БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови!

№6 2013

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ

ИДЕТ ОХОТА НА ВОЛКОВ

THE WITCHER® 3 WILD HUNT

9 771609 900015

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 6 (136), червень 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

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольский
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 25.05.2013.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 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. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Влад Тучін, Валентин Шукайло, Viper, Сергій Гальонкін, Іван Басанець

Подяки:
Дякуємо за те, що ми не народились у 15 столітті. Бо якби народились – ми б давно померли.

PLANЬI

Жизнь не всегда складывается так, как мы планируем. Еще Вуди Аллен мудро подметил – «Хочешь заставить бога смеяться? Расскажи ему о своих планах на будущее!» Я не уверен, что именно бородатый дядька на облаке наламывает наши надежды – иногда просто что-то не складывается само по себе. Например, в этом номере планировалась рецензия на DLC к Dishonored – а эта игра, на минуточку, входит в мой личный ТОП-10 самых лучших в мире игр, не считая, конечно, брачных. Но я запнулся, написав в текстовом файлике лишь это: «Dishonored: Knife of Dunwall – это игра не про глубокий сюжет, а про геймплей и атмосферу (хотя в случае с творением Arkane грань между двумя этими понятиями как-то неожиданно стирается). Мотивация нового героя Дауда находится примерно на уровне мотивации камня. Очень неплохо для тех, кому не хватило оригинальной Dishonored, но на самом деле про этот 4-часовый DLC мы пишем только потому, что там можно убивать кита электричеством, а еще потому что с огромным опозданием появился крутой арт, который грешно не поставить на постер». И дальше – ни буковки не смог из себя выдавить, хотя изначально планировал разойтись в своем классическом словоблудии страниц эдак на пять.

Но не срослось. И ничего страшного, никто не умер. Это я к тому, что даже если не сработал твой план «Б» – не стоит опускать руки и паниковать: в алфавите еще очень много других милых букв. Даже больше – ты можешь использовать свою любимую игру в качестве руководства к действию (если что, Alone in the Dark в качестве альманаха по сексуальной жизни – сомнительное пособие). Жизнь дала трещину? Пакуй чемоданы и ищи Portal в другое место, чтобы начать все заново – кто знает, куда приведет тебя твое Journey. Ведь как бы не было тебе тяжко на твоем жизненном Battlefield'е – ничего не F.E.A.R., и не забывай: всегда можно подняться с колен и нанести Counter-Strike. Даже если друзья тебя Left 4 Dead, а враги тебя Dishonored, и ты ощущаешь во рту горечь поражения, а в сердце – The Darkness – это вовсе не значит, что твой Doom пришел. Немного Quake себя, сделай Hard Reset и приготовься сражаться дальше. Потому что именно это – по-геймерски. Не стоит ждать Half-Life, что возможность упадет на тебя с неба. Лишь преодолев Crysis, ты станешь воистину Brutal Legend. Главное – верь в себя и ты сможешь все.

Ладно, ладно, расслабься, шучу. Разумеется, все будет плохо, и мы все умрем.

by Khaj-Tosin

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

The Last Of Us – последняя причина купить «плойку»

Grid 2 – когда скорость становится наркотиком

Dark – четыре буквы, зато какие стильные!

А также эксклюзивное интервью, которое порвет тебе все шаблоны

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 попахивает...
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 непростительно
- 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
Шутки нашего главного редактора в традиционной редакторской колонке настолько тонкие, что он обычно и сам их не понимает 1

INFO
Путеводитель по лучшим из миров 2

КОНКУРСЫ!
новый конкурс от Verbatim 13
финал конкурса Zotac 21
финал конкурса Transcend 27
финал конкурса «Нового Диска» 28
финал конкурса 4A Games 64

Игропанорама
В Киеве запретили гей-парад, скоро Земля взорвется, лекарство от рака найдено! Но мы все равно потратили все свободное место на новость про Xbox One 4

MegaGame
[Far Cry 3: Blood Dragon] Игра, за которую дети 80-х готовы были бы убить. Дракона. Совочком для пасочек 6
[Fez] Помнишь, были такие классные конфетки, PEZ? Так вот Fez – совсем не про них 10

To play or not to play
[Resident Evil: Revelations] Чем скромнее обитель, тем больше в ней зла 14
[Don't Starve] Симулятор девушки на диете во время распродажи в обувном 16
[Dead Island: Riptide] У ребят из Techland явно как-то не сложился отпуск на тропических островах 18
[Surgeon Simulator 2013] Глазами хирурга, руками из попы 22
[Zeno Clash 2] По лицу от первого лица 24
[God Mode] OMG, WTF? 37
[Mars: War Logs] Секретная съемка марсохода «Куриосити» 38
[Tactical Intervention] Контрудар игре «Контрудар» от создателя «Контрудара» 40
[Anomaly 2] Синоптики обещали аномальную погоду с инопланетными осадками 42

Ацтой
[Fast and Furious – Showdown] Чтобы критика лучше воспринималась, ее нужно заканчивать положительной фразой. Например: ваша игра полное говно, но зато у вас красивая обложка 44

Ждем-с
[The Witcher 3: Wild Hunt] Каждый охотник желает знать, где сидит Ведьмак. Но нам стало интересно, что и каким образом еще делает Геральт. И мы спросили об этом разработчиков. Они ответили. А ты это прочитал. Все молодцы, всем спасибо 46

InDus3
Журналист, Сергей, блогер, Галёнкин и директор по маркетингу Nival (да, это все один человек) размышляет о том, каким образом игры доносят до нас разные месседжи и почему они просто не могут сбросить смску 54

Cell-o-fun
Как поставить Android на iPhone? Зачем фретку так смешно назвали? На эти и многие другие вопросы не отвечает журнал «Шпиль!» в рамках рубрики о мобильных играх 58

Железный бум
Тест оверклокерской оперативной памяти **Transcend TX2400KLN-8GK** 60
Тест портативного винчестера **Transcend StoreJet 25H3** 62

На диске

- **Шпиль! TV:** обзоры, новости, кинорубрика (NEW!)
- **ВИДЕО:** Ace Combat Enhanced Edition, Alien Rage, Assassin's Creed 4: Black Flag, Batman: Arkham Origins, Call of Duty: Ghosts, Call of Juarez : Gunslinger, DARK, Fuse, Hellraid, MechWarrior Online, Metro Last Light, Might & Magic Heroes VI, MotoGP 13, Narco Terror, Rayman Legends: Mariachi Madness, REDkit, Ride to Hell: Route 666, Saints Row IV, Splinter Cell: Blacklist, Wargame: Airland Battle
- **ПАТЧИ:** Ghost Recon: Future Soldier, Might & Magic Heroes VI, Pro Evolution Soccer 2013
- **ДЕМО:** Game Dev Tycoon, Trials Evolution Gold Edition, Surgeon Simulator 2013

Один против всех

Решив не откладывать демонстрацию своего нового ящика в долгий ящик, Microsoft провели первый официальный показ следующего Xbox – единственного и неповторимого. Единственного – потому что назвали его просто «Один» – Xbox One. А вот неповторимость, если верить показу, могут оспорить многие Smart TV.

Тем, кто следил за пресс-конференциями и выступлениями Microsoft на крупных выставках вроде E3, позиционирование One не покажется большим сюрпризом: это – медиацентр. MS продолжает укреплять свою позицию на завоеванной территории гостиной с диваном, предоставляя коробку, объединяющую все твои требования к развлекательному медиа в одном девайсе, – отсюда и идет название новой консоли.

One представляет собой большой черный ящик, вторично оправдывая свое название, идет в комплекте с Kinect, управляется голосом, умеет ходить в интернет через Internet Explorer (ура!) и использовать встроенный Skype. Microsoft очень гордились всеми этими фичами, но так и не объяснили, зачем подключать эту коробку к Smart TV, который сам умеет делать большую часть из вышеперечисленного.

И тут, вероятно, вы зададите мне вопрос: «Эй, уважаемый, что за консоль, а где же игры?!» Так вот, еще Xbox One умеет играть игры. Но, продолжая акцентировать внимание на названии, одну игру может играть только один Xbox. Страшные сны покупателей ритейловых игр со вторых рук сбылись: теперь диск нельзя просто взять и отдать другу, поиграв у себя. Игра переписывается на жесткий диск консоли и «привязывается» к ней. Плюс этой системы заключается в том, что исчезает необходимость вставлять диск в приставку каждый раз, когда хочешь поиграть. Но вторичному покупателю необходимо доплачивать, чтобы активировать уже использованный на другой консоли диск.

Представители в костюмах заверили, что и для «поюзанных» игр будет место на рынке, но пока не объяснили, какое именно. Текущая система если не убивает, то очень больно бьет по рынку подержанных игр и магазинам с опцией возврата, в частности GameStop. Слухи о необходимости постоянного онлайна тоже оправданы лишь частично – точно так же, как Xbox One будет необходимо подключаться к сети «лишь время от времени». В общем, условия вовсе не такие драконовские, как опасались многие геймеры, но затягивание узла вокруг шеи ощущается уже сейчас.

