

50-мм неодимовый динамик
Однонаправленный микрофон
Диапазон частот: 20 Гц – 20 кГц
Сопротивление: 32 Ом
Чувствительность: 102 дБ
Длина кабеля: 2,5 м
Чувствительность микрофона: 56 ± 3 дБ
Частотная характеристика: 100 Гц – 10 кГц
Регулятор громкости

Рекомендованная розничная цена: 259 грн.

Плюсы

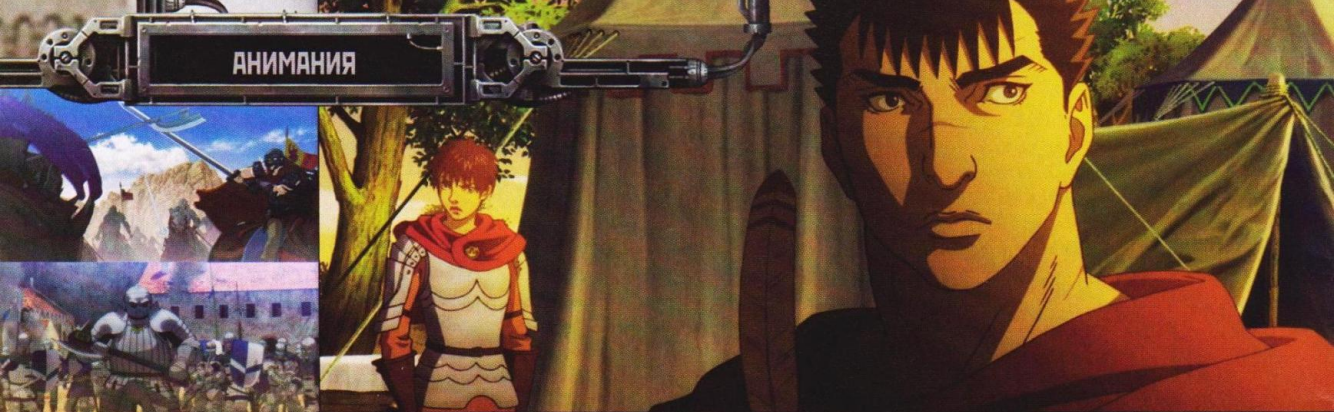
- Чистый, четкий звук
- Хорошая звукоизоляция
- Индивидуальная регулировка громкости для каждого уха

Минусы

- Некомфортно давят на голову



Устройство предоставлено компанией Genius (www.geniusnet.com, www.gx-gaming.com)



ВЕДЬМАК-САН

Сколько уже было ремейков и перезапусков культовых творений японской анимации за минувшее десятилетие! Технологии развиваются, фанаты, да и сами создатели хотят видеть свои любимые произведения в более красочном и зрелищном виде. Если вспомнить самые известные, то например FullMetal Alchemist и Hellsing были пересняты в первую очередь чтобы досконально соответствовать оригинальному сюжету манги-первоисточника. А Хидеаки Анно обновил свой шедевр «Евангелион» именно в таком виде, каком он хотел видеть сам. И вот подошла очередь мегажемса 2012 года – «Берсерка».

Mature 17+

Есть такой поджанр в литературе (да, в общем-то, и не только в ней), называющийся Dark Fantasy. Произведения данного направления характеризуются взрослым и особо жестким сюжетом в антураже фэнтезийного мира. Сюда, кстати, можно смело отнести и «Ведьмака» Сапковского, и частично «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина. Именно как «темное фэнтези» и можно охарактеризовать мангу Кентаро Миуры, «Берсерк», которая издается уже более 20 лет. В разрезе мир, находящийся в развитии на уровне позднего средневековья. Здесь, на первый взгляд, отсутствует любая мистика и сверхъестественное, но это только до определенного момента. И, естественно, в этом мире постоянно идет война, и плетутся интриги, от которых большей частью страдает простой люд, плебс и прочая чернь, которая жаждет живота. Одной из главных боевых сил в войне являются наемники, и главный герой, Гатс, как раз и есть таким солдатом удачи. Он рос в тяжелых условиях военного лагеря и жестких тренировок приемного отца, тоже наемника, заставлявшего его с детства управляться с мечами как взрослые. Вследствие того, что на ночь он не смотрел «Спокойной ночи, малыши», Гатс вырос очень сильным и умелым воином, вдобавок мастерски владеющим

огромным двуручным клинком. Судьба свела его с наемным отрядом Сокола, одним из самых опасных на поле боя, и его лидером, Гриффитом, человеком выдающимся во всех отношениях. Ко всему прочему, Гриффит – весьма амбициозный юноша, ставящий себе настоящие наполеоновские цели, но при этом умело их добивающийся. Слава и положение отряда Сокола растут, и вот они уже стали Белыми рыцарями на службе не у кого-нибудь, а у самого короля Мидланда. Но именно из-за лидерских амбиций наемникам, да и всему миру уготована ужасная судьба...

