

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШИМЛЬ!

Мы с тобой 12 лет!

№5 2013

ВЫИГРАЙ МОРЕ ПРИЗОВ
КО ДНЮ РОЖДЕНИЯ ЖУРНАЛА!

ROME 2: TOTAL WAR

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ

INJUSTICE: GODS AMONG US

Зеленый Фонарь под глазом

ПЕРВАЯ
В СТРАНЕ
МИРЕ
ГАЛАКТИКЕ
РЕЦЕНЗИЯ
на ЛУЧШУЮ
ИГРУ ЭТОГО ГОДА

METRO
LAST LIGHT



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (135), травень 2013 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю

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

Підписано до друку 24.04.2013.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідоцтво N KB-5116 від 14.05.2001

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

Передплатний індекс — 23852
з DVD-диском — 01727

Над номером працювали:
Олександра Дівіна, Михайло Лисиця, Роман Литвинчук, Олег Орлов, Кирило Гайчик, Іван Басанець, Влад Тучін

Подяки:

Дякуємо Л.Ж. за натхнення

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ДЮЖЕ ДОБРЕ!

Етот номер — суперсимволический, и не только потому, что он по счету — 135-й (135 — 66 = 69, а это любимое число Дюка Ньюкема). Дело вот в чем: с его выходом журналу исполняется дюжина лет, а 12, кстати, является нашей самой высокой оценкой игр. Причем, для журнала 12 лет — это примерно то же самое, что для тебя прокачать 90-й уровень в игре, в которой можно прокачаться максимум до 40-го левела. Когда-то в Украине было 8 журналов об играх — мало кто дотянул до 2-го дня рождения. Ведь для человека 12 лет — это начало жизненного пути. А журнал в этом возрасте уже считай мастер Йода — только не такой зеленый и чуть менее сморщенный. И без лазерного меча.



Не скрою, делать журнал об играх — очень сложно. Примерно так же трудно, как разгружать вагон обогащенного урана голыми руками в сорокаградусный мороз. Даже еще сложнее. Только представь себе — не щадя пальцев, мы проходим великолепные игры, а затем, все так же беспощадно по отношению к этим самым пальцам мы пишем про блокбастеры свою графоманскую прозу. И даже больше — натирая мозоли, мы пересчитываем потом гонорары. Да, нам не позавидуешь, ведь наш режим работы — круглосуточно. Но мы не жалуемся.

А вот на этом месте положено толкать сопливую телегу на тему того, что это все ради тебя прекрасного, о читатель, и затем нужно трижды кланяться тебе в пол, лезть обниматься и целовать в десна. Но не в этот раз. Все-таки, мы вместе уже 12 лет. За этот срок мы с тобой давно убедились, что реальная жизнь — это всего лишь нелепая попытка сбежать от компьютерных игр. За это время мы научились быть искренними друг с другом. Ты знаешь, что мы тебя любим, а мы знаем, что ты любишь нас. (Ты почувствовал, как между нами пробежала искра? Это разряд скептицизма, детка) А еще мы знаем, что нельзя есть желтый снег. Но это — уже совсем другая история.

А самое главное: несмотря на солидный возраст, мы не собираемся сбавлять обороты. Дальше будет только круче. И вообще, все будет хорошо. Главное — носить с собой крем от комаров и дробовик.

by Khaj-Tosin

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

The Witcher 3: Wild Hunt — эксклюзивно о херbate ◀

Far Cry 3: Blood Dragon — фус ро да не поможет ◀

Dead Island: Riptide — остров невезения в океане крови ◀

Tactical Intervention — Counter-Strike от создателя Counter-Strike ◀

А также шикарный постер Dishonored по поводу нового DLC ◀

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 пахнет...
- 7-8 на любителя
- 9-10 отличная игра, но не без изъянов
- 11 шедевр, который грешно пропустить
- 12 такие игры выходят раз в несколько лет и становятся легендами

Шпильки

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

INTRO

Признаемся тебе в любви. Надеемся, не зафрендзонишь 1

INFO

Компас реальностей 2

КОНКУРСЫ!

«Новый Диск» \ Call of Duty: Black Ops 2 3
Zotac 19
Transcend 23
Это результаты! «Это Спарта!» 29
4A Games 55

Игропанорама

Немного новостей. Все равно их никто никогда не читает. Как и эту страницу. Вот несколько номеров назад главный редактор написал в INFO, что продает милых щенков опоссума. Так ему позвонил только сосед снизу, да и то – попросить сделать музыку потише 5

MegaGame

[Metro: Last Light] Два дня мы не вылазили из офиса 4A, проходя игру до конца. В результате наши текстовые оргазмы испугали даже разработчиков: они даже попросили нас хоть немного поругать LL в рецензии, потому что она получилась слишком сладкой. Мы честно старались, но так и не смогли: любовь застала нас глаза 6
[Injustice: Gods Among Us] Встретились как-то человек-летучая-мышь, человек-вombat, женщина-кошка и другие. «А теперь давайте драться!» – сказал человек-психиатр человеку-разработчику 16

To play or not to play

[Hotline: Miami] Большие пиксели тоже бывают жестокими 20
[Gears of War: Judgement] Без суда не распилишь и гуманоида 24
[ShootMania: Storm] Потому что маниакальная стрельба лучше маниакальной депрессии 26
[Retro City Rampage] Когда от привкуса ретро приятно сводит олдскулы 28
[Strike Suit Zero] Главное – чтоб костюмчик летел 35
[Trials Evolution: Gold Edition] Там, где терпение на вес золота 36
[Walking Dead: Survival Instinct] В этой статье мы ни разу не пошутили про «валькинг дед». Теперь жалеем 38
[Slender: The Arrival] Пришел, увидел, трусы сменил 40
[Defiance] Поженили игру и сериал? Пора подавать на развод, делить дом и наносить непоправимый вред психике детей! 42

Ждем-с

[Rome 2: Total War] Рим не за день строился, а мир – не за день завоевывался 44
[Saints Row IV] Святые негодники 46

Lab 13

Теперь даже ты будешь знать все о выживании под землей при ядерном армагеддоне 48

Чувак

Оказывается, ребята из 4A запланировали «Метро», еще когда работали над первым «Сталкером»: проект должен был стать сиквелом про выживание в киевском метрополитене. Но в этом интервью мы поговорили о другом: о гордости и планах на будущее 52

Железный бум

Тест материнской платы **ASUS Maximus V Extreme** 56
Сравнительный тест видеокарт **ZOTAC GeForce GTX 690** и **ZOTAC GTX Titan** 60

Columbia Brothers

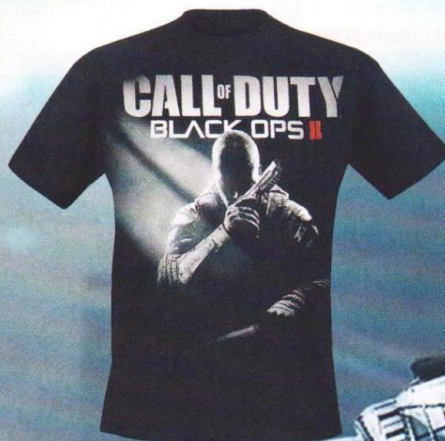
Ну почему киноделы выпускают крутые блокбастеры именно когда весна и хочется гулять? 64

На диске

- **Шпиль TV:** обзоры, новости, виртуальная реальность в Team Fortress 2
- **ВИДЕО:** Anna, ANNO 2070, Battlefield 4, Call of Juarez: Gunslinger, CryEngine 3, Dark, Dark Souls II, Dishonored, Dragon's Crown, Far Cry 3: Blood Dragon, God of War: Ascension, Guild Wars 2, Killer is Dead, Mars: War Logs, Metal Gear Solid V, Metro: Last Light, Neverwinter, Primal Carnage: Genesis, Prime World, Red Orchestra 2: Rising Storm, Remember Me, Ride to Hell: Retribution, Rise of the Triad, Splinter Cell: Blacklist, The Evil Within, The Last of Us, The Mighty Quest for Epic Loot, Thief, UFO Online, Unreal Engine 4: Infiltrator, Survarium, Warface, Watch Dogs, Zeno Clash 2
- **ПАТЧИ:** 3DMark Vantage, Assassin's Creed 3, Crusader Kings 2
- **ДЕМО:** Euro Truck Simulator, Machines at War 3, Schein

ЧЕРНЫЙ ЗОВ

Рассказывать тебе о Call of Duty: Black Ops 2 – глупо. Ты и сам знаешь, что это самая продаваемая игра прошлого года, традиционно взрывоопасный игровой блокбастер с голливудским сюжетом про заговоры и террористов, а также последующим уничтожением террористов при участии не менее голливудских спецэффектов. Но ты точно не знаешь вот чего: по случаю нашего дня рождения издатель игры в СНГ, «Новый Диск», приготовил для тебя кучу крутых штук, связанных с Black Ops 2. Сам смотри:



Главный приз: Коллекционное издание Call of Duty: Black Ops 2 для Xbox 360. В комплекте – красивая коробочка для игры, эксклюзивный контент, коллекционные монеты и самая главная крутотенечка – радиоуправляемый дрон MQ-27, известный в народе как «хренолет». Даже если у тебя нет Xbox 360, ты сможешь украсть ее из магазина при помощи дрона!

Поощрительные призы: пять фирменных футболок Call of Duty: Black Ops 2, которые будут защищать твою спину от палящего солнца этим летом.

Чтобы получить один из этих замечательных призов, тебе всего-то нужно:

1. Придумать смешную подпись для этой картинки



Наша подпись:

Это неловкое чувство, когда все твои самые сокровенные мечты люди могут прочесть в Уголовном кодексе.

2. Прислать подпись нам

Твое письмо с подписью, названное **Black Ops 2**, мы ждем по адресу konkurs@shpil.com до **20 мая**. Победителями станут авторы самых смешных и интересных подписей.

3. Ждать июньский номер
Ведь в нем будут результаты!

БУДУ КРАТОК

Шведский издатель с разрывающим шаблоны оригинальности названием Nordic Games за \$4,9 миллиона выхватил на аукционе остатки владений почившего THQ: Worms, Juiced, Destroy All Humans, Titan Quest, Red Faction, Darksiders и много других. Франшизу Homeworld забрал Gearbox.

Ш!: Трудно представить, как Darksiders оказался в числе объектов. Еще труднее представить, как небольшой издатель собирается повторить эпичность этой игры.

EA увольняет людей направо и налево, утверждая, что это для «более четкого фокуса на мобильных платформах и приставках нового поколения».

Ш!: Нельзя сказать, что в этом есть что-то удивительное и неожиданное. Хорошо, что никакие студии не закрыли.

Злобные хакеры нашли дыру в системе Uplay, позволяющую им активировать и качать игры с сервиса бесплатно. Сервис был временно недоступен для отладки, причем как раз, когда креативный редактор захотел скачать свой честно активированный Far Cry 3.

Ш!: Система, направленная на предотвращение пиратства, усложняет жизнь честным покупателям и упрощает ее пиратам... Где-то я уже слышал эту историю. Ubisoft, видать, не слышали. Ни разу.

Доктора Университета Макгилла, старейшего и известного университета Канады, путем экспериментов установили, что час в ден, проведенный за игрой Тетрис помогает лечить косоглазие, которым страдают многие дети.

Ш!: Как жаль, что ни в коем случае нельзя применять это на практике, иначе мы вырастим поколение жестоких убийц с отличным зрением.

В глобальном паническом хаосе игровой индустрии есть жадные издатели, недобросовестные разработчики, нечестные маркетологи, озлобленные игроки... И есть Minecraft. Который просто продается. Каждый день. Тысячами. По состоянию на 5 апреля было продано в общей сложности 10 миллионов копий. Не учитывая продажи на мобильных платформах и Xbox.

Ш!: Вопросы «В чем смысл жизни?» и «Откуда появилась вселенная?» начинают уступать в популярности вопросу «Почему не я придумал Minecraft?!»

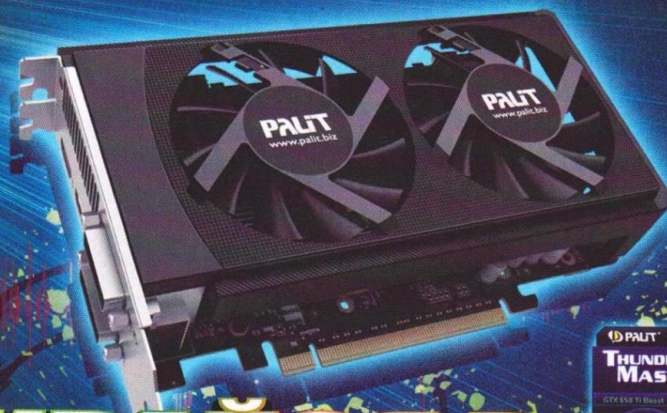
ИГРОПАНОРАМА

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА МАЙ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
			PC	PS3	X360	WiiU
Far Cry 3: Blood Dragon	1	FPS	✓	✓	✓	
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	7	Stealth action				✓
Metro: Last Light	17	FPS	✓	✓	✓	
Lego Batman 2: DC Super Heroes	21	Action-adventure				✓
Resident Evil: Revelations	21	Survival Horror	✓	✓	✓	✓
Call of Juarez: Gunslinger	22	FPS	✓	✓	✓	
The Incredible Adventures of Van Helsing	22	Action RPG	✓		✓	
Fuse	28	Action		✓	✓	
Grid 2	28	Racing	✓	✓	✓	
Painkiller: Hell & Damnation	31	FPS		✓	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

PALIT



NVIDIA
**GEFORCE®
GTX**

ВІДРИВАЙСЯ В УЛЮБЛЕНИХ ІГРАХ

Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST є ідеальним представником Kepler для геймерів: найкраща комбінація швидкості, економічності та доступності

GEFORCE® GTX 650 Ti BOOST

OC edition

GTX 650 Ti BOOST OC	1024MB	GDDR5 / 192Bit
	2048MB	Base Clock 1006MHz Boost Clock 1072MHz
GTX 650 Ti BOOST	1024MB	GDDR5 / 192Bit
	2048MB	Base Clock 980MHz Boost Clock 1033MHz



Palit ThunderMaster

Тепер ви також можете користуватись найновішою утилітою Palit ThunderMaster, що доведе швидкість до максимального рівня!

GPU Boost

Adaptive V-Sync

SLI

www.palit.biz

Наша планета на три четверти покрыта водой, и еще на четверть – идиотами. Результат – ядерная война и выжившая горстка людей, которая едва-едва тянет лямку в чреве метрополитена. Впрочем, даже под землей хватает глупцов, из-за которых остаткам человечества светит окончательный каюк. К счастью, ребята из киевской 4A Games изобрели лекарство от идиотизма – свинцовые инъекции. Поэтому тебе выдают громыхающий дробовик и цель: спасти остатки мира от агрессивных придурков. Подробнее – в Metro: Last Light, главном поводе гордиться тем, что ты родился в Украине.

КОНЕЧНАЯ



PC | PS3 | X360



Жанр:
FPS

Разработчик:
4A Games

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц
ОЗУ: 2ГБ
Видео: NVIDIA GTS 250
7,5 ГБ на HDD



Light-версия

Делать сиквелы – задача неблагодарная. Все ждут от тебя повторения понравившегося фокуса, только теперь ты должен еще и жонглировать, прыгая на одной ноге. То есть, и старой прыти не растерять, и новым чем-нибудь удивить – и это учитывая, что верные фанаты оригинала малейшие отхождение от заданных ранее рамок считают прямо-таки личным оскорблением. Metro 2033 была чем-то похожей на первый секс: подробных инструкций не прилагалось, а понимание многих игровых механик приходило, как и мастерство в постели, – исключительно методом научного тыка, проб и ошибок. Именно это взбеленно льювиную долю геймеров, которые привыкли, что в Call of Duty им все разжуют и положат в рот, а самому потеть особо не нужно. Впрочем, о Metro 2033 на Западе вообще мало кто знал, когда она вышла три года назад. Ведь издатель THQ предпочел рекламировать симулятор выбивания дверей Homefront, а не малоизвестный сложный шутер про московское метро от каких-то там медведей-разработчиков из Советского Союза. Впрочем, медведи-разработчики поняли, что с западной аудиторией нужно немного понячиться: в Last Light сразу объясняют, что есть два типа патронов и один из них служит деньгами. И еще доходчиво рассказывают, что противогаз – очень модная вещь, но на радиоактивной разрушенной поверхности без фильтров от него мало толку. Все, теперь механика понятна даже людям, с айкью равным комнатной температуре. Можно двигаться дальше, в настоящую шутерную камасутру.

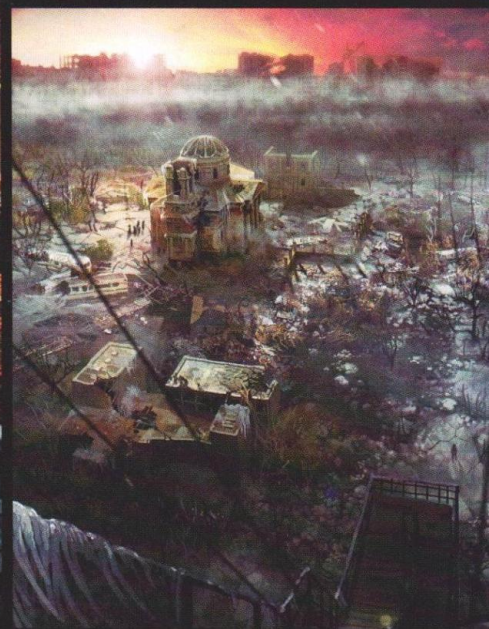
Метроном

Оказывается, изначально разработчики планировали начать Metro 2033 совсем по-другому.

Никакого экшн-сегмента с отстрелом монстров около Останкинской башни не было и в помине: первые минут 20 тебе предстояло гулять по мирной станции и знакомиться с прекрасным будущим. Но продюсер проекта Дин Шарп уговорил создателей все-таки поманить игрока пряником: сначала показать, как круто стрелять из автомата в чудовищ, а уже потом устраивать экскурсии по подземным достопримечательностям. Находка в свое время оказалась очень кстати, так что нечто подобное происходит и в Last Light. Сходу тебя встречает сегмент, о котором можно было прочитать в книге Глуховского или подслушать один из разговоров в первой игре. Непонятные человекоподобные чудовища Черные (дом которых ты накрыл ракетами в конце Metro 2033) нападают на пост в туннеле на подступах к станции. Ты с товарищами отвечаешь ожесточенной, хотя и обреченной пострельей.

Эти 30 секунд стрель-





бы с неожиданным финалом, который лучше всего опишет зарубежное слово *mindfuck*, заставляют волосы на голове шевелиться до самых луковиц. Уверенность возникает сразу: дальше будет нечто. И это как раз тот случай, когда чувства тебя не подводят.

Бомба замеченного действия

Last Light неспешно запрягает, но потом очень быстро едет. Хотя мне кажется, что первую половину игры многие геймеры воспримут слишком медитативно, а некоторые и вовсе бросят — сюжет разматывается неспешно, а маячащая угроза кажется чем-то смутным и размытым на далеком горизонте.

Второстепенные сюжетные линии настолько же ненавязчивы, насколько и понятны, сплетаясь в одну цельную историю уже в самом конце. Даже новинка для *Metro* — лавстори — проходит легким пунктиром. Конечно, это плохо для тебя, если ты предпочитаешь, чтобы разработчики тыкали в женского персонажа пальцем и при этом выставляли табличку «вот эта вот чика нравится главному герою». Кстати, не-

давно Сергей Галенкин жаловался на бедность игрового языка в плане выражений чувств. А мы тут постоянно причитаем про игры, в которых половина геймплея — это выбивание дверей. 4A словно услышали нас всех сразу и ухитрились сделать невозможное: сегмент с дверью, который по выразительности уделывает любую голливудскую кинокартину о любви. Ты дергаешь дверную ручку и в секунду отводишь взгляд на случайную напарницу, которая и человек-то не очень приятный, но ее глаза...

Впрочем, на лавстори игра практически не акцентирует внимание. Вся первая половина скорее выглядит как татами, на котором и знакомые по первой части персонажи, и новички жгут напалмом шутки юмора. Да, сперва игра воспринимается как увеселительная прогулка, а потом становится как-то очень серьезно.

Без пересадок не доехать

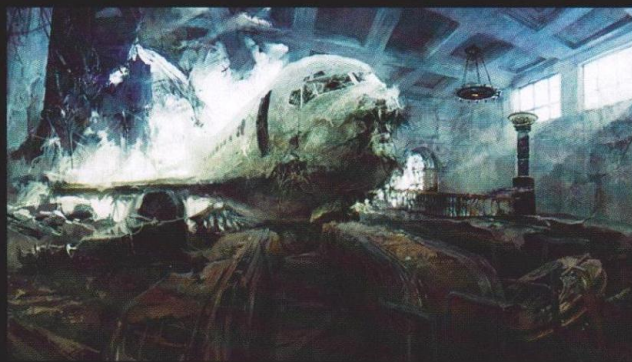
Пипец подкрадывается настолько незаметно, что Сэм Фишер на его фоне — слон в посудной лавке. Слегка убаюкав тебя в плане драматизма, разработчики ближе к финалу, не стесня-

ясь, переворачивают твое мировоззрение с ног на голову, разрушают все твои стереотипы огромной кувалдой, а параллельно разворачивается чуть ли не Четвертая мировая. Только, несмотря на убеждение Альберта Эйнштейна в том, что после Третьей мировой человечество будет сражаться камнями и палками, обитатели метро находят куда более изысканные и действенные способы убийства всего живого.

В общем, последнюю треть игры я проходил с широко растопыренной от восторга челюстью. Но это вовсе не значит, что предыдущие уровни эту самую челюсть сводило от скуки. 4A сумели сделать уникальную игру: она удивляет каждым своим уровнем, ибо каждый этот уровень неповторим — даже тоннели метро и обжитые станции отличаются настолько, насколько это возможно. Локации сменяют друг друга со скоро-

Между третьей и второй перерывчик небольшой

В Metro: Last Light совсем ничего не говорится о предыстории: как и почему человечество самовыпилилось с лица планеты. На самом деле, все началось с конфликта в Азии, когда в альтернативном 2012-м подрались две Кореи, затем вмешался Китай и США, а потом в ядерном пламени запылал весь мир. Как раз сейчас милый северокорейский пухляш Ким Чен Ын, которому отец подарил немного ядерного оружия, грозит запустить пару ракет по всем, кто на него косо посмотрит. Дмитрий Глуховский, один из соавторов сценария дилогии Metro и автор книжной серии, на которой, собственно, и базируется игра, убеждает, что напряженка в Корей — лучшая рекламная кампания для его новой книги, которую как раз презентуют в Америке.





propeller

Многие описывают ад, как огненное подземелье – причем рядом с тобой будет обязательно сидеть хипстер в белом котле с логотипом в виде надкусанного яблока и утверждать, что он получает больше экспириенса. Так вот, ад – это рай по сравнению с тем, что происходит в московском метро в 2034 году.

Last Light – одинаково прекрасная и пугающая игра. Умная и, что в индустрии встречается крайне редко, сделанная с душой. Кипятильник для адреналина в твоих венах и петарда, вставленная прямехонько в серое вещество.

Last Light это та игра, которую проходить рекомендуется в наглухо забаррикадированной комнате, переведя мобильник в режим авиарежима и имея под рукой двухдневный запас еды.





стью пули, прошибающей мозги. Вот ты скакал по тоннелям, как вдруг очутился на затопленном полустанке, оттуда выбрался на жуткое болото, а дальше — спустился в церковные катакомбы, от которых прямая дорога к гигантскому мосту метро.

В Last Light гораздо чаще придется выбираться из затхлых коридоров на поверхность, причем каждый раз новую и каждый раз удивляющую. Обжитые станции изумляют не меньше: все-таки, это диковинное зрелище — быт людей, цепляющихся за жизнь даже в условиях, когда сама вселенная вынесла им смертный приговор. Экспириенс, что называется, просто незабываемый.

Почему-то получается так: многие игры скиают ближе к концу, и до финальных титров ты доезжаешь скорее на автопилоте. Но Last Light, которая,

вообще-то, до этого не баловала тебя скучными моментами, ближе к финалу вдруг находит фильтр для противогаса, в который подсыпали немного амфетаминов. И начинает нажимать на центр удовольствия с двойным усердием.

Светлый пацифизм

Вдруг происходит событие, которое заставляет тебя пересмотреть не только свое поведение в игре, но и вообще взгляды на жизнь. Неожиданно разработчики показывают тебе, что даже чудовище с арсеналом острых клыков — не всегда глупый кровожадный монстр, который хочет смерти всего живого. Скорее, глупый кровожадный монстр, который хочет смерти всего живого, — тот, кто ходит на двух ногах и считает себя венцом эволюции. Ты вдруг смотришь на оружие в своих руках и понимаешь,

что добиваться мира, убивая других, — это как-то неправильно. Действительно, есть повод задуматься над тем, кто тут на самом деле враг всего сущего: ведь только глупец может надеяться на успех затеи «вот всех убью, а потом заживем, будем водить хороводы вокруг реки из клубничного йогурта и петь песни о дружбе!» Правда куда циничнее. Разработчики, к счастью, совсем не стесняются говорить о сути вещей. Из-за этого даже сперва немного обижаешься на них — мол, сначала дали в руки дробовик и заставили украшать стены тоннелей мозгами негодяев, а теперь вас пробило на пацифизм? А потом вдруг осознаешь, что вообще-то никто никого не заставлял. Метро будущего — это лакмусовая бумажка, которая определяет, кто ты на самом деле. Ведь в Last Light можно переть танком, убивая все живое на своем пути, а можно прятаться в тени, выкручивая лампочки и гася другие источники света (игра света и тени в Last Light — самое красивое освещение из когда-либо созданных в играх, к слову) и устранять только по необходимости. А можно вообще почти не оставлять за собой трупов. Тебе постоянно дают выбор — убить или оглушить, помочь или бросить в беде. Но решать — только тебе. Потому что именно ты — главный герой, пускай и не пуп земли, но большая ответственность — именно на тебе. Все твои решения влияют на



концовку, только в отличие от первой части, где выбор финала, по большому счету, сводился к пяти моментам, когда ты давал или не давал денег, в Last Light сложных выборов – десятки.