Насколько этот узел будет оправдан – покажут игры. А игр Microsoft не удосужились показать на премьерной презентации игровой консоли, потому что логика. Зато EA рассказали много интересного о возможностях крутого движка Ignite, разработанного для спортивных игр нового поколения, но не предназначенного для PC, потому что логика. Был показан первый трейлер нового Call of Duty: Ghosts (смотри на диске) с первым за последнее тысячелетие обновлением движка и тренированной собакой, а из эксклюзивов – тизер новой игры от Remedy, Quantum Break. Кстати, об эксклюзивах: на стартовую линейку их обещано 15, причем 8 из них – новые франшизы. Остальные 7 – видимо – Halo. Но об этом мы узнаем только после E3.

Технические характеристики Xbox One:
Восьмиядерный CPU (1,6 ГГц)
8GB DDR3 RAM,
HDD на 500 ГБ
Blu-Ray дисковод

Да прибудет с EA Сила

После того как Disney закрыли приобретенный ими же LucasArts, в сердцах поклонников игр по вселенной Star Wars что-то погасло. Но недавно появился повод зажечь свечу надежды – правда, при условии, что ты не ярый ненавистник EA. «Электроники» заключили с Disney многолетний контракт на создание игр по культовой франшизе. Использовать для этого издатель планирует 3 свои топовые студии: BioWare, Visceral и DICE. «Биовары» уже успели, хоть и не без конфузов, испытать свои силы одновременно в жанре MMO и вселенной Star Wars, а DICE открыли новую студию в Лос-Анджелесе, посвященную исключительно играм про «давным-давно, в далекой-далекой галактике», чтобы не мешать разработке текущих проектов. Зато можно с уверенностью сказать, что теперь Battlefront 3 – быть. Кстати, для всех этих игр будет использоваться движок Frostbite 3, так что будет как минимум красиво. Пока неизвестно, какая роль перепадет Visceral, но это предположительно будут экшны.

Не прислоняться

Metro: Last Light растет в популярности не по дням, а по часам. Недавно игра обогнала Dead Island: Riptide по продажам в Великобритании. Но причина этому – не только внеземная крутизна игры, но и «спонтанный» пиар, сопутствующий ей последний месяц. Сначала разгорелся скандал вокруг режима «Рейнджер», предлагаемого как платный DLC или бонус к предзаказу, после которого издатель Deep Silver стал довольно справедливо переводить стрелки на THQ, а на претензии непосредственно к 4A ответил никто иной как Джейсон Рубин, просидевший на посте исполнительного президента THQ в последние месяцы жизни компании. Джейсон утверждает, что ребята из 4A заслуживают стоячих оваций – хотя бы потому, что работали они в нечеловеческих условиях и ну очень скромной студии. На это ответил сам креативный директор 4A Андрей Прохоров, заявив, что все вовсе не так плохо, да и студия скромна лишь по западным меркам. К тому же, с неблагоприятными условиями столкнулся в первую очередь продюсер Дин Шарп. Так или иначе, игра добралась через тернии к релизу, и это – главное!

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ИЮНЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Eve Online: Odyssey	4	MMO Space Sim	✓		
	Marvel Heroes	4	MMO ARPG	✓		
	Remember Me	4	Action Adventure	✓	✓	✓
	Dark	11	Stealth	✓	✓	
	The Last of Us	14	Action Adventure			✓
	Company of Heroes 2	25	RTS	✓		
	Deadpool	25	Action	✓	✓	✓
	Ride to Hell: Retribution	25	Action Adventure	✓	✓	✓
	Shadowrun Returns	26	Tactical RPG	✓	✓	✓
	The Sims 3: Island Paradise	28	Sim	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

На Amazon Germany в списках товаров промелькнул Mirror's Edge 2.

W!: EA разумно выждали новое поколение для рискового проекта – самое время экспериментировать.

Юридическая фирма подала коллективный иск против Gearbox и SEGA за ложный маркетинг Aliens: Colonial Marines.

W!: И разработчик, и издатель уверены, что ничего не выйдет, так как была показана действующая на то время версия игры. А игроки уже успели забить и забыть.

Из-за слабых результатов тестирования движка Frostbite 2 на WiiU, FB3 на нее не портируется – как и все игры на нем.

W!: А ведь на первом показе WiiU нам чуть ли не намекнули на Battlefield 3 для консоли. Nintendo снова промахнулись с вторичными играми.

Nintendo решили объявить комьюнити видео своих игр на YouTube, включая Let's Play, своей собственностью.

W!: Грубо говоря, это означает, что компания берет деньги из карманов YouTube каналов. Не очень разумно так поступать со своей фанбазой, тем более сейчас.

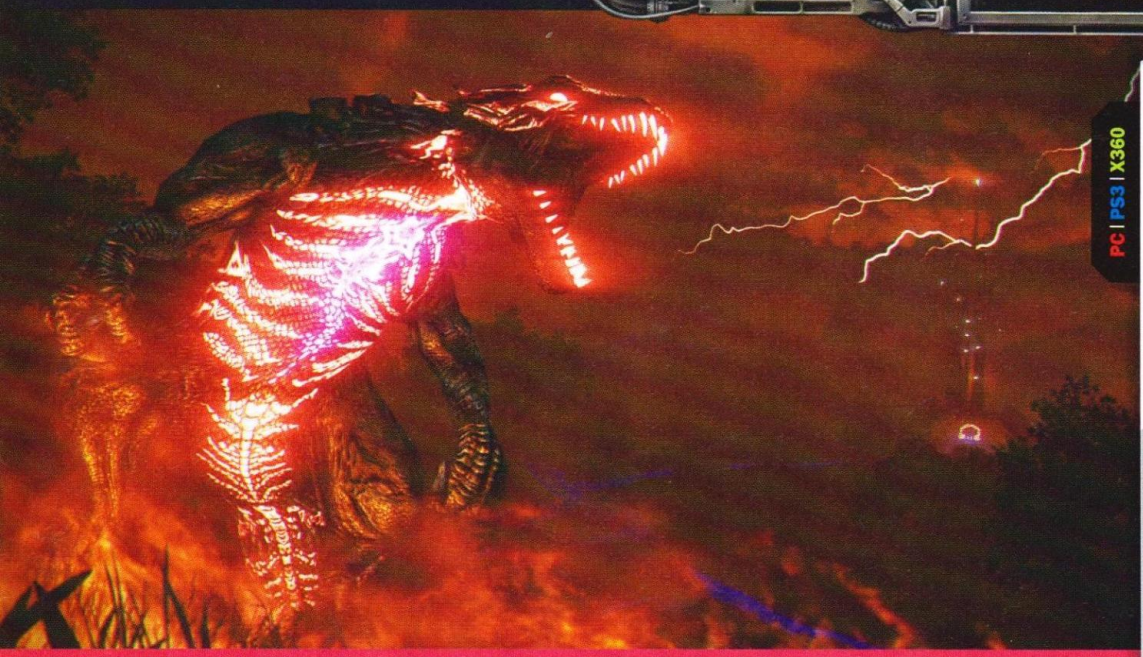
Спустя всего-навсего 2 года слезных просьб поклонников, последний Mortal Kombat добирается до PC!

W!: Лучше поздно, чем никогда. Правда, есть повод переживать за качество порта и надеяться на отсутствие привязки к GFWL.

ФУСРОБОТ

Среди многочисленных модификаций к играм, создатели которых додумываются дать игрокам инструменты для моддинга, время от времени попадаются такие замечательные штуки, как тотальные конверсии. Они напяливают поверх слегка подкорректированных геймплейных механик полностью новый сеттинг, хотя позади перекрашенных текстур все еще чувствуется дух оригинала. К сожалению, именно эти моды требуют больше всего работы и чаще всего не доживают до релиза, так и оставаясь геймплейными трейлерами на сайте фаната-создателя и несбывшимися шедеврами в сердцах потенциальных игроков.

Ubisoft хоть и не дали комьюнити модифицировать Far Cry 3, зато взяли дело в свои руки и передали игрокам новый проект с приставкой Blood Dragon в названии и киборгом на обложке.



PC | PS3 | X360

Жанр:
FPS

Разработчик:
Ubisoft Montreal,
Ubisoft Shanghai

Издатель:
Ubisoft

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

Назад в будущее

Если ты вырос на sci-fi фильмах, мультфильмах и прочих произведениях времен глубоких 80-х, твоя жизнь полна разочарований. Концепция «недалекого будущего» тогда подразумевала, что к началу XXI века человечество как минимум перейдет на летающие автомобили и ховерборды, а то и начнет колонизировать Марс, усовершенствовав технологии клонирования, криогенной заморозки и самозавязывающихся шнурков.

Нельзя сказать, что развитие технологий не превзошло наших ожиданий, но мало кто писал научную фантастику о массовой зомбификации народа плоскими девайсами, используемыми для фотографирования еды, запускания птиц в свиней и, изредка, коммуникаций.

