

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТОПОР!

Мы с тобой одной тяги

№ 11
2013

MADMAX
Мэдом намазано

**MECHWARRIOR
ONLINE**
Неумеха не у меха

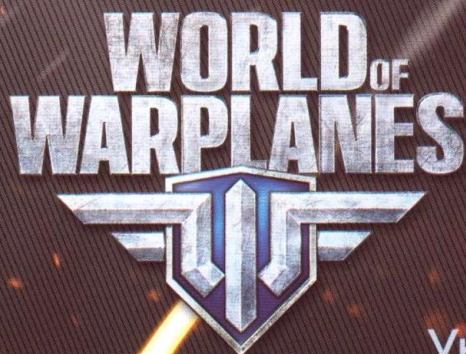
**АЧИВКИ ИЗМЕНИЛИ МИР.
АЧИВО ДОСТИГ ТЫ?**



ACHIEVEMENT UNLOCKED
Вышел из дома купить журнал

THIEF
А ТУТ ВОЗДУХ
СПЕРТЫЙ

STEAM MACHINES
Какая консоль?! Valve, где HL3?!



БОНУС-КОД ВНУТРИ!

НА ШАРУ:

самолет **F11C-2**
14 дней премиума,
и милая бумажка!

Сикорский, Антонов, Persha Studio...
Украина — улетная страна!

АВИАУДАРНЫЕ БУДНИ

Каждому читателю — штопор в подарок!



«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (141), листопад 2013 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснополський
igor_k@seti-ua.com

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

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

Підписано до друку 26.10.2013.
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 якість поліграфічного виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідоцтво N KB 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

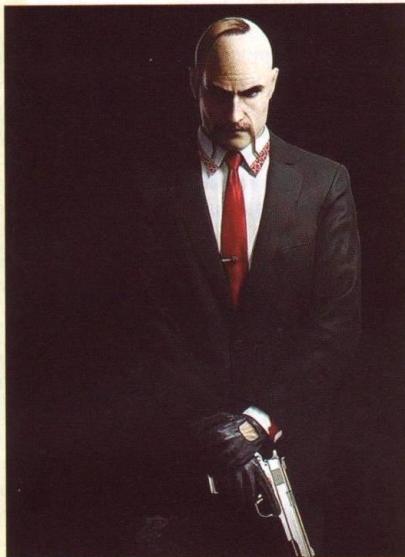
Над номером працювали:
Віктор Лазарев, Ярослав Дружок,
Ілля Гурський, Day Bird, Bad.Robot,
Nazgul, Шайтан, Viper

Подяки:
Володимиру Даниленку, який допомагає нам знаходити сили

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ГО СОВЕРШЕНСТВОВАТЬСЯ, Я ОСОЗНАЛ!



Однажды я решил сделать своей девушке приятно и написал для нее стих, который зачитал тем же вечером под луной, при свечах, а на фоне играл струнный квартет.

Ты трупачка – я трупак.
Ты мертвячка – я мертвяк.
Ты гниешь, я разлагаюсь,
Нас погрузят в катафалк.

Она не любила зомби... И мне вдруг стало очень грустно, что моя воображаемая девушка не следит за популярными трендами. Хотя в этом плюс – тогда она бы скорее всего узнала, что посвященный ей стих я украл в интернете.

Это заставило меня задуматься о том, что что-то в моей жизни идет не так, но я могу это изменить, могу стать лучше. Словно качнуть пару левелов в видеоигре. И я пошел на улицу, чтобы сразиться с мобами, но их там не было – были только другие люди, видимо, геймеры, ведь они тоже искали мобов. «Слышь, лох, моба есть?» – сказал мне самый приветливый из них, и завязалась непринужденная беседа, которая плавно перешла в PvP. Странно, но на этом я не заработал ни экспы, ни даже лута.

И тогда мне стало страшно качаться дальше. Ничего не поделаешь, я подвержен приступам фобифобифобифобии – опасению боязни испуга от страха. К счастью, всегда можно найти пример того, чего ты хочешь достичь. Он даст сил двигаться дальше, даже разуверившись во всем и потеряв последнюю надежду. Как несколько человек, читающих сейчас эти строки. Думаю, их лица выражают негодование и обреченность. Ведь в одной руке они держат бутылку, а в другой – подлый журнал с какими-то безумными картинками и дурацкой, напрасно обнадежившей игрой слов на обложке... А вот не стоит верить журналистам. И тому, что ты сейчас прочитал, тоже не верь, журналист же писал!

Лучше верь в себя и двигайся вперед. А пример можно брать с Украины, вернее ее геймерского развития. Сегодня второй раз за год на нашей обложке – отечественная игра. Ровно две недели назад симфоническая группировка Cantabile Orchestra сыграла великолепный концерт музыки из игр – редчайшее культурное явление в Украине! И не одно: на следующий день после концерта, Na'Vi отомстили Alliance за разгром на International. В студии 4A начинается неслабая движуха, а Survivium месяц назад показал огнестрельные сражения. Не говоря уже об прошедшем в августе Shpil!Day.

Эх-эх-эх, а страна-то наша в гейминге расцветает! Выйти бы сейчас в чисто поле да заорать во все горло: «Лалка рак, иди к мамке с мида!» Потому что родина уже достаточно эволюционировала, чтобы принимать наши душевные геймерские месседжи.

И ты не прекращай действовать в том же духе. Главное, помни 2 фразы, которые помогут тебе открыть любые двери на твоём эволюционном буте: «на себя» и «от себя».

Добротного всем шпилева, переворачивайте уже страницу! «На себя».

By KhaJ-Tosin

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ Ревью **Assassin's Creed 4: Black Flag**
- ▶ Обзор **Batman: Arkham Origins**
- ▶ Мандраж по **Battlefield 4**
- ▶ В гостях у **Call of Duty: Ghost**
- ▶ Превью **Dying Light**
- ▶ Интервью с «Пиратской Партией»



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO

Вводная часть журнала, обязанная вводить читателя в курс дела. Ввиду разновидностей ведения редактором введений, читатель приходит к неординарным выводам, способным ввести его в заблуждение и вывести его из себя1

INFO

В одном из номеров мы попробуем составить содержание не в численном, а в алфавитном порядке. Но не в этом. Нам нужны игры, начинающиеся на «Ё» и «Ы»2

Игропанорама

После прочтения этой рубрики, у тебя никогда не возникнет ситуации, в которой нечего ответить на вопрос «Как дела? Что нового?»4
Если «Игромир» продолжит расти в таком же темпе, к 2020 году он выйдет за пределы Московской области, в состав которой Россия войдет уже в 2017-м6
Ты можешь вспомнить 10 самых запоминающихся моментов в играх? Конечно можешь, ведь они самые запоминающиеся! Но мы решили тебе на всякий случай напомнить. Только забыли, о чем. И вообще, кто ты?8

MegaGame

[World of Warplanes] Первым делом, ясное дело, самолеты. Только они бывают настолько увлекательными, что до второго дела дело не доходит14

To play or not to play

[Beyond: Two Souls] Девид Кейдж прямо сейчас сидит в интернете и узнает про себя много нового. И про своих родственников. И про свою игру. Которая должна была стать смесью сразу всех книг Стивена Кинга, а стала про призрака, оберегающего девушку десятилетиями. Нефиговый такой тамагочи18
[F1 2014] Когда название игры состоит из одной буквы и пяти цифр, начинаешь невольно считать. И считать придется каждую секунду20
[Killer is Dead] Мертвый убийца, съеденный дегустатор, каменный скульптор, бедный депутат и прочие парадоксальные профессии в очередном творении Suda5122
[Marlow Briggs] Чуть менее эпические и умеренно жестокие приключения не очень популярного кузена Кратоса в третьем колене и пятом локте24
[Worms] Вылезает два червя из земли: – Привет, я Вася. – Привет, Вася, я – твоя пятая точка25
[MachWarrior Online] Живое доказательство того, что мы хотим не столько, чтоб люди летали, сколько чтоб танки ходили26
[ARMA III] Когда Call of Duty – слишком аркадно, Battlefield – слишком хаотично, пейнтбол – слишком несерьезно, страйкбол – слишком сложно, реальная война – слишком страшно, а таблетки от переборчивости – слишком дорого29
[Flashback] Внезапное воспоминание о платформере, о котором никто не знал30

Ацтой

[Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of The Shadows] Черепашки снова вылезли из тени своей канализации. Но от них впервые чувствуется запах этой самой канализации35
[Alien Rage] Очень честно названная игра: она про инопланетян, и она вызовет у тебя гнев36

Ждем-с

[Mad Max] Безумие? Нет, это постапокалипсис! В своем первоначальном и, пожалуй, лучшем проявлении38
[Thief] Карл у Клары украдет кораллы, кларнет, клизму, призму и вообще все, что Клара плохо положила42

Железный бум

Тест мыши GX Gaming Gila44
Тест клавиатуры Armaggeddon Taranis Kai-1346
Тест планшета Prestigio MultiPad 2 Prime Duo 8.047

InDus3

Секреты за паровыми двигателями ПК-гейминга и индустрии цифровой дистрибуции в целом, или почему я все деньги трачу на игры48
Выставка достижений благородного зазнайства: ачивидное и невероятное об ачивках и их влиянии на мир50

Unreal Обитания

Соблюдай спокойствие и читай эту статью о пропаганде во имя всеобщего блага, будь героем своей страны и примером для своих соратников!54

Анимания

Перед выходом в реальность аниме не забудь выключить утюг. И мозг60

Outro

О GTAV знают все: фанаты GTA, просто геймеры, не совсем геймеры, совсем не геймеры, бабушки геймеров и даже коты бабушек. Но не все знают эти интересные факты о GTAV62

На диске

- Игра World of Warplanes
- + специальный выпуск Шпиль-ТВ



НАКОНЕЦ, КОНЕЦ СВЕТА!

Армагеддон (или, если быть более точными, Αρμαγεδδων) – в авраамических религиях место последней битвы добра со злом в конце времен. А какая же может быть битва без супергероев? Только суперсильные, суперотважные и супер-неистовые способны склонить шаткие чаши весов в сторону добра – и в игре, и на страницах комикса, и даже в жизни. Бороться, преодолевая трудности, защищать тех, кто не в силах постоять за себя сам, побеждать не смотря ни на что – вот главные задачи супергероев!

Кто из множества спасителей наиболее достоин носить звание сверхчеловека? Спайдермен? Супермен? Аквамен? Забудь про этот сброд! Именно ты создашь самого крутого супергероя современности, безжалостного к врагам и спямерам, честного плательщика налогов и спасителя простых ребят, а также владельца самой безжалостной в галактике суперсилы! В общем, у тебя есть уникальная возможность создать собственного супергероя – Мистера или Мисс Армагеддон!

Продумай и нарисуй, каким он или она должны быть, а геймерская марка Armaggeddon, покоровшая крутыми гаджетами всю Азию, вознаградит лучших за старания.



ВСТРЕЧАЙ ПРИЗЫ:



3 место
стильная лазерная
игровая мышь
**Armaggeddon
Alien III G5 G.Metal**
с шестью кнопками, 2000 dpi,
USB проводная (A-G5G)



2 место
эргономичная игровая
клавиатура **Armaggeddon
NightHawk KAI-3** с двойной
подсветкой, 24-мя программ-
руемыми кнопками и дополни-
тельными функциями (A-KAI3)



1 место
непревзойденная
игровая гарнитура
**Armaggeddon Avatar Pro X5,
5.1 Dolby DigitalSurround**
с восемью звуковыми
драйверами (A-ProX5)

Рисуй от руки, на планшете – да хоть на снегу! Главное, нарисуй действительно крутого супергероя, и чтоб без труселей поверх трико!

Не забудь прислать нам своего супера на почту konkurs@shpil.com, назвав тему письма Armaggeddon. Ждем твоих бэт... то есть армагеддон-сигналов до **10 декабря 2013**.

Среди приславших свое творение команда ТМ Armaggeddon определит лучших и вручит им ценные призы.

И да прибудет с тобой апокалипсис!

С миру по нитке – проекту жизнь

KICKSTARTER

Вот попробуй сказать, что в мире нет добра. И речь идет не о каком-то абстрактно-фэнтезийном добре с посохом и длинной бородой, заботливо отправляющем двух беззащитных хоббитов на верную смерть. Добро существует в нашем, реальном мире – причем в виртуальной его части. Если конкретней – в эдеме начинающих инди-разработчиков, мечтающих подарить творение своего креативного и слегка двинутого ума таким же геймерам. Если еще конкретней – на Кикстартере.

Пока хоррор-проект *Neverending Nightmares* стоял в эдемской очереди

к финансированию, разработчики почти синхронно с фанатами нервно грызли друг другу ногти, наблюдая за тем, как дэдлайн кампании приближается к финишной прямой в последний день, а поставленная бюджетная цель отстает от него на 1\10 от общей суммы. Уже морально подготовившись в ближайший год работать, питаясь крошками из-под клавиатуры и запивая их конденсатом с батареи, разработчики увидели, что какой-то добряк из Бразилии по имени Габриэль Пинто щедро задонатил \$9500, фактически вытягивая проект из бездны потенциального небытия. Пока

руки разработчиков вскидывались в воздух от радости, руки донатора схватились за голову от паники – он собирался пожертвовать всего-то \$95.00, но злостная оцепятка уже сделала свое грязное дело.

По правилам Kickstarter, требовать возврат полной суммы нельзя, если она выводит проект из состояния успешного финансирования. На панические комментарии Пинто ответил более успешный донатор Томас Дэвис, закинув дополнительные \$3000 и позволив Габриэлю вернуть еще часть суммы. Вскоре геймерское комьюнити со всего Кикстартера собралось вокруг *Neverending Nightmares*, закидывая свою копеечку в проект и позволяя Пинто вернуть сумму, большая часть которой была кредитной. В итоге все закончилось прекрасно, как в сказке: к Пинто вернулись деньги, *Neverending Nightmares* был успешно профинансирован и выйдет на PC, Mac, Linux и Ouya, а у нас появился повод в кои-то веки написать не про Electronic Arts.

Добро пожаловать в реальный мир

Так называемая «желтая пресса» существует не только потому, что люди верят даже в чупакабру при достаточном шок-факторе – и это не смотря на то, что чупакабра есть и без всяких факторов! Но несказанное удовольствие от бульварной хроники получает и более интеллигентный читатель, понимающий абсурдность каждого слова. Высокая концентрация бреда нередко встречается в британской газете, как ни странно, названной в честь именно желтой звезды – *The Sun*. Там пишут много интересного, в том числе любят по классике жанра обвинить игры в призывах к насилию и ткнуть родителей носом в «факт», что геймер с временем одичает, зарабатывает лишнюю хромосому и перестанет отличать виртуальное от реального.

Один из недавних выпусков *The Sun* ударил берега своего же утверждения огромной волной сладостной иронии, написав о технологиях будущего – технологически совершенных глазных имплантатах в рамках статьи «о невероятных гаджетах, что ждут нас за углом». И все бы, в принципе, ничего – прототипы искусственных зрачков действительно существуют и, если верить BBC, уже помогли двум слепым людям вернуть некое подобие зрения. Только в *The Sun* писали вовсе не про это, а про полноценный аугментирован-

ный глаз производства известной корпорации *Sarif Industries*. Известной по *Deus Ex*! Маркетинговый отдел *Square Enix* заслуживает стоячих оваций за вирусные ролики аугментации, снятые настолько качественно и реалистично, что профессиональные корреспонденты *The Sun* приняли их за настоящую рекламу. А *Square* гордо перепостили статью *The Sun* на своей официальной странице в Facebook, давая лишний повод улыбнуться как своим фанатам, так и игровой прессе.

Это второй подобный случай за недавнее время. В конце сентября канал ITV распространил эксклюзивный видеоматериал, демонстрирующий, как солдаты ИРА (ирландская республиканская армия) сбивают вертолет из оружия, якобы предоставленного Муамаром Каддафи. Плохое качество и высокая пикселизация видео объясняется тем, что оно было снято в 1988-м. Но геймеры поймут, что это ложь, и что видео не могло быть снято ранее 2009-го. Потому что на нем – геймплей *ARMA II*.

Что ж, ждем релиза *Battlefield 4* и новости о том, как русский спецназ подорвал небоскреб в Шанхае.



Политические игры



Пока необразованные люди путают кислое с длинным, теплое с мягким и видео геймплея с реальностью, школы в США стараются провести честную параллель между реальным и виртуальным миром — по крайней мере, там, где это возможно. А где ж еще, если не в SimCity?

Только стандартная версия игры не будет вводиться в школах как отдельный предмет, как это было с Minecraft. Компания GlassLab занялась разработкой специальной модифицированной версии недавнего хита, назвав его SimCityEDU (от Education — образование). Начиная с 7 ноября сего года, эта версия станет доступна в некоторых американских школах и будет помогать ученикам ознакомиться с проблемами управления современными городами, ставя перед школьниками задачу их решения. Среди прочих аспектов, нужно будет следить за уровнем занятости, довольством граждан и безопасностью окружающей среды. Пока точно неизвестно, помогут ли потенциальным будущим мэрам виртуальные стычки с Годзиллой, инопланетянами и метеоритными дождями, но намерения весьма благие. К тому же, доступный редактор заданий позволит учителям создавать собственные уроки, ставя учеников перед весьма конкретными и настоящими проблемами современных городов.

И хотя нас радует возможность применения хороших игр на пользу обществу, доверие воспитанному на SimCity мэру будет завоевывать нелегко. К тому же, как только появятся первые возрастные симами государственные деятели, общественность еще громче завопит о взрощенных шутерами киллерах. Тем временем, фанаты Plants vs Zombies спорят с казуальщиками Farmville о том, как правильно ухаживать за грядкой.

БУДУ КРАТОК

Глава Microsoft Studios Фил Спенсер в ответ на вопрос журналиста заявил, что кроссплатформенный мультиплеер между PC и Xbox One имеет смысл.

Ш!: Ну, технически это, конечно, возможно — что и было доказано еще в начале уходящего поколения консолей шутером Shadowrun. Им же было доказано, что делать этого в шутерах не стоит. MS, пробуй спорт, файтинги и гонки!

Пришедшие в Valve инженеры, которых позже оттуда ушли, разработали собственные очки аугментированной реальности — castAR.

Ш!: Нет, это не Oculus Rift и даже не конкурент ему. Но очень интересно наблюдать за тем, как это поколение концентрируется на новых способах погружения игрока в атмосферу. Новое поколение ПК-девайсов, конечно.

Червячок Джим возвращается! Но в гости. К Бугермену, который тоже возвращается через Kickstarter в честь 20-летия игры про человека-козявку.

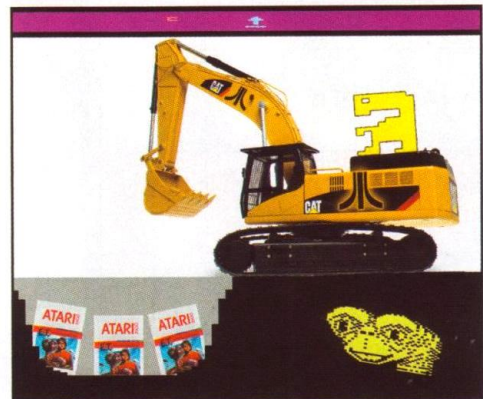
Ш!: Если ты впервые слышишь об этих персонажах, ты пропустил золотой век веселых и неадекватных платформеров. Марш на GoG.com просвещать себя историей классики!

Разработчики олдскульного платформера Volgar the Viking собрали статистику по торрентам и определили, что лишь 4% игроков купили продукт.

Перелопатили индустрию

В далеком 1982-м году Atari выпустила нашумевшую игру, которая практически собственноручно привела к большому краху индустрии в 1983 году. Игра E.T. по одноименному громкому фильму Стивена Спилберга была настолько некачественной, некрасивой, глючной и попросту отвратительной, что миллионы копий остались собирать пыль на полках магазинов, пока проданные на волне фанатизма к киноленте миллионы массово возвращались в магазины с требованием возврата денег. Последовавший за этой неудачей упадок геймдева оставил издателя с кучей никому ненужных консолей и копий игры, которые нужно было куда-то деть. Легенда гласит, что в сентябре 1983-го, где-то в городе Аламогордо штата Нью-Мексико, 9 набитых непроданным товаром Atari грузовиков вывалили содержимое кузовов в большую яму, которая была залита бетоном, заброшена и забыта.

Прошло 30 лет, и правительство города дало разрешение на раскопку легендарного захоронения с целью съемок документального фильма. Внутренний геймер говорит нам, что это очень интересно, но логика спорит: сделали отвратную игру, закопали, забыли, вспомнили, откопали. Зачем? Что ж, у индустрии есть своя история — теперь будет и своя палеонтология!



Ш!: Пиратство продолжает быть проблемой, и это всегда обидно. Но обидней, когда эта проблема съедает инди-разработчиков, которые пытаются посеять семя креатива в поле индустриальных клонов. Покупайте игры. Переводите бабушек через дорогу. Мойте руки перед едой (есть немые руки — вредно).

Геймпады для PS4 DualShock 4 слегка работают с PS3. Это не полная обратная совместимость, но играть можно.

Ш!: Прибавь сюда еще и возможность свободно использовать геймпад на ПК и можно спокойно брать его, даже если не заинтересован в самой консоли. Sony умеет делать качественные геймпады.

«Операция расплата» в CS: GO, заключающаяся в оплате комьюнити карт в официальной серверной ротации, принесла создателям этих карт в общей сложности \$150000.

Ш!: Ну вот... Кто-то 5 лет учит экономтеорию и финансы ради работы в офисной кабинке с цифрами, а кто-то делает карты для любимой игры и протягивает ладони для падающих в них пачек долларов.

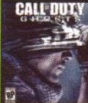
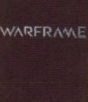
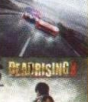
Из-за резко негативных отзывов о постоянном онлайн, требующем для игры в последний Sim City, The Sims 4 будет полностью игнорирован в оффлайновом режиме.

Ш!: Это называется «здравый смысл», но в современной индустрии, особенно на AAA-рынке от EA, это настолько редкое явление в наше время, что не радоваться ему просто невозможно.

Nintendo отказываются иметь дело с японскими инди-разработчиками.

Ш!: Здесь логики — ноль в кубе. Дела у WiiU пока что очень плохи, и на горизонте рассвета пока не видно — тем более со скорым выходом PS4 и Xbox. Гордость бывает деструктивной.

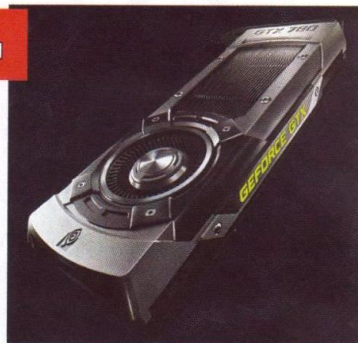
КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА НОЯБРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	X360	XOne
 Call of Duty: Ghosts	5	FPS		✓	✓		
 Injustice: Gods Among Us	12	Fighting	✓		✓		
 Ratchet & Clank: Into the Nexus	12	Platformer		✓			
 World of Warplanes	12	Flight combat MMO	✓				
 Assassin's Creed IV: Black Flag	15	Action-adventure			✓		
 Battlefield 4	15	FPS	✓	✓	✓	✓	✓
 DC Universe Online	15	MMORPG			✓		
 FIFA 14	15	Sports sim			✓		✓
 Killzone: Shadow Fall	15	FPS			✓		
 Knack	15	Action			✓		
 Minecraft	15	Sandbox survival			✓		
 Warframe	15	TPS			✓		
 War Thunder	15	Flight combat MMO			✓		
 Need for Speed: Rivals	19	Racing	✓	✓	✓	✓	✓
 Dead Rising 3	22	Survival Horror					✓
 Forza Motorsport 5	22	Racing	✓				✓
 Ryse: Son of Rome	22	Action-adventure					✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

ПК не останется в тени

Ты уже наверняка слышал, что консоли нового поколения (Xbox One и PS4) смогут записывать в фоновом режиме несколько последних минут геймплея, после чего записью можно будет делиться с друзьями. Nvidia задалась вопросом «А чем PC хуже?» Дело пошло даже дальше мыслей: на днях компания представила ShadowPlay – аналогичную возможность для карточек GeForce GTX 600-й и 700-й серий. При активации данной функции видеокарта автоматически

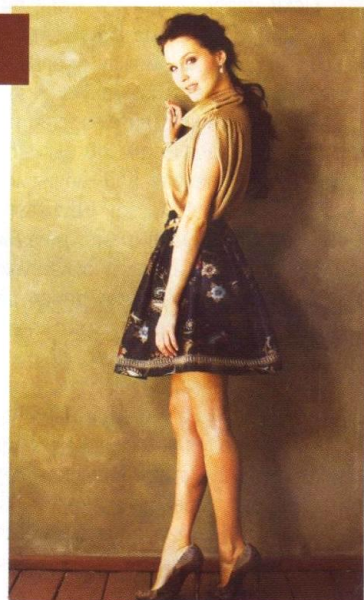


ски запишет последние 20 минут игры, которые в пару кликов можно будет залить на YouTube. ShadowPlay появится 28 октября в виде новой функции к приложению GeForce Experience.

Крофт с молоком

Популярная британская актриса Камилла Ладдингтон, подарившая голос Ларе Крофт в последнем Tomb Raider, хочет сыграть роль в новом фильме о расхитительнице гробниц. Над кинокартиной в данный момент работает студия GK Films.

Об этом Камилла написала в своем твиттере, добавив: «Если хотите видеть меня в фильме – напишите об этом GK Films». Кстати, новый фильм Tomb Raider будет снят по мотивам последней игры. Со своей стороны, выдвигаем в кандидатки на роль главной героини – Таню Крофт!



Назад у рідний Cry!

По словам американского композитора и бывшего барабанщика группы Red Hot Chili Peppers Клиффа Мартинеса, продолжение шутера Far Cry уже находится в разработке.

В интервью Lost in the Multiplex музыкант упомянул не анонсированную игру от Ubisoft в одном из своих текущих проектов:

«У меня есть тайное задание, которое я еще не закончил. Помимо телесериала The Knick я работаю над игрой под названием Far Cry 4, – говорит Клифф. – Так что, да, я популярен на этой неделе». Похоже, после такого слива кто-то популярный на этой неделе будет заниматься вопросами трудоустройства.



Игромир 2013

НЕ ОТ ИГРОМИРА ВСЕГО

Очередь почти рассосалась

В октябре мы в который раз поехали в Москву, с целью погреться у ядерного реактора здания КГБ, выпить с медведем водки из ушанки и послушать, как матрешка играет на балалайке. Но в московском метро мы хорошо ориентируемся только, начиная с 2033 года, так что редакцию «Шпиль!» снова по ошибке занесло на выставку «Игромир». И не только нас: в этом году ее посетило более 130 000 человек! Причем в выходные дни, когда билет на вход стоил 200 гривен, километровые очереди стояли до обеда. С 2012 года «Игромир» вырос в два раза: появился киберспортивный зал, где рубились в LoL и WoT (разработчики показали новый крутейший режим для киберспорта – командам будет кайф, но зрители все еще остаются без кинематографической камеры: скучно, если ты не танкист). На «Игромире» можно было поиграть в Watch Dogs, Assassin's Creed 4, Battlefield 4, Dying Light, Batman: Arkham Origins, кучу других блокбастеров, а самое главное – потрогать приставки следующего поколения, Xbox 4 и PS One. Все это мы уже видели на Gamescom, потому особых эксклюзивов из Москвы не привезли. Зато с кельнской выставки тебе еще будет аукаться крутыми материалами очень долго.

В общем, в этом году «Игромир» запомнился не новинками, а невероятно крутыми косплеерами, стендом War Thunder с настоящими танками и Oculus Rift (для избранных), стендом Wargaming с самолетами и розыгрышем двух автомобилей да партии сигвеев на гусеницах. Но, бесспорно, самое крутое событие выставки – рекорд Гиннеса: под эгидой WoT белорусский силач Кирилл Шимко протаскил 8-тонный танк Т-26 почти 6 метров. Подумаешь – а у нас по 300 часов в «Батлу» набегано!



Новое решение проблемы московских пробок!



Мужик 8 тонн протаскил. Мы про него шутить не будем



В специальной версии GT6: Russia самые реалистичные пробки в играх!



На стенде Nintendo, как всегда, собралась огромная толпа фанатов Nintendo среди сотрудников Nintendo

А ведь некоторые становились в очередь еще молодыми...



На игровой выставке странно смотрелись активисты движения «Трезвый Взгляд»



Ну ладно машины, но как ты можешь разбираться в женщинах, если ни одной не разбираешь?



KhaJ-Tosin попросил сфоткать его с Робокотом: это его любимый кибернетический герой, которого играл Шварц



Разве можно устоять и не подойти к такой девушке за номером телефона?

«Генерал приказал «расчертить небо», поэтому мы зарядили в пушки гигантские карандаши!»