Кстати, можешь не завидовать мне из-за того, что я прошел Last Light за полтора месяца до выхода. Теперь мне придется ждать вместе со всеми 17 мая, чтобы пройти игру еще раз и узнать, какая же все-таки хорошая концовка.

Выходя из вагона, не забывайте свои пушки

Все другие игры – это проститутки, которые предлагают тебе немного нормированного удовольствия за деньги. А Last Light – это та самая единственная, которую ждут всю жизнь ради искренней любви, и отношения с которой, в первую очередь, строятся на чувствах и эмоциях. Впрочем, если у тебя вдруг не вспыхнуло, и помидоры не зацвели – не страшно. Новая Metro и повеселиться, если что, не против – знай себе скачи галопом, стреляй во все что движется и не сильно задумывайся о глубоких философских проблемах. Да, несмотря на то, что Last Light – един-

ственный шутер в мире, который учит не любить насилие, (причем проводит свои уроки куда тоньше, чем обычное для жанра «на тебе базуку, пойдй там всех убей; кстати, убивать людей не очень хорошо»), непосредственно насилие в нем – закачаешься, какое сочное. Стрельба – как родная: красочная, гулкая, с хорошей отдачей и прекрасным эффектом попадания в противника. Я перепробовал почти все стволы, но так и не смог понять, какой из них мне нравится больше: дробовик, который сносит к чертовой бабушке вообще все, или смертоносный и тихий стреломет. Удивительно, но даже собранный на коленке «Ублюдок», стреляющий кашками, из которых толком не успели слепить пулю... Так вот, этот драндулет с обвесами смотрится как оружие терминатора. К слову, апгрейдов стволов много и они могут преобразить один и тот же огнестрел до неузнаваемости. Арсенал хорошо знаком по Metro 2033 и едва доходит до десятка пацификаторов, но на выходе с учетом обвесов из каждого ствола можно сделать 3-4 совершенно разных раздатчика свинцовой смерти. Мало не покажется – но на вся-

кий случай девелоперы приберегли немного оружия для DLC: например, там появятся огнеметы, которые в полную игру попросту не успели вставить. А вот лука, скорее всего, не будет. Да, лук у нас теперь в моде, но ведь 4A – проклятые хипстеры, тут уж ничего не поделаешь. Для полноты картины еще есть метательные ножи и три типа взрывчатки – причем переключаться между всем этим бардаклом очень просто: интерфейс в игре доходчивый, понятный и удивительно простой.

Держи друзей близко, а врагов – под прицелом

С противниками, несмотря на внушительный арсенал, порою справиться вовсе непросто. Патронов достаточно (что для любителей хардкора – минус), но супостаты, как люди, так и монстры, значительно поумнели. Многие жаловались, что враги Metro 2033 все как один вели себя, словно выпускники особой школы дегенератов. В Last Light им рано выписывать нобелевскую премию, но конкуренцию игроку они уже готовы составить вполне серьезную – особенно если ты не прячешься и не



Продюсер-плейсмент

Мы задали несколько вопросов Дину Шарпу, исполнительному продюсеру Last Light. Дин начал работать вместе с командой еще над первым S.T.A.L.K.E.R. незадолго до того, как 4A откололись от GSC. Кстати, Дин – единственный иностранец в команде 4A. Козацкому роду нема переводу!



Дин, нам не очень понравилась русская озвучка игры – она какая-то блеклая. С английской версией дела вроде бодрее...

Да, над английской версией работало больше актеров, и они лучше понимают, какую атмосферу нужно придавать голосом в играх.

Конечно же, в английской версии персонажи будут говорить с тяжелым русским акцентом? Medved, ushanka, vodka, perestroyka, balalayka, putinkrab?

Это вынужденные меры, которые были надиктованы Голливудом. Многие актеры английской озвучки – носители русского языка, и мы специально просили их делать акцент более явным – иначе западная аудитория не поверит в то, что в игре персонажи – русские. Многие ведь не знают, как на самом деле звучит русский акцент английского.

Возникали ли какие-нибудь сложности в озвучивании американскими актерами игры про московское метро?

Даже у русскоговорящих возникали проблемы с некоторыми названиями. Больше всего трудностей было со станцией «Октябрьская» – она у нас звучит и как «октябрьская», и «октяблрская». Приходилось звонить разработчикам в Киев и просить сказать по телефону, как правильно выговаривать то или иное название.

Ты заметил какое-либо отличие украинской студии, которая делает игры AAA-класса от американских?

Слушай, студия, которая находится в Сан-Франциско, будет очень отличаться от студии, которая находится в Лос-Анджелесе! А ведь это все – один штат, Калифорния. Я уже не говорю, если сравнивать нью-йоркскую команду и, скажем, компанию из Торонто. У всех свои особенности – но тут важнее другое: чтобы игра получалась клевой.

Ты уже не первый год в Украине. Нравится у нас?

Чувак, ты спрашиваешь меня об этом после этой жуткой зимы в конце марта?! Да у меня машина после этого снегопада выглядит, словно пережила ядерную войну из Last Light! Но у вас хорошо на самом деле. У меня даже девушка – украинка.

выключаешь повсюду свет. Или шумишь. Как-то я усердно крался в темноте мимо очень увлеченного чем-то красноармейца. Не было предела моему восторгу, когда в этот момент часы на руке главного героя услужливо пипикнули, сообщая, что фильтра осталось ровно на минуту – а красноармеец подскочил, заорал, направил в мою сторону фонарь и начал поливать свинцом.

Монстры тоже хотят откусить от тебя кусочек повкуснее, и при этом прикладывают максимум усилий, чтобы не получить сдачи. Значительно похорошевшие Носачи скачут по стенам и колоннам, не давая тебе спокойно навести на них ружьишко, а подобравшись поближе, начинают метаться из стороны в сторону, осыпая ударами и не задерживаясь в перекрестье твоего прицела. Так что вот бесплатный совет: наседают чудовища – не забивайся в угол – сразу давай деру и, пятясь, угощай красавчиков из дробовика. Так вообще рекомендовано реагировать на малейший шорох, потому лучше выстрелить, перезарядить и еще раз выстрелить, чем светить фонариком и спрашивать «кто тут?»

Новых видов противников сразу много. Например, появились, закованные в тяжелую броню солдаты, но куда больше свежего в местном зверинце. На смену необычным мон-



страм-библиотекарям, которые не напали, если смотреть им в глаза, пришли боящиеся света пауки. Встрече с ними ты особенно радуешься, когда у тебя разряжается фонарик. Плюс — целый выводок разнокалиберных водолавающих сколопендр и каракатиц, танцы с которыми тоже требуют немалой ловкости.

Пару раз свистопляски со стрельбой разнообразятся QTE-элементами, и впервые за очень долгое время существования AAA-шутеров эти моменты в игре не бесят, а воспринимаются скорее как фишка, которая используется нечасто и по делу. За это разработчикам консольной стрелялки нужно повесить медаль и расцеловать во все щеки. Увы и ах, ребята из 4A — безумно талантливы, но внешне далеки от наших идеалов людей, которых стоит целовать. Да и денег на медаль у нас нет. Так что отделаемся просто человеческим «спасибо».

Метросексуальность

Само название Metro, казалось бы, обрекает игру на рельсовость. Но нет: ответвлений, пусканий и коротеньких, тут полно. Где-то в темной комнате валяется ценный скарб, за который еще предстоит повоювать с каким-нибудь табунном очень дружелюбных чудовищ. А где-то тебя ждут просто великолепные

виды разрушенной Москвы. В Last Light попросту нет ненужного — все в точку. Там — шикарное радиоактивное небо с кислотным дождем, а здесь — постер советских времен. Тут — живой памятник былому величию человечества, а там — замерший во времени, привычный когда-то быт. Когда ближе к концу игры главного героя начинает не на шутку глючить в стиле «я вижу мертвых людей», и раз за разом ты видишь картины до и после ядерной катастрофы, неожиданно понимаешь: какой прекрасный мир мы можем уничтожить! Last Light выглядит безупречно и великолепно, а глядя на разрушенный Кремль, нельзя не проникнуться, даже если ты не бандеровец.

Такого будущего в реальности точно не пожелаешь и врагу, даже несмотря на всю эту туннельную романтику с поеданием фосфоризирующих грибов и байками о дальних странах-станциях.

Туннель в конце света

В путешествии по этому диковинному миру захватывает и сам процесс хождения — даже не смотря на то, что на фоне нет взрывающихся вертолетов. Metro поглощает, в нее веришь сразу и без сомнений. Все дело в том, что разработчики — настоящие педанты и не поскупились на детали. Кто-то может

высмеять слегка топорную анимацию движений персонажей или то, что трупы носачей валяются раскорякой — уморительность этого зрелища граничит с бугагашенькой. Но, черт возьми, у людей здесь зрачки следят за игроком, и даже больше — люди здесь моргают! Лица трупов запечатлевают предсмертную гримасу ужаса, зараженные страшным вирусом больные плюются кровью, а запачканное стекло противогаза нужно протирать... Чтобы ты понял, насколько безупречно детализирована эта игра, я дам только еще всего один пример: началась оттепель, все тает. И по реке... плывут льдины. Просто плывут. Можно было бы обойтись без них? Легко. Но это убрало бы легкий штришок, один из тысяч тех, что связывают этот мир воедино и заставляют тебя нырять глубже. Как разработчики собрали все это баснословное количество элементов воедино всего за три года — остается большой загадкой. По крайней мере, в студии мы так и не нашли комнату с алтарем, на котором ребята из 4A могли бы приносить сатане жертвы и продавать ему души по выгодному для геймдева курсу.

Потяг далі не їде

Многие жаловались на скоротечность 2033, но теперь ругать Last



Light не сможет даже распоследний брюзга. Я потратил на прохождение сиквела около 15 часов на среднем уровне сложности, исследуя каждый закоулок. И каждый раз я находил новые детали и новые интересные. Незабываемое шоу в постапокалиптической версии Большого Театра, стриптиз в исполнении обладательницы самой красивой виртуальной груди в играх, попытки голников выставить торговца на бухло – 4A сделали игру настолько разнообразной в плане событий, что тебе постоянно приходится учиться удивляться и восторгаться заново. А вот ты покидаешь обжитые станции и оказываешься в мрачном месте. За стеной кто-то дышит и урчит, вдалеке кто-то громыкает, причем в соседнем квартале явно кто-то отбивается от мутантов. Композитор умело подтрунивает над тобой, внося во всеобщую картину очень точные музыкальные акценты. Единственное что подкачало в звуковом плане – это русская озвучка. Вместо нее сходу рекомендовано ставить английскую.



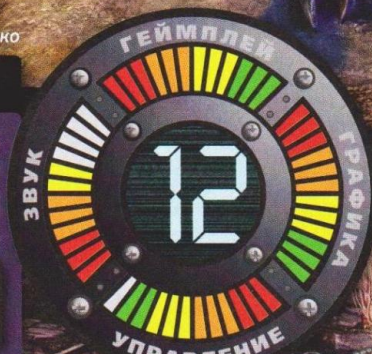
А вкупе получается вовсе не страшная игра, но весьма жуткая в плане саспенса. Хотя в некоторых местах, особенно на Красной площади, количество мракобесия и мистики скапливается в критическую массу. Право слово, после прохождения Last Light книги Стивена Kingа начинаешь воспринимать как детские сказки на ночь. Атмосфера здесь настолько густая, что хочется порезать ее ножом и разослать половине заокеанских разработчиков в виде гуманитарной помощи.

Ростислав Малько



Вердикт

Такого по эту сторону Атлантического океана еще не создавали. Last Light уделывает всю европейскую игровую индустрию вместе взятую, даже если сложить Crysis и Bulletstorm, а потом помножить на S.T.A.L.K.E.R. Metro: Last Light – это вызов всем AAA-стереотипам. У 4A получилось не просто сделать добротный украинский блокбастер, им удалось сделать одну из лучших игр за последние несколько лет. И это, черт возьми, прекрасно.



Искушавшаяся в лучах славы и успеха команда, стоящая за трилогией *Mortal Kombat*, начала постепенно терять хардкорных фанатов во время не совсем удачных экспериментов с трехмерными файтингами. А вышедший в начале этого поколения *MK vs DC* и вовсе выглядел для многих как гвоздь в гроб серии. Тем не менее, он был коммерчески успешным благодаря значительно более широкой аудитории фанатов комиксов. Поэтому, приведя франшизу в порядок шедевральной ребутом в лице *MK9*, *NetherRealm Studios* просто не могли не вернуться ко вселенной DC комиксов. На этот раз, посвятив супергероям полноценную собственную игру про раздачу звонких оплеух.

Я без доли сомнений могу утверждать, что существует бесчисленное количество вселенных. Некоторые из них такие же, как наша, за исключением лишь пары важных событий.

Лекс Лютор

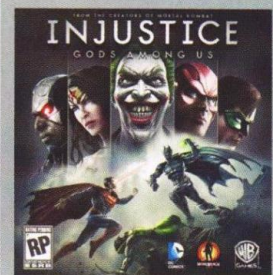
СУПЕРЕЧКА

INJUSTICE
GODS AMONG US

Жанр:
Fighting

Разработчик:
NetherRealm Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment



Справедливости.net

Лично я не очень фанатею от супергероев, но если бы пришлось выбирать, я бы сказал, что герои Marvel утирают нос героям DC Universe. И не в том плане, что «Флеш не победит Спайдермена в драке», а в плане харизмы, интересности и оригинальности супергероя. Конечно, бывают и исключения: у Marvel белая ворона — Капитан Америка, а у DC есть Бэтмен, за которого этим комиксам можно простить даже Аквамена. Потому что он БЭТМЕН. В остальном, как по мне, герои DC какие-то унылые. В результате такого восприятия, рисуемая из трейлеров *Injustice* картина последнего *Mortal Kombat*, но только без мяса и с супергероями DC, меня ни разу не радовала.

Чего не скажешь о первых кадрах сюжетной кампании, обрадовавшей меня картиной разрушенного города и сообщением о миллионах погибших. И дело вовсе не в моих маниакально-геноцидных наклонностях, а в нестандартности ситуации: обычно мы узнаем о страшной угрозе, от которой впоследствии спасаем миллионы людей, верно? Только не в *Injustice* и только не при Джокере. Здесь беда в виде взрыва огромной бомбы в центре Метрополиса вполне может случиться. Приходит она, как повелось, не одна, а приведя за ручку шарики Супермена, окончательно закатившиеся за его ролики после инцидента, в котором помимо численного, но расходного плебса погибла и его беременная жена. А когда у самого крутого супергероя едет крыша, дела плохи для всех. В Лиге Справедливости начинается раскол, приводящий фактически к гражданской войне. Комплект поставки включает сражающихся друг с другом воинов добра, тиранию, убийства и прочие радости, которые далеко не каждый день увидишь в историях о летающих людях в обтягивающих разноцветных костюмах.

Именно в это безобразии попадает группа «правильных» героев, но как, зачем и что она там будет делать, лучше узнать самому. Оформленная в стиле интерактивного фильма кампания проходит за 3 с лишним часа, но сделана добротно и крепко связана действительно интересным сюжетом. Интересным, если не воспринимать его слишком серьезно, так как персонажи по любому мелкому поводу лезут в драку. Но не за этим ли мы пришли?





Богу грома не до шуток!

Хотя Джокера, увы, озвучивает не Марк Хаммил, Ричард Эпкар отлично справляется с задачей, причем уже не впервой – ему принадлежит голос Джокера из *Mortal Kombat vs DC Universe*, а также, как ни странно, Рейдена из двух последних игр МК.

Геройская харизма

Из 20-ти предложенных на выбор бойцов я знаю лишь половину, да и то, половина из этой половины – герои и злодеи Готема. Но, если верить отзывам ярых поклонников DC, все персонажи проработаны на ура – как в плане внешнего вида, так и харизмы, которую они стараются показать при первой же возможности. Каждая битва сопровождается вступительными словами наподобие «Тебе не победить меня, жалкий слизняк», и заканчивается не менее пафосной фразой в духе «Даже слизняк может побороть тигра, если у него доброе сердце, большие бицепсы или ручной пулемет!» Но здесь пафос лишь работает на пользу: сеттингу, если тебе нравятся комиксы DC; или хорошему настроению, если они тебе безразличны и ты предпочитаешь перебивать остроумные фразочки героев собственным «гыгыгыгы...» с полным ртом попкорна.

Сколько смешными и абсурдными ни казались диалоги, озвучены они отлично, ведь за работой в подавляющем большинстве – «ветераны голосов» присутствующих в игре супергероев, которые озвучивали рыцарей плащей и суперсилы еще со времен появления мультфильмов. Да и новички не жалеют харизмы для своих персонажей. Музыка практически не отстает от озвучки: героический оркестровый аккомпанемент задает правильный тон для эпических поединков, хотя треки не отличаются особой индивидуальностью и со временем

сливаются в серую звуковую массу. Тем не менее, все же приятную для ушей.

Но ничто так не веселит барабанные перепонки, как отчетливые, сильные звуки ударов. Если их наносишь ты, конечно.

Сила есть – ум добудем силой

Боевая система *Injustice* лишь поверхностно напоминает *Mortal Kombat*. Отличия дают о себе знать практически сразу и начинаются со шкалы здоровья: она здесь двойная. При исчерпании одной, персонажи автоматически отдалаются друг от друга на безопасное расстояние, позволяя пострадавшему отдышаться и не давая побеждающему загнать недруга в угол.

«Казуализация!» – негодующе завопят хардкорщики. Что ж, барьер на вхождение довольно низок: знай себе лупи по кнопкам, изредка поглядывая на удобный tutorial, но дополнительные режимы с мини-играми и особыми условиями боя дают понять, что все не так просто, как кажется. В первую очередь это касается арен, многие из которых



Расставашки – не всегда печалька



Титры! Всегда приятно, когда титры – нечто большее, чем просто бегущий по черному фону текст. Некоторые титры – будь-то к фильмам или играм – буквально заставляют себя смотреть. То же с уверенностью можно сказать о титрах Injustice, в замедленном действии, стильных ракурсах и духе Зака Снайдера показывающих сражающихся персонажей игры. Мелочь, казалось бы, но отличная режиссура вперемешку с песней Angel от Dereche Mode оставляют сладкое послевкусие вдобавок к дегустации и без того сочной и мясистой игры.



состоят из нескольких ярусов, предназначенных для швыряния на них противника, причем мощный бросок зачастую разрушает добрую половину интерьера по пути. Практически все, что лежит, торчит, движется или даже стоит на фоне, можно использовать во благо себе или чтобы навредить оппоненту: это придает аренам завидную интерактивность. Зачастую эти интерактивные предметы удобно расположены по углам арен, позволяя загнанным в угол игрокам вырваться из плена. Стоит заметить, что разные персонажи по-разному используют предметы интерьера: даже плита, которую все силачи, недолго думая, бросают в недруга, более ловкие персонажи могут использовать как платформу для быстрого отступления.

Все эти фишки при желании можно выключать, если ты выступаешь за «джентльменскую» форму виртуальных избиений, полагаясь на старые добрые комбо и уникальные абилки персонажей. Нет, не приемы, а именно способности, так или иначе влияющие на бой – но чаще в тактическом понимании, нежели в силе соприкосновения костяшек одного персонажа с челюстью другого. Как и в МК, здесь приветствуется «жон-



глирование» – набивание противника в воздухе, словно футбольный мяч, – и, разумеется, суперприемы взамен «морталовским» рентген-атакам. Последние порой заходят далеко за рамки не то что реализма, но и адекватности. Думсдэй, например, пробивает противника сквозь весь земной шар, через ядро, и обратно. Аквамен может призвать наводнение, пригвоздить врага к полу трезубом и скормить его невзначай проплывающей мимо акуле, словно бисквит любимому псикуну. В космосе. В такие моменты фраза «игры созданы для того, чтобы убегать от реальности» обретает кардинально новый смысл.

Приемы против лома

Разработчики нашли просто гениальную механику в противовес суперприемам, назвав свое изобретение «Схватка». Ее можно проводить единожды за бой, и она заключается в столкновении соперников лоб в лоб ценой жертвования доли своего суперсчетчика, необходимого для осуществления суперприема. Жертвовавший большую долю наносит урон противнику, либо восстанавливает часть своего здоровья, но помимо этих целей Схватку используют для выманивания у врага возможности нанести суперудар. Я не менее далек от понимания киберспортивных тонкостей файтингов, чем моя бабушка от использования смартфонов, но даже поверхностное знакомство с игрой открывает тактически сложные приемы, которые в нужное время и в нужном месте могут перевернуть ход боя. Уже на этом этапе игра становится комплексной, оставляя дальнейшее изучение тонкостей для наполненных адреналином онлайн-сражений.

Меня не прекращает удивлять и восхищать креативный гений Netherrealm: ребята не выпустили ни одной игры, которую можно было бы, не кривя душой, назвать повтором предыдущей, да еще и умудрились сделать Аквамена крутым. В индустрии сильно не хватает компаний, столь открытых для экспериментов.

Butcher

Вердикт

Я без доли сомнений могу утверждать, что существует огромное количество файтингов. Некоторые из них как две капли воды похожи друг на друга, за исключением лишь пары важных механик. Геймплей Injustice доказывает эту теорию не хуже, чем его сюжет доказывает теорию Лютора о вселенных. Если МК vs DC позволил NetherRealm осторожно пощупать новую для них территорию, то Injustice – сделать уверенный шаг в новую вселенную, мгновенно став на пьедестал успеха, установленный на фундаменте качества, стиля и уважения к исходному материалу.





КОНКУРС ОТ ZOTAC ZOTAC® ЗА ТАК

Многие люди обесценивают то, что имеют, не понимая важность многих вещей, пока их не потеряют. Например, не будь журнала «Шпиль!» – как бы ты узнал, что скачивать с торрентов, без нашего авторитетного и веселого мнения об играх, которые стоит купить? Или вот если бы не было компании ZOTAC – кто бы еще делал для тебя крутые видеокарты на базе NVIDIA, «мамки» и неттопы? Так что, цени то, что имеешь. А чтобы ты ценил нас еще больше, «Шпиль!» и ZOTAC завалят тебя призами по сам знаешь какому знаменательному поводу.

ТЕБЯ ЖДУТ НЕ ДОЖДУТСЯ:

- За первое место: крутейшая ультравидеокарта **ZOTAC GTX 670 AMP!**
- За второе место: крутейшая ультравидеокарта **ZOTAC GTX 650 Ti Boost**
- За третье место: стример для беспроводной передачи изображения с компьютера (планшета, телефона) на телевизор – **ZOTAC StreamBox**

ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ ТЕБЕ НУЖНО:

А. Ответить на три вопроса о ZOTAC и журнале «Шпиль!»:

1. В каком городе находится штаб-квартира ZOTAC?
2. В каком городе находится редакция журнала «Шпиль!»?
3. Какая игра была на самой первой обложке журнала «Шпиль!»?

Б. Сходить в интернет и подтвердить ценность ZOTAC и «Шпиль!»

Всемирная паутина не только поможет тебе найти ответы на вопросы (например, на нашем сайте кроме крутых эксклюзивных материалов можно обнаружить изображение первой обложки журнала) – интернет еще и жизненно важен для участия в этом конкурсе. Ведь чтобы победить в нем – недостаточно только знать ответы на наши каверзные вопросы. Необходимо еще вот что: вступить в группу ZOTAC «ВКонтакте» (vk.com/zotac.russia) или лайкнуть страничку ZOTAC в Facebook (facebook.com/ZOTAC.RU) вместе с постом о нашем конкурсе на ней. Если тебе лень это все набирать в браузере – заходи в нашу группу «ВКонтакте» (vk.com/shpil1) – активные ссылки будут в верхнем посте. Помни: обязательно лайкнуть упомянутый выше пост или вступить в группу ZOTAC! Учти, мы это проверим! Если тебя не окажется в списке лайкеров и вступивших, ты не сможешь принять участие в розыгрыше третьего места.

В. Прислать это все нам

Твои правильные ответы и скриншот лайков мы ждем по адресу konkurs@shpil.com до 20 мая. Не забудь указать в теме письма волшебное слово **ZOTAC**.

Г. Ждать 6-ой номер

Ведь в нем будут опубликованы имена победителей, который мы отберем случайным образом среди всех приславших правильные ответы и скриншоты с лайками. Призы будут высланы победителем сразу после предоставления этих самых призов компанией-призодателем.