Far Cry 3: Blood Dragon рисует куда более интересную картину «будущего» в виде дистопии (антиутопии), слепленной по частям из, а местами и подражающей фильмам «Терминатор», «Робокоп», «Бегущий по лезвию», «Трон», «Бегущий человек», а также практически любой 8-битной игре про роботов. Дамы и господа, добро пожаловать в 2007 год. Как многим из вас наверняка известно, к этому времени была создана армия киборгов, призванная служить и защищать. Как и с любой техникой, с киборгами случаются сбои. Последний привел к массовому дезертирству целой армии киборгов на отдаленном острове. Против лома можно воевать только другим ломом, и поэтому выяснить, отчего произошел сбой, был отправлен сержант Рекс Пауер Кольт. Рекс – кибер коммандо, то бишь падший в бою вояка, воскрешенный при помощи последних технологий. На острове, помимо армии киборгов, групп ученых и злого киберполковника Слоуна, его ждут... драконы.

Они были киборги

По-хорошему, если ты играл в Far Cry 3, здесь ты будешь чувствовать себя как дома. Это при условии, что дома ты периодически расстреливаешь киборгов из лазерной винтовки. Но несмотря на всю несерьезность происходящего, в мир Blood Dragon гораздо легче погрузиться, ведь даже аркадные элементы воспринимаются как данность. Впрочем, проводить прямые сравнения с оригиналом нет смысла: BD подан не как DLC, а как индивидуальный экспаншен, что уже само по себе олдскульно. А еще мудро со стороны Ubisoft, поскольку в дополнении многие элементы, замедляющие и усложняющие геймплей FC3, попросту упущены. Никакого собирания растений, никакой охоты, никакого крафтинга, никаких татуировок для выбора скилов – просто ты, твое оружие, большой открытый остров с армией злых жестянок, а также вражеские базы и креативность в подходе к их захвату.

Доля правды в этой шутке

Информация о Blood Dragon впервые попала в сеть в виде первоапрельской шутки, свойственной многим издателям. Одни любят подразнить игроков фейковым классом в их MMO, другие – 16-битным римейком, а Ubisoft похвастались новым сеттингом. Шутка оказалась неслабой маркетинговой кампанией, взорвавшей полмозга геймерам, когда те узнали, что Blood Dragon – вполне реальная игра. Вторую половину мозга взорвал непосредственно игровой процесс.

Надо сказать, что нападать на большие кибернетические базы куда приятней, чем на миниатюрные пристанища пиратов. Здесь отовсюду непокоримые стены, башни со снайперами, подземные проходы и лазерные мегащиты. Последние не останавливают человека, но жизненно важны для сохранения целостности базы. Именно поэтому совершать диверсию и вырубать их – либо разрушив генератор энергии, либо выключив их прямиком из базы – всегда веселее, чем просто убить всех и вся. Ведь как только мегащиты выключаются, в гости наведываются те самые драконы.

Фус Ро Ад

Местные чешуйчатые гнездокрылы – симпатичные неоновые тираннозавры, которые свободно разгуливают по острову и очень любят киборгов на обед, но ориентируются на слух и нюх для их обнаружения. Драконы очень плохо видят, так как имеют привычку стрелять лазерами из глаз, чем очень активно пользуются, когда им не дают покоя надоедливые джипы. Рекс, не будь дураком, пользуется слабостью зверушек к кибернетическому мясу и приманивает их при помощи киберсердец, вырванных из кибертрупов киберсолдат его киберрукой. Наблюдать за творящемся на базе хаосом столь приятно, что немножко обидно убивать драконов после того, как они полакомились твоими недругами и обратили взор в твою сторону. Обидно, но не менее весело, ведь в арсенал помимо стандартного пистолета и перекочевавших из FC3 лука и огнемета входят лазерная винтовка, четырехствольный дробовик, снайперская винтовка с разрывными патронами и святой Грааль всея шутеров – портативный миниган.

Примочки к внушительному арсеналу открываются при помощи собирания документов, телевизоров и VHS кассет, расправы с местной киберживностью, а также выполнения вторичных миссий, полезных еще и для накопления денежки на амуницию и опыта. Прокачка здесь присутствует, но она автоматизирована: на ка-

ждом новом уровне ты просто получаешь новую абилку, и никаких выборов татуировки – знай себе набирай заданий да становись круче, по пути улыбаясь странным и забавным описаниям миссий.

Парк киберского периода

Легкий юмор не покидает игру до самого конца, поддерживая пародийный дух сеттинга и

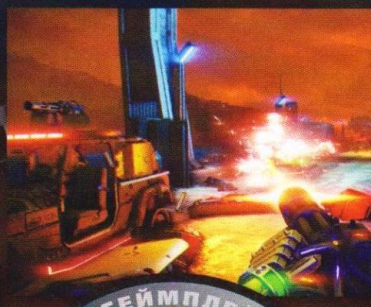
Голос из прошлого

Хотя Blood Dragon и не может похвастать злодеем уровня Вааса, зато протагонист у него куда круче, чем Джейсон Броуди. Сержанта Рекса озвучивает никто иной как Майкл Бин – любимчик Джеймса Кэмерона во время его ранних работ, в числе которых «Терминатор», «Чужие» и «Бездна». Он идеально подходит для роли и отлично в нее вживается, фактически создавая образ бескомпромиссного крутого киберпарня из боевиков 80-х, только в игровой форме и от первого лица. В связи с этим периодически всплывает ассоциативный ряд с Дюком Нюкемом – причем именно старым добрым, а не домученной Gearbox, жеванной на протяжении 14-ти лет резинкой, выброшенной на рынок два года тому назад.

делая кибергеноцид в разы веселее. Рекс периодически отпускает фразочку-другую, всегда наполненную глупым, но не лишенным сатиры пафосом, а некоторые диалоги впору рассказывать как анекдоты, причем обязательно голосами актеров, справившихся с озвучкой на ура. В самое яблочко попала и музыка – она просто идеально подобрана под сеттинг и плавно адаптируется под текущую ситуацию.

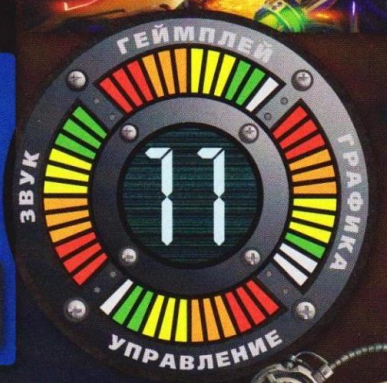
Помимо того, что игра круто звучит, выглядит она просто бомбезно. Пусть и не с технической точки зрения, но стиль передан с максимальным пониманием созданного сеттинга: красные тона, фиолетовый свет, сине-зеленый неон и почти тревожная аккуратность всего кибернетического. Дальность видимости до сих пор оставляет желать намного лучшего, зато оптимизация подскочила на несколько планок вверх по сравнению с Far Cry 3.

Butcher



Вердикт

Blood Dragon дал понять, насколько универсально хороша и фактически независима от сеттинга геймплейная формула Far Cry 3, но при этом насколько она далека от того, чем была вторая часть. Тосковать по ней, правда, нет времени. Ты будешь слишком занят расправой со стреляющими лазерами из глаз драконами при помощи минигана. Если шутеры начала этого поколения задали глупый тренд рельсовой и излишне драматичной линейности, то хочется верить, что тренд на следующее поколение задаст именно Blood Dragon. В нем собрано все то, за что мы так любим игры.



PC | X360

ПЛОСКИЕ УТЕХИ

Жанр:
Паззл-платформер

Разработчик:
Polytron Corporation

Издатель:
Trapdoor

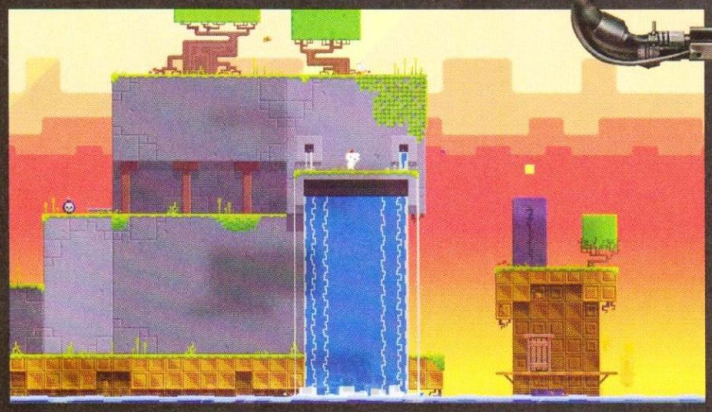
Системные требования:
Процессор:
Dual Core 2,8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: OpenGL 3.0 совместимая видеокарта
500 МБ на жестком диске