МУРАШКИ-TIME



10 самых запоминающихся моментов из игр

Вроде ведь не врут по ТВ: разработчики создают игры во славу сатане, чтобы воровать наши души, зомбировать и подталкивать к совершению небольшого геноцидика или хотя бы банального самосожжения. Что ж, на месте Мефистофеля, мы бы уже давно отказались от услуг таких халтурщиков и подыскали бы кого-нибудь покомпетентнее. Ведь не справляются: не то что перепрограммировать – даже запомнить их коктейль из букв программного кода и цветных точек графики толком не способен. Даже любимый блокбастер, которого долго ждал, а, получив, – внимательно разжевал каждый его закуток – выветрится из нейронов уже через месяц. Или того быстрее – если по календарю рождественско-урожайный сезон. Конечно, на антресолях памяти может завалиться код к зеленой тайной двери или схема уровня. Чуть в более ярких красках помнится грудь главной героини, удачный саундтрек или мультикилл, которым твои внуки еще будут гордо хвастаться (да, мы верим в тебя настолько, что допускаем: не только ты, но и твой сын найдет себе девушку, возможно, даже не прибегая к хлороформу). Но увы, игры не оставляют шрама на подкорке – может, не доросли и не научились удивлять чем-то помимо «нажмите «Е», чтобы посмотреть на взрыв вертолета» или «внезапно из шкафа зомби!» А может, это мы разучились удивляться. Можно было бы задать этот вопрос нашему редакционному философу, но он скончался от взрыва мозга, пытаясь понять концовку 6-го сезона сериала *Lost*. Теперь больше не встретишь цитат Ницше в обзорах SSD-накопителей, зато мы насчитали десяток игр, события которых если не взрывали мозг, то как минимум оставляли в памяти видное клеймо каленым железом. И даже спустя десятилетия способны вызвать полный спектр ощущений от падения температуры в желудке ниже абсолютного нуля до приятного покалывания в области затылка.

Кріза мінет папізже

Crysis

Что за жук этот ваш Crysis на самом деле – никто особо не догадывался. Даже, когда диск, разминувшись со стопкой портретов великих людей на очень ценных бумажках из Нацбанка, перекочевал в дрожащие руки из цепких хваталок продавца, обычно снабженного стратегическим запасом прыщей и уверенностью, что Unreal – это квест.

При этом, волна первого Crysis в 2005-м поднялась заметная. Вроде, лишь второй проект тогда еще малознакомых немецких турков братьев Йерли, чей дебютный *Far Cry* был похож на супермодель невероятной красоты. Игра опустошала все твои ресурсы (если ты не играл на главном компьютере NASA), а что с ней делать, помимо любования ее красотой, многим вообще не было понятно. Вряд ли красота поддержит беседу о роли Шопенгауэра в формировании эстетических законов Западной Европы.

А вот Crysis казался переосмыслением: тоже тропический остров, только вместо коктейлей с разноцветными зонтиками на пляже – лихорадочная стрельба по корейцам, орущим какие-то непристойности. Красотища прилагалась: скриншотами любовались, а владельцы вполне себе мощных машин понимали: железо расплавится, даже если просто положить диск с игрой на системник. Мускулистого главного героя в обтягивающей броне мне лично не удалось выгулять по джунглям: видеокарта совершила акт самосожжения, видимо, протестуя против репрессий Ким Чен Ира.

В общем, никто сюрпризов не ждал, так что разработчикам удалось удивить всех и каждого по полной программе. Представь, словно на празднике вместо стриптизерши из торта на колеснице выкатил Барак Обама, спел гимн Мон-



голии и уехал на тираннозавре в закат. С тем же успехом можно было сохранять холоднокровие, когда убаюкивающая теплота сочного тропического рая превращалась в стерильную зимнюю пастораль с забортной температурой в минус тысячу градусов. Внезапно проснувшиеся пришельцы опорожнили содержимое своих взвешенных сортиров и заморозили весь окружающий пейзаж. Роскошные пальмы, милые бунгало и даже удивленно прищурившиеся корейцы превратились в глыбы льда. Этот контраст запомнился всерьез и надолго, на своем горбу вынеса самобытный и свободный Crysis из-под шквального огня критиков. Увы, прямо под вывеску «Линейный Голливуд представляет». Но это – уже другая история.

Потоп без Насти Каменских

Halo: Combat Evolved

Приключения Мастера Вождя в оси координат наших интересов находятся где-то между событиями на телепроекте «Дом 2» и новой программой лояльности магазина электролобзиков для левшей в Новосибирске. При этом, каждый раз о Halo из наших строк звучит только хорошее. Не потому что серия, кажется, умерла к 4-й части (которая на самом деле является 7-й частью трилогии), а о покойниках – сам



знаешь... А потому что когда-то шутер Halo: Combat Evolved был густком инноваций.

А как тебе это? Шутер Halo: Combat Evolved не обижается, если его называют ужасным: в свое время он считался вполне себе хоррором – не везде, конечно. Сейчас уровень «345 Виновная Искра» пугает не больше Тетриса, особенно если, засыпая после Outlast, ты видишь сны о котятках. Но дюжину лет назад благодаря этому одному-единственному уровню игрок был способен составить конкуренцию кирпичному заводу. Виноват во всем Потоп – раса паразитов, которая стремится превратить все живое в свою собственную колонию. Хитрым образом отвратительные здоровенные гусеницы и зараженные ими формы жизни не появляются сразу, не ломая твою уверенность, что вокруг по-прежнему просто войнушка. Все по канонам хорошего sci-fi фильма натовенной остроуженности: моросающий дождь, блуждающий Мастер Чиф, одиночество и ни грамма подозрений. Но вот неожиданный спуск в катакомбы со жмушכים к стенам перепуганными ополоумевшими врагами. Только один вопрос остается в голове: «Что происходит?!», а напряжение и дискомфорт становятся такими явными, что можно смело нарезать и отправлять в виде гуманитарной помощи в Сайлент Хилл.

Незнание берет измором. Дождавшись нужного момента, на твоём пути ловко встречается лужа крови, прежде текущей по бойцам отряда, чьими поисками ты и занимался. Оружие и амуниция – здесь же, а в шлеме видеозаписи событий, способных вызвать потоп в штанах у самых впечатлительных. Потоп не заставил себя ждать – в виде прорвы отвратительных паразитов, знакомство с которыми не забудется даже при Альцгеймере.

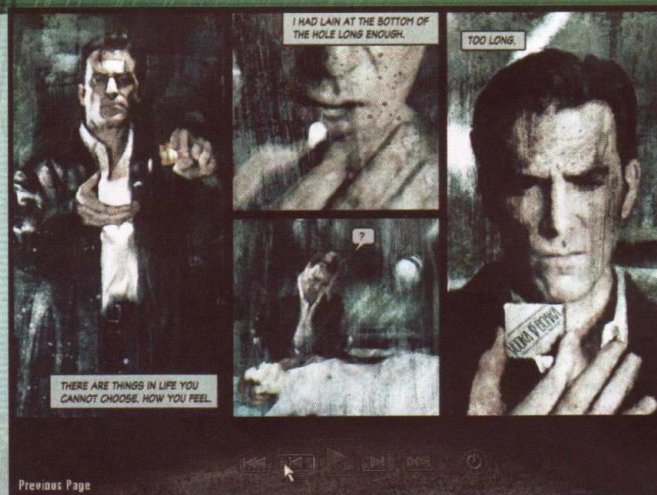
Датчик запоминаемости: 4 из 5

Боль на двоих

Max Payne

«Привет, меня зовут Макс, и я алкоголик...» – уверен, так будет начинаться следующая часть похождения некогда бравого копа. Новым разработчикам так комфортно в роли Минздрава, что Max Payne 3 воспринимается не иначе как интерактивный плакат «Злоупотребление алкоголем опасно для вашего здоровья!» Правильно, нужно быть ответственным, убивая людей трезвым! Этого умения Макс не растерял, в отличие от других своих отличительных черт. От бывлой мрачной ехидности нет следа: вместо не гнувшегося как бы ни гнули грозы бандитов – лысеющий спившийся нытик в зашальной алкоголичке, да еще и с замашками капризной бабенки. Ход вполне интересный при правильной подаче – но увы, Rockstar решили, что напивающийся в каждой заставке Макс – это и есть правильная подача. Для полноты драматизма не хватает лишь полки с матрешками, ушанки и медведя, играющего главную мелодию игры на балалайке, – отрезать все остальное и получилась бы чудесная короткометражка про обыденность в России.

Rockstar, не спеша, раскручивают драму, не позволяя Максy просыхать и прекращать нить вплоть до финальных титров. Сопереживать ему? MP3 можно смело использовать как тренажер для психотерапевтов, хотя даже самый терпеливый мозгоправ не выдержит напора соплевыжимательных историй. А потом Макс бреется на лысо – шутка ли, самый сильный момент. Сильный как хилый дистрофик, доказывающий свое превосходство над полугодовальным ребенком.



Родители Пейна, финны Remedy, предыдущие две части ухитрились подчеркнуть важность момента без лишних слов, а моментов было предостаточно. Тебя никто не жалел: ты видел, как Макс пытается не провалиться в ад вслед за разбившейся в дребезги «американской мечтой», потеряв семью за пять минут первой Max Payne. Крупные планы окровавленного женского лица и детского тельца в пеленках, лежащего прямо на полу у перевернутой колыбели, сперва шокируют, но прежде чем на устах созревает упрек к разработчикам, ты понимаешь: ты его не бросишь и не забудешь. Единственное, что осталось – месть. Давай Макс, бро, раздай им боли, я с тобой!

Датчик запоминаемости: 4 из 5



В ногах правды нет

Quake 4

Критики отплясывали радостную лезгинку на крышке гроба id: уже стало понятно, что компания, прыгавшая выше головы все 90-е, даже при помощи батута модели «Это мы создали жанр FPS!» не повторит сальто с переподвыподвертом. Культовые шутеры в 10-х делают уже другие ребята. Пока часть геймеров усердно втапывали Quake 4 в грязь, мы собирались выписывать разработчикам индульгенцию, прощающую даже то, что четвертая часть легендарной Quake делалась по учебнику «Call of Duty своими руками».

Но первым делом нам все же пришлось подобрать чепуху и вкручивать на место выпавшие от шока глаза. Дело в том, что в Quake 4 ты на себе испытываешь один из самых красочных моментов в синематографе — когда в «Судье Дредде» со Сталлоне звучит приказ «Робот, оторви ему руки и ноги», после чего робот демонстрирует чудеса послушания, показывая, что человек — как без рук и без ног, когда без рук и без ног. В Quake 4 происходит кое-что похожее, но не с второстепенным персонажем фильма, а с тобой, с главным героем игры. id настолько не побоялись деталей и не смягчили зрелище, что увидев это в Oculus Rift, можно смело схлопотать нервный тик и привычку ежеминутно проверять, на месте ли твои конечности.

Половину прохождения ты спокойно воевал с кровожадной расой полуфабрикатов строггов, не замечая за игрой изуверств или кровожадностей: ни тебе горящих младенцев, ни разрывания людей изнутри. Знай себе бодро штурмуй Нормандию: только она за тысячи световых лет от Земли, а немцы — смесь Франкенштейна с Робоклопом. Человечество вовсю атакует родные стены космических Строггов, а те, не унывая, штампуют себе подкрепление по принципу «палка, палка, огуречек, вышел строгг, не человек». Немного землянина, побольше роботических механизмов — и новых граждан пусть и не поставят на обложку модного журнала, но зато население растет куда быстрее, чем привычными на Земле способами. Выглядит фу, но ведь надо уважать чужие традиции! А вот чего не надо было делать, так это попадаться строггам в плен. Но раз ты уже по уши в нем, гостеприимные аборигены решают назначить тебя почетным гражданином Строггляндии. Но сперва нужно лишь немного поработать над твоим имиджем. Потому что, как говорится, одна голова — хорошо, а когда у тебя так много конечностей



и органов — это непорядок. Словно тушу на убой, тебя сажают на конвейер и оправляют на капремонт. Разработчики позаботились, чтобы ты не пропустил ничего и в итоге получил, по нашему скромному мнению, самые запоминающийся несколько минут за историю игр. Ты видишь, как твой облаченный в одни трусы торс извивается на привязи. Неумолимые носилки везут тебя из зала в зал, в каждом из которых ты становишься немного лучше (строго-говоря), в процессе чего много орешь. Экскурсия изобилует картинками. Вот штыри вонзаются в тело твоего протагониста, а вот гидравлический молот гвоздями потолще прибивает к его груди бронепластины. Но гвоздь программы — лишь впереди. Вернее, циркулярная пила программы: похоже, простерилизованная в ближайшей сточной канаве. До последнего ты надеешься, что доблестные земляне ворвутся, нажмут на кнопку, и пока еще своими двумя ногами ты пошагаешь высказывать строггам восхищение уровнем технического обслуживания. Надежда умирает примерно в тот момент, когда у тебя становится на парочку ног меньше, а добрый доктор Айболит собирается пришить тебе более стильные ножки, чтобы ты опять бежал по дорожке. Добро пожаловать в строгги!

Шокированных увиденным людей с богатым воображением не очень утетишь, заверив: дальше сюжет не собирается вываливать тебе жуткими моментами ведро льда за шиворот. Тем более, что во всем есть свои плюсы! Теперь герой может порядочно сэкономить на обуви.

Датчик запоминаемости: 5 из 5

Под крышей дона твоего

Mafia

Mafia принадлежит к числу тех игр, которые напрягают не только спинной мозг игрока, но любые другие, входящие в комплектацию. Не удивительно — игры 11 лет назад все-таки готовы были накормить голодных к размышлениям: таких ребят вряд ли впечатлят сегодняшние тренды сценаристроения «Бицепс больше, чем Гейб Ньюэлл, пресс рельефней, чем мозг, мир спасет бензопила». И не надо смеяться на Doom с двумя строчками сюжета — закуску Mafia можно смело уложить и в меньшие объемы, особенно если разделить по мусорным пакетам... Занятие вполне по профессии средней руки мафиозо, но широкой души парня Томми. Имея руки по колено в крови, он решает сдать всех своих поделльников от мала до велика. Вся игра — его «чистосердечное», с явками и паролями. А в конце — хэппи энд, полный умиротворения Томми поливает лужайку. К ней полагается дом, семья, деньги и даже солидное авторитетное пузцо. Как вдруг...



Сомневаемся, что ты будешь играть в такое старье, но предупреждаем: сейчас будет спойлер поворота, окунающего любого проходимца «Мафии» на дно реки с бетонными башмаками на ногах.

Двое вышибал передают привет от мистера Сальери, в результате чего Томми набирает несколько лишних кило свинца. Огоршенный финалом, ты начинаешь понимать: стоит помнить о долгах и возвращать их без напоминания из томми-гана.

Датчик запоминаемости: 4 из 5

Полжизненное заключение

Half-Life

Непоколебимая небритость, очки в толстой оправе, страсть к малоизвестным техническим штукам и привычка вечно задерживаться — если при прочтении этих строк у тебя в воображении возникает образ хипстера в вязанной шапочке, то будь осторожен: ты подвластен стереотипам! Речь конечно же не о хипстере, а об ученом, у которого есть чему поучиться. Например, не трогать разные тележки, даже в супермаркете. Еще у него можно взять урок спонтанности. Несмотря на диплом Массачусетского Технологического Института и степень кандидата наук, наш физик-теоретик на практике не боится экспериментировать, причем иногда совершенно безумным образом. Да, прежде коллеги считали его чудачком, когда он носился по лабораториям, размахивая красным ломом. Но их мнение изменилось, стоило лишь им всем умереть от последствий каскадного резонанса. Несчастный случай — в лаборатории такое сплошь и рядом случается, особенно если в эксперименте принимает участие тележка.

Но на самом деле об этом человеке не нужно что-то говорить. Он не нуждается в представительных словах, его имя говорит за него громче, чем даже он сам. Конечно, он



не идеален. Кого-то может смутить его несловохотливость, которую он в полной мере компенсирует неболтливостью.

Душа компании — даже в мире Зен он миглом наладил большое количество близких отношений своего лома с аборигенами. Пускай общение у него порой не по протоколу, но зато к решениям загадок он подходит, собрав в кулак все свое айкью. Но однажды во время очередной распырки он наткнулся на невиданное прежде существо: огромного монстра. Немедленно вспыхнул взаимный интерес — разумеется, исключительно исследовательский — проявившийся у Фримена в виде плясок с базуккой (и фомкой, конечно же) вокруг огромной животины. Высадив в пивное брюхо насекомого запас снарядов небольшого азиатского государства, наш светоч науки входит в раж и выносит всех подвернувшихся ему под руку существ. Вот уж действительно «научный» подход.

Датчик запоминаемости: 3 из 5

Глазурь

Dead Space 2

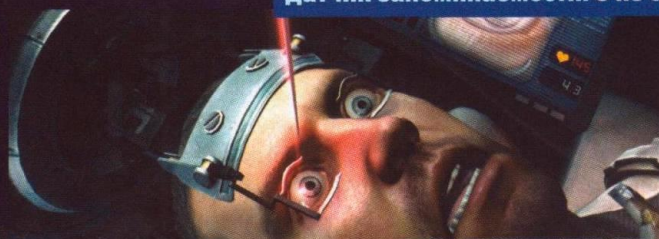
Некроморфы, кровяща, отрубленные конечности, зомбидетишки... Думаешь это страшно? Может быть, но после определенного момента ты начинаешь радоваться им, как добрым друзьям. Мы о том моменте, когда Айзек Кларк по велению сценариста решит вогнать себе ЗДОРОВЕННУЮ ИГЛУ ПРЯМО В ГЛАЗ!

Из чего там у тебя нервы и насколько высок порог брезгливости — не важно: на это действительно неприятно смотреть. При этом, само действие показывается не как-то отстраненно или под углом. Нет! Разработчики заставляют тебя смотреть на эту чудо-операцию чуть ли в не упор. Айзека фиксируют на столе зажимы, голову мягко обхватывает металлический обруч, а глазу не дает закрыться специальная дужка. Чувство беспомощности является одним из самых токсичных и труднопереносимых ощущений для человека. Мы же вроде взрослые, адекватные люди и наша

вера в то, что 3D-моделька персонажа не чувствует боли и не испытывает страха, вроде тверже желания EA сделать из Dead Space симулятор космического шутера. Но умелая режиссура и как-никак уже родной персонаж передают беспомощность прямым сигналом в твой мозг.

А тем временем из паза медленно выползает длиннущая, как нога негра, игла и, не спеша, погружается прямо в зрачок незадачливого инженера. Глазное яблоко отвечает слезой в виде всего одной капли крови. Но, черт возьми, это самая заставляющая передернуться капля крови, которую нам доводилось видеть. Не забудется.

Датчик запоминаемости: 5 из 5



Страх-тибидох

F.E.A.R.

Шутер с нормальным сюжетом и продолжительностью более 10 часов – в наше время не то что редкость, а самый что ни на есть кандидат на почетную первую страницу «Красной книги игрового мира». Поэтому отменный шутан «СТРАХ» стал хитом в тот самый день, когда вышел – да что там, таковым он является и сегодня. В нем все сплелось в очень удачной композиции: напряженные и страшные моменты чередовались с умопомрачительными перестрелками в режиме slo-mo против чертовски умных и разговорчивых клонов.

Черт возьми, вся игра – это один яркий эпизод: начиная с того самого момента, как девочка в красном платьице порвала на куски отряд спецназа, и заканчивая неудачной попыткой бегства от огромной взрывной волны... Но все-таки один момент особенно западает в память. Обычный коридор, освещенный не хорошо, не плохо. У стены лежит девушка,



ее плохо видно, весь обзор закрывает спина главного злодея игры – Пакстона Феттеля. И тут ты понимаешь, что он ЖРЕТ ее. Отрывает мясо руками и заталкивает в свой рот. А еще заодно понимаешь, что это чудовище – родной брат главного героя, а их общая мать – восьмилетняя девочка-монстр, который хочет, чтобы весь мир умер в кровавых брызгах. Что можно сделать в этой ситуации? Правильно, выбить мозги к чертовой матери из башки своего братца-урода и лишить жизни мать. Занавес, аплодисменты.

Датчик запоминаемости: 5 из 5

Стыд да шрам

Kane & Lynch 2

Говорят, что если пройти за выходные обе части Kane & Lynch, то в понедельник утром на пороге объявится усиленный наряд стражей правопорядка и, ни слова не говоря, упечет в камеру годиков этак на десять. А все потому, что эту серию можно смело называть самой бандитской из всех. Mafia 2? GTA4? Ха! Только в Kane & Lynch вы сможете взять в заложники ни в чем не повинного прохожего, прикрываться им от пуль, а потом пустить бедолаге пулю в висок. Или, например, перестрелять невероятное количество полицейских по всему миру (включая и солдат Китайской Народной Армии). А также 10 тысяч раз услышать английское слово на букву «F» из уст симпатичной парочки – бессердечного наемника и конченного психопата.

Но даже в этом хаосе и мешанине из стрельбы, мата и крови есть один момент, который запомнится намного четче, чем все остальные. Речь идет о том эпизоде, когда абсолютно голые, избитые и изрезанные китайскими ножами «герои» убегают от мафии, которая очень и очень сильно недовольна нашим дуэтом. Сцена начинается на улице возле мусорного бака: по соседству лежит один из персонажей.

На нем натурально нет ни одного живого места – вся кожа покрыта тончайшими надрезами, сделанными очень и очень острым лезвием. Из соседнего здания доносятся жуткие крики, и мы со всех ног бежим туда, чтобы увидеть следующую картину: наш напарник сидит на стуле и выглядит так же плачевно, как и мы, а в душевой кабинке лежит китайская подружка Линча – изрезанная, изнасилованная и мертвая. Па-ра-па-па-па, вот теперь китайской мафии точно наступит мягкий и пушистый зверек.

Датчик запоминаемости: 5 из 5



Мыльная опера

Call of Duty: Modern Warfare 2

«Роуч, Шепард – предатель, мы атакованы его людьми на кладбище в Афганистане», – именно так надсадно и истерично кричал победитель в номинации «лучшая выбитая дверь года» капитан Прайс, когда пытался связаться с группой спецназа, действующей в горах Чечни. Только вот тот, кому это сообщение адресовалось, уже ничего не мог на него ответить. А все из-за сравнительно небольшого кусочка свинца, предательски засевшего в груди. Через минуту, затухающий взор Роуча выхватит лежащий рядом труп Гоуста, который в нынешнем состоянии больше похож на большую тряпичную куклу, чем на braveго британского спецназовца. Куклу, из сердца которой вытекает самая настоящая кровь. Вспышка, и на двух соратников уже льется бензин. А потом медленный полет сигары, небрежно брошенной предателем прямо в лужу с горячим...

Почему так красочно мы описываем именно этот момент из всей той вакханалии, имя которой Call of Duty?



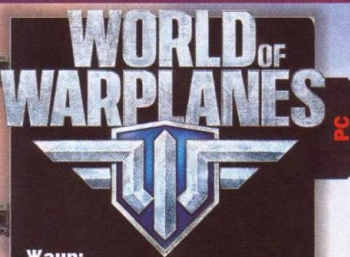
А все потому, что этот эпизод создан с душой, в наличии которой у сотрудников Activision мы сильно сомневаемся. Такого накала страстей и такой драмы ни до, ни после в серии не было. В момент, когда генерал Шепард впервые неожиданно стреляет в грудь Роуча, рефлекторно сам дергаешься, хотя вроде и помнишь, что на стуле сидишь перед компом. А ведь кажется, будто находишься там, в этой небольшой рощице, недалеко от особняка, который совсем недавно обороняли изо всех сил. Bravo!

Датчик запоминаемости: 5 из 5

Я первый. Сережа, они над тобою!
Я выйду им наперерез.
Сбей пламя! Уйди в облака! Я прикрою!..
В бою не бывает чудес!

В. Высоцкий, «Песня летчика»

МЕЧТЫ СБИВАЮТСЯ



Жанр:
MMO flying action

Разработчик:
Persha Studio, Wargaming

Издатель:
Wargaming

Системные требования:

Процессор: 2,7 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: GeForce 8600GT
или ATI HD 2600,
шейдеры 3.0, 256 МБ
30 ГБ на HDD



Первая отечественная free-to-play MMO-игра вылетела из уютного гнезда во взрослую жизнь. Заводите моторы, World of Warplanes официально зарелизилась, собираясь показать пилотаж не хуже феноменальной World of Tanks. Да и ты уже тоже стал достаточно взрослым, чтобы наконец-то узнать: WoWP совершит экстренную посадку в выгребной яме или она, все-таки, – полный улет?

Крылатая фаза

Однажды в детстве я запустил самолетный симулятор (или, может быть, вертолетный симулятор... хотя вполне возможно, это был кухонный комбайн). Час щелканья из позиции «вкл» в позицию «выкл» нескольких миллионов тумблеров и рычажков внутри виртуальной кабины ознаменовались успехом в попытках поднять самолет в воздух: включились дворники, и почти завелся мотор. World of Warplanes – как раз для таких вот неискушенных в тумблерах ребят, для которых познания в летном деле ограничиваются тектоником от стюардессы перед взлетом. Так что если ты грезишь новым Microsoft Flight Simulator и знаешь, что такое «перевести селекторы в положение офф», – творение Persha Studio тебя огорчит. Ведь разработчики мудро выбросили из пилотирования всю хардкорность и тяготию. Проект концентрируется на самом интересном: стремительном мочилове на крутых виражах, от которых внутренние органы совершают в теле восторженное крутое пике.

Впрочем, не у всего геймерского сословия. «Самолетам» приходится прорываться через зенитный огонь презрительного фырканья. Похоже, пушки этого калибра нацелены на любой проект, вылетающий из-под крылышка Wargaming, пытающийся доказывать свое право на существование, личное пространство и отдельную жилплощадь вне тени «большого брата», World of Tanks.

Пролетая над гнездом кукушки

Автор самого первого мнения о World of Warplanes, которое оставило на моем лице отчетливый отпечаток моей же ладони, – игрок американской команды по «Танкам». Пузатый и бородатый янки в кепке USA презрительно фыркнул, услышав название украинской игры, моментально добавив: «Это полное дермище, в это никто не будет играть в Америке: совсем не похоже на World of Tanks!» И черт с ним, что результаты закрытого бета-теста показали: американцы летают так же активно, как и жители СНГ. Но обвинять разработчиков в том, что они не занялись самокопированием... Похоже, я начинаю понимать, секрет успеха Call of Duty («Мы взяли прошлую часть, перерисовали террористов на роботов – теперь у нас совсем новая игра!»)

Тем более, в WoWP не танки, а самолеты, которые не ездят по земле, а – осторожно, спойлер? – летают! В итоге несмотря на похожий фирменный стиль, ощущения – совсем другие.

Впрочем, не все претензии, адресованные игре еще до выхода, – полоумный бред: многие ругают кострубатую графику, деревянное управление и прицел, созданный Гитлером для запугивания славян. Претензии совершенно справедливые: WoWP действительно такая кривая. Была. Почти два года назад, когда показали ее самую раннюю версию. С тех пор игра эволюционировала до неузнаваемости, став отполированной, как лысина Вина Дизеля.



И пока кто-то продолжает жить в информационном поле прошлого года, мы нашли, за что разработчиков можно заслужено поcritиковать. Но это мы оставим на десерт, а пока – первое блюдо. Первым блюдом, первым блюдом – самолеты!

Деньги на бочку, пике и штопор

На подиуме «Мира Самолетов» дефилируют авиамodelи от первобытных этажерок до прототипов реактивных машин 50-х, но в центре внимания, разумеется, аэрофлот времен Второй мировой. Дальше начинается дележка: самолеты делят небо, делят друг друга на ноль, делятся на страны, а потом еще и на типы. У всех пяти держав есть прыткие и верткие истребители, а вот их беспощадные и неторопливые тяжелые братья, прикрытые с тыла ИИ-пулеметчиком, прижились только у Германии и Британии. Вся небесная орда в сборе – легенды воздуха Илы, Фоке-Вульф, Кертисы, Мицубиси, Глостеры и другие летающие охотники общим числом под 120 единиц. Цифра – уже ого-го, а еще ведь будет не одна добавка! Правда, оседлать всех сразу не получится – сперва докажи, что ты ас, на машине попроще. Принцип знакомый: нагибаешь – получаешь опыт и серебро – высокоуровневые птички придут гнездиться в твой ангар. Хотя уровень здесь не важнее мастерства: и на стартовом самолете можно творить террор в небе. Как говорят летчики, «был бы двигатель, а полетит и забор». Главное не забывать качать пилота, навешивать модули и ставить более убойное снаряжение – это уже говорим тебе мы. Кастомизация авиатехники позволяет настроить под себя любой истребитель – а очень неуверенных людей она вообще сведет с ума необходимостью выбирать среди огромного количества апгрейдов и оборудования. Взять на борт больше стволов или лететь порожняком, но быстрее? Огнетушитель с аптечкой или прицел почетче? А патроны зарядить зажигатель-

ные или бронебойные? Нарядный камуфляж или рисунок на кабину? При обилии штук, которые можно прикупить стальному питомцу, ты без шансов не останешься: серебра дают щедро, на шопинг хватает, так что можно с комфортом быть на высоте, не выкладывая ни копейки за «голду». Говорят, скупой платит дважды, а тупой платит трижды, но любители премиума платят один раз и получают его сразу на оба проекта: Wargaming ввели единый аккаунт для своих игр, так что теперь танкисты могут трынькать лишнее золотишко на аэродроме WoWP и наоборот.

