

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

# ШИПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№ 1<sup>2013</sup>

**HAWKEN**

РАЗРУХА МЕХАМ  
НЕ ПОМЕХА

**GRAND  
THEFT  
AUTO 5**

В ТРИ РАЗА  
БОЛЬШЕ УГОНИВА

**НОВЫЙ  
СОЮЗ**

ОТКРОВЕННО  
ОБ УКРАИНСКОМ  
FALLOUTe



**ОН МУ ГОД!**

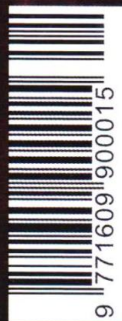
ПОЧЕМУ 2013-й  
ВЗОРВЕТ ТВОЙ МОЗГ

**ПРОШЛЯПЫВАНИЕ**

КАК ЗАРАБОТАТЬ  
НА ШАПКАХ В STEAM

# FARCRY 3

**ВИЗА В ШИЗУ**





## «Шпиль!»

Видається російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.  
№ 1 (131), січень 2013 р.

**Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»**  
Україна, Київ, 2013 р.

**Директор**  
Ірина Жданенко

**РЕДАКЦІЯ**  
**Головний редактор**  
Ростислав Малько  
rost@shpil.com

**Креативний редактор**  
Дмитро Язовицький  
editor@shpil.com

**Дизайнер**  
Олександра Заславська

**Начальник відділу збуту**  
Ігор Краснопольський  
igor\_k@seti-ua.com

**Начальник відділу реклами**  
Аркадій Заславський  
advert@seti-ua.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх імо.  
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.  
Підписано до друку 21.12.2012.  
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, 01021, м. Київ,  
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а  
Тел.: (044) 38-411-38  
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013  
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:**  
Олег Скубіцький, Денис Зайченко, Владлена Головно, Сергій Кривоустов, Юрко Місак, Вадим Ковалевський

### Подяки:

Дякуємо Ірині Жданенко за те, що вона у нас є

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

# ЕЛКИ-ПАЛКИ

Декабрь – самый ужасный месяц для любой редакции любого игрового журнала. Потому что в редакционной колонке нужно обязательно ныть и жаловаться о том, насколько ужасен, холоден и противен последний месяц года, когда нужно подбивать итоги и что-то обещать доверчивыми читателям. Итак, вот уже 2 года мы, новая команда старых маразматиков, делаем журнал «Шпиль!» не так, как его делали 9 лет до нас другие команды. Если ты читаешь эти строки – значит, тебя все устраивает, и мы движемся в правильном направлении. Или ты мазохист. Если ты не читаешь эти строки, то получается, я разговариваю сам с собой. Вот, из-за тебя я теперь выгляжу как дурак...

В общем, мы много чего поменяли за эти два года, разжились новыми рубриками и журналистами. В ближайшем будущем тебя ждет еще немало сюрпризов: мы усовершенствуем дизайн, выпустим рвущее шаблоны видеошоу Game is Life, разыграем кучу классных призов, запустим теннисную ракетку в космос и воскресим GSC. Не думай, что это пустые обещания! Ну и что, что эти строки написаны утром 21 декабря с глубокой надеждой, что конец света все-таки случится...

Кстати, на самом деле в Армагеддоне нет ничего романтического. Например, случись зомби-апокалипсис в реальности – это было бы далеко не так круто, как в Dead Island. Хотя бы потому, что в реальности зомби бы какали.

И это отнюдь не банальный бытовой пессимизм. Пессимист – это, ведь, человек, который пытается дать эмоциональную окраску наполненности стакана. Есть еще оптимисты, которые занимаются примерно тем же. И есть я – я считаю, что стаканом можно бить людей.

Только вот не надо говорить мне, что я не должен вываливать столько негатива в новогоднем письме редакции. Меня вообще убивает фраза «Ты должен!». То, что я должен, записано в налоговом кодексе, что не должен – в уголовном. Остальное – на мое усмотрение.

А если у тебя есть какие-то претензии к редакции – ты всегда можешь воспользоваться нашей горячей линией. Возьми 100-долларовую купюру (наш стандартный бланк предложений и пожеланий), напиши на ней, что тебя не устраивает, и отправь нам по почте. Мы обязательно прислушаемся.

Ну а теперь – самое главное: поздравляшки!

Дорогой читатель! Вот и прошел 2012 год. Это был очень значимый и насыщенный год, гораздо значимее и насыщеннее, чем годы до этого. Произошло очень много всего. Было очень много дней. Вышло огромное количество игр. Выйдет – еще больше. С Новым Годом!

Общередакционное пожелание геймерам страны

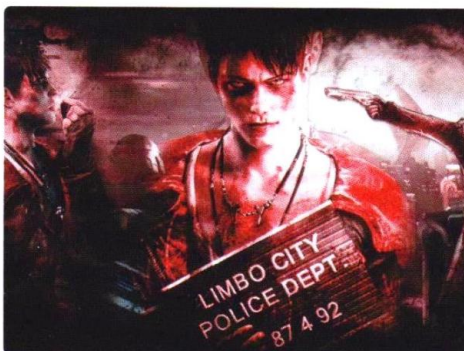


## ESCAPE REALITY and PLAY GAMES

By Khaj-Tosin

### В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Интервью с разработчиками **Survarium** ◀  
Заставит ли новый **Devil May Cry** плакать геймеров ◀  
Где так долго пропал **Sniper: Ghost Warrior 2** ◀  
Правда ли, что папа **Anarchy Reigns** – стакан портвейна ◀  
Статья про игровую индустрию, которая заставит тебя совершить суицид ◀





## 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 полахивает...
- 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 непростижительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

## INTRO

Мы плохо умеем поздравлять с Новым годом.

Можешь нас с этим поздравить ..... 1

## INFO

Шкаф в Нарнию ..... 2

## Columbia Brothers

Поскольку в январе толковых игр все равно не будет, придется тебе тащиться в кино. Не забудь вареники и прошлое ..... 3

## Игропанорама

Парад планет не состоялся, поскольку его организаторы не смогли получить разрешения мэрии Москвы. А еще – новости моды ..... 4

## MegaGame

**Shpil! Game Awards** – лучшие игры 2012. Ты удивишься, но тут на самом деле лучшие игры года. Ах, да, еще и худшие. А также главные события. В общем, весь 2012-й под кинескопом. Или как еще называется эта штука, в которую смотрят на всякую гадость ..... 6

Конкурс с хербатой и фридками от CD Projekt Red ..... 15

**[The Walking Dead]** Когда в шутерах закончится место, мертвые будут ходить по адвенчурам ..... 16

**[Far Cry 3]** Джунгли зовут, психи отвечают ..... 18

## To play or not to play

**[Planetside 2]** Больше счастья нет на свете, чем мочить всех на планете!... 22

**[Lego The Lord of the Rings]** Один кубик, чтоб миром править, один, чтоб всех найти ..... 25

**[Hawken]** Жив, цел, орел! ..... 26

## Ждем-с

**[Grand Theft Auto 5]** Опять угонять ..... 27

Самые крутые, громкие и ожидаемые проекты (а заодно и геймерские события) вероломно вторглись на территорию нашего журнала, оккупировали целых 12 страниц, проорали «Зип Файл!» и принялись рассказывать о себе во всех подробностях ..... 40

## Чувак

**Юлия Романова**, директор по геймдизайну студии Best Way, рассказала нам об ожидаемой украинской игре **[Новый Союз]** и поведала о хорошо забытом старом ..... 52

## Lab 13

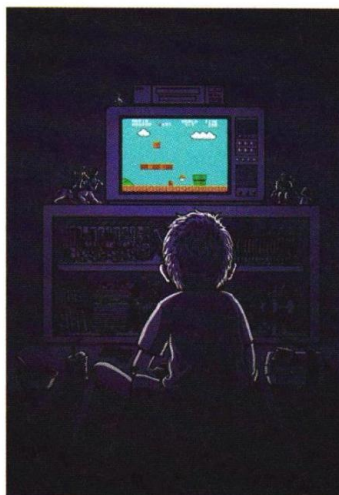
Реализм – если мы спасаемся от реальной жизни в играх, то от чего мы спасаемся в реалистичных играх? ..... 56

## InDus3

Пока-пока-покачивая перьями на шляпах, судьбе не раз шепнем «Спасибо, Стим!» Ведь «Стим» помогает заработать на виртуальных шляпах. Так мы рассказали, как именно и что при этом делать, чтобы тебя опять не развели ... 60

## Железный бум

Смартфон... нет, планшет... нет, нетбук... ай, короче – **ASUS Padfone** ..... 64



## На диске

- Шпиль! TV:** обзоры, PlayNews, знакомство с Ваасом
- ВИДЕО:** 3DMark Fire Strike, AirBuccaneers, Army of Two: The Devil's Cartel, Baldur's Gate: Enhanced Edition, Call of Duty: Black Ops 2, Castlevania: Lords of Shadow 2, Company of Heroes 2, Crysis 3, Dark Souls II, Dead Space 3, Dishonored, Devil May Cry, Gears of War: Judgment, God of War: Ascension, Godus, Hawken, Hitman: Absolution, Injustice: Gods Among Us, Killing Floor, Mass Effect 3, MechWarrior Online, Metro: Last Light, Natural Selection 2, RIFT: Storm Legion, Splinter Cell: Blacklist, The Secret World, Tomb Raider, Total War: Shogun 2, War of the Roses, World of Tanks
- ПАТЧИ:** A Game of Thrones, Blood Bowl, Combat Mission: Battle for Normandy, Far Cry 3, Iron Front, Iron Sky, Invasion
- ДЕМО:** M.A.V., DroX Operative, Giana Sisters: Twisted Dreams, Iron Sky Invasion, Primordia, X-Motor Racing



# ДЖАНГО ОСВОБОЖДЕННЫЙ



## Похожее:

фильмы Тарантино



**Д**жанго – раб, оказавшийся на свободе и разыскивающий свою жену-рабыню. Помогает ему немецкий наемник доктор Кинг Шульц. Расизм и рабство раздражают его, так что он освобождает Джанго и обучает его своему ремеслу. А дальше начинается жест в лучших традициях Тарантино.

**Жанр:** вестерн

**Режиссер:** Квентин Тарантино

**Звезды:** Джейми Фокс, Кристоф Вальц, Леонардо ДиКаприо, Сэмюэл Л. Джексон

**В кино с:** 17 января

**Наш прогноз:** 11/12

## Чего стоит ждать от фильма

Квентин Тарантиновщины.

# СЕМЬ ПСИХОПАТОВ

**Жанр:** комедия, экшн

**Режиссер:** Мартин МакДонаф

**Звезды:** Колин Фаррелл, Вуди Харрельсон, Сэм Роквелл, Ольга Куриленко

**В кино с:** 24 января

**Наш прогноз:** 12/12

## Похожее:

«Козырные Тузы»,  
«Залечь на дно в Брюгге»



**П**арни решили подзаработать, воруя собак у богатых людей, а потом мило возвращая за вознаграждение. Но в этот раз они перешли дорогу не той собачке – она принадлежит местному гангстеру, который в ней души не чает... Так сюжет фильма плавно перетекает в третью мировую с элементами цирка.

## Чего стоит ждать от фильма

Мартин МакДонаф – это молодой Гай Ричи (пока был молодой – снимал не скучные фильмы) современности. Его «Залечь на дно в Брюгге» оставил в душе наших редакторов неизгладимый след. Ядреная смесь из экшна, комедии, полного сумасбродства и великолепной философии точно никого не оставит равнодушным. Да еще и какими актерами картина присыпана!



# ОХОТНИКИ ЗА ВЕДЬМАМИ



## Похожее:

«Ван Хельсинг»,  
«Братья Гримм»

**Жанр:** экшн, фэнтези

**Режиссер:** Томас Виркола

**Звезды:** Джереми Реннер, Джемма Артертон

**В кино с:** 31 января

**Наш прогноз:** 9/12

## Чего стоит ждать от фильма

Ну, в общем, такое дело: декорации, костюмы и спецэффекты смотрятся на уровне школьной самостоятельности на утреннике в интернате для умственно отсталых камней. Впрочем, экшн вроде вполне забористый и красочный. По всей видимости, фильм будет брать юмором и залихватскостью сюжета – если, конечно, все шутки не справили в трейлере. Тут уж пока не посмотришь – уверенным быть не будешь. Но что-то в этом фильме цепляет. Как запасной вариант – можешь сходить на «Паркер» про Стэтхэма-вора с кодексом чести или на «Жизнь Пи» про индийского мальчика, который после кораблекрушения плавал в лодочке с тигром, зеброй и другим зоопарком. Очень годные кино могут быть.



## THQ: Game Over?



**Х**очешь жить – умей крутиться. И THQ, невзирая на свое катастрофически опасное положение, крутился аки тасманский дьявол, агрессивно совокупляющийся с ежиком Соником в реактивной турбине. Осознавая все риски, издатель пошел на отчаянный шаг и выложил свои крупнейшие AAA-тайтлы на сайте Humble Bundle. Для непосвященных в инди-бизнес – это сайт, позволяющий покупать заданный набор игр, устанавливая собственную цену и распределяя ее между издателем, благотворительностью и чаевыми для сайта. В бандл входили Metro 2033, Darksiders, Red Faction: Armageddon, Company of Heroes с двумя расширениями и бонусный Saints Row 3 – для тех, кто заплатил больше среднестатистической суммы (чуть больше \$5).

Кто-то скажет, что это отчаянный шаг, обесценивающий хитовые игры, но очень разумный со стороны THQ – фактически, компания сделала свои мегахитовые игры общедоступными, наставляя заблудших овец геймерского мира на путь истинный и давая понять, что нельзя позволить владельцу таких тайтлов просто кануть в Лету. Бандл стал очень успешным, набрав более 885 тысяч продаж, принесе компании 5 миллионов долларов и вмиг подняв ее акции на 40%. Экспансия заинтересованной аудитории превзошла ожидания, когда президенту THQ Джейсону Рубину пришел твит с вопросом, собирается ли издатель портировать игры на Linux, на что Рубин ответил, что, несмотря на небольшой размер рынка на платформе, Valve пробует себя на нем, и THQ уже взвешивает потенциальные затраты и прибыли.

Все это, тем не менее, лишь оттягивало неизбежное, и вскоре THQ подала заявку на банкротство. Не спеши разводить панику – все относительно под контролем. Издатель продает свой бизнес, что называется, с потрохами: 4 внутренние студии (Relic, THQ Montreal, Vigil и Volition) вместе со всем персоналом, интеллектуальная собственность (тайтлы и программные исходники), контракты с Crytek, South Park Digital Studios, 4A Games, Obsidian и Turtle Rock – все это перейдет в руки компании-инвестора Clearlake Capital Group. Хорошая новость заключается в том, что Clearlake фактически оставляет THQ одним целым при покупке и даже финансирует продолжение работы компании, чтобы избежать сокращений персонала и заморозок проектов. Потенциально плохая – в том, что инвестор при желании может подробить издателя на кусочки и распродать налево-направо, как это некогда произошло с 3DO. При мысли о том, что тайтлы THQ могут попасть в лапы Ubisoft, Activision или, godmode упаси, EA, по спине бегают мурашки, причем львиные. С другой стороны, те же Take-Two или Square Enix вполне могли бы вытащить компанию из финансового болота, не навредив проектам. Но это все спекуляция, а правду покажет время.

Конец света наступил может и не глобально, но хорошо проехался по THQ. Тем не менее, как оптимисты небезосновательно говорят – это, скорее, начало новой эры для издателя. Вот, например, гигант киноиндустрии Metro-Goldwyn-Mayer заявил о банкротстве два года назад, а сейчас выпустил Skyfall и Hobbit. Держим кулаки за вас, THQ!

## War Z – ложь, да в ней намек...

**«П**окуда есть на свете дураки, обманом жить нам, стало быть, с руки», – решили ребята из Hammerpoint Interactive, выпуская The War Z – первую и единственную в мире зомби MMO. Уже в первые минуты после релиза в Steam форумы сервиса и проекта были забиты негативными отзывами – и если бы только об игре... Жалобы на геймплей неизбежно появляются при релизе любой игры, а вместе с ними – и требования вернуть деньги. Но далеко не всех разработчиков сходу обвиняют в мошенничестве: в игре попросту не было заявленных в официальном описании фишек: никакой системы прокачки и скилов, потолок в 50 игроков на сервере вместо обещанных 100, зоны в 75 кв.км. вместо обещанных 400 и прочие на первый взгляд мелкие недоговорки и искривления правды, которые в совокупности представляли одну большую ложь, на которую купились многие геймеры, выводя The War Z в топ продаж Steam. Valve, будучи Valve, закрывать глаза на происходящее не стали и сняли игру с магазина «до лучших времен». Только вот наступят ли лучшие времена для проекта и его комьюнити? Вопрос витает в воздухе, пока разработчики витают в облаках, отмечая свои лучшие времена.

С вопросами «Как, почему и что делать?» пресса массово обратилась к продюсеру проекта Сергею Титову, который перевел стрелки на игроков, заявляя, что они «неверно интерпретировали описание». Несмотря на то, что описание на странице игры поправили, неприятное послевкусие от всей ситуации осталось. Слаще оно явно не стало, когда модератор раздела игры начал банить людей с форума Steam за негативные отзывы об игре. Ну а как быть довольным, если людям за полную цену всучили бета-версию, не предупредив об этом?

Кстати, в почетном списке игр Титова числится Big Rigs: Over the Road Racing – игра, которую редакция Gamespot и добрая половина геймерского комьюнити признали самой худшей в мире игрой. Но суть не в том, что она плоха, а в том, что ее вообще выпустили в стадии альфа-версии.

В общем, любителям зомби MMO рекомендуем придерживаться мода DayZ, который в скором времени должен выйти индивидуально.

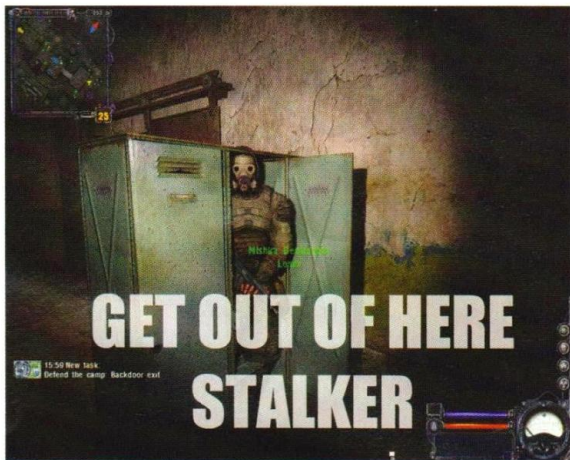




## Чего тебе надобно, Сталкер?

Немецкая студия bitComposer Games объявила о покупке тайтла «Сталкер». Заметь – не S.T.A.L.K.E.R., а «Сталкер» – как часть вселенной «Пикника на обочине». Выкуплена эта часть была у почившего Бориса Стругацкого и к играм GSC никакого отношения не имеет, но издатель собирается использовать ее для создания игр, и пока неясно, будет ли это другая франшиза или привязка к известным нам «Сталкерам».

Торговая марка S.T.A.L.K.E.R. вместе с логотипом все еще принадлежит Сергею Григоровичу. И мы до сих пор не можем понять, зачем она ему. Тем не менее, будет очень забавно, если он решит возродить проект, и у нас будет две франшизы с практически идентичными названиями и общим сеттингом. bitComposer занимались изданием Call of Prip'yat на некоторых территориях и задолжали роялти за 8 месяцев, так что в кастриле заваривается серьезная каша, которую кому-то рано или поздно придется съесть. Достаем поп-корн, надеваем 3D-очки.



## КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ на январь

| Название игры               | Дата выхода* | Жанр       | Платформа |      |     |     |      |
|-----------------------------|--------------|------------|-----------|------|-----|-----|------|
|                             |              |            | PC        | X360 | PS3 | PSV | WiiU |
| Anarchy Reigns              | 11           | action     |           | ✓    | ✓   |     |      |
| Ninja Gaiden 3              | 11           | action     |           |      |     |     | ✓    |
| DMC: Devil May Cry          | 15           | slasher    |           | ✓    | ✓   |     |      |
| Sniper: Ghost Warrior 2     | 18           | FPS        | ✓         | ✓    | ✓   | ✓   | ✓    |
| Sly Cooper: Thieves in Time | 22           | platformer |           |      | ✓   | ✓   |      |

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

## БУДУ КРАТОК

Не успели Epic похвастать возможностями Unreal Engine 4, как его начали лицензировать. Следующие игры Zombie Studios и Blacklight Studio будут использовать этот движок.

**Ш!:** Epic не отступают от практики лицензирования своего движка другим студиям и правильно делают. С таким подходом движок будет тянуть за собой второе поколение подряд.

Valve делают собственную закрытую консоль, а Steam использует BigPicture для телевизоров и открывает ворота линуксоидам.

**Ш!:** Гейб никогда не делает громких прогнозов касательно индустрии, но явно думает над ними: Valve просто так не начали бы нащупывать новые платформы.

Со склада украдены 7000 приставок Wii U. Или Wii. Или и то, и другое. Корреспонденты канала ABC News, сообщившего о происшествии, не совсем разбираются в играх и назвали консоль портативной.

**Ш!:** В такие моменты понимаешь, что мы, геймеры, живем в совершенно неясном для нормальных людей мире. И это неопишимо крутой мир.

Релиз ARMA 3 задержан, чтобы дать игре полностью реализовать свой потенциал.

**Ш!:** ...или чтобы дать Bohemia время разругать ситуацию со своими, заключенными на греческом острове Лемнос, коллегами.

Blizzard зарегистрировали домен ProjectBlackstone.com.

**Ш!:** Время спекуляций! Что это? Экспаншен к Diablo 3? Новое название мистического проекта «Титан»? Новая попытка сделать консольную игру а-ля StarCraft: Ghost?

Microsoft собрала команду из экс-EA разработчиков, назвала ее Black Tusk Studios и посадила ее работать над новым Halo.

**Ш!:** Хало по рукам пошло, но место свое на платформе нашло. Возможно, «мелкомягие» дозрели до очередной PC-версии?



# SHPI! GAME AWARDS 2012



Прошел год. Время подводить итоги, награждать победителей, плевать на неудачников, и протирать трофеи мандариновой кожурой. Перед тобой – рейтинг лучших игр года по версии редакции журнала «Шпиль!», а также краткий гид по главным событиям 2012-го. Теперь ты поймешь, сколько всего клевого ты пропустил в этом году. Ты извини, что мы без пафоса и фейерверков – тут все серьезно. Не в игрушки же играемся!

В нашей группе Вконтакте ([vk.com/shpil1](http://vk.com/shpil1)) мы провели голосование по лучшим играм среди наших читателей. В нем приняло участие больше 1200 человек, и результатом мы спешим с тобой поделиться.

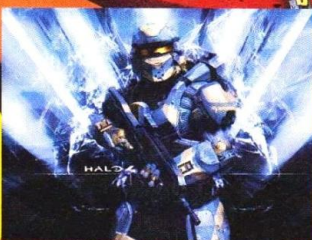


Люди еще с доисторических времен любили стрелять. В каменном веке неандертальцы брали в руки палку, представляя, что это лазерный шмайсер, а камень в руке казался им фугасной гранатой. Первые игры – вернее, начиная со второй видеоигры в истории, – они тоже были про стрельбу. Одна точка стреляла в другую, и кто-то умирал. Прошло 30 лет, и точки превратились в высокополигональные модели, щедро обвешанные текстурами и оружием. Правда, по подсчетам ученых, около 60% игр в жанре FPS симулировали эволюцию, хотя в 2012-м ситуация с шутерами вполне даже радужна. Call of Duty: Black Ops 2 – все еще тир на рельсах в лаборатории по клонированию врагов. Но все-таки держит вау-фактор на должном уровне и всячески старается поменяться в лучшую сторону – даже не смотря на то, что издатель бьет разработчиков по рукам с криком «Оставьте все как есть! А то 30 миллионов человек купит другую игру!». В общем, мы уверены, что когда-нибудь собрание всех Call of Duty выйдет в подарочном самосвале. К счастью, 2012-й был богат и на другие шутеры: вышел весьма хороший Medal of Honor: Warfighter, который лично мы никогда больше не будем запускать, потому что из-за ужасного интерфейса нас до сих пор посещают дикие приступы кошмарной икоты. Был неплохой Counter-Strike: Global Offensive, дальнейшая судьба которого зависит только от контрового комьюнити, очень не желающего переходить куда-либо с CS 1.6. Был даже Twisted Metal, и хоть он про машинки на PS3, но, как ни удивительно, – шутер, да еще и какой забористо-ядренный!

Впрочем, победителями в номинации лучшие FPS 2012 становятся совсем другие игры.

### 3 Halo 4

Мастер Чиф лихо дергает рубильники, стреляет в членистоногих фрагов и участвует в заставках. Получилось очень красиво и с на удивление прекрасным сюжетом. Атмосферно и адреналиново, но мы все равно не понимаем, что люди, игравшие хоть в два шутера на ПК, находят в Halo.



## FIRST PERSON SHOOTER

### 1 Borderlands 2

Первая Borderlands доказывала, что по просторам весело шагать действительно вместе. Играешь один – получаешь неспешный шутер на захлмленной планете с возможностью выстрелить во врага из пулемета жахающими ракетами, которые разрезают глаза супостатов кислотой. Играешь с друзьями – перед тобой бесконечно взрывная веселуха нон-стоп. А второй части плевать, играешь ты соло или с толпой: смешить, развлекать и подогрывать адреналин в твоих венах до температуры Солнца она будет так, как не делал ни один другой шутер в этом году.



### 2 Far Cry 3

Заморские критики сходу обозвали Far Cry 3 Skyrim'ом с дрововиками – и их можно понять, хотя на самом деле нельзя. Триквел Far Cry – это просто отличный шутер с кучей разных увеселителей, которые заставляют тебя прилипнуть к экрану и сидеть так, пока глаза не вывалятся от удовольствия.

Лучший FPS по версии читателей: Far Cry 3

## THIRD PERSON SHOOTER

### 1 Alan Wake: American Nightmare

Alan Wake был лучом света в темном царстве скучившихся сурвайвал-хороров и прочих триллеров, но в American Nightmare разработчики решили разбросать по американскому захолустью больше оружия и патронов. Писатель Алан Вейк этому только обрадовался, а вместе с ним и геймеры. Огорчились только зараженные Темнотой люди, от которых Алан больше не убегает, а щедро всаживает пули прожег глаз, предварительно посветив фонариком и крикнув что-то про «Ночной Дозор».



### 2 Transformers: Fall of Cybertron

Впрочем, любители стрелять в роботов больше прониклись Call of Duty от третьего лица с трансформерами. Оказалось, для счастья нужно очень мало: возможность взять в руки бластер побольше и умение трансформироваться в разнообразнейшую технику. И лафос. Много-много лафоса.



Почему-то в этом году разработчики невзлюбили стрельбу с выглядыванием из-за широкой спины главного героя. А странно, ведь лавры Gears of War в теории должны многим не давать покоя. TPS, одним словом, было мало, а хороших – еще меньше. Запомнился разве что неоднозначный Spec Ops: The Line с интересными идеями, неплохим сюжетом, большим количеством пыток и страданий (все, как ты любишь) и песочком.



### 3 Binary Domain

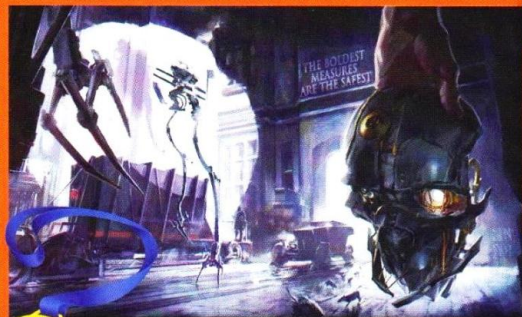
Все ждали, что это будет душераздирающая драма про ожившие машины с человеческими эмоциями, а получилась полухентайная пострелушка в анимешно-футуристических декорациях от разработчиков, которые поиграли в Gears of War. Но это вовсе не значит, что Binary Domain не дарит любителям стрелять в роботов большое количество удовольствия.