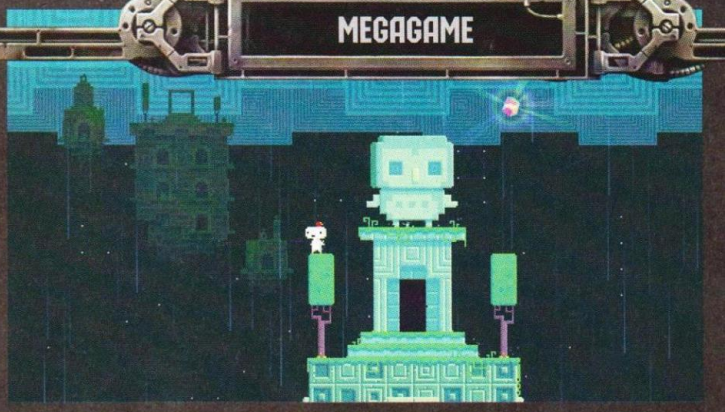
Два слова – «маленькие студии». Именно они часто идут на риск и выдают на гора что-то необычное и экстраординарное. Такое, что большим компаниям даже не снилось. Ведь, сидя на огромных мешках с деньгами, солидные дяди-разработчики скорее удавятся своими галстуками, чем возьмутся за что-то непривычное и без циферки в конце названия. Когда я запустил FEZ и побегал в нее минут десять, я усомнился в том, что ее создавали люди. Такое ощущение, что проект сотворили маленькие сказочные человечки из страны кисельных озер, вокруг которых пасутся розовые единороги. И пусть после сессии в FEZ кто-нибудь только попробует заявить, что игры – это не искусство!

Хочешь жить – умей вертеться

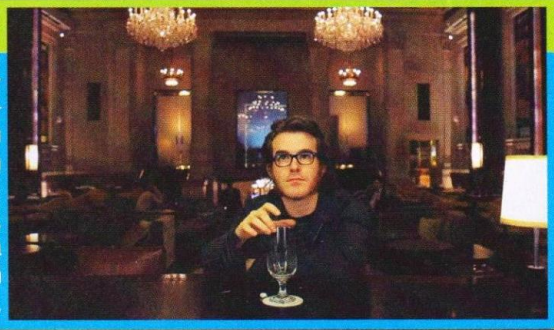
Поначалу FEZ выдает себя за обычный 2D-платформер, хоть и с невероятно привлекательной картинкой в стиле пиксель-арт. Наш герой Гомез просыпается в своей плоской комнатушке с плоской барабанной установкой и неспешно топает на плоскую улицу. Снаружи нас встречает пейзаж (тоже плоский) родной деревни паренька – птички поют, бабочки летают, маленькие спиногрызы бегают взад-вперед… пардон, влево-вправо, – лепота одним словом. Сам герой при этом похож на некую белоснежную няшность, чем-то напоминающую привидение Каспера.

Но беззаботная жизнь в плоском мире подходит к концу, как только нашего «белоснежку» вызывает к себе старейшина, чтобы познакомить с местным божеством – золотым объемным (!) кубом Хексадедроном. Этот артефакт что-то бормочет нам на непонятном кубическом языке и взрывается, оставив после себя лишь смешную турецкую шляпу – феску. Шапка оказывается не простой: с ее помощью Гомез способен в прямом смысле взглянуть на знакомый мир совсем под другим углом – и это в двухмерном-то мире! Тут-то все и понеслось, а точнее закрутилось.





Маленький долгострой



Fez примечательна своей длительной разработкой – проект впервые анонсировали еще в июле 2007 года. Игра принесла своему создателю – Филу Фишу – большую популярность среди фанатов инди-игр, а процесс ее создания даже был запечатлен в документальном фильме Indie Game: The Movie. Однако на пути к релизу автора Fez ожидала целая цепочка всяческих неприятностей.
Студия Фиша потеряла финансирование и столкнулась с юридическими проблемами, а сам он из-за постоянной работы над своим детищем потерпел немало неудач на личном и семейном фронтах. Но, несмотря ни на что, Фил все-таки дотащил свой проект до финальной черты, попутно нахватав десяток престижных премий и наград.

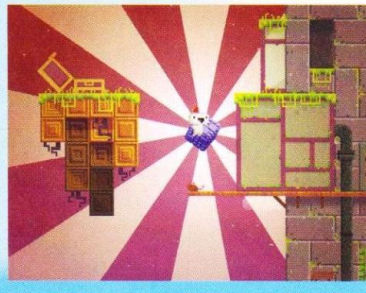
Кручу-верчу, пора к врачу

Перспектива – вот что главное в мире Fez. Здесь все зависит от того, под каким углом ты на это посмотришь. Непреодолимая на первый взгляд пропасть между двумя объектами при определенном повороте камеры может сузиться до пары шагов, а две небольшие лестницы, расположенные в разных концах экрана, с легкостью сливаются в одну большую, стоит лишь повернуть все вокруг на 90 градусов.

Так, вращая мир вокруг себя, наше белесое чудо-юдо способно добраться куда угодно. Главный повод исследовать все закоулки, помимо того, что это само по себе безумно интересно, – поиск золотистых и не только кубиков. После того, как большой куб со странным названием знатно шандарахнул, его фрагменты разлетелись по всему миру. Как раз, собрав достаточное количество ошметков божества, можно отпереть закрытые сюжетные двери.

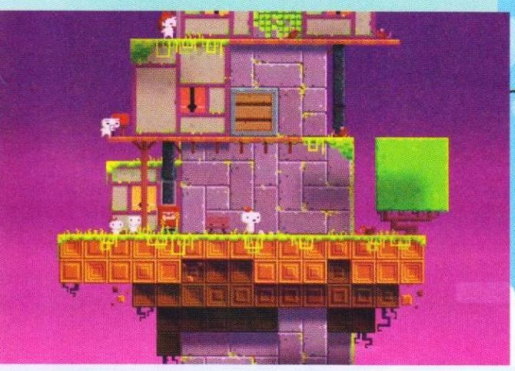
Кубик в кубе

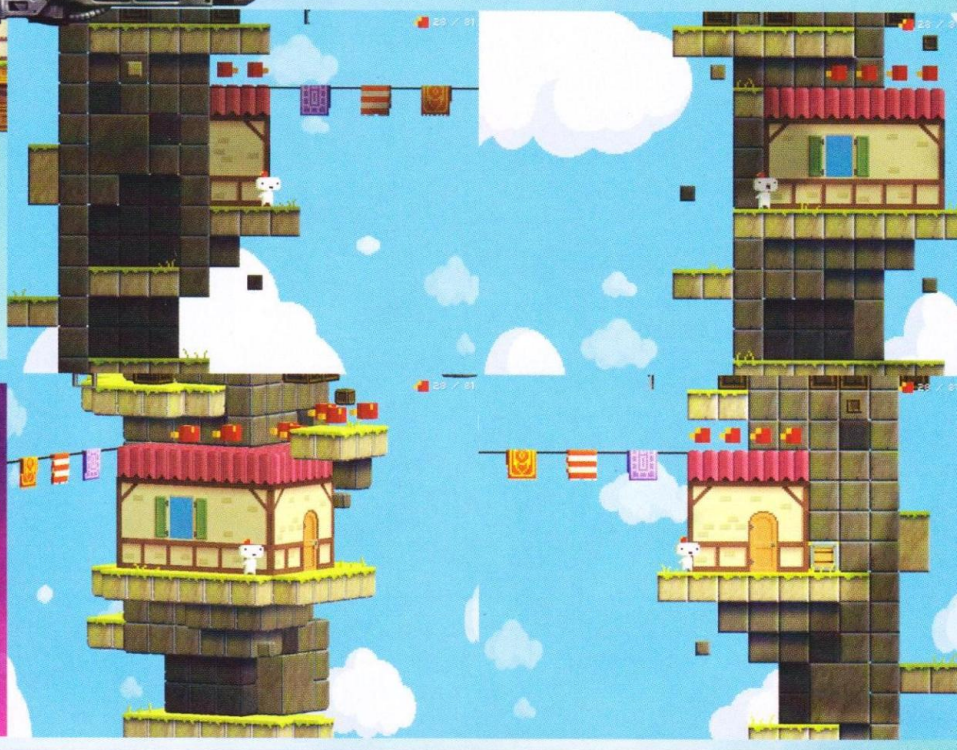
Чем дольше играешь в Fez, тем отчетливее осознаешь, какой КОЛОССАЛЬНЫЙ труд разработчики вложили в свое детище. Весь мир здесь построен из парящих в воздухе абстрактных конструкций, соединенных между собой, казалось бы, бесконечной сетью разветвлений. Можно пойти в ту дверь, или вон в ту… или заглянуть туда. И наверняка за дверью находится еще один небольшой мир, в котором разветвлений может оказаться еще больше. Поначалу даже хочется обхватить голову коленями и закрыть глаза, чтобы не свалиться с кресла от головокружения. Однако вскоре привыкаешь и смело шагаешь в выбранном направлении – где-то там обязательно есть тупик с порталом, который перенесет тебя обратно к предыдущей крупной развилке.