ПАЛЬМЫ, СОЛНЦЕ, ТРУПЫ, ПЛЯЖ

PC



Жанр:

2D top-down action

Разработчик:

Dennaton Games

Издатель:

Devolver Digital

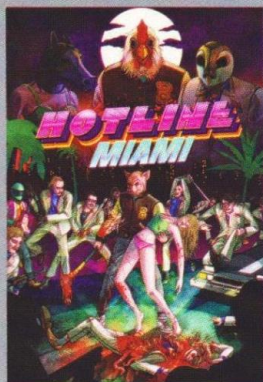
Системные требования:

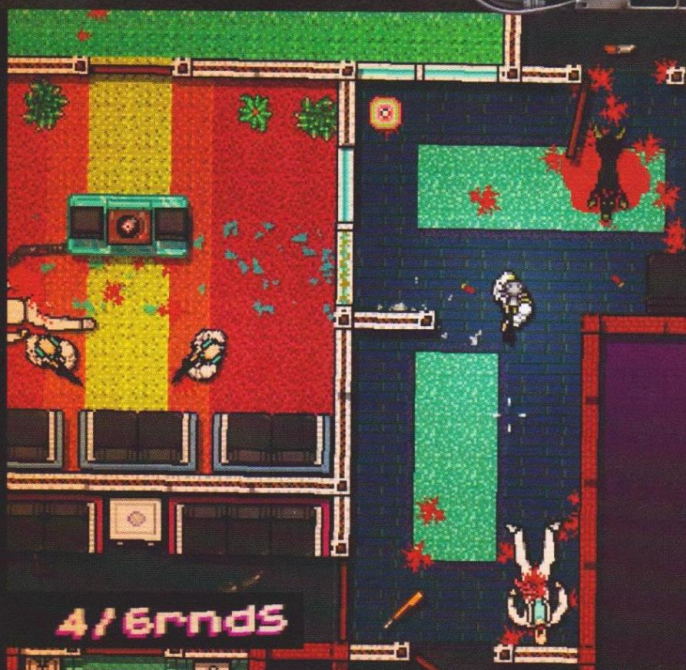
Процессор: 1,2 ГГц

ОЗУ: 512 МБ

Видео: 32 МБ

250 МБ на жестком диске





2780pts

25275pts

У зануд-политиков и скукающих домохозяек, постоянно сетующих на высокий уровень жестокости в компьютерных играх, появился новый повод устраивать забастовки и делать умными свои глупые лица перед телекамерами. При этом они просто обязаны приговаривать: «Игры – зло. Именно они виноваты в том, что страна в попе, а вокруг одни маньяки и насильники!». Встречай Hotline Miami – проект, циничности и уровню насилия которого позавидует сама Grand Theft Auto, даже если за нее сядет играть маньяк-психопат, который в детстве выкалывал глаза плюшевым мишкой.

Декстер Морган на тропе войны

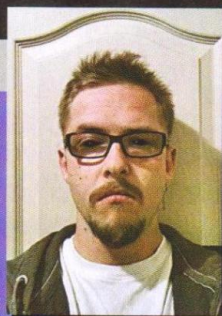
Майами, конец 80-х. Сладкий сон нашего героя, в котором он раскладывает своего шумного соседа по мусорным пакетам, прерывает звонок телефона. «Привет. У нас тут новые клиенты нарисовались. Желают, чтобы ты занялся редизайном их помещения: покрасил стены и полы в красный цвет. Все, как ты любишь». Герой, облизывая в предвкушении губы, записывает адрес, хватает «инструменты» и садится в машину. Работа есть работа, некрасиво заставлять клиентов ждать.

Курортный под дых

Итак, в чем же заключаются наши обязанности? Можно сказать, что мы зачищаем дома от вредителей, только в роли этих самых вредителей выступают вооруженные мафиози, а вместо средств от насекомых в ход идут ножи, катаны, автоматы и прочие помощники в быстрой зачистке помещений. Процесс усложняется сумасшедшей скоростью происходящего и механикой в стиле «one shot – one kill». Это касается не только противников, но и протагониста, а значит – проходить один и тот же уровень придется по 100500 раз, пока не заучишь наизусть расположение всех супостатов и не разработаешь нужную тактику. А кто говорил, что быть безжалостным маньяком легко? Да им еще молоко за вредность выдавать нужно.

Маске рад

Как и подобает порядочному маньяку-убийце, наш протагонист носит маску. Выбор довольно широк: лошади, тигры, совы, волки и прочие Хрюши-Степаша. Новые масочки открываются за



Khaj-Tosin

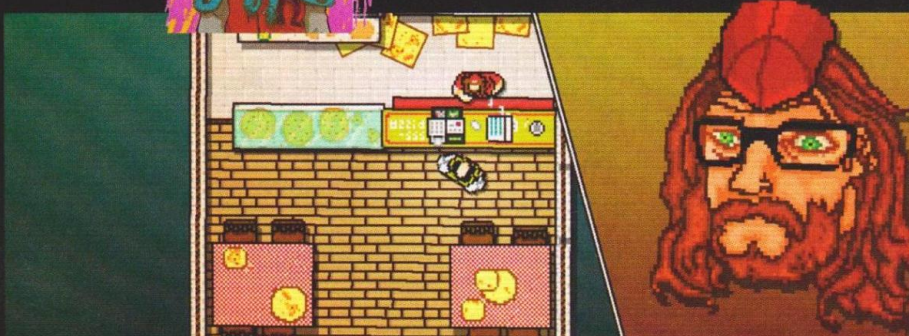
Узнав, что создатель игры не устраивает панику по поводу спирачивания его проекта – а даже наоборот, я мигом отправился в путешествие к значку Steam на рабочем столе и тут же купил Hotline Miami, хотя, в общем-то, не собирался в нее даже играть. Знаете что? Это самая шибанутая игра за последнюю пятилетку. И это до пугающего клево.





Создатель Hotline Miami помогает пиратам

Создатель игры Hotline Miami Джонатан Содерстрем сделал очень интересный поступок — он отправился на пиратский сайт и помог пользователям решить проблемы, которые возникли с его игрой. Джонатан заявил, что для него главное то, чтобы геймеры смогли насладиться его игрой, а деньги хоть и важны, но они находятся на втором плане.



OH, YOU DON'T NEED TO ORDER.
YOUR PIZZA'S ALREADY DONE.

различные боевые заслуги и дают своему владельцу небольшой, но приятный бонус. Маска гепарда, к примеру, ускоряет добивание, а надев маску волка, новый уровень мы будем начинать не с голыми руками, а с ножом.

Из недостатков можно отметить садистское управление, которое прямо таки усиливает желание убивать, и какой-то неадекватный AI — правда, мясо и не должно отличаться умом и сообразительностью, оно должно просто красиво умирать, украшая своими кровью и мозгами предметы окружающего интерьера.

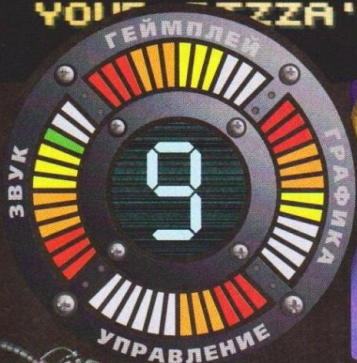
Гипнотический сеанс

Неоновая наркомания в ретро-стиле — вот как вкратце можно описать то, что творится на экране во время игры. Постоянно меняющийся цвет фона и психоделический саундтрек буквально вводят игрока в транс. «Руби, режь, убивай... режь, руби убивай...» — слышится в голове насмешливый голос. Если посмотреть со стороны на играющего в Hotline Miami, то можно подумать, что его действительно загипнотизировали. Так или иначе, после игрового сеанса какое-то время лучше держаться подальше от колюще-режущих предметов. На всякий случай.

Prince

Вердикт

Hotline Miami — это такой очень кровавый пазл, который методом проб и ошибок нужно сложить в одну картинку. Вроде бы и занимаешься ерундой какой-то, но оторваться сложно. И не понятно, то ли игровой процесс так затягивает, то ли игра действительно гипнотизирует необычной картинкой и галлюциногенным саундтреком. Наверное, и то, и другое.



ТРАНСЦЕНДЕНТНАЯ

Конкурс от Transcend

Если верить философам – трансцендентность (от слова *transcendens*, что с латыни переводится как «переступающий», «превосходящий», «выходящий за пределы») – это хитрый философский термин. Он характеризует то, что принципиально недоступно опытному познанию или не основано на опыте. В широком смысле трансцендентное понимается в качестве потустороннего в отличие от имманентного как посюстороннего. Как это связано с компанией Transcend, которая является одним из общепризнанных мировых лидеров по производству оперативной памяти, SSD-накопителей, флэшек, внешних жестких дисков и карточек памяти? Разница в том, что продукцию компании Transcend, в отличие от всего трансцендентного, можно потрогать и осознать всю ее выходящую за пределы крутость. И даже больше – у тебя будет шанс приобщиться к трансцендентным девайсам, если ты победишь в нашем конкурсе. Ведь Transcend не просто делает крутые штуковины, но еще и поздравляет нас с нашим днем рождения! А приятно от этого будет в первую очередь тебе, ведь на кону...

За **1-е место**: твердотельный **SSD-накопитель Transcend 720** на **256 ГБ**

За **2-е место**: кайфовейший ударопрочный ультрарезиновый внешний жесткий диск **StoreJet 25M3** объемом **1 ТБ** (да, мы не опечатались – именно терабайт. Мы уже тебе завидуем)

За **3-е место** – **8-Гиговый**, спортивный и ударопрочный **MP3-плеер MP350**, самая новая модель!

Но это еще не все! Если ты не завоюешь призовое место, Transcend дадут тебе еще один шанс.

Помимо трех главных призов, мы раздадим еще пять крутых флэшек **JetFlash 810** объемом **32 ГБ**. Безумие, скажешь ты? День рождения! – ответим мы.



Чтобы принять участие в конкурсе, тебе необходимо сделать вот что:

А. Ответить на 4 вопроса: два – на знание истории Transcend и два – на знание истории твоего любимого журнала.

1. Какая страна является родиной Transcend?
2. Какой юбилей Transcend празднует в этом году?
3. Какая игра была на обложке журнала, когда ему исполнилось 11 лет?
4. В колонке редактора одного из прошлых номеров наш главвред упоминал о лошадке на реактивной тяге. Из какой игры этот easter-egg (пасхалка)?

Б. Прислать ответы нам

Ждем их до **20 мая** по адресу konkurs@shpil.com с темой Transcend.

В. Ждать победы, думая о трансцендентном

Результаты будут опубликованы в журнале «Шпиль!» №6\2013, победители будут определены в случайном порядке среди всех, приславших правильные ответы.

ОПИЛКИ

Польский игропром – как двухсторонняя медаль. С одной стороны красуется волчья морда ведьмачьего амулета, а с другой – стреляющий липучками автоматик с кривым дулом. Да, на ребре медали еще написано *Dead Island*, но это, в общем-то, никак не компенсирует извращенную любовь наших западных соседей к шутерам. Беда в том, что любить-то они любят, но получается обычно такой феерический триндец, что игроки во всякие *Chrome* рискуют умереть от потери крови через глаза. С печальной ситуацией изо всех сил борется варшавская студия *People Can Fly*, которую после крышесносящего *Painkiller* взяли под протекторат *Epic [мы сделали Unreal] Games*. При поддержке «Эпиков» у польской студии открылось второе дыхание и оттопырились чакры, в результате чего на свет появился еще более крышесносящий *Bulletstorm*. *Epic* настолько поверили в своих подопечных, что даже отдали им на растерзание очередную часть саги про бицепсы Маркуса Феникса. Правда, сам Маркус на польскую вечеринку постеснялся прийти, зато бицепсов тут хватит на всех. А также намотанных на бензопилу космических уродов. Дамы и господа, встречайте – *Gears of War: Judgment*, мейд ин Польша.

GEARS OF WAR JUDGMENT

Жанр:
TPS

Разработчик:
People Can Fly

Издатель:
Microsoft Game Studios

X360



Судебное заседание за укрытие

Новая часть «Шестеренок войны» изначально особо не замахивалась на ультраблэкбастерный на AAA-тайтл, и поэтому ожидать от нее ничего сверхъестественного игроки и не собирались. Но в кои-то веки оказалось не так, как думалось. *Gears of War: Judgment* – ни что иное, как новая доза динамичного шутера с адреналиновой примесью чистой мясорубки. Уровни стали короче, оружия добавили больше, персонажи болтают меньше, а море крови превратилось в океан. Игра стала проще и понятнее (кстати, запускать ее рекомендуется сразу на максимальном уровне сложности) – все сводится к незамысловатой и твердолобой косьбе инопланетных зубастых сколопендр. Никаких скриптовых сцен, никакого транспорта, никаких необычных ситуаций. Только четыре бойца, турели и много-много врагов, прущих изо всех щелей. Посидел за укрытием, жакнул из гранатомета, намотал лицо монстра на бензопилу – и все. Ведь сюжет и драма – это для борцов с терроризмом. Жаль, правда, что вместе с намеками на интригу, нам заодно помахал ручкой и знаменитый брутальный черный юмор серии. В остальном же – знакомый, но идейно-бюджетный *Gears of War* с рядом незначительных изменений, которые все равно огорчат бывалых фанатов.

Самый гуманный суд в мире

Действия игры разворачиваются за 15 лет до того как мы впервые заходим в камеру к Маркусу Фениксу с целью подразмять бицепсы в первой *Gears of War*. Так что главными героями *Judgment* стали известные поклонникам серии Коул и Берд, бойцы подразделения *Kilo*. Не успев толком познакомиться с главными персонажами игры (к сожалению, кроме внешности

они ничем не отличаются), мы вместе с ними сразу оказываемся под трибуналом... Срок бойцам грозит неслабый: им инкриминируют предательство, дезертирство и кражу экспериментальной военной техники. Поскольку действие происходит не в Украине, а в космосе далекого будущего, откупиться просто так не получится. Чтобы выйти чистыми из воды, главным героям придется оправдываться и юлить, объясняя каждый свой шаг. Все миссии в *Judgment* представлены именно в виде воспоминаний каждого из членов отряда, которых параллельно судят и в хвост и в гриву. При этом в начале каждого задания можно выбрать определенное «условие» – выполнение его смягчит наказание в финале, но усложнит прохождение миссии. Условия в игре могут быть разнообразными: от включения таймера, за который нужно выполнить задание, до отключения света с последующим блужданием в полумраке. К счастью, эти сложности окупаются еще и звездами – местным эквивалентом опыта.

Введи новое, выведи поклонников

Если в одиночной кампании набранные очки могут понадобиться только для покупки новой брони и оружия, то в многопользовательском режиме они куда более ценные. Вся сюжетная линия служит тренировочным полем для выхода в мультиплеерные баталии. Новички научатся стрелять из незнакомых пушек и удачно маневрировать между укрытиями, а опытные игроки изучат нововведения *Gears of War: Judgment* и с полученными знаниями пойдут надирать зад всему живому.

Впрочем, хардкорные поклонники серии уже массово сжигают диски с игрой на костре, разогретом ненавистью. Ведь из *Judgment* убрали любимый миллионами режим *Horde* – сражения



Уход перед выходом

Разработка Judgment велась в очень тяжелых условиях. При покупке студии People Can Fly гигантом Epic поляков покинул один из основателей и креативный директор Адриан Хмиларж, захватив с собой двух главных художников. Сразу за Адрианом из Epic ушел духовный лидер «Гирзов», Род Фергюссон, а следом за ним – духовный лидер всего Epic Games Клифф Блезински. В конце года студия лишилась и президента – Майка Каппса, который руководил студией на протяжении десяти лет. Так что обезглавленная Judgment должна была провалиться по всем показателям. Но, к удивлению, не провалилась.

с волнами врагов и параллельным возведением укреплений. Вместо него – классово-ориентированный OverRun и его аналог с ботами Survival. В целом получилось довольно весело и бодро, но ведь консерваторам на это наплевать – им подавай все, как в старые добрые. Нововведения в сингле тоже довели некоторых староверов-джирзофворщиков до состояния кататонии, хотя в целом косметический ремонт пошел игре только на пользу.

Например, разработчики умудрились разбавить привычную подачу сюжета в Gears of War, заменив скучные диалоги быстрыми переходами. Параллельно возросла и динамика боя, а квартеты солдат, подкрепленных мощным «Бумером» или «Всадником», сменились целыми полчищами саранчи, вооруженными до зубов... вернее, до клыков.

Но не только противники подверглись изменению. People Can Fly решили привнести свои поправки и в управление главными героями. Про переключение оружия на крестовине можно забыть! Теперь для этого есть кнопка «Y». Отдельный слот для пистолета убрали, теперь он идет только как вторичное оружие, а всеми любимые гранаты можно с легкостью кидать с помощью

«LB» и не нужно тратить время, за которое вас могут убить, на переключение. Это добавило легкости в управление и динамики в многопользовательских сражениях. Что ни говори, но разработчики на примере Gears of War: Judgment показывают, каким должен быть хороший экшн.

Пила не заржавела

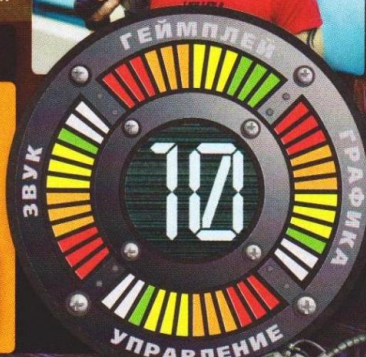
С визуальной стороны игра выглядит превосходно, текстуры стали намного четче и детализированнее, сочные эффекты придают насыщенности происходящему на экране, а на первый взгляд тесные уровни смоделированы настолько педантично, что понравятся даже людям с прогрессирующей клаустрофобией. Архитектура, как и прежде, радует гигантоманией – огромными зданиями, украшенными высокими колоннами, а изображение шестеренок повсюду создает свою, эстетическую атмосферу. Gears of War: Judgment предлагает действительно обновленную графику, которая смотрится даже лучше, чем в Gears of War 3. И это радует, поскольку подобные серии в наше время зачастую делают на одном движке, и заморачиваться с картинкой разработчики совсем не считают нужным.

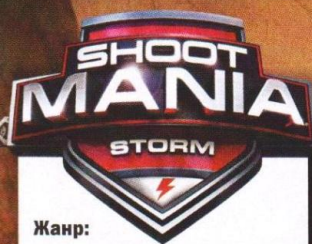
Влад Тучин



Вердикт

С одной стороны, от Gears of War: Judgment отрезали все лишнее. С другой – именно за это лишнее многие и любили классические «Гирзы». Польский приквел получился вполне качественным, хотя многие фанаты уже успели предать People Can Fly анафеме, утверждая, что «не взлетело». Впрочем, Gears of War, как и прежде, остается веселой сагой об упругих бицепсах и порубанных бензопилой членистоногих. Разве, по большому счету, для счастья нужно что-то еще?



**Жанр:**

сетевой шутер от первого лица

Разработчик:

Nadeo

Издатель:

Ubisoft

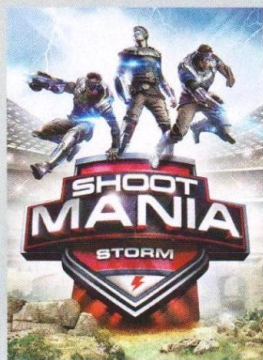
Системные требования:

Процессор: 1.5 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 256 МБ

2 ГБ на жестком диске



МАНИЯ ЗАВАЛИЧИЯ

Французы из Nadeo обожают делать игры о быстрых машинах, а также не очень быстрых яхтах – причем, понятное дело, от последних у большинства геймеров начинается приступ невыносимой зевоты. Но неожиданно разработчики заразились ретроманией, выбросили на помойку баранку вместе со шкиперским штурвалом и сделали свою версию Quake 3. По крайней мере, их новая ShootMania Storm – это наследник шутеров начала 2000-х, когда решал в первую очередь скилл, а не количество купленных DLC. А самое главное, шутер от Nadeo – быстрый и заставляет забыть обо всем на свете.





Мании, которыми стоило бы назвать другие игры

- ♦ **GTA: Vice City** – Аблютомания – патологический интерес к мытью и купанию.
- ♦ **TESV: Skyrim** – Айлюромания – нездоровый интерес к кошкам.
- ♦ **Battlefield 3** – Гомицидомания – навязчивое влечение к убийству.
- ♦ **Left 4 Dead 2** – Дакномания – навязчивое стремление кусать окружающих.
- ♦ **Call of Duty** – Калломания – невротическая уверенность в своей красоте.

Штурмовое предупреждение

Создание своей новой игры французы начали с разрушения стереотипов. Ведь что такое современный сетевой шутер? Это, конечно же, классы, ранги, перки, целая куча всяческих пушек с возможностью прокачки, разные виды техники, эффектные взрывы и кровяща. Ничего из вышеперечисленного в ShootMania Storm нет. «Что же тогда делать в этой игре?» – спросишь ты, если у тебя есть дурацкая привычка разговаривать с неодушевленным куском бумаги. Не поверишь – в SMS нужно бегать и стрелять. Механика проста, как три копейки, но проект от этого не становится скучным и неинтересным. Скорее, наоборот – здесь тебе ничего не мешает с руками и ногами погрузиться в динамичный игровой процесс. Главное – голову тоже захватить не забудь для сеанса дайвинга.

Попади, если сможешь

Обожаешь пафосные проекты про пистолетики и пиф-паф, которые надувают щеки и кичатся тем, что у них 2000 настоящих стволов в арсенале? ShootMania Storm прямо-таки заявляет: «Да здравствует минимализм!» В игре присутствует лишь один основной вид оружия, стреляющий чем-то вроде сгустков плазмы. Количество патронов неограниченно, но выстрелы жадно откусывают нашу драгоценную энергию – подряд получится пальнуть лишь четыре раза, после чего

придется ждать восстановления заряда. Сами же снаряды летят не так уж и быстро – вовремя увидев приближающийся светящийся шарик, можно успеть уклониться, так что палить в основном приходится на опережение, как в том же Tribes. Правда, трайбовские джетпаки сюда не завезли, но зато солдаты прыгают, словно кузнечики, умеют недолго планировать в воздухе и набирают приличный разгон при приземлении. Динамика в игре сумасшедшая – ShootMania Storm можно легко позиционировать как настоящий тренажер для рефлексов. Два подхода по часу в день – и ты всегда будешь в отличной форме. И немного дерганный. А что, у каждого должна быть своя маленькая безуминка!

Маниакально-скорострельный синдром

Строго говоря, кроме плазмопушки в наличии все же есть еще две вундервафли: местные вариации рейлгана и гранатомета. Последний выдается при посещении закрытых помещений – стреляет гранатами-липучками и выносит противников одним смачным попаданием. Рельсотрон сменяет основное оружие, как только игрок оказывается на специальной чудо-платформе для кемперов. Обзор с таких мест очень хороший, но и сам владелец «рельсы» становится персоной нон грата и в спину плазму получают. Вообще, к балансу в игре сложно придраться, да и не слишком-то хотелось, – игроки постоянно находятся в равных условиях. В ShootMania Storm все зависит исключительно от твоего скилла и ровности рук. Недаром многие киберспортсмены со всего мира уже положили на нее глаз и начинают потихоньку устанавливать вокруг офиса Nadeo жертвенные камни, алтари, рисовать лики разработчиков на иконах и вообще возводить игру в ранг самого настоящего культа.

Борьба с режимом

Но как только дело доходит до выбора режима, разговоры о простоте и минимализме тут же прекращаются. В этом плане ShootMania похожа

- ♦ **Prototype 2** – Копролаломания – приверженность к использованию грязных выражений.
- ♦ **Postal 3** – Ктиномания – стремление мучить, убивать животных или наблюдать картину их гибели.
- ♦ **God of War** – Мералломания – ложная уверенность в своей значимости.
- ♦ **Gears of War** – Ментуломания – нездоровый интерес к пенису.
- ♦ **Medal of Honor: Warfighter** – Мифомания – патологическое стремление лгать и преувеличивать.
- ♦ **Train Simulator** – Сидеродромомания – патологическое стремление ездить на поездах.
- ♦ **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Скрибомания – неконтролируемый процесс написания длинных последовательностей несвязанных слов.
- ♦ **Hitman: Absolution** – Трикотилломания – стремление рвать на себе волосы.
- ♦ **Tomb Raider** – Экдемомания – мания бродяжничать.





на огромный Луна-парк, в котором каждый найдет себе аттракцион по душе – ведь кому-то подавай американские горки, а кому-то вполне достаточно прокатиться на лошадках или паровозике. В наличии как обычное «мясо», где каждый сам за себя, так и более оригинальные забавы. Вот, к примеру, режим Battle Waves с первого взгляда похож на обычный Capture the Flag, но не все так просто. Каждые пятнадцать секунд команды меняются ролями: одни становятся агрессорами, другие – защищаются. Если атакующая сторона за отведенное время добирается до вражеских контрольных точек, то таймер сбрасывается, давая ей дополнительное время на завершение атаки. Не успели атаковать – извольте теперь защищаться, судари.