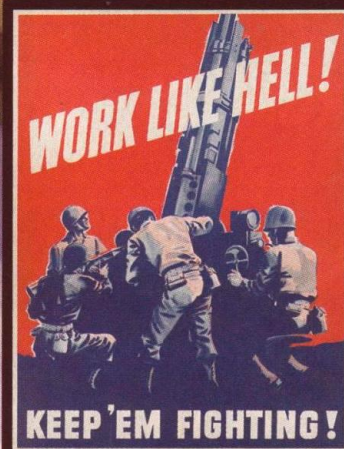
Окрыленные не только успехом

Глядя, как треть нашей редакции играет в «Танки», можно поверить, что в прошлой жизни они были гаишниками: знай себе караулят в кустах, пока мимо не прогромыхает ничего не подозревающий нарушитель, подставляющий свою корму для карательной пенетрации. Поэтому я на «Танки» так и не подсел – душа поэта требует динамики и драйва, бежать в первых шеренгах и ввязываться в драку. Залог победы твоей команды в WoWP, казалось бы, позаимствован из WoT, но с поправкой на ветер: убить всех врагов или разрушить побольше наземных целей под охраной кусочка ПВО. Но в воздухе нет соревнования на тему «кому первому надоест прятаться за холмом» – тебя сходу бросает в воздушную мясорубку 15 на 15, в которой хрен отсидишься! Механика подстегивает, да и просто глупо пропускать веселье. Ведь экшн у киевлян получился что надо, перехватывающий дыхание, захватывающий воображение и поражающий своей красотой. Спасибо графике, делающей WoWP AAA-фритуплеем, и главному разноречию удовольствия – выразному бою.

Жизнь пилота – как юбка балерины – пышна и коротка

Самолеты водят головокружительные хорьоды, пытаеь насыпать друг другу соли на

5 авиационных фактов



1. Во времена Второй мировой немцы буквально закрыли солнце над Англией крылатыми ракетами Фау-1. Британские асы научились сбивать их нестандартным способом: пилот подлетал вплотную к летящей ракете, «подсовывал» крыло самолета под короткое крыло ракеты и переворачивал Фау-1, отчего та теряла стабильность и падала.
2. Ежегодно ослы убивают больше людей, чем авиакатастрофы.
3. У первых военных пилотов локатором выступала голова: постоянно крутишь ей, высматривая самолеты врага. Чтобы не натирать шею о воротник, асы начали носить шелковые шарфы и продолжают по сей день – традиция.
4. «Черный ящик» выглядит, как шар красного или оранжевого цвета, чтобы его легче было найти.
5. В 1940-м в небе над Австралией столкнулись два самолета Avro Anson... но не взорвались, а сцепились. Пилот Леонард Фуллер смог дотащить свою машину с «балластом» до поля и совершил успешную посадку.

Цифры об авиации

0,62

аварий

приходится на 1 миллион полетов

2

минуты длится самый короткий рейс между островами Вестрей и Папа Вестрей в Шотландии

в столько раз быстрее алкоголь усваивается

2-3

в воздухе, чем на Земле

3

столько процентов людей страдают аэрофобией – панической боязнью летать на самолете

столько процентов населения Земли хоть раз летало

5

на самолете

13

на протяжении этого количества лет нужно летать на самолете каждый день, чтобы гарантировано попасть в авиапроисшествие

столько процентов пассажиров больше всего ненавидят в полете стук

68

в спинку кресла соседа сзади

25 000

столько самолетов в мире совершают перелеты ежедневно

37 650

максимальная высота, на которую поднялся самолет: рекорд поставил советский летчик в 77 году

200 000

объем в кубометрах самого большого летательного аппарата, поднимавшегося в воздух: немецкий дирижабль Гиндбург, построенный в 36-м (разбился год спустя) имел в длину 245 метров



хвост и бронебойных патронов за загривок, и эти пляски заставляют подходить к пилотированию творчески в течение всего боя. Нападать в открытую или обрушиться против солнца с большой высоты, оставив ради этого товарищей без прикрытия? Уходить в пике, стряхивая хвост, или прижаться к земле, соревнуясь, кто ловчее почешет брюхом чернозем и размажется по нему толстым слоем? Перед этими мучительными вопросами сперва нужно пережить мучительно острую боль в области черного хода. Задача новичка, впервые севшего за штурвал, – не сбить врага, а продержаться бы больше трех минут. Режим обучения и гайды на официальном сайте помогут разобраться что к чему даже клиническим нубам, но tutorial не подготовит тебя к тому, что происходит в пока что единственном мультиплеерном режиме «Самолетов» – а там Quake 3 с крыльями. Впрочем, спустя всего пару сражений, приходит понимание как стрелять, как уходить с линии огня и как маневрировать. Бой превращается в танец, а игровой процесс начинает конвертироваться в кайф со 100-процентным КПД.

Во время танго с врагом, неожиданно понимаешь, что WoWP не только игра про забористое «тра-та-та» с высокой скоростью на большой высоте. Незаметно для всех Persha Studia положили свой проект в бочку с тактикой и не вынимали, пока полностью не пропитается.

Никто не принесет твоей команде победу в клювике, птенчикам пора учиться действовать сообща. Позвать друзей в формацию можно всего двумя кликами, а даже два самолета в звене – уже страшная сила. И так интереснее: один ползет бомбить наземные цели – второй прикрывает, один заманивает врага, другой садится ему на хвост. Чувствовать рядом крыло друга всегда приятно, ведь одиночек, отбившихся от стаи, недруги петрушат в первую очередь.

Видимость норм, иду по приборам

Под тобой проносятся чарующей красоты пейзажи. Огромных карт (15 на 15 км!) нарисовали с десяток, причем разных: от Арктики и горного плато до Сан-Франциско и тихоокеанских панорам, навевающих ностальгию по Перл-Харбору. Но как бы хорошо ни были проработаны декорации, они не идут ни в какое сравнение с крылатыми машинами смерти. Они воссозданы с точностью до винтиков, так что эротические изгибы легендарных Спитфайров и прославленных Яков не оставят равнодушными даже тех, у кого нет души и чувства вкуса.

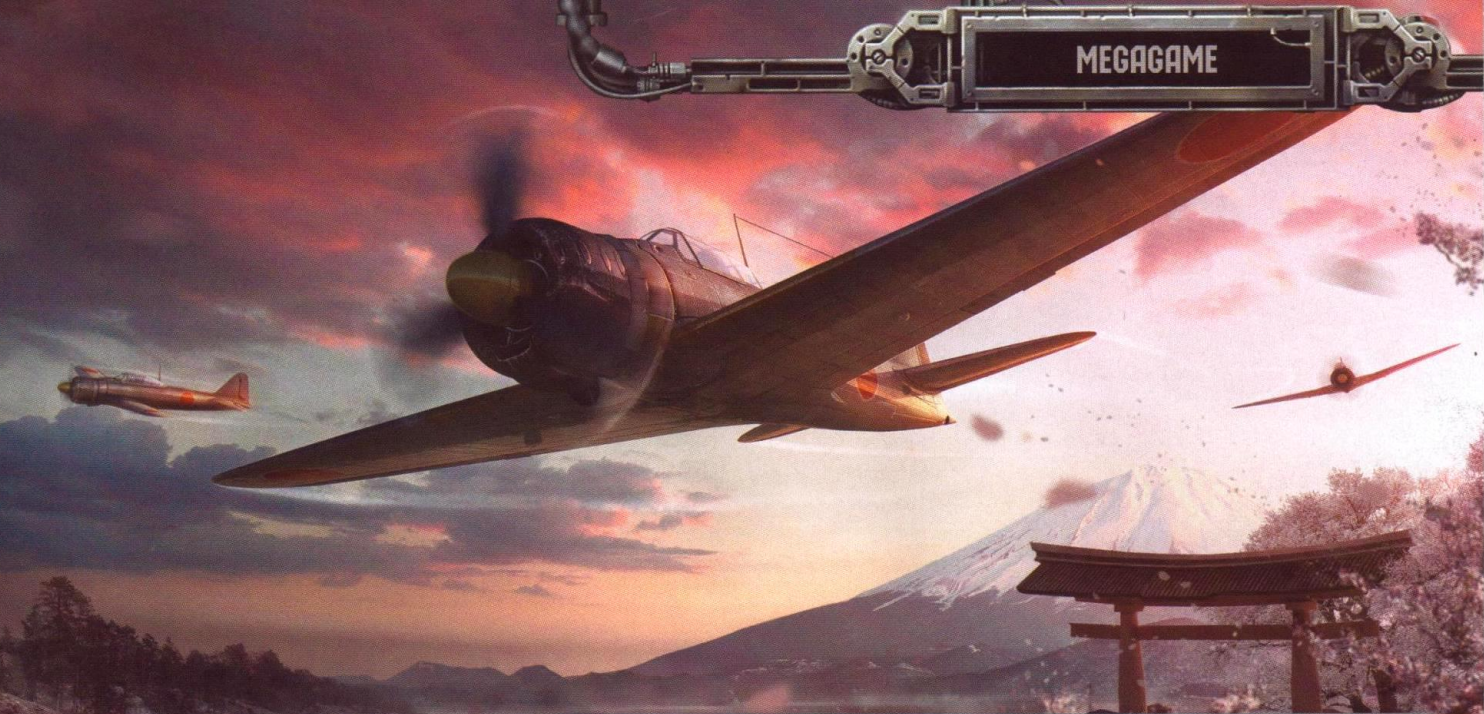
Однако лепота нещадно жрет ресурсы – и это первый заметный минус игры. До слайд-шоу не доходит, но проседание есть. По словам разработчиков – ненадолго: они собираются оптимизировать проект до тех пор, пока он не начнет запускаться без тормозов на электрочайнике.

Еще один недостаток – момент столкновения самолета с землей. Без малейшего дефекта он замирает на секунду, а потом взрывается. На фоне общей красоты выглядит, как мертвый лось посреди прихойей. Особенно учитывая, что система повреждений вполне хороша: самолеты надсадно дымят после пары попаданий. А шальная пуля, прошив мотор, превращает некогда стремительный истребитель в раненого зверя, который, нутно кряхтя, едва летит даже на форсаже. Лакомый кусочек для вражеских стервятников. Впрочем, смертный приговор еще не вступил в силу – парашют ты как всегда забыл, так что не грех продать свою жизнь подороже!

Экипаж желает вам приятного полета

Громогласный хор моторов пускает роту мурашек галопом вдоль спины. По звукозаписи Wargaming явно решили уделить DICE: около

THE END OF THE "BABY-KILLER".



двадцати настоящих самолетов скормили настоящие звуки своих настоящих двигателей в предусмотрительно подставленные микрофоны – каждый под своим углом и на определенной дистанции от фюзеляжа. Старт, малые обороты, средние обороты, форсаж... Сочный рокот получился объемным, а звукорежиссеры решили не «чистить» звук, сохраняя его первозданность. Благодаря этому – никаких сомнений: ты за штурвалом настоящей боевой машины, пускай штурвал и в виде мышки.

Управление отполировано так, что между игроком и званием аса высшего пилотажа нет вообще никаких препятствий, любая домохозяй-

ка выведет Мессершмидт из штопора. Самый кайф – использовать навороченную мышь а-ля GX Gaming Gila, и перевесить на нее управление с клавиатуры. В общем, птички послушны, а их летно-боевые характеристики взяты не из учебников по истории – они поддерживают баланс, чтобы ты вкушал фан, а не страдания.

Khaj-Tosin



Вердикт

В 1901-м два американских ученых доказали, что летательный аппарат тяжелее воздуха никогда не торвется от земли. Пентагон тут же прекратил финансировать любые бесперспективные разработки воздушных суден. По иронии, через три года в воздух поднялся первый самолет, созданный братьями Райт. Похоже, злопыхатели, визжащие о том, что World of Warplanes не взлетит, переплунули даже тех горемычных ученых. Игра уже взлетела и идет на бреющем завоевывать новую аудиторию к имеющимся трем миллионам игроков. World of Warplanes – это не симулятор и даже не аркадный симулятор (звучит как «честный депутат», честное слово). Это авиационный экшн, причем захватывающий, сочный и, что добавляет гордости, сделанный в Украине. Не обязательно любить самолет, чтобы получать от него наслаждение: если ты устал от марафона по выбиванию дверей и давно искал что-нибудь новенькое – самое время оседлать виртуальный истребитель. Все равно за окном осень, и погода – нелетная.



НИЧЕГО ЗА ДУШОЙ

Круг общения Джоди Холмс с детства ограничивается призраком Айдемом. Из-за потусторонних фокусов вся ее жизнь идет под откос: друзья боялись, родители отворачивались, чиновники запирали и экспериментировали. Повзрослев, Джоди попала на удочку ЦРУ, а сейчас вообще оказалась на пороге чуть ли не Армагеддона. Прожить так почти два десятилетия предлагает один из самых ожидаемых проектов осени – *Beyond: Two Souls* («За Гранью: Две Души»). Мы говорим «проект», потому что это не игра и не фильм. Это интерактивный мрачняк, наполненный болью, лишениями и гонениями. Давай поговорим об этом по душам.

BEYOND

TWO SOULS™

Жанр:

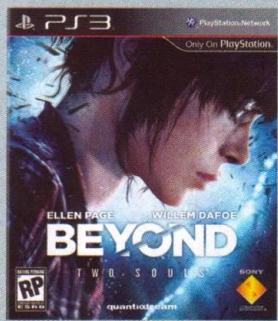
интерактивная драма

Разработчик:

Quantic Dream

Издатель:

Sony



Чужая душа – потемки

Вполне возможно, основатель Quantic Dream Дэвид Кейдж не сумел вовремя отогнать человека, который навесил на него лавры великого художника и погону главнокомандующего миром цифрового искусства. Хотя тут нужен телескоп, чтобы заметить гениальность Дэвида: в его портфолио – еще 3 неформатных проекта, тоже пытавшихся стереть грань между играми и кино. Отзывы на них были весьма полярными, от признаний в любви до предложений запереть Дэвида в шкафу, полить бензином и сжечь.

Впрочем, Кейдж настолько проникся идеей своей уникальности, что на его лысой голове начала прорастать корона. Он рассказывал, какой *Beyond: Two Souls* будет великолепной, эмоциональной и незабываемой, а корона росла. Он заявил со сцены, что современные игры – детский сад и треш, который делают лишенные вкуса шизофреники для слабоумных извращенцев. А корона тяжела. И вот настал долгожданный час: «За Гранью» попала в массы, и впечатления масс вновь разделились. Только негатив спас Дэвида: корона не перевесила и не уронила его с трона.

В глубине души

Откуда критика – понятно. Находясь в пограничном состоянии между двумя

видами искусств, «За Гранью» не способна удивить ни киноманов, ни геймеров. Потому что Дэвид – мастак строить воздушные замки на словах, однако и режиссер, и геймдизайнер из него... Будь он студентом – с треском выплетел бы из любой академии искусств за такой уровень исполнения.

Но с чего бы у трети спорщиков появился чистосердечный восторг от *Beyond*? Все просто: проект полюбится, если прежде ты не встречал произведений жанра «интерактивная драма». Из-за новизны ощущений можно закрыть глаза на все недостатки и слабые стороны. Ведь из них проект состоит целиком, а ведь должен был из драмы.

Чего душа пожелает?

Драму нам обещали такую, что к Шекспиру впрору бы подключать динамо-машину и обеспечивать Европу бесплатным электричеством: так быстро бы великий драматург вращался в могиле, гложимый нечеловеческой завистью. Успех прочили, благодаря сразу нескольким факторам: актеры Эллен Пейдж (великолепная и неотразимая, по словам критиков) и Виллем Дефо (гениальный), а также сценарий Дэвида Кейджа (пронзительно божественный). Что ж, Дефо действительно мастер, прекрасно перевоплотившийся в курирующего Джоди агента. Эллен – неплохая актриса, кроме «Людей Икс: Первый Класс» нигде толком не примелькавшаяся. А вот мистический сценарий Кейджа оценивать очень сложно.

Полтергейм

Событий и жестяка в истории хватает, хотя и со знакомым привкусом: похоже, как-то Дэвид смотрел сериал *Fringe* (по иронии, в русской версии – тоже «За Гранью»). Маэстро на секунду отвернулся, а с телеэкрана в его сценарий незаметно десантировались злые ЦРУшники, заговорщики вселенского масштаба, тоннель между

Сергей Галенкин, Директор по маркетингу Nival

На мой взгляд, со времен Omikron: Nomad Soul Дэвид Кейдж идет вниз, делая все более дорогие проекты, которые чем дальше, тем меньше игры и больше какая-то поселковая самодеятельность. Каждый его проект – это скучная игра и плохое кино, на которое жалко тратить время, когда есть хорошие игры и хорошие фильмы.





параллельными мирами и еще много всякой мелочевки, которую команда Fringe придумывает под слоганом «Выкуси, X-files!»

Удушающий прием

Беда с Beyond в том, что сценарий нарублен в мелкую крошу и подается в случайном порядке: вот мы детстве Джоди, а вот мы выполняем задание правительства когда ей под 20, а теперь прыгаем на пять лет назад и бродяжничаем! Винегрет — это питательно и полезно, но Дэвид нарубил туда стейк, кремовый торт, две пиццы и залил все это борщом — все равно все в животе перемешается. Увы, это добавило не драйва с интригой, а неразберихи. Странно, «За Гранью» работает сразу в лоб, но при этом ухитряется запутать. К тому же, из 2000 страниц сценария игры (предмет для гордости №1) — треть представлена отвлечениями, которые Дэвиду, похоже, было лень заканчивать.

На чем только душа держится

Приступ эпилепсии, которую Кейдж называет сценарием, имеет сплошные страсти-мордасти и смакование жизненных ужасов, а манера их подачи напоминает выпуск новостей. Через запятую: там убили, здесь ограбили, тут потоп, там война, а в конце — попугай, который научился кататься на водных лыжах! На этот крючок можно было бы пойматься, если бы Дэвид не выдергивал удочку, едва забросив: эмоциональноотреагировать не успеваешь, ведь повествование несется галопом. Нет чтобы

Бальзам на душу

Трейлер и 35-минутное видео из игры были показаны на кинофестивале Трайбека с участием Эллен Пейдж и Дэвида Кейджа. Таким образом, Beyond — вторая видеоигра в истории, принимающая участие на кинофестивале. Первой была L.A. Noire.



Судя по лицам актеров, они слишком поздно поняли, во что ввязались

притормозить, раскрыть персонажей — Beyond устраивает спринтерский забег сама с собой аж до финальных титров. А второстепенные герои настолько шаблонны и предсказуемы, что диву даешься, почему их первая фраза не звучит как-то в духе «Я Джефф, и я плохой коп».

Мертвые души

«За Гранью» не рассчитана на любителей Bioshock Infinite или ценителей The Walking Dead. Она метит прямой наводкой на людей, у которых PS3 оказалась чисто случайно. То есть, к практически нулевому геймплею придирается так же глупо, как не любить Тетрис за то, что там нет вида от третьего лица и кавер-бейсд системы. В Beyond почти все действия сведены к различным формам QTE, плюс иногда дают походить по окрестностям. Большая часть действий — Айден помогает Элли, вселяясь в других людей, дергая рубильники в недоступных местах и отвлекая недоброжелателей, хотя такие моменты часто ставят не в полад. Зато напрягаться не надо: Эллен ведь бессмертна, и даже выбор ответа в диалогах ни на что не влияет. В механике все очень лайтово, стерильно и напрочь лишено азарта: потеть от напряжения, как в Fahrenheit, не приходится. Даже больше — управлять игрой можно с iPad. О каком уровне вовлеченности тут разговор, если пройти Beyond может даже кот?

Шайтан

Вердикт

Шизофрения на лицо: вместо двух душ в Beyond имеется две личности, которые не могут себя толком реализовать. Все что остается игре — пытаться завоевать твой интерес душещипательными историями на тему «как страшно жить». Таких соплей с сахаром может поведать любая бабушка, обитательница лавочки у подъезда. Может в истории пенсионерки не будет так много мистики, но, по крайней мере, рассказ не получится сбивчивым, что лишает малейшего желания слушать дальше. В сухом остатке имеем плохую смесь плохой игры с плохим кино по плохо поданному сценарию от плохого режиссера. Плевков в душу, одним словом.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕР!


F1 2013
 Formula 1

Жанр: Гонки

Разработчик:

Codemasters Birmingham

Издатель:

Codemasters

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: AMD HD2600/NVIDIA

Geforce 8600

15 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

Выход новых частей F1 можно сравнить с ежегодным выпуском FIFA, NBA и прочих спортивных симуляторов с мячиком в главной роли. Слегка освежили список команд, заменили наклейки спонсоров и добавили пару полигонов старым моделям – все, игра готова. Кладем «новый» продукт в красивую коробочку, прикрепляем ценник и отправляем в магазин. Неужели Codemasters и на сей раз отделалась небольшой косметической доработкой? Давай прогреем резину и разберемся.

По третьему кругу

Дежавю – вот, чем встретила меня новая F1. Тест молодых пилотов пиксель в пиксель был перенесен сюда с «Формулы-1» образца 2012 года. Порою даже возникало желание выйти из игры и убедиться, не запустил ли я случайно F1 2012. Дальше также все до боли знакомо и без сюрпризов: выбор команды, практика, квалификация, гонка. Разумеется, добавлять динозавров или русский спецназ в игру было бы неуместно, но неужели нельзя было досыпать в карьеру хотя бы немного интересных нововведений?

Так или иначе, крутить баранку виртуального болида все так же приятно, хоть и невероятно сложно. Даже с включенными помощниками вылететь с трассы или уйти в неуправляемый занос здесь плевое дело. Вот и сидишь, глядя в экран с такой концентрацией, словно обезвреживаешь бомбу, кормишь голодного крокодила, гладишь тигра против шерсти – и все это одновременно.

Шиномандраж

Но не все в новой «Формуле» клепалось по шаблону. Из новинок, (а точнее из старинки) имеется так называемый режим F1 Classics, в котором тебя от макушки до пяток погружают в прошлое. Здесь можно от души пожечь резину культовых болидов 80-х годов на классических трассах. Старушки управляются заметно сложнее, нежели современные монстры, напичкан-

ные электроникой, словно космолеты NASA. Для более глубокого погружения в эпоху 80-х на изображение ложится желтоватый фильтр, согревающий прямо через экран монитора.

Но затянуть игрока надолго у F1 Classics не получается – классического контента здесь кот наплакал. Гран-при, заезды на время и езда на скорость. Остро чувствуется нехватка карьерного режима с интересной историей. Есть, правда, гонки со сценарием, в одной из которых даже дают надеть шкуру самого Шумера и надрать всем задницы на Ferrari образца 1988 года, но такого – крайне мало.

В ротор мне ноги

И немного о тех двух-трех полигонах, которые Codies прибавляет к уже существующим моделям каждый год. Графический скач... шажок можно разглядеть разве что при наглядном сравнении и с использованием микроскопа. Но, если серьезно, то грех жаловаться – игра выглядит замечательно. Движок EGO кряхтит, скрипит шестернями, но со своей задачей пока справляется. Во время сильного ливня болид покрывается каплями, а экран заливает так, что подумываешь, а не повесить ли на него дворники. Ради этого ощущения присутствия и стоит раскошелиться на F1 2013. Если у тебя нет F1 2012 или 2011 – там все так же.

Prince

Вердикт

Codemasters сделали отличный симулятор «Формулы-1», но вся проблема в том, что они сделали его и в прошлом году. И в позапрошлом. Другая циферка в названии, иная обложка, а содержимое все то же. Если ты впервые решил познакомиться с серией, то можешь мысленно накинуть игре еще один балл и смело бежать в магазин. А вот старичкам и ветеранам прохождение практически одной и той же карьеры по третьему кругу вряд ли доставит большое удовольствие.



#11(141) 2013

KILLER is DEAD

Жанр:

hack and slash, third-person shooter, action

Разработчик:

Grasshopper Manufacture

Издатель:

Deep Silver

PS3 | X360

УБИТЫЕ В ХЛАМ

Где найти единорогов? Влияет ли яичница на нашу жизнь? Что такое адекватность и как с ней бороться? Как соблазнить женщину, если ты – однорукий киборг с трещинами в психике? На эти и другие крайне важные вопросы отвечает новое творение игродела-сумасброда Гоичи Суды – *Killer is Dead*.

Стиль is not dead!

Рука мастера чувствуется в шикарном стиле, эксцентрично давая тебе под дых в первые же минуты. Плохо так часто шутить про наркотики, но видит Аллах, Гоичи-сан таки прописал в студии дилера на время разработки. В итоге от липкого сумасшествия на экране тянет выпить активированного угля.

Игра красива мрачной, нуарной красотой: такой себе «Город Грехов» на японский лад. Неформатное подсознание Суды просматривается отовсюду: футуристический мир, в котором происходят события, вульгарно имеет оптом и в розницу все законы физики, логики и любых других наук. Протагонист прибывает с заданием на Луну и разгуливает там со шлемом от скафандра на голове, но в костюме-тройке. Также ему приходится оседлать единорога и погонять на нем вокруг особняка, спрятанного в лесу. А еще сразиться со взбесившимся одержимым паровозом. А потом подраться со злодеем в золотом белье. Дальше будут скачки на тигре, после Алисы, превращающейся в паука. И сексапильной девицы в розовом, верхом на летающем шприце... В общем, *Killer is Dead* – это такой неповторимо стильный ад. Адец. Кромешный.

Приговор Суды

Главным героем, по старой доброй традиции игр Суды, становится наемный убийца, трудоустроенный в секретной организации, устраняющей агрессивные отбросы общества: Мондо Заппа permanently несет своей катаной добро в биомассы. А еще он носит деловой костюм, очки и протез-трансформер, который служит

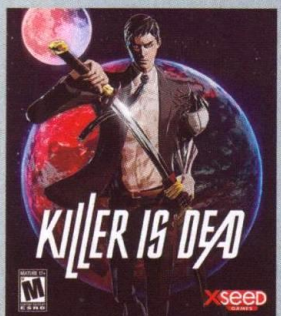
ему вместо утерянной в бою родной руки. Мондо высок, темноволос, хорош собой и вечно на сложных щах. Он любит женщин, яичницу и имеет большие проблемы с памятью.

Вникудайвинг

Впрочем, героя собственный неврубештейн абсолютно не смущает, а его прошлая жизнь, как размокшая книга – мутная и расплывается от малейшего прикосновения. Сюжет – под стать, нелинеен и похож на колоду из фрагментов минувшего, кусков настоящего и отголосков сновидений, которую случайно тасует чье-то больное воображение... хотя, известно чье. Именно сценарий – главный босс в игре: нужно немало сноровки, чтобы выдержать все непропускаемые диалоги – они очень-очень длинные, причем персонажи тянут безрассудные наборы слов и время, словно перепив тормозной жидкости.

У вас есть книга «Как перестать убивать людей, услышав «нет»?»

Боевка предлагает раздавать жесточайших зуботычин, комбинируя механическую руку Оптимуса Прайма и катану-кривосиса, отбирающую у врагов гемоглобин. В теории – интересно, но блуждая в запутанных, как диалоги, коридорах и изничтожая безликую массу статистов, красноты экшна не видишь. Единственное место, где эпическая боевая хореография раскрывается, а пальцы на ногах сжимаются в напряженный кулак – это босс-файты. Но вот стоит ли ради них терпеть безумие сюжета и монотонность забот по коридорам? Скорее всего, нет, а на нет – и Suda 51 нет.



Судоперевод

Игровой мир знает Гоичи Суду под прозвищем Suda 51, которое возникло от японского «го» (пять) и «ичи» (один). Похоже, Гоичи-сан не сильно заморачивался, придумывая себе никнейм.



Правила хорошего стона

Гоичи вот уже который раз доказывает, что со временем killer7 растерял скилл. Он может генерировать шизофазические концепты и идеи с передозом креативности, но к геймдизайну его подпускать нельзя. Иначе из крутых задумок про парня в аду с говорящим пистолетом и школьницу с бензопилой в толпе зомби, получается какой-то хентай. А Killer is Dead – хентай в прямом смысле слова. Между заданиями Мондо заливает тоску в баре, снимает аппетитных грудастых девиц пачками. Добрая четверть Killer is Dead – эротическая мини-игра, в которой нужно задаривать подруг подарками и устраивать жесткий пежинг. Не то что бы мы были ханжами и твердили «Фу-фу-фу,

секса не существует!», поливая экран с PornTube святой водой, но шалости Мондо точно не к месту в игре про рубку врагов катаной. Особенно такие шалости в таких количествах. И пропустить их нельзя – иначе лишишься массы бонусов для дальнейшего прохождения.

divinale



Вердикт

Гоичи начинал свой творческий путь на кладбище, работая гробовщиком. Возможно, отсюда у него мания посвящать каждый свой проект убийцам. Но игры делать – не лопатой махать, о чем маэстро с каждым годом забывает все больше и больше. Killer is Dead – ярчайший тому пример. Это арт-хаузная безумно красивая шизофрения со срамными темами и редкими вкраплениями, собственно, игры. Обязательно стоит попробовать, если у тебя, хкм, особые вкусы. Ну, например, вместо милых котиков ты ищешь на YouTube видео, где утконос насилует бобра, а потом ест его глаза чайной ложечкой. Из подсвечника. В космосе.