Лучший TPS по версии читателей: Max Payne 3



На экшн 2012 год был чертовски плодотворным и урожайным. Конечно, хватало и непроходного шлака, но в целом качественных игр в этом жанре было куда больше, чем во всех остальных вместе взятых и помноженных на пять. Выбирать лучшие экшны было, право слово, непросто. Например, очень заслуживал награды прекрасный слешер Darksiders II, доказывающий, что после Смерти никакой жизни уже быть не может. Или вот The Darkness II, слишком односкладный, короткий и со сложным управлением, но до прекрасного кровавый и позволяющий вырывать врагам сердце при помощи растущих со спины главного героя тентаклей. I Am Alive тоже был вкусным симулятором выживания после конца света – пускай и неоднозначным, да и многие механики в нем работали через раз. Запомнился и The Amazing Spiderman – пожалуй, лучшая игра по фильму (при этом сюжет витает вокруг орбиты киносценария, и это хорошо!). Что еще сказать о приключениях Спайдермена мы не знаем, так что вот тебе паучителная шутка: Питер Паркер стал Человеком-пауком после того, как его покусал паук. Видимо, 98% населения нашей страны покусало говно.

## ACTION



## 1 Dishonored

Корво не способен любить, но он может пока не убивать. Корво не умеет считать по пальцам. Он считает по трупам. Разработчики Dishonored умоляют тебя прятаться в тени и не оставлять за собой горы трупов. Не позволяй каким-то там девелоперам и какой-то там морали запрещать тебе совершать правильные поступки! Если тебя оставили равнодушными хождения Корво, убийцы в маске Dishonored, то мы даже не знаем, кто ты после этого.

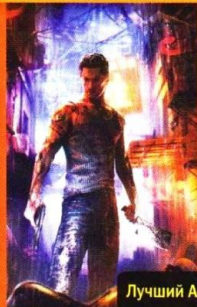
## 2 Sleeping Dogs

Откровенный и неожиданный, как удар тридцким топориком по голове. Открытый и лишенный глупых правил, словно город, пронесшийся за окном машины. Многогранный, с перестрелками, гонками, паркурком и сочными драками – совсем как Гонконг, органично сочетающий в себе старую китайскую архитектуру и современные западные небоскребы. Sleeping Dogs – действительно, один из лучших экшнов этого года. И хватит сравнивать его с GTA!



## 3 Assassin's Creed III

Сначала мы хотели поставить на третье место The Darkness II или Darksiders II. Но потом мы поняли, что если в рейтинге лучших экшнов не будет похождений чувака в капюшоне – ты нам этого не простишь. И, черт возьми, Ubisoft удалось вот уже который год, дергая за одно и то же вымя, угостить нас молоком с новым вкусом и разными интересными побочными эффектами.

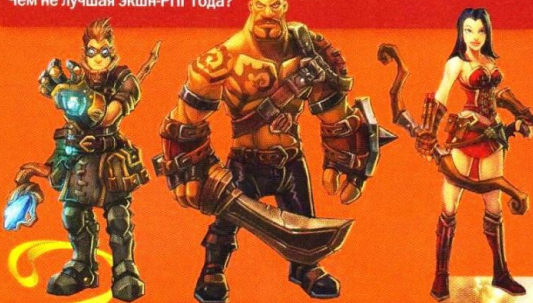


Лучший Action по версии читателей: Assassin's Creed III

## ACTION-RPG

## 1 Torchlight 2

Torchlight 2 – это правильная Diablo III. Весь секрет в том, что в разработчиках Torchlight 2 сидело больше создателей той самой «Диаблы», чем в команде, ваяющей Diablo III. Получился отличный закликиватель полчищ врагов, плюс в комплекте поставки идет интересная история, затягивающий геймплей и океаны лута в симпатичной обертке. Чем не лучшая экшн-РПГ года?



## 3 Kingdoms of Amalur: Reckoning

Совершенно новый проект продемонстрировал, пожалуй, самую удобную и зрелищную боевую систему в фэнтезийных экшн-РПГ. Да, ролевые элементы тут, скорее, чисто для галочки. Зато как весело!



## 2 Risen 2

Вуду, пираты, чудовища и главный герой с алкоголизмом в запущенной форме – отличная сюжетная закуска для любого ролевика. Понятное дело, что Risen 2 сильно скатилась в экшн и не повторила того же эффекта, что первая Risen или тем более Gothic, но все-таки игра хороша. Йо-хо-хо и бутылка маны!



Лучшая action-RPG по версии читателей: Diablo III



Как всегда, в 2012-м каждый месяц появлялось пять тысяч корейских ММОРПГ, плодящихся словно аномалии после радиоактивного дождя в Зоне. К счастью, все они были совершенно проходными и незапоминающимися. Как, в общем-то, и самый громкий ММОРПГ-релиз этого года – дополнение Mists of Pandaria к World of Warcraft. Он показал, что Вовочка уже давным-давно безумно устал и сегодня в него играют разве что домохозяйки, совсем разочаровавшиеся в социальных играх для Фейсбука. Продажи все равно баснословные, но уже невооруженным глазом видно, что трон, на котором сидит престарелый и впадающий в маразм король ММОРПГ, давно подкосился. К счастью, корону можно передать достойным наследникам. Что мы и делаем.



## 2 Star Wars: The Old Republic

Bioware, по большому счету, сделали свой WoW, только с бледненьким и шлю... то есть, с Силой и джедайскими саблями. Получилось отлично. Если бы еще при помощи аккаунта TOR нельзя было воровать чужие аккаунты Origin...



## 1 Guild Wars II

Чертовски затягивающая игра, которая осмелилась отойти от шаблонов и канонов, заданных WoW и заполнивших жанр. Снимаем шляпу и лезем на баррикаду вручать разработчикам заслуженный приз.

## 3 Secret World

Первая в мире MMO-детектив, которая целиком и полностью концентрируется не на гриндинге и PvP, а на сюжете и тебе, геймер. Получилось мистически и необычно, но такая смелость в экспериментах не может быть не награждена.



## FIGHTING

### 1 WWE '13

Набив порядочное количество шишек, прыгая по граблям при разработке предыдущих реслинг-файтингов, девелоперы наконец-то проделали глобальную работу над ошибками. Все косяки отполировали (правда, и свежих не забыли добавить), механику починили, эффективность повысили – в результате у них получился чуть ли не первый в истории файтинг про реслеров, в который без кровавых слез могут играть даже люди, не знающие, чем Джон Сина отличается от табуретки. В наборе – больше сотни культовых реслеров и их фирменные приемчики. Насыщенные зуботычины WWE'13 выбороли ему первое место в поединке на ринге лучших файтингов года.



В 2012-м любители набить друг другу морду могли с большим удовольствием сделать это в реальности, хотя и игровых поводов тоже хватало. Впрочем, ни один из них не отправлял игрока в нокаут своей шедевральностью, как это делал прошлогодний Mortal Kombat. В целом, вышло несколько подретушированных старых файтингов а-ля Virtua Fighter, да и полноценных продолжений тоже хватило. Вот, например, очередная часть Dead or Alive опять вкатала половину бюджета в рендер груди женских персонажей. Суммируя, признаемся: лучшие виртуальные драки мы определяли чуть ли не методом случайного научного тыка – самого крутого из них со стопроцентной четкостью назвать попросту нельзя.

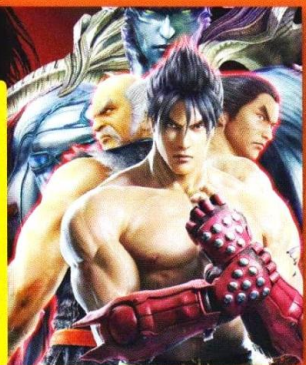
### 2 Soulcalibur 5

Наверное, самый сюжетно насыщенный файтинг года. Впрочем, если ты любишь бить лица, не углубляясь в детали, – Soulcalibur 5 подойдет как никто другой. Например, по той простой причине, что чуть ли не единственный файтинг, где персонажи вооружены до зубов. Смотрится отлично, играется весело, дарит удовольствие. Второе место.



### 3 Tekken Tag Tournament 2

Очередная реинкарнация вечномолодого Tekken (ему ведь всего 18 лет!) оставила все наработки и достижения предыдущих частей в силе. Любимые персонажи всех мыслимых и немыслимых разновидностей зверски лупят друг дружку на интерактивных аренах – часть уровня можно сломать противником, после чего поединок перенесется на новый участок. Акцент на тэг-составляющей и принцип easy to learn – hard to master делают TTT2 одним из лучших файтингов для вечеринок и гарантируют место в топе годовых драк.





## STRATEGY

## 1 XCOM: Enemy Unknown

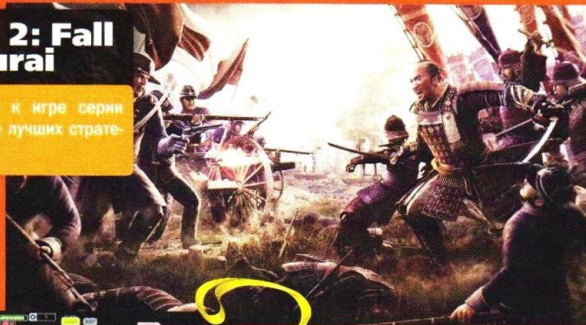
Firaxis все сделали правильно. В XCOM нет ничего лишнего – он приведен в людской вид, но в корне ничего не изменилось: это все та же жутко напряженная стратегия с летающими тарелками, которые в пять раз больше твоих истребителей, и бойцами, которых запоминаешь поименно и потом вскакиваешь по ночам в холодном поту, если кто-то из подопечных – по твоей, между прочим, неосторожности! – погиб. Самое сложное тут – сделать так, чтобы в игру родом из 1994 года захотелось играть пользователям современных платформ – и у Firaxis каким-то чудом получилось.



Лучшая Strategy по версии читателей: **XCOM: Enemy Unknown**

## 2 Shogun 2: Fall of Samurai

Масштабное дополнение к игре серии Total War – и не в списке лучших стратегий? Такого не бывает.

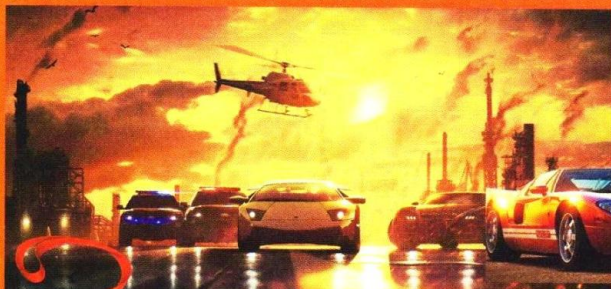


## 3 Faster Than Light

Два китайца сделали нечто невиданное. FTL – это и стратегия, и экшн, и рпг, и симулятор космического корабля. Такой микс не оставил равнодушным ровным счетом никого.



Вот это разработчики гонят! По крайней мере, так можно было охарактеризовать 2012 год с точки зрения любителей полетать по асфальту и впрыснуть в сердце немного закиси азота. Что ни говори, но 2012 явно сложно назвать годом гоночных симуляторов. Ну, был неплохой Ridge Racer: Unbound с возможностью строить трассы, да. А все остальное какой-то шлак – рулядь, которую девелоперы старались выставить чуть ли не как гоночный болид. Так что разобраться с лучшими гонками года было просто – как говорится, на чем-то безрыбье главное не становится раком. Или как там...



## 2 NFS: Most Wanted

Да, разработчики просто выпустили свой любимый Burnout под другим названием. Ну и что? Открытый мир, огромные скорости, тюнинг, дорогие машины и сумасшедшие трюки – любителям гонимы очень понравилось. Да, это не тот NFS, каким ты привык его видеть, кайфа это ведь не убавляет!

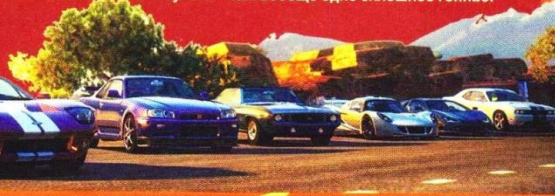


Лучший Racing по версии читателей: **NFS: Most Wanted**

## RACING

## 1 Forza Horizon

Пожалуй, действительно самые качественные и серьезные гонки в этом году. Увы, приобщиться к этому автоскоростному раю могли только владельцы Xbox 360. Впрочем, настоящий фанат бензина, запаха горелой резины и крутых виражей на пределе возможностей может даже купить себе консоль ради этой игры. Пугающе реалистичная физика, роскошная картинка и открытый мир законно выбирают Forza Horizon звание лучшей гоночной игры в 2012. Хотя, на этом месте вполне мог бы оказаться Max Payne 3 – там вообще одно сплошное гонимо.



## 3 Dirt: Showdown

Пусть тебя не обманывает надпись Dirt в названии игры: к самым реалистичным в мире аркадным ралли Showdown не имеет вообще никакого отношения. Помимо желания разработчиков повысить популярность игры за счет известного тайтла. Впрочем, это вовсе не значит, что Showdown – плохая игра. Наоборот – красочное, веселое и сочное дерби на выживание – эдакий Twisted Metal без пушек и психов.





## INDIE

Инди-творцы как-то приутихли в этом году. В половину инди-игр было больно играть, на другую половину – страшно смотреть, а про третью – вообще никто не узнал, кроме родственников разработчиков. И не только потому, что у нас проблемы с арифметикой, мы едва можем сосчитать крутые инди-проекты по пальцам одной руки. Действительно запомнились разве что невероятный FTL, головоломный Warp и веселый, но отдающий вторичностью Orcs Must Die! 2. А лучшими инди года стали совсем другие игры.

### 1 Chivalry

Один из первых, выпущенных при помощи Kickstarter, инди-проектов – это настоящая головоломка, коих в этом году в инди не уродило. А мы любим головоломки, особенно топор. Поэтому с огромным удовольствием мы одеваем рыцарские латы, берем в руки мечи-алебарды-копья, идем орать друг на друга и крошить черепа врагов в симуляторе рыцарского безумия под названием Chivalry. Такой одновременно жестокой и веселой, а также простой и сложной игры давненько не было не только в инди, но и везде. Так что Chivalry, сломав хребет оппонентам, официально становится лучшей инди-игрой года.



### 2 Slender

Маленькая игра, в которой ты крадешься по темному лесу, пугаясь странного Следнеремена, от которого трудно ударить и на которого нельзя смотреть, произвела настоящий фурор во всем мире. Особенно гейма прижилась на вечеринках: играть сажают ничего не знающих о Slender людей, а все остальные с садистским удовольствием наблюдают, как играющий корит себя за то, что предварительно не одел теплые сухие подгузники. Что ни говори, а Slender – шикарный ужастик и заметный феномен.



### 3 Deadlight

Бывает, ты безумно влюбляешься в красивую девушку с ворохом комплексов и недостатков. Да, она интересная милашка, но иногда так хочется ударить ее битой по голове со всего размаху... Это как раз о Deadlight – слегка корявом зомби-паркур-платформере, не во всем однозначном, но настолько безумно красивом, что мы не можем не отметить его наградой.



## PLATFORMER

Ты, наверное, спросишь, не сошли ли мы с ума, выделяя платформер в отдельную номинацию, – ведь жанр преимущественно существует как раз в сегменте инди-игр. А вот и нет, в этом году качественных независимых платформеров было ноль с половиной, а самое годное делали как раз коммерческие до мозга костей студии. Все толковые платформеры сразу попали на пьедестал.

### 1 Rayman: Origins

Да, проект вышел еще в прошлом году, но до ПК добрался только в 2012-м. Это нисколько нас не смущает, потому мы смело присуждаем Rayman: Origins почетное звание «Платформер года». Хотя это никакой не платформер – это чистое безумие, рафинированное искусство и сумасбродный арт в одном взрывоопасном коктейле.

### 2 Mark of the Ninja

Сайд-скроллер про индию от, кстати, создателей Shank оказался на втором месте. Пускай он внешне и похож по стилю, но студия Klei сделала невероятное – она доказала, что платформер может легко превратиться в чистокровный стэлс. Причем настолько классный стэлс, что всякие ассасины чешут лысую башку дохлой крысой и не рискуют даже встать рядом.



### 3 Shank 2

Изометрический Рэмбо кровожадно крошится негодяев огромным тесаком – прямо как в классическую 8-битную эру, только с современной (хоть и мило-стильно-мультишной графикой) и лошадиной дозой юмора.





Сейчас все разработчики помешались на модели фри-ту-плей. Они начинают делать игру не с идеи или концепции – они сразу делают систему монетизации, а поверх прикручивают все остальное – геймплей, атмосферу и другие не такие важные, как донат, составляющие. Но так поступали не все – были и молодцы.



1

## Blacklight: Retribution

Безумный Battlefield с роботами и сумасшедшей кастомизацией стволов. Это игра так хороша и адrenalinova, что даже донатить в ней без скрежета зубов за душой.

2

## Planetside 2

Масштабные сражения нескольких тысяч солдат на далекой планете, куча летающе-ездящей техники и другие прелести футуристической войны удалась на славу



3

## Gotham City Impostors

Веселый и сумасбродный аналог Team Fortress, только в мире Бэтмена, где куча обезумевших фанатов Джокера и Человека Летучей Мыши измываются друг на дружку, предварительно одевшись в костюмы своих кумиров.



# ЛУЧШИЙ РИМЕЙК 2012

1

## Black Mesa: Source

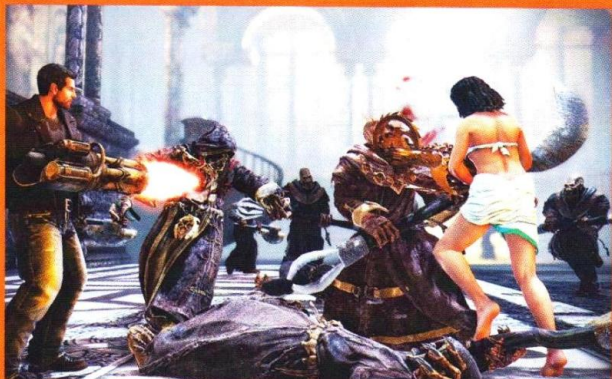
Моддеры пересаживали дряхлую Half-Life на новый движок целых 8 долгих лет. Все в игре отрисовано и анимировано заново, и знаешь что? Получилось просто шикарно, словно над игрой потели сами Valve. К тому же, Black Mesa – бесплатна. Теперь ты уже не отвертишься, заявляя, что не играл в Half-Life, потому что при ее виде у тебя кровь идет из глаз! За реинкарнацию бессмертной классики не жалко отдать звание лучшего ремейка года.



2

## Painkiller: Hell and Damnation

Тот самый культовый и сумасбродный Painkiller переехал на новый движок, оброс массой нового и кооперативом. Однозначно рекомендован к ознакомлению всем любителям пострелять в демонов.





В 2012 была целая куча продолжений и других игр с красивой циферкой. Но каким же проектам удалось добиться уважения геймеров, а не просто скопировать предыдущие наработки, умножить спецэффекты на два и дорисовать лишнюю цифру после названия. Уж точно не большинству игр с тройкой в названии – Diablo III, Mass Effect 3 и Max Payne 3 – это что угодно, но не лучшие продолжения. Куда лучше справилась Far Cry 3 – хотя эта игра каждый раз отличается от предшественницы. Darksiders II тоже держалась в строю, но все-таки лучшими сиквелами мы выбрали другие игры.

## ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ 2012

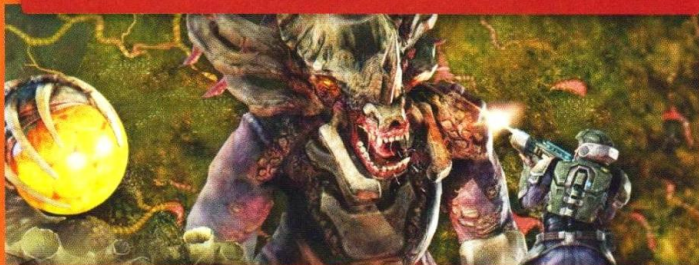
### 1 Natural Selection 2

Из обычного любительского проекта игра превратилась в масштабный любительский проект. Но война пришельцев со спецназовцами, совмещающая шутер и стратегию, в сиквеле NS получилась просто шикарной. Многие назвали NS2 лучшей командной игрой года – но мы не уверены на этот счет. А то, что это лучший сиквел – так это бесспорно.



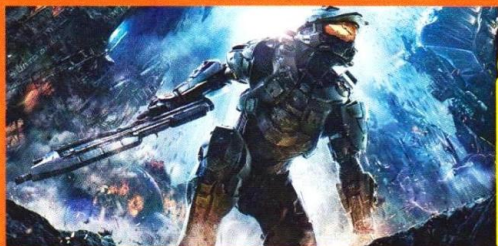
### 2 Assassin's Creed 3

Игра не испугалась переезда в другой сеттинг, нового персонажа и массы инноваций, при этом, не потеряв львиную долю своей прелесть. Bravo!



### 3 Halo 4

Новые разработки слепили лучшую Halo за всю историю Halo. В нее даже уже почти интересно играть людям, которые видели хотя бы два ПК-шутера.



### 1 Mass Effect 3

Три игры ты спасал галактику в игре, которая поднимала такие глобальные проблемы! Проблемы искусственного интеллекта, ответственность творца перед созданием, принесения себя в жертву... И что в итоге? Три разноцветных лучика? Тьфу.

## РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА

Такого от разработчиков не ожидаешь. Они клянутся сделать всем шедеврам шедевров, а в результате втыкают тебе нож в спину. Вроде проект и хороший, но как поется в песне группы «Ленинград» – вот что-то в них не то. Спустя некоторое время после прохождения, когда слышывается эйфория, ты понимаешь, что именно тебя так напрягало. Inversion – однообразен, Resident Evil 6 – извращение, Silent Hill: Downpour – уныл и скучен, Prototype 2 – слишком легкий, Ninja Gaiden 3 и Syndicate – вообще никакие и ни о чем. Это были серьезные разочарования для многих геймеров, но теперь стоит отдать какашку первенства проектам, которые разбили сердца почти всех своих фанатов.



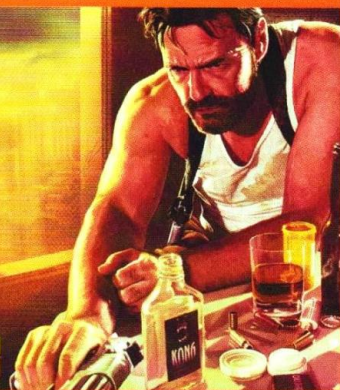
### 2 Diablo III

Столько лет они делали лайт-версию второй Diablo в стиле WoW... А что в итоге? Фуор есть, игра есть, удовольствия – нет. Diablo больше не синоним жанра экшн-рпг – это синоним разочарования.

### 3 Max Payne 3

Старый Макс постоянно ноет, бухает и потом ноет на пьяную голову. Чего-чего, но точно не этого мы ждали от сочного нуарного шутера с харизматичным героем и слоу-мо. Позор и мерзость.

ROCKSTAR GAMES PRESENTS  
**MAX PAYNE 3**





ИГРА  
ШИКАРЬ!  
ГОДА

## ИГРА ГОДА

Никаких сомнений. Никаких споров. Мы вынесли вердикт единогласно. Лучшая игра года – Dishonored. Невероятный стиль, гениальный арт, шикарная атмосфера, которой невозможно наесться, адреналиновый и brutalный экшн, свобода – все это сплетается в воистину гремучую смесь. Dishonored вообрал в себя все лучшее из мира игр и при этом является чуть ли не единственным в этом году новым проектом – это не римейк, не продолжение и не игра по лицензии. Arkane, мы аплодируем вам стоя!

Лучшие игры года по версии читателей:

3 – Dishonored, 2 – Far Cry 3, 1 – Assassin's Creed III

## Одиночные номинации



**Нестандарт года**

Journey



**Самая оригинальная игра**

Gravity Rush



**Лучший дизайн**

Dishonored



**Лучшая история**

Borderlands 2



**Триумфальное возвращение забытого жанра**

Legend of Grimrock



**Лучший кооператив**

Borderlands 2



**Лучший саунд-трек**

Dishonored



**Лучший юмор**

Borderlands 2

## ГЛАВНЫЕ ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ ГОДА

- Вышла PS Vita – шикарная портативная приставка с божественной начинкой. Вот только играть на ней практически не во что.
- Вышла Nintendo Wii U – сразу же морально устаревшая приставка с джойстиком-планшетом. Играть на ней тоже не во что.
- Half-Life 3 так и не анонсировали. Сволочи.
- GSC закрылась. Официальные причины так и не названы, S.T.A.L.K.E.R. 2 – на свалке, а сердца украинских геймеров разбиты. Символ украинского геймдева умер, но разработчики делают новый проект Survarium – и это уже радует.
- Из Epic Games ушел главный мозг Клифф Блэжински, а из Bioware – основатели и духовные лидеры, Музика и Зицук. На Gears of War и Unreal первый уход никак не отразится – там все схвачено, а вот Dragon Age и Mass Effect без лидеров студии оказались на краю ополсения и комы.
- Ubisoft отказались от DRM. Не извинились за этот страшный концлагерь, но хоть на том спасибо. Впрочем, они еще вполне могут вернуть свою садистскую защиту игр, мешающую только честным покупателям. Ждем светлого дня, когда Microsoft откажется от GFWL.
- Командование ВМФ США вздрючило, оштрафовало и отругало перед строем спецназовцев, которые сначала убили Бен Ладена, а потом помогли делать MoH: Warfighter. Мол, спецназовцы слишком много разболтали. Опасное это дело – игры разрабатывать.



- В мире произошло несколько резонансных убийств (стрельба в школе США, «русский Брейвик» и рубка топором в Харькове), вину за которые хотели повесить на игры. Пустая риторика и попытки политиков вместе со СМИ самопропиариться на трагедии, обвиняя игры, к счастью, не закончились ничем.
- World of Tanks стал одной из самых популярных MMO в мире, перешагнув за отметку в 40 000 000 подписчиков. А еще Wargaming.net выпустил к игре патч, который уж точно впервые в истории MMO изменил полигры – в лучшую сторону, разумеется. Вот оно как бывает, когда полностью меняешь физику и освещение.
- Издатель THQ объявил себя банкротом и просит, чтобы кто-нибудь его купил. Очень жаль, ведь издатель – хороший. О судьбе Metro: Last Light и Company of Heroes можно не беспокоиться, а вот игры по South Park и Warhammer – под угрозой.
- Valve запустили на «Стиме» сервис Greenlight – геймеры сами голосуют за игры, которые хотят увидеть на Steam. Пока от него мало толку, потому что зеленый свет дают играм, которые и так релизились бы на «Стиме». Но зато у инди-разработчиков появилась лишняя надежда.
- Выставку Gamescom в Кельне посетило 275 000 человек, включая нас. Масса впечатлений от этого праздника геймерства колбасит нас до сих пор.



Конкурс от CD Projekt RED

# SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

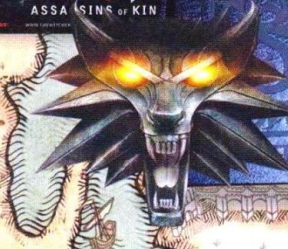


Наверное, ты думаешь, что польская студия CD Projekt RED – большие молодцы, потому что они сделали безумно крутую ролевую игру The Witcher 2, которая почти заткнула за пояс Skyrim? Или потому что они совершенно бесплатно подарили ПК-геймерам кучу нового контента все в том же The Witcher 2? Или потому что они собираются выпустить бесплатный RED Kit – простой как топор (он действительно настолько прост, что в нем разберется даже твой хомяк) редактор уровней, чтобы ты мог на базе The Witcher 2 самостоятельно построить The Witcher 3? Или потому что они сейчас работают над новым киберпанковым проектом, который все ждут с огромным нетерпением? Или потому что CD Projekt держит крутецкий магазин игр GOG.com, в котором за гроши продает раритетные игровые сокровища с килограммами бонусов? Да, именно поэтому CD Projekt RED – большие молодцы. Но не только. Они решили поздравить всех украинских геймеров с Новым годом при помощи нас, журнала «Шпиль!». На кону – море шикарных призов, которые ты не найдешь ни за какие деньги. Например, ведьмачьи медальоны и шикарные артбуки The Witcher 2 в твердом переплете. И много чего еще в неопределенном количестве. Почему в неопределенном? Потому что все зависит от тебя, дорогой читатель. Чем больше людей поучаствует в новогоднем конкурсе от CD Projekt RED, тем старательнее мы будем делать глаза кота из Шрэка, выклянчивая у поляков большее количество призов.

Вот, что тебе нужно сделать, чтобы стать гордым обладателем ведьмачьего раритета:

1. Написать короткий рассказ (максимум – 5 предложений) о том, как Геральт из Ривии встречает Новый год. Если ты не знаешь, кто такой Геральт из Ривии – милости просим в The Witcher 2. Если ты не знаешь, кто такой Новый год, то нам тебя жаль. Кстати, рисунок вместо рассказа тоже сойдет.
2. Пришли свой рассказ (или рисунок) на почтовый ящик konkurs@shpil.com, а в теме письма напиши заветное The Witcher 2. Ты должен управиться до 15 февраля 2013 года.
3. Жди результатов конкурса в журнале «Шпиль!» №3. Мы будем выбирать самые интересные истории и рисунки по нашим субъективным критериям интересности и аутентичной верности серии The Witcher 2. Если ты нас рассмешишь – тоже можешь рассчитывать на победу.