Японский ответ «Властелину колец»?

Первая экранизация в виде сериала вышла еще 15 лет назад, приобрела культовый статус, но все же умалчивала о многих моментах из оригинала. В этот раз ставку тоже делали не на соответствие сюжету манги или чему подобному, а именно на ультразрелищность и эпичность. Учитывая киношный формат, тот самый сюжет получился донельзя скомканным. К счастью, все те завораживающие моменты, при виде которых в трейлерах текли слюни, удались. Битвы получились убекрутными. Такое можно увидеть только в анимации – зрелищная масштабная панорама штурма крепости или конной атаки, с переходом на кровавое рубилово ведущих персонажей. Да, такие съемки стоят дорого, и не удивительно, что трилогию «Берсерк» спродюсировала компания Warner Brothers с последующим прокатом на Западе. Даже у нас в СНГ первый фильм официально транслировался пока только в российских кинотеатрах. Из-за высокого уровня жестокости трилогия получила наивысший возрастной рейтинг, и даже выпущена отдельная версия с ужаснейшей цензурой.

В общем «Берсерк» обязателен к просмотру, особенно если хочется эпичного боевика вроде «300».

Название:

Berserk: Golden Age

Оригинальное название:

ベルセルク 黄金時代

Жанр:

фэнтези, драма

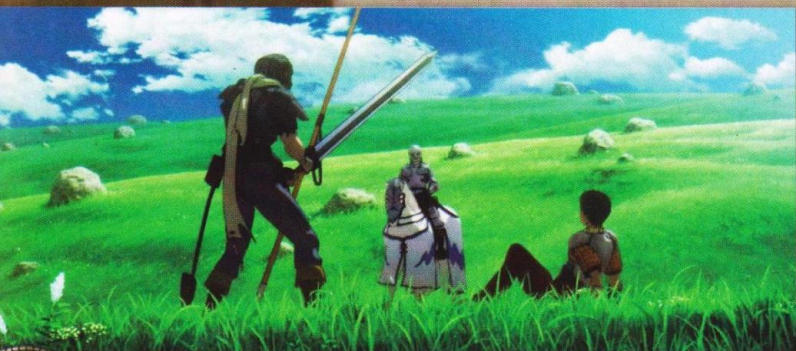
Формат:

полнометражный фильм

(трилогия)

Студия: Studio 4°C

Режиссер: Кубока Тосиюки



ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 4: КОНТИНЕНТАЛЬНЫЙ ДРЕЙФ

Отряд саблезубых мутантов-мамонтов, включая бешеного суслика, опять попал в неприятности. В этот раз неприятности будут носить морской характер, а белка со своим орехом будет встречать в кадр еще чаще (что не может не радовать). В остальном — «Ледниковый период» в лучших традициях себя.

Похожее:

«Ледниковый период»,
«Ледниковый период 2»,
«Ледниковый период 3»,
«Ледниковый период 5»

Жанр: анимационная комедия
Режиссер: Стив Мартино
Звезды: нет
В кино с: 12 июня

Наш прогноз: **10/12**

Чего стоит ждать от фильма

Это по традиции кино, куда можно сводить младшего брата. Или девушку, если она пугается на ужастиках из-за чего неудобно ее жмякать в темноте. Если младший брат будет себя хорошо вести или девушка — играть в пленного партизана, ты даже сможешь получить удовольствие от «Ледникового периода 4» и не жалеть потом о потраченных деньгах.

КОСМОПОЛИС

Жанр: драма
Режиссер: Дэвид Кроненберг
Звезды: Роберт Паттинсон
В кино с: 19 июля

Наш прогноз: **8/12**

Похожее:

«Телефонная Будка»

24 часа из жизни 28-летнего миллиардера-финансиста Эрика Пэкера, который изменяет своей молодой жене, подвергается нападению и разом теряет все свое состояние. Действие ленты будет разворачиваться на Манхэттене в течение одних суток.