WE LIVE IN YOUR GAME



570 ГРН.

- A-KAI13 – Клавиатура игровая Armaggeddon Taranis KAI-13
- 119 мембранных клавиш
 - 9 макро-программных клавиш
 - 6 игровых режимов и мультимедийных клавиш
 - 32 кБ встроенной памяти
 - Регулируемая подсветка
 - USB интерфейс



365 ГРН.

- A-KAI6 – Клавиатура игровая Armaggeddon NightHawk KAI-6
- 24 программируемых кнопки
 - 2 макро-профиля
 - 118 мембранных клавиш
 - 11 макро-программных клавиш
 - 7 мультимедийных клавиш
 - 128 кБ встроенной памяти
 - Регулируемая скорость опроса 125/500/1000 Гц
 - 1.5 м провод в прочной оплетке
 - Дополнительная окраска клавиш WASD
 - Регулируемая подсветка
 - USB интерфейс



590 ГРН.

- A-MKI-3 – Клавиатура игровая Armaggeddon StrikeEagle MKI-3
- 92 механические клавиши
 - 5 макро-программных клавиш
 - Регулируемая скорость опроса 125/250/500/1000 Гц
 - 32 кБ встроенной памяти
 - USB интерфейс

Магазины-партнёры:



ROZETKA.UA



STYLUS

MARLOW BRIGGS

AND THE MASK OF DEATH

Жанр:
экшн/слешер

Разработчик:
Zootfly

Издатель:
505 Games

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц dual core
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 4000 Series and up / NVIDIA GeForce 8 Series
3ГБ на HDD



Капитан Джак-всехубей

Марлоу Бриггс, герой игры имени себя, унаследовал фамилию, цвет кожи и пару замашек от майора Джексона Бриггса – Джакса из Mortal Kombat. А имя Марлоу, видимо, получил в честь Боба Марли.

PC | X360

МАЙЯ ТВОЯ КОСОЙ НАКАЖЕТ

Представь: сидишь дома, спокойно пьешь чай, как внезапно и без приглашения к тебе врываются шальные гости, устраивают тотальный бардак, переворачивают любимый фикус, выпивают весь алкоголь, справляют малую нужду на котенка и уносятся восвояси. «Это было неожиданно, но весело!» – признаешь ты под укоризненным взглядом кошки. Примерно так в мир гейминга прибыл Marlow Briggs and The Mask of Death.

Намешано помешанными

Marlow Briggs – это словацкий экшн, в котором чернокожий Кратос при помощи косы из Darksiders II и акробатики из Prince of Persia мешает приспешникам злого китайца начать конец света на раскопках руин Майя. А еще – спасает девушку-археолога и мстит за собственное убийство: наш шоколадный победитель нечисти вернулся к жизни благодаря волшебной маске Майя. Она не только целебна, как подорожник, но и добавок отличается неплохим чувством юмора и постоянно троллит героя, называя его Чу-Чу. В общем Zootfly (последний раз их Prison Break гостил в рубрике «Ацтой») заправили салат из кусков различных шедевров густыми щами бредового веселья на забористой клюкве. Но кричать «Плагат! Держи вора!» времени нет – тебя утягивает в завораживающий хоровод, где главный герой методично развешивает звездюли негодяям, паукам и ацтекским демонам.

Ком си, ком са, кромси, кромсай

Локомотив экшна несется вперед, а стоп-кран оторвало напрочь. Локации меняются со скоростью пулеметной очереди, да еще и камера постоянно норовит взять с наскака невероятный угол, словно виртуального оператора посадили на электрического быка и врубили полную мощность. Вот герой утюжит десяток врагов, а через секунду он уже верхом на скорпионе, чтобы спустя минуту прилечь вскачь по блокам а-ля Frogger к вертолету, на котором он полетит вверх тормашками. Кстати, где еще можно увидеть афро-Кратоса, который после парочки

бодрых комбо и магических раздач, прыгает в зенитку, чтобы расстрелять вражескую авиацию? Основной акцент, конечно, сделан на ближнем бою. Со временем к косе можно получить хлыст, молот и ядовитые клинки: все прокачивается для увеличения бодрости шинковки. Экспа по старинке течет ручьем во время геноцида, а также прячется в разных тайниках отдельными наборами. Для удобоваримости крошиво приправили волшебным соусом: на врагов можно обрушить небесный огонь, наслать ледяной шторм, спустить с цепи смертоносный торнадо – есть чем разнообразить выстрачивание комбосов.

Черное и белое

Если придирается, у Marlow Briggs управление не самое податливое, хотя на клавиатуре GX Gaming Manticore из-за точного и мягкого хода клавиш ситуация значительно улучшилась. Да в общем-то, все имеющиеся в игре механики сверкают фингалами и синяками ввиду своей избитости, причем реализация в первоисточниках была на голову лучше. Но придирается не хочется, ведь игра хватает тебя за шкурки и уносит галопом в зрелищность, изредка передавая эстафету простеньким пазлам и борьбе с ловушками. Несмотря на бюджетность и словатность, в Marlow Briggs хватает даже эпических видов: уф, перехватывающий дыхание пейзаж, ах, исполинских размеров механизмы и ох, заезды на вагонетках вглубь огромной шахты. Прохождение занимает всего 4-5 часа, однако насыщенности событиями тут хватит на пяток игр.

Day Bird

Вердикт

Никто не стелил перед Marlow Briggs ковровую дорожку и не ждал с распростертыми. Даже издатели, похоже, ограничили рекламную кампанию надписью на сайте «Кстати, у нас тут какая-то новая игра вышла, как ее там». И пускай она немного кострубатая, но чертовски интересная, веселая и адреналиновая. В общем, как говорили плантаторы – лучший подарок – это нигга.



WORMS CLAN WARS

Жанр:
Стратегия

Разработчик:
Team17

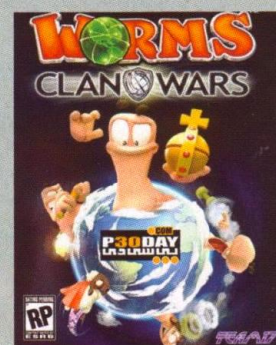
Издатель:
Team17

Системные требования:

Процессор: Dual Core CPU
ОЗУ: 2 ГБ

Видео: Nvidia GeForce 8600
GT, ATI Radeon HD4650,
Intel HD3000

2 ГБ на жестком диске



ПОЛЕ БИТВЫ – В ЗЕМЛЕ

Да, новые «Червячки». Да, опять и снова. А чего ты ожидал? В Team 17 твердо уверены, что если хотя бы раз в год не выпустить свежую порцию игры про кровожадных бесхребетных, то этот год пройдет зря. При этом разработчики как-то неохотно разбрасывают нововведениями. Исключением можно считать разве что прошлогодний Revolution, в который одновременно запихнули новый 3D-движок, физику воды и даже классы ногой дотрамбовали – по меркам Worms это действительно была революция. Что касается заметных нововведений в свеженькой Clan Wars, то оно всего одно и кроется в самом названии.

Сетевой червь

Кровопрлитная война червей и не думает прекращаться – розовых ползунов грунтом не корми – дай устроить геноцид своим же собратьям. В ход, как и прежде, идет все, что хоть отдаленно напоминает оружие: от гранат и базук до взрывающихся овец, стреляющих ослов и страдающих фигней бобров. Новое поле битвы – исторический музей. Именно здесь, на фоне красивых декораций доисторического периода, феодальной Японии и промышленной революции, мы и будем заниматься веселым и знакомым с детства процессом – уменьшением популяции кольчатых землероек.

Один поле не роет

Для тех, кто предпочитает одиночную игру или сидит в глубинке без интернета, а за нашим

журналом добирается пять часов на собачьих упряжках, на выбор есть несколько стандартных режимов. Story Mode больше похож на обучение перед вылазкой в онлайн: нас потихоньку вводят во все тонкости игрового процесса, а потом резко «бац!» и забрасывают паззлами и головоломками, от которых мозг вскипает так, что в пору чай заваривать. Ах да, еще тут есть чекпоинты. В Worms. Нет, ты не ослышался. В режиме Worm Ops нам выдают интересные задания типа «убей их всех одной базукой» или «пройди сложный маршрут на одном джет-паке». Еще есть режим Forts, в котором карта разбита на две части и враждующим командам приходится посылать друг другу взрывоопасные «приветы» только издалека, не вступая в ближний бой.

Атака кланов

Главным нововведением, как несложно догадаться по названию, стала именно появившаяся система кланов. Теперь в игре можно присоединяться к уже созданным кланам или же создать свой собственный, дав ему название и наклеив индивидуальную эмблему. Кланов могут принимать участие, как в товарищеских, так и в рейтинговых матчах, падая, подымаясь или спотыкаясь в таблице лидеров. Для тех, кто не желает заниматься всей этой клановой мишурой, есть и стандартный мультиплеер. Интернет-баталии осуществляются через WormNet, который к тому же отслеживает детальную статистику игроков похлеще ФСБ и СБУ вместе взятых.

iWorms

Не успела Team 17 выпустить новых червяков, как на горизонте замаячил еще один Worms, с циферкой «3» в названии. Номерную часть студия не решалась анонсировать вот уже шестнадцать лет, но, несмотря на всю значимость события, игра разрабатывается не для PC и не для консолей.

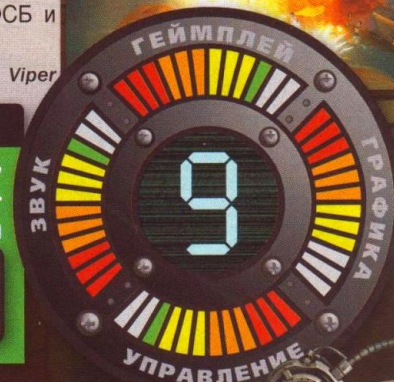
Worms 3 планируют выпустить этой осенью лишь для iOS-девайсов: iPad, iPhone и прочих «ай». Обещают 27 одиночных миссий, новые виды оружия, разнообразные классы и увлекательный мультиплеер. В общем, все то, что и всегда.

Вердикт

Устраивать очередную революцию Team 17 не стала, ограничившись лишь расширением мультиплеерных функций. Worms: Clan Wars – это слегка улучшенная и отполированная версия прошлогодней Revolution с новыми картами и многопользовательской турнирной системой. Тем не менее, любителям запускать во врагов взрывающихся овец здесь понравится.



Viper



МЕХ, ДА И ТОЛЬКО

MECHWARRIOR ONLINE

Жанр:

ММО-экшн, Симулятор меха

Разработчик:

Piranha Games

Издатель:

Infinite Game Publishing

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,66 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: GeForce 8800GT,

Radeon HD 5600

4 ГБ на жестком диске

PC

Когда они шагают, вокруг сотрясается вся земля, вмянут ромашки, а страусы зарываю-ются в песок на двухметровую глубину. От одного их вида начинаешь чувствовать себя маленьким карликом, попавшим в страну великанов-переростков. Нет, это не очередной сезон «Зважених та щасливиx», это гигантские мехи из MechWarrior Online наконец-таки дотопали своим размеренным шагом до полноценного релиза. Игра встречает тебя бодрым ракетным залпом: это не почетное приветствие – уклоняйся!

Шаг за шагом

Мех снова в моде! После десятилетнего за-тихия серия MechWarrior решила подать голос – теперь она вся такая модная-молодежная, знает слова «Online» и «free-to-play». Правда, не такая от-падная и подвижная, как ее сосед снизу – Hawken. Давай сразу уясним, если ты хочешь динамичного экшна в лучших традициях «Тихоокеанского ру-бежа», не требующего мозговой деятельности, то тебе явно не сюда, ведь MWO набирает обороты неторопливо и требует использования стратегии и тактики. В одиночку броситься в бой и палить во все, что отдаленно напоминает трансформеров здесь равносильно самоубийству.

Новички на поле боя заметны невооружен-ным глазом. Эти товарищи, аки гордые, одино-кие волки, стремглав бросаются на передовую и шмалят одновременно со всех орудий – я же в стотонном гигантском роботе, на колени черви! Вот только на колени первыми падают именно они, в основном от перегрева, после чего коман-да соперников поочередно стучит беззащитному храбрецу по бронированной шапке. И никаких респаунов! Разобрали на запчасти – будь добр, наблюдай, как играют взрослые дяди со стороны или же сразу выпрыгивай в лобби.

Худеем вместе

В ангаре, вооружившись гаечным ключом и креативным мышлением, можно зависнуть надол-го. Создавать меха можно буквально по винтику, вешая на него все, чего душа пожелает: пушки, лазеры, ракетницы, реактивные двигатели, броню. Главное – не выйти за рамки допустимого веса.

Прикрутить на робота больше, чем тот сможет унести, не получится. Подбирать запчасти прихо-дится с тщательностью девушки на диете, скрупу-лезно подсчитывающей каждую калорию. Хочешь повесить на руку пушку гаусса, но робот уже перегружен – с болью в сердце попрощайся с лазерами или противоракетной установкой. Черт, да здесь даже вес патронов учитывается!

Навесив на своего железного приятеля доста-точно вооружения, можно смело отправляться на прогулку по гостеприимному 3049-му году. И вот здесь у новичков могут возникнуть проблемы – торс и ноги гиганта управляются отдельно. На первых порах об этом часто забываешь, особенно в разгаре сражения, и начинаешь топтать совсем не в ту сторо-ну, куда рассчитываешь. Для полноты ощущений, же-лательно использовать какую-нибудь скрипуче гро-мыхающую клавиатуру. Та же Armaggeddon Taranis может и футуристична по дизайну, но она слишком отзывчива и тиха. – оставь это нормальным играм. А мех должен быть тяжелым и гроыхать!

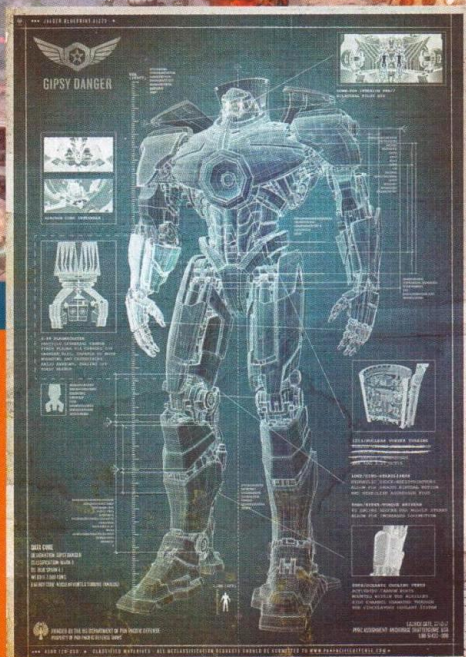
Прогноз похода

«Добро пожаловать на борт «Атласа». Тем-пература за бортом +90 градусов, в северном регионе ожидается извержение вулкана. Будьте осторожны и не переусердствуйте в пальбе по противнику. Приятного поле... похода». Следить за температурой нашего основного реактора при-дется так же внимательно, как и за весом меха. Каждый выстрел, особенно из лазерного оружия, приближает машину к перегреву, так что не сто-ит забывать делать перерывы между стрельбой. Правда, очень часто соблазн пальнуть в против-



Гигантомания

Смотрел фильм «Тихоокеанский рубеж»? Там еще огромные роботы сражались с огромными чудовищами. Так вот, оказывается, что не вся картина была построена на одних лишь спецэффектах и компьютерной графике, как может показаться на первый взгляд. К примеру, кабина главного робота была построена в натуральную величину в павильоне Pinewood Studios в Торонто. Веса она около 20 тонн и была высотой порядка четырех этажей. Кабину повесили на гигантскую гидравлическую подвеску, которая двигалась, тряслась и вибрировала, как будто в ней действительно управляли роботом.



ника со всех орудий сразу или добить уже распадающегося на части бедолагу настолько велик, что остановиться просто нереально...

И вот, мех перегрелся. Гигантский агрегат погружается в спящий режим, превращаясь в бесполезную кучу металлолома и оставляя на вооружении игрока лишь трехэтажные ругательства и недовольное топанье ножкой. Соперники тем временем получают в свои гадкие руки парализованную железяку, над которой можно безнаказанно совершить любое извращение. На температуру реактора также влияет климат и окружающая обстановка: в жаркой пустыне мех нагревается заметно быстрее, чем на планете вечных снегов и сосулек. А зайдя по колена в воду, например, можно и вовсе палить так, словно завтра уже не настанет.

Меховые изделия

MWO встречает новичков с распростертыми объятиями и дружелюбной улыбкой в 33 зуба. В распоряжение игрока сразу поступают четыре триальных меха на любой вкус и размер, а после каждого махаха начисляется нехилая сумма «подъемных». Опробовав триальные мехи и подкопив денег, наступает момент, когда стоит задуматься о покупке собственного великана. Кстати, не обязательно великана — на выбор есть и шустрые малыши, и товарищи средних габаритов. Плюсы и минусы у каждого класса очевидны: легкие роботы быстры и маневренны, но повесить мощное тяжелое оружие на них невозможно, да и под дождем из самонаводящихся ракет они долго не простоят — промокнут насмерть. С другой стороны гордо и величаво шагает стотонный «Атлас», обвешанный броней и арсеналом, которого с лихвой хватило бы на вооружение небольшой средневековой страны. Казалось бы, непобедимая машина для убийства. Но тут из-за угла выбегает шустряга «Рейвен» (35 тонн бодрого веса) и начинает крутиться во-



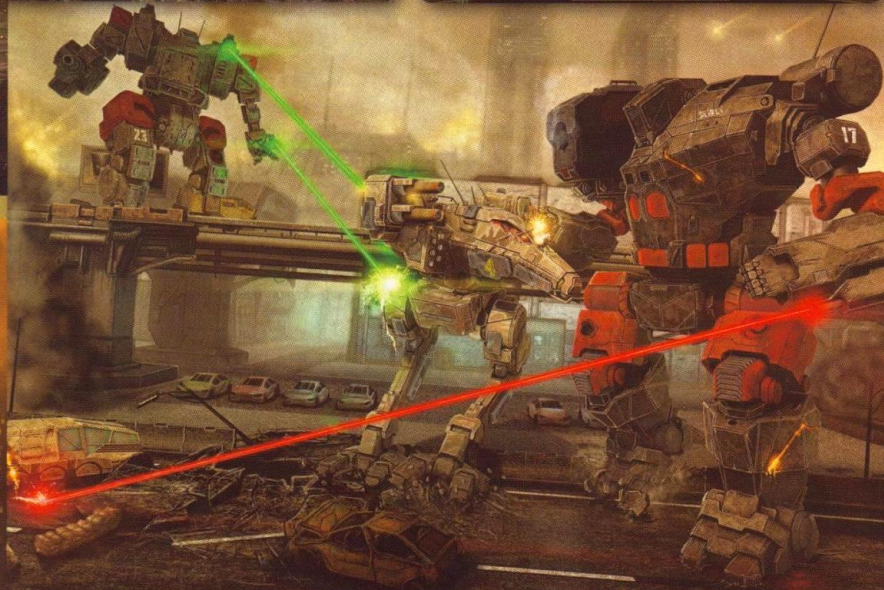
круг великана, потихоньку отпиливая тому ручку своими лазерами. Тем временем «Атлас», как та неповоротливая избушка на куриных ножках, всеми силами пытается повернуться к противнику передом, а к лесу задом, но, блин, не получается. А ручонка-то уже болтается на соплях...

Повреждения в игре — вообще отдельная история. Здесь нет какой-то общей полоски НР, у каждой части меха есть собственный индикатор нанесенных увечий. Отфигачили руку — можешь попрощаться с пушками, которые ты на нее навесил; разбомбили кабину или главный реактор — вообще финита ля комедия. А вот лишить великанов ноги не получится — при критическом повреждении нижних конечностей мех все еще сможет двигаться, хоть и заметно прихрамывая.

Смехотворно

Неважно как ты выступил — размазал по стенам половину вражеских мехов или погиб смертью храбрых на первой же минуте, успев лишь пнуть пятку ракет в небо, — бабло поначалу течет рекой, просто подставляя ручонки. Но вскоре аттракцион невиданной щедрости





При желании можно даже ароматизированную елочку в кабину повесить. Seriously.

Мехопанорама

Теперь о явных минусах. Думаю, уже давным-давно прошли те страшные и мрачные времена, когда соединение с интернетом осуществлялось через телефонную линию, а два игровых режима считались нормой. В MWO игроки либо сражаются команда на команду, либо опять-таки сражаются команда на команду, но уже с захватом точек. Сосед снизу – Hawken – смеется и делает неприличные жесты железными пальцами: у него-то развлекательно-культурная программа побогаче будет.

Перед запуском MWO игрока приветствует маленькая, но очень гордая надпись «Achieved with CryEngine 3». Но можешь сразу закатыть губу обратно и потереть слюни платочком – графон не получился. Все здесь в меру скромно, со средними текстурками и низкобюджетными эффектами. Если бы на съемки фильма «Тихоокеанский рубеж» потратили не 190 миллионов долларов, а всего 190 тысяч... гривен, то он выглядел бы примерно так. И если картам еще можно простить некую серость и невзрачность, – как-никак это суровая, как челябинский фрезеровщик, вселенная BattleTech – то наблюдая за тем, как мех гордой походкой проходит сквозь деревья, хочется прикрыть лицо ладонью с интенсивностью, способной сломать пятерню.

Prince

Мех рака



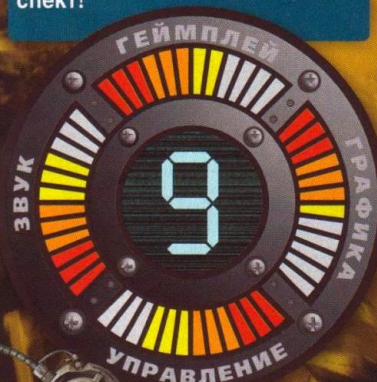
Piranha Games внесли свою лепту в борьбу с раком. Нет, не с теми раками, которые факат на миде, а с болезнью, которая убивает людей. Дочь одного из игроков умерла от этой болезни, история докатилась до разработчиков, и они ввели игру кастомного Меха в ее честь. Все собранные за его продажу средства (122 тысячи долларов) были пожертвованы Канадскому обществу борьбы с раком. Молодцы, Piranha Games, респект!

закрывается, и ты начинаешь получать в пять раз меньше обычного. Наступает ломка – кажется, что Half-Life 3 выйдет быстрее, чем ты успеешь насобирать на еще одного приличного меха. Рука так и тянется к кредитке...

Благо никакого «пэй-ту-вина» тут нет и в помине. За реальные деньги можно, конечно, прикупить себе так называемых героических мехов, но героические они больше на словах, чем на деле. А вот любителям креатива, фиолетовых пиджаков и разноцветных шарфиков придется-таки раскошелиться. Приобрести камуфляж либо же банально покрасить меха в другой цвет за заработанную в игре валюту невозможно. Вот и шагают все любители халявы в невзрачных серо-зеленых исподинах. Только вложив настоящую денежку, ты сможешь потешить внутреннего дизайнера и почесать за ухом свое чувство прекрасного.

Вердикт

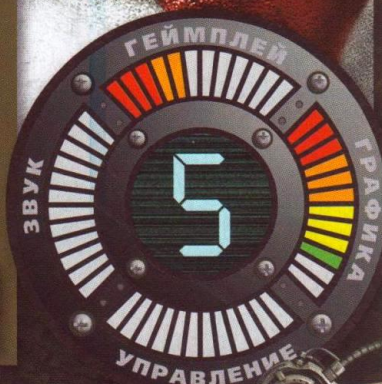
Отполированный MWO стал отличным симулятором огромных шагающих роботов, в котором нужно сначала хорошенько подумать и лишь потом стрелять. Ты действительно чувствуешь, что управляешь громадной многотонной дурой, а не реактивной микроволновкой-кузнечиком (салют, Hawken). Тем не менее, ощущение некой незавершенности все же не покидает: все то же маленькое окошко лобби, оставшееся еще с беты, на которое жалко смотреть; два стандартных и малоотличающихся между собой режима, слабая графика и роботы-гиганты, проходящие сквозь разные объекты с физикой привидений. Однако фанатам мехов и вселенной BattleTech обязательно стоит попробовать, да и остальным тоже – как-никак проба обойдется в ноль рублей, ноль копеек.



Процессор: Intel \ AMD,
Dual-Core, 2,5 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: DirectX 10, 512 МБ
15 ГБ на HDD

В ARMA III обещали революционные нововведения – и их есть у Bohemia! Графика наконец-то стала красивой: теперь не тошнит при игре с открытыми глазами. А интерфейс... ну, придумывая его, игроделы взяли все свои любимые грабли, добавили в четыре раза больше новых, и как давай вприпрыжку! Но гвоздь программы – долгожданный сингл, впервые в серии! Иран даже обиделся на соло-режим и запретил игру целиком – ведь по сюжету Иран нападает на Грецию, после чего американский морпех повторяет подвиг 300 спартанцев, только в одиночку. Однако в самый последний момент ARMA II скинула балласт сюжета, чтобы вовремя добраться до даты релиза, перенесенной уже четырежды. Так что пока есть только мультиплеер, а сценарий выйдет отдельным бесплатным дополнением. Когда-нибудь. А ты пока игру купи! Одна из причин таких задержек – недавний скандал с греческими властями, которые арестовали двух разработчиков Bohemia и собрались вкатать им по 20 лет за шпионаж. «Богемцы» снимали остров Лемнос, чтобы перенести его в игру, но случайно словили в кадр греческие военные объекты. Так героические греки отсрочили неминуемый выход ARMA III хотя бы на полгода.

В ARMA III нехватка оружия и транспорта, а звук стрельбы похож на пердеж китайского пластикового робота. Тут ИИ-противники обладают читерской меткостью, а союзники – отрицательным айкью. Здесь огромная территория, на которой совершенно нечего делать, а стрельба занимает не более 10% экранного времени. Ничего удивительного, просто ARMA III – симулятор прогулки. Всего за 50 долларов! Эта игра – идеально подойдет, если твое любимое хобби – сидеть с прищепками на сосках, опустив ноги в кипящее масло, и засовывать себе в ухо включенный миксер. Также рекомендуем новую «Арму» поклонникам «Симулятора лежания в коме 2013» и «Симулятора пупка 14» – собери весь триптих. А если тебе никак не хватало духу повеситься – то сегодня твой день, обязательно бери ARMA III, самый надежный способ перестать хотеть жить. Как минимум, из-за рекордного количества глюков.



Я ПОМНЮ ЧУДНОЕ МГНОВЕНИЕ! А БОЛЬШЕ НИЧЕГО НЕ ПОМНЮ...

FLASHBACK

Жанр:
Платформер

Разработчик:
VectorCell

Издатель:
Ubisoft Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: Radeon HD 2600XT/
GeForce 7600 GS
3 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | X360

Недавно оригинальной Flashback стукнул двадцатник, но никто не пришел на юбилей забывчивого агента Конрада Харта, спасителя мира от инопланетного вторжения. Никто, кроме VectorCell, решивших раскопать останки некогда величественного игрового динозавра, вскрыть лаком, привязать веревочки и заставить плясать на новый лад в виде римейка.

Лучше не вспоминай!

Не зря у палеонтологов (кажется, это ученые, которые изучают способы избежать палива) есть поговорка: «Новое – это хорошо зарытое старое». Так вот, перед нами явно не тот случай.

История, способная покорить мысли любого еще двадцать лет назад, теперь может вызвать разве что безразличную ухмылку. Ведь амнезия главного героя плюс инопланетный заговор – нынче чуть ли два самых распространенных сюжетных штампа, которые занимают во Flashback чем-то совсем неприличным. Но VectorCell решили устроить еще и double penetration, добавив в римейк любовную линию. Она тут так же к месту, как шутки протагониста в духе «колобок съел пирожок».

Легко вспомнить, трудно забыть

В остальном, перед нами все тот же платформер с несложными головоломками, прыжками и отстрелом киборгов с пришельцами. Но визуально игра изменилась невероятно – никаких гигантских пикселей, все гладко, как и положено в 2013-м. Несмотря на реставрационные работы, фанаты первоисточника сходу узнают знакомые уровни: зеленые джунгли, город Нью-Вашингтон, жуткую планету пришельцев, смертельно опасное телевизионное шоу «Башня смерти», в котором конечно же нужно поучаствовать! На первый взгляд, обновленные локации

выглядят живыми, но не проходит и минуты, как понимаешь, что все это лишь безжизненный фон. Вот герой бесечно шагает по космопорту, как вдруг налетает стража и с криками «Ах-тунг! Опасный преступник!» начинает пальбу. Но людям вокруг наплевать – они все так же беззаботно сидят на скамьях и беседуют о базальных ганглиях. Хотел бы я такие же железные яй... нервы, как у этих ребят.