Желаем удачи, и да придёт с тобой Мелитэле.





# СМЕРТЕЛЬНАЯ ПРОГУЛКА

## THE WALKING DEAD

**Жанр:**  
Action Adventure

**Разработчик:**  
Telltale Games

**Издатель:**  
Telltale Games

PS3 | X360 | PC | Mac | iOS

В жанре зомби-хоррора, казалось бы, уже невозможно придумать что-то новое – корявым до не возможности управлением и трюками «вдруг неожиданно из шкафа мертвяк» уже никого не удивит – скорее заставишь оставить едкий комментарий в интернете. Неужто нас не ждет ничего цепляющего и заставляющего переживать новые эмоции, отличные от смехов над нелепыми мертвецами или вздрагиваний от резких звуков при зомбираше? До 2003 года, когда Image Comics издали первый номер комикса Роберта Киркмана – Walking Dead, ответ был бы отрицательным. Теперь зомби-апокалипсис – это не треш и даже не боевик с суперсолдатами, теперь это драма. И благодаря Telltale Games мы попадаем в самый ее эпицентр.

### Новый Zombie Movie

Являясь ярой фанаткой всего, что связано с живыми мертвецами, я ждала игру по невероятному, потрясающему, неподражаемому и обязательному к прочтению комиксу «Ходячие мертвецы», мягко говоря, с интересом, смешанным с недоверием. Опасения были связаны с неудачей Telltale Games под названием Jurassic Park The Game. Первая попытка сделать интерактивное кино провалилась, и, узнав, что мертвецы из Джорджии также попытаются замахнуться на территорию Quantic Dream, была воспринята мною неоднозначно. Но уже первый эпизод, вышедший в далеком теплом апреле, заставил покраснеть за выраженное Telltale Games недоверие. Это игра, заставляющая переживать невероятные моменты. Удивляться, злиться, пугаться...

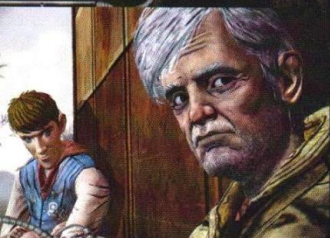
### Как я стал отцом

История, растянувшаяся на полгода, начинается с поездки в полицейской машине. Теперь я отвечаю за жизнь Ли Эверетта, который, как и все убийцы, говорит, что не виноват, что не хотел делать этого. Глупое стечение обстоятельств привело его на заднее сиденье патрульного автомобиля с бывалым офицером за рулем, глядящим на Ли своими уста-

лыми сэл-шейдинговыми глазами. Неловкое молчание, натянутый диалог, навязанный полицейским. На секунду он отворачивается от пустой дороги, в следующее мгновение машина летит в кювет с забрызганным кровью капотом. Офицер мертв. Или нет? Ли начинает паниковать, пытается вылезти из машины, а я помогаю ему, вовремя нажимая нужные кнопки. На него нападает мертвый полицейский. Я знаю, что бедняга стал зомби, а вот Ли еще не понял, в какую задницу попал. Он видит дробовик, а я вижу QTE сигналы и бью мертвеца прикладом, а потом аккуратно, как в призовом тире, целюю ему в голову и нажимаю на триггер. У него была семья, жена, дети, может, еще добрейший лабрадор и желтая канарейка, а теперь его мозги раскрасили землю в причудливой постмодернистское полотно. Ли убегает в ролик под волнующую музыку, я успокаиваюсь и перевожу дыхание. Черт! Это было круто.

Вот я уже смотрю на залитый осенним солнцем пригород. Кругом пусто и тихо. Ли зовет на помощь. Идиот, думаю я, ты своими криками привлечешь мертвецов, но пока никого нет, и мы заходим в чей-то дом. Тоже никого. На полу кровь. Я исследую пиксели на наличие активных предметов. Автоответчик сказал, что любит Клементину, лица на фотографии

## THE WALKING DEAD





## Зомби-пасхалки в Walking Dead

Дак рассказывает Клементине про Супер Дино-завра – это название еще одного комикса Роберта Киркмана.

Подвешенный к колоколу зомби в 4 эпизоде – отсылка к итальянскому треш-ужастику «Город мертвых», который снимался в Саванне.

В Steam есть достижение «you fight like a dairy farmer» – такое является оскорблением из Monkey Island.

В 3 эпизоде можно найти напиток Banang из Sam & Max.

до нелепого счастливы, детская рация говорит: «Эй! Я в домике, на дереве». Вот она! Та милая девочка со скриншотов. Мне предстоит заботиться о ней всю игру, теперь я отвечаю и за ее жизнь тоже. Анимация лиц замечательная, эмоции очень хорошо переданы. Клементина боится и смотрит из плазмы своими большими глазами куда-то за мое плечо. За спиной ходячий – сейчас будет постановочная драка на время и скорость реакции. Еще один убитый зомби, еще один ролик.

## Разве тебя назначили главным?

Мы едем на ферму к Хершелу. Я побываю там уже в третий раз: сначала был комикс, потом сериал, теперь я смогу там погулять своими виртуальными ногами. В амбаре пока пусто и безопасно.

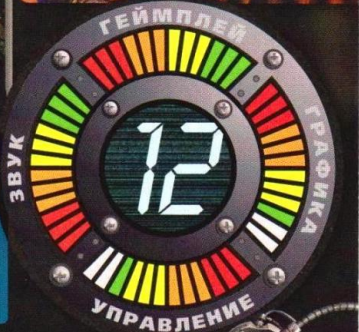
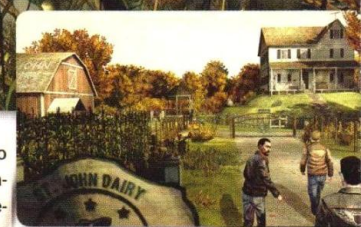
Новые персонажи без конца болтают. Они хотят знать обо всем, и я тоже. Но приходится обдумывать свои реплики. Времени на ответ дается мало, по его истечению идет рандомная реплика, за каждое слово надо отвечать. Я заставила Ли соврать, его раскусили и назвали лжецом. Мне это припомнят, надо было сделать по-другому! Был же выбор, ну ладно, зато не как у всех будет в статистике после прохождения эпизода. Ведь большинство играющих почему-то ведут себя как праведники, а здесь вообще-то зомби-апо-

калипсис, и для добрых дел осталось мало места. Но 64% игроков со мной не согласны. И когда я выбираю, кого спасать, большинство принимает другое решение. Но это не игра в статистику, это моя история и мои решения, игра позволяет мне поступать не так, как все, пусть иногда она меня обманывает и водит за нос. Кто-то назвал бы это «иллюзией выбора», а я назову сценарием. Фильм с сюжетом, зависящим от настроения зрителя, – плохой фильм. В нем нет потрясений и внезапных поворотов, нет молниеносных решений и смены полюсов. В нем нет крика зрителя: «О нет! Зачем! Не может быть!». Walking Dead хорошее кино, тут это все есть и даже больше. Персонажи наделены четкими характерами: лидеры, слюнтяи, бунтари и тряпки. Голоса персонажей отменные, веришь в то, что они злятся друг на друга и готовы убить, если им перечить. И они убивают, а я в диалогах косвенно указываю, кто должен умереть. Хотя можно все отдать на волю случая, но я так не делаю и тебе не советую. Пусть финал не изменится от того или иного действия, но дорога к нему зависит только от тебя, а где же смысл не принимать решения самому, в игре про моральный выбор? А впереди ведь еще много сложных решений: второй сезон уже анонсирован.

Guta

## Вердикт

Walking Dead The Game потрясающая игра, хотя ее лучше назвать интерактивным сериалом. Сильный сценарий, хорошая режиссура, игра актеров озвучки и глубокий диалог со зрителем, держащим геймпад в руках. Это камень в огород многомиллионных блокбастеров. Это триумф для Telltale Games, создавших проект, заставивший плакать тысячи людей по всему миру. Это игра года. Вернее, не совсем игра. Это интерактивный хоррор, какой не снился ни тебе, ни Quantic Dream. Это самая крутая неигра года.





## FARCRY3

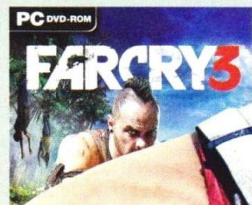
**Жанр:**  
Sandbox FPS

**Разработчик:**  
Ubisoft

**Издатель:**  
Ubisoft Montreal

**Системные требования:**

Процессор: 2.0 ГГц  
ОЗУ: 1 ГБ  
Видео: 512 МБ  
12 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

# КРИК ДУШИ

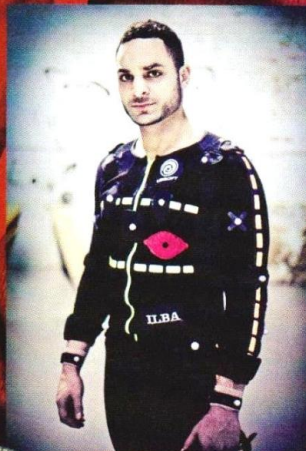
## В ТРОПИЧЕСКОЙ ГЛУШИ

### Ваас ист дас?

Много ли ты знаешь игр, на обложке которых красуется второстепенный персонаж? Даже не будучи ни главным героем, ни главным злодеем, появляясь перед игроком реже, чем хотелось бы, и полагаясь лишь на монологи, своим дебютом в Far Cry 3 Ваас обеспечил себе VIP-карточку клуба культовых игровых персонажей. И все это при том, что его вообще могло не быть в игре.

Среди прочих больных на голову маньяков, написанных сценаристами Ubisoft для игры, был толстый, суровый и серьезный дядька по имени Люпо. Как и с другими персонажами, разработчикам было очень важно подобрать хорошего голосового актера для Люпо, из-за чего было проведено немало прослушиваний. Среди прослушанных был неизвестный канадский актер Майкл Мандо, который ну ни разу не справился с характером Люпо, сыграв его слишком экспрессивно и агрессивно, и роль, разумеется, не получил. Спустя неделю, когда Ubi проследили за ним, немало актеров и наверняка нашли себе с пяток подходящих Люпо, они не могли выкинуть из головы очень яркое выступление Мандо. Ему позвонили и снова пригласили в студию, на сей раз отработать и улучшить созданный им же на прослушивании образ. Люпо был попросту вычеркнут из игры, а под Майкла написали абсолютно нового персонажа – сумасшедшего, жестокого, непредсказуемого и наркозависимого пирата по имени Ваас.

Завидев талант, разработчики решили не ограничивать Майкла и дали ему практически полную свободу в создании персонажа, позволили ему придумывать фразы на ходу, передавали все движения по технологии Motion capture и, главное, сделали игровую модель Вааса по образу и подобию Майкла. Подумать только – без его дерзкой импровизации игра лишилась бы своего лучшего персонажа! Что ж, если кто-то возьмется снимать фильм по Far Cry 3, с поисками актера на роль злодея заморачиваться не придется.



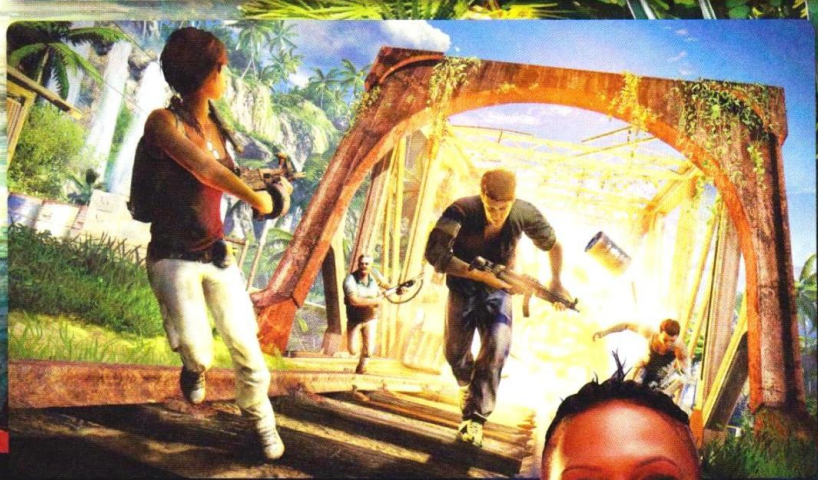
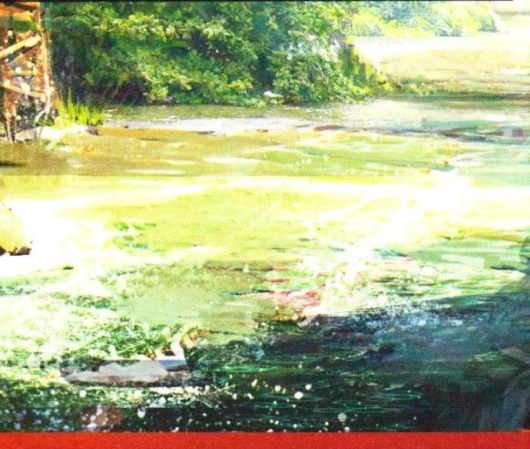
### «Я не такая!» – слова Фар Края

«Я когда-нибудь говорил тебе, что такое сумасшествие? Сумасшествие – это повторение одного и того же действия снова, и снова, и снова, в ожидании другого результата».

Сия цитата клеймом отпечаталась в памяти тех, кто увидел первую презентацию геймплея Far Cry 3 на E3 прошедшего года. Оглядываясь на десятки часов, проведенных на сумасшедшем виртуальном острове, меня забавляет понимание того, как хорошо эта фраза подходит для описания всей игры. Ну, разве не торжество иронии? Но прежде, чем вдаваться в подробности, давай посудачим о концепции ожиданий и разочарований. Выпуская продолжение любой игры, разработчик стремится завоевать новую аудиторию, при этом, не растеряв старую. Для этого он вносит в проект то, отсутствие чего оттолкнуло потенциальных покупателей от приобретения предшественника. Но это может конфликтовать с интересами уже установившейся аудитории, у которой свои взгляды на то, что нужно убрать, что добавить и что изменить. В общем, так



Far Cry с легкостью можно назвать одной из самых популярных игровых серий с полным отсутствием самоидентификации. Оригинал от Crytek забрасывал игрока на просторный, но линейный остров, полный суровых воинов и, как позже оказалось, свирепых мутантов. Переданный в руки Ubisoft сиквел полностью променял сеттинг на сэнд-боксовую Африку с закосом под серьезность и реализм, ну а третья часть... совсем другая и ни разу не связана с предшественницей. Вместо шага вперед Ubi решили ускакать огородами в сторону и снова ступили на тропический остров. Безумный шаг – скажешь ты, но ведь и тематика игры – безумие.



или иначе, кто-то будет обижен. В числе обиженных оказался я – но только потому, что состоял в подавляющем меньшинстве прошедших Far Cry 2 – причем прошедших с большим удовольствием, надо отметить, вопреки всем волюющим недостаткам этой игры. Стараясь угодить всем, Ubi поспешили сделать третью часть как можно менее похожей на вторую, что для большинства – хорошая новость, но не для меня. Посему статью рекомендуется читать вслух голосом очень циничного и недовольного дедушки, жалующегося на испорченную молодежь.

### Безумие – это не Спарта

Казалось бы, что еще можно сделать с заезженной и переезженной историей мести? Для начала – посадить группу беззаботной золотой молодежи на тропический остров, дать им оттянуться от души. После чего необходимо отправить их прямиком в плен незначай обитающих на этом самом острове пиратов, занимающихся одновременно похищениями, браконьерством, работорговлей, выращиванием и продажей наркотиков, а в свободное от этой тяжелой работы время – конфискацией конфет у маленьких девочек.

Ты очутившись в теле простого парня Джейсона Броуди, в одной клетке со своим старшим братом, а приветственную речь вам читает приятнейшая личность по имени Ваас – да-да, тот самый чувак с обложки. И он псих. Это становится понятно с первого взгляда, а стоит ему заговорить – ты вдруг обнаруживаешь, что тебе чертовски нравится этот

персонаж. После чего злодей покрывает тебя присыпанным угрозами трехэтажным матом, убивает твоего брата, заставляет тебя за этим наблюдать, после чего пинком отправляет тебя бежать, потому что ему в кайф поохотиться. Чудом сбежав, ты оказываешься среди дружелюбных аборигенов из племени Ракьят, которые ни с того ни с сего избирают тебя своим спасителем от пиратов, дают тебе денег, нагружают оружием и отправляют наводить порядок на острове. Будучи слегка в недоумении от происходящего, ты начинаешь свой путь и вскоре понимаешь, что Ракьят не прогадали. Еще пару минут назад беспомощный, напуганный и отчаявшийся мажорчик превращается в быстрого, ловкого, сильного, скрытного, умелого, бесстрашного суперсолдата-гонщика, не испытывающего боль и выковыривающего застрявшие в его собственном организме вражеские пули голыми пальцами.

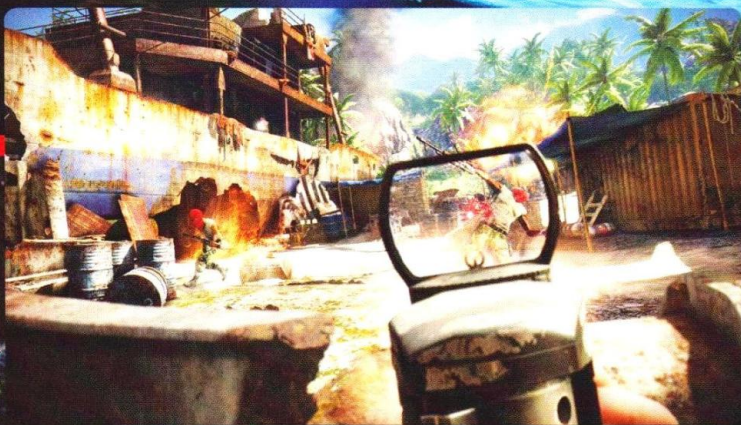
Дарованная игроку мощь сразу же пагубно влияет на атмосферу и ощущение присутствия, но позже объясняется сюжетно. Насколько позже – зависит от тебя, ведь, несмотря на необходимость срочно спасти выживших друзей и расколоть кокосы Ваасу, ты, не спеша, начинаешь исследовать остров – пешком, на колесах и на дельтапланах, помогать местным жителям и просто страдать фигней, потому что ну как не пострадать фигней в сэндбоксовой игре?





## Дети Шакала

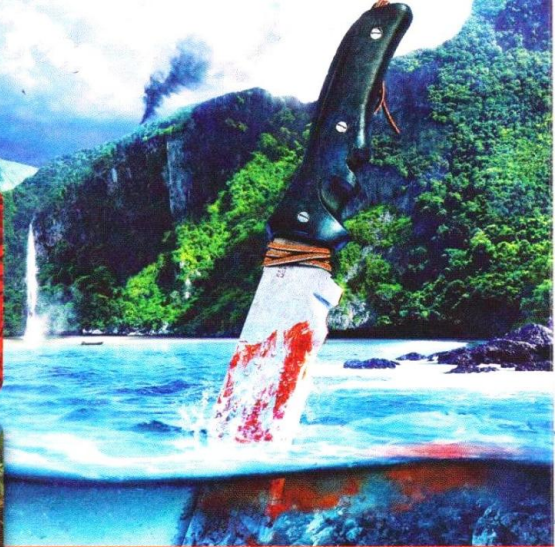
Остановившись у магазина с целью затариться благотворительным свинцом, выделенным на нужды пиратов, мне на глаза попала безумная бабулька, сидящая на стуле и бормочащая всякую чушь о том, где она бывала и что она делала, каждый раз придумывая новую и менее правдоподобную историю. Будучи уже привыкшим к мозговому сдвигу практически всех персонажей на острове, я не обратил на нее внимания, пока она не заявила, что торговала оружием, пока ее не кинул Шакал. Не тот ли Шакал, за которым мы гонялись всю вторую часть? Очень хотелось бы, чтобы истер эгг оказался связующим звеном между двумя играми.



### Беззаконие джунглей

Наслушавшись оправданных жалоб о том, что в Far Cry 2 нечего делать, разработчики значительно расширили список фигнестрадабельных мероприятий, да еще и оправдали их выполнение опытом. Да-да, здесь есть прокачка и 3 ветки способностей. Местные жители предлагают тебе поохотиться, повозить медпомощь в соседние населенные пункты, поубивать пиратских лидеров и выполнять другие, порой очень странные задачи. По их завершению можно смело отправляться на неизведанную территорию, разведывать ее с радиовышек (а-ля Assassin's Creed, только «прыжок веры» заканчивается неприятным нырком в асфальт), делая некоторые столбы в магазинах бесплатными, и громить ближайшую базу пиратов, передавая ее в руки местных жителей и делая ее своим новым чекпойнтом.

Хотя пираты не подчиняются писаным законам, они невольно становятся живыми примерами неписаного закона джунглей, но слово «живые» здесь применяется с большой натяжкой. Дабы и самому не записаться в примеры, придется закрыть глаза на Гринпис и открыть их, дабы через прицел смотреть на бегущего к тебе за обнимашками дикого пса, тигра, медведя или другую тварь, заинтересованную бесплатной дегустацией белой человечинки. Фауна здесь действительно живет своей жизнью: хищники крадутся и охотятся, травоядные пасутся и убегают от хищников, а пираты время от времени попадают в эпицентр сего природного процесса, нередко всего выходя из него с парой-тройкой когтей в заднице, а еще чаще – не выходят вообще. Это, конечно, не сталкерский A-Life, но делает мир живее. Даже если тебе жалко убивать животинку, снятая с нее шкурка обеспечит новые сумки, кобуры, кошельки, колчаны и прочие контейнеры, позволяющие таскать с собой больше хлама.



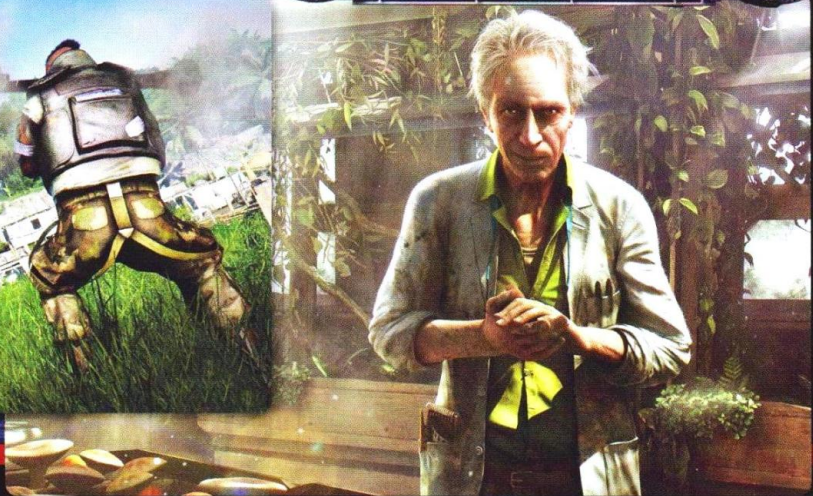
**«Наши дома – это места, где мы храним хлам, пока занимаемся добыванием другого хлама» – Джордж Карлин**

А хлама хватает с головой – причем именно хлама, а не только оружия и патронов. Хлам продается в магазинах дружелюбных поселков, а на врученную денежку можно затариться амуницией, купить новое оружие и примочки к нему, порадовать себя бронежилетом и запастись медикаментами. В последнем, правда, нужды нет – растущие по всему острову кустики и листики можно срывать и перетирать на сыворотки с различными эффектами – от обычного лечения до развития шестого чувства. К сожалению, необходимости к их применению за всю кампанию ни разу не возникает: даже на максимальном уровне сложности игра оскорбительно легкая, а смерть не наказуема вообще – ты просто респишься на ближайшем чекпойнте. И нет, здесь нельзя сохраняться в любом месте.

### Смерть замечательных людей

Абсолютная свобода прерывается сюжетными заданиями, которые зачастую куда скучнее вторичных по геймплею. Они бесцеремонно форсируют игрока по линейной дорожке и заставляют выслушивать диалоги и высматривать красивые взрывы в Call of Duty-стиль. И хотя жалобы на эту кинематографичную линейность уже устарели не меньше, чем сама линейность, что-то в заскриптованных сегментах Far Cry 3 заставляет следить за ними с восхищением, хмуро бормоча «тихо, тихо!» любому, кто попытается с тобой заговорить во время их просмотра. И это что-то – не что-то, а кто-то. Если быть конкретнее – игровые персонажи. ВСЕ до единого, потому что каждый из них – псих, особенно те, кто выглядят серьезно. И речь не идет о психах, которые пускают пену изо рта, стучатся лбом об стену и едят суп вилкой: вопреки совершенно несерьезной и порой даже забавной атмосфере игры, встречающиеся тебе персонажи творят порой такие вещи, которых врагу не пожелаешь, что делает их еще более интересными личностями. Резко замечается контраст с друзьями Джейсона, с которыми он попал на остров: парни кажутся оболтусами, а его девушка садится на ухо и начинает грузить его обсуждением их отношений. На острове. С пиратами. Под угрозой смерти...





## История болезни

Вообще о сюжете хочется сказать много хорошего, но не будем жонглировать спойлерами. При этом нельзя сказать, что происходят прямо таки неожиданные и зверски захватывающие события, но важнее их – то, как они разворачиваются, снова-таки благодаря незабываемым персонажам, которые тянут на себе добрую половину шарма Far Cry 3.

Другую половину тянет то, с чем Ubi не прогадали и в предыдущей части – боевка. Оружие выглядит менее реалистично, чем ранее, но во время стрельбы ты будто ощущаешь его мощь, испытывая тревожно садистское наслаждение, перезаряжая дробовик, выстрел из которого только что оттолкнул бедного пирата на пару метров назад – прямоком в клетку с тигром, который, почуяв запах свободы, спешит насладиться вкусом пиратинки. Ну, или тебя, если ты ближе. Пистолеты, револьверы, автоматы, дробовики, пулеметы, снайперки, ракетницы – арсенал Far Cry 3 никогда не разочаровывает. Вернулся и классический огнемет, выжигающий тропики вместе со всем в них обитающим, а также пришел лук, из которого можно стрелять поджигающими или разрывными стрелами, если есть лишняя граната или коктейль Молотова.

Любители тихих убийств могут располагать и обычными стрелами, но куда приятней пользоваться шедеврально реализованной системой ближнего боя, позволяющей совершать такие комбинации и приемы, о которых Корво из Dishonored и все асасины вместе взятые даже не мечтали.

## Много психов – мало толку!

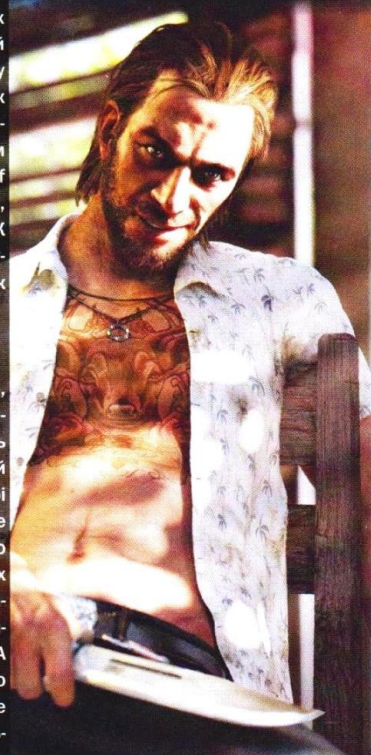
Сюжетная кампания отдает в твоё распоряжение два острова, но еще два выделены для мультиплеера и кооператива на четверых. К сожалению, по сравнению с синглом оба режима кажутся притянутыми за уши. Кооператив, проис-

ходящий до основных событий, пускает четверых героев снова-таки по пути мести – но по линейной и не очень веселой дороге. Что обидно, поскольку в одиночной игре не раз задумываешься о том, как круто было бы бегать по просторам острова с товарищем. А мультиплеер и вовсе бросает все, чем хороша кампания, и бессовестно имитирует Call of Duty, добавляя свои оригинальные элементы фана, которого, тем не менее, надолго не хватит. На ПК так точно, ведь р2р-система коннектов и отсутствие адекватной защиты от читеров делают мультик на этой платформе очень слабоиграбельным.