Плоский, как наш юмор

Если просто крутые разработчики в своих проектах уделяют внимание мелким деталям, то Фил Фиш, автор FEZ, буквально вскормил грудью, вырастил и убаюкал каждый пиксель. На протяжении всей игры меня не переставало поражать, насколько это ручная работа. Вот бегаешь ты по миру, заходишь в крохотный домик, а там все так красиво обставлено: книжные полки, картины, камин, столики – и это только одна из стен. Разнообразие самих локаций впечатляет не меньше: руины, обросшие деревьями и кустарниками, леса с огромными мухоморами,





Игры с похожей механикой:

- Echochrome
- Super Paper Mario
- Sky Island
- Babel
- Crush

одинокий маяк в порту, темные канализации. Есть и современные здания с неоновыми вывесками, и мрачные замки с каменными статуями.

Время здесь не стоит на месте: солнечный день сменяется вечером, радуя нас восхитительными закатами, а вечер уступает место ночи, приход которой озаряет небо звездами. Над некоторыми локациями нависла нескончаемая ночь, сопровождаемая грозой и ливнями. Кстати, во время вспышек молнии можно на мгновение увидеть расположение невидимых платформ. Аутентичный саундтрек в духе 8-битных проектов здорово передает глубокую атмосферу каждого уровня.

Да вертел я вас всех...

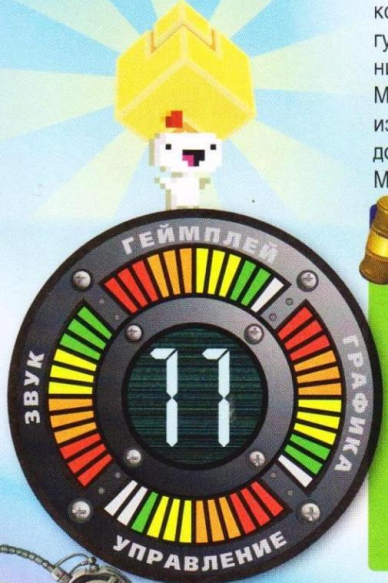
Если особо не углубляться и не пытаться собрать все, что только можно, – исследование виртуального мира Fez можно сравнить со спокойной, но при этом очень увлекательной прогулкой. Элементы платформинга не доставляют никаких особых трудностей – это тебе не Super Meat Boy, в котором можно сломать пальцы, изрядно попортить нервы и все равно так и не допрыгнуть ДО ЭТОЙ ЧЕРТОВОЙ ПЛАТФОРМЫ! В Fez мы безмятежно бегаем-прыгаем, рассматривая великолепные пейзажи и слушая умиротворяющую музыку. В исключения стоит записать разве что уровень в Аду – но к нему еще предстоит найти дорогу.

Но насколько легко и быстро можно собрать минимальное для прохождения количество кубов, настолько же сложно отыскать их все до единого, попутно разгадав все загадки и секреты. То нужно расшифровывать специальные символы, после чего нажать нужную комбинацию кнопок, то необходимо собрать из блоков фигурку из тетриса. В игре даже есть паззлы, для разгадки которых понадобится твой смартфон, способный считать изображенный на стене QR-код.

Свернуть за угол

Очень редко мне попадается игра, ругать которую особо и не за что. Сразу после релиза PC-версии Fez форумы загудели о различных технических проблемах, но буквально через неделю после выхода игры, когда мои загребущие ручонки наконец-таки добрались до нее, все трещины и неровности были оперативно пофиксены патчами. В недостатки можно записать разве что не очень удобную мини-карту.

Prince



Вердикт

За кажущейся внешней простотой игры скрывается невероятно масштабный, оригинальный, милый и цельный проект. Здесь есть что исследовать, есть чем любоваться и есть над чем поломать голову. Fez – это ожившая картина... даже не так... это целая картинная галерея для геймеров, которая на протяжении многих лет силами Фила Фиша и его команды наполнялась все новыми и новыми экспонатами. Галерея, которую нужно посетить в обязательном порядке, и, что самое приятное, – здесь нет таблички «руками не трогать» и противных бабушек-вахтеров.

КОНКУРС ОТ VERBATIM

ПРИРОДНЫЕ ДАННЫЕ

Все знают компанию Verbatim – они ведь уже 10 лет являются лидерами на рынке носителей для хранения данных! И если у тебя не было флешки Verbatim, то ты хотя бы болванил фильмы на их DVD-R. А если не болванил, то слушал музыку через наушники Verbatim. А если и не слушал, то как минимум возил своего грызуна по коврику с угадай чьим логотипом. В общем, Verbatim лишний раз в представлении не нуждается. Зато в представлении лишний раз нуждается замечательная возможность при помощи нашего конкурса стать немного ближе к сразу куче клевых девайсов.

Verbatim

5 место. Мультимедийная гарнитура Verbatim с затылочным оголовьем

4 место. Беспроводная сверхкомпактная лазерная мышь Verbatim

3 место. Портативная мультимедийная акустическая система 2.1 Verbatim

2 место. USB-накопитель Verbatim PinStripe, 128 ГБ

1 место. Красивенный, похожий на гоночный автомобиль GT портативный жесткий диск Verbatim GT SuperSpeed с интерфейсом USB 3.0 и объемом 1 ТБ

Чтобы стать обладателем одного из этих крутых гаджетов, тебе нужно сделать вот что:

А. Ответить правильно на четыре вопроса.

1. В каком году компания Verbatim получила свое название?
2. С какого года компания Verbatim начала выпуск компьютерных носителей для хранения информации?
3. Что значит слово Verbatim?
4. Каков максимальный объем в гигабайтах USB-диска Verbatim Store 'n' Stay NANO?

Б. Прислать это все счастье нам

Твои правильные ответы мы ждем до 20 июня по адресу konkurs@shpil.com. Неправильные ответы можешь сразу оставить себе.

В. Ждать следующего номера

Ведь в нем будут опубликованы результаты конкурса. Кстати, победители будут определены случайным методом среди всех приславших правильные ответы.

Желаем победы и да прибудет с тобой Википедия!

RESIDENT EVIL
REVELATIONS

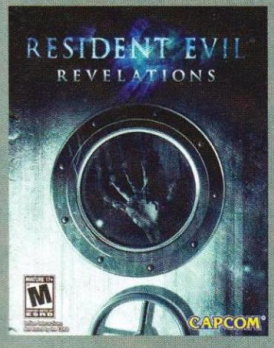
PC

Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:
Процессор: Core 2 Quad Q8400 2.66 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 560 или Radeon HD 6950
HDD: 8 ГБ



ДОБИТЕЛЬ ЗЛА

Серии Resident Evil уже стукнуло 17 лет, и ни для кого не секрет, что после четвертой части теплая ламповая каноничность была безнадежно утеряна – из вгоняющего в холодный пот сурвайвал зомби-хоррора «Реза» превратилась в шутер про качков, красавиц и мутантов. С выходом Revelations разработчики вроде как обещали вернуть шарм первых трех частей – если слово «шарм» подходит к игре, после которой от одного только гортанного «Staaars...» можно наложить в штаны. Владельцы консолей еще в прошлом году проверили, насколько игроделам удалось задуманное, ну а теперь «Откровения» могут оценить рыцари мышки и клавы.

Извращение к истокам

Сразу со вступительного ролика становится понятно, что в плане сюжетной линии на смену стандартным корпорациям, ЗОГам и «власти скрывают» пришла банальная террористическая организация, добывшая в ближайшем школьном кабинете биологии Т-вирус, прокачавшая его до версии «1.черт-его-знает-сколько» и устроившая ему краш-тест на ближайшем курортном островке в городе Террагригия. В результате ВНЕЗАПНО все население городка превратилось в жутких агрессивных тварей, что как бы намекает – отдыхать надо на шашлыках в Карпатах, а не греть пузо на морях, где полным-полно сомалийских пиратов, просроченной шаурмы, коммивояжеров и террористических организаций.

В общем, островок объявили заповедником для буйных, оцепили и навесили таблички «Кормить мутантов запрещено». Обиженные такой скромной реакцией, террористы угоняют лайнер «Королева Зенобия» и в качестве показательной акции устраивают на нем Ракун-Сити в миниатюре. Для раздачи им люлей сначала посылаются Крис Рэтфилд и дама-на-имя-которой-пофиг, но связь с ними пропадает. После чего на поиски горе-решаловцев высылают Джилл Валентайн и парня-на-имя-которого-тоже-пофиг. Вообще, судя по играм серии Resident Evil, главные герои летают на задания в гендерно корректном двухместном сортире, поскольку их всегда двое и они всегда разного пола.

Мотор!

Первое, на что обращаешь внимание (и что, кстати, к этим вашим истокам так и не вернулось), – режим ангела-хранителя a.k.a. заплечная камера. Она осталась управляемой – никакой фик-

Зомби-коктейль

Пока наш редактор по фитнесу запрещает нам делать кулинарную рубрику в журнале, мы все-таки нашли место, чтобы рассказать тебе как приготовить коктейль «Зомби». Это лонг дринк в тропическом стиле, который содержит белый ром, темный ром, золотой ром и бренди. Название коктейля не случайно – если вечером смешать столько алкоголя, на утро ты почувствуешь себя, словно оживший труп. «Зомби» был создан в Голливуде в 1939 году.