Ошибки в памяти

VectorCell внимательно изучили список смертных грехов и вздохнули с облегчением: там нет ничего про заимствование! Так что парочка идей авторства Epic Games перекечала из их платформера Shadow Complex во Flashback. А потом парочка стала тройкой, тройка – добрым десятком. В итоге кажется, что поп-игры делали «Эпики», внося свою цветовую палитру и даже мини-карту, которой в оригинале Flashback отродясь не было. Но золотая медаль чемпионата бесполезных нововведений десятилетия достается совершенно ненужной прокачке. Лучше бы систему укрытий прикрутили – может тогда агент Харт спрятался бы, и игроделы не повесили бы ему на шею удушающий мешок багов – от неубиваемых противников до тормозов на Xbox, превращающих Flashback в пошаговую стратегию.

Prince

И стар, и млад

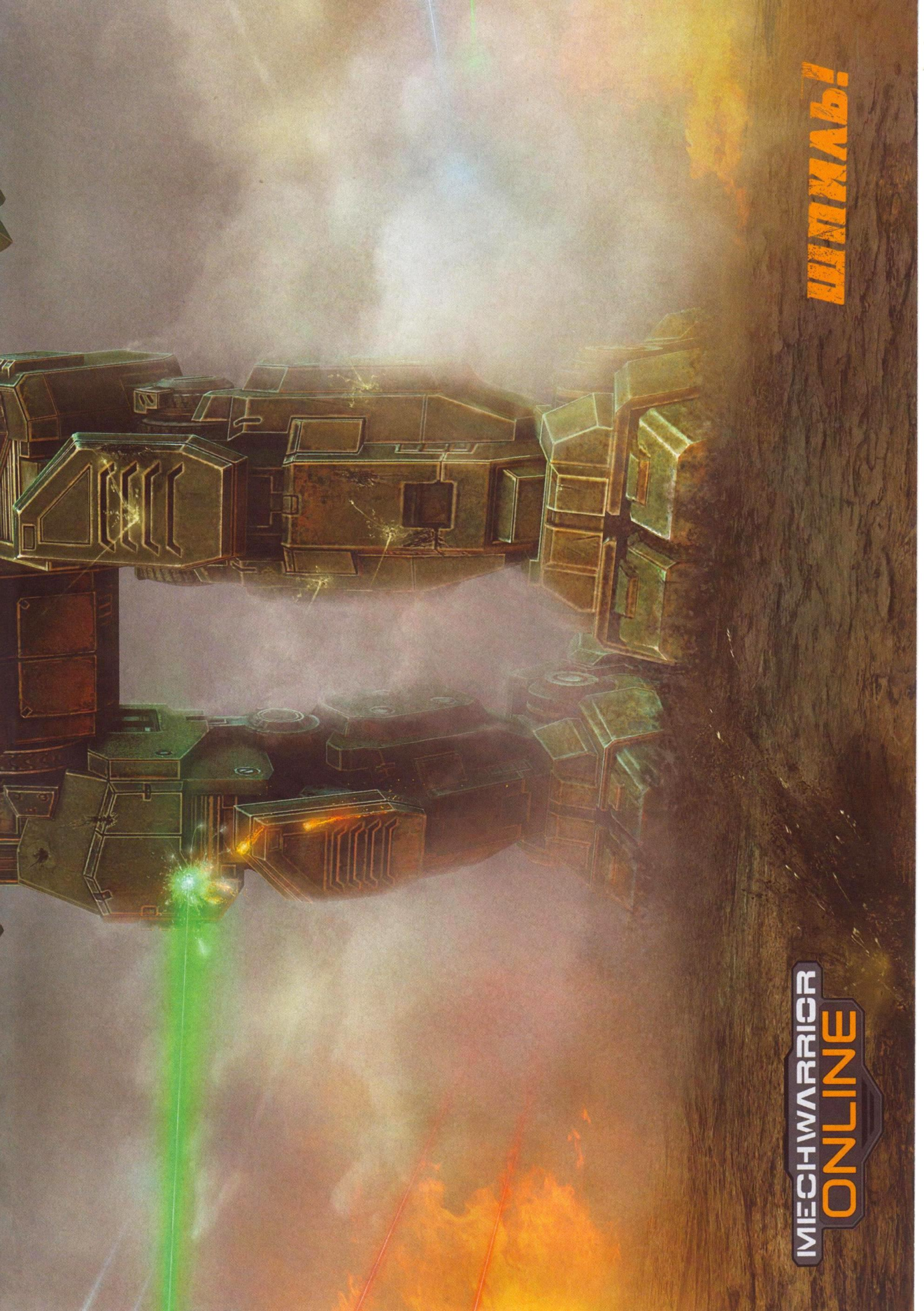
Чтобы задобрить олдфагов и приобщить молодое поколение к классике девелоперы положили в комплект с римейком оригинальный Flashback 1993 года выпуска. Пожалуй, это лучшее, что есть в римейке.

Вердикт

Из культа сделали платформер-проходнячок на один вечер. Нивелирование пугает – даже разоблачение культа Сталина не было таким деморализующим. Flashback банально не может заинтриговать современного геймера, а фанатов оригинала вообще ранит до глубины души. Закапывайте обратно, нечего глумиться над покойником!







MECHWARRIOR
ONLINE

ULTIMATE

WORLD OF WARPLANES





ИВАНОВ

ЖАЛКИЕ БУКАШКИ

Говорят, что у мужчин первые 40 лет детства – самые тяжелые, а из игрушек они никогда не вырастают – просто игрушки вырастают вместе с ними. Перестрелки водными пистолетами в парках становятся мультиплеерными шутерами и страйкболом, дворовые потасовки решаются в Mortal Kombat или в спортзале с грушей, убегалки-догонялки переехали во всякие Need for Speed-ы или пересели за рули стритрейсерских автомобилей. А всеми горячо любимые ниндзя-черепашки... так и остались тинейджерами. И заставили почувствовать себя очень, очень старым.

Однажды в канализации

Весьма странно жаловаться на внешность и уж тем более поведение мутировавших в канализации черепах, но герои выглядят... по меньшей мере, неординарно. Именно их специфический внешний вид в первую очередь бросается в глаза, заставляя мысленно рассказать художникам о том, насколько они неправы. Правда, со временем внешность становится привычной, а позже даже кажется стильной. Но мне так и не удалось понять, действительно ли их новый прикид больше соответствует очень ярко выраженному в игре характеру каждой черепахи, или же в бой вступил стоковый синдром, заставляющий полюбить своего похитителя. Только TMNT: Out of the Shadows взял в заложники не меня, а все мои ностальгически теплые воспоминания о черепашках. Их на первых порах забавные диалоги в скорости приедаются, учения Сплинтера кажутся монологами Капитана Очевидность, Эйприл раздражает своей беззащитностью, а Шреддер больше не выглядит угрожающе, особенно без Рокстеди и Бибоба в роли помощников-вышибал.

Мутировавшее рукоприкладство

Самое обидное в этой старой сказке на новый лад то, что ее по праву не смогут оценить ни любители классических черепах, ни первопроходцы. Путь к ниндзя выложен благими намерениями, главные из которых – боевка а-ля последние игры Batman, прокачка способностей и разнообразные уровни аркадного типа. В Out of the Shadows они есть, только каждый из этих пунктов спотыкается об уйму недостатков. Боевая система с подбрасываниями,

оглушениями, контрударами и командными атаками оставляет место для весьма захватывающих сражений. Но о каких красивых комбо со спецприемами может идти речь, если удары еле функционируют на самом базовом уровне? Контринтуитивная визуальная отдача вперемешку с очень странными сочетаниями команд для многих приемов и отсутствием возможности настроить управление под свой лад делает каждый бой настоящим испытанием. А боссом в каждой драке выступает камера, так и норовящая подобрать как можно менее удобную позицию для наблюдения за происходящим.

Если разработчики хотели добиться эффекта ощущения себя черепахой – то у них получилось, только вместо ловкого ниндзя ты чувствуешь себя обычной черепахой, лежащей на спине и безнадежно пытающейся перевернуться.

Вместе разочаровываться веселей

Чисто гипотетически, онлайн кооператив на четверых облегчает и даже слегка увеселяет процесс, но это то же самое, что сказать, что кастрюлю протухшего бульона съесть легче толпой, чем в одиночку. Локальный кооператив категорически противопоказан из-за глупости и вышеупомянутого поведения камеры. Единственное спасение приходит в виде аркадного режима, напоминающего классические игры про черепах на игровых автоматах и 16-битных приставках. Только он открывается лишь после прохождения основной игры и проходится за 2 часа – так что если ты таки выплакаешь кастрюлю протухшего бульона, сможешь побаловать себя карамелькой.

Butcher

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
OUT OF THE SHADOWS

Жанр:

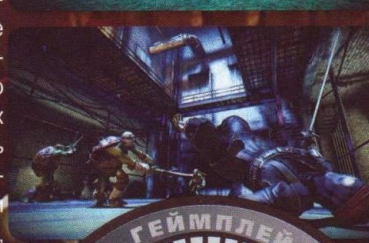
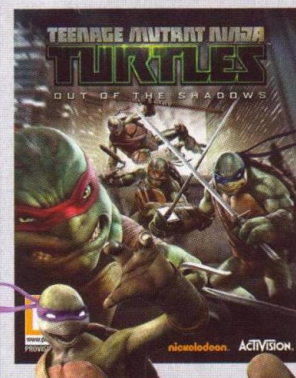
Action-adventure

Разработчик:

Red Fly Studio

Издатель:

Activision



Вердикт

Будь это любой другой ацтой – я бы его осмеял. Но по отношению к Out of the Shadows я испытываю лишь грусть. От разочарования, ностальгии и осознания взросления. Грусть, которую можно затоптать только огромной пиццей.



РАГУЛЬ

Вот бы сыграть с City Interactive в русскую рулетку! Ведь когда дело касается огнестрельного оружия – у этих польских богохульников все очень предсказуемо. Выстреливает лишь каждый четвертый их проект, а остальные дают осечку и попадают в категорию «польский шутер классический». А это уже диагноз, от которого веет безнадегой, как от маленького ослепшего котенка, брошенного мамой, а вдобавок больным раком и медленно спивающимся возле мусорника после проигрыша всего своего имущества на игровых автоматах. Отличие в том, что котенка реально жалко, а вот польский шутер – не очень (под «не очень» стоит понимать «пусть горит в аду»). Никаких шансов. Надеяться на успех такого проекта – глупее, чем верить, что старая корова снесет золотое яйцо. Инкрустированное бриллиантами. Тем не менее, польский издатель терпеливо стоял на коленях позади буренки с протяннутыми руками. Однако вместо желанной драгоценности – коровья лепешка. Не выбрасывать же – лучше продать, применив запрещенный прием. Зная, что геймеры – люди чести и всегда уступают место в метро девушкам, дедушкам и котяткам, поляки выдали свой бездушный проект за породистое ретро. И ведь многие повелись на эти седые бакенбарды да хипстерские манеры!

ALIEN RAGE

Жанр:

Шутер от первого лица

Разработчик:

CI Games

Издатель:

CI Games



PC | PS3 | X360

Чужая боль

Как говорится, встречают по одежке, а провожают по утру: конечно, конечно, я тебе сам перезвоню. Так вот, Alien Rage выглядит на удивление неплохо, как для низкобюджетной польской пострелушки. Обилие эффектов, мелкой дряни, летающей в воздухе, и световых отблесков поначалу приятно щекочут глазной нерв. Но когда дело доходит до стрельбы, щекотка превращается в жутко неприятное иглоукалывание. Вся игра – марафон по однотипным помещениям, сопровождаемый бесконечным отстрелом пришельцев. Хотя часто создается впечатление, что главные герои, раздающие всем в хвост и в гриву, здесь они, а не ты.

В общей сложности

Как сторонник того, чтобы все вещи назывались своими именами, я бы предпочел переименовать режимы сложности AR на «Жопа», «Полная жопа» и «Не входи: убьет гигантская удушающая жопа». Безмозглая вражина возникает прямо из воздуха, настойчиво нападает с упрямством стаи горных ба-

ранов и наотрез не желает промахиваться. Ни стена, ни железобетонное укрытие не спасает игрока от взбесившегося противника – тот незамедлительно переходит на альтернативный режим стрельбы и без остановки пуляет по нам из подствольника, из-за чего укрытие либо разваливается, либо нашего хилого героя убивает взрывной волной. Имидж героя, как эдакого мощного решалова, приехавшего с целью уgomонить инопланетных нахалов, мгновенно рушится, а это не сильно мотивирует воевать дальше. Особенно с толстокожими боссами: затянутые поединки с ними и вовсе могут довести до нервного срыва, инфаркта или нервного тика, ведь гамовер явление такое же частое, как и перезарядка оружия. Хардкор? Это, пожалуй, идеальное слово для описания происходящего в игре, если в словаре синонимов его разместить напротив «дисбалансированного дерьма».

Управление гневом

Разработчики оправдываются, мол, монотонный геймплей, минимум сюжета и абсурдная сложность – это все рафинированный



А чужой против!

Как-то раз, бороздя бескрайние просторы космоса, люди наткнулись на астероид с ценными минералами и айда эти минералы выковыривать. Не прошло и века, как на этот же астероид приземлились пришельцы. «Нет времени объяснять, – поздоровались они. – Давайте колупать камешек вместе». «Давайте!» – подпрыгивая и хлопая в ладоши, завопили людишки. Но, как ты уже успел догадаться, совместная деятельность продлилась недолго. Человечки что-то не поделили с инопланетными гостями, в результате чего на астероид отправили нашего героя с деликатной целью – расфигачить все к чертям собачьим.

олдскул, пропущенный через три ретро-фильтра... и через себя. Да, многовато в этой статье конечных продуктов жизнедеятельности человека, но как говорится, из песни слов не выкинешь. А вот разработчиков бы стоило выкинуть в открытый космос без скафандра за попытку прикрыться чувствами тех, кто ностальгирует по третьей Кваке и Анриалу. Впрочем, олдскульщики тоже не дурачки – подделку отличить в состоянии. Особенно, когда по уровням не разбросаны аптечки, ведь в Alien Rage правит бал ее величество регенерация, никак не справляющаяся с агрессивностью врагов.

В нормальных шутерах ты обычно сразу понимаешь, какую именно тактику лучше использовать: весело шагать напролом, либо же отсиживаться в укрытиях и снимать дуболомов по одному. А вот чего хотят поляки от игрока, я за всю игру так и не угадал. Попытки медленного и размеренного прохождения обычно заканчиваются метким попаданием по тебе из гранатомета, а идти в открытую равносильно самоубийству, так как вражина отличается невероятной меткостью. В итоге про-

хождение Alien Rage сродни садо-мазо, хотя любителям БДСМ рекомендуем по старинке отхлестать себя плеткой – это, по крайней мере, не такое извращение.

Взрывной характер

Всю внешнюю красоту, которую так нутужно пытается выдавить из себя подключенный к аппарату искусственного жизнеобеспечения старикашка Unreal Engine 3, убивает скучный дизайн уровней-клонов. Однообразные коридоры, помещения с компьютерами – если бы существовал прибор, измеряющий банальность, то его стрелка разбила бы защитное стекло. Ради обилия взрывов, игроделы под завязку набили каждый уровень красными бочками. В итоге, всплески огня, «бабахи», вид разлетающихся пришельцев почему-то больше радуют не тебя, а закадрового мультиплеерного комментатора, приглашенного в сингл погостить и потреться. Про сетевой режим я не буду ничего говорить, поскольку у меня попросту закончились синонимы слов «банально» и «кал», а повторяться – не хочется. Я же не Alien Rage.

Самомучитель по инопланетному языку

Мужественно не обращая внимания на бунтующий желудок, я добрался до финальных титров, но так и не понял, для кого создавался Alien Rage. Ведь игра стимулирует к прохождению аж ничем. Новые порции занудного сюжета в основном подаются через разбросанные вокруг аудиологи. Стационарные. Отойдешь на два шага – и все пропустишь, хотя еще глупее стоять пять минут столбом, вкушая внезапной бред, который родил какой-то героинный торчок, добившийся должности сценариста способами, за которые попадают в ад.

Самая большая ирония заключается в том, что Alien Rage снабжена весьма приличной шутерной механикой: то бишь само ощущение от стрельбы здесь передано хорошо. Но отвратительный дисбаланс сложности, монотонный процесс и примитивная архитектура уровней перечеркивают любые достоинства. Такой теракт не каждая Алькайда устроит.

Prince

Вердикт

Прикрываясь якобы олдскульным геймплеем и технологичной картинкой, поляки мастерски пустили пыль в глаза. На первых порах Alien Rage действительно походит на бюджетный, но красивый боевик с сочными спецэффектами. Но как только дело доходит до первой перестрелки, массовка начинает устраивать беспредел на съемочной площадке, исполнитель главной роли отказывается сниматься, требуя немедленного повышения гонора, а режиссер вообще повесился. Так что инопланетный балаган с элементами фарса заслуживает от тебя только ксенофобии.



ПУСТАПОКАЛИПСИС

Австралийская кинотрилогия «Безумный Макс» несет тактический заряд легендарности в несколько мегатонн. Она признана классикой постапокалипсиса, она сделала Мэла Гибсона звездой и вдохновила создателей Fallout стать создателями Fallout. А теперь покрепче ухватись за губу и приготовься ставить рекорд по ее раскатыванию: уже скоро ты сможешь примерять косяку Безумного Макса со всеми вытекающими аттракционами. Наконец-то культовый фильм разживется AAA-игрой, причем виновники этого события, Avalanche Studios, показали нам раннюю версию игры и рассказали, почем фунт песка в неурожайный год во вселенной Mad Max.

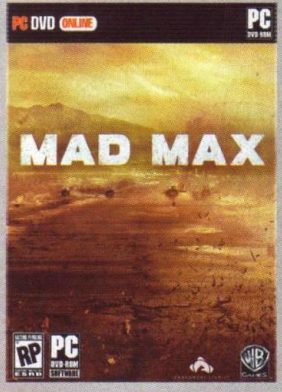
MAD MAX

Жанр:
action \ racing \ open-world

Разработчик:
Avalanche Studios

Издатель:
Warner Bros.

Дата выхода:
апрель 2014



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Австралопитеки

Прежде эта выжженная пустыня называлась Австралией. Правда, выглядела почти также, так что явные признаки недавнего конца света — это отсутствие кенгуру и развалины. Остатки человечества влачат жалкое существование и окончательно сбомжевались, а головорезы, психи и злостные нарушители правил дорожного движения носятся по окрестностям, не пристегиваясь, издеваются над мирными жителями и не переводят бабшек через дорогу. Но у обездоленных есть защитник — гроза всех негодяев, в будущем бывший полицейский Безумный Макс! По приему его несет 240 лошадиных сил непобедимого автомобиля Перехватчик, под капотом которого бьется восьмицилиндровое сердце — ни один преступник не уйдет.

Воин дорог недорого

В первый и последний раз Макс с киноэкранов попал в виртуальность в 1990-м, спустя 11 лет после выхода первого фильма. Но та попытка — не в счет: даже у любителей ретро может начаться жуткая аллергия из-за трехцветной графики и вида сверху для лупоглазиков. К счастью, Avalanche предлагают взглянуть на пустошь под другим углом: вот уже два с половиной года они старательно превращают Fallout в GTA, чтобы выпустить туда порезвиться Безумного Макса. Но что-то здесь не так... Первое, что замечают фанаты: куда-то потерялся верный спутник главного героя, пес по кличке Пес... уж не променял ли Безумного на Призраков? Как бы там ни было

— из-за утраты на Максе лица нет! А, оказывается, Мэл Гибсон, сославшись на пенсионный возраст и необходимость пропалывать кабачки, наотрез отказался дарить герою игры свою внешность и голос. Делать нечего — рисовали с нуля, так Макс стал незнакомцем. Странно, что внешность не «одолжили» у Тома Харди — ведь игра планируется аккурат к выходу фильма «Безумный Макс 4: Дорога Ярости», где Том сыграет сам понимаешь кого.

Где моя тачка, чувак?

Ладно, это все мелочи. Главное, что ты лично сможешь сесть в легендарный Перехватчик и помчаться по пыльным дюнам искать каких-нибудь очередных отмороzków, страстно желающих познакомиться поближе с бампером, кулаком и шрапнелью Макса. Только вот не видать Перехватчика — похищен бандой мародеров. Хорошо хоть Макс номер запомнил. Это верняк облегчит поиск посреди пустыни, ведь возврат транспорта станет главным сюжетным маяком. Кстати, интригует. Неужели нам хоть раз не придется спасать город/страну/планету/галактику, как во всех остальных играх, а заняться чем-то более... личным? Сценарий пока держат в секрете, зато известно, что на своих двоих по пустыне далеко не ускачешь. Не зря в этом мире автомобиль — ценность дороже человеческой жизни. Так что придется перебиваться временными тарантасами, дизайн которых делался по старинному постапокалиптическому рецепту «побольше покореженности, разных цветов ржавчины и устрашающе топорщащихся железзяк».

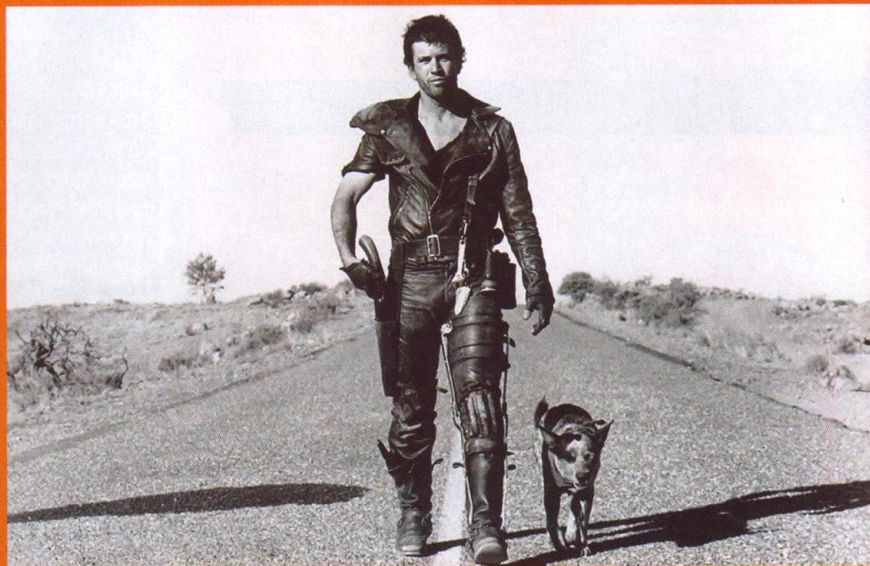


Максимально безумные факты

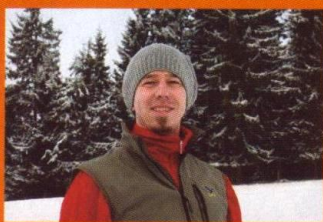
1. В первых двух частях Fallout герой может носить кожанку без рукава, как у Макса.
2. В пустыне Мохаве на юге штата Калифорния, проводится Wasteland Weekend, 3-дневный фестиваль на тематику «Безумного Макса». Все участники должны быть одеты в постапокалиптические костюмы.
3. Перехватчик присутствует в Carmageddon TDR 2000 и носит название «Шериф».
4. 20% автомобильных погонь для фильма «Безумный Макс» не было снято из-за нехватки денег. Бюджет картины составил всего лишь 300 тысяч австралийских долларов, причем пятнадцать тысяч – гонорар Мела Гибсона. Зато мировой прокат принес фильму 100 миллионов баксов.
5. При запуске фильма в США весь звуковой ряд (включая и героя Мела Гибсона) был переозвучен по требованию дистрибьютора «American International Pictures». Он опасался, что в Америке не поймут актеров с австралийским акцентом.

Pimp my ride

Лишился питомца, потерял лицо и профукал раритетное авто – можно было бы назвать Макса неудачником, но не стоит грубить такому уважаемому человеку. Тем более, что его обрезают все еще при нем. Патронов, правда, всего ничего. Как и всего остального – его тоже всего ничего. Поэтому многие задания будут сводиться к кровопролитному сбору ресурсов первой необходимости: патронов, порножурналов, еды, коллекции лютневой музыки 17-го века и деталей для авто. Пока Перехватчик не возвращен в родные стойла, Макс будет собирать по винтику другую машину и тюнинговать ее. Avalanche безумно гордятся широтой кастомизации: авто можно будет полностью настроить под себя, поменяв все от мотора до покрышек. А еще навесить оружие, броню или таран – а то и наоборот, поснимать обвесы, чтобы налегке уноситься ракетой, а не вступать в бой. Хотя в боях вся соль: автомобильное месиво обещает быть интересным, выступая небольшим филиалом Twisted Metal. Причем, колесование ждет тебя не только по сюжету: едешь себе мирно по открытому миру пустоши, как вдруг из засады под землей выскакивают автогонщики, и начинается погоня со взрывами, таранами и стрельбой. В комплекте поставки моменты «а теперь время пострелять во-о-он в тех парней в slo-mo, а мы развернем камеру, чтоб было



Вот это уровень!



Андреас Гшари, главный левел-дизайнер Mad Max, зачем-то поделился с нами своим видением игры, хотя мы просили у него поделиться голубцами. Вернувшись в Киев и спросив Гугл, что он думает об Андреасе, мы получили неожиданные результаты.

Например, Андреас занимается... ходьбой. Не так давно он прошел 7400 километров по побережью Англии, чтобы посодействовать фонду защиты природы Trees for Life. Что дьявольская черная магия позволяет ходьбе вдоль океана спасать деревья – мы не знаем, зато раскопали, что прежде наш респондент работал старшим левел-дизайнером Syndicate, той самой, которая стала чересчур ярким событием в игровой индустрии.

Андреас, что значит Mad Max для вашей студии?

Для нас честь внести свою лепту в историю культового героя, на котором выросли поколения. Это игра про выжившего, который оказался в месте, казалось бы обрекающем на смерть. Здесь на 100% действует только один закон – подлости.

Сюжет будет пересекаться с 4-й частью фильма?

Игра связана с оригинальной трилогией, но при этом держится особняком. У нас свой сценарий и свои второстепенные герои. Макс придется искать себе помощников, потому что не всегда он сможет справиться один, не сможет выжить. Как говорится, одна голова – хорошо, а голова с туловищем – еще лучше.

Хм, как-то не по фен-шую. Я думал у него чин-чинарем, одинокий волк на тропе войны, а теперь он будет шляться по пустыне в поисках соратников?

Лучше пойти в одну из крепостей – это места, где обитают выжившие. Они квестов подкинут и помогут, и вообще все неприятности водятся за крепостными стенами. Мы сделали огромную карту площадью 23 кв. км. Там подстерегает много опасностей, включая дикарей, у которых правила простые: не нравится человек – убил. Нравится – съел.

Эти милахи в ком угодно вдохновят серийного убийцу...

Поэтому мы проработали брутальную систему ближнего боя и другие крутые штуки. Например, на карте будет много развалин, обломков самолетов и кораблей. Локации получаются на ура, к тому же там много случайных событий – увидел, подошел и ввязался во что-нибудь отвязное.

Тебя не пугает, что все связывают Mad Max с Just Cause 2?

Мне приятно, что у нас есть... эм, ну, фирменные элементы Avalanche. У Рико был крюк на веревке, а у Макса – похожий гарпун. Но это не просто гарпун, это целый ряд вызовов игроку, вызов физического характера, на что работает отдельный физический движок.



красивше!» Не удивительно, что парням предназначается пуля: они одеты в стиле Леди Гаги. Эти дикари в масках лихо скачут по крышам авто на полной скорости, что, кстати, весьма травмоопасно: не повторяй такого, если переживешь конец света! В общем, на фоне местного заповедника шизоидов герою в пору менять имя на Весьма Адекватный и Здравомыслящий Макс.

Металл в гармошку, мозги в лепешку!

В открытом мире Mad Max сюжет не станет тянуть тебя за шкирки, позволяя делать что хочешь: путешествовать, общаться, выполнять различные второстепенные задания – например, напасть на конвой. В сюжетных миссиях тоже предстоит заниматься далеко не флористикой. Нам показали штурм вражеской базы (забор, сарай, хлам – вот тебе и фортификация) с целью лишить прежнего владельца определенного предмета, а заодно и жизни. Подход – опять же, на твое усмотрение. Одну из двух снайперских вышек, охраняющих подходы к твердыне, можно, к примеру, обрушить вместе с незадачливым стрелком, зацепив ее автомобильной лебедкой и дав газку. А снайпера со второй башни по старинке и пуля на ура убаюкивает. Пробравшись на саму базу, время устроить кун-фу шоу. Бэтмен бы брякнулся в обморок, видя, как Макс использует его боевую систему, чтобы ломать нехорошим людям конечности, сворачивать шеи и разбивать лица в мясо. Мы вот едва не потеряли сознание от восторга.