## Губительная красота

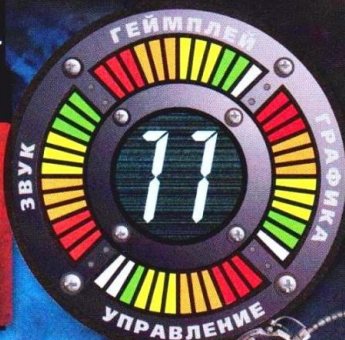
Far Cry 3 – красивая игра. Очень красивая, правда. Но исключительно с эстетическо-стилистической точки зрения. Лепоту изрядно портит очень наглый и постоянно о чем-то тебе напоминающий интерфейс, возможность настроек которого Ubi обещали предоставить в грядущем патче. Но даже без него любой ПК-геймер сразу заметит смешную дальность прорисовки и детализацию отдаленных объектов, местами странное освещение и аляповатые модели несюжетных NPC (сюжетные, надо сказать, детализированы и анимированы отлично). А еще при этом у игры хромает оптимизация: не то чтобы она неоправданно требовательная, но даже владельцы мощных машин жалуются на нестабильность FPS, которая у многих исправляется свежими видеодрайверами. Как по мне, Far Cry 2 на свое время выглядел в разы лучше, но это дело вкуса. Звучал он точно хуже – триквел озвучен профессиональными актерами, а музыка всегда задает правильное настроение. Ну а в целом, настроение в Far Cry 3 ты создаешь себе сам – как и полагается качественной open-world игре.

Butcher



## Вердикт

«Вот остров, вот оружие, вот плохиши, на которых оружие можно испытывать!» – говорит Far Cry 3, а ты в ответ начинаешь творить безумие. И хоть способов его вытворять здесь намного больше, чем было раньше, за их количество игра почему-то расплатилась качеством атмосферы, которой так отличился в свое время Far Cry 2. Но если отбросить сравнения, то перед нами, возможно, лучший шутер этого года.





# БИТВА ЗА КОНТИНГЕНТ

## PLANETSIDE 2

**Жанр:**  
MMOFPS

**Разработчик:**  
Sony Online Entertainment

**Издатель:**  
Sony Online Entertainment

**Системные требования:**  
Процессор: Dual Core 3,0 ГГц  
ОЗУ: 4 ГБ  
Видео: 512 МБ  
15 ГБ на жестком диске



Всех уже до рака мозга утомили игры в жанре FPS, построенные по принципу «анархия в закольцованных коридорах». Можешь салютовать – Sony Online Entertainment, похоже, нашли лекарство от рака! Они нарушили традицию и бросили нас в гущу масштабнейших сражений. Колоссального размера карты их нового шутера Planetside 2 готовы принять в свои объятия не десятки, а тысячи игроков со всего мира – теперь даже Battlefield кажется Call of Duty и вызывает приступ клаустрофобии.

### Планетарный масштаб

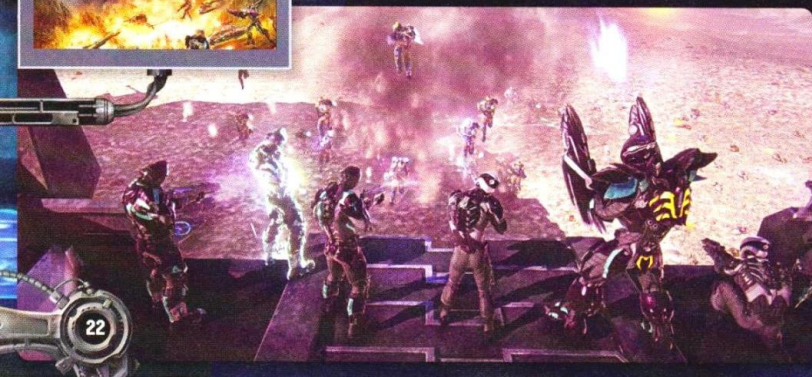
Оригинальный шутер Planetside появился еще в 2003 году, но так и не сыскал особой популярности. Уж слишком необычной была его общая концепция, да и минимальные требования к железу и интернет-соединению в то время для многих были просто неподъемными. Но время шло, и Sony Online вдруг решила, что человечество уже готово узреть продолжение ее масштабного онлайн-пострелятора. Как закаленный ветеран оригинала, я сразу же кинулся мацать и тискать свежее испеченный сиквел. Первые тактильные впечатления в основном позитивные: фанаты сразу же учуют запах старого доброго Planetside, только изрядно отполированного, с новой графикой и модной нынче free-to-play бизнес-моделью. Новичков же игра поначалу может отпугнуть завышенным «порогом вхождения». Как все в том же Battlefield, прежде чем начать получать от игры удовольствие, нужно порядочно побегать, освоиться и понять, что к чему.

### Ну что, как планету делить будем?

Весь замес, как и прежде, крутится вокруг вражды за территорию планеты Аураксис трех разномастных фракций: авторитарной Республики Земляны, мятежного Нового Конгломерата и свихнувшегося на инопланетных технологиях Суверенитета Вану. Отличаются они не только внешним видом и названием, хотя, на первый взгляд, может показаться совсем наоборот. На самом деле, каждая группировка отдает предпочтение определенному виду оружия: одни торчат от лазерного, а другие – от скорострельного, причем разница между ними далеко не в производимых «пиф-пахах» и «пиу-пиу». Используя энергетическое оружие, тебе не придется беспокоиться о падении пули, правда, радиус поражения такими пушками гораздо ниже. Отдача для каждого образца уникальна, соответственно, ощущения от стрельбы разные, но в целом приятные. Что касается количества и разнообразия доступного арсенала, то тут у нас около сорока пушек: от пистолетов и штурмовых винтовок – до снайперок и шестиствольных пулеметов. Кстати, у каждой враждующей стороны также есть свои эксклюзивные виды техники.

### Один в поле – покойник

Странно, что разработчики не предусмотрели для новичков никаких гайдов и обучаюлок. Тебя просто бросают на огромную карту, а дальше – настоящая армейская школа жизни: разбирайся сам, что к чему. Практически сразу ты понимаешь, что в Planetside 2







бежать в поисках противника куда глаза глядят, как это делается в большинстве сетевых шутеров, – не вариант. Забег может растянуться минут этак на тридцать, и скорее всего тебя раздавит веселая компания на танке или подстрелит одинокий снайпер. Все дело в том, что уровни в игре – просто гигантские. К счастью, есть полноценная карта, на которой можно увидеть, под чьим контролем находится та или иная территория, а также расположение своих и вражеских построек. Наша задача – отхватить для своей фракции кусок побольше, подминая под себя крепости, фабрики и лаборатории неприятелей.

Не стоит забывать, что война непрерывно ведется на трех континентах, и если на одном из них твоя фракция доминирует, то на другом – может дружно отхватывать люлей. Кстати, материк разительно отличается типом окружающей среды: Esamir представляет собой заснеженную тундру, Amerish – зеленый континент с лугами и деревьями, а Indar одновременно сочетает и пустыни, и леса, и горы. Любителям разнообразия в ландшафтном дизайне будет приятно узнать, что в скором времени ожидается еще минимум три новых континента.

### Тысяча и один фраг

PlanetSide 2, как никакой другой шутер, сконцентрирован на командной игре. На густозаселенных серверах в ключевых точках народу порой бывает столько, что фрагу негде упасть. А вот зачем при таком количестве народа разработчики добавили friendly fire – не совсем понятно. При массовом штурме вражеской крепости своих стоит остерегаться не меньше, чем чужих. А как же бесят криворукие водители танков, которым лень тебя объехать. Зачем же своих давишь, днище!?

В Sony Online, держа руку на Библии, утверждают, что карты вмещают тысячи человек – я

лично досчитал до сотни, а дальше мне стало лень заниматься математикой, так что поверим игроделам на слово. Естественно, один игрок в такой толпе практически не способен серьезно повлиять на общую ситуацию. Другое дело – скооперироваться со своим сквадом, а еще лучше – отрядом друзей, забраться всем вместе в исполинский корабль Galaxy и с веселым гиканьем отправиться нагибать... хкм, штурмовать главные базы неприятеля. Впечатления от таких массовых баталлий передать сложно: при виде огромных многоярусных крепостей, битком набитых человечиною, глаза становятся не то что по пять копеек – они достигают размеров бумажного рубля. Если друзей у тебя нет, потому что ты скучный нелюдимый отщепенец, как те, кто работает в редакции, – всегда можно взять танк и вдвоем-втроем отправиться захватывать маленькие опорные пункты: обычно



### Давным-давно, в далекой-далекой галактике...

Для тех, кому интересно, как собственно началась война за территорию планеты, сценаристы накатали нехилый такой сюжет. Человечество очень стремилось покорить космос, но дальше своей звездной системы добраться ему так и не удалось. Так и жили люди в своем маленьком мире, пока однажды ученые не обнаружили некие пространственно-временные тоннели, позволяющие мгновенно перемещаться на неограниченные расстояния. Яйцеголовые сразу же начали грезить о межгалактических путешествиях и повышении заработной платы. Прошли годы, прежде чем нашелся переход на пригодную для жизни планету – началась колонизация. Инопланетной формы жизни на месте прибытия не обнаружилось, зато нашлись результаты ее трудов – гигантские постройки, окруженные энергетическими барьерами. Приступив к изучению гуманоидных технологий, ученые вскоре разгадали секрет бессмертия, а спустя еще некоторое время – поголовно все колонисты стали новоиспеченными Горцами, вообще неспособными умереть. Начался хаос, колонисты разделились на три противоборствующих лагеря и не без помощи оружия начали доказывать друг другу правоту собственных суждений. Так вот все и началось, а теперь выбирай приглянувшуюся сторону и айда размазывать негодным мозги по стенам.





## Стоимость бесплатности

Мы подсчитали, сколько денег ты потратишь, купив все плюшки и улучшения в PlanetSide 2 за реальные деньги. В общей сложности, донатеры заплатят за бесплатную игру 1283\$.



игроки быстро забрасывают их, и из охраны там тусуются две с половиной калек.

## Улыбнитесь, в вас стреляют

Для Forever Alone в PlanetSide 2 тоже найдутся интересные занятия, например, кемперство. Да-да, я знаю, что все кемперы рано или поздно попадают в ад, но что может быть романтичнее, чем вечером усесться на квадроцикл, заехать на приличную возвышенность недалеко от пристанища врага и выписывать нубам внизу смачные хед-шоты? I'm lovin' it.

На захваченных твоей гильдией базах находятся терминалы смены класса персонажа и вызова наземной и воздушной техники. Количество доступного транспорта, по сравнению с оригиналом, слегка поубавилось, но возможность его модификации с лихвой компенсирует этот небольшой пустячок. Например, вот этот легкий танк без особого труда превращается... превращается... в мобильную систему ПВО! Стоит всего лишь сменить стандартную пушку на зенитку. На вызов техники тратятся персональные ресурсы, которые периодически капают на карман с захваченных твоей фракцией территорий.

## Классные разборки

Поначалу немного спорным мне показалось введение классовой системы. Раньше, совмещая самые дикие сочетания всевозможных умений, можно было слепить из своего персонажа эдакого солдата-универсала, который и в лес по дрова сгоняет и коня на скаку зарубает. Теперь же все разложено по полочкам, и на выбор у нас шесть заранее заготовленных специализаций. Помимо разного набора вооружения, у каждого класса есть свои

уникальные абилки: снайпер может становиться невидимым, у легких штурмовиков за спиной красуется джет-пак, инженеры ремонтируют технику и ставят турели, а нубы постоянно гибнут, жалуясь на читеров. Играя, мы постепенно накапливаем так называемые очки сертификации, помогающие разблокировать всяческие улучшения, новые виды оружия и прочие полезные вкусняшки.

## Технические неполадки

Впечатления от игры подпортили частые вылеты и ненавистные дисконнекты. PlanetSide 2 то намертво зависает, то отказывается реагировать на действия игрока. Однажды мой протезе просто-напросто не захотел слазить с квадроцикла – дармоед так и сидел, пока в его голове не появилось лишнее отверстие стараниями пробегающего мимо штурмовика. Временами игра попросту не пускает на сервер, оправдываясь тамошним перенаселением. Приходится создавать нового персонажа и штуровать на соседний сервер.

С оптимизацией у шутера тоже не все в порядке, и это при далеко не самой технологичной картинке. Я понимаю, что территории огромные, а дальность обзора впечатляющая, но когда иной раз невозможно точно прицелиться из-за падения фреймрейта, хочется послать все к черту и отправиться заедать скорбь любимыми печеньками с валидолом. Так что будь готов к покупке дорогущей видеокарты или беготне с минимальными настройками графики. Видимо, заокеанские игроделы решили, что у футуристической игры обязательно должны быть футуристические системные требования.

Prince

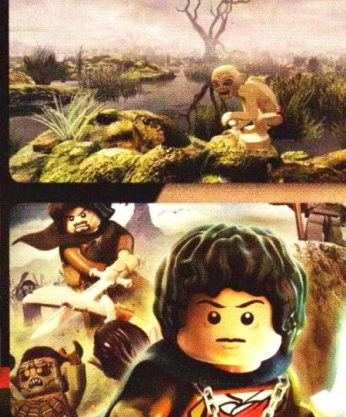
## Вердикт

Разработчики PlanetSide 2 решили сохранить дух оригинала, немного изменив при этом геймплей в соответствии с современными стандартами. Гигантские уровни и толпы игроков как нельзя лучше передают атмосферу настоящей войны, на фоне которого Battle[Мы делаем лучший симулятор военного геноцида, утришь CoD!]field 3 выглядит бедным родственником. Геймерам, привыкшим к быстрым темпам Call of Duty, проект может прийти не по душе, но он точно понравится ветеранам PlanetSide и игрокам, души не чающим в масштабных баталиях. Причем теперь за все это веселье совершенно необязательно платить – донат особо ничего не решает. Главное, чтобы ребята из Sony Online не забыли залатать патчами имеющиеся технические недоработки.





# Я СЛЕПИЛ ТЕБЯ ИЗ ЛЕГО, МОЯ ПРЕЛЕСТЬ ЭТО МЕГА!



Трудоголики из Traveller's Tales все никак не угомонятся и продолжают с завидной периодичностью клепать свои проекты для тех, кто в детстве не успел наиграться в конструктор LEGO. Только в прошлом году англичане выпустили целых четыре «леголизированных» продукта, а этим летом мир уже успел увидеть продолжение приключений Бэтмена в построенном из кубиков Готэм-сити. Может разработчикам нужно срочно выплатить большой кредит? Так или иначе, перед нами очередная леги-игра, и на этот раз пластмассовые блоки с пупырышками добрались до вселенной «Властелина Колец».

## Окольцованные

Даже полуторагодовалый ребенок знает историю о группке чудаковатых карликов, отправившихся к черту на куличики, дабы прополоскать в лаве какое-то странное кольцо — «туда идем три книги, а обратно возвращаемся на орлах». Видите ли, оно может попасть в руки очень злому дядьке Саурону, и тогда всем точно придет кирдык. Единственная нестыковочка состоит в том, что у фигурок леги отсутствуют пальцы. На что же тогда должен надеть кольцо Саурон, чтобы получить силу? Того, о чем ты подумал, у фигурок леги тоже нет...

## Gandalf Style

Фирменный комичный стиль подачи сюжета никуда не делся, но гоготать придется уже не так часто, как раньше. Подобно LEGO Batman 2, персонажи могут разговаривать, но их диалоги строго ограничены репликами из кинотрилогии, а ведь ее комедией явно не назовешь. Дабы рассмешить игрока, разработчикам пришлось выкручиваться, заполняя место между болтовней героев кривляниями и пантомимой. «Гэндальф, а Мордор — это налево или направо?» — спрашивает Фродо за воротами Раздола. Маг обеспокоенно начинает поглядывать в разные стороны и через некоторое время неуверенно отвечает: «Налево».

## Вердикт

В итоге мы имеем еще один добротный пазл-платформер от Traveller's Tales. Lego The Lord of the Rings — отличный способ вновь погрузиться в сказочный мир эльфов, хоббитов и прочих зверушек, а также расслабиться, собирая кругляшки и разгадывая несложные задачки. Разработчикам, однако, не помешало бы сбавить обороты по производству своей леги-продукции, иначе серия рискует банально приесться.

## You shall not pass!

В остальном перед нами знакомый пазл-платформер, в котором нужно постоянно менять доступных героев, используя уникальные способности каждого для дальнейшего продвижения. К примеру, Сэм умеет разжигать костры и сажать растения, LEGOлас прыгает выше всех, а Гимли без труда разбивает каменные блоки своим топориком. Персонажи также могут взаимодействовать между собой: взрослые герои способны поднимать корытешек и переносить их через снежные сугробы или забрасывать на возвышенности.

## Абыр!

Для путешествий между сюжетными уровнями нам доступен большой открытый мир. Средиземье выглядит просто здорово — оказывается, леги-движок неплохо справляется с прорисовкой пейзажей дикой природы. Местами игра напоминает пластиковую версию Скайрима: тут даже предметы можно крафтить с помощью специальных чертежей. А вот что разочаровало, так это необъяснимые приступы тупости наших сопатриотов, из-за которых играть в одиночку порою не интересно. Другое дело — притащить домой друга и заставить его сыграть вместе — получение фана гарантировано.

Олег (Prince) Скубицкий

LEGO THE LORD OF THE RINGS

**Жанр:**  
Action-adventure

**Разработчик:**  
Traveller's Tales

**Издатель:**  
Warner Bros. Interactive  
Entertainment

## Системные требования:

Процессор: 2 ГГц  
ОЗУ: 1 ГБ  
Видео: 256 МБ  
8 ГБ на жестком диске





## НАШ КЕН

## Жанр:

Vehicular combat/Mecha

## Разработчик:

Adhesive Games

## Издатель:

Meteor Entertainment

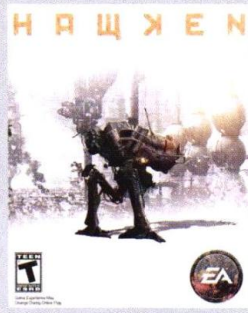
## Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 256 МБ

2 ГБ на жестком диске



## МЕХ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ

Долгое время разработчики почему-то не решались выпускать игры про больших, шагающих роботов, но вдруг их как будто прорвало. Сначала на горизонте замаячил внушительный силуэт MechWarrior Online и вот теперь маленькая, но очень гордая студия Adhesive Games показала нам труды своей многолетней работы в темной комнате – проект под названием Hawken. Несмотря на то, что он все в тех же батальных огромных железяках, отличий от MWO здесь предостаточно.

## Полное погружение

Разработчики Hawken посчитали, что для полной передачи ощущений от управления боевым роботом вида из кабины и тряски экрана будет не достаточно. В их планах добавить в игру поддержку шлема виртуальной реальности Oculus Rift, который в данный момент еще находится в разработке.

Oculus Rift, по утверждению его создателей, сможет порадовать своего владельца не только хорошим качеством картинки с широким углом обзора, но и возможностью управлять прицелом с высокой точностью. Массовые поставки чудо-шлема ожидаются в апреле-мае 2013 года по цене \$250-300.



## Няшкен

Главной проблемой игры от неизвестного разработчика про битву роботов в никому неизвестной вселенной стало, естественно, отсутствие культовой лицензии. Но для популяризации мира Hawken у молодой команды Adhesive Games банально не хватало денег. Да что там не хватало – у парней буквально ветер в карманах гулял. Зато компании удалось быстро найти богатеньких китайских инвесторов, которые с радостью поделились своими миллионами. Спустить полученные денежки решили на съемки веб-сериала по мотивам своей игры, дабы с его помощью, так сказать, придать миру Hawken характер и индивидуальность. Что именно у них получилось, узнаем лишь в следующем году, когда сериал закончится, а пока придется обойтись без предыстории, кроме «планете капец, все выжившие добивают друг друга».

## Call of Mecha

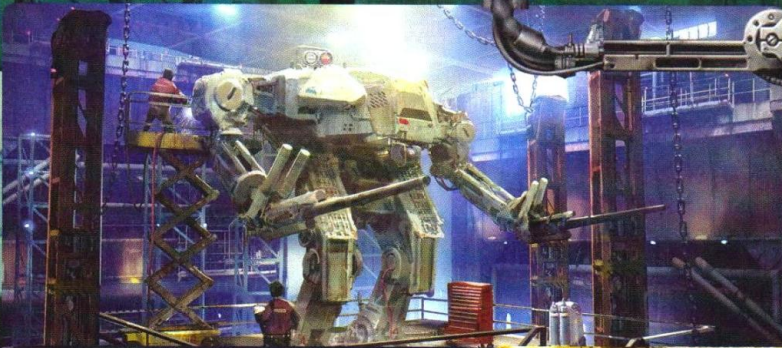
Сюжет сюжетом, но давай все же перейдем к главному блюду – игровому процессу. С первых же минут игры становится ясно, на что был сделан акцент при создании Hawken – экшн, экшн и еще два раза экшн. Если в MechWarrior Online мы полчаса по винтикам собирали наш мех, готовясь к вылазке, а потом походкой сонного мамонта топали навстречу ближайшему вражескому корыту, то здесь механическое рубилово не заставляет себя долго ждать. Местные мехи, несмотря на свои габариты, довольно быстрые и маневренные. Попастись по таким многотонным гиперактивным кузнечикам порой бывает очень сложно: враги то и дело скользят в разные стороны и скачут то вниз, то вверх. По своей динамике поединки не сильно уступают даже какому-нибудь Call of Duty, а вообще статью про Hawken стоило начать с фразы «Однажды ночью Quake пришел в статью к MechWarrior...»

## Машинная возня

Особой остроты в сражения добавляет и местный дизайн урней. В отличие от того же MechWarrior'a, где в основном преобладали просторные и открытые пространства, карты в Hawken густо заполнены всякими многоэтажными постройками. Тут и в прятки есть где поиграть и немного поспайперить можно, засев на более высоких уровнях. Жаль только, что самих карт пока очень мало. Что касается ощущений от управления громадной машиной, то тут Hawken немного проигрывает своему прямому конкуренту. Да, здесь камера характерно гуляет и подрагивает во время ходьбы, а обзор ограничен видом из кабины, но не хватает чувства тяжести и неповоротливости. В MechWarrior Online, поворачивая торс меха, я невольно вертелся у себя в кресле, настолько правдоподобно было пере-







дано это движение. Здесь же я порхаю, как упитанная бабочка и кручу корпусом, как растерянный ребенок, впервые попавший в Диснейленд. Все в угоду драгоценной динамике.

## Ястребление

Но давай ненадолго покинем поле боя и осмотримся в гараже. Первый робот, которого нам подарят за красивые глаза и чистые уши, больше похож на большую микроволновку с ножками, чем на машину для убийства. Игрокам, не испытывающим страсть к бытовым приборам, разрешено немного поколдовать над внешним видом своего любимца. Но тут тебя поджидает первый облом – деталей корпуса мало, и купить их можно только за реальную валюту. То же самое касается и расцветок камуфляжа, хочешь выглядеть стильно и оригинально – гони бабло. Благо никто не мешает нам купить нового робота, но предупреждаю сразу – копить на приглянувшегося металлического красавца придется долго, хорошо хоть не нудно.

Вооружение тоже разнообразием не блещет: пара видов основного и дополнительного оружия, плюс три слота для вспомогательных примочек типа запасных топливных баков, элементов брони и т.п. Зато ощущения от стрельбы из разных орудий заметно отличаются. При покупке нового меха также стоит обращать внимание на специалки вроде временной невидимости, дополнительного охлаждения оружия, усиления щитов и другого. Остальные характеристики можно подкачать по ходу игры, расходуя получаемые за повышение уровня очки. Дерево прокачки поделено на три ветки, отвечающие за наносимый урон, защиту и маневренность чудо-железяки.

## Вместе весело шагать

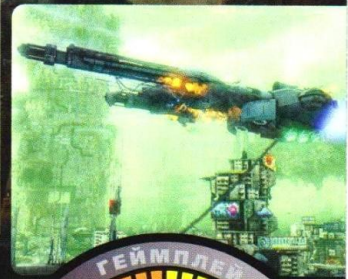
Для выяснения отношений между гигантами доступны четыре игровых режима. Первые два – классические обычный и командный Deathmatch. Третий – некий аналог привычного Capture the flag, только вместо флага тут нужно захватывать и защищать огромные турели, ведущие непрерывный огонь по базе противника. Последний режим, Siege, более оригинален: сначала мы накапливаем энергию в специально отведенных точках и затем отправляемся на базу, дабы подзарядить ею свой корабль. Получив достаточное количество энергии, тот взлетает и начинает бомбить базу недруга. Нам же в это время придется его прикрывать, отбирая у противника контроль над ПВО-установками.



## До чего техника дошла

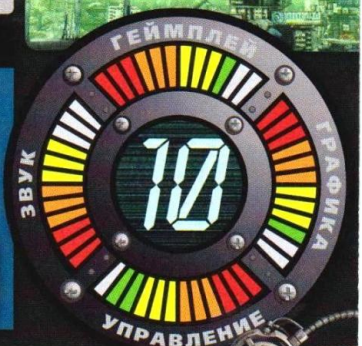
На фоне других f2p-проектов Hawken выглядит молодцом. Старенький, измученный Unreal Engine 3 словно бросили в миксер и выжали его на все сто двадцать процентов. Никогда бы не подумал, что мрачная, урбанистическая палитра может быть такой привлекательной. Видимо на общее впечатление повлияло внимание разработчиков к деталям и дизайн самих уровней. Эффекты и прорисовка роботов немножко отстают от общей картины, но в целом смотрятся неплохо. Ни к оптимизации, ни к сетевому коду претензий нет – можно смело выкручивать настройки на максимум и любоваться плавным фреймрейтом и красивой картинкой.

Prince



## Вердикт

В итоге, Hawken можно назвать упрощенной и динамичной версией нового MechWarrior, в которой во главу угла поставлен ураганный, непрерывный экшн и ничего кроме экшна. Здесь не нужно часами сидеть в раздумьях над тем, какой вид брони повесить на левое колено и куда именно прицепить три лазерных пушки. Выбираешь меха и вперед! Баталии получились зрелищными и быстрыми, даже умерев, не испытываешь особого разочарования – скорый респаун, и вот уже спустя десять секунд ты даешь по железным щам ближайшему оппоненту. В общем, отличный способ прогнать адреналин по венам, еще и бесплатный... условно.







PS3 | X360

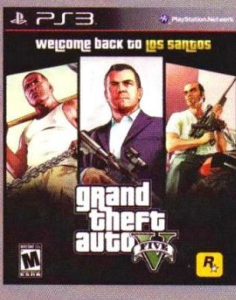


**Жанр:**  
Action-adventure, open world

**Разработчик:**  
Rockstar North

**Издатель:**  
Rockstar Games

**Дата выхода:**  
весна 2013 г.



За что мы так любим Grand Theft Auto? За то, что эта серия одна из первых подарила игрокам пьянящую свободу в большом виртуальном мире. Ведь когда-то колесить улицами Liberty City и Vice City, попутно расстреливая прохожих и давя проституток, можно было бесконечно. В те времена подобного не могла предложить ни одна игра. Но это было тогда, а что сейчас? За последние годы индустрия компьютерных развлечений нехило так вымахала, и проекты с открытым миром, в котором можно от души повалить дурака, уже не сосчитаешь по пальцам одной руки. А значит, великой R\* придется изрядно попотеть, чтобы удивить нас следующей частью GTA.

### Город падших ангелов

Что-то, а удивлять и задавать новые стандарты в Rockstar все же умеют. Первое, что по-настоящему впечатляет, — это заявленный разработчиком размер игрового мира новой GTA. Представь себе такую картину: к огромным пространствам Сан-Андреаса добавляем площадь Либерти-Сити из четвертой части приключений автоторишек и приколачиваем к полученному результату просторы Red Dead Redemption. Так вот, мир в GTA V будет немного больше, чем вся эта конструкция. Такая громадная территория отведена всего одному городу — Лос-Сантосу, столице штата Сан-Андреас. Разработчики приложили максимум усилий, чтобы созданная ими песочница была похожа на современный Лос-Анджелес. Центр города застроен небоскребами, а в его окрестностях расположены обширная сельская местность, пустыня, горы и, конечно же, шикарные пляжи.

Нам обещают невиданную доселе детализацию и живой игровой мир, в котором люди будут не просто ходить в случайном направлении, а жить по собственному расписанию. К примеру, утром можно будет увидеть садовника, ожидающего на остановке приезда своего автобуса, а уже днем его же можно встретить за ужином в саду в одном из богатых районов Лос-Сантоса. Оживить город также призваны наконец-то появившиеся животные. Отныне, забежав в чужой дворик, персонаж рискует украсить свою задницу следами от собачьих укусов. Глядишь, в следующей части и детей введут. А мы уже мозоль в мозгу натерли, мечтая пере-

ехать на танке школьный автобус, груженный поющими веселые песенки спиногрызами.