Чего стоит ждать от фильма

Даже сам Паттинсон уже не рад, что снялся в «Сумерках» — да, девочки его любят, да, он заработал миллионы, но из-за количества шуток в интернете про феечек, блесточки и «сосет» уже давно повесился бы даже самый стойкий. Роберт пытается всячески реабилитироваться в серьезном кино и местами ему удастся, но все равно, осадочек-то остался. Впрочем, этот фильм может оказаться вполне неплохим, потому что там будет экшн и повороты сюжета, резкие, словно удар монтировкой по зубам. А твоей подружке понравится драма, отношения и «Эдвардик».

НОВЫЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК

Похожее:

«Тор»,
«Железный Человек»

Жанр: экшн
Режиссер: Марк Уэбб
Звезды: Эмма Стоун, Эндрю Гарфилд, Стэн Ли
В кино с: 5 июля

Наш прогноз: **10/12**

Ничего не имеем против Тоби Макгваера, но Человек-Паук из него — как из Khaj-Tosin'a — балерина (зрелище жалкое, честное слово, — пачка ему совсем не идет). Хотя предыдущие «Спаيدرмены» нам и понравились, но было в них что-то сильно не то. А именно: слезливая мордаха Макгваера и зашкаливающее количество соплей и драмы. Ребята, опомнитесь, Спайди — веселый тусовщик. Он как «Железный Человек», только нищесброд!

Чего стоит ждать от фильма

Ребята опомнились, так что перезапуск «Спаидермена» они отоварили по полному разряду. Больше спецэффектов, больше ржаки, больше чернухи — нас ждет правильная экранизация! Наконец-то киноделы смекнули, что зритель хочет веселых супергероев, а не отщепенцев-страдальцев с букетом разнообразнейших комплексов.

ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Восемь лет спустя после событий «Темного рыцаря» в Готэм приходит новый лидер террористов, Бэйл, несая с собой хаос и разрушения. Полиция больше не в силах противостоять восстанию, что вынуждает бывшего героя Готэма, Бэтмена, взявшего на себя преступления Харви Дента и бесследно исчезнувшего, вновь одеть свою маску.

Похожее:

«Темный рыцарь»,
«Престиж»

Жанр: экшн
Режиссер: Кристофер Нолан
Звезды: Том Харди, Лиам Нисон, Кристиан Бэйл, Гари Олдман, Марион Котийяр, Морган Фриман
В кино с: 26 июля

Наш прогноз: **10/12**

Чего стоит ждать от фильма

Не хочется показаться безвкусными снобами, но как по нам — то, что Нолан сделал из Бэтмена — это редчайшая ересь. Нуарный супергерой переехал в житейский реализм и социальную драму — все просто в восторге, предыдущий фильм в списке самых кассовых, а мы все равно считаем, что это дикая нудитина. «Хранители» делают то же самое, только круче, ярче, бодрее, красивее и насыщеннее. Впрочем, если тебе понравились предыдущие два фильма о Темном рыцаре — не слушай нас. Тебе понравится и этот.

СПРОСИ! ШПИЛЬ!

Знаешь, недавно к нам в редакцию пришло письмо, которое нас очень взволновало, взбудоражило и заставило бегать по офису, размахивая руками. Это потом мы поняли, что бумага всего-навсего была пропитана запрещенными веществами. Так что теперь мы даем глупые ответы на твои умные вопросы на нашем официальном формспринге – formspring.me/shpil1. И вот что из этого получается.

Вы верите, что крупные игровые компании очень жадные?

Ш! А че тут думать? Это бизнес: кто не жадный – тот не богатый и даже немного мертвый. Кроме Valve конечно. А вот Activision удаются за доллар. THQ и Sony не делают нормальных региональных цен для Украины, но это не жадность, а скорее непонимание специфики региона. Вообще, ни одна компания не откажется от лишнего бакса, но если говорить о жадности – в голову в первую очередь приходят Activision и EA. Activision с EA, уйдите из нашей головы!

Вот в интернете недавно проскользнула информация, что разработчики Rockstar работают над второй частью серии L.A.Noire. Как думаете, это очередной слух? И хотели бы вы поиграть L.A.Noire 2?