А вот в режиме Royal на карте находится лишь одна контрольная точка, захват которой активирует вокруг карты некий энергетический барьер. Появившийся вихрь постоянно сужается, в итоге оставляя лишь небольшой пятачок в цент-

ре. Оставшиеся участники вакханалии напоминают кузнечиков в закрытой банке – естественно, долго окончания раунда в таком случае ждать не приходится. Сужающийся барьер все время подталкивает к активным действиям, не давая игрокам «крысить» по углам – соответственно темп игры набирает нехилые обороты. Есть и режимы попроще: например, в Time Attack нужно на скорость пройти все контрольные точки, в Elite один игрок с рельсометом сражается сразу против трех противников с обычными плазмаганами, а в Joust наш боезапас строго ограничен – его нужно пополнять возле специальных флагов.

Игра в конструктор

Но разнообразие игровых режимов – это только разогрев. Nadeo бросила на растерзание игрокам-энтузиастам простой и удобный инструмент для создания карт с возможностью писать свои собственные скрипты. А ведь желающих побаловаться в редакторе – хоть отбавляй! Сейчас можно без труда отыскать сервера с не совсем обычными условиями игры. Например, в пользовательском режиме Instagib все без исключения игроки бегают с рейлганми, а у одного умельца даже получилось создать некое подобие «закладки бомбы» из Counter Strike.

Кстати, нельзя отдельно не отметить дизайн оригинальных карт. В целом все выглядит приятно: дикая природа застроена симметричными средневековыми постройками, и все это приправлено небольшими футуристическими элементами вроде трамплинов и светящихся контрольных точек. Как раз то, что надо для хардкорного сетевого боевика – в меру красиво и без пере-насыщения ненужными деталями, а также без кат-сцен за каждой выбитой ногой дверь.

Prince

Вердикт

У Nadeo получился динамичный сетевой шутер с идеально продуманным балансом. Игра очень проста в освоении, но при этом оттачивать свое мастерство в ней можно хоть до посинения. ShootMania Storm обязательно оценят игроки старой закалки, заставшие расцвет компьютерных клубов, Quake III и Unreal Tournament 2003. А вот более молодое поколение, привыкшее к разнообразию и глубине игрового процесса, простая механика может банально утомить.



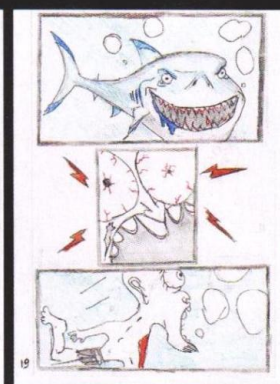
ЭТО СПАРТА!

В прошлом номере мы дали маху и сдуру пообещали тебе **PS3 SuperSlim**, **PS Move** и **God of War: «Восхождение»** в качестве призов за победу в конкурсе «Это Спарта!». Знали бы мы, что ты пришлешь столько крутых работ – мы бы выпросили у Sony в десять раз больше призов! Но сделанного не воротишь. Кратос бы на нашем месте просто бы разозлился от безысходности и убил бы всех. Но мы поступим хитрее – огласим победителей.

Как ты помнишь, нужно было нарисовать или составить из скришнотов комикс про Кратоса (не своровать и верить, что мы не узнаем, как решило примерно 10% участников, а именно придумать самому). Плюс – смешно подписать вот эту картинку.

PS3
PlayStation 3

Первым делом мы хотим поблагодарить за участие и поднятие нам настроения Богдана Ковтуна, некую Настю, Тимура Инамова, Женю Кизима, и Ярослав Чабана, которые были на волосок близки к победе. А еще – сказать спасибо Вите Коробке, некому Ямбуренко, Alek-Say, Владу Литвяку, Сергею Парфенюку, Павлу Корнату, Fafnir Ua, Valik Anselmo, Нике Телелим, Куцык Александру, Гульоватому Роману, Беляеву Александру, Ганусяк Олегу, Гречанюк Сергею, Меняйло Дмитрию и Spark Xellos – они тоже большие молодцы. И вообще – все молодцы. Даже мы молодцы. Потому что раздаем призы. Кстати, вот они!



Третье место и лицензионный диск с игрой **God of War: «Восхождение»** получит **Богдан Омелич**, автор очень весело нарисованного длинного комикса (22 страницы!) и вполне качающей подписи. «Металлист из тебя никакой, но прическа на 5 баллов!»



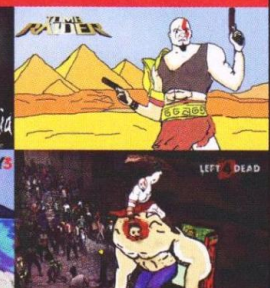
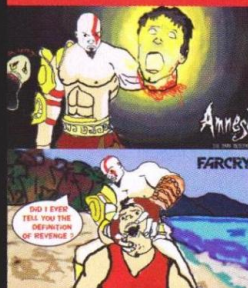
Серебро, а также набор **PlayStation Move Starter Pack** мы отправим **Саше Адаменко**: он заслужил победу стильной, рисованной историей и подписью, которая заставила нас задуматься о выбранной стороне силы. «Иди на темную сторону силы, вот мне какие там щупальца дали»



Что если бы Кратос попал в другие видеоигры?



И наконец, первое место, **PS3 SuperSlim 500 ГБ** и игра **God of War: «Восхождение»** достаются **Сергею Дужик** за короткий, ржачный и шикарный комикс и не менее крутую подпись. «Спаривать Доктора Октопуса и Призрачного Гонщика все-таки было плохой идеей...»



Ждем от призеров радостных писем на konkurs@shpil.com.
Всем спасибо за участие.

RETRO CITY RAMPAGE

Жанр:

Action-adventure, Open world

Разработчик:

Vblank Entertainment

Издатель:

Vblank Entertainment

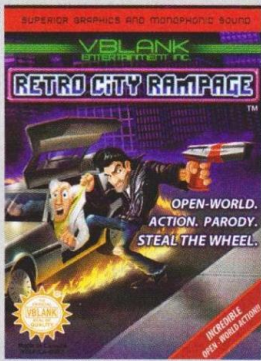
Системные требования:

Процессор: 1 ГГц

ОЗУ: 256 МБ

Видео: любая видеокарта

40 МБ на жестком диске



Тряхнуть старинной

Ретро снова в моде. Как ни крути, а вспомнить былые деньки, когда ты доставал из-под шкафа приставку, подключал ее к «пузатому» телевизору и вставлял желто-оранжевый картридж, всегда приятно. Но предмет нашего обзора не просто ретроигра – это экшн-компиляция всего, что происходило на экранах телевизоров и мониторов за последние лет тридцать, да еще и приправленная искрометным юмором, лошадиной дозой сатиры и дичайшим стебом. Время здесь измеряется в шутках, а расстояние – в пикселях.

Когда сводит олдскулы

Не думай, что Retro City Rampage такая вся хорошая, милая и крупнопиксельная. На самом деле она беспощадна. С первых же минут игра хватается тебя за грудки и начинает смешить до укачки. Буквально все здесь соткано из отсылок к популярным шпилькам, фильмам и сериалам. История начинается с ограбления банка в стиле «Темного Рыцаря», после чего наш герой дает мзды так не вовремя выпрыгнувшим из канализации черепашкам ниндзя, сматывается на ТАРДИСе Доктора Кто и встречает Эмметта Брауна из трилогии «Назад в будущее». Все это происходит в течение десяти минут, после которых хочется вынуть свой мозг из черепной коробки и вынести его на балкон проветриться.

Кати и стреляй

Несмотря на такую солянку, в центре всей этой катавасии хорошо просматривается механика оригинальной Grand Theft Auto, когда серия еще не переехала в 3D и радовала исключительно видом сверху. В нашем распоряжении открытый мир с магазинчиками, барами, парикмахерскими и прочими заведениями. Повсюду понатыканы всевозможные сайд-квесты и сумасшедшие rampage-задания в духе «прикончи две сотни жителей из базуки на время». К тому же, всегда можно весело провести время, просто катаясь по городу, сбивая прохожих и удирая от стражей левопорядка.

Но самый сок – в заправленных юморными диалогами и пародиями сюжетных миссиях. Уровень-канализация напоминает о беготне од-

ного усатого водопроводчика по подземельям, а как только получаешь скоростные ботинки, невольно вспоминаешь о знаменитом голубом ежике. Есть даже коридорный уровень с турелями и энергетическими барьерами, навевающий теплые воспоминания о культовой Contra. Чисто ради стеба авторы добавили систему укрытий, о которой в 80-90-х и знать не знали, но зато в наше время уже суют куда только можно, разве что не в гонки. Хотя и за этим не заржавеет, я уверен.

Назад в прошлое

Лишний раз всплкнуть вынуждает и милая сердцу любого олдфага 8-битная графика. Она будто бы возвращает тебя в детство, когда ты, сидя на полу с джойстиком в руках, пялился в старый ламповый телевизор. Для полного погружения в прошлое также имеется туева куча различных фильтров и возможность имитации вида экрана, способная превратить твой монитор даже в игровой автомат! Музыкальное сопровождение тоже остается верным традициям – теплое и беспечное прошлое слышится буквально в каждом звуке.

Viper

Вердикт

Retro City Rampage, словно та же будка Доктора Кто, перемещает тебя во времени и пространстве прямоком в беззаботное юношество. Игра заставляет плакать и смеяться одновременно. Слезы вызывает нахлынувшая ностальгия, а порывы хохота – невероятное количество отсылок и пародий. Ну и маленький садист внутри, разумеется, тоже постоянно радостно хлопает в ладоши из-за зашкаливающего количества насилия.





HITMAN

!GAMMA!

B





THE
MARTIN





ПОДЕЛИТЬСЯ НА ЧОЛВ

Жанр аркадных космосимов похож на динозавра, который уперто отказывается вымирать. Временами он и вовсе не подает признаков жизни, а бывает – сделает пару шагов или лениво вильнет хвостом. В общем, ниша практически пустует, а это – непорядок. Исправить ситуацию решила небольшая британская контора Born Ready Games.

Противоударный костюм

Роль дефибрилляторов, способных реанимировать увядающий жанр, на свои хрупкие плечи взгромоздила игра Strike Suit Zero. Проект, безусловно, получился интересным. Быть заброшенным помидорами и тухлыми яйцами заслужил лишь сценарист – сюжет хромает на обе ноги, все время спотыкаясь о скуку и заурядность. Завязка достаточно проста и тривиальна – разгневанные колонисты уничтожают родную Землю, и нам в шкуру пилота Адамса нужно объяснить им, что это некрасиво и так делать нехорошо.

В качестве аргументов выступают ракеты, лазеры, пулеметы и прочие виды оружия, содействующие в проведении разъяснительной беседы. К сожалению, обо всех важных и не очень событиях тебе сообщают говорящие фотографии в углу экрана и обычно все, что воспринимается из услышанного в разгаре сражения, – это «Бла-бла-бла... вражеский крейсер» или «Бла-бла... защищай наш корабль... бла».

Эх, залетные!

Но вся соль и перец игры, конечно же, не в сюжете, а в невероятно динамичных космических баталиях, от которых на лбу выступает обильно поливающий клавиатуру пот. Сразу видно, что англичане вдохновлялись играми типа Freelancer и DarkStar One. На первых порах девелоперы щадят игроков, бросая нам на растерзание всего лишь десяток небольших истребителей, но вскоре к звездному махачу подключаются целые вражеские флотилии, и в космосе становится по-настоящему жарко и тесно. Враги берут не умом, а количеством, заставляя постоянно маневрировать и врубать ЭМИ для уклонения от ракет.

Вердикт

Триумфального возвращения жанра аркадных космосимов, увы, не произошло, но и в лужу англичане из Born Ready Games тоже не сели. Ценители плавающего мозжечка сюжета могут спокойно проходить мимо и не загораживать вид игрокам, скучающим по динамичным перестрелкам в космосе. Несмотря на, казалось бы, одноклеточный геймплей, Strike Suit Zero приносит много удовольствия и фана, а ведь это главное.

Главное, чтобы костюмчик сидел

И вот, когда ты уже привык к своему корабliku, тебе вдруг дают другой – тот самый Strike Suit. Это такой истребитель, способный трансформироваться в меха. В этой форме игрок может выпускать рой самонаводящихся ракет и парить на одном месте, что очень удобно при отстреле пушек огромных крейсеров. Бесконечно баловаться в режиме робота не дают, ведь на его активацию уходит специальная энергия, которая пополняется после уничтожения врагов и ни в чем не повинного космического мусора.

От визуальной составляющей игры, разработанной небольшой студией, много не ждешь. Поначалу картинка, мягко говоря, разочаровывает, но когда битвы достигают огромного масштаба, и на экране начинает твориться вакханалия, мнение резко меняется. Все эти всполохи плазмы и взрывы на фоне шикарных задников вызывают эрекцию головного мозга. В добавок ко всему игра массирует барабанные перепонки неплохим, запоминающимся саундтреком от композитора Homeworld Пола Руская.

Viper

STRIKE SUIT
ZERO

Жанр:

Space combat simulator

Разработчик:

Born Ready Games

Издатель:

Born Ready Games

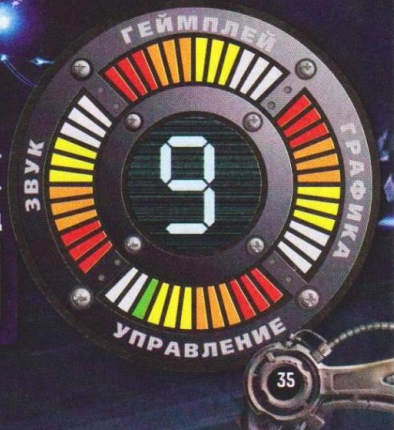
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ на жестком диске



В игре есть крутой редактор уровней

БАЙКИ М С К Л Е П А

Студия RedLynx наконец-то выпустила очередную версию своего легендарного симулятора битвы головой о твердые поверхности... то есть, простите, проверки твоего умения балансировать на мотоцикле, совершая трюки и не сбавляя скорость. Приготовься выразить монитору весь свой запас грязных ругательств, ведь тебя ждет Trials Evolution: Gold Edition – в два раза потолстевший порт с Xbox 360 и по совместительству – троюродный племянник Dark Souls. Речь, конечно же, не о жанре, а о родственных эмоциях, которые ты испытываешь, НАКОНЕЦ-ТО пройдя неподатливый участок.

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

Жанр:

Platform, Racing

Разработчик:

RedLynx Ltd, Ubisoft Shanghai

Издатель:

Ubisoft

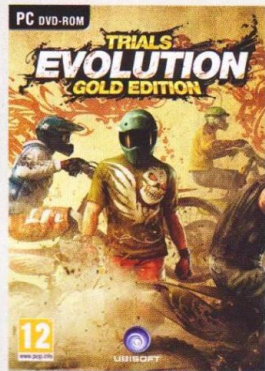
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,6 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

4 ГБ на жестком диске



Hello Moto

Кто может создать самый драйвовый мототриальный симулятор, если не горячие финские разработчики? Парни из RedLynx своей Trials Evolution очень удачно выстрелили еще в прошлом году на консолях. И вот теперь проект наконец-то по ухабам да извилистым холмам докатился прямо до PC-платформы. Как говорится: «лучше поздно, чем после дождика в четверг». И вынужден признать – долгое ожидание того стоило. Бурлящий коктейль из ностальгии и адреналина ударил в голову сразу же – если бы я не сидел, то точно упал бы на пол и расшиб ламинат своим лбом. Прямо, как человек на байке в Trials Evolution.

Околесица

Те, кто хотя бы раз запускал Gravity Defied или Elasto Mania, с первых секунд разберутся, что к чему, зачем и как. Цель – как можно быстрее проехать извилистую трассу на кроссовом мотоцикле, стараясь не стать очередным донором органов после неудачного приземления. Правда, трассами здешние безумные маршруты можно назвать лишь с натяжкой. Если на первых порах уровни напоминают простенькие американские горки для самых маленьких, то ближе к середине игры треки превращаются в настоящие орудия пыток, готовые вывести из себя даже самых спокойных буддийских монахов.

Порцию рафинированного финского безумия в Trials Evolution добавляют разнообразные испытания – их много и все они невероятно ржачные и веселые. То нас запикивают в большой металлический шар, то привязывают к рукам доски и после заезда на трамплин заставляют быстро махать, дабы пролететь как можно дальше. Развлекуха – в лучших традициях FlatOut.

Полет творчества

Дать волю творчеству можно не только на трассе, но и в гараже. В перерывах между заездами не грех уделить внимание внешнему виду твоего двухколесного друга. Шмотья для самого пилота-камикадзе здесь тоже предостаточно. Выглядеть модно нужно всегда, даже когда тебя будут соскребать с асфальта после неудачного трюка.

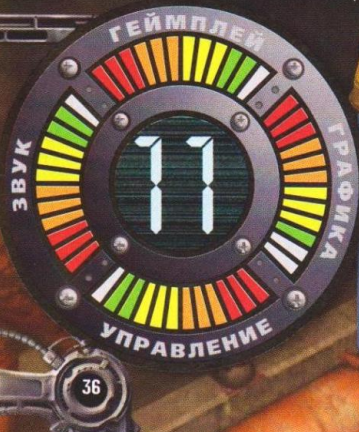
Несмотря на камеру аля «вид сбоку», виртуальный оператор любит немного повертеться в поисках самого смачного кадра. А посмотреть здесь есть на что – бэкграунд постоянно радует фееричными взрывами, падениями самолетов и прочими бабахусами. Слегка подкачала лишь оптимизация – игра частенько неприятно проседает.

Что еще нужно драйвовой игре? Конечно же, соответствующий саундтрек. RedLynx и здесь не облажались – кто-то, а финны умеют удачно подобрать музыкальное сопровождение. Только вспомни заводную музыку из первых FlatOut – здесь примерно то же.

Prince

Вердикт

Trials Evolution: Gold Edition – самая безбашенная и веселая мототриальная гоночка из всех. Она не стесняется делать вызов игроку, заставляя того, скрипя зубами, десятки раз перепроходить один и тот же отрезок трассы. При этом, желания бросить все к чертовой бабушке и пойти закусить печенки валидолом не возникает. Наоборот – появляется стремление все-таки добить злополучный уровень, чтобы тут же взяться за следующий, а потом еще за один... и еще... Ведь проект засасывает тебя словно гигантский пылесос с турборежимом.



ИНСТИНКТ ЖЕВАНИЯ

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

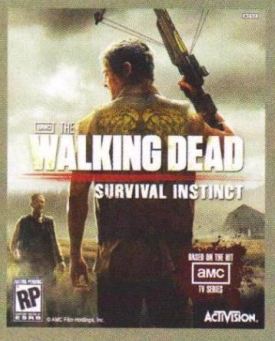
Жанр:
FPS/Survival Horror

Разработчик:
Terminal Reality

Издатель:
Activision

Системные требования:

Процессор: Core 2 Duo E7500
2.93GHz, Phenom II X2 560
Black Edition
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GT 545 DDR3,
Radeon HD 6670
HDD: 5 ГБ



PC | PS3 | X360 | Wii U

Считай это старческим брюзжанием, но давненько не было хороших игр по фильмам. В последний раз увиденная на экране монитора игронизация, не заставляющая искать вместительный бумажный пакет, называлась X-Men Origins: Wolverine, и она, между прочим, трехлетней давности. А тут неожиданно берет и выходит получивший кучу наград The Walking Dead, который интерактивный фильм от Telltale Games – правда, это игра по комиксу. Так что когда на горизонте замаячил уже шутер The Walking Dead, правда, по сериалу, но основанному на том самом комиксе, в моем сердце зажглась искра надежды. Пускай и не по фильму, а по зомбифицированной Санта-Барбаре, но издавека игра смотрелась вполне годно.

Два брата-акробата

По сути, The Walking Dead: Survival Instinct является приквелом к сериалу. Сюжетная канва пляшет вокруг того, как именно начался большой Пэ для двух самых знаменательных героев теленовеллы: Дэрила Диксона (за которого и играем) и его слегка очень сильно отможенного брата – Мэрла Диксона. В самом начале их отца кусает зомби, так что Дэрил остается один и на всех парах мчится выручать своего брата, который накануне умудрился загреметь в тюрьму. Озвучивают обоих те же актеры, что лицедействовали с телеэкранов. И это, вроде как, хорошо. Однако...

Симулятор мародера

Однако реализация их походов крайне неоднозначна, и озвучкой минусы не перекрываются. По сути, геймплей представляет собой последовательное прохождение небольших локаций, перемещение между которыми осуществляется автоматически. Или, скорее, полуавтоматически – можно находить новые транспортные средства (нет, мотоцикл из сериала отсутствует) с разной вместимостью и расходом бензина, но управлять ими не удастся. Игроку позволено лишь выбирать, как ехать: например, огородами, с максимальным расходом бензина и частыми остановками на предмет побомжевать и поискать на помойках полезности. Или же гнать по шоссе с минимальным расходом бензина, минимумом остановок и при этом по непонятным науке причинам – с неиллюзорным шансом через каждые 100 метров рвать шланг, разряжать аккумулятор или же иметь дело с еще какими-нибудь поломками. Разумеется, для их устранения придется останавливаться и снова-таки искать нужную деталь по ближайшим заброшенным домам, заправкам или кемпингам.

Промежуточные локации однообразны, скучны и к середине игры настолько приедаются, что желание их исследовать пропадает целиком и полностью. Сюжетные уровни более интересны, и на них, помимо банальных патронов и аптечек, можно найти других выживших, ну и само собой – выполнять сюжетные задания в стиле вырубаия генераторов, сталкивания загромождивших дорогу машин и прочих жутко полезных во время зомби-апокалипсиса действий. Многих встреченных выживших можно в перспективе взять с собой, предварительно выполнив их квест, но особого проку от них лучше не ждать. Да, другие (пока еще) живые способны с какой-то вероятностью найти на остановках еду, бензин или патроны, но для этого им надо выдавать оружие, иначе мрут они на таких заданиях как мухи, а если и нет – то приносят всего по 1–2 аптечки. Зато после окончания игры в зависимости от того, какие именно выжившие добрались до финала, при повторном прохождении игроку вручают какой-нибудь бонус вроде автомата и арбалета, увеличенного урона или бесконечных патронов. Правда, в случае с The Walking Dead: Survival Instinct, повторное прохождение – это развлечение для тех еще мазохистов. Учитывая, что 2–3 раза за игру встречаются развилки на дороге и выбор кого именно спасти, кто-то может назвать это реиграбельностью. Хотя это мираж: на самом деле ее здесь нет.

Здравствуй, дядюшка Нургл

Есть один милый бог Хаоса в Warhammer 40000, который отвечает за вонь, разложение и прочую чуму. В Survival Instinct влияние Нургла чувствуется всеми фибрами глаз и носа буквально на каждом шагу. Убогие и плоские текстуры, деревянная физика, невменяемо сырые задники – глаз порадовать решительно нечему. А то, что все-таки

Машина смерти

Год назад к 100-му выпуску комикса The Walking Dead автоконцерн Hyundai представил модифицированную версию купе Elantra, специально оборудованную на случай зомби-апокалипсиса. Твой новый автомобиль мечты раскрашивал лично Роберт Киркман, создатель комикса.

Похожие игры:

- ☠ Dead Island
- ☠ ZombiU
- ☠ Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

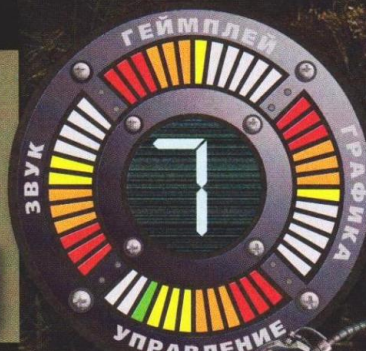
вызывает улыбку (или скорее смех), — это рожи местной нежити. Не знаю, как разработчики этого добились, но перекошенные полусгнившие физиономии хрипящих зомбей и зомбячек до того уморительны, что вместо испуга в момент хватания умертвнями Дэрила за горло гораздо чаще пробивает на ха-ха, чем на «вах, баюс, баюс». А после появления чистерского арбалета и не менее чистерского топора малейшие намеки на ужастик-выживастик улетучиваются, уступая место скуке.

Дедовский метод

Вообще боевка в игре опять-таки неоднозначна. С одной стороны, она однообразна и банальна: знай себе подкрадывайся со спины к умертвням и вторично убавкивай ударом ножа в череп. Ну, или после появления арбалета — дырявь голову и забирай стрелу. С другой — до появления арбалета стреляющее оружие крайне громко шумит, созывая при этом всю нежить в округе. И есть вполне реальный шанс того, что их окажется на порядок больше, чем патронов в запасе. Это заставляет использовать огнестрел крайне редко, тем самым сгущая саспенс и повышая градус мандража. Стэлс приветствуется

Вердикт

Игра получилась похожей на пожеванную жвачку, которую зомби забыл выплюнуть и так вот жует ее который месяц подряд своей подгнивающей челюстью. Впрочем, ничего удивительного — последняя хорошая игра Terminal Reality называлась BloodRayne 2 и вышла, извините, 9 лет назад. Хотя как-то The Walking Dead вытягивают только наличие оригинальной темы сериала, более-менее неплохой мапдизайн и все-таки присутствие легкого зомбиапокалиптического шарма. Тем, кому полюбился сериал, можно разок пробежать Survival Instinct, не особо надеясь на то, что им понравится. Прочим я бы предложил вариант позаманчивее: перепройти Dead Island.