### Три брата и одна зарплата

Помнишь, как аддон Episodes from Liberty City в свое время позволил взглянуть на Город Свободы, так сказать, под другим углом? Надевая кожанку байкера Джонни Клебитца или окунаясь в мир гламура и клубных тусовок с Луисом Лопезом, геймер чувствует Либерти-Сити совсем иначе, чем при игре за эмигранта Нико Беллика. Что-то подобное R\* захотела добавить и в пятую часть, только теперь нам не придется дожидаться выхода дополнений и выкладывать за них свои кровные. Игроделы решили отойти от традиций и отдать нам на растерзание не одного, а сразу трех главных героев: Майкла, Тревора и Франклина.

Майкл раньше участвовал в ограблениях банков, но решил завязать и начать жизнь с чистого листа. Вместе с семьей он переезжает в Лос-Сантос, дабы спокойно прожить остаток жизни, нежась на солнышке у бассейна и по воскресеньям выбираясь с друзьями поиграть в гольф. Но деньги имеют свойство быстро заканчиваться, тем более, если твоя драгоценная женушка — заядлый шопоголик. Так что вскоре Майкл вновь вынужден вернуться в преступный мир.

Вторым игральным персонажем стал старый приятель и по совместительству бывший партнер Майкла по грабегам — Тревор. Когда-то он служил в ВВС США, но потом подсел на наркоту. Спустив добрую долю награбленных сбережений на порошок,





# ФИНАЛ КОНКУРСА ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ

Как помнишь, в 11-м номере какого-то журнала мы пообещали подарить тебе завалившиеся у нас после теста геймерские девайсы GX Gaming от Genius. Нам не жалко – тебе приятно. А значит – нам приятно вдвойне. По крайней мере, мы так считали, пока ты не завалил нас своими письмами! Более 400 читателей прислали нам правильные ответы, так что пока мы разгребли все креативные задания – результаты конкурса плавно переехали в следующий номер.



## GX GAMING

**Как помнишь, тебе нужно было правильно ответить на три вопроса. Правильные ответы выглядят так:**

1. Чувствительность наушников Cavimanus – 95 дБ.
2. Скорпион, герой, которого назвали в честь серии геймерских девайсов GX Gaming, есть в Mortal Kombat и Just Cause. И еще где-то есть – но какая разница – первых двух игр вполне достаточно.
3. Разница между Genius Imperator и Genius Imperator Pro – в наличии подсветки и цене.

А теперь самая интересная часть задания – креативная. Тебе нужно было поделиться с нами самым гениальным, что ты когда-либо видел. К нашему большому удивлению, подавляющее большинство любимого нами тебя самым гениальным считает следующее: 1. Steam 2. «Шпиль» 3. Na'Vi 4. Сиськи 5. Язык Азарова. Пускай второй вариант был нам безумно приятен (хотя ты перебарщиваешь – мы обычная желтая пресса, только про игры), но, увы, эти гениальности нас не впечатлили. Больше всего нам понравились ровно 5 гениальностей – аккурат под количество призов. Раздаем их победителям в случайном порядке.

Геймерская мышь **Maurus** достается **Андрею Савчишину** за гениальность:

«Найгеніальніше, що я бачив, це коли дівчата вищипують собі брови, а потім заново малюють їх олівцем».

Еще одна геймерская мышь, **Deathmaker**, отправляется **Арсену Липовому**, который считает гениальной совсем не липовую гениальность (кстати, Blind Sniper тоже так умеет):

«Друг, который играет в Контру 1.6 на ноуте, используя вместо мышки сенсор. А я-то думал, что в шутеры играть на джойстике – самое дно...»

Наушниками **Lychas** разжился прагматичный **Павел Чеканов**:

«Самое гениальное, что я когда-либо видел, – деньги. Вроде бумага бумагой, а людей меняют, настроение меняют, миром управляют...»

Обладателем колонок **SW-G2.1 1200** становится тоже помешанный на бабле **Кирилл Розум**:

«Однозначно – фритуплей. Wargaming.net и другие «шаровашики» делают так, что люди добровольно выкидывают на бесплатные (!) игры по 2000 долларов, и при этом они еще и довольны. Воистину гениальная идея».

И, наконец, последний лот, колонки **SP-i250G**, мы вручим **Диме Романько**, другу одного не-признанного гения:

«Почти каждый сталкивался с такой мелкой, но раздражающей проблемой, как потеря пульта от телевизора. Моего друга это очень нервировало, поэтому он купил самый дешевый мобильный телефон, вставил туда симку и прикрепил к пульту скотчем. И теперь он никогда не ищет пульт, он просто ему звонит».

Поздравляем победителей с победой и благодарим участников за участие. Дорогие призы, ждем ваших контактов по адресу [konkurs@shpil.com](mailto:konkurs@shpil.com), чтобы выслать вам честно выигранные девайсы. Целуем в десна, твои мы.



**ШПЫЛЬ!**



**grand  
theft  
auto**



BUGSTARS

BUG-R-US







**ШПМАВ!**





# НАШ КЕН











# ШТАМБЛ!



## Январь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  |    |
| 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 |    |    |    |

## Февраль

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    | 1  | 2  | 3  |
| 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 |    |    |    |

## Март

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    | 1  | 2  | 3  |
| 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

## Апрель

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 |    |    |    |    |    |

## Май

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  |
| 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |    |    |

## Июнь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    |    | 1  | 2  |
| 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## Июль

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 |    |    |    |    |

## Август

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    | 1  | 2  | 3  | 4  |
| 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |    |

## Сентябрь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    |    | 1  | 2  |
| 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## Октябрь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
| 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 |    |    |    |    |

## Ноябрь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    | 1  | 2  | 3  |
| 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |    |

## Декабрь

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    |    |    | 1  |
| 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 |    |    |    |    |    |

5 февраля - выход Dead Space 3

12 февраля - выход Aliens: Colonial Marines

19 февраля - выход Crisis 3

3 марта 2009 - анонс самой быстрой серии видеокарт на планете - MSI Lightning

5 марта - выход Tomb Raider

10 марта - выход Metro: Last Light

26 марта - выход BioShock Infinite

29 марта 2012 - анонс представленная уникальная серия видеокарт Palit JetStream

21 апреля - 24 года первой портативной приставке GameBoy

Апрель 2008 года - компания Seagate первой поставила 1 млрд. жестких дисков

1 мая - день рождения журнала «Шпиль»

7 мая - выход The Last of Us

24 мая - 31 год назад показана первая игровая консоль Magnavox Odyssey

Май - выход Remember Me

Май 2011 года - Seagate преодолевает барьер плотности записи, представляя первый в мире жесткий диск с емкостью 1 Тб на пластину

11 июня - в Лос-Анджелесе начинается выставка E3 2012

1 июля - 22 года со дня выхода Duke Nukem

4 июля - выход Total War: Rome II

22 июля - Quake исполняется 16 лет

Лето - выход Crafte

6 августа 1986 - дата основания Micro-Star International (MSI)

Август 2002 г. - Seagate вводит технологию HAMR для увеличения плотности дисковых накопителей в 100 раз

20 августа - Джон Кармаку 43 года

21 августа - 12 лет назад появился новый логотип Genius

21 августа - в Кельне начинается выставка Gamescom 2012

24 августа - Мило Козидане 50 лет

24 августа - День Независимости Украины

29 августа 2012 - анонс материнской платы с ДНК чемпиона (Z77 MPOWER)

Октябрь 2012 - выставка «Игромир» в Москве

3 сентября - Felkey Ньютону 50 лет

29 октября - 25 лет с даты выхода Sega Mega Drive

31 октября 2012 - украинские оверклокеры установили абсолютный мировой рекорд на MSI Z77 MPOWER

и MSI B7700 Lightning

3 ноября 1983 года - дата основания KYE Systems Corp

10 ноября - исполняется 42 года самой первой видеоигре Computer Space

16 ноября - Сигэру Миямото исполняется 61 год

1 декабря - Дену Дарффе 40 лет

10 декабря - Doom 20 лет

Конец года - выход The Elder Scrolls Online, Survivium, Star Wars 1313, Watch Dogs, XCOM



# ФИНАЛ КОНКУРСА БОЛЬШОЙ CANYON

Обычно каньон — это помеха на твоём пути. Но только не в случае с Canyon — эти ребята наоборот стараются максимально помочь тебе во всем. Особенно, если ты геймер. В 11-м номере с ними случился приступ невиданной щедрости, и они решили просто так одарить тебя кучей стильных девайсов и аксессуаров. Ну, на самом деле, не просто так, а за выполнение наших садистских заданий. Участвовал ты опять-таки бодро: где-то после трехсотого правильного ответа мы сбились и запарились считать. Кстати, вот они — правильные ответы:

1. В разработке продуктов Canyon принял участие известный дизайнер Хью Терви.
2. На девайсах серии CANYON Rising Sun изображено восходящее солнце — зная английский и обладая зачатками логики, даже слепой мог ответить на этот вопрос.
3. А вот тут — посложнее: в веб-камере Canyon, которая входит в комплект Canyon ChatPack, встроено 0 микрофонов.

В общем, на каверзные вопросы правильно ответили все, а вот дальше эти все перестали стараться. Как помнишь, тебе нужно было выполнить креативное задание: представить, что на твоём пути возник Большой Каньон и рассказать, как бы ты перебрался через него при помощи могучих девайсов Canyon. 95% твоих креативов были в духе «навалить из девайсов огромную кучу и перейти, как по мосту».

Чуть более оригинальными, но опять же близкими к мостовой теме, нам показались следующие два ответа:

**Сергей Шведков**

«Если бы на моем пути появился Большой Каньон, я бы использовал технику Canyon. Для начала я бы взял мышку Canyon, на ее конец привязал бы сумку для ноутбука, и со всей силы кинул бы ее на другую сторону, и с помощью веб-камеры Canyon с ChatPack, используя ее «руки», закрепил бы на другой стороне. Потом использовал бы наушники, чтобы закрепиться на проводе, и съехал бы на них. Вот так бы я преодолел Большой Каньон».

**yamburenko**

«Креатив: я беру огромные наушники, разгибаю их, как разводной мост, и перехожу».

Неплохо, молодцы, но все-таки наше бессердечное и непрошибаемое жюри предпочло отдать призы совсем другим участникам.

## 1 место

Мы дарим сумку CANYON Messenger, но не пустую — а битком набитую беспроводной мышью CANYON CNL-MSOW07 Rising Sun и стильными колонками CANYON CNL-SP20H Rising Sun. Дарим это все девушке и с большим удовольствием — Куцук Елене, которая предложила следующее.

«Сделать из наушников лассо, перекинуть на другой конец каньона и, как на тарзанке, с криками «О-о-о» перелететь каньон».



## 3 место

Очень стильную сумку CANYON Messenger получает Артем Смудяковский за очень brutальный подход:

«Я достану колонки Canyon CNL-SP20H Rising Sun, включу их на максимальную громкость и поставлю даб-степ. Большой Каньон обрушится и останется только ровное место, после чего я пойду дальше».



## 2 место

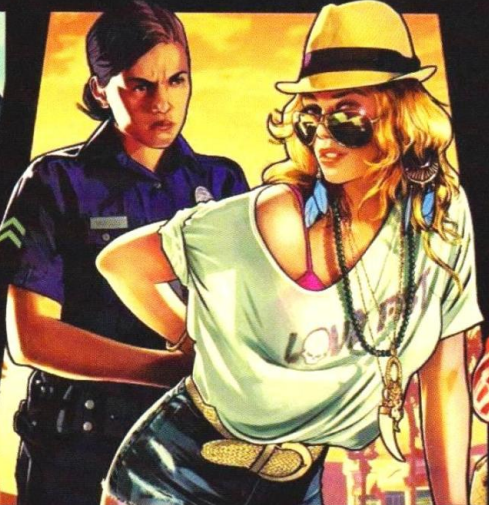
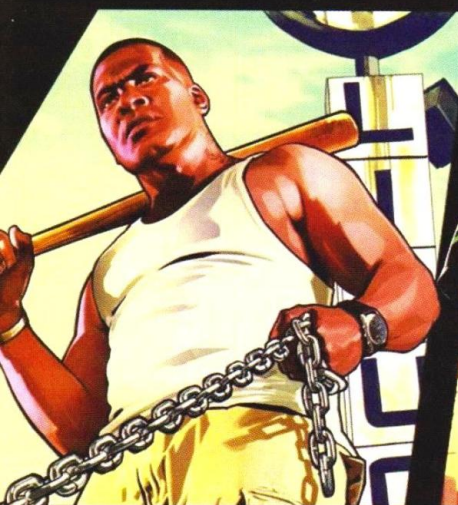
Услада ух, наушники CANYON CNL-HP03 Rising Sun, завернутые в стильную сумку для ноутбука CANYON Messenger, достаются девушке, прачущейся под ником Люба Люба. Краткость — сестра таланта, а подход — чисто геймерский.

«Представляю себя героем компьютерной игры и мышкой передвину себя в нужное место».



Всем спасибо за участие, все свободны. А нет, дорогие виныры! Не забудьте написать нам на [konkurs@shpil.com](mailto:konkurs@shpil.com), как с вами связаться.





Тревора переживает не лучшие времена, довольствуясь жизнью в подержанном доме на колесах. А еще у него взрывной характер – никогда не знаешь, чего ожидать от этого спящего психопата.

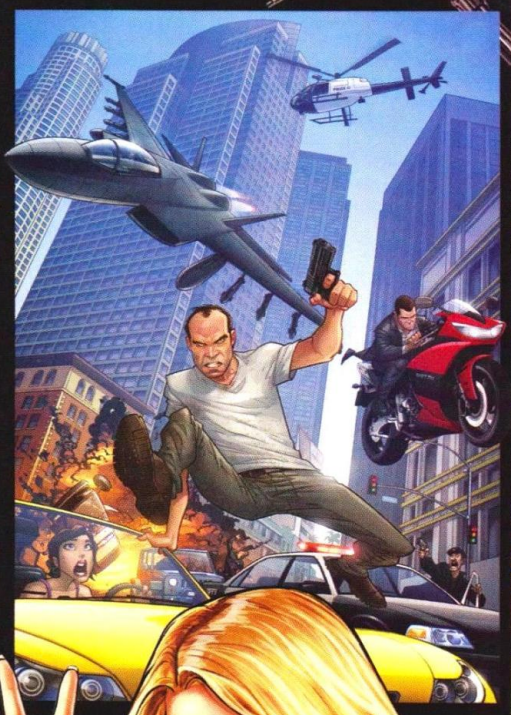
Завершает наш список Франклин – самый молодой и проворный в этом трио. Прежде он занимался угоном автомобилей, теперь же работает на некую банду, которая «отжимает» машины у неоплативших кредит должников. Франклин очень амбициозен, чем импонирует Майклу, который в паре видит себя в молодости. А вот Тревора просто тошнит, глядя на их дружеские отношения. У Франклина есть собака по кличке «Котлета», и да, похоже вместо традиционной выбора «убить проститутку битой или расстрелять из пулемета», в GTA5 можно будет и сказать заветное «Фас!».

### Ограбление не по-христиански

Между героями можно будет переключаться в любое, свободное от выполнения миссий, время при помощи радиального меню. При смене персонажа камера стремительно поднимается ввысь, прям как в

Google Earth, а затем так же быстро приближается к выбранному protagonисту. Когда ты берешь под контроль одного из героев, другие в это время не сидят сиднем, а продолжают жить своей жизнью. Таким образом, переключившись на одного из персонажей, можно застать его в интересной, а то и вовсе пикантной ситуации. Тот же Тревора, например, в силу своего взрывного характера часто ввязывается в передрагу с копами и, выбирая его, ты рискуешь очутиться в эпицентре погони или перестрелки.

Жонглировать героями разрешат и во время выполнения совместных заданий. Данную возможность лучше всего рассмотреть на примере одной из показанных нам миссий. В ней нашей троице предстоит пробраться в штаб-квартиру ЦРУ и освободить допрашиваемого ими лазутчика. Добираться будем на вертушке – это занятие как раз для Тревора. Преждевременно высадив Франклина на крышу соседнего здания, переключаемся на Майкла и, используя трос, осуществляем спуск вниз по небоскребу к требуемому офису. Мы обнаруживаем нужного нам шпиона как раз в самый разгар допроса – одна миловид-



### Сплетни и факты

• Поначалу разработчики планировали, что в игре будет всего один герой – Альберт де Сильва, но в итоге его заменил Майк. Далее игроки создали образ Тревора, а уже потом добавили Франклина. Кто знает, может к релизу они сделают еще одного protagonиста.

• В рекламном ролике игровой выставки Gamescom включили Grand Theft Auto V лишь для того, чтобы завлечь как можно больше посетителей. Самой же игры на выставке так и не оказалось. Ай да маркетингологи, ай да су... молодцы.

• Пятёрка (буква V), которая засветилась на логотипе игры, была взята с долларовой купюры образца 1899-го года. На первых порах даже ходили упорные слухи о том, что действие пятой GTA развернется в Америке конца XIX века.

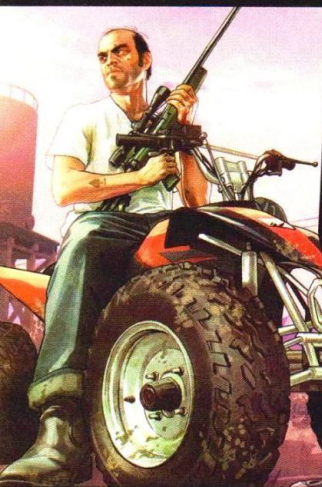
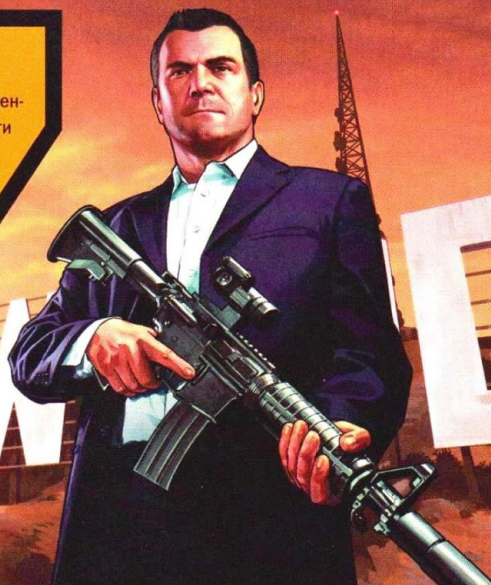
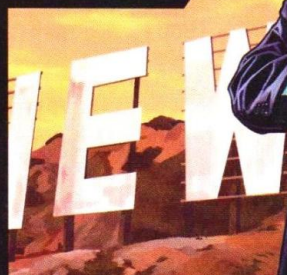
• Разработка GTA5 оказалась под угрозой из-за урагана Сэнди. Офис разработчиков в Нью-Йорке хорошенько потрясло, но, к счастью, проект оказался в безопасности: студии оборвало свет, но они уже вовсю наверстывают упущенное.





## Два веселых тролля

Ни для кого не секрет, что разработчики иногда любят подшутить над своими конкурентами, добавляя в свои игры определенного рода пасхалки. Например, в третьей части Grand Theft Auto присутствует миссия под названием «Двуликий Таннер», в которой игроку нужно убить одного полицейского, работающего под прикрытием. По описанию, он был «беспомощен вне машины» и «странным анимирован». Это довольно-таки толстый стеб над серией Driver.



ная дамочка угрожает засунуть ему фонарик в... очень глубоко, в общем. Недолго думая, выбиваем стекло и захватываем цель. Далее игра сама нам предлагает сменить персонажа на Франклина, который уже занял в соседнем здании снайперскую позицию. При этом нас никто не заставляет переключаться: мы можем попробовать отстреляться от разгневанных агентов и Майклом.

### Карты, деньги, три торчка

Гнать по сюжетной линии тебя никто не собирается, Лос-Сантос – огромный живой город, и в нем будет, чем заняться. В свободное время можно сыграть в гольф, теннис, покер, заняться йогой, прыгнуть с парашютом или без... При этом куда не денутся знакомые боулинг, стриптиз, камеди-клуб, интернет-кафе и телевидение. Вдобавок у каждого героя будет свое личное хобби, о которых девелоперы, к сожалению, пока ничего не рассказали. Возможно, Майкл будет вышивать крестиком, Тревор выгуливать собак, а Франклин петь в караоке-барах. Сделать исследование города более увлекательным помогут так называемые случайные события. Допустим, колеся по пустыне, можно наткнуться на парочку автомобилей, окруженных кучей трупов – видимо, чья-то сделка прошла не очень успешно. Игрок волен просто равнодушно проехать мимо либо все же подобраться поближе и расследовать данный инцидент. Естественно, любопытные будут вознаграждены.

### Транспортный контроль

После GTA: San Andreas наверняка многие почувствовали недостаток разнообразия транспортных средств в четвертой части. Но на этот раз – никакой халтуры:

разработчики понимают, что песочница у них получилась очень большая и на одних легковушках далеко не укачишь. Для поездки в горы или пустынную местность, к примеру, идеально подойдут квадроциклы, BMX или горные мотоциклы. Рассекать воздушное пространство разрешат не только на вертушках, но и на самолетах и истребителях. По воде будем передвигаться на быстроходных яхтах и водных скутерах, а любители исследования дна морского смогут даже заняться дайвингом.

### Платформенная дискриминация

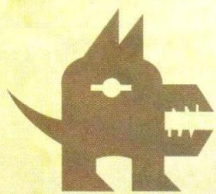
Графика на данном этапе смотрится шикарно, даже не знаю, как разработчикам удалось заставить движок Rage выдавать такую картинку. Чувствую, без пыточных инструментов тут дело не обошлось. Не верится, что консоли нынешнего поколения способны демонстрировать такую графику и при этом не плавиться, испуская клубы белого дыма. Впрочем, может R\* просто позаимствовали видеоинженеров у EA – те мастаки рисовать в роликах картинку трижды красивее действительности. Тем не менее, показанная прорисовка местности и персонажей, а также количество деталей впечатляют. Здесь даже динамические тени от облаков присутствуют – графоманы останутся удовлетворенными. На две головы выше стала и режиссура – динамичные кат-сцены поставлены не хуже, чем в современных кинобоевиках – опыт с Max Payne 3, видимо, оказался полезным. На вопрос планируется ли РС-версия, представители R\* сразу же начинают мылить, болтать что-то нечленораздельное и пускать слюни. Вселяет надежду лишь тот факт, что ПК-платформу данная серия еще никогда не игнорировала, хотя начиная с третьей части разработчики уверенно заявляют, что это консоли-онли.

**Олег [Prince] Скубицкий**

Rockstar втайне ненавидит геймеров и хочет отнять все их свободное время, а то и вовсе лишит личной жизни. Нет, я серьезно: игра, которую делают эти добродушные маньяки, выглядит настолько привлекательно, что я уже сейчас хочу туда полностью переселиться и не покидать ее уже никогда. Нам готовят огромный, открытый для исследования мир, невиданную ранее свободу и самых детализированных проституток в истории видеоигр. Да простит меня великий Гейб, но эту игру я жду больше, чем Half-Life 3.



# ПРОГНОЗ ПО ГОДУ



Наш редакционный предсказатель и потомственный маг в третьем колене (снимает сглаз, вешает на уши) посмотрел в свой хрустальный монитор на трейлеры самых ожидаемых игр 2013-го и решил поделиться с тобой своим виденьем будущего. Какими будут блокбастеры Года Черной Змеи, когда же выйдут приставки нового поколения и чего вообще ждать от года после конца света – ты бы никогда не узнал, если бы не эта прекрасная статья.





## DmC: Devil May Cry

Разработчики перекрасили шевелюру твоего любимого борца с демонами, сделали его похожим на представителя сексуальных меньшинств и вообще подарили ему книгу «400 способов ругнуться, используя слово f#ck». Мы немного поиграли в новый DmC, и, помимо того, что главный герой – эмо-гопник, нас заодно смутила неказистость поединков. Все, конечно, весело, с большими монстрами, большими мечами и большими пистолетами, но у Кратоса все это получается куда круче. А еще Кратос белый и злой (как американцы вообще пропускают такую неполиткорректную игру?). Впрочем, разработчики Team Ninja – не дураки. Их слешер вполне может скрасить тебе парочку вечеров, особенно, если ты глухой.

Когда выйдет: 25 января

Наш прогноз: **8\12**

## Dead Space 3

EA плавно превращают один из лучших попосжимательных хорроров современности в гонки. Введение мультиплеера во второй части Dead Space сопровождалось дружным геймерским «Ну заче-е-е-ем?!», а появление в триквеле кооператива заставляет даже самых учтивых из нас перефразировать этот вопрос в куда более нецензурную форму. Dead Space 3 будет менее мрачным, менее пугающим и менее шизанутым – чтобы покупать игру без страха помчалась даже твоя младшая сестра. А еще проекту кажется, что он то Gears of War, который прячется за укрытиями, то God of War, который убивает гигантских чудовищ из исполинских ракетных бластерометов, извергающих напалм. В общем, сразу готовься к тому, что Dead Space изменился навсегда. Хотя, может, EA просто прячут от нас правду и тайно готовят игру, на фоне которой даже первые Silent Hill и Resident Evil смотрятся, словно туристические прогулки. Но такой поворот событий возможен только в реальности, где живут единороги, честные политики и GTA выходит на ПК одновременно с консольными версиями.

Когда выйдет: 5 февраля

Наш прогноз: **8\12**

## Aliens: Colonial Marines

Мрачняковский кооперативный шутер про Чужих от Gearbox. Если тебе недостаточно этой фразы, чтобы сходу влюбиться в игру, то мы даже не знаем что с тобой делать. Ладно, даем подсказку. Проект закотировал сам создатель Чужих Ридли Скотт. Хотя ладно, это не показатель. Ридли в последний раз снял «Прометей», и, судя по этому фильму, он точно свихнулся, а мнению шибзиков доверять нельзя (если это не сотрудники нашего журнала... хотя, в даже таком случае все равно нельзя). Другая подсказка: это игра от разработчиков Brothers in Arms и Borderlands, а также спасителей Duke Nukem Forever. А еще там будет взаимодействие между игроками покруче, чем в Left 4 Dead (у каждого бойца – свои умения, без которых отряд станет вкусным и полезным кормом для ксеноморфов). И да, можно будет поиграть за Чужих.

Когда выйдет: 12 февраля

Наш прогноз: **11\12**

## Crysis 3

Мужик в стильном костюме бежит по джунглям, выросшим на развалинах бетонных джунглей Нью-Йорка и стреляет в пришельцев из лука. Ты такое любишь. А Crytek любят, когда ты такое любишь, и очень стараются. Чтобы не вышло как в прошлый раз – все испугались, что Crysis 2 – какаха, и массово спиралили игру. По поводу этого проекта переживать не следует – ведь, как говорит премьер одной далекой страны: там будут одни пікращення и вообще криза мінет папізже.

Когда выйдет: 19 февраля

Наш прогноз: **10\12**

DmC: Devil May Cry  
25 января

Dead Space 3  
5 февраля

Aliens: Colonial Marines  
12 февраля

Crysis 3  
19 февраля



## Metal Gear Rising: Revengeance

Разработчикам надоело гонять пенсионера Снейка по кинематографичным многочасовым роликам (хотя мы-то с тобой знаем, что не надоело, но тс-с-с-с), так что они решили сделать игру, которую давно хотели: про кибернетического ниндзя, который рубит катаной больших роботов на железный винегрет. Главным героем станет наш старый знакомый Райден, а сюжет практически не будет переплетаться с другими играми серии Metal Gear. Да что там, сценарист Revengeance неожиданно умер после написания строк «Райден стал киборгом и пошел всех рубить», а главный геймдизайнер воскликнул: «Это как раз то, что нам нужно!», и ребята принялись делать игру. Этот крутой экшн по традиции выйдет только на приставки, за что ты лишний раз можешь плюнуть в лицо друга-консольщика. Правда, тогда он вряд ли даст тебе поиграть в Metal Gear Rising: Revengeance.