Безумие?! После марта!!!

В прошлый раз Avalanche отправили нас вместе с разведчиком Рико Родригесом насаждать демократию на одном тропическом острове в Just Cause 2. Кстати, шпионаж, по мнению Рико, – это когда палишь во все что движется из базы и корчишь из себя Спайдермена. В общем, все это веселье в полном комплекте переехало в Австралию, разве что патроны стали в дефиците, трафик рассосался, а вместо буйной листвы – огромная открытая пустыня, песочница во всех смыслах этого слова. Постапокалипсис держит марку – ржавые тарантасы есть, крах цивилизации

Рыдваны, бандиты, пустыня, жестокость, драйв, свобода, безысходность – у разработчиков уже есть фундамент для воздвижения на нем игрового монумента легендарному киногерою. Но никто не отменяет шанс архитектурской ошибки, в результате чего конструкция превратится в опочивальню для смиренного геймера. Пока репутация строительной бригады Avalanche не запятнана: и дома их стоят, и бетон они по карманам не разворовывают. А значит, будем верить, что Mad Max в апреле 2014-го станет всем, что ты хотел от постапокалипсиса, плюс охапка костедробительных приемов сверху.

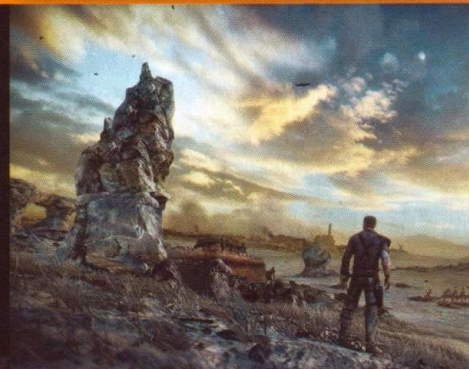
ЖДЕМ-С



в наличии, и атмосфера тоже присутствует. Но несмотря на приятный стиль и отдельные биг-бадабум моменты, особого впечатления Mad Max пока не произвела. Скорее наоборот, заставила сомневаться: а будет ли она интересной? Ведь между заданиями Макс с флегматичностью вышедшего из запоя дальнотойщика рассекает туда-сюда по громадной пустыне, в которой достопримечательности, как бы так помягче сказать, отнюдь не имеются. То есть, отдельные куски хороши, но

связки между ними вызывают колики в желудке. Развлечений в пятиминутной поездке – вид на развалины (1 шт.) и случайно повстречавшиеся дикари, с которыми можно вспасть поразмять кулаки (2 шт.). Avalanche осеняют себя крестным знаменем, убеждая, что к релизу пустошь будет кишеть сюрпризами, а что-нибудь эдакое будет происходить с тобой за каждым поворотом. Ну что ж, до релиза еще полгода – вполне могут успеть.

KhaJ-Tosin



PALIT®

www.palit.biz

NVIDIA
GEFORCE®
GTX

ВІДЧУЙ ПОДВОЄНУ ПАМ'ЯТЬ - 4 ГБ



GEFORCE® GTX 760 JETSTREAM



Серія відеокарт Palit Jetstream 風 відрізняється інноваційною системою охолодження та оптимізованим дизайном, щоб задовольнити найвибагливіших гравців. Palit GeForce® GTX 760 JetStream з подвоєним об'ємом пам'яті - 4 ГБ - забезпечить вас достатньою потужністю, щоб відчувати 3D Vision та Surround на декількох моніторах.

Сначала я воровал, чтобы выжить,
Теперь я живу, чтобы воровать.

Гаррет

ТЫРМИНАТОР

Легендарного клептомана Гаррета называют мастером-вором. Точнее он сам себя так назвал, ведь на краже его так никто ни разу и не поймал. Срезанные кошельки, пропавшие драгоценности, надкушенная еда – вот чем обычно заканчивается его «ночное дежурство». У нас в редакции на днях даже кулер для воды куда-то исчез. Это значит только одно: Thief возвращается!

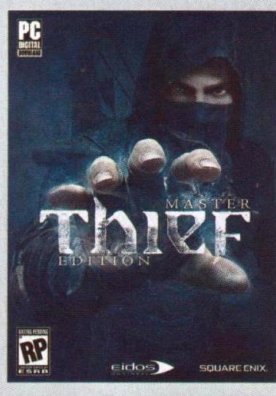
Thief

Жанр:
Stealth action

Разработчик:
Eidos Montreal

Издатель:
Square Enix

Дата выхода:
28 февраля 2014 г.



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Bop never changes

Хардкорный стелс никогда не был особо популярен, но в узких кругах серия Thief уже давно приобрела культовый статус. В играх про Гаррета было все, чтобы втрескаться в них буквально с первого взгляда и не отлипать до утра: харизматичный и саркастичный главный герой, интереснейший сюжет, огромные хитро закрученные уровни, уникальный геймплей и ласкающий слух эмбиентный саундтрек, в конце концов. Новость о скором перезапуске одряхлевшей игры яркие поклонники встретили со слезами радости и ноткой тревоги – не похерят ли разработчики самое святое? Не должны! За возрождение серии отвечают Eidos Montreal, подарившие нам два года назад шикарнейший Deus Ex: Human Revolution. Так что спрячь свою переживалку обратно в шкаф на верхнюю полочку и доставай ждалку.

Все твое – мое

С момента выхода последней игры серии, Deadly Shadows, прошло без малого десять лет, а потому рассчитывать на прямое продолжение не приходится. Нас ожидает полноценный перезапуск – совершенно новая пьеса, но со старым героем и знакомыми декорации. Накрытый полотном ночи и окутанный густым туманом Город вновь выступит главным свидетелем наших не совсем законных делишек. По улицам разгуливает чума, вокруг пожары и пепелища – так народ высказывает свое недовольство правлением барона и его железным режимом. Но нашему герою такая суеда и шумиха только на пользу – идеальное время, чтобы под завязку набить карманы золотишком, драгоценными камнями и антикварными вазами.

Украдкой упертый

Как и в предыдущих частях Thief, в роли нашего товарища и незаменимого помощника выступает тень. Когда тебя скрывает темнота, края экрана затемняются, давая понять, что сейчас подслеповатая стража неспособна тебя заметить. Но стоит нашему приятелю-клептоману блеснуть в свете факела или фонаря, как ближайшая охрана незамедлительно позаботится, чтобы зажегся еще один фонарь. У героя под глазом. И во многих других местах. От нежелательного освещения можно, как и раньше, избавиться с помощью фирменных водяных стрел, хорошо знакомых фанатам франшизы. Если ты не из таких – ну что ж, тогда знакомься, водяные стрелы. Они тушат факелы.

Хотя вообще наконечников для стрел обещают массу: начиная огненными, поджаривающими врагов до хрустящей корочки, и заканчивая дымовыми, с помощью которых можно будет эффектно скрыться. А вот веревочных стрел точно не будет – зато Гаррету выдадут крюк, позволяющий забираться в труднодоступные места эффективнее, чем при помощи зубной щетки (хоть реклама и убеждает в обратном). Обычные стрелы тоже завезут – любителям метить по чужим коленам будет чем заняться. Как и пацифистам: игру можно будет пройти без единого убийства, ведь наш протез – вор, а не лысый мужик со штрих-кодом на затылке.

Будь в фокусе

Десять лет, которые Гаррет держался в тени, он разучивал новые фокусы – новоприобретенная способность, кстати, так и назы-

Воровское сокращение

На случай, если ты вдруг собрался в тюрьму, мы поможем тебе лучше понимать татуировки-аббревиатуры ее обитателей.

Т.У.З. – тюрьма уже знакома

Е.В.Р.О.П.А. – если вор работает, он павший арестант

С.Л.О.Н. – смерть легавым от ножа

С.Л.О.Н. – с малых лет одни несчастья

В.О.Л.К. – вора отдышка, легавым крышка

Ж.У.К. – желаю удачной кражи

К.О.Т. – коренной обитатель тюрьмы

З.О.Л.О.Т.О – запомни: однажды люди оставят тебя одного

З.Л.О. – завет любимого отца

Б.О.Г. – был осужден государством

Л.О.Р.Д. – легавым отомстят родные дети

Гуси жрут таких как ты за голимые понты

В новом Thief не будет системы ХР, знакомой игрокам по предыдущим частям серии: разработчики утверждают, что это позволит сфокусироваться именно на кражах, а не на убийствах. Гаррету не нужен опыт, он и так является мастером воров.

вається – «фокус». У этой штуки много применений: например, она позволяет увидеть местонахождение всех ключевых точек и интерактивных предметов. Фокус также может выручить при прямой стычке с охранником – время замедляется и перед взором Гаррета предстают уязвимые точки на теле противника. К примеру, если стражник злоупотребляет выпивкой, то всего один точный удар по печени лишит местного ликеро-водочный одного клиента.

Я уже слышу недовольные крики и ворчливое брюзжание ортодоксальных фанатов: «Какой такой фокус? Вы там что подурели, волки недобитые? Оказуалили, сволочи!» Игроделы подчеркивают, что способность эта опциональна, и при желании ее можно отключить, так что нечего брызгать слюной на страницы. На уровне сложности для заядлых хардкорщиков и прочих маньяков-садомазохистов будут полностью отключены все маркеры, подсказки и даже карта – придется облазить каждый угол и обнюхать каждый куст, чтобы понять, куда двигаться дальше.

Вор должен сидеть во тьме

Между выполнением основных заданий в Городе тоже будет, чем заняться. Никогда не

помешает заглянуть к продавцам и прикупить новое снаряжение или же навестить старого друга-наводчика Бассо с просьбой подкинуть какое-нибудь любопытное дельце. Пока Город спит, а в домах мирных и не очень мирных жителей хранится что-то дорогое и блестящее, у Гаррета всегда будет работа. Обещают и полноценные сайд-квесты, действие которых будет происходить на отдельных картах.

Картинка на экране порадует твой глаз не меньше, чем очередная украденная ценная вещица ласкает око Гаррета. Приятные текстуры, невероятная прорисовка, а какая здесь игра света и тени... В такой игре освещение обязано быть выполнено на все сто, но уже заметно: Eidos Montreal выложились на все двести сорок один. С половиной. А еще Thief – чуть ли не единственная игра от первого лица, в которой будет интересно наблюдать за движениями протагониста. Руки Гаррета ложатся на край стены, когда тот выглядывает из-за угла; нам даже не стесняются показывать его ноги и часть туловища, когда он смотрит вниз, сидя на какой-нибудь крыше. В игре ни на секунду не будет возникать ощущение, что ты управляешь летающей камерой с болтающимися где-то в воздухе ручищами.

Олег [Prince] Скубицкий



Разработчикам приходится переделывать древнюю механику под современные реалии, при этом пытаясь не растерять по пути дух и атмосферу оригинала. Но, судя по нашим наблюдениям, Eidos Montreal движется в правильном направлении. Похоже, в следующем году обновленный Thief с легкостью украдет золотую медаль лучшего стелс-экшна современности.

Врагам — МОГИЛА

Мышь GX Gaming Gila



Чуть больше года назад Genius сделал ход конем и аллюр скорпионом, неожиданно ввязавшись в войну геймерских гаджетов своей немногочисленной, но стройной дружиной. Не все первенцы GX Gaming выстояли на передовой, но многие оказались могучими бойцами. А учитывая дебют — гвардия Genius показала себя весьма достойно, отличаясь качественной дисциплиной и стильной выправкой. Ниспосланные самим Марсом, богом Войны (прости, Кратос) наушники Cavimanus автор этой статьи себе даже купил, восхитившись раз и навсегда. А вот выводок боевых грызунов Maurus и DeathAdder его не впечатлил. Однако за год GX Gaming набрались опыта и вдохновения, чтобы явить миру хвостатого дьявола Gila, абсолютное оружие, способное покорить даже каменное сердце нашего главреда. В чем сила Gila — мы раз узнали в процессе тестирования.

Сектор-приз на барабане

Дизайнеры Genius целый год сидели на диете из озверина, в результате чего Gila приобрела весьма агрессивную внешность: из-за рубленых граней и красных вставок ее легко принять за какой-нибудь фазер или другое оружие. Но не за компьютерную мышь! Несмотря на клеймо скорпиона, отличающее всех представителей дивизии GX Gaming, мышь расцветкой напоминает не желтого ниндзя из Mortal Kombat, Ханзо Хасаши, а киборга Сектора из клана Лин-Куей. В общем-то, на этом список ассоциаций не заканчивается: здесь есть еще подсветка, напоминающая то глаза желгастов, то моргала цеффов. Благодаря гибким настройкам,

мышь становится похожей на НЛО, увешанное гирляндами. Если ты любишь играть в полумраке (как все нормальные люди) — то во тьме мышь вообще сверкает, как трансгалактический корабль с гипербластерами. Хотя интенсивность ты всегда можешь поменять, заодно выбрав один из 16 миллионов оттенков подсветки. Причем, отдельно настраивается каждая из трех иллюминированных зон: перед, колесо и логотип, а также задняя. Из попы, как и полагается представителям семейства мышиных, растет 1,8-метровый хвост с тканевой обмоткой, заканчивающийся позолоченным USB-коннектором. Что ни говори, дизайн — геймерское просто некуда.

Мы в ответе за тех, кого проучили

Но все-таки мышь покупают, чтобы держать ее в руке, а не для любований. Хотя в случае с Gila... Она чертовски хороша, но дизайнеры уделяли внимание не только ее облику, но и удобству. Девайс средних размеров и вполне удобно сидит в руке, если твоя клешня, конечно, обычно не вмещает пару арбузов. Матовый пластик приятный на ощупь: сверху — гладкий, по бокам — немного шероховатый и прорезиненный. На первых порах кажется, что из-за всех этих граней держать мышь будет неудобно — и не зря. Первое время привыкнуть к ее боковинам сложно. Благо, «первое время» длится от силы десять минут, после

чего руку обволакивает чувство комфорта, а прорезиненность, неровности и удобные углубления по бокам помогают держать манипулятор под полным контролем. Фулл контакт, так сказать: из руки не выскользнет, даже если обычно перед тем как сесть за компьютер намазываешь руки салом. И зачем ты это делаешь?!

Кстати, а вот по столу мышь скользит так ловко, что пора записывать ее участником какого-нибудь шоу в духе «Звезды на льду». Во всем – заслуга трех крупных, но сменных тефлоновых ножек. В комплекте также идет небольшой чехольчик для грузиков – они прячутся внутри мышки в удобном контейнере с магнитной защелкой, позволяя подогнать вес гаджета под свои предпочтения.



«Где же у него кнопка?»

Вопрос, который так мучал одного из антигероев фильма «Электроник» (советская версия «Терминатора» для детей) в случае с Gila может задать только слепой. Хотя нет, даже слепой не будет спрашивать такие глупости. Ведь мышь вооружена целой дюжиной кнопок, большинство из которых оккупировали спину грызуна. Кроме двух стандартных и нажимабельного скролла (с подсветкой!), слева от хребта имеется еще семь дополнительных, не считая 5-секционного индикатора dpi. Несмотря на количество клавиш, в котором, казалось бы, не заблудится разве что бывалый ММО-шник, дополнительные кнопки расположены на удивление удобно, причем настолько, что к их диспозиции привыкаешь мгновенно. Мышь, кстати, симметрична, но если ты возьмешь ее в левую руку – доплативши придется тыкать безымянным пальцем. У кнопок (в том числе и основных) небольшая площадь контакта, а нажимаются они весьма послушно и мягко, оповещая тебя смиренным кликом. Кстати, благодаря возможности настраивать профили, которые мышь

бережно хранит в собственной памяти, количество действий, повешенных на 12 кнопок, можно увеличить вплоть до 72.

Хочешь сделать хорошо – сделай сам

Для настройки всевозможных параметров манипулятора используется фирменное приложение Scorpion UI – оно идет в комплекте, да и на официальном сайте лежит, если что. Меню приложения выполнено в знакомых расцветках и



содержит 4 вкладки на каждый из программируемых профилей – там можно назначить макросы, подсветку (цвет, яркость, интенсивность пульсации) и так далее. Причем управлять программированием мыши удастся всего в несколько кликов – это так просто, что... А, знаешь, тут нужно рассказать историю.

У меня есть друг, который настолько туп, что, когда он говорит, – у людей вокруг понижается айкью. Тебе наверное интересно, мой дорогой любитель совать нос в чужие дела, зачем я дружу с таким чуваком? По двум причинам: у меня есть суперэффективные беруши и я ненавижу людей – люблю ставить социальные эксперименты. Как-то я зашел с ним в гости к Butcher'y, и одной только фразы «привет» от того парня хватило, чтобы Butcher начал слушать Тимати. Ой, нет, подождите, я перепутал истории – то был друг, который, когда говорит, – все вокруг становится гееми. А тот друг, который тупой, в общем я позвал его к себе и предложил попробовать создать макрос при помощи Scorpion UI. И знаешь что? Он справился за минуту – вот прямо настолько ПО простое и понятное в использовании.

Атака цифр-переростков

В детстве соседская тетка, женщина старой закалки, часто говорила мне, что мыши могут только гадить, жрать и портить вещи, но я так и не согласился по ее просьбы надевать вместо футболки с Микки Маусом футболку с Лениным. И



не зря, потому что у мышей на самом деле очень богатый внутренний мир. Особенно у Gila: в ее подкорке имеется улучшенный фирменный процессор Scorpion Game Core II, способный обрабатывать до 12 000 кадров в секунду при перемещении мыши до 150 дюймов в секунду. Если эти грубые цифры контузили твою тонкую душу поэта, оставив в непонимании, – разъясьнем. Это все значит, что Gila дает очень плавное движение курсора даже при очень быстрых перемещениях мыши. Подтверждено на практике: это более чем так. Спасибо за это еще глазу-алмазу – лазерному сенсору Avago ADNS-9800 с регулируемым разрешением в пределах от 200 до 8200 dpi, ускорением до 30 G и рабочим расстоянием 1-5 мм.

Ростислав Малько

Технические характеристики:

Интерфейс: USB, позолоченный
Провод: с плетением
Частота опроса: 200/500/1000 Гц
Сенсор: Avago ADNS-9800 + Overclocked
Scorpion Game Core II
Разрешение: 200 – 8200 dpi
Ускорение: 30 G
Максимальная скорость: 150 дюйм/с
Частота кадров: 12000 в секунду
Время отклика: 1 мс
Рабочее расстояние: 1-5 мм
Количество кнопок: 12
Длина шнура: 1,8 метра
Размеры: 114 x 72 x 44 мм
Масса: 197 г
Цена: 535 грн

Плюсы

- Крутейший дизайн
- Ну просто очень крутейший дизайн
- Удобство
- Функциональность
- Настраиваемость
- Дизайн!

Минусы

- Мышь нельзя пробить танк



Бог разгрома

Клавиатура Armaggeddon Taranis KAI-13

Швыряться молниями, как Зевс, Таранис никогда не любил. Кельтский бог грома был скорее богом тишины, а еще именно он, говорят друиды, дал людям орудие труда. У геймеров мозоли известно от какого орудия труда – мыши с клавиатурой. К нам на тест как раз попала Taranis, названная в честь бога и являющаяся ярчайшей представительницей вида клавиатур, рода многокнопочных, семейства геймеровых.

И по одежке, и по уму

Упакована клавиатура по высшему разряду: в качественный стильный картон. Но заставлять ее долго томиться в модной клетке – преступление. К тому же, начинка дивайса куда эстетичнее обертки: матовый черный пластик корпуса приятен на ощупь, дизайн – сдержанный: никаких лишних рюшечков и хохломы. Все логично, Таранис держал себя в руках, в отличие от Зевса. Прямоугольности удалось избежать выступами в центре клавиатуры, причем отросток сверху нафарширован светодиодами индикаторами. Над верхним рядом кнопок крыльями раскинулись два трехклавишных набора – один дирижирует звуком, другой – подсветкой. Девять программируемых клавиш, словно взводы спецназовцев, рассредоточились группами по периметру. Результат недурственный: какими бы ни были твои

требования касательно локации макрокнопок, они с огромной вероятностью всегда окажутся под рукой. Что приятно, с обратной стороны клавиатура не прячет срам – задняя часть аккуратная, стильная, с огромным фирменным орлом, напоминает чем-то космический корабль. В комплекте идут еще и наклейки, несущие больше практический характер: на них указан серийник и гарантийка.

Взять на таран

Как и полагается богу, Таранис куда крепче, чем простые смертные. Ну тут уже назвался груздем – сам дальше знаешь, что делать: Armaggeddon Taranis, как геймерская клавиатура, просто обязана выдерживать лютые забеги по виртуальным мирам. А самое главное, эмоции, когда эти забеги оборачиваются для играющего крахом. Девайс справляется со всеми этими передрыгами стойко, ведь его корпус сделан из крепкого пластика и собран на совесть. Клавиши – тоже стойкие солдатики (правда не оловянные): выдерживают 100 миллионов нажатий, но при этом не жесткие: имеют четкий ход, легкое нажатие и вызовут уважение фанатов стэlsa – практически не издавая шума, они в два раза тише кнопок стандартных клавиатур. Клавиши торчат агрессивно, попадаешь по ним четко, а не сливая в молоко и обходясь без непроизвольных нажатий. Да еще и подсветка всю эту красоту обдаёт многоуровневой светодиодной иллюминацией. Даже в кромешной темноте можно легко накачать хоть «Войну и мир» – светятся еще и сами символы на клавишах.

Мысли о касаниях

Бог Таранис таскал с собой колесо, а Taranis больше любит интеллек-



туальный труд. Поэтому у клавиатуры есть встроенная память для хранения конфигов и возможность назначать макросы на программируемые клавиши без каких-либо драйверов: привязка к командам идет механическим способом с самой клавиатуры. Хотя всегда можно сделать все назначения с компьютера при помощи драйвера, входящего в комплект поставки. Развернуться любителю отдавать команды есть где – доступно аж 5 профилей. Другими словами, клавиатура может «запомнить» настройки клавиш для пяти разных игр и использовать их на любом компьютере, а при желании, новые команды можно приписывать даже пробелу, шифту и прочим альтам: это полезно не только геймерам.

Вердикт

Друиды признавали могущество Тараниса, но он не занимал ведущего места в пантеоне богов. Похожая ситуация с Taranis: она не рвется в лидеры, ей не нужна шумиха конкуренции. Да и просто шумиха ей не к лицу, и оттого, рубаясь целую ночь в файтинги, ты не потревожишь домашних перестуком кнопок. Она – качественная, надежная, удобная, послушная и без лишних наворотов вроде золотых кнопок или встроенной кофемолки, чем балуются другие клавиши, чтобы набить себе цену. В ней есть все что нужно любому геймеру: открывающая глаза подсветка, программируемые кнопки и тихходность кнопок. Это не предмет культа, это просто отличная игровая клавиатура.

Bad.Robot

Технические характеристики:

Количество клавиш: 119
Ресурс нажатий: 100 млн.
Программируемые клавиши: 9
Специальные кнопки: 6 (медиа)
Подсветка: есть, светодиодная
Кабель: 1,5 м
Встроенная память: 32 КБ
Габариты: 490x217x32 мм
Вес: 930 г
Цена:

Плюсы

- Комфорт
- Надежность
- Качество материала
- Стэлс
- Подсветка
- Программируемость

Минусы

- Нет



Очень стильное КОЛДУНСТВО

Планшет Prestigio MultiPad 2 Prime Duo 8.0

Престиж – это один из этапов фокуса, которому сам Кристофер Нолан посвятил блокбастер. Планшет Prestigio MultiPad 2 Prime Duo 8.0 тоже вполне может претендовать на роль. Правда, не в фильме, а в твоей команде, и не на должность иллюзиониста, а на роль штатного волшебника. Ведь фокус – это обман, а в герое нашего теста ни грамма фальши – только настоящая магия, двухъядерный процессор и восьмидюймовый экран IPS.

Руна Мастерства

Каждому магу нужен инвентарь для создания волшебства и снадобий. Инструментов у Prime Duo – с избытком. Кроме самого MultiPad 2 Prime Duo 8.0, в стильную красно-черных цветов коробку кладут стильный черный чехол из кожзама, прошитый красными нитками, OTG-кабель, кабель micro-USB – USB, сетевой адаптер с двумя отстегивающимися вилками европейского и UK-стандарта, инструкцию и гарантийный талон. Колдовская одежда – в выдержанном стиле: пластик в сочетании с частично металлической задней панелью, от него так и веет серьезностью и солидностью: он никогда не скажет: «Я еще не волшебник, я только учусь» – он уже все умеет. Опытный маг должен отрастить животик, но Prime Duo подтянут, худощав и весит всего 360 грамм.

Руна Знаний

А умеет наш чародей многое: не зря прошел академию магии, где познал главные таинства ахмии. Его главные амулеты – Rockchip RK3066 ARM Cortex A9 с частотой 1,6 ГГц и 1 ГБ оперативной памяти. Четырехъядерный видеоадаптер-манускрипт Mali 400 MP позволит показывать невероятные миражи, называемые 3D-играми. В памяти колдуна можно поместить много заклятий, ведь ее объем – около 16 ГБ, которые всегда можно расширить с помощью установки свитка мудрости microSD емкостью до 32 ГБ.

Руна Защиты

Магия – вещь опасная. Так что Prime Duo прячет ясное IPS-лицо под защитным стеклом с магическим глазом 0,3 МП. «Изображение отличается хорошим качеством цветопередачи

и широкими углами обзора, подсветка равномерна», – говорят мудрые люди о его сияющем лице.

Prime Duo защищают две пластины: пластиковая и текстурированная алюминиевая пластина, идеально подогнанные друг под друга, и микроб не проскочит.. Его защитный костюм окружен разными



колдовскими знаками: 3,5 мм, micro-USB, microSD, выход mini-HDMI; контроллер звука и даже еще один волшебный глаз 5 МП с автофокусом, который всегда смотрит назад.

Руна Жизни

Чары кого хочешь вымотают, но Prime Duo бережет силы. Колба для маны емкостью 4400 mAh помогает ему чародействовать пять – пять с половиной часов к ряду, а если не усердствовать – маг может продержаться один-два дня без пополняющего энергия отдыха. Работая без передышки, волшебник, сам того не желая, может немного нагреть заднюю часть своей кирасы. Он способен на магию 3D-игр, хотя наивысший уровень ему не всегда по зубам. Впрочем, он практически никогда не окунается в думы, и кастует магию мгновенно. По велению пальца, его волшебными делами заправляет механический слуга с забавным именем Android 4.1.1., который всегда имеет

всю необходимую документацию для работы волшебника: офисный пакет Office Suite и читатель книг eReader Prestigio, а также многое другое.

Вердикт

Худой и стильный, как и подобает волшебнику высокого уровня. Он ясно мыслит, а на его лице легко читается малейший оттенок эмоции. Он знает множество заклятий и ловко с ними обращается. С ним всегда комфортно и удобно, он не поставит тебя в неловкую ситуацию и прекрасно слушается. Если ты давно подыскивал такого мага для своей партии – обрати внимание на Prime Duo: он надежный, а нанять его стоит совсем смешных денег.

Nazgul

Технические характеристики:

Экран: IPS, 8 дюймов, емкостный
Разрешение: 1024x768
Процессор: Rockchip RK3066 1,6 ГГц 2 ядра
Графика: Mali-400 MP4
ОС: Android 4.1 (Jelly Bean)
ОЗУ: 1 ГБ
Память: 16 ГБ
Разъемы: 3,5 мм аудио, miniUSB, miniHDMI, microSD
Камеры: фронтальная 0,3 МП, тыловая 5 МП
Сеть: 802.11b/g/n, внешние USB модемы
Аккумулятор: 4400 мАч
Габариты: 204,2x154,8x8,5 мм
Вес: 360 г
Цена: 1390 грн

Плюсы

- Комплектация
- Дизайн и габариты

Минусы

- Невысокое разрешение экрана



ВОЗВЕШТЕАМ БЛАГУЮ ВЕСТЬ!

И вложил бог гейминга частицу свою в калькулятор, и создал ПК за шесть дней. А на седьмой хотел было сесть отдохнуть, но неудобно играть на PC с дивана. И призвал он пророка Гейба Пышнощекого, и сказал Гейб: «Да будет отдых, да снизойдет на верующих Steam, а на праведников – распродажа к нему». А Half-Life 3 – не будет: Гордон Фримен умер за грехи наши и пока не воскреснет. Но в часы смуты дабы не ступила паства на стезю ереси, огласил пророк, что совершит три чуда. Станет Steam-геймпад посохом овец заблудших, Steam-приставка – хранителем вечной души их, а Steam-операционку он разделит на всех, накормив голодных. Пой аллилуйя, восхваляй пророка нашего, а эта притча станет талмудом деяний его.