КОСТЮМИРОВАННЫЙ ЗАДОЛБАЛ

SLENDER THE ARRIVAL

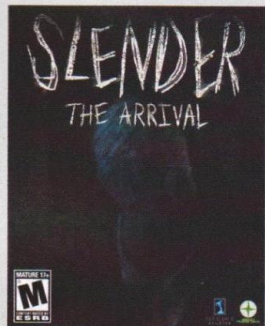
Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Parsec Productions,
Blue Isle Studios

Издатель:
Blue Isle Studios

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 1 ГБ
HDD: 2 ГБ



PC

В свое время мы добросовестно прошли нашумевший инди-хоррор Slender: The Eight Pages, после чего некоторых из нас еще несколько дней дергало от малейшего шороха, как от подачи электрошокера. Римейка ждали с опаской, а после релиза долго решали – кому же придется запастись валидолом, новыми штанами, и садиться играть. Не пожалели мы, конечно же, нашу редакционную няшечку divinele. Назвалась гейм-журналисткой – вперед, в расход, отправляясь в темный лес, где пропадают дети и живут весьма пугающие создания. Так что, вооружившись подгузниками, фонариком и видеокамерой, наша героиня оправилась проверять кирпичную урожайность нового хоррора Slender: The Arrival на собственной, хкм, психике.

Делай деньги

Когда в далеком четыре-года-назад на форуме любителей всякой нечисти появилась история про монстра по имени The Slender Man (Тонкий Человек), никто не предполагал, что интернет-мем про длинного мужика без лица, с тентаклями и в модельном костюме, настолько полюбит крипи-фанам. В итоге фальшивая сказочка превратилась в городскую легенду, собрав армию поклонников и тонны сопутствующего контента, а венцом народной любви стала весьма пугающая инди-игра Slender: The Eight Pages. Проект оказался настолько удачным в своей нише, что на старте геймеры, жаждущие

побystрее захлебнуться от страха, даже «уронили» официальный сайт игры. Поэтому развить историю до профессионального римейка Slender: The Arrival и получить множдко профита было самым логичным решением.

С пустыми руками

Суть игры по-прежнему сложная, как белый лист бумаги: выжить, не попавшись в щупальца к загадочному монстру. Для этого нам дают аж фонарик (привет, Alan Wake!) и видеокамеру, через которую мы и будем на протяжении пяти частей смотреть на мир. Камера тут – самый важный девайс, ведь когда где-то рядом появляется Слендермен, экран начинает шипеть и рябить от помех – самое время давать деру! С таким хилым набором для выживания ты чувствуешь себя голым и беспомощным, но так и задумано, поэтому ничего похожего на оружие тебе не выдадут. Surprise, mthrr fckr!

Молчание ягнят

Саспенс – состояние беспокойства и напряженного ожидания, атмосфера тревожной неопределенности, боязни неизвестного, предчувствия чего-то кошмарного. Также этим словом обозначают набор художественных приемов, используемых для погружения зрителя в состояние ужаса.

Ты замечал, что обычно мистические чудовища на удивление немногословны? А обращал внимание, что когда монстр настигает нерасторопного персонажа, то смерть последнего не принято показывать в деталях? Все эти маленькие мальчики с inferнальным взглядом, грязноволосые девочки в окровавленных ночных рубашках, сумасшедшие маньяки с топорами и жуткие бабы-призраки просто стоят и молча смотрят на тебя. Они приближаются, приближаются, пляются, напряжение нарастает... и все. Зачем выдумывать какой-то кошмар, если растревоженное воображение всегда лучше сделает работу за сценаристов и само нарисует в голове зрителя/игрока/читателя то, чего человек подсознательно боится больше всего? Такой прием действует безотказно, ведь еще дедушка Хичкок учил, что саспенс зачастую пугает гораздо сильнее самого события. Именно этим нехитрым, но действенным приемом воспользовались разработчики Slender: The Arrival.

Просто о сложном

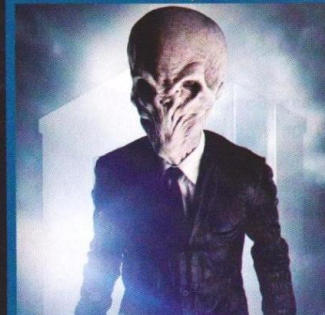
Сюжет стал позабористее, с претензией на психологичность, но все равно он – лишь кан-

Зло в костюме

Slender — это далеко не единственная попытка облачить зло в строгий деловой костюм, но мы нашли тех монстров, чьи создатели явно черпали вдохновение из того же косяка источника.



Джентльмены («Баффи — повелительница вампиров») — немые демоны, отнимающие у людей голоса, а потом и внутренности при помощи скальпелей. Кстати, уродливые слуги Джентльменов очень схожи с существом, ставшим своеобразным питомцем Слендермена.



Тишина («Доктор Кто») — таинственная инопланетная раса, которая время от времени портит жизнь прочим обитателям Вселенной и Доктору Кто в частности. Как и Слендер, владеет внушением и прочими грязными телепатическими приемами.



Агент Смит («Матрица») — не то чтобы монстр, но зато с прикидом!

ва, поэтому мы не будем писать тебе удовольствия исследовать его самостоятельно. Скажем лишь, что создатели не поленились поработать над реиграбельностью и несколькими вариантами концовок, так что будет интересно. Что касается геймплея, тут хоть и дали больше



КАССОВЫЕ СБОРЫ

возможностей, но в конечном итоге задания все равно свели к незамысловатым «найти, включить, открыть, закрыть». Что-либо запомнить не понадобится вовсе, поскольку точки и расположение предметов постоянно меняются в случайном порядке, так что алгоритм действий получился безотказным в своей простоте: беги, нигде не задерживайся, не оборачивайся. Вот и вся тактика добротного испуга. Но не думай, что Slender болен примитивизмом, нет. Просто соль этой лаконичной игры не в многообразии мелкой моторики, а в том, чтобы

раз в минуту сердобольным хомячкам отчаянно хотелось позвать маму, спрятаться под одеяло и забыть всю эту сатану, как страшный сон. Особенно потому что Слендермен — теперь не единственный приятный встречный в этих краях.

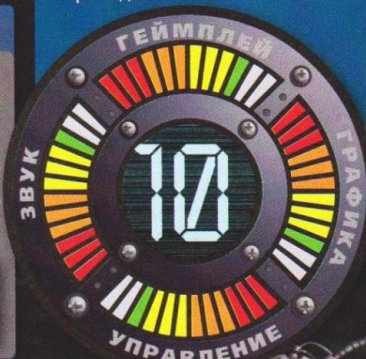
Шумовая завеса

Графика у создателей сиквела (или римейка?) получилась очень пристойная — не чета простоватой корявости первой части. Что важно — картинка невероятно атмосферная, поэтому даже в светлое время игровых суток страх не спешит снимать свою липкую холодную руку с твоего горла. Но особенно меня поразило звуковое оформление — абсолютно кошмарный эмбиент в самом лучшем смысле этого слова. Нарастающая по мере развития сюжета музыка вперемешку с разнообразными шорохами, хрустами и шагами нагнетает атмосферу настолько, что периодически игрок владеет в полное му-му, цепenea, как кролик при виде разделочного ножа. Впрочем, разве не этого хочет каждый, кто проходит Slender: The Arrival?

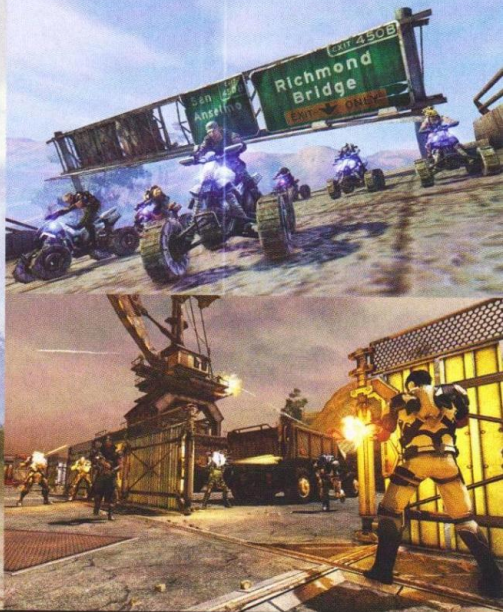
[divinale]

Вердикт

Разработчики умудрились нашпиговать свой проект внушительным набором хоррорных клише и штампов, поэтому было непонятно, скушают ли это фанаты. Как показала статистика заоблачных продаж, скушали, не подавились, и просят добавки. Их можно понять, ведь порой качественно обыгранное старое вполне прокатывает как новое, и это тот случай. Поэтому если ты обладаешь стальными, как пальца Чака, нервами и еще не играл в Slender: The Arrival, то мы очень советуем. А если играл и ни разу не испугался до предынфарктного состояния, то ПЕРЕСТАНЬ ВРАТЬ, МЫ ВСЕ РАВНО ТЕБЕ НЕ ВЕРИМ!



БОРДЕРЛЕНЬ



DEFIANCE

Жанр:
MMOTPS

Разработчик:
Trion Worlds

Издатель:
Trion Worlds

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
15 ГБ на HDD



PC | PS3 | X360

Из экранизаций игр или игронизаций книгофильмов зачастую не получается ничего хорошего. Наоборот, обычно выходит отборный шлак увеболл-стайл, годный только для высмеивания и порицания. Но ребята из Trion Worlds решили сделать ход конем и, скооперировавшись с каналом SyFu, выпустили Defiance – онлайн-шутер, тесно переплетенный с одноименным сериалом. Эксперимент со скрещиванием разных форм медиа показал, что получившаяся в результате вивисекции кракозябра – это ни что иное как Borderlands с видом от третьего лица, сделанный разлившимися разработчиками, с видом на руки из одного места.

Так вотани!

Мир Defiance сразу расставляет все по своим местам: всем было лень придумывать что-то оригинальное. Поэтому сеттинг строился по принципу «побольше штампов из кучи известных постапокалиптических sci-fi сюжетов: «Поле битвы – Земля», Borderlands и многих других». В недалеком будущем человечество знакомится со своими соседями по Галактике – вотанами. И, как это водится в фантастических боевиках, культурный обмен они начали с перестрелки планетарных масштабов. В конечном итоге, вотаны решили, что не просто так носят имя бога из Disciples, и устроили землянам экстерминатус в виде превращения голубой планеты в иссушенную терраформированием пустыню. Поскольку Брюс Уиллис в это время отращивал волосы, Гарри Поттер играл в квиддич, а капитан Прайс курил на Кубе гаванские сигары, мир спасти было некому: замысел вотанов удался. Начались мутации и прочие пертурбации, породившие жутких (когда жутко страшных, а когда – жутко смешных) монстров, гигантских жуков и грибы величиной с дом. Самое время взять себе бластер побольше и отправиться стрелять во все, что подает признаки жизни.

Сидорович бы плакал

Ключевое место в этом мире занимают так называемые аркхантеры: профессиональные бомжи. Ну, или, если кому не нравится эта формулировка, – просто стalkerы. Как несложно догадаться, их задача состоит в скитании по постапокалиптическим пустошам в поисках различного шмота и лута, жутко полезного и

необходимого в подобных условиях. Периодически в разных местах на гигантской карте происходят выбросы, причем в буквальном смысле слова: высоко в небе замирает циклопических размеров мусоровоз, который незамедлительно опорожняет трюмы на многострадальный земной шарик. После он улетает, а на место сброса мчится орда игроков, охочих до потрошения чужих мусорников. Естественно, попутно сталкиваясь друг с другом, выясняя отношения и возмещая обиды в тротиловом эквиваленте.

Приборов для несения демократии в массы напихано воз и товарный вагон размером с «Титаник». В лучших традициях Borderlands из различных модулей можно собирать страшные вундервафли на любой вкус, цвет и запах. Выглядят эти стволы зачастую как гибрид шотландской волынки и набора «Юный химик», стреляют цветасто и красочно, гемоглобин летит во все стороны – красота, одним словом.

Грустная панда

К сожалению, с юмором и живыми персонажами здесь все не настолько здорово, как в Borderlands – можно даже сказать – плачевно. Вне зависимости от выбранного класса, процесс не меняется: неписи выдают жутко важные и нужные задания калибра «пойди туда, убей там все что движется, а что не движется – подвигай и все равно убей». Сам протагонист по гамме эмоций тоже достоин медали имени Кристен Стюарт (это человек-камень, игравшая в «Сумерках» девочку-тормоза, если ты вдруг не в курсе). Без лишних кривляний герой тупо получает задания и не менее тупо их выполняет, а окружаю-



Khaj-Tosin

Предыстория в духе «бла-бла-бла, нас опять нагнули пришельцы, но мы все равно крепчаем» не получает особого развития в плане саспенса и глубины. Сюжет – плоский, как местный юмор, и блеклый, как цветовая гамма игры, а драма в диалогах проигрывает по напряженности... ну, допустим, кирпичу. Казалось бы – в шутере это все неважно, но то, что для жанра необходимо, в Defiance тоже сделано через седлищные холмы. К местной стрельбе нужно привыкать хотя бы потому, что мрут монстры очень неохотно. Зато они любят неожиданно прибегать большими табунами, совсем не подстраиваясь под то, пришел ты на локацию один или в компании друзей: по плану намечено двести врагов – значит, будет двести врагов. Оружия, конечно, хватает, и оно, как и в Borderlands, оборудовано разными эффектами – одно лупсит током, другое отравляет. Зато все остальное в игре сделано не в лучших традициях Borderlands, а как обычно – к четвергу. Defiance была в разработке пять лет, но, судя по количеству корявостей, эти пять лет игроделы усердно занимались латентной прокрастинацией и вспомнили о своем проекте буквально на днях.

щие NPC при этом не устают демонстрировать острый паралич лица и апатию в голосе.

Хоть на что-то влияет выбор боевой специальности. Вся прокачка начинается именно с выбора между четырьмя направлениями развития: стэлс в духе Хищника из одноименного фильма; ускорение движений; повышение урона от стрельбы и создание двойника.

При первом ознакомлении с Defiance никаких интриг или особых интересностей замечено не было. Зато разработчики игры и создатели сериала обещают, что действия игроков в игре будут непосредственно влиять на развитие сюжета в сериале, чего раньше нигде как-то не наблюдалось. И наоборот – каждую неделю игроку выдают порцайку заданий, связанных с новой серией ТВ-шоу. Вышедший пилот сериала вроде бы достаточно интригующий, но к чему сведется взаимное влияние – сможет показать только время, которое настанет, судя по всему, с появлением второго сезона. Скорее всего, в нем персонажи сериала будут телепортироваться, неожиданно умирать на ровном месте и подвигаться – по крайней мере, именно глущностью в первую очередь запомнился шутер Defiance.

Чупа-чупс

Вылизывать в игре есть что. Например – все. Персонажи то и дело проваливаются в ландшафт и друг в друга, таран автомашин не предусмотрен в принципе – все они спокойно проезжают друг сквозь друга. К слову, без машин было бы весьма кисло – мир открытый и большой, и топтать пару дней реального времени в соседний город было бы как-то грустно.

Вердикт

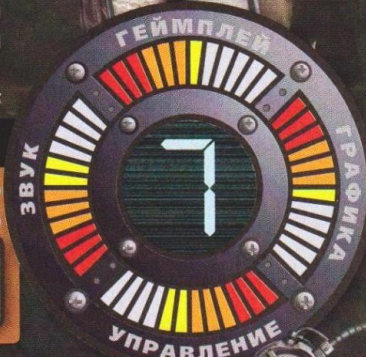
Defiance еще нужно латать и латать. Но осадочек-то все равно остался, да и увесистым патчем все равно не поправишь общую неказистость. Хотя, если тебе ну совсем нечего делать, – Defiance ждет с распростертыми тентаклями, требующими с тебя 60 долларов за вход.



Транспорт можно призвать в любой момент, и он послушно материализуется рядом с игроком.

Но, несмотря на вышеперечисленные промахи, есть в Defiance вещи, которые ее вытягивают в плане геймплея. И, что естественно для MMO, завязаны они на совместных действиях игроков. Это может быть совместное прохождение дополнительных миссий, командный дезматч или режим Shadow War – вариация на тему батлфилдовского Conquest, правда, количество участников здесь может легко переваливать за сотню, превращая потасовку в эпичную баталию с применением огнестрелов, лазерных хлебозок и битых бутылок стратегического назначения. Ну и само собой, особо внушающее причинение добра и нанесение справедливости происходит на месте аркфоллов, куда тут же слетаются охотники до свежего бэушного добра аркхантеры и начинают аркбаталию с применением аркоружия и выкрикиванием аркругательств.

Fox



Рим не желает взглянуть,
Роняя тяжесть копыт
На голову нам и на грудь, —
Наш крик для него молчит.
Часовые идут — раз, два, —
А мы из-за медных плечей
Жужжим, как отбить нам Вал
С языками против мечей.

Мы очень малы, видит бог,
Малы для добра и зла,
Но дайте нам только срок —
Мы сточим державу дотла.
Мы — червь, что гложет ваш ствол,
Мы — гниль, что корни гноит,
Мы — шип, что в столпу вошел,
Мы — яд, что в крови горит.

Душит омела дуб,
Моль дырявит тряпье,
Трет пути крысиный зуб —
Каждому дело свое.
Мы мелкая тварь берлог,
Нам тоже работать не лень —
Что точится под шумок,
То вскроется в должный день.

Мы слабы, но будет знак
Всем ордам за вашей Стеной —
Мы их соберем в кулак,
Чтоб рухнуть на вас войной.
Неволя нас не смутит,
Нам век вековать в рабах,
Но когда вас задушит стыд,
Мы спляшем на ваших гробах.

Редьярд Киплинг, «Песнь Пиктов»

TOTAL WAR® ROME II

Жанр:
RTS

Разработчик:
Creative Assembly

Издатель:
SEGA

Дата выхода:
осень 2013

КАПРИМОНТ

Джеймс Рассел, главный геймдизайнер серии Total War, рассказал нам много интересного о долгожданной Rome 2. Она выйдет только осенью, но уже метит на трон самой крутой стратегии года. Похоже, игры Total War получают такими крутыми, потому что в студии Creative Assembly частенько практикуют децимации.

В чем главное отличие Rome 2 от предыдущих игр серии?

В масштабе. У нас огромная карта — как общая мира, так и непосредственно игровых локаций. Мы покажем войну нескольких континентов, и эта война даст фору по зрелищам всему, что вы видели в стратегиях. В боях принимают участие десятки тысяч солдат! Битвы станут затяжными, многоэтапными. Заворужка начинается на море, потом десантирование на побережье — высадка в Нормандии в 44-м на этом фоне будет игрой в песочнице. Затем следуют захват вражеских укреплений — но, даже попав за городские стены, вы еще не будете победителем. Чтобы покорить город, необходимо будет захватить определенные ключевые точки. Причем, иногда можно будет выбирать, какие именно. Для всего этого мы серьезно перелопатили наш движок Warscape. Теперь

мир будет поделен на 183 провинции, а количество юнитов в отрядах увеличится в разы — всего будет около полутысячи боевых единиц.

Как же всем этим управлять?

Все очень просто. У нас новая камера, которая позволяет как взглянуть на поле битвы с высоты птичьего полета, так и приблизиться и наблюдать, как сражается каждый отдельный отряд. Будет больше саспенса, потому что мы проработали эмоции солдат: их лица выражают ужас или гордость в зависимости от того, что происходит на поле боя в данный момент. А центурионы покрикивают на легионеров и подбадривают их. Все это максимально детализировано — солдаты даже будут отличаться по росту! Управлять владениями на тактической карте не сложно: мы придумали новинку — «систему регионов», которая делит ка-



Джеймс Рассел

Рефракция

Всего в Rome 2 будет 117 фракций, но ты сможешь повоевать только за 8 из них, поделенные на три кардинально различные культуры: Варварскую, Греко-Римскую и Восточную. Итак, в конфликте принимают участие:

Рим — с хорошо обученной армией, Сенатом, технологиями, но с любовью к интригам.

Карфаген — прекрасные торговцы, в армии которых преимущественно наемники и боевые слоны.

Македония — зарабатывает на сельском хозяйстве и добыче древесины, а потом рубит всех пехотой и кавалерией.

Ицены — яростные кельты с разукрашенными телами, любят пращи, метательные дротики и сельское хозяйство.

Арверны — галлы, которых в бой ведут друиды. Известные ремесленники, которым нет равных в обработке золота. Одна из самых развитых культур в варварском мире.

Свевы — германцы до изобретения танков «Пантера» и газовых камер. Даже доспехи и оружие они пока что делают корявое. Зато они очень свирепые.

Парфия — мультикультурное молодое государство с сильной кавалерией и еще более сильной толерантностью к чужим культурам.

Эллинистический Египет — когда-то Александр Македонский захватил Египет. А потом умер. Зато у фараонов осталась смешанная армия, которая и развита технически неплохо, и сбалансирована тоже замечательно.

жду территорию на особые области. Например, можно расширить свои владения, не захватывая столицу региона, а подмяв под себя соседние области. Придется больше покорять и больше думать — менеджмент армий и городов мы хотим свести практически «на нет».

Я думаю, на пальцах сложно объяснить особенности новой системы. Да и смысл — все равно по стратегической составляющей вы уделите конкурентов уже десятилетие. Так что давай поговорим о декоре. Вы хвастались, что у вас очень правдоподобно воссозданы города...

Да! Наши исторические эксперты ночевали в архивах, чтобы воссоздать города древности до малейших деталей. Большое количество информации и фресок утеряно, так что пришлось хорошенько покопаться, чтобы найти нужные данные. Но это того стоило — города в Rome 2 выглядят практически идентично реальным. И они великолепно разрушаются. Чем дольше длится осада города, тем более он будет пошарпанный. А при затяжном конфликте может быть даже уничтожен до фундамента! Города могут откатиться на предыдущую ступень развития, если будет нарушен режим поставки продовольствия. И экономическая, и система боевого менеджмента серьезно переделаны: например, в небольших поселениях можно будет собрать войска. Правда, без генерала армия не сдвинется с места.

Ты показал нам захват Карфагена, и процесс, как и город, выглядел просто невероятно. Насколько я понимаю, в Rome 2 можно будет переломить историю?



Например, вы можете стать императором или сохранить Римскую Республику. То тут, то там придется делать выбор — сюжет будет полностью нелинейным, причем это касается всех игровых фракций. Огромное разнообразие будет на карте кампании: мы не хотим ограничивать опытных игроков, заставляя их проходить игру лишь за Рим. Каждое маленькое решение будет иметь значение для последующих и для кампании в целом. И не обязательно, что только один вариант будет правильным! Вас ждет клубок интриг, предательств и конфликтов культур. Каждая нация в Rome 2 — со своими уникальными особенностями и собственным древом развития. Например, копейная пехота македонцев будет уделывать всех в пешеходных сражениях, но у этой фракции в качестве флота — два тухлявых корыта.

По слухам, обряды в армии тоже будут отличаться между собой...

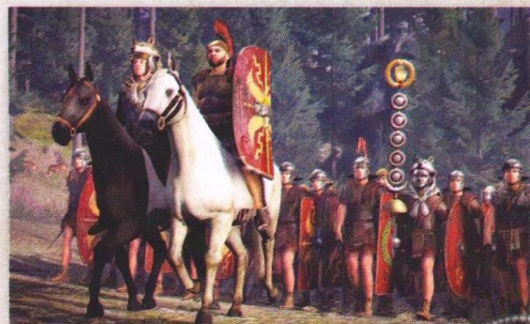
Мы решили уйти от однообразия юнитов. Например, у легионов теперь будет свое собственное наследие, особые эффекты, характер, и все это повлияет на геймплей. Так, если вы проиграли большое сражение или сделали что-то очень выдающееся, легион

получит определенную черту характера, которая оставит на нем след. У каждого легиона будут появляться сильные и слабые стороны, как и у каждого генерала, управляющего ими. Очевидно, в таком случае, будет действовать система «камень, ножницы, бумага». У вас все равно будет огромное количество разных боевых характеристик отрядов/нации, как и культур. Легионы, которые будут дислоцироваться на Рейне, будут очень отличаться от тех, что дислоцированы на Востоке.

Пока звучит просто фантастически, я уже с нетерпением жду осени! Последний вопрос. Насколько Rome 2 важен для студии?

Пока что для нас эта игра — венец эволюции. Мы не хотим делать ее похожей на первую Rome. Мы многому научились на Shogun 2 и чувствуем себя очень уверенно. Shogun 2 был довольно маленьким проектом по сравнению с Rome 2. Но он стал для нас стартовой площадкой, как бы полигоном экспериментов. И теперь мы готовы применить все это на самом глобальном проекте среди всех созданных в Creative Assembly.

Ростислав Малько



SAINTS ROW
IV

Жанр:

Action-adventure, Open world

Разработчик:

Volition, Inc.

Издатель:

Deep Silver

Дата выхода:

23 августа 2013 г.

PC | PS3 | X360

ШИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

Наверное, сложно работать над серией, параметры абсурда и градус безумия которой с каждой новой игрой растут в геометрической прогрессии. В Saints Row: The Third мы взрывали пешеходов ударами гигантских перчаток, стреляли мирными жителями из пушки, лупили бедолаг фаллоимитаторами по поясницам... в общем, занимались разного рода невероятно полезными делами, и это было жутко весело. Чем же, интересно, после такого калейдоскопа сумасшествия парни из Volition смогут нас удивить в четвертой части? О-о-о... даже не сомневайтесь: галлюциногенных препаратов для вдохновения разработчики, похоже, заготовили еще на 18 частей вперед.