Когда выйдет: 19 февраля

Наш прогноз: **10\12**

## Анонс PlayStation 4

Дела у Sony далеко не так хорошо, как кажутся. PS Vita оказалась очень дорогой гениальной штуковиной, которую почти никто не купил из-за того, что играть на ней по большому счету не во что. А игр на PS Vita мало, потому что ее никто не купил. Вот такой замкнутый круг, который удавкой смыкается на финансовой шее японцев. На этом фоне им как раз нужны очень хорошие новости в период сдачи отчетов – так что долгожданную PS4 скорее всего анонсируют уже весной, а выйдет она, судя по прогнозам, уже ближе к концу года. Можно было бы поспекулировать слухами о ее начинке, но ведь она не имеет большого значения – консоль, по традиции, будет мощностями около средне-высоких современных компьютеров, но самое главное, что планка графики в консольных играх наконец-то вырастет. Ждем сочных новых эксклюзивов для четвертой плейки и открытия правды по поводу невозможности запускать на консоли б/у-шных игр.

Когда выйдет: март

Наш прогноз: **12\12**

## South Park: The Stick of Truth

Игронизации мультсериалов – явление еще более непредсказуемое, чем игронизации фильмов. Сразу вспоминаются квесты и аркады по Beavis & Butt-head, The Simpsons: Hit & Run и множество платформеров по мотивам детских мультфильмов. А ловля яиц «Ну, погоди!» вообще накрепко уселась в наших сердцах.

Но когда создатели самого циничного, скандального и откровенного сериала South Park Трей Паркер и Мэтт Стоун решаются сделать игру – самое время восторженно визжать, размахивая руками над головой. Столь важное дело поручили не кому-то там, а Obsidian Entertainment, выходцам из Black Isle Studios. У этих ребят в мешке опыта – работа над сериями Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic. И они делают RPG. По мотивам South Park. Его создатели задействованы непосредственно – они работают над визуальной частью и пишут очередной обезбашенный сюжет – про Палку Правды.

Этого должно быть достаточно, чтобы бросить все и активно заняться хотением грядущей игры, а еще – чтобы держать кулаки за THQ. Потому что ну кто еще даст разработчикам столько свободы?

Когда выйдет: 5 марта

Наш прогноз: **11\12**

## Tomb Raider

Райанна Пратчетт (дочь того самого Терри Пратчетта и заодно сценаристка Mirror's Edge и Heavenly Sword... стоп, в этих играх был сюжет?) превратила попрыгушки по развалинам пары культовых сисек в мрачную сказку. Ларе Крофт теперь предстоит сражаться за свою жизнь на странном острове, где есть безумные аборигены, древнекитайские развалины и останки бомбардировщиков времен Второй мировой. Нужно будет лечить травмы и собирать оружие самостоятельно, а загадки станут немного сложнее чем «дерни за тот рубильник, а теперь за этот» – придется использовать силы природы и мозг. Как ни крути, а из Tomb Raider, похоже, делают лучшее переосмысление культовой серии среди всех. И самое главное – новая Лара меньше расхищает гробницы, зато еще больше расхищает наши сердца.

Когда выйдет: 5 марта

Наш прогноз: **12\12**

Metal Gear Rising: Revengeance

19 февраля

PlayStation 4

март

South Park: The Stick of Truth

5 марта

Tomb Raider

5 марта



## Metro: Last Light

Удивительно, но самый крутой учебник на тему «Смотрите, как делать крутой атмосферный шутер» создается в нашей с тобой прекрасной стране. Впрочем, удивляться пересташь, когда вспоминаешь, что эти ребята корпели над первым S.T.A.L.K.E.R. и создали крышесрывающий Metro 2033. Last Light – это лучший шутер всех времен в квадрате. Постапокалипсис, клаустрофобическая атмосфера выживания в метро, монстры, заговоры и приближающийся конец остатков человечества – в комплекте поставки. Ребята из киевской студии 4A делают игру настолько близкую к идеалу, что будь Last Light девушкой – миллионы наших братьев полегли бы, убивая друг друга ради ее руки и сердца. К счастью, Last Light – игра, и она отдастся всем и каждому всего за 20-30 долларов. Еще одна причина любить 4A – они тебе как-никак жизнь спасли.

Когда выйдет: 10 марта

Наш прогноз: **13\12**



Metro: Last Light  
10 марта

## God of War: Ascension

Большую часть времени разработчики четвертой части God of War потратили на изучение древнегреческой мифологии, чтобы отыскать существ, которых Кратос еще не успел убить. Ура, существа найдены, накормлены стероидами и выращены до размеров небоскреба. Бери Кратоса в руки и иди отрывать мифологии ноги. Бог войны снова на тропе того, чего он бог.

Когда выйдет: 12 марта

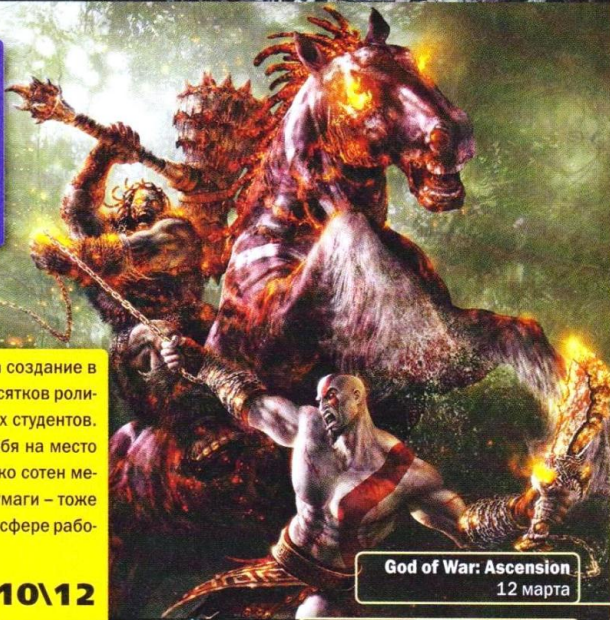
Наш прогноз: **11\12**

## StarCraft II: Heart of the Swarm

Тебе, наверное, безумно интересно, почему Blizzard требуется аж три года на создание в уже готовой игре кампании за зергов, полировку баланса и отрисовку двух десятков роликов, хотя, казалось бы, – это работа на пару месяцев для отряда талантливых студентов. Слушай, перестань быть эгоистичным, самовлюбленным ханжой! Поставь себя на место разработчиков: каждое утро им нужно проплыть по коридору студии несколько сотен метров через океан заработанных денег. На обед – доллары, в туалете вместо бумаги – тоже доллары, и даже вся документация у них печатается на долларах. В такой атмосфере работать совершенно невозможно, вот они и тянут с релизом Heart of the Swarm.

Когда выйдет: 12 марта

Наш прогноз: **10\12**



God of War: Ascension  
12 марта

StarCraft II: Heart of the Swarm  
12 марта

## Resident Evil 6

Есть лишь один способ оправдать свои ожидания: не ожидать ничего. Тем не менее, мы с нетерпением ждем выхода Resident Evil 6 на ПК, потому что мы уже прошли игру на консолях и страшно соскучились за этим прекрасным, сопровождающим геймплей, чувством рвотных позывов и желанием ударить экран битой. Мы не сомневаемся, что Capcom подлатают пикселевую версию RE6, но сюжета они точно не коснутся. Увы, RE6 – этот тот случай, когда за сценарием рекомендовано следить, если ты хочешь поднять самооценку. Потому что запросто можно почувствовать себя на несколько порядков умнее человека, проложившего повествовательный маршрут. Можно было бы сказать, что шестую часть, как, собственно, и кошмарную пятую, сделал маркетинговый отдел, а не геймдизайнеры. Но на самом деле все гораздо проще – игра с таким уровнем изобретательности появилась, когда скуку изнасиловало уныние. А чтобы этот текст не показался сплошным негативом, его стоит завершить какой-нибудь положительной фразой. Например: ваша игра – говно, но у вашего лид-дизайнера в дневниках разработчиков очень стильная прическа.

Когда выйдет: 22 марта

Наш прогноз: **4\12**



Resident Evil 6  
22 марта





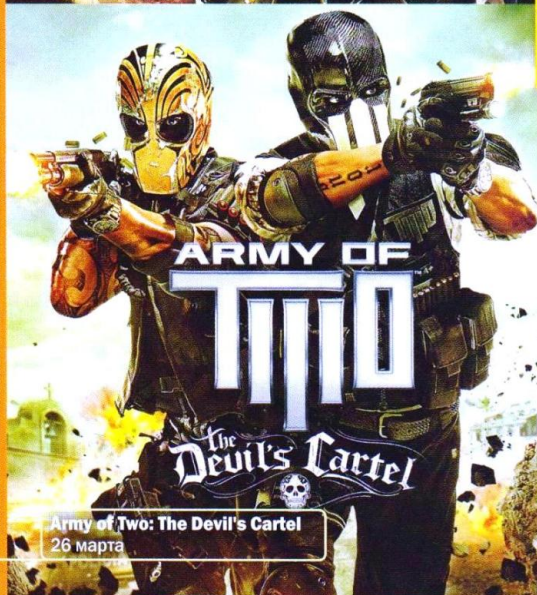
**BioShock Infinite**  
26 марта

## BioShock Infinite

Обычно так бывает: ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь – дождался, разочаровался и опять ждешь. Увы и ах – BioShock Infinite – не тот вариант. Это квинтэссенция рафинированного игрового искусства. 15-минутный ролик геймплея заставляет смотреть на себя, не отрываясь и боясь вдохнуть. А что случится с геймерами, когда им наконец-то дадут побегать по летающему городу Колумбия, разыскивая среди безумных аборигенов с супеспособностями некую красотку – вообще страшно представить. Готовься, BioShock Infinite – закипятит тебе мозг и оправит его ближайшим рейсом в стратосферу. Обычно именно так поступает с твоим мозгом главный кандидат в лучшие игры года.

Когда выйдет: 26 марта

Наш прогноз: **12\12**



**Army of Two: The Devil's Cartel**  
26 марта

## Army of Two: The Devil's Cartel

Army of Two хочется назвать проектом одной идеи, ведь если даже на секунду задуматься о сюжетном послые игры, то возникает ощущение, что мысли в голове превратились в тараканов-хипстеров, которые задумчиво прыгают с гамака на гамак. В общем, два чувака в крутых масках доказывают, что их максимальная форма любви – это способность ПОКА не убивать. Впрочем, как-то у них с любовью не складывается. Разработчики две игры очень старались сделать крутой боевик с упором на кооператив, но получилось у них не очень. Теперь проект отдали создателям Dead Space, чтобы они на движке Battlefield 3 сделали из Army of Two конфетку с кастомизацией, взаимодействием и чумовой стрельбой. Наше доверие к Visceral – железобетонное, а ролики вселяют уверенность в завтрашнем дне, если завтра было 26 марта. Впрочем, давление EA на Visceral – тоже железобетонное, а умение их видеоинженеров колдовать над видео не снилось даже Дэвиду Блейну. Впрочем, The Devil's Cartel может оказаться очень даже нечего. А еще он совершенно точно окажется только на приставках.

Когда выйдет: 26 марта

Наш прогноз: **8\12**



**Beyond: Two Souls**  
1 квартал

## Beyond: Two Souls

Очередная игра-фильм от Quantic Dream про общающуюся с призраками девочку с псайкерскими способностями, за которой гоняется чуть ли не весь спецназ мира. Западные геймеры массово оргазмируют от роликов игры, но лично мы не сильно в восторге от Beyond: Two Souls, в частности, и интерактивных фильмов, в целом. Наверное, чтобы эта игра на 100% понравилась, стоит прямо сейчас начать биться головой о стену. Прекратить можно, когда Beyond: Two Souls выйдет – впрочем, после такой подготовки может понравиться любая игра. Даже Resident Evil 6. Хотя, стоит отдать должное Beyond: Two Souls – именно такие игры полезны для массового сознания и правильного восприятия игр не-геймерами.

Когда выйдет: 1 квартал

Наш прогноз: **9\12**

## Dead Island: Riptide

Поляки из Techland пускали слезы и надували сопли пузырями, обещая исправить все недочеты Dead Island, сделать в масштабном дополнении Riptide затопленные уровни, новых зомби, дать показаться на лодочке и вообще вылепить из проекта шедевр. Главное, чтобы геймер их понял и простил. Не понимаем, о чем они там вообще пшекают. Оригинальный Dead Island влюбил в себя подавляющее большинство наших редакторов и журналистов, подарил 30 часов безумной борьбы с зомби в тропиках и однозначно заставил хотеть еще. Ребята, вы – молодцы, продолжайте в том же духе.

Когда выйдет: 23 апреля

Наш прогноз: **10\12**

**Dead Island: Riptide**  
23 апреля



## Injustice: Gods Among Us

Все было хорошо: NetherRealm полтора года назад сделали лучший файтинг всех времен и народов – Mortal Kombat – кровавый и brutalный, как удар молотом по самому нежному из твоих интимных мест. Но кто-то подогнал разработчикам партию чистейшего героина, и им в головы пришла гениальная идея, очень печальная – сделать Mortal Kombat во вселенной комиксов DC, только без крови, расчлененки и жестокости. Мы поиграли, нам понравилось, но все-таки хочется насилия, а не просто избивающих друг друга супергероев. Вот так NetherRealm игнорируют наших внутренних садистов в угоду возрастным рейтингам.

Когда выйдет: апрель

Наш прогноз: **10\12**



Injustice: Gods Among Us  
апрель

## Выход Оуа

Полюбуйся и полюби, ведь Оуа – прекрасная независимая консоль, снискавшая большую любовь публики на Kickstarter. Проект стал первым, набравшим миллион долларов публичных инвестиций быстрее всех, а сумма, о которой создатели чудо-приставки просили, и вовсе накапала всего за 8 часов. Размером с кубик Рубика, но при этом достаточно мощная – на борту крошки-Оуа прижились Nvidia Tegra 3 (T33) quad-core ARM-процессор, 1 ГБ ОЗУ, 8 ГБ флеш-памяти, Wi-Fi, HDMI – полный фарш, одним словом. Работает на Android 4.0 и стоит всего 100 баксов. Это не конкурент консолям следующего поколения, но с существующим gen'ом Оуа вполне может потягаться. Возможные игры для новой платформы включают Minecraft, Canabalt, Triple Town, Shadow Gun и Dead Trigger, но было бы забавно поиграть на ней и в какой-нибудь Crysis, потому что из этого списка мы не знаем ничего, кроме Minecraft. Ждем с нетерпением, а Sony, Nintendo и Microsoft впору кусать локти: очень скоро одеяло зрительских симпатий будут перетягивать не только три этих гиганта.

Когда выйдет: апрель

Наш прогноз: **12\12**



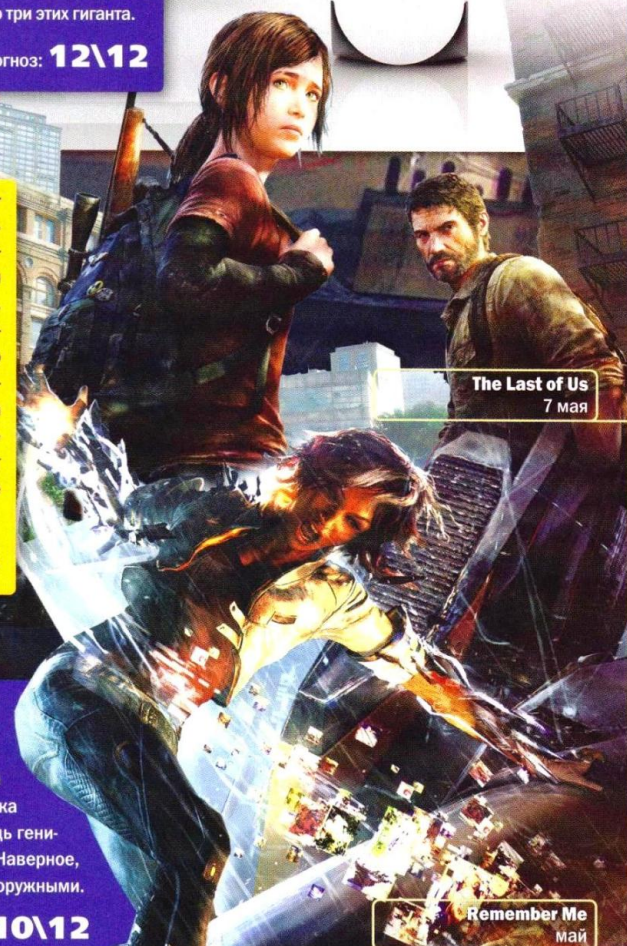
Выход Оуа  
апрель

## The Last of Us

Создатели Uncharted делают свой Fallout, только с карточными играми и путанами. Правда, там вовсе не Fallout, да и с картами и путанами не сложилось. Зато есть безумно атмосферный мир постапокалипсиса, в котором от страшной чумы немного умерло больше 95% населения. Под нашим руководством очень необычные герои – бывалый бородач и умная не по годам девочка. Протагонисты сражаются не с самыми лицеприятными оставшимися 5% населения – кто-то сошел с ума, а кто-то просто превратился в озлобленного мародера, так что в любом случае встреча с такими личностями обычно заканчивается перестрелкой. Если есть патроны. На лицо – тягучая атмосфера и саспенс, поддерживаемая шикарными скриптами: враг слышит «кляц-кляц» твоего пистолета вместо «бах-бах», и с радостным криком «Ага, я знаю этот звук!» бросается в ближний бой. The Last of Us – главная причина купить себе PS3, если ты почему-то не сделал этого раньше.

Когда выйдет: 7 мая

Наш прогноз: **12\12**



The Last of Us  
7 мая

## Remember Me

Сарсом уверенно профикуивает свои старые тайтлы, спуская их в шлюзы, но зато все также уверенно наращивает обороты качества с новыми. Remember Me – футуристический киберпанковый Assassin's Creed с сексапильной героиней, которая ковыряется в чужих мозгах, ворует мысли и изменяя воспоминания. Игра смотрится безумно красиво и стильно, но пока непонятно, будет ли такое впечатление держаться все время. Хотя, это ведь гениально – идея игры про то, что самое страшное оружие – это наш разум. Наверное, поэтому сотрудники нашей редакции постоянно чувствуют себя такими безоружными.

Когда выйдет: май

Наш прогноз: **10\12**

Remember Me  
май



## ШПИЛЬ!

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

День рождения журнала «Шпиль!»  
май

## День рождения журнала «Шпиль!»

Без сомнения, главнейшее событие 2013 года. Когда-то первому, а теперь единственному украинскому журналу об играх исполнится дюжина лет. Небольшой возраст для жалкого человека, но для журнала – это прямо целая вечность. С №5\2013 «Шпиль!» будет выходить с седой бородой на обложке, а в самом номере тебя ждет целое море подарков. Кстати, от тебя даже печеньки не дождешься.

Когда выйдет: май

Наш прогноз: **12\12**

## World of Warplanes

Звание самой улетной игры 2013 года по праву принадлежит нашей отечественной красотулке – MMO про самолеты World of Warplanes. Делает киевская «Перша Студія» под чутким руководством белорусского тираннозавра Wargaming.net, и делает, надо отметить, просто здорово. В игре будет 200 тысяч миллионов различных самолетов от доисторических бипланов до первых реактивных истребителей – собравшись вместе, они будут зверски истреблять друг друга в лучших традициях World of Tanks. Правда, тактика тут совсем другая – в облаке, например, не спрячешься, зато стряхивать с хвоста надоедливых противников можно массой способов. Например, прижавшись к земле и начав играть в игру «Кто первым чиркнет пузом грунт» или «Кто первым поцелует дерево». Все динамично, быстро и весело – научиться летать легко, но чтобы стать асом высшего пилотажа – придется постараться. Пока игра в закрытом бета-тестировании, но мы уже щедро раздаем ключи в нашей группе «в контакте», и – готовы! – в февральском выпуске журнала. Наверное, именно за эту щедрость ты нас так любишь. А еще за нашу скромность. И за обаяние. И за умение вовремя остановиться, рассказывая об игре, не скатившись в жалкие попытки пошутить.

Когда выйдет: май

Наш прогноз: **11\12**Grand Theft Auto V  
весна

## Grand Theft Auto V

Это ведь так мило – Rockstar вот уже который год делаем твой любимый симулятор избияния проституток битой в огромном свободном мире, прикручивая туда кучу дополнительных плюшек. Например, огромный летающе-плавающе-ездящий транспортный парк, интересный сюжет, колоритных персонажей, море дополнительных возможностей и необычные миссии – каждая, как небольшой голливудский боевик. В этот раз всего будет втрое больше – и главных героев, и открытого мира, и даже того, чем ты обычно занимаешься в GTA. А если хочешь знать обо всем этом подробнее – уже на 28-й странице мы растеклись мыслью по древу, заранее облобызав пятую часть сам знаешь какой игры.

Когда выйдет: весна

Наш прогноз: **12\12**



## Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Фанаты серии в жутчайшем шоке: хитрый шпионский боевик по крутому склону мчится прямо в сугроб разухабистых казуальных пострелушек. Честно говоря, не знаем, откуда столько вони, ведь на самом деле Splinter Cell припарковался в этом сугробе еще две игры назад и теперь твердо считает, что это – его домик. Впрочем, разработчики натерли крест на пузе, клятвенно пообещав, что Blacklist можно будет проходить как душе угодно: с ракетницей наперевес, крадучись в тенях или чередуя эти два стиля. В общем, и старая, и новая школа геймеров в теории не будут обижены. А лично мы вообще не против, даже если Blacklist превратится в интерактивные приключения Рэмбо, а не в симулятор бесшумной рыбалки (как мы классно обыграли имя Сэма Фишера, аж дух перехватило... а нет, это воняет разлагающаяся банальность шутки про рыбалку). Потому что в игре можно будет пытаться врагов, воткнув им отвертку в ключицу, а еще есть намеки на сюжет в лучших традициях телесериала «24 часа». Теперь враг на допросе... не отвертится!

Когда выйдет: весна

Наш прогноз: **10\12**



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist  
весна

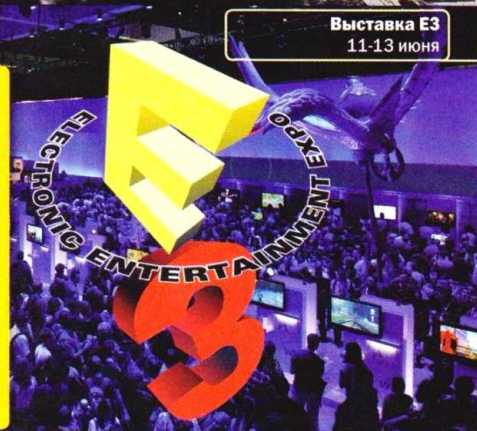
## Выставка E3

Главное американское игровое событие сулит тонны счастья геймерам всего мира. Именно на E3 всегда анонсируют добрую половину новых блокбастеров, так что июнь – период начала бурного слюновыделения у всего играющего населения. На E3, судя по прогнозам экспертов и здравому смыслу, должны показать Xbox Loop (или как там будет называться следующая шайтан-коробка), что давно пора. А еще давно пора анонсировать Half-Life 3. Уверены, в 2013-ом это наконец-то случится. Потому что все уже устали уставать ждать. Гейб, слышишь, если на E3'13 ты не скажешь, когда выйдет следующая часть приключений Гордона Фримана, то мы... мы... мы еще подождем. Куда, блин, денешься с подводной лодки...

Кстати, на E3 мы, разумеется, не поедем. Не потому что это далеко, и у нас нет денег. Просто в это время мы уже будем идти пешком в Кельн на Gamescom. Потому что Кельн далеко, и у нас нет денег.

Когда пройдет: 11-13 июня

Наш прогноз: **12\12**



Выставка E3  
11-13 июня

## Total War: Rome II

Высадка союзников в Нормандии нервно курит в сторонке – Creative Assembly вкачали своему проекту ведро стереоидов, пафоса и эпичности. Поскольку стратегии у них всегда были чуть ли не лучшие в жанре, инъекция пошла только на пользу Total War. В Rome II для осады исторически корректно воссозданных городов понадобится много думать и тактически командовать, солдаты будут показывать эмоции, а масштаб битв затыкает за пояс даже фильм «Троя». Кстати, подробнее обо всем это ты узнаешь в эксклюзивном интервью с создателями Rome II уже в мартовском номере. А пока можешь точить свой меч и начинать ждать, пока Рим не позовет тебя в бой.

Когда выйдет: 4 июля

Наш прогноз: **12\12**



Найди 10 отличий

Total War: Rome II  
4 июля

## Выставка Gamescom

На Gamescom нет такого количества анонсов, как на E3, но зато на этой немецкой выставке можно потрогать грядущие блокбастеры и пообщаться со всеми крутыми разработчиками. Как всегда, после августа тебя ждет урожай эксклюзивных интервью и грязных подробностей.

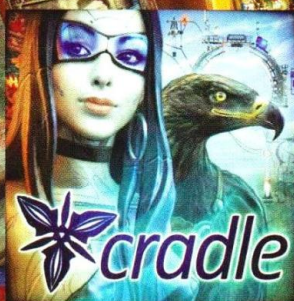
Когда пройдет: 21-25 августа

Наш прогноз: **12\12**



Выставка Gamescom  
21-25 августа



Cradle  
лето 2013

## Cradle

Разработчики этой замысловатой украинской игры совершили одновременно грамотный пиар-ход и громадную ошибку – они сказали (и не соврали), что их проект – от создателей адд-онов к S.T.A.L.K.E.R. Разумеется, все геймеры тут же решили, что Cradle – это фантазмагорический шутер про шибзанутую девочку-робота. Друзья, упырте мел! Cradle – нечто совсем другое. Можно было бы сказать, что это квест. Но это не квест. Можно было бы сказать, что это паззл, но это не паззл. Можно было бы сказать, что интерактивная книга, но это не совсем литература. Можно с уверенностью сказать только одно: такой игры не то что Украина – весь мир не видывал. Есть шанс, что тебе покажется, мол, у создателей Cradle прогрессивный ракурс мысли, а сюжет наполнен сценарной эпилепсией. Но факт остается фактом – Cradle не оставит тебя равнодушным. Пока ты будешь читать эти строки, мы уже будем играть в Cradle в офисе студии Flying Cafe For Semianimals и очень надеемся убедиться в том, что мы тут не патетически наврали.

Когда выйдет: лето 2013

Наш прогноз: **11\12**

## Lost Planet 3

Забавно, но пока Dead Space 3 превращается в Lost Planet, Lost Planet 3 эволюционирует в правильный Dead Space. Пока тебя окончательно не накрыло когнитивным диссонансом из-за подмены понятий, мы вкратце расскажем, что происходит. Lost Planet 3 будет приквелом серии: место действия – далекая планета, напоминающая замерзший ад из ночных кошмаров викингов. Местная фауна – крайне недружелюбная. Сперва тебе предстоит бегать по темным ледяным пещерам и голыми руками отбиваться от мелких чудовищ. А потом будет не так страшно: хоть чудовища станут размером с многоэтажку, но и тебе, помимо бластеров и автоматов, дадут раскрошить пару черепушек гигантским шахтерским роботом со сверлом и когтями. Везет, в общем, этим шахтерам на контакты с инопланетными членистоногими.

Когда выйдет: середина 2013

Наш прогноз: **10\12**Lost Planet 3  
середина 2013

## Выставка «Игромир»

Маленький московский Gamescom растет и хорошеет с каждым годом. Анонсов там практически нет, зато можно опять-таки потрогать еще не вышедшие шедевры, прикоснуться к культовым девелоперам, поплясать на прекрасных косплеерш, выиграть кучу призов и потолкаться в многосоттысячной толпе российских геймеров. Москва ближе, чем Кельн или Лос-Анджелес, так что на геймерский праздник «Игромир» ты вполне можешь поехать собственноручно.

Когда пройдет: октябрь

Наш прогноз: **12\12**Выставка «Игромир»  
октябрь





## Deadpool

Трава всегда зеленее там, где нас нет, если только Дедпул не побывал там. В этом случае, скорее всего, трава там пропитана слезами и кровью. Дедпул – это самый безумный супергерой из всех существующих. Он твердо уверен, что ничто не привлекает внимание собеседника так, как пара ножевых ранений. Он убежден: если лошадь говорит, что ты псих, то это, скорее всего, так и есть. Он не любит ругаться матом, но, по его мнению, другими словами происходящее уже не описать.

В нем уживаются сразу три личности, каждая из которых настолько далека от доброты и адекватности, насколько игры про супергероев далеки от каких-либо намеков на качество, интересность и стандарты. Впрочем, создатели Deadpool, High Moon Studios, похоже, собираются сделать первый за последние пять лет шикарный экшн про мужика в трико.