Пара-пара-парадуемся на своем веку

В сентябре у Steam был юбилей: 10 лет с момента официального запуска. С 2003-го самый главный сервис цифровой дистрибуции (держит от 50 до 70% продаж ПК-игр в интернете!) изменился кардинально – из магазина перерос в социальный феномен наподобие Фейсбука, где геймеры, модеры и разработчики варятся в одном соку. Сегодня в Steam 73 миллиона аккаунтов и более 4000 единиц игр и софта. Его название значит «пар», но он как раз избавил ПК-геймеров от необходимости париться. Продолжая в том же духе, Valve по случаю юбилея сделали сразу три анонса, которые многие считают революцией.

Steam OS

Внеземная ось

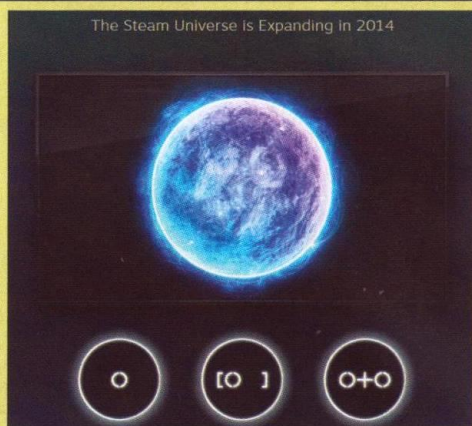
Успех Steam настолько феноменален и масштабен, что глупо было бы не развить программу до полноценной операционки – все равно половина фиш в «Стиме» уже есть. Steam OS основана на Linux и будет бесплатной как для геймеров, так и для разработчиков. Valve обещает своевременный релиз крутых

тайтлов, поддержку медиасервисов и стриминг всех имеющихся игр с ПК (он у тебя стоит где-то в углу, верно?) на Steam OS девайс (возле телевизора, напротив которого ты удобно развалился на диване). Steam OS супероптимизирована, и в ней значительно улучшена скорость обработки графики, да и вообще ее можно будет поставить даже на слабое ведро с гайками.

В чем революция: шаровая ОС, заточенная под гейминг и развлечения, да еще и способная превратить слабенький писишник в медиацентр – Windows пора заказывать себе гроб поудобнее.

Где подвох: первый год там будет не продохнуть от глюков.

Когда будет: конец 2013.



Steam Machines

Наполовину машина, наполовину пар

Идея Steam Box развилась в Steam Machines: стандарт гаджетов, который превращает большой ПК, грозно размахивающий щупальцами проводов, в маленькую удобную и красивую игровую приставку. То есть, можно играть с тем же диванным комфортом и геймпадом напротив большого экрана, но при этом покупая игры по писишным ценам, не лишаясь

модов и удобного доступа в интернет. Steam Machines будут выпускать и сами Valve, но по большей части – сторонние производители, пройдя сертификацию. Планируется несколько уровней у «машин». Начальный – 100-долларовый дохляк, работающий как медиацентр. Средний – бюджетный игровой писишник. Высший – крутой ПК в мелком формфакторе. Последние два уровня ты сможешь модифицировать, добавляя, например, более мощную комплектующую, а предустановленную Steam OS легко заменить на любую другую операционку.

В чем революция: мелкий и удобный ПК, с которым не нужно будет мудохаться до кровавого пота, чтобы подключить к большому экрану. И вообще, компьютер силами Steam Machines ворвется в гостиную и начнет отгонять приставки прочь от телевизора. Скорее всего, для продвижения технологии Valve по традиции будут использовать какую-нибудь громкую игру. Про физика с ломом, например.

Где подвох: такую Steam Machine ты сможешь собрать сам на коленке. Впрочем, создатели этого и не скрывают – Steam Machines ориентированы как раз на тех, кто не может собрать подобный девайс на коленке.

Когда будет: 2014 год.



Steam Controller

Гейбпад

Этот 16-кнопочный геймпад вложит в твои руки удобство игры на приставочном джойстике, сделав прохождение шутеров и стратегий кайфом, а не ужасом. В Steam Controller не будет стиков: вместо них — революционные трекпады, реагирующие на касание невероятно точно: можно целиться почти так же умело, как мышкой. Отзывчивость обеспечивает система вибрации, настолько точная, что на ней можно проигрывать мелодии. Вдобавок, трекпады будут служить программируемыми кнопками, а сенсорный дисплей между ними тоже нажимабелен и во время игры может показывать карту или меню режимов ввода. А кроме шифтов есть еще две кнопки сзади, как раз там, куда упираются пальцы. Те,

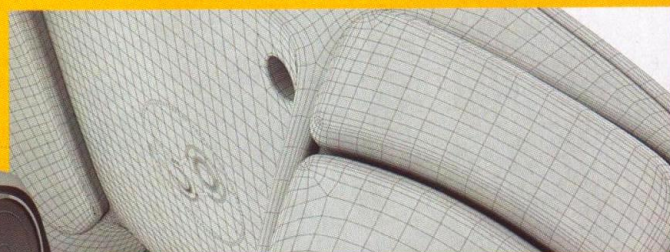
В чем революция: играть в шутеры и стратегии наконец-то будет удобно, сидя у телека на диване. Да и вообще во все пишущие игры: контроллер будет поддерживать все, что есть в Steam.

Где подвох: пока непонятно, что у этого великолепного гаджета с износом. Не сломается ли он через месяц при всех своих наворотах?

Когда будет: 2014 год.



кому Valve дали потрогать девайс (отлитый на 3D-принтере и без сенсорной панели), дают исключительно положительные отзывы: держать в руках легко и приятно, управление — супер, хотя трекпадам не хватает выпуклостей. В шутеры играть реально удобно. При этом в аркадах и платформерах SC проигрывает джойстикам, но зато клавиатуру просто-таки обходит на два круга. А еще он ПОЛНОСТЬЮ настраиваемый под игрока. Для прототипа, который еще будет дорабатываться, — это уже нехилая такая победа.



Всех угостим!

В конце октября Valve отобрали 300 спартанцев... то есть, счастливых геймеров, которым на шару отгрузят Steam Machine и Controller для публичного теста. Пока создатели сами не знают, как будет выглядеть их консоль, но обещают внутри Nvidia Titan, Intel i7-4770 и 16 ГБ оперативы при размерах 30 на 30 см.

Как закалялся пар

Дата		Событие
1999		Valve видят успех Team Fortress Classic и CS: скоро игроков будет много, нужно срочно придумать систему организации онлайн-игр, с обновлениями и античитом. А почему бы не использовать эту систему для продажи игр? Valve делают предложение Amazon, Yahoo и Cisco, но те дают лишь пустые обещания. Valve решает справиться своими силами.
2002	22 марта	Steam впервые представлен на Game Developers Conference.
2003	12 сентября	Официальный запуск Steam с обменом сообщениями между пользователями. Препжний мультиплеерный сервис WON закрывается, а все онлайн-игры Valve требуют Steam. Геймеры негодуют.
2004	16 ноября	Half-Life 2 — первая сингловая игра, требующая Steam
2005	12 октября	Дебют сторонних разработчиков в Steam: Rag Doll Kung Fu.
2007	12 сентября	Выход Steam Community, внутреннего Фейсбука.
	10 октября	Первые игры с ачивками.
2008	весна	Платформа Steamworks в свободном доступе: Steam более открытый, а разработчики могут сами подгонять под него игры.
	4 октября	Поддержка модов, первое время — только для игр на Source.
2009	16 марта	Новая функция Downloadable Content (DLC): теперь разработчики могут продавать дополнительный внутриигровой контент по небольшим ценам. Так вот, кто это в этом виноват!
2010	10 мая	Steam появился на Mac.
	10 сентября	Запущен кошелек Steam.
2011	3 марта	Steam Guard, новая система защиты аккаунтов: Гейб Ньюэлл демонстрирует ее эффективность, опубликовав пароль к своей учетной записи.
	апрель	Steam покоряет PS3.
2012	26 января	Steam для iOS и Android: можно чатиться и читать новости.
	30 августа	Стартовый Steam Greenlight, новая Мекка для инди: геймеры сами определяют, какие игры выйдут на Steam.
	3 декабря	Big Picture позволил управлять Steam при помощи геймпада, да еще и на большом дисплее.
	14 декабря	Все на ярмарку! Началась торговля внутриигровыми предметами.
2013	февраль	По неизвестным причинам уволены 25 человек из «железного» дивизиона, среди которых Джейсон Холтман — один из главных архитекторов Steam. Геймеры в панике.
	март	Early Access дал доступ геймерам к альфа-версиям игр за деньги.
	сентябрь	Family Sharing позволил всем членам семьи играть в игры с одного профиля, но под разными логинами. Чем делиться — сам выбираешь: твой папа хардкорщик, угорающий по Battlefield, не отречется от тебя, ведь не узнает, что ты фанат Call of Duty.
	23 сентября	Анонсированы SteamOS, Machines и Controller.
2014	15 января	Начнется конференция Steam Dev Days, где разработчикам покажут Machines, OS и Controller. Прессе вход воспрещен.

МЫ ЭТО ЗАСЛУЖИЛИ?

Прочитай эту статью, чтобы получить ачивку!



Можно не любить Microsoft за то, что Xbox официально никогда не бывал в Украине. Можно презирать их за то, что они сперва диктуют свои дурацкие требования и сервисы под девизом «смирнитесь с этим», а потом сами же от них под шумок отрешиваются. Можно смеяться над ними за то, что еще минуту назад такие из себя крутые и самоуверенные, они начинают расшаркиваться перед игроками – получили нагоняй, месседж понят, сейчас уберем все гестаповские функции из Xbox One! Но нельзя не любить мелкомягких за то, что они придумали один из самых популярных наркотиков современности – ачивменты. Ну, не совсем они, а... Впрочем, читай сам.

Вы мне льстите

Первый Xbox потерпел фиаско, и, казалось, Xbox 360 тоже должны были положить на обе лопатки: у конкурентов было больше эксклюзивов, Blu-ray и изначальная заточка под сенсорное управление. Зато Xbox придержал козырь в рукаве в виде подписки на кабельное ТВ (кто мог подумать, что американцы воспримут приставку именно как медиакомбайн?) и Мастера Чифа с Маркусом Фениксом. Этого оказалось вполне достаточно, чтобы выдержать конкуренцию в битве консолей и даже выйти в лидеры. А платная подписка на Xbox LIVE не только закрепила Билла Гейтса на верхушке списка миллиардеров Forbes, но и совершила настоящую революцию в индустрии.

Все дело в том, что этому сервису хотелось давать деньги хотя бы потому, что он... тебя хвалил. То есть, показывал тебе маленькую картинку, прямую говорящую, что ты что-то сделал в игре (20 раз ударил уткой лампу) и теперь очень большой молодец. Именно

так в 2005-м заработала Gamerscore, надстройка над системой LIVE, навсегда изменившая культуру видеоигр. Теперь ачивки есть не только в Xbox LIVE, но и PlayStation Network со Steam и даже в мобильной «Винде»! Хотя идея не нова: посадил 20 деревьев – получи значок «Дендролоб» – это еще у американских бой-скаутов было.

Живы ради наживы

Только охватывая взглядом десятилетие, можно заметить, как ачивменты радикально изменили способ игры, причем сделали это без объявления войны, артподготовки и осады.

Успех затеи объяснять не надо: всем приятно, когда их хвалят, а тут набил какое-количество очков, совершил действие или сделал что-то уникальное – и получи признание, пускай даже от программы. Радости все равно не меньше, чем если бы президент приставил тебя к награде «За заслуги перед отечеством». Так уж мы созданы – факт, что ты чего-то добился – по-



Брежнев – первый ачивмент-хантер

ставил цель и достиг ее – делает нас чуточку счастливее.

Пот этом роль достижений не ограничивается оповещением о прохождении тренировочной миссии или сборе всех монеток на уровне. Игроку, как и любому другому воину, нужны трофеи, даже если воин все утро проходил уровень с радугой в Hello Kitty. Банальное поздравление за удачное выполнение QTE не в счет: нужно прямое свидетельство покорения чего-то там игрой. И ачивменты это дали.

Размер количества имеет значение

Герои войны вывешивают свои орден и медали на грудь, демонстрируя награды за свои подвиги. А геймеры вместо груди используют свою страничку в системе (можем назвать ее «геймерской соцсетью», если ты обычно в это время борешься с системой и выкрикиваешь антиправительственные лозунги). Ачивки добились успеха, не только раздавая похвалу за то, что многие игроки сделали бы и так; дело – в социальном аспекте: каждому хочется похвастаться достигнутым и посоревноваться с друзьями на тему «у кого больше». Ветеранам нужно как минимум выйти в город и найти другого ветерана, чтобы посмотреть, у кого сколько каких медалек. А геймеры с той же целью могут, не отходя от кассы, посетить чужой профиль и сравнить количество наград. А самое важное – узнать, смог ли противник получить «достижение» за прохождение того жуткого отрезка игры задом

5 фактов о достижениях

1. Благодаря системе ачивок слегка упал уровень пиратства. Достижения хотят получить все, а в пиратских играх их – о горе! – не дают.
2. Фанаты Play Station не знают, что такое «достижение». Эти храбрые мачо зарабатывают себе «Трофеи».



3. Несмотря на то, что ачивки обычно фишка систем, где есть очень много игр (Steam, например), их вводят некоторые самостоятельно стоящие игры, в которых есть очень много игроков. Как World of Warcraft.
4. Для каждой игры разработчик обычно предусматривает от 40 до 50 достижений разной степени сложности.
5. В Xbox 360 абсолютно все игры поддерживают систему достижений. А в Xbox One, похоже, будут поддерживать еще и телепередачи: недавно Microsoft запатентовал систему ачивментов за просмотр ТВ. Посмотрел все сезоны «Декстера»? Получи достижение «Ну ты и маньяк!»

[illegible]

68 of 69 Unt

SACRIFIZZI
As a Special
themed...

STREAM C
Survive the C

 Valve Gift Card

ACHIEVEMENT HUNTER

Наркотики на любой вкус!

Ачивки бывают 5 типов:

-  Сюжетные – за прохождение сингла.
-  Социальные – за общение с другими игроками.
-  Тактические – за следование определенным правилам.
-  Образовательные – за разведку и любовь к географии.
-  Героические – за дротство... то есть, совершение чего-то невероятно сложного.

наперед, убивая врагов резиновой свеклой?

Даже больше — на приставках у пользователей есть еще и уровни, которыми тоже можно меряться. Чем больше ачивок, тем выше уровень. К черту девушку, работу и еду — я должен перегнать соседа Васю!

А мне достигать охота

После знакомства человечества с системой ачивментов, видеоигровые соперничества вырвались из закрытых комнат в открытое пространство сети, попав на новый уровень. Круг твоих конкурентов в один момент расширился до многомиллионной толпы, а доказывать свое мастерство отныне пришлось всему миру.

Массовый психоз дошел до того, что если, например, у издателя одно-

ACHIEVEMENT UNLOCKED
Achievement Monster.

Стирая грань

Считается, что первые ачивки – это значки, которые давали пионерам, и оценки в школе – вроде какая-то награда за твои действия, но не представляешь собой особой ценности – даже хлеба на нее не купишь. Игры это переняли у реальности, а теперь реальность это и многое другое переняла у них. Существует такое явление, как гамификация, набирающее обороты в крупных американских компаниях. Смысл в том, чтобы поощрять сотрудников, повышая их мотивацию, но при этом не разориться. Работников учат вкалывать в команду по правилам видеоигр, дают мелкие копеечные награды и так далее. Эффективность настолько высокая, что практику перенимают даже в тюрьмах: прочитал книгу – получи сокращение тюремного срока на день.



ременно будет две утечки про новый проект – геймплейный ролик и список ачивментов – многие первым делом

бросаться смотреть именно на награды. Каналы на YouTube, рассказывающие, как получить сложные достижения.

Ачивменты Юрского Периода

Первые образцы системы достижений появились еще на заре компьютерных игр. Так, компания Activision награждала игроков нашивками из ткани за успехи в определенных играх еще в 1980-х годах. Для того, чтобы получить такую нашивку, необходимо было сделать что-то ого-го-го какое в игре – например, набрать определенное количество очков или уложиться в определенное время. После чего следовало сфотографировать экран с игрой и отправить фотографию компании по обычной бумажной почте (да, бывает и такая). В обмен на это приходила вполне реальная нашивка, которую можно было пришить, например, на рукав.



ACHIEVEMENT UNLOCKED



имеют миллионы подписчиков, а геймеры проводят в виртуальном мире в 2-3 раза больше времени, чем занимает прохождение, выбивая все ачивки! Разработчики довольны до слез растущей статистикой и прикидывают, что в сиквеле нужно будет обязательно сделать ачивку за нахождение в игре в течение года. Не сомневайся, будут такие, кто захочет ее получить – ведь ачивмент-хантеры, охотники за достижениями, явление в геймерской культуре новое, но тоже масштабное. Причем получать ВСЕ награды игроков подталкивает не только конкуренция с друзьями, но и мозг. В него подлая природа заложил механизм, жаждающий завершения, – раз начал, доведи до конца. Когда тебе дают пару первых ачивок почти даром, сложно уговорить и не добыть своим трудом остальные 47.

Ты можешь достигнуть многого!

Ачивки одинаково интересны и казуальным, и хардкорным игрокам. Тема близка всем, так что даже шуток на этот счет – море. Вспомни хоть недавние Saints Row IV или Deadpool, когда тебе дают ачивку за то, что встал с дивана.

Впрочем, из-за массовости феномена на разработчиков ложится допол-

нительная задача: нельзя просто наклепать достижений с потолка, нужно думать, за что давать награду. А то многие игры перенимают моду по инерции и дают большинство достижений (если не все) просто по мере прохождения – то есть то, что ты бы сделал и так. Хотя, учитывая, что две трети геймеров не проходят игры до конца, – вот она, дополнительная мотивация посмотреть финальные титры.

Куда интереснее поступает Ubisoft со товарищи: они дают ачивки, показывая при этом что-то новое или то, что не вошло в сюжет. Например, в Far Cry 3 награждают за ныряние на максимальную глубину, прыжки с дельтапланом в океан и сжигание джунглей из огнемета – куда веселее и зрелищнее, чем банальное «убей 1000 жуков».

А самое главное, достижениями можно позаботиться о геймере, ведь разработчики не только в ответе за тех, кого приручили, но и за тех, кого посадили на ачивочную иглу. Последние заботы ачивмент-хантерам сделали создатели Call of Duty: World at War: потратив месяцы и выбив максимальный уровень, ты наконец-то получаешь награду «Выйди-ка ты, дружище, на улицу!»

Вне закона

Кроме того, введение ачивментов непосредственно отразилось и на культуре видеоигр. Если даже зеки готовы исправляться ради почти эфемерной награды, что мешает геймерам встать на путь праведника при похожем подходе? Казалось бы, все – от лени до безнаказанности в сети. Но случилось чудо: посули красивой виртуальной картинкой, и геймер перестанет грешить против других читкодами. А с этим прежде не справлялись ни обещания вычислить по ай-пи, ни рассказы о сексуальных контактах с близкими родственниками подлеца-читера.

Все очень просто: традиционные читы банально не могли ужиться в экосистеме, в которой стандартом является наличие онлайн-ачивментов.

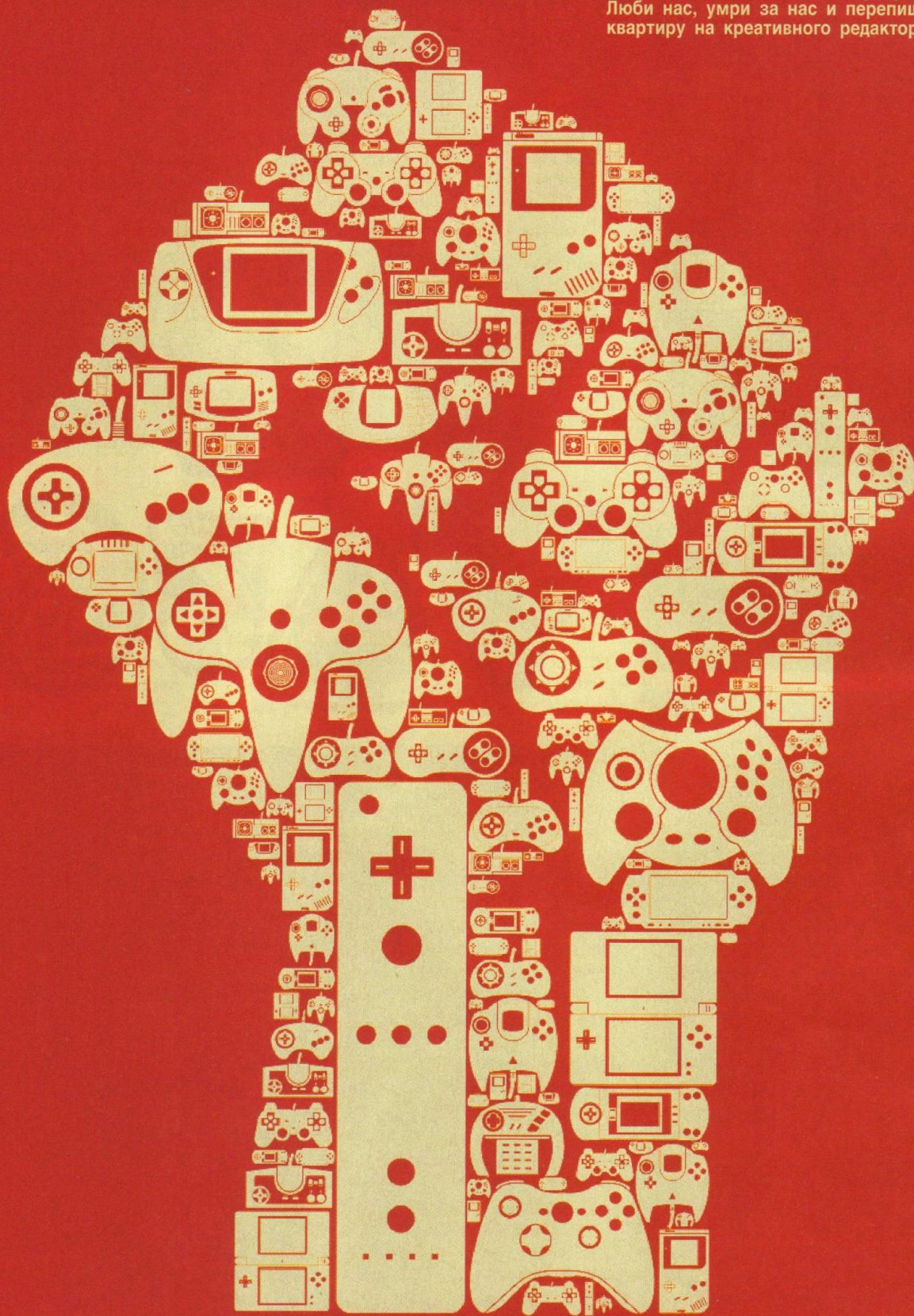
Теперь ты знаешь об ачивках все и даже немного больше. Молодец. Мы очень тобой гордимся. Забирай свое достижение.



Achievement unlocked
Ачивидец

YarekD, Day Bird

Игры лишили тебя пропаганды.
Мы дадим тебе то, что по праву твое.
Люби нас, умри за нас и перепиши
квартиру на креативного редактора.

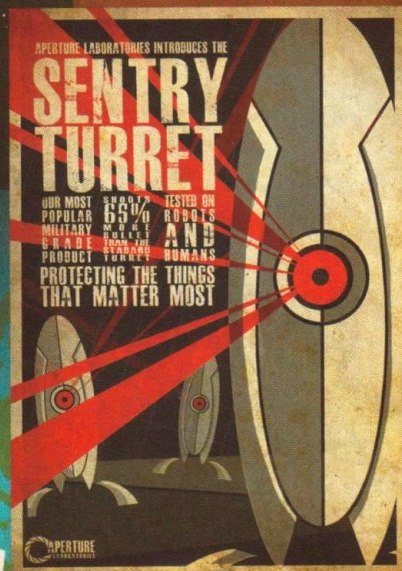


ПОКАЗАТЬ И ПРИКАЗАТЬ

Уже совсем скоро ты под перекрестным огнем понесешься убивать проклятых врагов в новых Call of Duty или Battlefield. Причем, забыв о страхе и твердо зная: сейчас, через минуту или через десять – но ты все равно умрешь. Солдаты в реальной жизни не отличаются такой же готовностью к самопожертвованию. Так что власть имущие не очень довольны, что нельзя, как в стратегии, выделить граждан страны и одних безжалостно отправить на фронт, а других – смиренно работать с двойным усердием. К счастью у политиков, есть другой способ управлять массами – пропаганда, сила которой – невероятна. Одна картинка с правильной надписью в нужное время способна сворачивать горы и управлять народами. Мы насобирали кучу игровых агитационных плакатов и представляем нашу коллекцию тебе.

Tired of Earth?

ИСТОРИЯ С КАРТИНКАМИ



Слово «пропаганда» значит «подлежащая распространению вера» и представлена в разных формах: от слоганов и монументов до музыки и кинофильмов. Главная цель – манипуляция общественным мнением и поведением людей. Для этого мастера пропаганды берут нужные факты (вымышленные тоже сойдут) и добавляют звонкие аргументы, чтобы воздействие на сознание было наибольшим. При помощи пропаганды нам рассказывают, какой политик плохой, а какой – не очень, или наоборот очень даже хороший. Какая страна агрессор, а какая – жертва. О том, почему у нас все очень хорошо, или наоборот – все плохо, или что у нас все плохо – но у других-то ведь еще хуже. А вот реклама – не всегда пропаганда, хотя часто убеждает в необходимости срочно купить новый айфон или даже навязывает определенный образ жизни.

Come visit scenic

SPACE

ЭТО ЗАСТАВИТ ТЕБЯ ПЛАКАТ

О пропаганде известно уже более трех с половиной тысяч лет, но на полную катушку машина управления умами заработала лишь во время Первой мировой. Британцы распространяли среди своих войск плакаты, изображающие немцев чудовищами, которые точно уничтожат Англию, если им поддаться. В результате, англичане шли в бой куда активнее, со злостью и отчаянием. Чем часто обескураживали немцев – те были на расслабоне, ведь их армия снабжала их карикатурами, демонстрирующими британцев слабыми и соплежущими. Придя к власти, эту ошибку Гитлер учел первым делом: его верный министр пропаганды Геббельс создал в Третьем Рейхе настолько мощный инструмент давления на психику при помощи картинок и слов, что мы решили не украшать материал его постерами. А то ты еще чего доброго побежишь в немецкое посольство сдаваться в плен.

Пропаганда во Второй Мировой достигла своего апогея. Пока солдаты сражались на поле брани, отделы пропаганды Америки, Англии, Германии и СССР соревновались в изощренности. Плакат, в свое время эволюционировавший из театральной афиши, стал оружием помощнее бомбы. Он мог заставить противника сдаться, а бойцов – жертвовать собой ради великой цели.

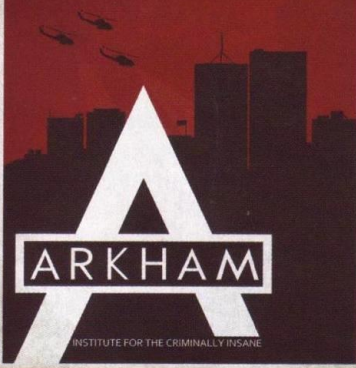


А ТЫ ВСТАВИЛ ПРОПАГАНДУ В ИГРУ?

SCIENCE ISN'T ABOUT WHY!
IT'S ABOUT WHY NOT?APERTURE
SCIENCE INNOVATORS

If you are an astronaut, war hero, olympian or in good physical shape, please come to the Enrichment Center Science Sphere. Let us help you help us help us all. Cave Johnson.

Portal

Наука – не «Почему?».
Наука – «Почему бы нет?»ESCAPEES
WILL BE SHOT

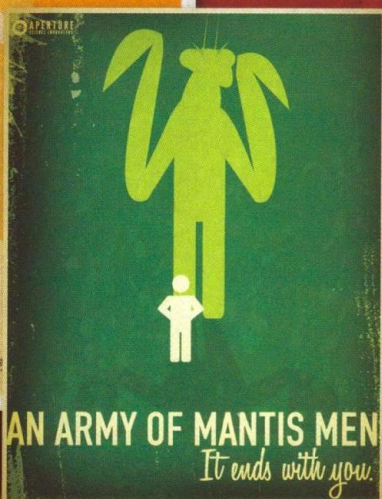
Batman: Arkham City

Беглецы будут расстреляны

WARNING

THE ONE ON THE RIGHT
IS HANDLING
STOLEN GOODS.

If you are involved in software piracy then you are breaking the law.



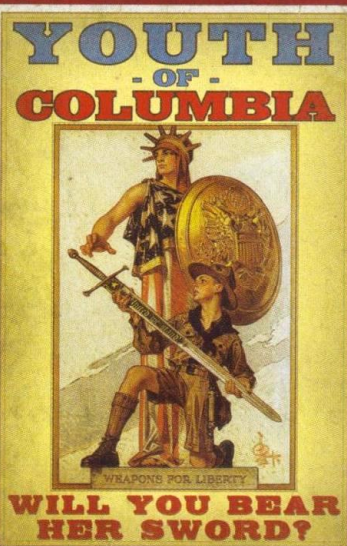
Portal

Армия людей-богомолков.
Исход – в тебе.