Не по масти тузе за подцепу карачиться

Над сюжетной затравкой в Volition долго не думали. Я вообще сомневаюсь, что сотрудники этой компании, работая над очередной игрой, над чем-то усердно размышляют. Кажется, что все идеи приходят к ним как-то так: ребята сидят и кушают лобстеров, и вдруг один вскакивает с криком «А давайте введем в игру миссию про порабощение гигантскими крабами планеты фиолетовых покрывал!». А все остальные такие «Да, да, это гениально!». Объяснить иначе тот абсурд, называемый завязкой, я просто не в силах. Так вот, вдоволь поиздевавшись над мирным населением и раскатав по асфальту всех членов вражеских группировок, глава банды Святых решил податься в президенты. Обычно лидеры государств становятся совсем другого сорта люди, но герои Saints Row, похоже,

решил повторить подвиг лидера одной малоизвестной восточноевропейской страны.

Матрица вас поимела

Долго просиживать седалищные мышцы в президентском кресле нашему герою не дают — Землю атакуют инопланетяне, положившие глаз на ее пышные природные ресурсы и пышные природные ресурсы ее женщин. Поскольку Дюк Ньюком ближайшие 14 лет будет где-то шляться, спасти мир — некому. В свою очередь, банду Святых пришельцы телепортируют в некую симуляцию знакомого Стилпорта. Зачем? Не совсем понятно. Это как в фильмах, в которых главный злодей связывает героя и вместо того, чтобы сразу же пристрелить, начинает рассказывать ему о своем замечательном плане и о том, что он весь такой красивый, талантливый, немного лысоватый мужчина в очень даже расцвете сил. Конечно же, протагонист в итоге освобождается и убивает языкатого придурка.

Чужие на районе

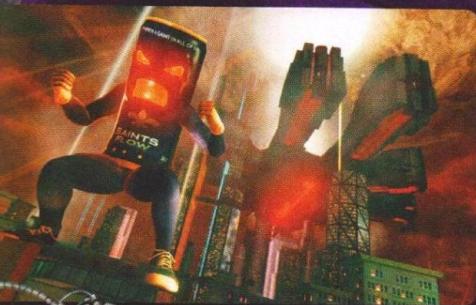
Как только мы попадем в виртуальный Стилпорт, нашего героя наградят суперспособностями. По сути, все они будут сплагачены с других игр и комиксов, но их будет настолько много, что обвинить девелоперов в отсутствии фантазии язык не повернется. Представь себе «много»

и добавь еще парочку — вот столько их будет. Наше альтер эго сможет парить в воздухе, бегать со скоростью гепарда, подымать тяжелые предметы силой мысли и вытворять прочие крутые вещи, о которых ты обычно мечтаешь перед тем, как заснуть. Можно, к примеру, заморозить человека, как в Bioshock, разбить его кулаком, поднять отбитую голову и швырнуть ею в кого-то.

Святотатство

Уверен, в рукаве у Volition припрятано еще много тузов и крутотеничек, способствующих безудержному веселью. Да, инопланетяне, спасение мира... бла-бла-бла... но ведь никто не запрещает оторваться от такой важной миссии и как следует развлечься, устроив маленький такой армагеддончик. Кстати, несмотря на заимствование суперспособностей из Infamous, Prototype и других игр в стиле «песекс в большом городе», авторы уверяют, что ни в коем случае не пытаются с ними конкурировать. Как-никак, основной акцент во время побоища в Saints Row IV будет сделан именно на стрельбе от третьего лица.

Так как воевать теперь будем против зеленых человечков, то и арсенал оружия, соответственно, пополнится разного рода штучками-дрючками из других миров. Как тебе пушка, надувающая головы врагов





SAINTS ROW THE THIRD ENTER THE DOMINATRIX

Красная или синяя таблетка? Давай сразу обе!

ных нынче меха-роботов. Огромные махины обвешаны тяжелым оружием, непробиваемой броней и способны летать. А если в городе устроить настоящий погром, железяка на радостях станцует фирменный танец – трансформеры нервно грызут металллом в сторонке.

Повторение, мать его

Девелоперы надеются, что все вышеперечисленные нововведения как-то оправдают циферку четыре в названии и ничуть не изменившуюся графику. Ведь и правда, на данном этапе картинку грядущей игры от той, которую мы видели в The Third, отличить практически невозможно – даже фиолетово-кислотная цветовая гамма перекочевала без малейших изменений. Но сказать, что Volition пытается впахнуть нам тот же продукт, только с перламутровыми пуговицами, я бы не осмелился. Ведь вокруг бегают пришельцы с бластерами, а наш герой парит в небе как Супермен и раскидывает автомобили силой мысли – а ведь после третьей части мы уже было решили, что градус безумия взвинчивать выше просто некуда!

Олег [Prince] Скубицкий

Если верить словам Джима Буна, старшего продюсера проекта, разработка четвертой части Saints Row началась еще до выхода The Third. Но изначально она не планировалась как игра про супергероев и пришельцев. Все началось с создания дополнения к третьей части под названием Enter the Dominatrix. В нем герой попал в некую вариацию матрицы и, получив в виртуальном мире суперсилы, начинал мочить пришельцев. Идея так понравилась главе студии, что он решил расширить DLC до полноценной игры. Так появилась Saints Row IV. Джим Бун убеждает, что четвертая часть Saints Row – хороший пример того, как можно использовать то, что имеешь, спрашивая себя «Как далеко все может зайти?»

Меха ради

Теперь о транспорте, ведь без него в сендбоксе – как в студии Volition без галлюциногенов. То есть – никак. Игроделы прекрасно понимают, что, обладая супер-пупер силами, мало кто захочет разъезжать на простых легковушках – да что там легковушках, даже танки и истребители уже не принесут столько фана, как раньше. А потому разработчики решили добавить в игру таких мод-

Представь себе шизофреника, которому скормили бидон чистого ЛСД, а потом спросили, что он хочет получить на Рождество. Если его ответ умножить на два – как раз получится концепция Saints Row IV. Разве это не прекрасно?

ПОДЗЕМНОЕ ЦАРСТВО

СПРЯЧЬСЯ ГЛУБЖЕ ОТ АПОКАЛИПСИСА

Ты ведь в курсе последних новостей? Корейский полуостров не без участия войск США может открыть сезон атомных грибов. Зима была аномально холодной и долгой. На горизонте запестрил выход Metro: Last Light. В самый раз задуматься о возможном исчезновении человечества, ядерной войне, тотальной аннигиляции и прочих страшных словосочетаниях. Проникшись сложившейся ситуацией, мы, совместно с африканскими учеными-физиками из племени бивней слона, провели ряд испытаний возможности выживания людей после конца света.



В глубинке

Всеобщий кирдык может наступить по разным причинам: ядерный удар, катаклизм планетарного масштаба, падение астероида, штучный вирус, китайцы начнут есть ложками и т.д. Главный вопрос – куда деваться, чтобы переждать так не вовремя нагрянувший перелом в истории человечества? Современные компьютерные игры предлагают множество возможных вариантов, но если отбросить откровенный бред и чересчур бурную фантазию разработчиков, большинство из них сводится к единому знаменателю – зарыться под землю. Практика постройки бункеров и убежищ на случай бомбардировки пошла с еще довоенных времен. Дедушка Сталин так боялся немецких воздушных приветов, что застроил укрепленными бункерами практически полстраны. По всему постсоветскому пространству до сих пор сохранились руины и вполне себе функционирующие экземпляры секретных бункеров, способных выдержать удар огромной мощности. Убежища на случай атомного взрыва широко практиковались и во времена холодной войны. После того как капитализм познали города Хиросима и Нагасаки, правительство бывшего Советского Союза серьезно задумалось о безопасности своей пятой точки. В те времена угроза атомного коллапса настолько обострилась, что строения данного типа стали неотъемлемой частью обороны советского государства, а в Америке их «продавали» обычным гражданам. Ядерная атака могла произойти в любой момент, и все наши страшные фантазии, так хорошо показанные в играх, давно могли стать реальностью. Может ли в действительности убежище выдержать ядерную бомбардировку, и как оно выглядит сейчас, в эру современных технологий? Этим вопросом все чаще задаются простые жите-

ли Земли, опасаясь за свои жизни ввиду современных событий. Любители постапокалиптического жанра, игр Fallout и книг из серии Metro 2033 могут долго рассказывать об убогих комнатах, унылых коридорах, всеобщей тьме и мраке – но все это пережитки прошлого. Новые бомбоубежища изнутри выглядят едва ли не лучше квартиры среднестатистического городского миллионера. Конструкторы современных зданий предлагают защиту практически от всех известных человеку нашествий: эпидемий, химических атак, ядерной войны, землетрясений и даже гигантских цунами. Самое интересное, что и сегодня купить место в одном из таких подземных убежищ можно прямо сейчас.

Проанализировав современные тенденции, мощность ядерного оружия и прочих второстепенных факторов можно сделать вывод: бункер как средство защиты от возможного грядущего апокалипсиса – вполне себе неглупая затея. Если что – продам свой погреб.

Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы

Помимо бомбоубежищ, которые в большинстве случаев будут доступны правящей верхушке страны или высшим слоям общества, залечь на дно можно и другими способами – например, на станции метро. Все, кто хорошо знаком с творчеством Дмитрия Глуховского, со мной полностью согласятся. Подземка имеет довольно обширные пространства, способные вместить огромное количество людей. Мало кому известно, но во времена Второй мировой войны в Москве и некоторых других городах бывшего СССР была возведена и возможно существует и поныне целая сеть секретных линий метрополитена. Официальная информация о сети, местонахождении линий и станций, ясное дело, отсутствует. Правительство Российской

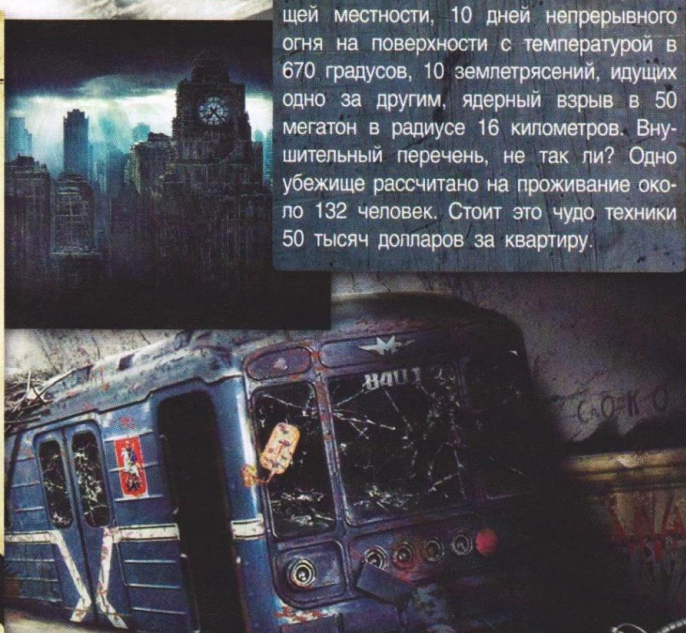


Бункермен

Возможный визит долгожданного зенда 21 декабря 2012 г. поднял колоссальный спрос на покупку бункеров и строений разных объемов и форм. Люди массово скупали подвалы и другие подземные сооружения в надежде найти спасение от возможного неутешительного финала. Разумеется, люди из более высших слоев общества обращали внимание на специально оборудованные убежища. Покупая место за огромные деньги, любой уважающий себя покупатель потребует соответственного качества. Что же сегодня предлагают потенциальные торговцы убежищами? Так, согласно заявлению компании Vivos, предлагаемые ими бункеры способны выдержать ураган до 600-700 км/час, затопление окружающей местности, 10 дней непрерывного огня на поверхности с температурой в 670 градусов, 10 землетрясений, идущих одно за другим, ядерный взрыв в 50 мегатонн в радиусе 16 километров. Внушительный перечень, не так ли? Одно убежище рассчитано на проживание около 132 человек. Стоит это чудо техники 50 тысяч долларов за квартиру.

Топ 10 постапокалиптических игр

10. Rage
9. Enslaved
8. Darksiders
7. Borderlands
6. Left 4 Dead 2
5. Gears of War
4. Stalker
3. Metro 2033
2. Half Life 2
1. Fallout



Рейтинг 15 фильмов о конце света

15. Хроники мутантов (2008 г., реж. Саймон Хантер)
14. Дорога (2009 г., реж. Джон Хиллкоут)
13. Пастырь (2011 г., реж. Скотт Стюарт)
12. Облачный атлас (2012 г., реж. Ларри и Эндрю Вачовски, Том Тыквер)
11. 28 дней спустя (2002 г., реж. Дэнни Бойл)
10. Двенадцать обезьян (1995 г., реж. Терри Гиллиам)
9. Скайлайн (2010 г., реж. Колин Штраус, Грег Штраус)
8. Терминатор: Да придет спаситель (2009 г., реж. Макджи)
7. Я – легенда (2007 г., реж. Фрэнсис Лоуренс)
6. 2012 (2009 г., реж. Роланд Эммерих)
5. Обливион (2013 г., реж. Джозеф Косински)
4. Рассвет мертвецов (2004 г., реж. Зак Снайдер)
3. Послезавтра (2004 г., реж. Роланд Эммерих)
2. 9 (2009 г., реж. Шейн Экер)
1. Матрица (1999 г., реж. Ларри и Эндрю Вачовски)



Федерации за долгое время ни подтвердило, ни опровергло слухи о ее существовании. Систему окрестили «Метро-2», в некоторых источниках упоминается название «Д-6». Невзирая на то, что официальные подтверждения наличия подобной сети отсутствуют, различные источники утверждают, что она все-таки существует, соединяя Московский Кремль и другие государственные учреждения с правительственными и военными бункерами. Предназначаются линии метро в первую очередь для эвакуации и сообщения в случае ядерной войны и тесно соединяются с бункерами по всему городу. Вход в бункер тщательно маскируется. Скажем, в некоторых случаях это обычная дверь, какую можно встретить в любом подъезде, с кодовым замком. Очень чистая лестница с перилами уводит путника под землю. Полное ощущение, будто спускаешься в подвал обыкновенного жилого дома. Вся система однопутна: весь поток движения направлен лишь в одну сторону. В отличие от обычного метро, вентиляционных шахт из тоннелей нет. Строительство велось закрытым методом, причем без промежуточных шахт (как тоннель под Ла-Маншем).

Переждать атомный звездопад на станциях метро – достаточно реальная перспектива. При необходимости, например, только московское метро может приютить внутри целые районы. Даже в киевском метро глубокие центральные станции оборудованы внушительными гермоворотами и запасами провизии.

Пещеварение

Если выходные ты проводишь в пещере или глобальный конец настиг неожиданно – не переживай! Всегда есть возможность пережить в какой-нибудь пещере. Благо такого добра даже в Украине в достатке. Принимая для себя такие радикальные меры, стоит выяснить, способен ли человеческий организм выдержать длительное пребывание в недрах земли? К сожалению, африканские физики-ядерщики не пережили принудительного испытания глубоким колодезем, так что будем полагаться на исторические опыты в данном направлении. А опыты здесь весьма спорные.

Так, в мае 1976 года пять человек спустились в пещеру, чтобы проторчать в ней полгода. Чехословацкие ученые хотели выяснить, является ли привычный

Курс молодого выживателя

Апокалипсисы бываю разные, и в каждом случае выживать придется по-разному. Ниже представлено несколько игровых локаций, где можно потренироваться пережить конец света.



Где укрыться: Московское метро

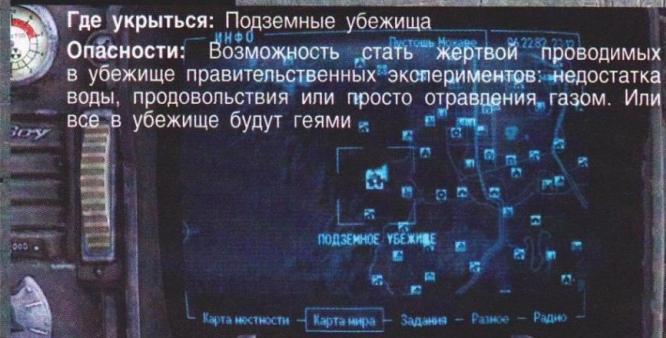
Опасности: Есть шанс подоспеть к обеду очередного монстра или умереть от пули радикально настроенной группировки

Серия: Fallout

Серия: Metro

Где укрыться: Подземные убежища

Опасности: Возможность стать жертвой проводимых в убежище правительственных экспериментов: недостатка воды, продовольствия или просто отравления газом. Или все в убежище будут гееми



Игра: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Где укрыться: Зеленые зоны ГДА

Опасности: Рано или поздно на лакомые земли могут зарваться войска братства НОД или инопланетян



Игра: Darksiders

Где укрыться: Остатки Эдема

Опасности: Нестабильная ситуация во вселенной игры, где даже ангелы становятся предателями, может окончательно разрушить и так угнетенные райские сады



для человека 24-часовой суточный ритм оптимальным или же организм способен перестраиваться в зависимости от поставленных условий? Добровольцев снабдили всем необходимым: продуктами, предметами санитарно-гигиенического назначения, иными материалами. В пещеру провели телефон и низковольтную электролинию для освещения. Чтобы участники эксперимента окончательно не оступили, им предоставили возможность решать математические задачи и шахматные этюды различной сложности. Также присутствовали и физические нагрузки. Важнейшим условием было отсутствие часов и любого ориентира во времени.

Первую неделю добровольцы жили и работали в привычном часовом ритме. Со второй – удлинители периоды сна до 18 часов, а периоды активности до 22 часов, то есть сутки теперь составляли 40 часов. На 12-й день людей стал раздражать слишком резкий свет электрической лампочки и отсутствие Wi-Fi. В конечном итоге у испытуемых появилась способность читать тактильно, прекрасно ориентироваться в темноте, обострились слух и обоняние. К сожалению, благополучно завершить эксперимент не удалось. К пятому месяцу пребывания под землей испытуемые начали подавать признаки сумасшествия, говорить о присутствии разных существ, общении с ними и проявлять прочие побочные эффекты. Однако сверхчувствительные микрофоны, постоянно работающие в телефоне, никаких посторонних шумов не зарегистрировали и ученые решили, что у них начались слуховые галлюцинации. На 173 день эксперимент пришлось прервать: испытуемые не вышли на связь и оборвали все провода электропитания и телефона. Группа спелеологов направилась в пещеру для эвакуации, но нашла лишь одного из пяти участников эксперимента. На вопросы он не отвечал и пребывал в состоянии глубочайшей депрессии. Дальнейшие поиски результатов не принесли. Все решили, что под влиянием душевной болезни остальные участники спустились в нижележащие залы, где и погибли.

Но не стоит скептически настраивать себя по отношению к возможности укрыться под землей. Другие исследования того, что предлагают подземные пристанища, обнаружили, что это не так уж и плохо. Жизнь в пещерах или глубоких породах земли решает множество различных проблем, с которыми людям приходится сталкиваться в наше время, таких как эффективность использования энергии, комфортная температу-

Моя хата с краю

9 самых надежных бункеров:

1. Бункер Гринбайер, Западная Вирджиния, США.

Убежище, по комфорту сопоставимое с четырехзвездочным отелем. Было построено в 1950 году для членов Конгресса. Хранит запас еды на 30 лет.

2. Бункер для членов правительства ФРГ, Германия.

Найти это бомбоубежище весьма непросто, ведь оно расположено под обширными виноградниками возле реки Ар. На данный момент бункер находится в заброшенном состоянии по причине того, что расходы на его содержание слишком велики.

3. Подземный город, Пекин, Китай.

Находящееся прямо под городом бомбоубежище, площадь которого составляет 85 кв.км, обустроено кинотеатрами, парикмахерскими, бассейнами и читальными залами, – в общей сложности катакомбы могут вместить до 300 тысяч человек.

4. Бункер «Белая Гора», Стокгольм, Швеция.

Данное сооружение предусматривалось как убежище на случай ядерной войны. Сегодня в нем располагается офис одного из интернет-провайдеров.

5. Убежище для членов церкви Elizabeth Clare Prophet, штат Монтана, США.

Руководители церкви верили, что в 1990 году произойдет конец света, вследствие чего построили подземный бункер, способный вместить 90 семей. До сих пор убежище поддерживается членами церкви в пригодном для жилья состоянии.

6. Бункер в горах Адирондак, Нью-Йорк, США.

Снаружи бункер выглядит как обычный дом. На самом деле, внутри него расположена ракетная шахта, способная выдержать взрыв атомной бомбы. Для удобства шахта оборудована тремя отдельными комнатами и взлетной полосой.

7. Бункер для миллионеров, штат Канзас, США.

Раньше убежище представляло собой ракетную шахту, которую переделали под жилище для состоятельных персон: одна квартира в 14-этажном бункере стоит около 1 млн. долларов. Для комфорта на территории сооружения присутствуют бассейны, кинотеатры, школы, больницы и даже ферма, снабжающая постояльцев свежими овощами.

8. Отель 0 звезд, Швейцария.

Бывший атомный бункер трансформировали в отель, который вмещает 54 постояльца. На особые удобства рассчитывать не приходится, но проживание обходится совсем недорого. Примечательно также, что за 24 часа отель опять может стать атомным бункером.

9. Бункер Кеннеди, штат Флорида, США.

До 1974 года правительство США скрывало этот объект от населения, сообщалось, что это склад боеприпасов. В 1999 году руководство одного из местных музеев арендовало бункер для экскурсий.



ра, укрытие от слишком высоких или слишком низких температур, жизнь без шума, естественное убежище от войн, ураганов и торнадо. Два больших минуса жизни под землей: затопление и, конечно же, нехватка солнечного света. Если проблему с затоплением еще можно решить водными насосами, то обеспечить проникновение солнечных лучей сквозь землю – задача пока невыполнимая.

Ископаемые

Резюмируя вышеизложенные доводы, можно сделать твердый вывод: пережить

апокалипсис у человечества есть огромные шансы. Не важно, укроешься ты в бункере, метро, пещере или где-то еще, главное – оставаться всегда человеком, сохраняя моральный облик разумной цивилизации для будущих, переживших коллапс поколений. Ведь рано или поздно придется подняться на поверхность и начать жизнь с чистого (хотя и не в плане атмосферы) листа. И от того, кем мы станем – цивилизованными людьми или превратимся в пещерных, агрессивных дикарей, зависит будущее существование всей человеческой расы.

АДА!!!

Интервью с 4A Games

Человек, представившийся редактором нашего журнала, взял интервью у человека, представившихся сотрудниками флагмана, гордости и надежды украинского геймдева – студии 4A Games. Разговор, сразу после часового обсуждения прекрасной крупнокалиберной и очень детализированной груди в сиквеле Metro, пошел о том, почему 4A Games такие молодцы, и что они будут делать после Last Light.

Как вам давалась разработка Metro: Last Light в целом? Что было проще, какие сложности возникли?

Александр Костюк, ведущий геймдизайнер (далее – **Алгар**): Была достаточно большая опытная команда, был отличный инструментарий и масса наработок, понимание сеттинга, издатель, который верил, что мы сможем сделать классную игру.

Сиквелы часто бывают вторичными, и мы ни в коем случае не хотели сделать просто продолжение, которое паразитировало бы на идеях «Метро 2033», не привнося ничего нового.

Андрей Ткаченко, арт-директор 4A Games (далее ушел пить кофе):

Ну, вот, например, дождь. Это партиклы, на которых нарисованы капельки, которые двигаются сверху вниз под определенным углом. Нарисовать дождь легко. Сложно, чтобы это было в комплексе. Чтобы капельки летели от дуновения ветра, чтобы в этот момент на небе напозлали тучи, чтобы тучи эти двигались, чтобы небо менялось, чтобы в этот момент были, к примеру, разряды молний, от этих молний должны быть отсветы, на уровне – тени. Причем эти тени должны быть как-то правильно сделаны, чтобы игрока это пугало. И так – со всей игрой: сложно собрать все количество элементов воедино, чтобы заработало.

Чем вы больше всего гордитесь в LL, а что сами считаете недостатком? Ну, вот если по-честному.

Андрей Прохоров, креативный директор 4A Games (далее – **Проф**): Мне лично стало не хватать открытого мира к концу работы над сиквелом. Мы делаем очень детальный мир. Мне кажется, в плане проработки деталей мира мы

дадим фору большинству команд в игровой индустрии. Но сценарий гонит игрока вперед, и редко ему удастся увидеть весь «ассортимент» Metro. По крайней мере, за одно прохождение. В общем, имея за плечами опыт S.T.A.L.K.E.R. и Metro, хочется таки двинуться в открытый, но детально проработанный и, безусловно, очень атмосферный игровой мир... и-и-и-и-и это будет проект под названием (Проф делает драматическую паузу) не скажу! (злорадно хохочет).

Алгар: Чем гордимся – пожалуй, общим ростом планки качества во всем. Ну, нам в это очень хочется верить (смеется). Недостатки – часть задуманного так и осталась нереализованной и не попала в игру. Но это, видимо, черта нашей индустрии – всегда есть что то, что ты не успеваешь сделать, и откладываешь в копилку идей для следующих проектов.

Были ли еще варианты элементов вроде «свет как элемент геймплея», которые так и не попали в игру?

Алгар: Были, большей частью связанные с аномалиями. Нельзя сказать, что в игру они совсем не попали, но, скажем так, широкого развития не получили.