Состав:

Пропорции указаны для бокала типа харрикейн:

1. Темный ром – 20 мл
2. Золотой ром – 20 мл
3. Вишневый ликер (вишневый бренди) – 15 мл
4. Абрикосовый ликер (абрикосовый бренди) – 15 мл
5. Гренадин – 5 мл
6. Ананасовый сок – 30 мл
7. Апельсиновый сок – 30 мл

Приготовление и подача:

1. Наполни харрикейн дробленым льдом доверху.
2. Наполни шейкер кубиками льда.
3. В шейкер налей: сироп гренадин, апельсиновый сок, ананасовый сок, вишневый бренди, абрикосовый ликер, золотой ром и темный ром.
4. Встряхни шейкер и перелей через стрейнер его содержимое в харрикейн.
5. Украсить можно долькой апельсина и коктейльной вишней на шпажке. Можно подавать в горящем виде.
6. Не забудь закусить мозгами.

сированной камеры Resident Evil 1-3. А жаль – ведь именно это добавляло игре стильности, атмосферности и попосжимательности.

Также, как бы странно это ни прозвучало, в наш век шутеров-по-колено-в-гильзах атмосфере остро недостает нехватки патронов. Раньше каждая коробка и каждый магазин были на вес золота, автомат использовался пару раз за игру против особо злобного босса или для «отвести душу», а на серьезных уровнях сложности упавших противников пол-игры надо было добивать ножом. А что сейчас? Дефицит боеприпасов ощущается только в схватках с боссами, которые, судя по всему, способны всосать в себя столько свинца, сколько весят сами. Чтобы хоть как-то усложнить себе задачу и приблизиться к ортодоксальной хардкорной классике, можно целенаправленно не использовать режим поиска, позволяющий обнаруживать щедро разбросанные по уровням ништяки.

К не меньшему сожалению, в игру так и не вернулись каноничные зомби. Вместо них мы изничтожаем мутантов самых разнообразных форм, размеров и конфигураций. Во многом эти мутанты напоминают исчадий другого классического сурвайвал хоррора: Silent Hill, причем в основном – второго. Да, при этом атмосфера стала более саспенсной, но до тонн кирпичей, выкладываемых ранее при виде Немезиса, ей как до Луны на киевских маршрутках в снегопад.

Искусственный идиот

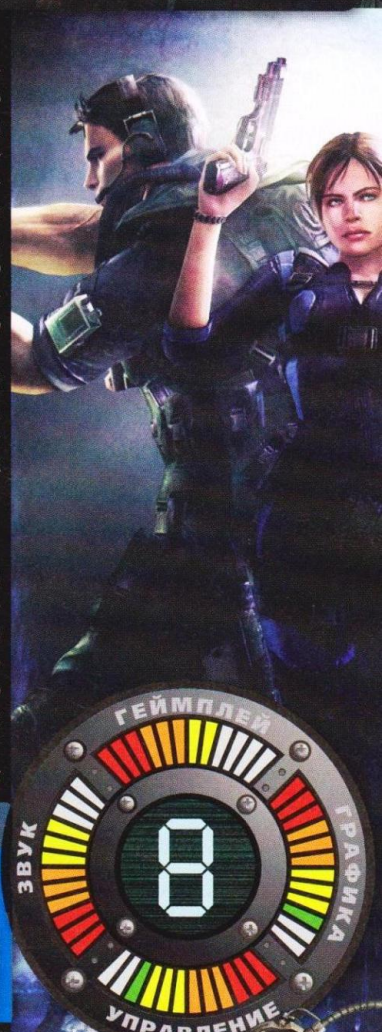
Особое недоумение вызывают изрядно отупевшие напарники. Если раньше они довольно бодро отстреливали супостатов, подсаживали протагониста/протагонистку и вообще выполняли угодные дела, то теперь создается впечатление, что они за спиной главгера заключили негласный пакт с агрессивной игровой фауной. Нередко в разгар боя напарник флегматично разглядывает окружающий пейзаж, в благодарность за что исчадия Revelations стараются его не замечать и атакуют исключительно игрока.

Паззлы, бывшие серьезной составляющей геймплея первых частей, упрощены до ужаса, решаются за минуту и зачастую вызывают недоумение разной степени тяжести на тему «а это что, была загадка такая?»

Чайная ложка меда

Есть в игре и хорошее. Проапгрейденная графика, большее количество темных закоулков, в целом более близкая к началу серии атмосфера. То есть, ближе, чем от оригинальной трилогии находятся RE4-5-6, но все равно безнадежно далекая. Но это для хардкорных фанатов слабое утешение.

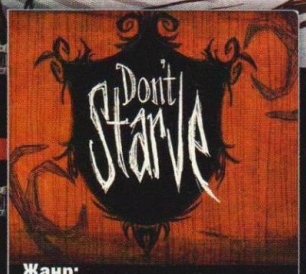
Fox



Вердикт

С геймплейной точки зрения, Resident Evil: Revelations – «на раз пройти». С точки зрения фанатов серии – где-то так же, только с безнадежной добавкой «все еще надеемся, что следующая часть вернет тот самый Resident Evil». С моей точки зрения – могло быть и хуже.

ЧЕЛОВЕК ПОЗНАЕТСЯ В БЕДЕ



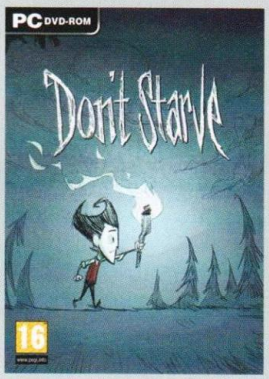
PC

Жанр:
приключения, симулятор

Разработчик:
Klei Entertainment

Издатель:
Klei Entertainment

Системные требования:
Процессор: 1,7 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
500 МБ на жестком диске



Тяжело живется ученым. То вирус создадут, который уничтожит полпланеты, то раскритикуют их за какую-нибудь слишком неудачную теорию Струн. Яйцеголовому жрецу науки Уилсону, главному герою Don't Starve, не повезло еще больше: злобный демон отправил его исследовать полярных сов в естественной среде обитания. Впрочем, научный опыт показал, что совы – не совсем полярные, да и не совы это вовсе. Тем не менее, Уилсон тоже не лыком шит, и в лучших традициях Беара Гриллса начинает выживать. И нет, он не пьет мочу.

Что-то не клеится

Создатели мясной дилогии Shank из студии Klei Entertainment решили поэкспериментировать и вместо еще одной части игры про качка с тесаком сделали совсем необычный проект – причем, необычный и для себя, и для всех остальных. Хотя, как и в случае с Shank, Don't Starve по-настоящему влюбляет игрока в себя буквально с первых секунд – главным образом благодаря великолепному визуальному исполнению, стиль которого намочил бы слезами умиления даже Тим Бертон.

Ты не ты, когда голоден

Суть проста, как инстинкт выживания, и полностью описывается названием игры – «Не умри от голода». Тебе нужно продержаться на загадочном острове как можно большее количество времени, и для этого придется попотеть – как и в случае, если с тобой такое произошло бы в реальности. Сперва Уилсон, в лучших традициях первобытных людей (не гопников), будет заниматься сбором всяких палочек, кустов, ягод и камешков. Вскоре, когда в инвентаре соберется порядочное количество лута, можно начинать создавать различные устройства. Для выживания сойдет все – от простенького топорика и кирки до алхимического двигателя и научной машины, позволяющей создавать еще большее количество предметов в лучших традициях 3D-принтеров. Но самое главное в игре – огонь. Без него в темное время суток героя в два счета съедят местные монстры. Поэтому ночью нужно как минимум вооружиться факелом и поджигать деревья, тем самым освещая пространство вокруг. Звучит элементарно, но на деле приходится тяжко. Впрочем, люди с аллергией на хардкор всегда могут облегчить себе задачу, настроив количество ресурсов на свой вкус.

Forever not alone

Территория, где происходят события игры, представляет собой скопление островов. Средством перемещения из одного острова на другой служат, скажем так, «живые туннели» – эдакая загадочная пасть на земле, прыгнув в которую, спустя мгновение, оказываешься на новой территории. Каждый остров генерируется случайным образом и обладает своим уникальным дизайном, ресурсами и монстрами. Так, например,

только в лесах деревенеют Энты, а длинноногие одноглазые птицы водятся лишь в скалистых землях близ Чернобыля. Интересность и незамыленность процесса обеспечена, ведь выучить расположение клондайков и опасностей не получится – даешь рандом, даешь жесткач!