Ш! Ну, франшиза-то им передалась после закрытия Team Bondi. Касательно L.A. Noire 2 – вообще Rockstar сказали, что не спешат делать сиквел, но это не значит, что второй части не будет. Нам понравилась оригинальная игра, но L.A.Noire 2 – это точно не тот проект, который мы будем очень ждать. Мы очееедем Bulletstorm 2. Только с немим протагонистом, пожалуйста.

Вы ошиблись в апрельском номере, когда написали, что тело не может набрать световую скорость. В коллажере атом был разогнан до световой скорости.

Ш! Ты веришь нам или каким-то там ученым-физикам?

Вот сижу на информатике и подумал, почему бы не задать вам вопрос: почему вы перестали издавать спецвыпуски?

Ш! Хороший вопрос. Вообще непонятно. Хотели вон сделать спецвыпуск про футбол к ЕВРО двадцать двенадцать, но что-то тема заглохла. Вообще, у нас «Unreal Обитания», «InDus3», «Lab 13» и «Чувак» вполне себе такие небольшие микро-спецвыпуски. Краткость ведь сестра таланта. Хотя в нашем случае она просто сестра.

Форуми шуршать слухами про вихід «Готика 5». Правда, що студія-розробник Piranha Bytes має намір повернути права на марку «Готика»? На вашу думку, якщо Піранія повернуть права, чи зможуть вони тряхнути стариною і повернути нам стару добру гру?

Ш! Що там із «Готикою» – до сих пір до кінця незрозуміло. JoWood зіграла у ящик, тож усі її скарби перейшли до Nordic Games – а ці хлопaki вже заявили, що будуть продовження «Арканії» робити. Можливо, «Готика» як тайтл і повернеться до Піранії, та комусь серед розробників доведеться вигадувати новий ігровий всесвіт. Хіба тобі Risen мало?

Тосин еще любит большие красные тракторы? В последнее время он про них не вспоминал...

Ш! Тосин еще любит курить, ругаться матом, горы, Амстердам, пони и женщин за 40. Он об этом тоже давно уже не вспоминал – почему тебя это не беспокоит?

А круто, что я назвал своего новорожденного брата в честь главного редактора? Было много вариантов, но я победил! Кстати, а кто Ростислав Мал

Ш! Главный редактор безумно тронут. Теперь ему будет, чем похвастаться перед друзьями, в честь которых называли максимум ищерицу. Это на полном серьезе. «Круто, спасибо!» – говорит главный редактор, а по его щеке течет скупая слеза гордости. Часть вопроса стерлась, так что нам остается лишь додумать, что конкретно вы хотели узнать. Предлагаем различные варианты. Ростислав Малько – это:

- весы по гороскопу;
- поц по китайскому календарю;
- филолог по образованию;
- фусродист по вероисповеданию;
- украинец по национально-половому признаку;
- медик по «Батлфилду»;
- зануда по жизни.

Смотрите ли вы сериал The Walking Dead?

Ш! Вы имеете в виду сериал Talking Alive? Там где 40 минут главные герои беспрестанно ноют, а потом на две секунды в кадре показывается зомби? Khaj-Tosin смотрит и плюется, Butcher больше не смотрит и плюется, а вся остальная редакция за редкими исключениями глубоко фанатеет от данного ТВ-произведения. Guta – в особенности.

Как вы относитесь к «игор нет одно кино», «сони соснули» и т.д.? Меня, например, бесит?

Ш! Обычно так говорят люди, которые приставочный геймпад в руках не очень держали. Есть игры, в которые лучше играть на компьютере (шутеры, РПГ, стратегии). Есть игры, которые круче на приставках (слешеры, файтинги). Мы со слезами на глазах проходили Killzone и InFamous, потому что в эти игры круче играть с мышкой. Хотя, на ПК они смотрелись бы середнячком, на фоне там-могшего-то благолепия стрелялок. Вообще да, многие шутеры на приставках – это почти кино, как CoD, но мы в этом не видим трагедии. Даже наоборот. К тому же, когда у тебя дома собирается толпа народу – сложно устроить массовую развлекаловку в Battlefield 3, даже если у тебя 4 крутых компа стоит. А вот приставка с Mortal Kombat превращается в веселое времяпрепровождение для десятка человек. Цитируя Эйнштейна, «каждый из нас гений, но если вы судите рыбу

по умению лазить по деревьям – она всю жизнь проживет, чувствуя себя тупицей». То есть, нужно адекватно воспринимать действительность. Приставки служат для более расслабленного гейминга, лежа на диване. Если вам не нравится, что трамвай не летает, – это не трамвай – отстой, это вам нужно покупать билет на самолет.