Аномалии? Что-то я их вовсе не заметил в Last Light. Может, тогда назовете ряд идей, которые отбраковались на ранних стадиях? Например, я знаю, что вы сперва планировали сделать уровень с поездкой на танке по разрушенной Москве, но это совсем не вписывалось в игру.

Алгар: Огромный бесшовный мир, разрушенная Москва, полноценные РПГ-элементы! (смеется) А если серьезно, идей было так много, что сложно выделить что-то конкретное и очень важное, от чего мы отказывались, скрепя сердце. Все что мы действительно хотели сделать – пошло в работу.

Как на разработку и выход игры повлияла смерть THQ? Как вообще вам работалось с этим издателем?

Вячеслав Аристов, главный геймдизайнер 4A Games (далее – присоединился к Андрею Ткаченко): Закрытие THQ вначале показалось падением метеорита, потому что проект почти закончен, до релиза месяца, и крупный издатель разваливается...

Проф: Выход игры был перенесен в связи со сменой издателя. Собственно – все.

Да, нормально работалось. Друг друга знали 10 лет, еще со времен работы над S.T.A.L.K.E.R. – был определенный уровень взаимного доверия.

А как дела обстоят с милашками из Deep Silver? Они, ведь, правда самые лучшие издатели в мире?

Проф: Пока мы только начали сотрудничество, так что ситуация еще не понятна. Дальше будет виднее.

Ладно... Игроки терпеть ненавидят DLC. А вы в DLC планируете не только оружие, но новых играбельных персонажей и даже уровни. Не боитесь прокленов на тему «это все должно быть в базовой версии игры»?

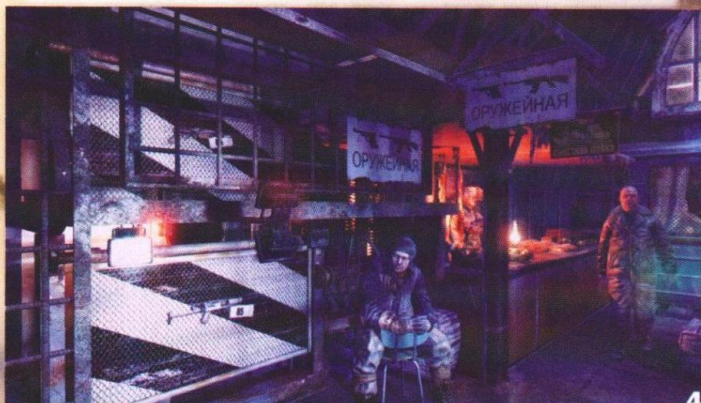
Алгар: По сути, основными DLC мы занялись после завершения работ над игрой, и их никак нельзя рассматривать как откушенные части Metro: Last Light.

Что планировалось в мультиплеере, на какой он стадии разработки, сколько его еще нужно доделывать и какие у нас шансы все-таки поиграть в «Метро» по сети?

Проф: Шанс есть всегда (*обнадеживающе смеется*). Планировалось много чего, уже было несколько играбельных ре-



Алгар



4 факта, которые ты не знал о 4A и их играх

1. В Last Light можно покатайся на «такси». По крайней мере, так разработчики называют новую фишку в игре, когда летающие твари Демоны хватают тебя и уносят в случайном направлении.

2. Изначально главный герой игры, Артем, планировался тем еще балаболом. В самой первой версии Metro, когда 4A искали издателя и поехали для этого в Лейпциг на Games Convention, Артем выходил на поверхность, взводил часы и говорил мрачным хриплым голосом Профа: «Ай хев онли тен минетс. Ай нид ту файнд рейдио бекон» («У меня только десять минут. Я должен найти радиомаяк»), брал калаш и уходил вдаль. Потом разработчики решили сделать протагониста безмолвным: по их словам, в играх сложно вести полноценный диалог, не забирая у игрока управление. Ведь герою кто-то может что-то усердно рассказывать, а игрок может в этот момент смотреть в какой-нибудь унитаз, и это – поломает экспириенс. Единственное слово,

которое Артем говорит за обе игры – это «f#ck» в Metro 2033. По словам разработчиков, это не фишка: фразу просто забыли вырезать.

3. Идея Last Light родилась за год до выхода первой игры «Метро». Издатель THQ давным-давно дал отмашку на сиквел, поверив в разработчиков. Вера, правда, вовсе не помешала THQ забыть потратить деньги на рекламную кампанию 2033. В результате, о первой «Метро» на Западе узнали только через долгое время после релиза.

4. В 4A работает около 80 людей, и они почти не знают имен друг друга. Все обращаются к коллегам по никам – Lin, MustDie, Prof, Rainbow и так далее. Это экономит время и помогает избежать путаницы: когда в комнату кто-то заходит и просит Андрея подойти, все 50 студийных Андреев не вскакивают одновременно.

Проф

жимов и карт. Что было из уникального? Монстры – как третья сила, присутствующая на картах в сражении двух команд. Но чтобы довести все до финальной точки, нужно потратить еще достаточно сил и времени: где-то с полгодика. И тут вопрос больше к Deep Silver – готовы ли они выпустить мультиплеер отдельным небольшим проектом.

Будем надеяться на благоразумие немцев! Планируете ли вы расширение студии, чтобы делать, например, два проекта? Потому что вы способны выдавать только одну крутую игру в три года, а нам нужно как минимум по одной каждый год. Я предлагаю вас многократно клонировать и открыть дочерние студии – 1А, 2А и 3А.

Проф: В Украине сложно расширяться – профессиональных кадров катастрофически не хватает. Набирать пачками начинающих для обучения – тоже не выход: тратится драгоценное время на обучение, а выхлоп минимальный – многие не выдерживают ритма и уходят. Да и резкое расширение всегда влечет за собой разные проблемы роста: ухудшение обмена информацией, перераспределение зон ответственности и т.д.

А вообще, расширение, конечно, планируем (улыбается).

Какие у вас планы на будущее? Какие идеи, к чему нам готовиться?

Проф: Я перечислю возможности. Не обязательно, что все это будет:

- ▶ выпуск SDK.
- ▶ Выпуск мультиплеера в виде небольшого отдельного проекта.
- ▶ Портинг двух «Метро» на некст-ген консоли. Возможно в виде цельной игры.
- ▶ Триквел «Метро».
- ▶ Новый проект. По нему ничего не скажу.

А я все видел и сейчас открою тайну! Одна из концепций нового проекта – что-то, связанное с облаками и какими-то

амебоподобными кораллами! Ну ладно, а какие шансы на выход триквела «Метро»?

Проф: Шансы на триквел есть, и скорее всего это будет уже не московское метро.

У-у-у! Каково вам чувствовать себя единственной студией по разработке AAA-игр в Украине? Ну и ладно, в постсовке. Гордитесь? Или вам одиноко?

Проф: Скорее одиноко... но мы гордимся тем, что мы «выжили» и двигаемся вперед..В постсовке, кстати, есть еще питерский Saber.

Ну, он-то есть, а толку? Хорошо, а как насчет философии Last Light: на чем геймерам стоит сфокусировать внимание, чтобы понять ваш месседж в игре?

Алгар: Не уверен, что стоит давать наставления игрокам – ведь каждый человек все равно увидит и найдет именно то что нужно ему.

Проф: Да ну-у-у, какой месседж? Мы ж просто бабла подзаработать хотели! (смеется) А если серьезно, не хочется, чтобы игроки воспринимали нашу игру как очередной шутер-мочилово. Впрочем, идти и мочить всех мы не запрещаем. Мы показываем мир людей после ядерной войны... Показываем, что людей не изменил даже апокалипсис. Как были плохиши, так и остались. Как люди грызли глотки друг другу из-за власти – так все и осталось. При этом, как были герои, так они и остались. И есть свет в конце тоннеля. Он всегда есть. Наверное, главный месседж «Метро» – нужно всегда оставаться человеком и никогда не прекращать надеяться.

У вас вообще будет отпуск? Вот выйдет Last Light – вы сразу на Каррибы или по шампанскому – и обратно в работу, патчи да DLC клепать?

Проф: Пока работы идут практически в полном объеме – DLC. Но скоро тепло – майские праздники, так что отдохнем, конечно, чуток. И шампанского выпьем... и опять в шахту (смеется).

СВЕТОПРЕСТАВЛЕНИЕ

4A Games сделали единственные в Украине AAA-проекты (кажется, про выживание после конца света в троллейбусном парке), но полюбишь ты их не только за это. Дело в том, что ребята из 4A любят игры, любят «Шпиль!» и любят тебя, дорогой читатель. Нет, не в том плане, о котором ты подумал, грязный извращенец! Так что по поводу 12-летия нашего трансгалактического журнала светоч украинской гейм-индустрии предлагает акцию невиданного безумия и сразу дожину призов! 4A подарит тебе возможность увидеть мир индустрии блокбастеров изнутри: мы разыгрываем целых 6 экскурсий в киевский офис 4A Games (некиевлянам-победителям придется добираться до столицы за свой счет), в рамках которой можно будет посмотреть, как работает студия и позадавать глупые вопросы великим людям (например, Андрей Прохоров придумал S.T.A.L.K.E.R., давит тараканов взглядом, а в молодости его бицепсам завидовал сам Шварценеггер). Но это еще не все! В рамках этого конкурса мы выдадим еще шестерым финалистам крутые призы – одно коллекционное издание Metro: Last Light и 5 ключей на активацию игры в Steam.

Итого:

1-6 места: экскурсия в студию 4A Games

7 место: коллекционное издание Metro: Last Light

8-12 места: ключ на Metro: Last Light

Чтобы стать одним из 12 счастливых победителей, тебе необходимо сделать вот что:

1. Придумать смешную подпись к этому скриншоту:



Наша подпись:

Если бы Гитлер жил в наше время, он бы смешно ловил маршрутку

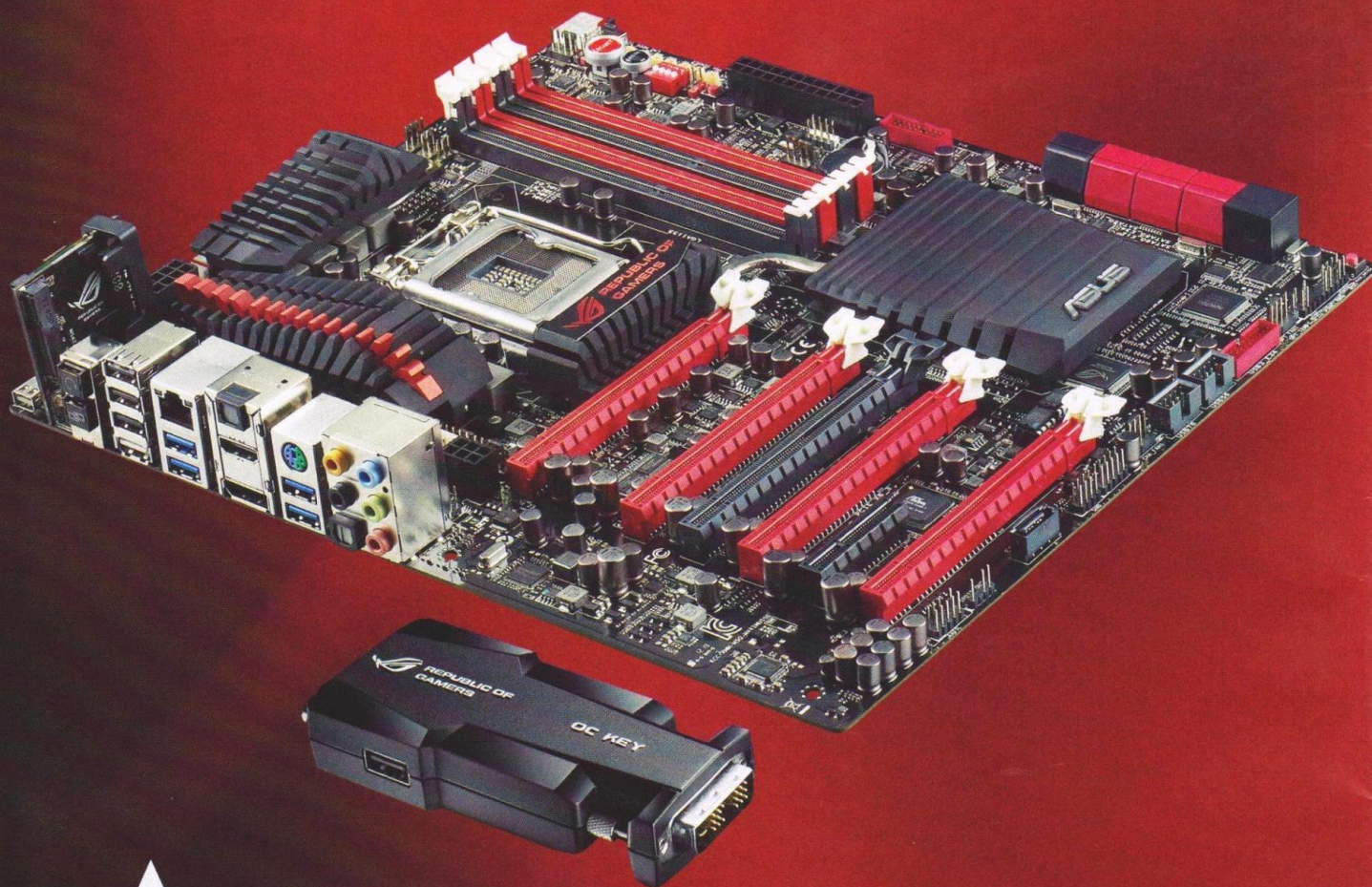
2. Придумать крутой (или смешной) слоган для игры Metro: Last Light

Наш слоган:

Гаси свет, гаси мутантов!

3. Отправь все это нам по адресу konkurs@shpil.com до 20 мая, не забыв указать в теме письма волшебное слово **Metro**.

4. Жди журнал «Шпиль!» №6, в котором мы опубликуем результаты конкурса.



Дань матери

Тест материнской платы ASUS Maximus V Extreme

Итак, ты каким-то чудом разбогател (или ограбил маленький банк), подсобрав денюжат на хороший апгрейд своего игрового компьютера. Что же выбрать настоящему геймеру или оверклокеру среди множества достойных фирм и моделей компьютерного железа? Пускай говорят, что родителей не выбирают, но мы твердо уверены: первым делом стоит подыскать новую «маму»! Ведь одной из главнейших деталей любого ПК является материнская плата. Многие не придают ей большого значения – и напрасно. Окончательно убедить в этом может материнская плата hi-end класса ASUS Maximus V Extreme, которую мы не постеснялись протестировать.

Фарш

Maximus V Extreme относится к серии Republic of Gamers, о чем свидетельствуют надписи на шикарной упаковке, а также на самой «мамке». Упакована железка в большую красную коробку с открывающимся окном на липучках, через которое отлично виден сам девайс.

Кроме основных возможностей чипсета Intel Z77 Express, на обратной стороне крышки сразу описаны фирменные технологии ASUS, присущие данной модели:

- **OC Key** – девайсина, которая входит в комплект материнки. Вернее, сама возможность реализована в «маме», а дополнительный блок из комплекта подключается между видеокартой и монитором (и еще один провод – в материнку). Таким образом, информация о разгоне и о системе в целом показывается поверх любого приложения, не мешая запущенным программам. Эта удобная оверклокерская штука позволяет на лету разогнать компоненты ПК. Отдельная

кнопка на материнке переключает клавиатуру при необходимости использования OC Key.

- **VGA Hotwire** – еще одна фишка для разгона, на этот раз – видеокарты. Разрешает подсоединить специальным кабелем видеокарту ASUS к материнской плате, таким образом позволяя менять частоты и напряжение графического адаптера из-под BIOSа непосредственно «мамы».
- **Intel Thunderbolt** – высокоскоростной интерфейс для подключения периферии.

риферии и передачи видеопотока.

- **Subzero Sense** – набор встроенных термодатчиков. Показывает температуру множества компонентов Maximus V Extreme. Твой любимый отморозок из Mortal Kombat тут ни при чем, к сожалению.
- **mPCIe Combo** – этаким бонус в комплекте: переходник, позволяющий прямо в материнскую плату воткнуть несколько устройств с интерфейсом mini-PCI Express (Wi-Fi или SSD). Самое вкусное, что в комплекте уже есть Wi-Fi 802.11 a/b/g/n и Bluetooth 4.0 адаптеры. То есть, собрав комп с ASUS Maximus V Extreme, ты сразу получишь и «вафельницу», и «синий зуб».
- **ROG Connect** – специальный дополнительный порт на материнке. Через него можно подключить ноутбук или клавиатуру по USB. Данная функция поможет изменять параметры и следить за состоянием ПК (работает вместе с VGA Hotwire).
- **Extreme Engine Digi+ II** – цифровая супернадёжная система питания материнской платы.

Разобравшись с возможностями платы, можно перейти к описанию комплекта поставки. Здесь есть все необходимое и даже больше. В комплект входит: модуль OC Key, ROG-кабель, mPCIe Combo вместе с Wi-Fi и Bluetooth, 6 SATA-шлейфов 6 Гбит/с, 2 SATA-шлейфа 3 Гбит/с, один мостик 3-Way SLI, один мостик 4-Way SLI, один обычный мостик SLI, один мостик CrossFire, антенны для Wi-Fi и Bluetooth, набор маркеров для шлейфов, набор Q-коннекторов, ману-

ал, диск с драйверами и ПО. Отличный комплект, хотя оно и не удивительно при цене платы выше 400 долларов.

Материнский инстинкт

ASUS Maximus V Extreme – достаточно большая «мать» форм-фактора EATX: это нужно учитывать при выборе корпуса для нового ПК. Как и в случае со всей серией ROG, в оформлении данной платы используется красно-черные гамма. Внешний вид изделия вызывает восторг даже у людей, далеких от компьютерной тематики. Все компоненты на плате размещены достаточно плотно: силовые и нагревающие элементы, а также микросхемы чипсета накрыты фирменными массивными радиаторами с тепловыми трубками. Температура при нагрузке не превышает 45 градусов. Разъемы питания и SATA находятся по краям материнки, что дает больше пространства для свободной циркуляции воздуха.

Главный чипсет – Intel Z77 Express, но часть возможностей поддерживаются дополнительными чипами. Например, аудиосоставляющая представлена качественным кодеком Realtek ALC898 7.1-Channel High Definition Audio, а дополнительные SATA и PCIe обеспечивает ASMedia. Всего присутствует 8 портов SATA, шесть из которых SATA 3.0 и два SATA 2.0. Все разъемы SATA развернуты в сторону, что не мешает установить видеокарту любой длины. Обычный PCI полностью отсутствует на плате: инженеры ASUS, похоже, посчитали его пережитком прошлого, как и IDE разъемы.

С внешней периферией (клавиатуры, мышки, принтеры, камеры) помогут связаться 16 USB-портов, половина из которых поддерживает USB 3.0. Что касается оперативной памяти, то для нее предусмотрено 4 слота DDR3: это немного, но вполне достаточно для установки 32 гигабайт оперативки в случае с планками по 8 ГБ. Максимальная допустимая частота ОЗУ составляет 2800 мегагерц. Кстати, слоты имеют защелки только с одной стороны: это сделано для удобства быстрой замены при использовании габаритных видеокарт.

Видимо-невидео

Естественно, ASUS Maximus V Extreme поддерживает установку большого количества видеоадаптеров. Для этих целей есть целых 5 PCI-Express 3.0 слотов. Если в системе будет использоваться не одна видеокарта, предусмотрен дополнительный шестиконтактный разъем питания на материнке. Скорость x16 обеспечивается только одним слотом PCI-Express 3.0, каждая дополнительная видеокарта сможет работать со скоростью x8, что, в общем-то, тоже

Технические характеристики:

Форм-фактор: EATX
Разъем процессора: LGA1155
Чипсет: Intel Z77
Поддерживаемая память: DDR3 до 2800 МГц, максимум 32 ГБ (4 слота)
Слоты: 1 x mini-PCI Express, 1 x PCI-E x 4, 5 x PCI-E 3.0 x16
Порты SATA: 6 x SATA 3.0, 2 x SATA 2.0
Порты USB: 8 x USB 3.0, 8 x USB 2.0
Дополнительно: PS/2, HDMI, DisplayPort, Thunderbolt, LAN, Optical S/PDIF out и in, (3,5 мини-джек), Clear CMOS (кнопка обнуления настроек BIOS), кнопка ROG Connect On/ Off
Звук: Realtek ALC898 7.1, 5 x аудиопортов
Сетевые адаптеры: 82579+8111E, 1 x Gigabit LAN
Размер: 305 x 272 мм
Гарантия: 3 года

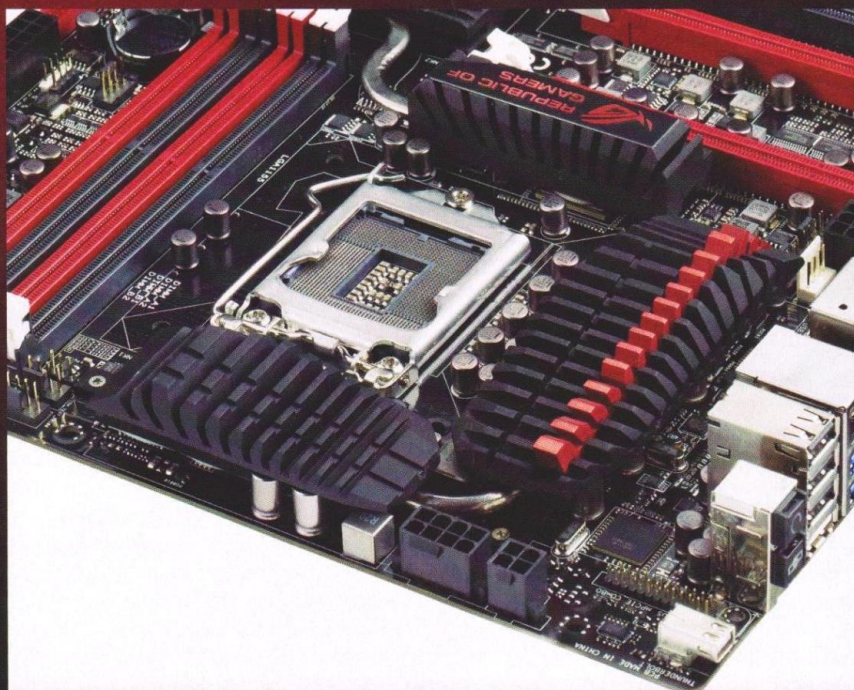
Цена: 3400 грн.

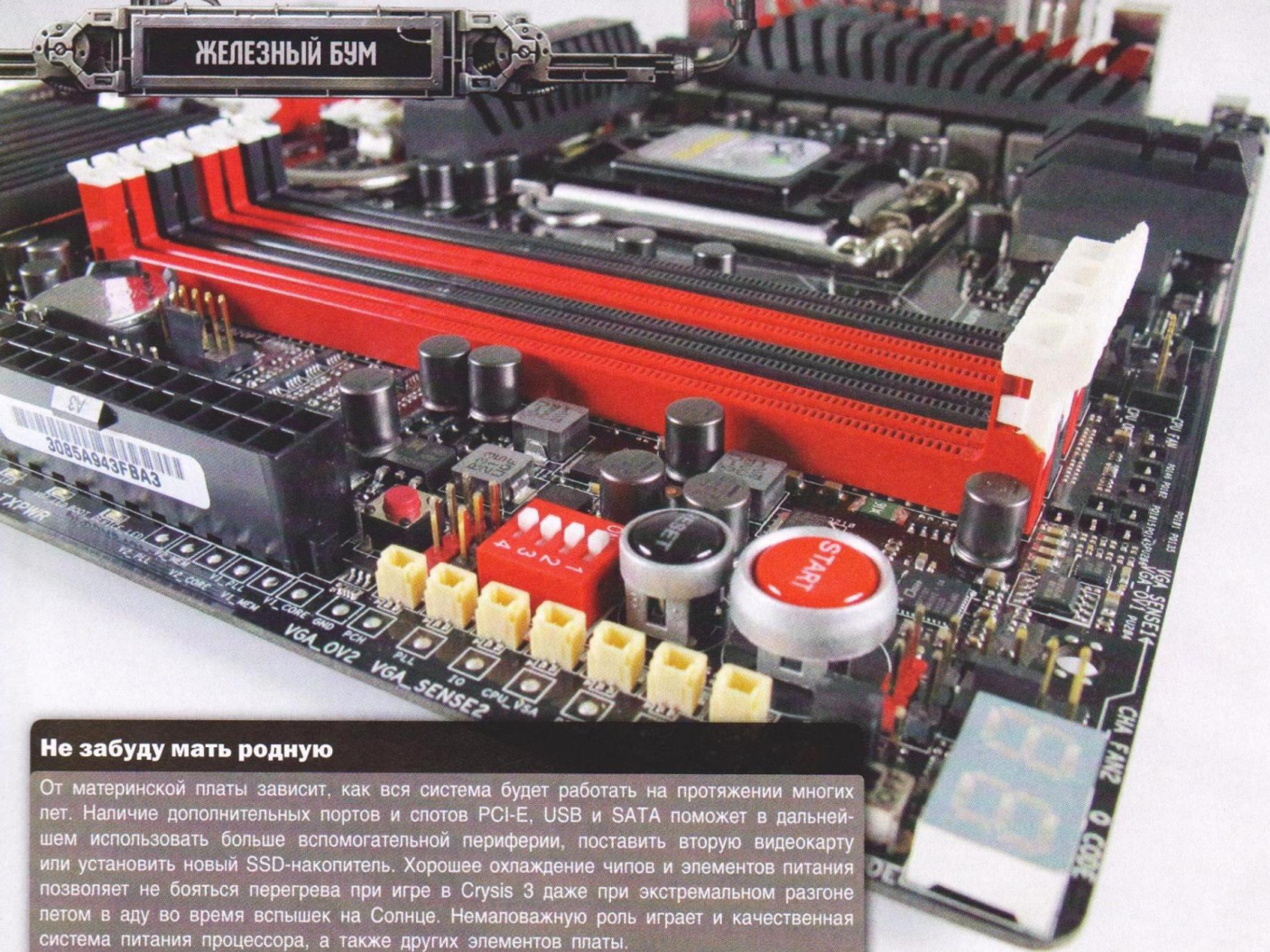
Плюсы

- Дизайн
- Качество материалов и компонентов
- Комплектация
- Возможности разгона
- Удобный UEFI BIOS
- ATI CrossFireX и NVIDIA SLI
- Множество фирменных технологий
- ROG Connect и OC Key

Минусы

- Цена
- Отсутствие обычного PCI





Не забуду мать родную

От материнской платы зависит, как вся система будет работать на протяжении многих лет. Наличие дополнительных портов и слотов PCI-E, USB и SATA поможет в дальнейшем использовать больше вспомогательной периферии, поставить вторую видеокарту или установить новый SSD-накопитель. Хорошее охлаждение чипов и элементов питания позволяет не бояться перегрева при игре в Crysis 3 даже при экстремальном разгоне летом в аду во время вспышек на Солнце. Немаловажную роль играет и качественная система питания процессора, а также других элементов платы.