Безбажие

Klei Entertainment удалось создать удивительный фантасмагорический мир, наполняющий тебя необычными впечатлениями: сюда хочется возвращаться еще и еще. Визуализация идет рука об руку с геймплеем, и в результате получается нечто ну совсем невероятное. Честное слово, давненько не было настолько красивой и затягивающей инди-игры, причем без единого бага. Кстати, глюкавость не свойственна Don't Starve в первую очередь благодаря тому, что она стала одной из первых игр в Steam, к которым простые геймеры могли получить «ранний доступ» еще до выхода. Комьюнити, ласково урча и восторгаясь, вовремя указало разработчикам на все баги и недоработки.

Впрочем, даже если смотреть на игру глазами бородатого сноба-программиста, то придраться тоже особо не к чему: великолепный рисованный готичный стиль графики в сочетании с прекрасным звуковым сопровождением производят неизгладимое впечатление и оставляют приятный след в душе – причем глубокий и с отчетливым рельефом подошвы.

Валентин [Hellblazer] Шукайло

Мультиголод

Изначально разработчики планировали добавить в игру мультиплеер, но отказались от этой затеи в связи с техническими трудностям воплощения и желанием сконцентрировать все усилия на совершенствовании сингла. Что сказать – не прогадали! Зато теперь два раза в месяц они выпускают новую версию игры, добавляя в нее персонажей, предметы, изменяя процесс и создавая дополнительные сюжетные линии. На данный момент, помимо Уилсона, доступно еще 5 персонажей с разными уникальными умениями, визуализацией и даже... ходящими по пятам призраками родичей.

Вердикт

Don't Starve однозначно рекомендована каждому любителю инди-игр. Хотя, чего уж мелочиться, – каждому, кто любит видеоигры вообще. Эта уникальная игра от талантливых разработчиков будет заставлять тебя возвращаться в фантасмагорический мир раз за разом. Уже существуют целые гайды по выживанию в Don't Starve, которые помогут разобраться в тонкостях игры всем желающим. Так что, если ты еще не бегаешь по острову в поисках пропитания и топлива для костра – у тебя есть возможность на собственной шкуре испытать все прелести жизни Беара Гриллса, не выходя из охлажденной кондиционером комнаты и потягивая латте со льдом.

ПЛЫВЯ ПО ТЕЧЕНИЮ

Оригинальный Dead Island был неоднозначным проектом. В то время как одни игроки весело лупили мертвяков веслами и бейсбольными битами, другие – широко зевали от скуки и клевали носом кнопки своих клавиатур и геймпадов. Большой тропический остров, битком набитый ходячим мясцом, смачная боевая система, куча квестов... Казалось бы, что еще нужно для полного счастья? Судя по Riptide, поляки из Techland решили, что больше ничего и не надо. По крайней мере, придумывать новый велосипед с квадратными колесами парни не стали – они сели на старый и прокатились еще один круг.

DEAD ISLAND RIPTIDE

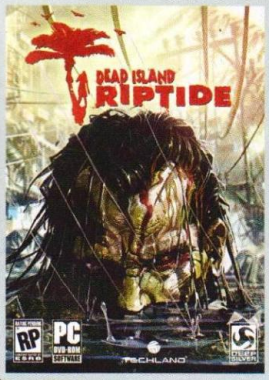
PC | PS3 | X360

Жанр:
Action role-playing, survival horror

Разработчик:
Techland

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:
Процессор:
Dual Core 2,66 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 512 МБ
7 ГБ на жестком диске



Трупный день

Отдохнуть нашей четверке после совершенного ими же зомби-геноцида на острове Баной так и не удалось. Приземлившись на военное судно, дабы подзаправить свой вертолет, герои невольно становятся свидетелями начала новой эпидемии, в результате которой все солдаты превращаются в изголодавшихся любителей человечинки. А значит – хватаем первое, что под руку попадется, и айда устраивать солдафонам преждевременный дембель. Веселуху с феерическим разбрасыванием внутренностей и конечностей по каютам прерывает внезапный шторм. Корабль терпит крушение, и нас выносит на берег еще одного райского островка с пальмами и зомбями – зараза, оказывается, и сюда уже добралась. Судьба – она не нежить, от нее, как говорится, лопатой не отмахнешься.

Ай-ай-айлэнд

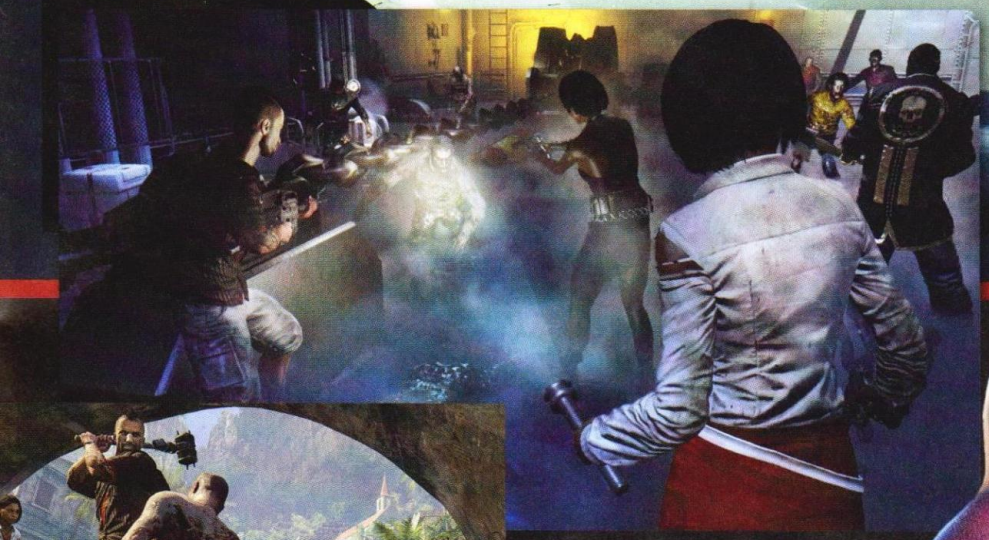
После попадания на остров в голове автоматически запускается мини-игра «найди десять отличий между Riptide и оригиналом». Все вокруг кажется родным и знакомым: та же механика, интерфейс, апгрейд оружия, физиономии героев, тропические пейзажи. Создается такое ощущение, что за эти два года поляки успели лишь нарисовать новый островок и нацарапать на коленке пресноватый сюжет. Получилось скорее затянутое дополнение, нежели полноценное продолжение Dead Island. Правда, любителям кооператива хватит и этого, ведь боевая система, как и прежде, тащит. Колоть, рубить, нарезать и делать отбивные из несчастных мертвяков безумно весело и интересно. Как и прежде, найдя специальный чертеж, можно, к примеру, соорудить из обычного мачете какую-то уберопасную хреновину, бьющуюся током или извергающую языки пламени.

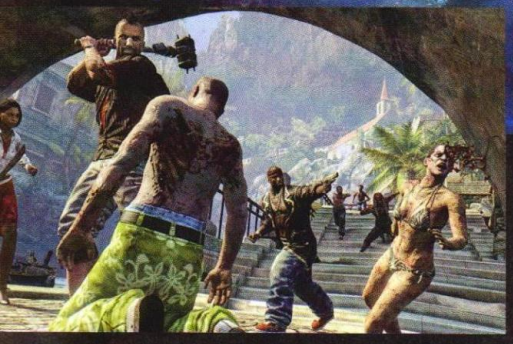
Голод без причины – признак мертвячины

Откровенной халтурой игру тоже не назовешь – Techland не поленились добавить парутройку нововведений. Наша банда зомби-убийц пополнилась еще одним кровожадным садистом.

Пока смерть не разлучит нас

В начале этого года парни из Deep Silver объявили необычный конкурс – студия пообещала взять на себя все расходы на проведение свадебной церемонии и приема той пары, которая согласится обвенчаться в день релиза Dead Island Riptide. Среди сотни участников сотрудники Deep Silver выбрали 27-летнюю Дженнифер Джонс и 31-летнего Роба Блэкмора. Место проведения церемонии было декорировано в стиле «карибского ада» из игры. Жених с невестой, а также многие гости, были загримированы под зомби.





Парень откликается на имя Джон, предпочитает рукопашный бой и обожает нарезать вражину специальными когтями, как у Росомахи. К слову, именно за него я и решил проходить игру. Хлопец способен наносить мощный удар ногой с разбегу, посылая ходячих уродцев в далекий полет с не самым удачным приземлением – почти как в Bulletstorm. Достаточно наловчившись, можно с криком «Калабанга!» запустить одного мертвяка в другого, превращая мочилово в некое подобие зомби-боулинга.