Как вы думаете, Assassin's Creed 3, который ожидается в октябре 2012, будет хитом продаж? Или же наоборот – никто не будет в нем заинтересован?

Ш! Что за вопросы? Это же AC – конечно же, будет массовое помешательство. Тем паче, что «Ревалейшнз» была отличной игрой, и геймеры это помнят, а в третью часть запихнут столько инноваций, что она явно будет зрелищнее всех предыдущих игр серии вместе взятых. В любом случае «Кредо Убийцы» произвело бы фурор, даже если бы разработчики перенесли действие в Казахстан.

Кто из вашей редакции считает, что BioWare – самый крутой разработчик?

Ш! Ты допустил 7 ошибок в слове Valve.

Кому поклоняются редакторы журнала «Шпиль»?

Ш! Шнуркам.

А, Б сидели на трубе. А упало, Б пропало. Что осталось на трубе???

Ш! Марио. Это он виноват, что А упало, а Б пропало. Он еще и черепаху раздавил.

Значит, следующий Xbox будет с номером 720?

Ш! Очень сомнительно. Умножить 360 на два – это в интернете придумали. Скорее всего, он будет иметь собственное глупое название, как Vita. Мода сейчас такая, цифры уже не тренд. А вот следующая PS скорее всего будет 4, но рабочее название у нее Orbis. Хотя опять-таки, раз Vita не стала PSP2, так и «большая» консоль может получить имя.

Ну, как прошла вечеринка в честь дня рождения журнала, какие звезды были приглашены?

Ш! Вечеруха прошла замечательно! Среди приглашенных: Дэвид Духовны, Анатолий Вассерман, Барак Обама, Анджелина Джоли, Гейб Ньюэлл, Шакира, Мэтт Деймон, Арнольд Шварценеггер и многие другие. Но они почему-то не приехали. Пришел только Вассерман и прочитал нам лекцию о вреде игр и игровой зависимости. Так что уже со следующего номера «Шпиль!» будет полностью посвящен эрудиции и физике.

КОНКУРС

НИЧЕГО НЕ ЖАЛЬ

Кто круче – Скорпион или Саб-Зиро? Это вопрос из разряда неразрешимых парадоксов вселенной вроде «Кто сильнее – Шварц или Слай?» или «Кто смешнее – Гитлер или Лукашенко?». Но если желтый ниндзя тебе все-таки ближе, то рубиться в новые игрушки на олять-таки на новых девайсах серии GX Gaming тебе будет вдвойне приятнее. Причем эти девайсы ты получишь на шару (ну почти... подпишись вон там своей кровью, смертный). Все дело в том, что хоть у игровых гаджетов GX Gaming есть жало, ни компании Genius, ни нам, трансагалактическому игровому журналу, ничуть не жалко с ними расставаться.



GX
GAMING

Чтобы получить крутые цацы, тебе всего-то нужно:

А) Ответить на 4 элементарных вопроса

1. Какое максимальное разрешение сенсора мыши GX Gaming DeathTaker?
2. Какое животное олицетворяет игровую серию GX Gaming?
3. Какова скорость отклика в игровых мышках серии GX Gaming?
4. Как переводится с немецкого слово 'spiel'?

Б) Прислать ответы электронным письмом нам по адресу konkurs@shpil.com, а в теме письма указать Get over here! Genius.

В) Надеяться на свою победу.

Победители будут определены методом случайного естественного отбора среди всех приславших правильные ответы.
И вот что тебе за это будет:

Занявший третье место получит **гарнитуру Cavimanus**.

Серебряному призеру достанется воздушный поцелуй и **игровая мышь Maurus**.

За первое место – твоей станут **игровая клавиатура Imperator Pro** и **мышь DeathTaker**.

А среди всех правильно ответивших, но не попавших в тройку лидеров, мы разыграем **5 профессиональных ковриков для мыши GX-Gaming** – чтобы никому не было обидно.



Целуем в десна и ждем твоих ответов до 20 августа.
Результаты будут опубликованы в журнале «Шпиль!» №9/2012