Killzone

Кхб жкха грыбл!
Нжы бргкрпрвр! Здж пркг! Пкргов!
Абырабыр!
(Убивай людей! Сей хелганский,
ведь этот язык мелодичен, как
молчание рыбы!)THE TRUE PATRIOT
HAS NOTHING TO FEAR FROM
THE SONGBIRDBioshock Infinite Насто-
ящему патриоту нечего
скрывать от песнептицы

Killzone

Грбхгжджбр! Во славу
Хелгана!Bioshock Infinite Молодежь Ко-
лумбии! Будешь ли нести ее меч?

Bioshock Infinite

Дейзи Хитцрой слышит твой
голос! Вступай в Vox Populi

ЯКОРЬ ВАМ В ГЛОТКУ!

Мы нашли один из первых плакатов, пропагандирующих расстреливать игровых пиратов тупыми пулями. Он появился в конце 80-х. Кстати, знаешь что за предмет одна рука передает другой?

Тот, что справа – продает краденое.

Если ты связан с пиратством программного обеспечения, ты нарушаешь закон.

СПОКОЙСТВИЕ, ТОЛЬКО СПОКОЙСТВИЕ

В 1939 году, в начале Второй Мировой, правительство Великобритании решило морально поддержать население и напечатало 2,5 миллиона плакатов, напуганных: «Keep Calm and Carry On» («Сохраняйте спокойствие и продолжайте в том же духе»). Постер не получил особого распространения и не стал особо популярным – уворачиваться от немецких бомб, стараясь не расплескать чай, британцы еще могли, но только без спокойствия. Картинка навеки была бы забытой, если бы в 2000-м ее не откопали в магазине антикварных книг Barter Books. Авторские права к тому моменту на постер истекли, так что любой желающий смог его продавать, выпуская сувенирную продукцию. Затем плакат попал в интернет, где быстро превратился в семейство мемов, в том числе и на игровую тематику. Теперь все соревнуются, кто круче заменит одно или все слова в слогане. Пока с фразой «Сними кожу и посоли рану» побеждают создатели Borderlands.

Сохраняй спокойствие и...

STRIP
the
FLESH
and
SALT
the
WOUND

KEEP
CALM
AND
CARRY
ON



вступай в XCOM



включай игру



убивай зомби



воруй принцессу



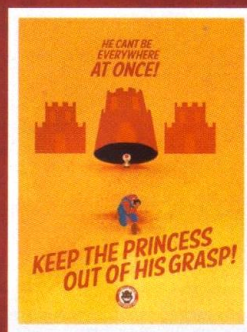
ням-ням



закалывай тамплиеров



прикончи его



Он не может быть везде и сразу!
Держи принцессу в неизвестном
ему месте!



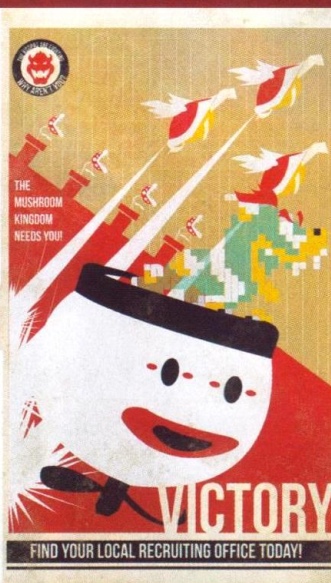
Огонь без перерыва!



Пушай получает!



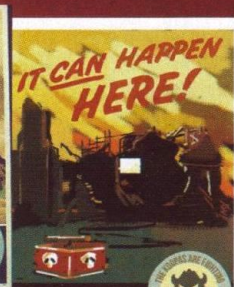
Ты делаешь все, что можешь? Учи магию!



Грибное королевство нуждается в тебе! Победа!



Это может случиться здесь!



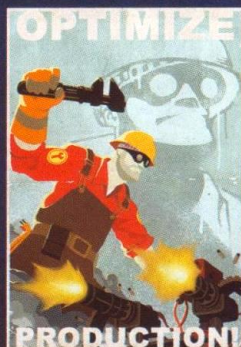
BE READY. JOIN NOW.

НЕ БУДЬ МАРИОНЕТКОЙ!

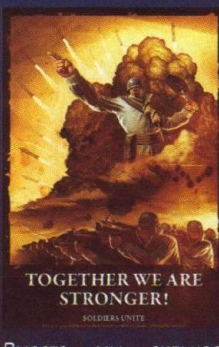
КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ



Отправь синего демона обратно в ад!



Оптимизируй производство!



Вместе мы сильнее! Солдаты, объединяйтесь!



Танцуй на его могиле!

Valve как-то устроили среди игроков конкурс на лучший плакат к Team Fortress 2. Уже не важно, кто победил – важно, что мы отобрали четыре лучших.

We Can Do It!



RESIST THE ZOMBIE APOCALYPSE TOGETHER!

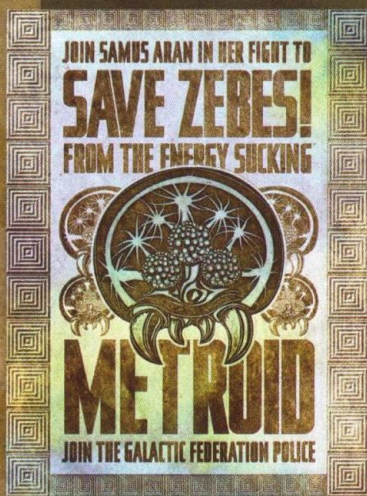
We Can Do It!



WAR PRODUCTION CO-ORDINATING COMMITTEE

ПОСТЕРИЗАЦИЯ

Многим играм не помешали бы агитационные плакаты. Но разработчики считают, что возможность выбивать двери и смотреть на взрывающиеся вертолеты уже сама по себе слишком привлекательна, чтобы ты самоотверженно несея убивать очередных зомби-талибов, посланных на Землю демонами с Альфа Центавра. Ничего страшного, фанаты сами нарисовали разным играм вполне достойные плакаты. Небольшое количество из них пародируют различные известные постеры – Немезис смотрится куда лучше на предвыборной агитке Обамы, чем сам Барак, а Джилл Валентайн – на картинке 43-го года, призванной повысить моральную устойчивость рабочих. Кстати, «Мы сможем!» – самый популярный постер среди феминисток, как бы показывающий некий орган всем мужикам (козлам).



Metroid Prime Спаси зебов от высасывания энергии! Вступай в галактическую федеральную полицию!



Fallout 3 Смерть – лучшая альтернатива коммунизму!



TESV: Skyrim Продолжай путешествовать! Защити свои колени!

WE ARE

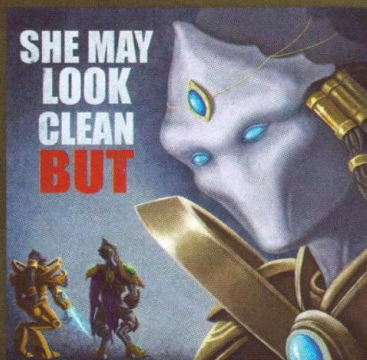


SHEPARD

Mass Effect Мы – Шепард (Так вот почему Шепард переспал с половиной галактики вне зависимости от пола! Он – гермафродит!)



Star Craft Королева Клинок нуждается в тебе! Живи для Улья! Уничтожь терранскую угрозу. Запишись добровольцем сегодня. Типа у тебя есть выбор.



"GOOD TIME" NARAZIM MAKEOUT-RIARCHS
SPREAD PSYPHILIS AND CORTEX-ROT
YOU CAN'T BEAT THE ZERG WITH A TELEPATHIC DISEASE

Star Craft

Она может выглядеть чистой, но... Наразимы легкого поведения Риархи-бабочки Распространяют Псифмлис и Гниение Кортекса Ты не победишь зергов, имея телепатическую болезнь (Пародия на постер 40-х, предупреждающих солдат о сувенирах для сувениролога после посещения путан)



TIRED OF LIFE ?

call 777-303
for assignments to first wave
marine landing teams !!

Star Craft

Устал от жизни? звони 777-303, чтобы записаться в первую волну высадки десантников

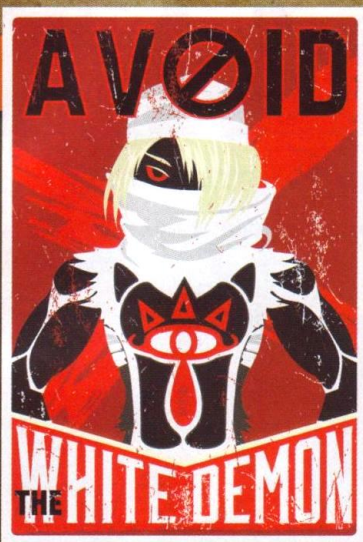


МЫ ТРЕБУЕМ ПРОВЕДЕНИЯ ГЕЙМ-ПАРАДОВ!

Художник Пол Сизер нарисовал серию плакатов, пропагандирующих то, что нужно каждому геймеру.

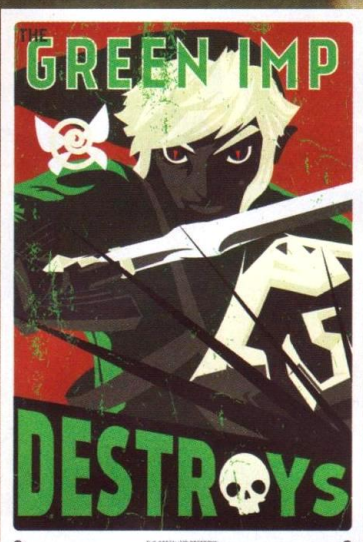
Свобода выбора роли в игре

Определи свою функцию, найди свои формы.



The Legend of Zelda

Избегай белого демона



The Legend of Zelda

Избегай белого демона

WHERE'S MY #@%&!*\$
JETPACK?!

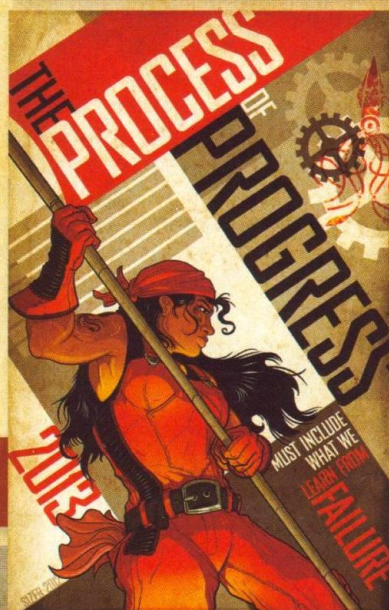
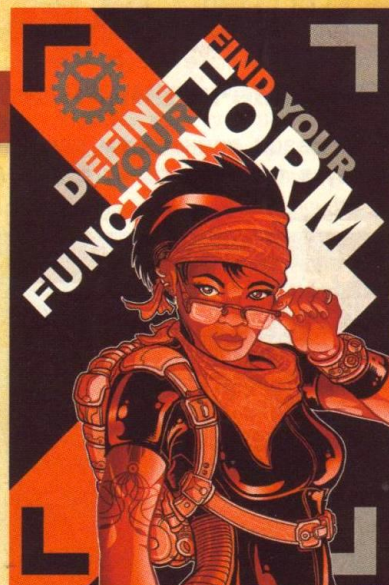


HEY 2010: LET'S SEE SOME FUTURE!

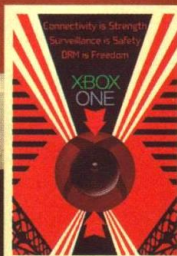
Развитие технологии, как предсказывала фантастика
Где мой эдакий-разтакой джетпак? Эй, 2010-й: давай нам будущее!

Новый подход к прокачке

Процесс прогресса должен включать то, чему нас научила неудача.



Знаете, вещи ломаются. Питер Мур о процентах отказавших Xbox 360

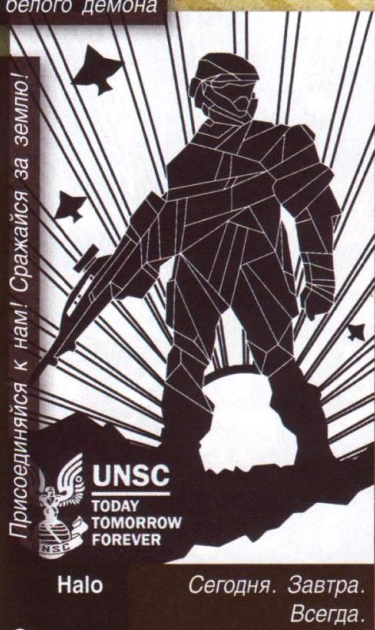


Привязка к сети — это сила. Наблюдение — это безопасность. DRM — это свобода.

Кстати, здесь обыгрывается идея «дво-емислия» из антиутопии 1984 (почитай или хотя бы фильм глянц — очень стоящая штука). Война — это мир. Свобода — это рабство. Незнание — сила.

ПОДЗАГЛОВОК

Удивительно, но среди всего многообразия гаджетов и стебных картинок над ними, пропагандистские плакаты есть только у Xbox. Таким образом умелые продемонстрировали любовь Microsoft навязывать потребителям черт знает что.



Halo

Halo

Сегодня. Завтра. Всегда.

ПРАВИЛА ХОРОШЕЙ ПРОПАГАНДЫ

1. Наличие центрального тезиса.
2. Легкость для понимания целевой аудиторией.
3. Сложность для критики (обоснованность тезисов, их непротиворечивость друг другу и т. п.; или хотя бы видимость этого).
4. Людей, у которых имеются зачатки мышления можно убеждать с помощью логических аргументов, давая им их обдумывать информацию (рефлектировать). Остальных же (которых Гитлер, кстати, считал большинством) убеждает что-то цепляющее эмоции, запускающее рефлексы/якоря — либо позитивный яркий образ, либо страх (и т.д.).

ЕЩЕ КРАСКА НЕ ОБСОХЛА

3 аниме-новинки, которые стоит посмотреть (если у тебя есть глаза)

Новый сезон принес нам несколько десятков новых сериалов. Чтобы утонуть в этом потоке и найти жемчужину в тине – и стоит маяк «Анимании».

Все будет супер!

Самурай Фламенко \ Samurai Flamenco

Студия: Manglobe Inc.

Режиссер: Омори Такахиро

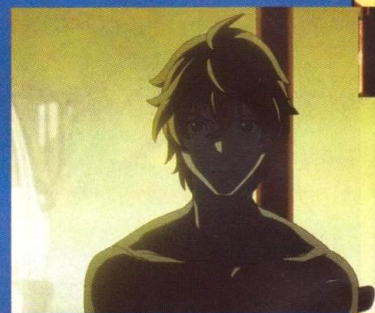
Количество эпизодов: 12 эпизодов

Поможет выбрать: свою жизненную позицию. Итак, вам карри с рисом или карри с удоном?

Помните, как было в «Пипце»: чувак задался вопросом – почему никто не хочет быть супергероем? И у центрального парня в «Самурай Фламенко» вопрос возникает исключительно похожий: почему никто не рядится в костюмы из спандекса ярких цветов, не закрывает лицо маской и не дает в табло злодеям?

Такой ход мысли был у Масаёси Хадзама, с детства обожающего жанр сентай, фильмы про супергероев. Поскольку вакансию супергероя найти трудно, подрабатывает парень фото-моделью. Не жалуется на недостаток внимания и денег, и вот, казалось бы, живи и дай спокойно жить другим, но шло в попе... то есть, благородная цель и мечта не дают спать спокойно. Сшив костюм и обозвав себя Самураем Фламенко, герой неистово кидается в преступный мир Токио.

Однако первая же стычка с местной гопотой заканчивается для героя плачевно, а ролик с поражением попадает на Ютуб. Сможет ли борец за добро, вновь собрать в себе силы и сразиться со злом или предпочтет сдаться и навсегда отказаться от мечты? Посмотришь – Расскажи, а то интересно.



Мечь – блюдо, которое подают голодным

Убить убийцу / Kill la Kill

Студия: Trigger

Режиссер: Имайси Хироюки

Количество эпизодов: 24 эпизода

Поможет выбрать: причину откосить от школы

Kill la Kill – темная лошадка и, по мнению многих, – лучший сериал сезона.

Главная фишка и основная же беда сериала – это желание идти своим путем. Станный стиль рисовки, совершенно не укладывающийся в рамки стандартов. Лютый экшн с задранным до небес возрастным цензом. Укуренный сюжет, который в пересказе выглядит, просто как бред сумасшедшего. Kill la Kill – новая работа создателя Gurren-Lagann, Black Rock Shooter и Panty and Stocking with Garterbelt. Сплошной натуральный арт-хаус от мира аниме.

Но все-таки риску пописать Kill la Kill. Главная героиня по имени Рюко Матой прибыла в город, живущий по фашистским лекалам.

Ее цель – узнать имя убийцы отца и победить Сацуки Кирюин, главу совета самоуправления местной школы. Но перед боем с главным злодеем спер-

ва надо известить всех промежуточных боссов. И вот, от противника к противнику, от уровня к уровню, словно в видеоигре, наша мстительница продвигается вперед по пути мести, встречая все более жутких и могучих соперников. Стапина на них всех нету!



OK CANCEL

Навык полярного выбора – беда для ромкома \ My Mental Choices are Completely Interfering with my School Romantic Comedy

Студия: Diomedea

Режиссер: Инагаки Такаюки

Количество эпизодов: 12 эпизодов

Поможет выбрать: путь на развилке

Вся наша жизнь – череда выборов. Обычно мы этого не осознаем, не видим альтернативы. Тем временем в Японии есть такой интересный жанр видеоигр как «визуальная новелла» – по сути, этакая книжка с картинками.

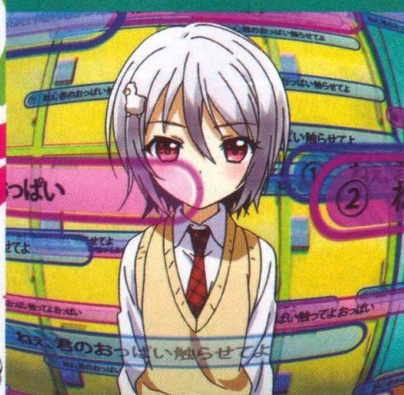
Время от времени в сюжете подобных игр возникает развилка, и игроку нужно выбрать, как именно поступит персонаж.

А представь, что подобное было бы в реальной жизни? Сидишь себе спокойно, никого не трогаешь, примус починаясь. А тут перед глазами появляются два варианта – «жируха упадет на тебя с неба» или «красотка упадет на тебя с неба». Ну, тут выбор очевиден.

Или сидишь в классе, тригонометрию решаешь. А перед глазами плашки в вариантах: «раздеться по пояс» или «оголиться целиком». И как тут выбирать? А выбирать нужно, иначе

это странное меню будет преследовать на каждом шагу. Вот такая вот нелегкая жизнь у героя, зато много поводов посмеяться у зрителя.

В любом сезоне должна быть тупая, но забавная комедия положений с непроизносимым названием. Хорошая комедия – это незатасканная идея и смешные шутки. И судя по первым эпизодам сериала – эти качества в наличии.



GRAND TROLOLO AUTO

Grand Theft Auto 5 вышла всего полтора месяца назад, а такое ощущение, что уже лет десять мы ненавидим Rockstar за молчанку по поводу ПК-версии пятого «Автовора». Недавно зарелизилось и GTA Online – отдельно стоящий мультиплеер с микроплатежами. Мы решили не писать на него рецензию в виде протеста против дискриминации PC-геймеров (если на днях огласят дату релиза GTA5 на компьютер, будешь знать, чья это заслуга!), да и вообще там конечно весело, но не то... без сумасбродного фулора сингловой части. Оказывается, для полного кайфа от «Автовора» нужно нечто больше, чем возможность переехать проститутку и избить хипстера битой. Думая об этих радостных моментах, мы решили собрать все интересное и смешное, что произошло с GTA5 за время ее существования.

Oh My Gat!



В день выхода пятого «Автовора», создатели Saints Row 4 (которую можно смело назвать GTA под барбитуратами) запустили рекламу бесплатного только в этот день DLC под названием GAT5. Описание жестко протроллило ку-клукс-клановское отношение Rockstar к черни с клавиатурами и мышками: «Хотите купить GAT V на ПК? Очень плохо! Потому что мы сделали GAT V Pack бесплатным в Steam, и только сегодня!». Более того, издатель Deep Silver проплатил вывод тэга #GATV в Twitter, что привело к большому количеству неразберихи: многие репостили его, поздравляя всех с выходом долгожданной новой части легендарной игры.

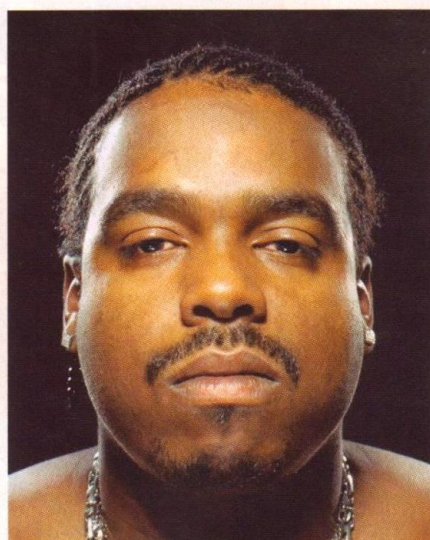
Собачье счастье...

Создатели Watch Dogs запостили картинку с надписью «Двух месяцев достаточно, чтобы посетить Лос-Сантос. Приезжайте в Чикаго 21 ноября», как бы намекая, что их хакерная GTA вся такая из себя великолепная. Правда, в



виду последних событий, на отпуск в Лос-Сантосе можно потратить полгода: выход «Собака» переехал на 21 марта 2014-го. Потому что нечего гавкать, шавка!

Читайте книги, а не нигги



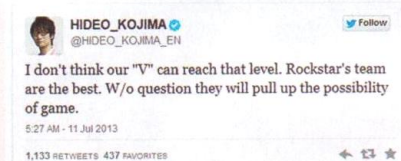
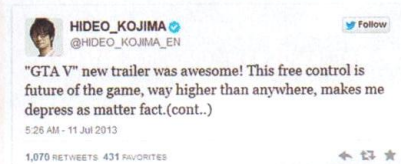
Рэпер Daz Dillinger выставил Rockstar ультиматум: либо они отзываю- ют все копии GTA5 из магазинов, йоу, либо отваливают ему кучу денег, мазафака. Либо он прочитает рэп про то, какой у него огромный пенис, много денег и крутые шлюхи в кабриолете, а Rockstar – пуританские крысы, йоу. Причина такого наезда – в наглой краже, мазафака. По словам рэпера, разработчики незаконно использовали в игре несколько его треков, йоу. Поскольку в суд музыкант... то есть, простите, рэпер не обращался – значит одно из двух: либо он решил попиариться на громкой игре и все выдумал, либо он настолько гангста, что, приди он в суд, – тут же бы оказался на скамье подсудимых, мазафака. Это все потому что он черный, проклятые вы расистские ублюдки, йоу!

Токийский дрифт

Хидео наш Кодзима, был настолько поражен одним из трейлеров GAT5, что



впал в депрессию и перестал верить в собственные силы. «Новый трейлер GTA V – это нечто! Свобода действий – это будущее гейминга, здесь она выше, чем где-либо, и это меня угнетает», – писал азиат в Твиттере, нажимая на кнопки клавиатуры тяжелыми слезами. – «Я не уверен, что наш MGS 5 достигнет такого уровня. Команда Rockstar – лучшая. Несомненно, они создают одну из самых лучших игр». В общем, нам срочно нужно отстреливать всех разработчиков грядущих крутых игр с цифрой «3» в названии: недавно Кодзима общался с Гейбом – вдруг это заразно?



Такая штука

Президент студии Rockstar North Лесли Бензис заявил, что при создании игры Grand Theft Auto V было задействовано более тысячи человек. Эту цифру можно смело увеличить вдвое, если посчитать





сутенеров и разносчиков кокаина как вспомогательный персонал при разрабке.

Семь раз отмерь, семь раз вручи



GTA5 побил сразу 7 рекордов Гиннеса! И пусть скажут спасибо, что самого Гиннеса не побили. По большей части рекорды связаны с достижениями за 24 часа: «самая кассовая видеоигра за сутки», «самая продаваемая видеоигра за сутки», «самая продаваемая приключенческая видеоигра за сутки» и так далее. Но мы знаем, GTA способна на большее, если вписать в книгу рекордов еще парочку оригинальных номинаций вроде «самая продаваемая приключенческая видеоигра, сделанная в галактике Млечный Путь, за сутки», «самая продаваемая приключенческая видеоигра с буквой «G» в названии за сутки», «самая продаваемая приключенческая видеоигра про Лос-Сантос за сутки». А если серьезно, почему нет рекорда про самую дорогостоящую игру в истории – все-таки создатели Grand Theft Auto 5 вбухали в нее почти 300 миллионов долларов! Хорошо хоть, рекорд «игра, принесшая прибыль в размере 1 миллиарда долларов в самый короткий срок» за ней уже числится. А то мы очень переживали.

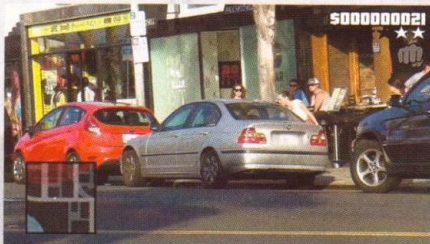
Клуб грустных и бестолковых



По сети под видом ПК-версии GTA5 гуляет вирус. Вернее, 18-гигабайтный образ почти целиком состоит из вредоносных программ, так что бедолагам,

скачавшим его, остается разве что сбросить на писишник напалм – по-другому его уже не очистить. А вообще, сами виноваты. Нечего пиратить и вообще нужно быть внимательнее: «Автовора» на PC еще даже не анонсировали! На этом все, пора бежать, на торренты только что выложили Tom Raider 2! Скорее, качаем!

Эдвард Руки-за-голову-лицом-к-стене



Зайди на YouTube и введи «GTA 5 Prank» – не пожалеешь. На видео веселый лондонский гастарбайтер в хипстерской шапочке разыгрывает автомобилистов 17 сентября – в честь выхода угадай какой игры. Бурчит он вовсе неразборчиво, но тебе ведь и не нужно знать лондонские диалекты английского, чтобы насладиться попытками паренька повторить подвиги героев ГТА в реальности. Например, попробовать выкинуть водителя из машины, чтобы угнать ее. В жизни это сделать немного сложнее, особенно если водитель пристегнут. И закрыл дверь на замок. И вообще не сбавляет скорости.

Пока смерть не разлучит вас



Ну раз уж у нас пошла ютуб-вечеринка, зацени заодно еще и видео про невероятно смелую девушку, не боящуюся страшной мучительной смерти в агонии. Ведь она мешает своему парню играть в GTA5. Пожаловавшись в начале ролика «GIRLFRIEND RUINS GTA5», что проклятая игра забирает у нее любимого, мерзкая самка начинает серию каверз. То обматывает возлюбленному лицо скотчем, то незаметно привяжет к креслу веревку и начинает утаскивать в сторону, то бросит на него кота, то подложит под

него петарду-вонючку и вообще делает непозволительные вещи, пока парень пытается пройти игру! А потом говорят, что это ИГРЫ сводят с ума, делают людей жестокими и подталкивают к ужасным действиям вроде массовых убийств, каннибализма или репоста в социальных сетях грустных историй о том, что котикам нужен дом или у Коленьки – рак. Впрочем, видос – подстроенный: жертв нет, но это не мешает ему иметь 6 миллионов просмотров, а тебе, глядя на экран, фантазировать, как бы ты отомстил этой дряни, перешедшей все границы.

Место для бросания нескромных взглядов

Тасслима Акас из Пакистана выложила в своем Твиттере фотографию подарка от отца: диск с Grand Theft Auto V. Изображенная на нем девушка подверглась легкой родительской ретуши, прежде чем Тасслима получила игру. Бдительный папа, по словам постящей, проводит подобную цензуру по отношению всех игр, ведь, по его мнению, даже виртуальная женщина «должна выглядеть подобающе». Интересно, а девушек в бикини при прохождении он закрашивает на монитор? А еще странно, что в Пакистане кто-то покупает GTA – мы думали, в этой стране все любят Saints Row, создатели которой наполняют половину казны Пакистана. Не дошла шутка? Просто мы послали ее Укрпочтой...



В 862 году князя Рюриковичи основали Киевскую Русь

В 2001-м в Киеве появился журнал «Шпиль!»,
один из старейших игровых дайджестов в СНГ

В 2014-м «Шпиль!» захватит Киевскую Русь!

С января 2014 года
на лучший в галактике игровой журнал
можно подписаться в России и Беларуси!



Игры объединяют братские народы.
Мы с тобой – одной крови!