Добавление оперативной памяти в компьютер с малым количеством слотов под эту самую память превратится в сплошной головняк, так что это тоже следует учитывать при выборе качественной материнской платы.

неплохо. Присутствует и еще один PCI-Express x4 для другой периферии.

BIOS реализован двумя физическими микросхемами. Одним нажатием можно переключить на нужную, при этом светодиод указывает, какой вариант в данный момент выбран.

Так как материнка создана для оверклокеров, она прекрасно может работать без корпуса. На ней есть все нужные переключатели и кнопки: Go!, Power и Reset. Go! может активировать функцию MemOK!, или же загружать нужный профиль конфигурации системы. Естественно, на ASUS Maximus V Extreme есть и небольшой дисплей, демонстрирующий POST-коды загрузки системы. Еще одна особенная «оверклокерская» черта данной модели материнской платы – присутствие специальных точек замера напряжения, а также четыре светодиода индикации стабильности системы. Светодиоды находятся возле разъема питания на плате.

Настройка BIOS и возможности материнской платы

UEFI BIOS имеет графический интерфейс и богатый функционал, а также под-

держивает мышь. Тонкой настройке системы и разгону можно посвятить не одну статью, поэтому просто скажу: BIOS действительно удобный, и, что немаловажно, простой. Угробить себе компьютер, нажав что-то не то, практически невозможно – встроенная система защиты не позволит. Красивый интерфейс UEFI BIOS позволяет мониторить напряжение, температуру, скорость вращения вентиляторов. Есть возможность сохранять до 8 пользовательских профилей настроек. Не лишним является присутствие функции автоматического разгона системы нажатием одной кнопки, специально для ленивых или незнающих пользователей. Причем, в автоматическом режиме система делает это весьма грамотно и качественно.

Уровень быстродействия сопоставим с другими моделями материнских плат на Z77 чипсете. Но не стоит забывать, что в ASUS Maximus V Extreme используются только качественные компоненты, включая дроссели с ферритовым сердечником и твердотельные конденсаторы. А функционал и конструкция, позволят разогнать процессор Core второго или третьего поколения от Intel до высочай-

ших частот. Единственное, использовать нужно процессор с пометкой «К»: только эти процессоры имеют разблокированный множитель и, соответственно, возможность хорошего разгона.

Вердикт

Покупая процессор за 500 долларов и видеокарту (или даже две) того же ценового диапазона, не стоит забывать о соответствующей материнской плате. Точно так же и наоборот, имея Celeron и слабую видеокарту типа GT520, не имеет смысла тратить на дорогую материнку. И если ты как раз собрался сказать что-то в духе «Спасибо, кэп!», то зря. Многие забывают о простых истинах.

Вот тебе еще одна простая истина: ASUS Maximus V Extreme оценят в первую очередь оверклокеры и профессиональные геймеры. Данная модель относится к высокому классу компьютерного «железа», что позволит на ее основе собрать действительно мощный комп с, например, несколькими видеокартами. Возможности разгона просто потрясающие, а гибкость и простота BIOS позволят разогнать компьютер не только профессионалу, но и любителю. В общем, если бюджет позволяет – надо брать!

X-Hunter

Битва титанов



Мы сравнили две видеокарты класса Ultra hi-end! Первая является по сути двумя GTX 680 в одной печатной плате, а вторая – совершенно новая карта, с новым графическим процессором на ядре NVIDIA GK110. Кто же из них круче, мы и выясним в этом обзоре.

ZOTAC GeForce GTX 690 против ZOTAC GTX Titan

ZOTAC GeForce GTX 690

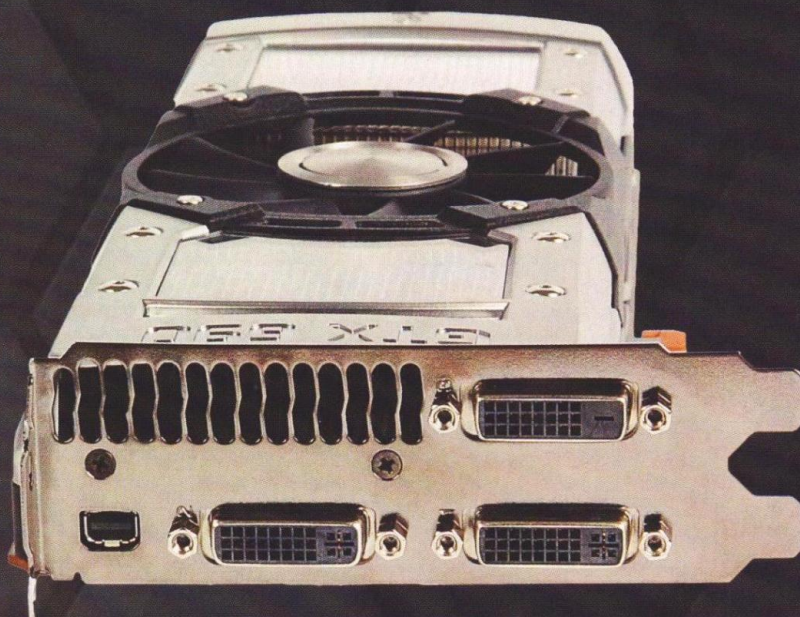


Данная видеокарта существует на рынке достаточно давно – ее представили еще в мае 2012 года. Несмотря на это, она по-прежнему лидер по скорости и не теряет актуальности. В недрах этого монстра бьется два сердца знаменитой GTX 680, которая сама по себе является очень неслабой карточкой. Двухпроцессорный вариант практически не уступает двум GTX 680 в режиме SLI, а в некоторых нюансах и превосходит две отдельные видеокарты. Например, GTX 690 занимает меньше места в корпусе, потребляет меньше энергии, а еще она более оптимизирована для игр.

Упаковка и комплект

Видяха поставляется в большой коробке оранжево-черной расцветки. Конструктивно коробка напоминает чемодан, «крышка» которого держится на магнитах. Сняв картонную верхнюю часть «чемодана» и опрокинув крышку, можно во всей красе узреть мечту многих геймеров. Нет, мой маленький извращенец, не надувную Лару Крофт.

Внутри лежит карта, закутанная в плотный поролон, предотвращающий повреждения при транспортировке. Под поролоном располагаются дополнительные бонусы комплекта. Комплект, не то



чтобы офигенный, но все же включает: диск с программами и драйверами, мануал, переходник с DVI на VGA, 2 переходника с двух 6-контактных разъемов питания на один 8-контактный, ключ для TrackMania Canyon, полную версию игры Assassin's Creed I, Assassin's Creed II, Assassin's Creed Revelations и наклейку ZOTAC.

Дизайн, система охлаждения, видеовыходы

Компьютерную железу – как и человека – не стоит судить по одежке. Но ZOTAC плевать хотел на все стереотипы, и потому внешне GeForce GTX 690 выглядит шикарно. «В душе» – тоже полный порядок. Инженерам NVIDIA удалось объединить два полноценных графических ядра GK104 на одной десяти-слойной печатной плате. Для нормальной работы графического адаптера потребуется блок питания минимум на 650 ватт. Отводить тепло от такой мощи помогает система охлаждения с двумя радиаторами и центральными 80-мм вентилятором. Радиаторы имеют испарительные камеры и пронизаны тепловыми трубками, теплый воздух выдувается с обоих концов карты. Несмотря на то, что система охлаждения референсного образца, она отлично справляется со своей задачей. СО сделана из алюминия и оргстекла, что позволяет видеть радиаторы, не снимая кожух. Металлическая крепежная пластина в основании также охлаждает элементы питания и память.

Система охлаждения данного типа отлично справляется со своей задачей, имея неплохой запас для дальнейшего разгона видеокарты. Уровень шума приемлем даже при нагрузке в тяжелых приложениях, а логотип GEFORCE GTX

на торце СО эффектно подсвечивается зеленым.

Установив GTX 690 в материнку, необходимо подключить два восьмиконтактных разъема питания. Сама подсистема питания имеет 10 фаз (по 5 фаз на GPU). Такая компоновка позволяет стабильно работать видеокарте не только на штатных частотах, но и при разгоне.

Подключить монитор или экран можно благодаря двум выходам DVI-D, одному DVI-I, а также разъемом mini DisplayPort 1.2. Одновременно могут работать 4 дисплея, причем даже с использованием 3D Vision Surround. Собственно, для таких тяжелых режимов, многодисплейной конфигурации и 3D Vision Surround и была создана данная видеокарта. В режиме обычного использования ее ресурсов хватает с избытком. Карта имеет только один SLI-коннектор, что дает возможность объединить две GTX 690 в одной системе.

В боевых условиях

Где скрывается настоящая ценность GTX 690 – так это в ее недрах. Объединив два процессора NVIDIA GK104, создатели использовали чип-коммутатор PEX8747 производства компании PLX Technology. По сути два процессора работают в режиме SLI на одной плате. Для большей стабильности, частота каждого GPU была понижена с 1006 до 915 МГц, но с использованием GPU Boost частоту можно поднять до 1019 МГц.

Если рассматривать характеристики обеих GPU как единое целое, то получится, что видеокарта имеет 3072 (1536 x2) универсальных шейдерных процессора (они же ядра CUDA), 64 (32 x2) блока растеризации и 256 (128 x2) текстурных юнита. Площадь каждого ядра – 294

Характеристики тестовой платформы:

Процессор: Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, L3 15mb), 1.000В, Turbo Boost / Hyper Threading – on, 3,3 ГГц

Материнская плата: Intel DX79SI, LGA 2011

Система охлаждения CPU: Intel G31573-001 (водяное охлаждение от Asetek)

Оперативная память: 2 x 4096 Мбайт DDR3 KINGSTON 1600 МГц

Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series, Intel SSD 320 Series

Блок питания: Enhance enp-6685g 850w

Корпус: открытый тестовый стенд

Монитор: LG W2363D (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition



В тестовой платформе используется высококачественная память легендарной надежности **Kingston HyperX**

мм², на два ядра приходится в общей сумме свыше 7 млрд. штук транзисторов, а это вам не шутки шутить.

На борту платы имеется 4 гигабайта видеопамати GDDR5, по 2 ГБ на каждый GPU. Она распаяна с обеих сторон карточки, а частота ее – 6000 МГц.

ZOTAC GeForce GTX 690 обладает всеми возможностями, что и одиночная GTX 680: GPU Boost, Adaptive V-Sync, PhysX, 3D Vision Surround.

Технические характеристики ZOTAC GeForce GTX 690:

GPU: 2 x GeForce GTX 690 (GK104)

Объем видеопамати: 4096 МБ

Тип памяти: GDDR5

Интерфейс: PCI Express x16 3.0

Система охлаждения: активная, стоковая

Частоты работы GPU: 915 – 1019

(GPU Boost) МГц

Частоты работы памяти: 6004 МГц

Шина памяти: 2 x 256 бит

Выходные разъемы: 1 x DVI-D, 2 x DVI-I, 1 x mini Display Port

Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, NVIDIA PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA,

Требование к блоку питания: 650 Ватт, 2 восьмиконтактных разъема

Цена: 9000 грн.

Плюсы

- Качество компонентов
- Дизайн
- Производительность (две видяхи в одной)
- Отличная система охлаждения
- Фирменные технологии NVIDIA
- Умеренное энергопотребление

Минусы

- Цена



ZOTAC GTX Titan



GTX Titan – сегодня самая новая и самая мощная однопроцессорная видеокарта на рынке. Еще до своего выхода карта успела наделать шумихи в прессе. До ее появления флагманом компании считалась GTX 680. Как и GTX 690, «Титан» – для геймеров, готовых украсть последние отложенные на лекарства деньги у бабушки ради качественного и красивого геймплея.

Упаковка и комплект

Упаковка и комплектация практически идентичны вышеописанной ZOTAC GeForce GTX 690. В оформлении используются те же цвета, конструктивно коробка схожа с «чемоданчиком». Помимо самой карты, внутри можно найти диск с драйверами и утилитами, два переходника для питания видеокарты, мануал, переходник с DVI на VGA и 3 игры серии Assassin's Creed. Очень жаль, что производитель не положил в комплект третью часть, но, как говорится, – проблемы индейцев шерифа не колышут.

Дизайн, система охлаждения, видеовыходы

Это как раз тот случай, когда название говорит само за себя. Не то чтобы видеокарта выглядела действительно такой большой, но и маленькой ее назвать сложно. Размер «Титана» нужно учитывать при установке в системный блок ПК. Как и у GTX

690, в основании GTX Titan используется темный текстолит, а система охлаждения имеет серебристый оттенок. Для изготовления СО использовали алюминий и оргстекло, что придает изделию стиль и дорогой внешний вид. Сама система охлаждения – турбинного типа эталонного образца, состоит из одного большого радиатора с испарительной камерой, вентилятора и внешнего кожуха с прозрачной стенкой. Нагретый воздух выбрасывается за пределы системного блока, при этом система охлаждения работает достаточно тихо. Естественно, при отсутствии нагрузки, частоты графического ядра и памяти автоматически понижаются, что приводит к меньшему энергопотреблению и тепловыделению. На торце кожуха охлаждения карты, красиво зеленым цветом подсвечивается логотип GEFORCE GTX, так же, как и в предыдущей двухпроцессорной модели.

Детальное изучение видеокарты выявило, что для обеспечения должного электропитания необходимо подключить дополнительно кабели к одному шестиконтактному разъему и одному восьмиконтактному разъему. Система питания организована восемью фазами, из которых 6 отводится непосредственно на GPU и еще 2 – на память. Данная схема присуща и эталонному образцу, так же, как и наличие таких видеовыходов: 1 x DisplayPort, 1 x DVI-I, 1 x DVI-D, 1 x HDMI. На карточке присутствуют два коннектора SLI для соответствующих мостиков, которые позволяют объединять до трех видеокарт при организации супермощного (и немислимо дорогого) игрового ПК. Требование к блоку питания

одинарной видеокарты ZOTAC GeForce GTX Titan составляет 600 ватт, что на 50 ватт меньше, чем для ZOTAC GeForce GTX 690.

В боевых условиях

Сердцем новинки ZOTAC GeForce GTX Titan является графический процессор NVIDIA GK110. Данное графическое ядро является дальнейшей эволюцией Kepler и произведено по 28-нм техпроцессу (этот же техпроцесс и у GTX690).

Новый GPU содержит 2688 универсальных шейдерных процессоров (или ядер CUDA по терминологии NVIDIA), 32 блока растеризации и 224 текстурных юнита. Не стоит забывать, что перед нами единственный графический процессор, частота которого составляет 837 МГц, а количество транзисторов в кристалле насчитывается 7,1 млрд. штук. При помощи технологии GPU Boost 2.0, частота может автоматически повышаться до 876 МГц. Кстати, новые алгоритмы работы второй версии GPU Boost позволяют более успешно разгонять видеокарту. Увеличение частоты процессора зависит теперь не от энергопотребления, а от пиковой температуры GPU.

Что же касается видеопамяти, то в

Технические характеристики
ZOTAC GeForce GTX TITAN:

GPU: GeForce GTX TITAN (GK110, Kepler)
Объем видеопамяти: 6144 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, стоковая
Частоты работы GPU: 837 – 876 (GPU Boost) МГц
Частоты работы памяти: 6008 МГц
Шина памяти: 384 бит
Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, NVIDIA PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA,
Требование к блоку питания: 600 Ватт, 1 восьмиконтактный и 1 шестиконтактный разъемы

Цена: 9190 грн.

Плюсы

- Качество компонентов
- Дизайн
- Производительность
- Фирменные технологии NVIDIA
- GPU Boost 2.0
- Разгонный потенциал
- Умеренное энергопотребление

Минусы

- Цена



новой карточке ее в избытке. Целых 6 гигабайт памяти функционируют на частоте 6 ГГц, а обмен данными между GPU и памятью осуществляется через 384-битную шину.

А теперь – десерт. Все слышали о разгоне процессоров, видеокарт и оперативной памяти, но GeForce GTX Titan позволяет разогнать... монитор! Это не шутка: дело в технологии GPU Boost 2.0. Данная фишка увеличивает количество кадров при вертикальной синхронизации с 60 до 80 герц, при том, что стандартная частота обычного ЖК монитора составляет 60 герц.

Mortal Kombat

Ну что ж, пора узнать, кто победит в схватке графических титанов – ZOTAC GeForce GTX 690 или ZOTAC GTX Titan.

Стоимость обеих карточек практически на одном уровне, и, что затрудняет вынесение вердикта, у каждой есть свои плюсы. Впрочем, глядя на «титаническую» цену устройств, сразу понимаешь: минусов быть не должно... хотя чего уж греха таить: ZOTAC могла бы положить в комплект к «Титану» более новые игры и еще какие-нибудь бонусы.

Все же, «Титан», являясь однопроцессорным видеоадаптером, немного уступает по скорости монстру GTX 690. Таким образом, GTX 690 и по сей день является самой быстрой видеокартой на рынке. Причем, если в планах есть покупка двух GTX 680, то экономически выгодно приобретать сразу двухпроцессорный вариант. GTX Titan станет очень актуальным, когда его цена не будет превышать 800 долларов, хотя сейчас новое топовое графическое ядро в умелых руках оверклокера может творить чудеса. ZOTAC GeForce GTX Titan лучше разгоняется, а при использовании альтернативной системы охлаждения, и вовсе превосходит показатели двухпроцессорной карты в разы.

Мощи обеих карточек, даже без разгона, с головой хватит для отличной производительности в любых современных играх. С будущими игровыми хитами в лице Metro: Last Light или BF4 карты справятся без особого напряжения, даже в многомониторной конфигурации игрового ПК или в 3D режимах при максимальных настройках графики. В отличие от видеоадаптеров прошлых поколений (например GTX590), 28-нм техпроцесс позволил значительно умерить прожорливость устройств: обе карты потребляют относительно немного электроэнергии.

У GeForce GTX Titan чувствуется отличный потенциал, что подтверждают рекорды разгона, опубликованные в интернете. В общем, эволюция налицо. В тоже время GeForce GTX 690 еще долго останется актуальна, ведь эта карточка из разряда «поставил и просто забыл на несколько лет об апгрейде».

X-Hunter

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ТЕСТ

		ZOTAC GeForce GTX 690	ZOTAC GeForce GTX TITAN
Оценка Windows7		7.9	7.9
3DMark 11	Extreme	X6019	X4858
	Performance	P14802	P12360
	Entry	E18917	E16817
3DMark Vantage	Extreme	X32139 (GPU31949 CPU36222)	X26763 (GPU26379 CPU36979)
	Performance	P44441 (GPU47702 CPU36877)	P40962 (GPU42569 CPU36795)
3DMark 2013 (Fire Strike)	Extreme	4925	4350
	Graphics score	5349	4464
	Physics score	12835	12933
	Normal	9556	8590
	Graphics score	11836	9477
	Physics score	12798	12939
Прогрев видеокарты Kombuster	Без нагрузки	33 градуса	32 градуса
	GPU Burn-in test DX11	77 градусов	80 градусов
FFXIVBench (Miqo'te) High (1920x1080)		8169	8168
Heaven DX11 Benchmark 3.0 (DX11, Tessellation Extreme, Shaders High, Anisotropy 4x, Resolution 1920x1080)	FPS	130	98
	Score	3267	2475
AvP D3D11 Benchmark (DX11, Tessellation: ON, Resolution 1920 x 1080, Anisotropic 16)	Number of frames	19272	14786
	Average FPS	184	141
METRO 2033 Benchmark (DX11, Very High, MSAA 4X, AF 16X, Scene: Frontline, Resolution 1920 x 1080)	Total Frames	4584	3984
	Average Framerate	77	67
Lost Planet 2 Benchmark (DX11, высокие настройки, MSAA 4X)	Average FPS	187	124
DiRT Showdown Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 4x MSAA)	Число кадров	6059	4994
	Max FPS	156	120
	Avg FPS	113	96
	Min FPS	86	75
Batman Arkham City Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	63	62
	Avg FPS	55	55
	Min FPS	46	31
World of Tanks (качество графики максимальное, сглаживание FXAA MQ, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	127	126
	Avg FPS	69	86
	Min FPS	42	38
The Elder Scrolls V - Skyrim (качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 8x, фильтрация 16x)	Max FPS	63	64
	Avg FPS	59	58
	Min FPS	37	35
Sleeping Dogs (качество графики максимальное, разрешение 1920 x 1080, сглаживание экстрим)	Max FPS	76	84
	Avg FPS	50	53
	Min FPS	29	32
Borderlands 2 (качество графики максимально, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 16x, настройки PhisX максимальные)	Max FPS	64	64
	Avg FPS	62	62
	Min FPS	33	30
Версия видеодрайвера		314.22	314.22
Цена		9000 грн.	9190 грн.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК 3



На этот раз Железный Человек столкнется с противником, чьи возможности не знают границ. Никто не сомневается, что Тони Старк победит ближе к титрам, но предварительно ему предстоит пронаблюдать, как вся его жизнь рушится от рук врагов, а за каждым следующим поворотом его ожидает новая проверка на прочность. Загнанный в угол, не имея путей к отступлению, Старк вынужден полагаться лишь на свою изобретательность и интуицию, чтобы защитить тех, кого он любит.

Чего стоит ждать от фильма

Первый «Железный Человек» был идеальной экранизацией комикса про идеального супергероя с идеальной суперспособностью: огромным океаном бабла. Второй фильм дал по тормозам, обошелся без шуток и смотрелся как ксерокопия паспорта. Третий Iron Man похож и вовсе загонит нашего любимого гениального алкоголика-миллиардера в такую драму, что лес закачается. Впрочем, есть надежда на компенсацию философии шутками, спецэффектами и главным экспортным продуктом Дауни-младшего – харизмой. Кстати, кто такой Шэйн Блэк?

Жанр: экшн

Режиссер: Шэйн Блэк

Звезды: Роберт Дауни-мл, Гай Пирс, Гвинет Пэлтроу, Бен Кингсли, Джон Фавро

В кино с: 2 мая

Наш прогноз: 11/12

Похожее:

«Мстители»,

«Железный Человек 1, 2»

СТАРТРЕК: ВОЗМЕЗДИЕ



Когда команда Энтерпрайза получает приказ вернуться домой, то обнаруживает, что некая неудержимая волна ужаса уничтожила флот и все, за что он сражался, погрузив Землю в пучину кризиса. Капитан Кирк возглавляет преследование в самом сердце зоны военного конфликта, чтобы поймать виновника этого безобразия. По мере продвижения вперед, герои становятся участниками грандиозной шахматной партии, где на кону – жизнь. ДРАМА!!!

Чего стоит ждать от фильма

Популярное в Америке противостояние «трекеров» и фанатов «Звездных войн» всегда было чуждо украинцам. Например, потому что у нас есть мозги. И своя веселуха 24 часа в сутки по каналу «Рада». Но создатель «Остаться в живых» и «Монстро», наше все – Джа Джа Абрамс превратил унылый сериал «Звездный путь» (прости нас, Гута) в веселый и качественный спецэффект длиной в два с половиной часа. Судя по трейлерам, в «Возмездии» он повторит эксперимент, умножив все на три. От обилия космоса, фантастики и взрывов твоя челюсть удобно оттопырится, что облегчит поставку в рот поп-корна во время просмотра.

Жанр: экшн

Режиссер: Дж. Дж. Абрамс

Звезды: Бенедикт Камбербэтч, Саймон Пэгг, Карл Урбан

В кино с: 16 мая

Наш прогноз: 10/12

Похожее:

«Стартрек»,

«Звездные войны»
без джедаев