Когда выйдет: осень

Наш прогноз: **10\12**



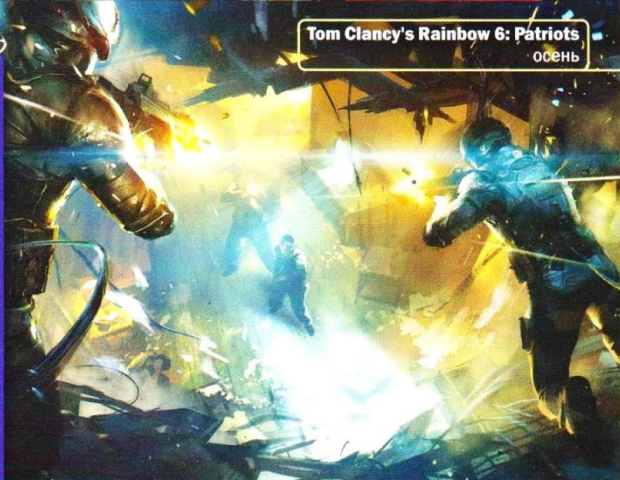
**Deadpool**  
осень

## Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

У тебя сегодня день рождения. Пока ты как король пьятишься в гигантский телек, красавица-жена в сексапильном халатике приносит тебе торт и, хитро подмигнув, намекает, что тебя сейчас ждет еще более сладкий десерт. У террористической группы «Настоящие Патриоты» тоже есть для тебя подарок. Стремясь поскорее поздравить изменника, они врываются в твой дом, вешают на тебя взрывчатку и говорят: ты должен устроить бада-бум посреди многолюдной площади, или кусочками своей семьи ты будешь играть в пазл. Самое время вмешаться отряду Rainbow 6, который должен спасти Нью-Йорк от террористов, при этом не просто стреляя в плохих парней, но и через раз совершать сложный моральный выбор. Полиция стреляет в смертника? Если не прострелить копам колени – погибнут невинные. У тебя сегодня день рождения и на тебе пять кило взрывчатки? Прости друг, нельзя рисковать жизнями большинства. Это точно не тот поздравительный фейерверк, на который рассчитывал, но все-таки незаменными бывают только аминокислоты. Patriots еще больше похожа на Call of Duty, только с тактикой и вариативностью прохождения, что прямо-таки заставляет нас ее хотеть.

Когда выйдет: осень

Наш прогноз: **10\12**



**Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots**  
осень

## Castlevania: Lords of Shadow 2

Одна из самых красочных и атмосферных японских игр вернется, давая тебе возможность вот уже в сотый раз прорубиться через толпу нечисти, чтобы в конце поиграть в дантиста и оторвать Дракуле клыки. К Lords of Shadow 2 приложил руку сам Хидео Кодзима: это заметно уже по тому, что первым делом разработчики показали красивый анимированный трейлер, а не геймплей. Хотя с геймплеем и так все ясно: Castlevania – это симулятор мясоразделяющего завода. Отомстить упырям за тот раз, когда твоя девушка обманом затащила тебя на «Сумерки», ты сможешь и на ПК.

Когда выйдет: конец года

Наш прогноз: **10\12**



**Castlevania: Lords of Shadow 2**  
конец года



## The Elder Scrolls Online

Большие шишки вроде Electronic Arts и Activision, может, и знают, какие франшизы заставляют копилку звенеть, но предпочитают безжалостно доить их. А вот ZeniMax Media ценят свое имущество чуть больше. Компания, взявшая под свое крыло id Software, Arkane Studios и Bethesda, дает творениям своих подчиненных расти и развиваться, понимая, что нельзя просто так взять и вытолкать на рынок новую MMO, вложив в ее раскручивание 7 годовых бюджетов Австралии и объявив ее главным конкурентом WoW.

Вместо этого мелкими шажками к порогу релиза приближается The Elder Scrolls Online, разрабатываемый внутренней студией ZeniMax, которой перепала нелегкая работа перенести масштабный мир TES в MMO пространство. Хотя о самой игре известно немного, симпатию к ней вызывает неагрессивный маркетинг, который не тычет пальцем в лидеров жанра с криком «А мы лучше!», а расставляет акценты на исследовании вселенной серии, у которой уже более чем достаточно поклонников. И, глядя на популярность кооперативного мода для Skyrim, предложение подоспело как раз к появлению спроса.

Когда выйдет: конец фус ро года

Наш прогноз: **11\12**

The Elder Scrolls Online  
конец фус ро года

## Survarium

Создатели S.T.A.L.K.E.R. не впади в уныние после неожиданного закрытия GSC – они вовремя перегруппировались и принялись делать забористый MMO-шутер. В нем природа наконец-то решила показать своим нерадивым детям, людISHкам, кто на планете хозяин. Города окружил Лес, 99% человечества умерло, и в этих условиях предстоит выживать всеми средствами. Пока в Survarium запланировано три режима, каждый из которых будет вводиться постепенно. Сперва появится необычный PvP (нужно собирать у себя на базе девайсы, чтобы защититься от смертоносного шторма), потом грянет кооперативная борьба против полчищ монстров, а в самом конце – режим выживания в лучших традициях DayZ. Разработчики постоянно контактируют с комьюнити, обещают массу контента и адекватную фритуплей-систему. Мы ездили в гости к Vostok Games, посмотрели парочку уровней и оказались под большим впечатлением. Подробности ты узнаешь в нашем интервью с разработчиками Survarium в следующем номере.

Когда выйдет: конец года

Наш прогноз: **11\12**

Survarium  
конец года

## Star Wars 1313

Главная темная лошадка на светлой стороне Силы. На светлой – потому что изначально разрабатывается на ПК с дальнейшими планами портировать игру на консоли следующего поколения. Разработчики обещают посадить тебя в шкуру наемника за головами, который лихо стреляет из бластеров и скачет по гигантским конструкциям Корусканта. А потом оказывается, что он владеет Силой и должен выбрать цвет своего светового меча. Что ни говори, а внятных экшнов по Звездным Войнам уже не было лет сто. 1313 вполне тянет на главного кандидата в исправители этого безобразия и должен быть весьма тобой ожидаем.

Когда выйдет: конец года

Наш прогноз: **10\12**

Star Wars 1313  
конец года

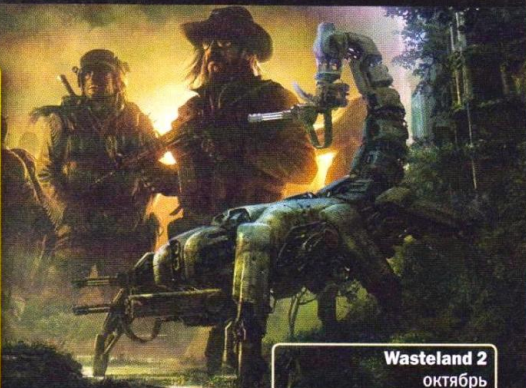


## Wasteland 2

Брайан Фарго – живой аргумент в защиту клонирования людей. Ведь он просто физически не может делать больше 1 крутой игры раз в пять лет. Брайан создал Wasteland и много еще чего хорошего, а на долгожданное продолжение Wasteland деньги он решил собрать при помощи Kickstarter – и собрал! Wasteland 2 – ПК-эксклюзивная изометрическая пошаговая ролевая игра с морем тактики. Ты контролируешь отряд из четырех человек – каждый со своей личностью, мотивацией, мнением и прошлым. Вместе вы должны выживать в радиоактивной пустоши, в которую превратилась юго-восточная часть Америки после термоядерной войны между сверхдержавами СССР и США. От Брайана Фарго не принято ждать ничего хорошего – он всегда делает только сок и крутяк. Мы все в нетерпении, а разработчики «Нового Союза» должны держать ухо востро: у них в конкурентах не разработчик, а живая легенда, который реинкарнирует не игру, а живую легенду.

Когда выйдет: октябрь

Наш прогноз: **10\12**



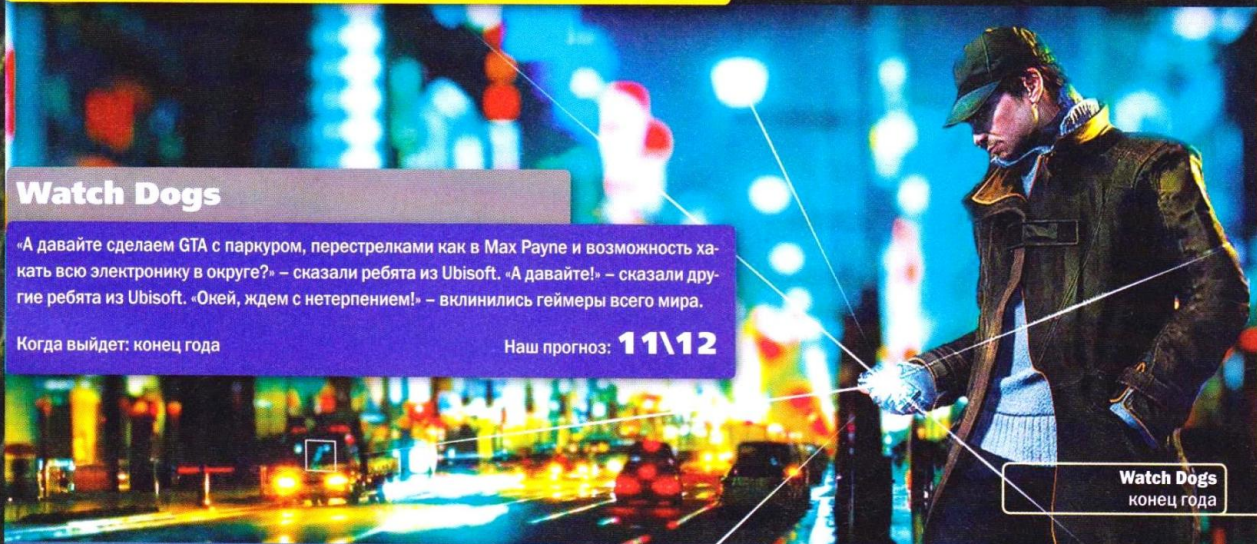
**Wasteland 2**  
октябрь

## Watch Dogs

«А давайте сделаем GTA с паркурком, перестрелками как в Max Payne и возможность хакать всю электронику в округе?» – сказали ребята из Ubisoft. «А давайте!» – сказали другие ребята из Ubisoft. «Окей, ждем с нетерпением!» – вклинились геймеры всего мира.

Когда выйдет: конец года

Наш прогноз: **11\12**



**Watch Dogs**  
конец года

## XCOM

2K Marin, ответственные за Bioshock 2 – игру категории «третий сорт – не брак», решили превратить культовую стратегию в шутер. Фанаты в шоке, но лично мы – в предвкушении. Пока проект смотрится весьма бодрячком, стильно и эффектно. К тому же, Гарф Деланджелис, продюсер прошлогоднего гениального стратегического римейка XCOM, отозвался о шутере коллег очень высоко. Бороться с пришельцами в американские 60-е будет вполне занятно – мы уверены. А если ты сомневаешься в нас, то... наверное, правильно делаешь. Кто мы такие, чтобы ты прислушивался к нашему мнению? Мы всего лишь жалкие людишки с кучей комплексов и мохнатыми спинами.

Когда выйдет: конец года

Наш прогноз: **10\12**



**XCOM**  
конец года



X

# НЕ РОЙ ЯМУ ДРУГОМУ! ВЫРОИ СЕБЕ И СПРЯЧЬСЯ!

Интервью о главной (и единственной) украинской РПГ

Чем громче политики орут над ухо, что жить стало лучше, жить стало веселей, тем более мрачные картины рисует наше воображение. Что будет завтра? Что могло быть вчера? А позавчера? Не сотворили ли мы ошибок, которые оказались роковыми для всего мира? Не стал ли наш выбор началом Апокалипсиса? Компания Best Way, мастер по части стратегий, без тени сомнений смахнула пыль с постапокалиптических мотивов, и приступила к разработке «Нового Союза» – игры о том, что махание ядерным оружием вредно для любой страны. Об этом всем нам рассказал Юлия Романова, директор по геймдизайну студии Best Way.







**Best Way** зарекомендовали себя, как лучшие стратегоделатели на всем постсоветском пространстве. Почему теперь вдруг РПГ, да еще и в совершенно другом сеттинге? Не страшно экспериментировать?

У нас же не совсем обычная стратегия была. Можно сказать, что «В тылу врага» — это тактический экшн с элементами стратегии. Более того, после выхода «В тылу врага 2» мы думали сделать продолжение на стыке жанров RTS и RPG. Но на тот момент мы были не готовы к экспериментам, да и оставался вагон нереализованных идей и потенциальных улучшений для «В тылу врага». После выпуска «В тылу врага 2: Лис пустыни» решили сделать паузу на арене Второй Мировой войны и в жанре RTS, накопить новых идей для достойного продолжения. Да и душа просила чего-то нового. На тот момент вышло много интересных ролевых игр и увлекательных экшенов. Так что мы загорелись идеей сделать игру в другом для себя жанре. Был длительный период творческих поисков — мы рассматривали варианты от пошаговой стратегии до космической MMO. Интересную тему и сеттинг подсказали друзья и соратники из «1С», за что мы им очень благодарны. Экспериментировать, конечно же, страшно, но очень интересно! Это вызов нашим способностям и знаниям.

**Сюжет берет начало с вальса вокруг ядерных ракет на Кубе, более известного как Карибский кризис. И в «Новом Союзе» будет показано, как вальс перешел в ламбаду с близким контактом?**

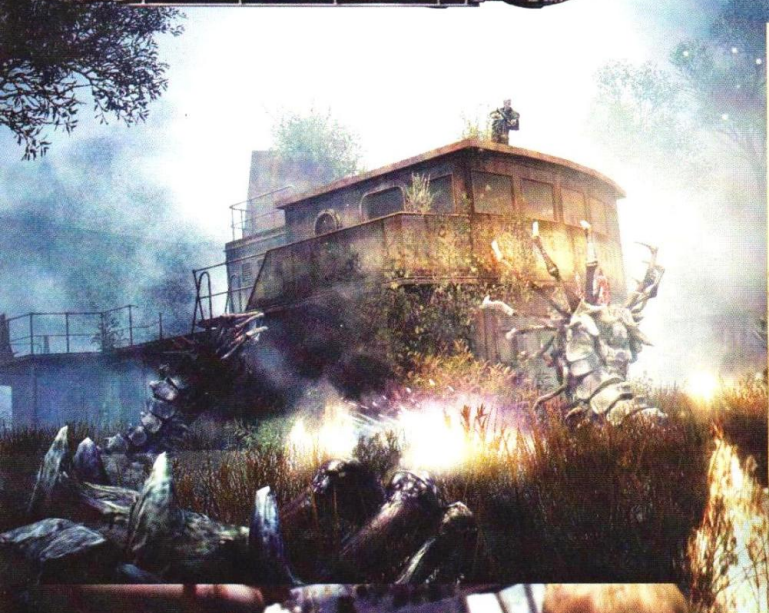
События игры происходят в 2012 году. Игрок погружается в предысторию по мере прохождения сюжетной линии через разговоры с местными жителями и с помощью флешбеков в воспоминания. Постепенно к нему приходит ясность происходящего и своего места в этой истории.

**В интернете «Новый Союз» все чаще называют советским Fallout'ом. Многие ожидают увидеть в «Новом Союзе» своеобразный аналог S.T.A.L.K.E.R. с примесью «Метро». Чем же будет игра в действительности?**

Можно сказать, что наша игра — ответ на Fallout. И несмотря на то, что наблюдатели находят сходства с перечисленными вами играми, мы стремимся сделать игру уникальной. Одна из особенностей заключается в том, что в игре интересы общества противопоставлены частным интересам. Это как раз то, чего не хватает людям в современном мире — единство интересов государства, общества и отдельной личности. Практически во всех играх игроку отводится роль героя-одиночки, который единолично выступает против агрессивного мира. Мы же выстраиваем мир, в котором общество и идеология являются ключевыми элементами, которые позволяют выживать в сложных условиях постядерного мира.







**Почему главный герой – дедушка? Детали сюжета вы раскрывать, как мы знаем, не готовы, но, может, подмигнете разок единственному в стране игровому журналу?**

Тут вы правы. Детали сюжета мы раскрывать не хотим. Главный герой – участник бомбардировки Флориды в 1962 году. Мысль о том, что в игре нужно будет прокачивать скиллы 75-летнего персонажа – что может быть более интригующим?

**Какие же вы жадины... Вы упоминали, что жизнь в «Новом Союзе» живет своей жизнью. Стоит ли нам рассчитывать на некое подобие системы «е-лайв» из «Сталкера»? Быть может, если персонаж слишком долго засидится на диване, все решится без него?**

В силу того, что основополагающим в игре является сюжет и сеттинг, все происходящее подчинено цели максимально ярко раскрыть сюжетную составляющую. Но элементы симуляции жизни присутствуют. Герой может отсиживаться. Он может прикнудить к одному из поселений и погрузиться в жизнь обычных людей. Или оказаться среди отщепенцев. Никто не будет гнать его в шею. Но вокруг столько тайн и загадок... Сложно будет устоять, чтобы куда-нибудь не вступить! Особенно, встретив ученых, которые расскажут герою о своих экспериментах.

**Герой сможет брать себе в партию разных людей. Будут ли среди них мутанты, и не могли бы вы описать одного-двух возможных спутников? Сумасшедшая бабка с топором? Подросток-оборванец с плазмаганом?**

Герою предстоит встретить очень много интересных личностей. И среди них не только сумасшедшие. Каждый из них внесет свой сильный вклад в общее дело. И да, топор в игре присутствует.

**Ролевая игра с видом от третьего лица, техника, сопатейцы – это все классно. Но нам до сих пор не понятно – а что вообще зачем? Какая цель у главного героя? Вернуть мир всему миру?**

Цель главного героя – спасти Родину. Почему, а главное от кого (или чего) необходимо спасти победителя ядерной войны, пусть игроки узнают самостоятельно.

**Обычно коллекционками занимаются издатели, но у вас в планах есть какие-нибудь плюшки для «Новый Союз: Special Edition»? Собираетесь ли поддерживать игру за пределами виртуальности книгами, комиксами, мерчем?**

Нам бы не хотелось ограничиваться только игрой. Есть мысли создать альтернативное виртуальное общество, скажем, на платформе одного из игровых сообществ. Хотим создать устав, символику, структуру власти, свою валюту. Хотим записать даже несколько песен или маршей, в духе советского патриотизма. Возможно, мы пойдем дальше: организуем мировую революцию и построим-таки коммунистическое светлое будущее.

**Вряд ли этого можно будет достичь мирным путем. Расскажите о боевой механике и врагах.**

Искусственный интеллект – это наша страсть еще с «ВТВ». В «Новом Союзе» мы так же стремимся сделать интересное и правдоподобное поведение как врагов, так и мирных жителей. Противники достаточно разнообразны в своем поведении, что позволит игроку упражняться в разработке различных тактик боя. Основным боевым режимом будет так называемый OverTime (слово придумано нашими геймдизайнерами), суть которого заключается в том, что главный герой обладает уникальной способностью оказывать воздействие на течение времени и использовать в бою полезные последствия этого воздействия.

**Ну он прямо как Макс Пейн в третьей части игры имени себя. Надеемся, он не будет столько же бухать и нить. А как у него с арсеналом? Назовите хотя бы примерное количество стволов в игре, будут ли только огнестрелы, а также поведайте, что можно кастомизировать?**

Все в лучших традициях Best Way – более 100 единиц убийственных вундервафель, среди которых не только огнестрель-





ное, но и холодное оружие. От кастомизации оружия мы отказались.

**Вы говорили о некой сюжетной нелинейности. А будет ли геймплейная свобода – можно ли, например, пройти игру, вообще никого не убив, проповедуя только доброту и ласковое слово?**

Избежать боя совсем – не получится. Так как не все жители игрового мира понимают человеческий язык и могут не оценить красноречие игрока. Главный герой верит в доброту и справедливость, подкрепляемую табельным оружием. Иногда его вера настолько глубока и наивна, что этим недостатком главного героя пытаются воспользоваться алчные и корыстные злодеи. Игрок вынужден делать нелегкий выбор в конфликтах враждующих поселений, принимать решение: просто убить врага или разрезать его в честном поединке на ножах.

**Для «Нового Союза» создан свеженький движок Gem3. И понятно, что для игры нужны будут далеко не пейзажи пальм и песка, а мрачные советские развалины. Насколько хорош движок и сможет ли соперничать с аналогами?**

В компании работают высококвалифицированные амбициозные программисты. Они охотно принимают вызов со стороны известных игровых движков. Мы постоянно работаем над повышением уровня графики и очень скоро продемонстрируем существенный скачок в качестве картинки.

**Сможет ли когда-нибудь отечественный геймдев уйти от тематики постапокалипсиса? Почему нас так тянет к нему?**

Первое, что пришло в голову – это Чернобыльская катастрофа 1986 года, породившая на территории Украины города-призраки. Второе – это опустевшие и заброшенные объекты, которые являются прямым наследием некогда очень сильного государства с мощной идеологией – СССР. Военные городки, базы, заводы, не выдержавшие конкуренции в агрессивном капиталистическом постсоветском мире, коллективные сельские хозяйства и умирающие мелкие города – все это является источником любопытства и мощным фактором вдохновения фантазеров на тему постапокалипсиса.



**То же ждет наш геймдев? Какое будущее вы видите у отечественной индустрии компьютерных игр? Какие ориентиры ставите для себя?**

Сейчас ситуация такова, что большинство студий Украины занимаются аутсорсинговой деятельностью, либо являются филиалами крупных западных игровых компаний. Многие специалисты занялись разработкой браузерных игр, игр для социальных сетей и мобильных платформ. Игры для больших платформ занимается самостоятельно всего несколько компаний. Очень много проектов существует в виде инди-разработок, т.к. лицензирование готовых игровых движков на льготных условиях способствует тому, что любая маленькая команда на собственном энтузиазме (без финансирования или с минимальными вложениями и в свободное от работы/учебы время) может сделать свою игру. Что касается нашей компании, то после «Нового Союза» мы намерены продолжить делать достойные игры. Большая вероятность, что мы вернемся к теме «В тылу врага».

**Синоптики обещают конец света в ближайшее время. Многие люди в это верят. А как насчет вас?**

Конечно же, мы верим в конец света, иначе не приступили бы к такому рискованному делу, как создание PRG с нуля. Но после того как издатель отклонил в бюджете пункт «покупка онлайн-индустрии» с пометкой «неоправданные траты», у нас появилась уверенность в завтрашнем дне и в своих силах.

Денис Зайченко





LAB 13

НЕРЕАЛЬНО!



После выхода *Hitman: Absolution* поднялась волна гнева и ненависти, мол *Hitman* совсем уже не торт: прячется по укрытиям, научился видеть сквозь стены и раскидывать пачки врагов по нажатию одной кнопки. Самая главная претензия была к реализму: где это видано, чтобы человек чувствовал врагов за стенами, по горящим комнатам бегал и снайперские винтовки в комнатах вшивых барыг находил. Дело, понятное дело, не в *Hitman* – претензии ведь далеко не к нему единственному. Мы решили разобраться, что такое реализм в играх, и нужен ли он вообще?



**Ise**

Что такое игры, прежде всего? Это развлечение, способ провести время, отдых. Миллионы людей считают, что игры лучший способ снять напряжение после тяжелого рабочего дня.

Вспомни один из своих тяжелых будничных дней. Разве, вернувшись с работы, из университета или из школы, разобрав при этом полугодовой завал, сдав экзамен или написав тяжелую контрольную, тебе захочется и дальше напрягать мозг, решая сложные (или бытовые) задачи в какой-нибудь головоломке, или по сотне раз проходить один и тот же отрезок задания в каком-нибудь шутере из-за непомерно высокой сложности? Уверен – нет.

Что такое реализм? «Википедия» подсказывает, что это правдивое изображение реальной действительности. Скажите, друзья, много ли привлекательного в жизни относительно того, что изображено в кинофильмах и играх? Часто ли мы можем наблюдать мировую войну с полным уничтожением Нью-Йорка? Спасение целого здания, захваченного сотней террористов одним человеком? Может, мы можем побывать в радиоактивной пустоши или познакомиться с цивилизацией планет, находящихся за миллионы световых лет от нас? Можем ли мы взять под свой контроль технологии, которые еще даже не были изобретены? В конце концов, можем ли мы заставить боевого медведя прыгнуть с красным парашютом, увенчанном серпом и молотом? Естественно, нет.

А вот игры обеспечивают нам такую возможность. Лично я никогда не искал реализм в игре. Раз уж я отрываюсь от реальности, погружаясь в виртуальный мир, то пускай погружение будет полным. Перенести реалии нашей жизни на экран – бессмысленно по двум причинам.

Причина первая: в такую игру было бы невероятно скучно играть. Возьмем *Call of Duty*: нам рассказывают историю, в которой строятся заговоры против всего человечества, а мы выступаем в роли обычного солдата, способного поменять ход истории. Мы прорываемся через тысячи врагов, сбиваем вертолеты из пистолета, вырезаем население вражеского лагеря ножом и, вынимая кинжал из собственной груди, швыряем его в голову главному злодею.

А теперь представьте, что Джон Мактавиш на первом своем задании в составе SaS, отбиваясь от первой же волны террористов, был ранен в живот шальной пулей, к тому же оторкоштившей от металлического контейнера. Свинец попал прямо в печень – жизненно важный орган, нача-

лось сильное внутреннее кровотечение, и, поскольку до ближайшего госпиталя тысячи километров, Соуп умирает, всего от одной раны. В реальной жизни нет «сохранялок» и чекпоинтов, а также возможности начать все сначала, поэтому ваша копия игры больше недействительна.

А столь необъятный мир *Fallout*, изучение которого доставляет нам столько удовольствия, не был бы познан ни одним игроком на свете. Стоило бы нам наткнуться на первого же радскариона, радтаракана, мутанта – да что там – коснуться любой самой ржавой железки, пройти по радиоактивной воде, и все – неизбежная смерть от лучевой болезни. Как же интересно играть в такое!

Причина вторая: зачем запускать игру, копирующую жизнь, если, простите за тавтологию, жизнь эта вокруг нас? Поверь, ни один симулятор покорения гор не обеспечит того ощущения, когда ты в реальности забрался на вершину. А солдаты, принявшие участие лишь в сотой части того, в чем участвует игрок в *Call of Duty*, вряд ли испытают тот же восторг, что геймер, пройдя очередную миссию в *Modern Warfare*.

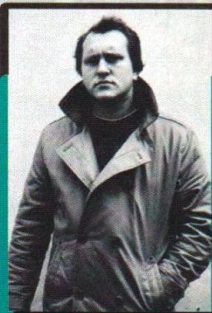
Реализм не нужен в играх, и мы не устанем это утверждать. В игре мы можем быть кем угодно: суперсолдатом, джедаем, бойцом спецназа, полководцем, наемным убийцей или капитаном звездолета, и именно за вот эту возможность отвлечься от серости будней мы и любим игры. Потому что игры как раз дают нам возможность испытать то, чего мы не можем отведать в реальности. Игры должны доставлять удовольствие, в них должно быть приятно играть, и это возможно лишь при условии, что разработчики пошлют реализм к черту.

Главное, друзья, не забывайте, что за серыми буднями следуют выходные – лучшее время, чтобы набирать впечатлений за пределами экрана.



**Khaj-Tosin**

Существует несколько научных понятий вроде «Допустимое нереальное» и «Порог недоверия». Я точно не знаю, что из этого за что отвечает, поскольку только что сам придумал эти термины, но суть в



**Петр Сальников,**  
продюсер Gmbbox.ru

Если видеоигры станут реалистичными – это будет на самом деле довольно скучно. Вот есть *Call of Duty*. Это стабильно, уже десяток лет с лишним это видеоигры о войне. Война на самом деле – это страшное и скучное занятие. Там нет вот этого всего Голливуда. Он может и есть, только никто не снимает. А то, что видит солдат – это ад и ужас. И ему некогда все это переварить и сказать: «Да, вот это круто, я сейчас ноги лишился!».





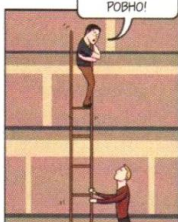
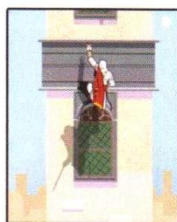
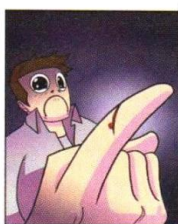
ПОМОГИ! Я ПОТЕРЯЛА  
ОЧЕНЬ ВАЖНУЮ МЕТЕЛУ  
В ГОРОДКЕ, ЧТО  
В 12 ЧАСАХ ОТСЮДА.

НЕ МОГ БЫ  
ТЫ ВЫНЕСТИ  
МУСОР?

КОНЕЧНО,  
НЕЗНАКОМКА!  
12 ЧАСОВ —  
ЭТО ПУСТЯК.

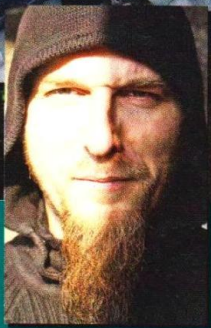
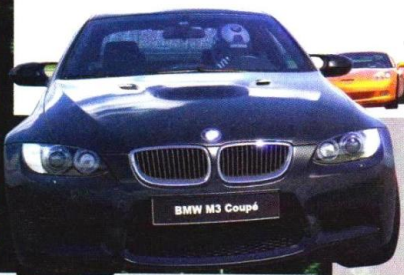
АППХ, МАМ,  
Я ЗАНЯТ!

УХ ТЫ! ЭТА ОДЕЖДА  
ВСЯ МОЕГО РАЗМЕРА!  
НУ ЭТО ЖЕ КАЙФ!



ЛЕТИ,  
ПОКЕМОН!

ПРЫГАЙ, ПРЫГАЙ!  
ПЕС, ПРЫГАЙ!



**Алексей Сытянов,**  
сценарист и геймдизайнер *Survarium*  
и *S.T.A.L.K.E.R.*

Вот мы возьмем, симитируем лихорадку в игре. И игрок должен будет лежать месяц на игровой кровати. Или он упадет со скалы, сломает ногу и должен будет три часа ползти по полю к игровому госпиталю. Кто будет в это играть?



Никого не смущает, что Нико Белик прошибает головой лобовое стекло, пролетает полсотни метров, еще столько же едет лицом по асфальту, после чего встает и бежит по своим делам. Стоит понимать, что игры (как и фильмы) — это самые яркие отрывки из жизни. То, что в игре ты испытываешь 10 часов подряд, в реальности ты можешь испытать час за всю жизнь. Если повезет.

Не стоит упрекать Call of Duty в том, что это веселый аттракцион, а не игра о войне. Call of Duty никогда не стремилась ею стать. Даже Battlefield 3, который весь из себя пыжится, мол, какой он реалистичный — не более чем все тот же аркадный шутер, только с более сложными правилами. Вот Arma — уже ближе к телу. Два часа ползти по траве, чтобы случайно подорваться на mine или получить пулю меткого снайпера — вот это уже как в жизни. Даже Станиславский бы сказал «Верю!». Только вот в Arma, очень реалистичные летные симуляторы и прочие игры про сбор урожая, играет всего два человека. Потому что они хоть и выглядят как правдоподобные, но это никому не нужно кроме совсем зверских мазохистов. Вот представь, что вместо нажатия кнопки R для перезарядки в шутере, тебе нужно нажать кнопку для выброса магазина, повернуть камеру к подсумку, поискать в нем запасную обойму, поднести ее к автомату, подергать мышкой, чтобы правильно вошла в паз и нажать еще одну кнопку, чтобы защелкнуть ее на месте. Тогда уже будет не до стрельбы. Или вот пример с одной игрой про первую мировую, где вместо веселых «тра-та-та» из современных шутеров есть только «бах чик-чик-чпок-клик-кляц-чик-чик бах», потому что после каждого выстрела там нужно прочищать ружье.

Я веду к тому, что раз уж мы имеем дело с играми, стоит закрывать глаза на многие проявления нереализма. Для тебя же стараются, чтоб тебе же было весело! Но и разработчикам





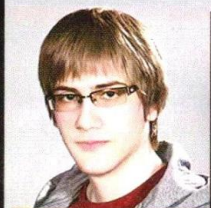
стоит помнить, что нарушение фундаментальных законов науки и здравого смысла ни к чему не приведет. Конечно, если это не разработчики Gravity Rush. А еще можно сделать несколько режимов реалистичности, чтобы угодить совсем всем. Как в Left 4 Dead 2 или том же Battlefield 3.

А вообще самая реалистичная игра – это жизнь. Огромная свобода в плане геймплея, фотореалистичная графика, прокачка, многопользовательность и самое главное – сюжет нелинейен. Хочешь реализма – не играй в игры, живи. Только кому нужна такая жизнь, без игр?



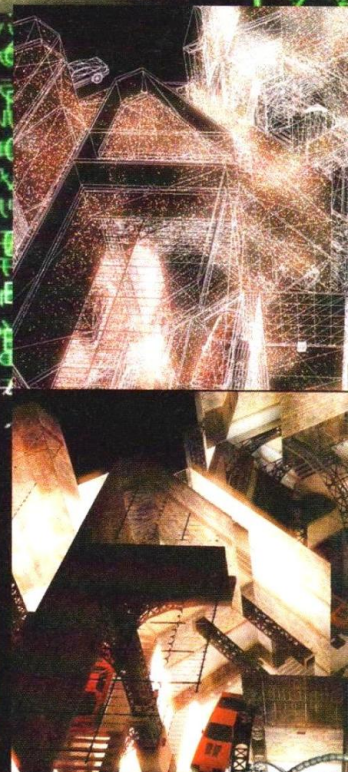
Нужно понимать, что разработчик во время создания игры старается найти именно такой подход, чтобы обеспечить наибольший охват аудитории, что само собой подразумевает смесь аудитории хардкорщиков и любителей более простого прохождения. Тем не менее, практически нигде, кроме симуляторов, девелоперы не вдаются в дичайшие подробности в плане реализма, например, потому что это полностью закроет собой рассказываемую в игре историю. Главное, чтобы игры не доходили до совершенно idiotских событий, где во время очередного кольцевого заезда начинают раздаваться взрывы, пение, по треку шастает Пирамидхэд, а Кратос расчленяет все живое. Несомненно, какой-то категории подобное сумасшествие, может быть, пойдет на ура, но ценность такой солянки, в принципе, нулевая.

Правильное соотношение доли реализма и условностей обычно и создает те уникальные и интереснейшие игровые миры, которые нравятся подавляющему большинству игроков. А нытье по поводу большой сложности или, наоборот, излишней казуальщины обычно исходит от людей недалеких или попросту попробовавших «не свое». А мы, игроки, как говорится, на одной бороздящей интернету картинке, играем не потому, что жизни у нас нет, а потому, что мы хотим прожить как можно больше разных жизней.



### BoVVer

Реализм по своей сути не нужен в тех играх, где во главу стола ставится тотальный эртертейнмент и веселье. Тем не менее, в некоторых вещах его нужно соблюдать, но так, чтобы не выходить за определенные рамки. Реализм – вопрос исключительно геймдизайна. Кому-то не нравится аркадное управление и поведение автомобиля в Need For Speed Underground, но ведь есть и каста тех, кто за специальным рулем раз за разом проигрывает заезды в Gran Turismo 5. И это разделение нормально, когда один человек совсем не хочет пересекаться с условностями, а другой желает во всю в них погрузиться. Мало кому захочется в очередном милитари-шутере прочищать забивший ствол от грязи после прохода через болото. В то же время, есть и безбашенные хардкорщики, которые считают такой подход абсолютно нормальным. В некотором плане элемент управления реализмом – та же регулировка сложности, где от первого попадания игрок скукоживается на земле в смертельных конвульсиях. И это, опять же, определенной группе людей приносит удовольствие.





В начале был Steam, и Steam был у Гейба, и Steam был Гейб.  
(Св. Геймерское Шпильвангелие от propeller-a 1:1)



HALF-LIFE 3  
GALILEO SOURCE

# ИЗ ШАПКОКРАДА В ПРЕЗИДЕНТЫ

или краткое пособие о том, как торговать в Steam и не быть кинутым

## Надавать по шапке

Благодаря платформе Steam компания всеми любимого игрового бога Гейба Ньюелла, Valve, стала лидером цифровой дистрибуции игр и убила ритейловые продажи. Историю Valve ты наверняка и так знаешь на память, и я позволю себе напомнить лишь о парочке основных моментов.

В 2010 году Valve решились на невероятный (как казалось тогда) шаг – Team Fortress 2 стала бесплатной. Необъятных размеров патчи добавили в игру массу внутриигрового контента – всевозможные шапки различных мастей, форм и окраски, а со временем – и целые костюмы, в большинстве случаев выполняющие чисто косметическую роль. Valve поставили на карту многое – и сорвали банк: люди сходили с ума по шапкам и, сломя голову, ринулись добывать и покупать их. Внутриигровые микротранзакции принесли компании невероятную прибыль, но на этом Valve не остановились. При помощи Team Fortress 2 Valve получила необъятные возможности

тестировать новые идеи непосредственно на геймерах.

В 2011 году игроки TF2 получили возможность обмениваться предметами из игры между собой, а в дальнейшем Valve ввели в Steam систему обмена, дав пользователям возможность меняться копиями купленных игр, хранящимися в инвентаре «Стива». Именно о торговле играми, внутриигровыми вещами и о многочисленных опасностях, подстерегающих тебя на этом пути, и пойдет речь дальше.

## Имидж – ВСЕ!

Рынок игр – весьма непостоянен. Игра, купленная тобой вчера за \$10 и пылящаяся в твоём инвентаре, уже завтра может ничего не стоить. Поэтому, единственным способом избежать такой инфляции станет обмен и торговля в лучших традициях первобытного общества. Например, западные игроки усердно торгуют с российскими – в СНГ многие игры стоят в 2-3 раза дешевле. Хотя, есть свои нюан-

сы – региональная несовместимость, например. И если на играх заработать сложно – в «Стиве» часто бывают распродажи, на которые копят деньги все геймеры – то при желании заработать можно и на продаже шапок в Team Fortress 2!

На данный момент TF2 и Dota 2 являются самыми узнаваемыми и популярными онлайн-играми в «Стиве». Создав уникальный стиль и действительно запоминающихся и харизматичных персонажей, талантливые дизайнеры Valve умудрились превратить эти игры в наркотик. Неудивительно, что играя в один и тот же проект пару-тройку лет подряд, любому захочется придать своему протезу индивидуальность. Абсолютно все оружие можно открыть со временем, просто шпиля в игру, и, что удивительно, базовое/стоковое оружие зачастую оказывается наиболее действенным и эффективным. А вот шапки, подчеркивая статус игрока, служат доказательством его матерости и создают уникальный портрет, позволяя выделить





## Как зарабатывать на шапках в Team Fortress 2

- 1) Торговля металлом (обмен обычного оружия на металл – конечно, с выгодой для себя)
- 2) Покупка простых шапок
- 3) Обмен/перепродажа шапок/редкого оружия и покупка более дорогих шапок (либо крафтинг – попытка создать дорогие шапки из обычных шапок)
- 4) Покупка более дорогих шапок
- 5) Покупка и торговля наушниками Apple (в народе – EarBuds – весьма дорогой и редкий в TF2 аксессуар)
- 6) Покупка и вскрытие определенных тиражей ящиков МаннКО
- 7) Торговля всем подряд – шапками, ключами, оружием... Повторять столько раз, сколько потребуются
- 8) Продажа дорогих уникальных шапок за реальные деньги
- 9) ??????
- 10) PROFIT!!!

ся из толпы остальных игроков. Именно в шапках кроется успех Team Fortress 2 – не даром игру иронически называют Nat Fortress. Пока все остальные разработчики ломают головы, какие же фишки внести в свою игру, чтобы геймер бросил в них тугую набитый кошелем, Valve просто говорят: «Нам нужно больше шапок! При этом в выигрыше остаются не только разработчики».

### Пыжиковая механика

Шапки – это ужасно выгодный товар. Шапка защищает тебя от солнца и дождя, от снега и ветра. Начнешь с шапок, сколотишь состояние, а там, глядишь, и станешь президентом какой-нибудь захудалой страны. Шутка, конечно, но лишь отчасти. Уникальные шапки в TF2 стоят от 100\$ до 4000\$ настоящих американских президентов. Ты спросишь: какой идиот купит виртуальную шапку за такие деньги, которая не дает в игре ровно никаких преимуществ помимо облачка или сердечка, витающего вокруг головы? Наверно, тот же идиот, который покупает себе машину за 100 000\$, хотя ему удобнее было бы ездить на метро.

Большинство торговцев шапками следует одной и той же устоявшейся схеме. За каждый час, проведенный в игре, ты получаешь случайное оружие: таким образом, каждую неделю (начиная с четверга) можно получить до 10 единиц оружия, которые можно потом обменять на металл (местный аналог валюты). Изредка выпадают непосредственно шапки. И довольно часто выпадают ящики МаннКО, в которых, в зависимости от номера, содержатся уникальные предметы (оружие, инструменты для переименования и покраски и т.д.). Открыть ящики МаннКО можно только, используя специальный ключ, который нужно купить за 2,50\$ реальных денег во внутриигровом магазине. И именно из этих ящиков тоже можно вытащить пресловутые шапки.

Шанс достать уникальную шапку из ящика невероятно мал – сродни лотерее, поэтому уникальные головные уборы очень и очень ценятся. В обмен на шапки можно получить игры и даже реальные деньги. Многие предприимчивые китайцы забили на свои народные китайские фабрики под-

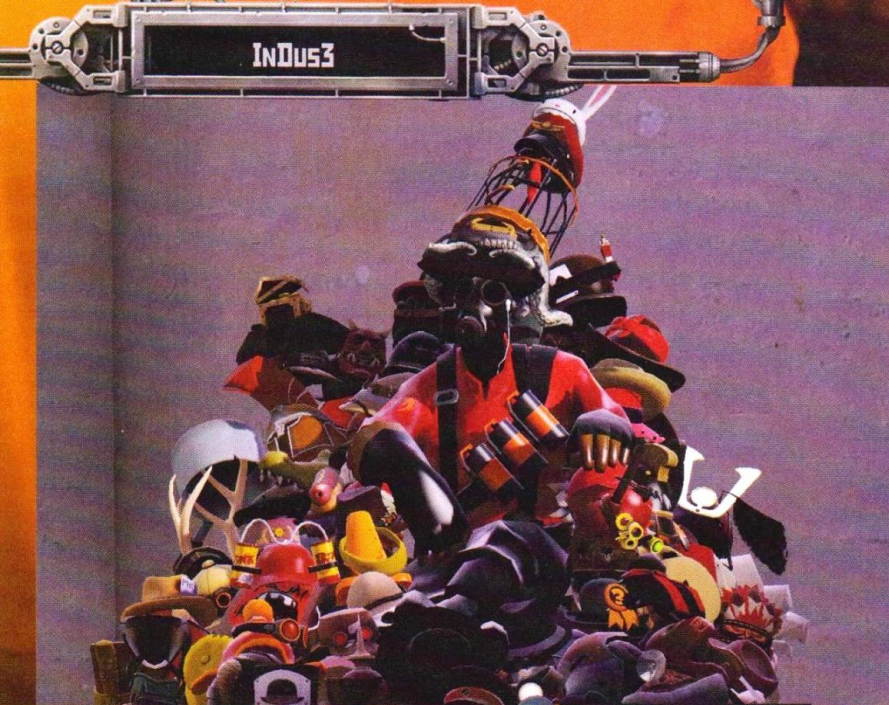
дельных кроссовок и айфонов, вооружились десятками Стим-аккаунтов, и придумали весьма и весьма успешные способы зарабатывать тысячи долларов в год на шапках и дорогих уникальных предметах. Впрочем, нужно заметить, что путь торговца шапками непрост и тернист. Официально пользователям не разрешается иметь мультиаккаунты в Steam. И всегда есть угроза быть обманутым мошенниками.

### Л.О.Х. – Личность Обманутая Хулиганами

Предположим, что ты стал владельцем дорогой шапки и хочешь продать ее, либо поменять одну игру на другую. Будь осторожен! Вору и мошеннику не дремлют. Способов быть обманутым очень много – есть простые и очевидные, а есть многоступенчатые, включающие весьма и весьма изворотливые комбинации. Вот некоторые из них:

- Продажа нерабочих, альфа-бета версий либо уже активированных ключей. Ключ – это комбинация цифр и букв, и подделка его проще простого. Напри-





мер, вот ключ на Dishonored – NOTH1-NH3R3-TOS33-ATALL – налетай, посоны!

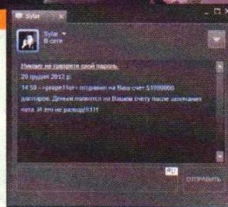
• Ключи для игр, использовать которые могут только жители определенных стран. С большой долей вероятности тебе не удастся активировать игру таким ключом. И ни в коем случае не пытайся активировать такой ключ при помощи VPN – в «Стиме» крайне негативно относятся к пользователям, резко меняющим свое расположение с Украины на Финляндию и обратно.

• Ключи, сгенерированные при помощи генераторов ключей, украденные из баз данных или из магазинов. Если как приобретает глобальные масштабы, в «Стиме» это просто так не оставят. По меньшей мере, ты можешь лишиться активированной таким образом игры.

• Пересылка денег через платежные сервисы. Риск, связанный с пересылкой реальных денег на Webmoney и другие сервисы, невероятно велик. Тебе никак не удастся доказать, что ты что-то кому-то пересылал, а тебе обещали прислать что-то в ответ.

• Использование краденых кредитных карт для покупки игр. В «Стиме» крайне строгая и, к сожалению, не всегда справедливая политика насчет такого рода мошенничества. Если настоящий владелец обратится в банк, все совершенные платежи такой картой будут заморожены и отменены, что грозит тебе – да-да, именно тебе – потерей аккаунта.

• Использование синего или зеленого текста в чате. При помощи команды /me в чате «Стима» текст чата становится синего цвета (или зеленого, если человек находится в игре), чем зачастую пользуются мошенники дабы разводить лохов. Например: **«Мошенник» отправил Вам**



**\$1000 на Ваш Steam-кошелек. Деньги появятся на Вашем аккаунте после окончания чата.** Удивительно, но Valve до сих пор не отключили эту фишку, а ведь на нее ловятся очень многие.

• Мошенники могут маскироваться – выдавать себя за других людей, оформляя свой профиль в «Стиме» – ник, аватарку и т.д. – по образцу и подобию профиля настоящих владельцев аккаунтов. Частично эта проблема разрешилась с введением Стимовских Значков Отличия, подменить которые невозможно.

• Взлом/кража аккаунтов и пересылка имеющихся на аккаунте gifтов/вещей на другие аккаунты. Аккаунт тебе могут вернуть, gifты тоже, но вот пропавшие из инвентаря шапки никто тебе возвращать не будет. Никогда не переходи по непонятным ссылкам, присланным случайным незнакомцем в чате, и не думай даже о том, чтобы купить у незнакомцев «хаки и читы, которые не обнаруживаются системой Valve AntiCheat».

• Невыгодный обмен. Пользуясь твоим незнанием о настоящей цене вещи, тебе могут предложить в обмен какую-то ничего не стоящую ерунду, либо подменить обещанную вещь более дешевой.

• Если речь идет о продаже (обмене) нескольких предметов/игр, среди которых есть довольно дорогие, мошенник может «честно» прислать пару дешевых вещей как задаток, ожидая обратного шага с твоей стороны и не присылая самый до-

рогой лот. Как только он получает полную плату, он тут же исчезнет в неизвестном направлении.

• Никогда даже не задумывайся о покупке игрового аккаунта, будь-то аккаунт в «Стиме» или Origin. Перепродажа аккаунтов строго запрещена, и вероятность того, что он краденый и будет заблокирован, равна 99,9%.

## Империя наносит ответный удар

Будь осторожен: согласно действующему пользовательскому соглашению, если ты пострадал от действий мошенников, служба поддержки рассмотрит твою жалобу и, скорее всего, предпримет меры против мошенников, но вероятность возврата утраченных тобой игр или вещей стремится к нулю. Поэтому бей гадов с воплем «СПАРТА»! И запомни: их не остановить, если только ты не предпримешь контрмеры.

• Включи сервис Steam Guard. Он поможет тебе защититься от кражи аккаунта, привязывая твой аккаунт к компьютеру. Когда Valve только ввели этот сервис, сам Гейб Ньюелл выложил в свободный доступ свой логин и пароль, чтобы каждый мог попробовать взломать его аккаунт. Поэтому раскрывать информацию о своем первом встречном не стоит – изворотливый злоумышленник может элементарно взломать твою почту и получить доступ ко всем паролям и аккаунтам.

• Всегда проверяй Торговый Статус своего компаньона. На всемирно известном аукционе Ebay работает следующий принцип – совершать покупки только у Top-Sellers, продавцов с наивысшим процентом позитивных отзывов. В этом пла-





не Steam мало чем отличается от Ebay. Как правило, честные продавцы весьма дорожат своей репутацией. Отзывы о продавце (позитивные и негативные) покупатели оставляют прямо на их Steam-профиле.

Одних лишь позитивных комментариев на профиле недостаточно.

Используй сайт [steamrep.com](http://steamrep.com), чтобы проверить аккаунт на наличие нарушений, банов и друзей-мошенников.

Полезным будет также сайт [backpack.tf](http://backpack.tf) – для сверки цен на шапки и вещи.

- Если ты хочешь купить себе уникальную шапку для TF2 или доспех для Доты, перепроверь количество часов, проведенных твоим торговым партнером в игре. Небольшое количество часов, проведенных в игре, как минимум, должно вызывать подозрение.
- Поиск торговых предложений лучше всего осуществлять при помощи специфических сайтов, например: [bazaar.tf](http://bazaar.tf) и [www.tf2outpost.com](http://www.tf2outpost.com).
- Для поиска честных продавцов используй торговые сайты вроде [www.steamtrades.com](http://www.steamtrades.com). На этом сайте действует принцип Кармы – чем больше у пользователя плюсики, тем выше его надежность.
- Будь внимателен. Не спеши завершить сделку и не поддавайся на уговоры сделать все по-быстренькому. Спешка нужна только при ловле блох – всегда перепроверяй, что тебе продают.
- При обмене предложи воспользоваться услугами третьих лиц, проверенных продавцов. Есть энтузиасты, готовые быть посредниками между участниками торговли. При обмене они просто предоставляют свой инвентарь как временное хранилище для предметов и gifтов. Безусловно, выбирать такого человека

нужно осторожно, перепроверяя его профиль (обычно по положительным отзывам в профиле). Будь осторожен – если твой компаньон отказывается использовать посредника, скорее всего это развод. Или он боится, что ты – разводчик.

Всегда делай скриншоты всех торговых операций и сохраняй чаты, особенно если речь идет о дорогих играх или вещах.

Торговые операции с пересылкой денег – крайне опасны, ненадежны, и в случае неприятной ситуации тебе вряд ли удастся что-либо доказать. Если твой торговый партнер утверждает, что он уже перечислил деньги на твой счет, но они не появились у тебя на балансе, запроси у него скриншот и номер транзакции. Это может отпугнуть потенциальных злодеев. Тем не менее, даже проведенные платежи (не зависимо от того, использовалась ли кредитная карта, PayPal или WebMoney) не гарантируют безопасности. Мошенник легко может отозвать платеж через пару-тройку дней. Единственный способ сохранить деньги, время и нервы – это покупка только у проверенных продавцов.

## Рыночная экономика

Не так давно в «Стиме» открылся Marketplace – рынок для игроков, на котором все желающие могут покупать и продавать друг другу вещи из игр за деньги из кошелька «Стим». На данный момент эта опция доступна только для игроков Team Fortress 2 и Dota 2 и находится в стадии тестирования, однако уже сейчас с уверенностью можно утверждать, что вскоре подобным рынком вещей обзаведутся прочие MMO со схожими экономическими моделями. Без сомнений, наши благодетели будут строго надзирать за пользователями и контролировать транзакции между игроками, что гарантирует абсолютную безопасность проведения сделки. Однако, в связи с тем, что на данный момент у пользователей нет возможности выводить деньги из кошелька «Стива», очевидно, что данное решение призвано уменьшить отток денег и направлено на мотивирование пользователя тратить их исключительно на игры.

Интересно, что бы было, если бы в «Стиме» разрешили перепродавать «подержанные» игры другим пользователям? Пожалуй, это была бы совсем другая история...

Вадим [propeller] Ковалевский



# АВТОБОТЫ, ТРАНСФОРМИРУЕМСЯ!

ASUS знаменита своими устройствами серии Transformer, которые сочетают в себе функционал мощного планшета и полноценного ноутбука. Но теперь компания пошла еще дальше и выпустила на рынок устройство, которое превращается поэтапно из смартфона в планшет, а из планшета – в ноутбук.



## Технические характеристики:

**Сети:** EDGE/GPRS/GSM WCDMA HSPA+  
**Операционная система:** Android 4.0  
**Процессор:** Qualcomm Snapdragon S4 8260A Dual-Core 1.5 GHz  
**ОЗУ:** 1 ГБ  
**Память для хранения данных:** 16GB/32GB/64GB, Micro-SD card  
**Навигация:** Qualcomm GPS (A-GPS)  
**Передача данных:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0 + EDR, USB 2.0, HDMI  
**Прочее:** акселерометр, датчик света, датчик расстояний, цифровой компас, гироскоп

|             | Padfone                                            | Padfone Station                              |
|-------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Экран       | 4.3", qHD 960x540, Super AMOLED, защита от царапин | 10.1", WXGA 1280x800, TFT, защита от царапин |
| Камера      | VGA + 8 MP, автофокус, LED-вспышка, 5-кратный зум  | 1.3 MP                                       |
| Батарея     | 1520 mAh Lithium                                   | 24.4 Whr/6600 mAh Lithium                    |
| Размеры, мм | 128 x 65.4 x 9.2                                   | 273 x 176.9 x 13.55                          |
| Вес, грамм  | 129                                                | 724                                          |

Цена: 6600 грн.

## Плюсы

- Трансформер
- Богатый функционал
- Bay!-эффект
- Качество материалов
- Возможность отдельной покупки всех составляющих
- Уникальность

## Минусы

- Цена
- Маркость экранов



## Битва за кибертрон

Все «мозги» находятся в смартфоне – там базируется мощнейшая платформа Qualcomm Snapdragon S4 8260A (двухъядерный процессор 1,5 ГГц, 1 ГБ ОЗУ). Операционная система используется Android четвертой версии, функционала которой хватит для любых необходимых приложений, игр, просмотра фильмов и, естественно, интернет-серфинга. Смартфон выглядит достаточно стильно, отдаленно напоминая присноподобный Айфон, но задняя крышка имеет рифленую структуру. Из особенностей также можно выделить минимум хардовых кнопок, съемную батарею, поддержку карт памяти, в остальном это типичный качественный смарт. Экран изготовлен по технологии Super AMOLED. На самом деле, рабочая область экрана немного меньше указанной, поскольку полосу снизу занимают кнопки управления Android 4.

## Какие формы!

Для превращения смарта в планшет вставляем его в Padstation, открыв крышку сзади и немного надавив. Это можно делать, не выключая смартфон, – все происходит автоматически. Даже если запущена игра или фильм, подключив смартфон к планшету, процессы продолжатся уже на большом экране – под его размер некоторые приложения оптимизируются автоматически.

Хоть Padstation и не имеет своих «мозгов», но в ней есть камера на лицевой стороне и встроены дополнительный аккумулятор на 6600 мАч, что позволяет значительно увеличить автономность. При соединении смарта с планшетом, второй еще и заряжает основной девайс.

Следующий этап трансформации – подключение к клавиатуре (keyboard dock), что превращает планшет в некое подобие нетбука. В клавиатурной докстанции, также

есть встроенный аккумулятор (5500мАч), что еще больше увеличивает автономность и вес всего устройства. В наличии несколько полноразмерных USB-портов, к ним можно подключать практически все что угодно (флешки, жесткие диски, клавиатуры, мышки). Как и в любом нетбуке, есть тачпад, при этом его можно и не использовать, а касаться экрана.

## Способный малый

Этот мобильный «Вольtron» работает очень быстро – даже малейших тормозов не было зафиксировано. Кстати, не обязательно покупать весь комплект сразу. Можно приобрести только смартфон и докупить Padstation позже, или же купить сразу смартфон и планшет, а о покупке клавиатуры подумать потом. Еще одним интересным девайсом из комплекта является стилус планшета, который может работать и как Bluetooth-гарнитура (в нем есть микрофон, динамик и несколько кнопок). То есть, превратив девайс в ноутбук, можно положить его спокойно в сумку, а на звонки отвечать по «умной ручке», которая находится в переднем кармане пиджака.

## Вердикт

Данное устройство (вернее, устройство) очень интересно, многофункционально и до привлекательного чертовски необычно. Неплохое решение для тех, кому нужна автономность и мобильность, но при этом необходимо иметь все девайсы одновременно, а таскать ворох железяк не охота. Гикам также будет приятно обладать этим чудом техники. Единственное, что немного пугает, это стоимость ASUS Padfone. Однако, есть надежда, что она упадет, так как вторая версия (ASUS Padfone 2) гаджета уже довольно скоро поступит в продажу.

X-Hunter