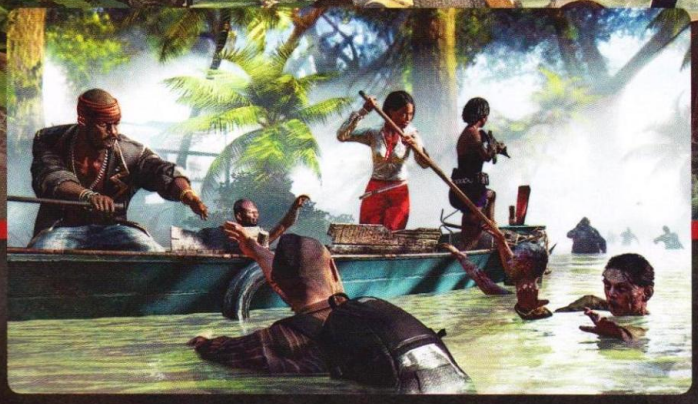
Кстати, проводить долгие часы в игре для изучения начальных навыков не потребуется. Мы начинаем свое путешествие уже матерым воякой пятнадцатого уровня. Доступные очки в начале игры можно распределить либо вручную, либо по одной из уже готовых схем. А если на твоем жестком диске завалялись сохранения из оригинала – есть возможность перенести старого персонажа в Riptide с тем же уровнем прокачки, снаряжением и изученными способностями.

Я убью тебя, лодочник

Несмотря на то, что новый остров находится в том же архипелаге, что и знакомый Баной, разница между ними со временем становится все ощутимее. Паланой выглядит более экзотически, так как он менее подвергся влиянию человека. Вместо отелей и бунгало с бассейнами здесь старые деревеньки, построенные прямо на воде. Остров пересекают многочисленные реки, по которым нам дают погонять на моторной лодке. Спокойному плаванью мешает новый вид врагов – утопленники. Завидев этих товарищей неподалеку, лучше поддать газку и раздавить доходяг, иначе они схватятся за борта лодки и начнут залезать внутрь.

Трупоед нашел обед

Сайд-квесты, как и в первой части, особой оригинальностью не отличились. В основном это традиционное «найди-принеси, по пути всех загаси». С одной стороны, ты бегаешь и мочишь зомбей – это действительно весело, но с другой – придется по десять раз бегать одними и теми же маршрутами, что рано или поздно жутко надое-



Крестовый подход

Не успел станок, на котором соорудили Dead Island Riptide, еще как следует остыть, а поляки уже вовсю стругают на нем свое новое детище. На днях Techland анонсировала Hellraid – ролевой экшн про зомби и Средневековье. На самом деле это уже второй анонс, ведь игру представили еще прошлым летом – тогда она носила кодовое название Project Hell. Обещают две отдельных кампании (для сингла и коопа), много лута, кастомизацию оружия и кучу всевозможных адских существ в качестве живого мяса.

Ожидать Hellraid стоит в этом году. Целевые платформы – PC, Xbox 360 и PS3.

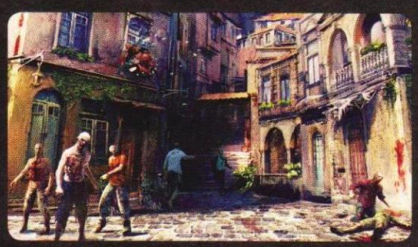
Hellraid

дает. Игра отличилась неплохо реализованными заданиями, в которых требуется противостоять атакам орд нежити (салют, Left 4 Dead). Перед началом нападения загораживаем проходы металлическими сетками, устанавливаем турели и вуаля – лагерь готов к обороне. Бегите сюда, дохлые сучки!

Красив, хоть в гроб клади

Чтобы уловить тот крохотный графический шажок вперед, который полякам удалось достичь за последние два года, мне пришлось доставать из шкафа лупу и запускать оригинальный Dead Island для наглядного сравнения. Картинка, действительно, стала немножко лучше, но на фоне современных проектов Riptide смотрится, как ненакрашенная девушка спросонья… после пьянки… с фингалом под глазом. Спасают положение действительно яркие и живописные пейзажи Паланоя: золотые пляжи, высокие пальмы, шикарные водопады. Сами трупоеды выглядят жутко и отвратительно, что в данном контексте звучит, как комплимент. Кровь хлещет рекой, а руки, ноги и головы с радостью расстаются со своими бывшими хозяевами – любители мяса и расчлененки будут радостно подпрыгивать и хлопать в ладоши.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Riptide – это, по сути, тот же Dead Island только на новом острове. Всем, кому в свое время понравился оригинал, обязательно придется по душе и продолжение. В свою очередь, товарищам, не получившим никакого садистского наслаждения от зомби-геноцида в Dead Island, в сиквеле ловить будет нечего.

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА ОТ ZOTAC

ZOTAC® ЗА ТАК

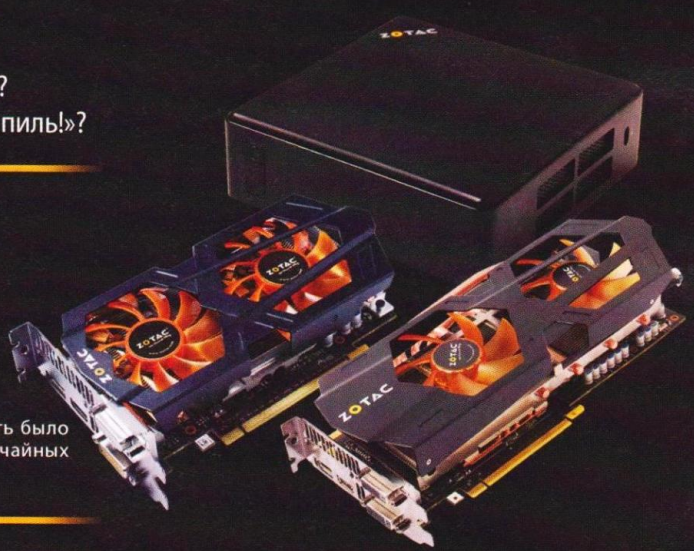
Месяц назад Zotac (да это, те ребята, которые делают крутые видеокарты, материнки и неттопы на базе nVidia) решили нашими руками осчастливить тебя невероятными призами. Чтобы стать счастливым обладателем этих самых призов, тебе нужно было ответить правильно на 3 вопроса (а еще лайкнуть страницу на Facebook или «Вконтакте» – в противном случае ты не смог бы посражаться за третье место). Вопросы, как помнишь, были следующими.

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!»?

А теперь, внимание, правильные ответы:

1. Гонконг
2. Киев
3. Fallout: Tactics (а не Doom 3 или Super Meat Boy, как ты почему-то решил в большинстве своем)

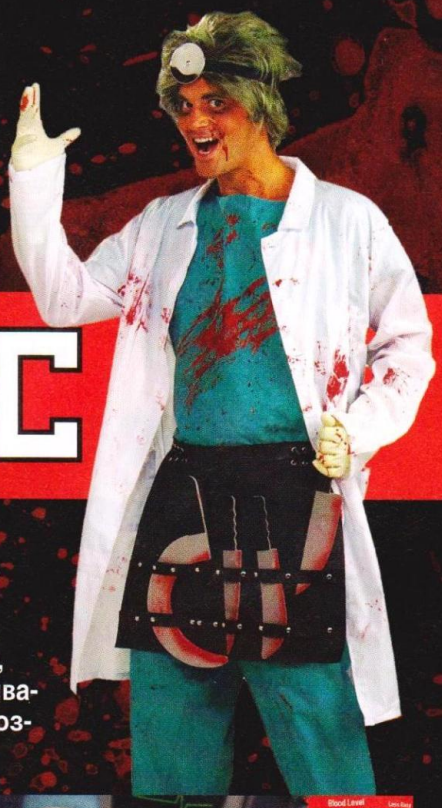
Тем не менее, правильных ответов оказалось около полутысячи. Выбирать было бы довольно сложно, если бы не наш редакционный генератор случайных победителей среди всех, ответивших правильно.



- Третье место и стример для беспроводной передачи изображения с компьютера (планшета, телефон) на телевизор – ZOTAC StreamBox достаются Алексею Черному.
- Второе место и мощная видеокарта ZOTAC GTX 650 Ti Boost теперь предмет гордости Яси Томашевской.
- И, наконец, первое место и запредельную ультравидеокарту ZOTAC GTX 670 AMP! получает Дмитрий Сухарев.

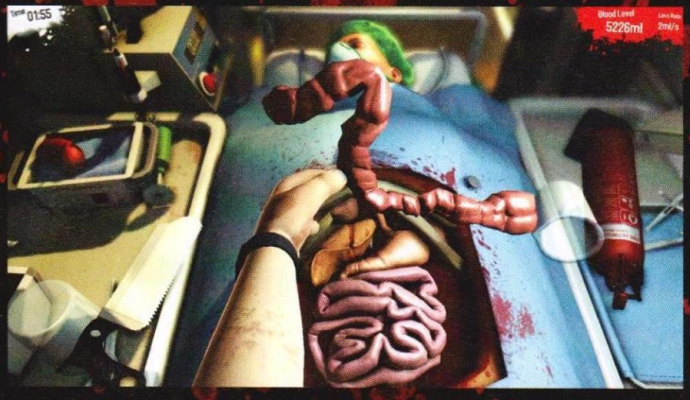
Благодарим всех за участие и не стесняемся напомнить: от победителей мы ждем писем с контактами на konkurs@shpil.com. Призы будут разосланы сразу после получения от компании призодателя.

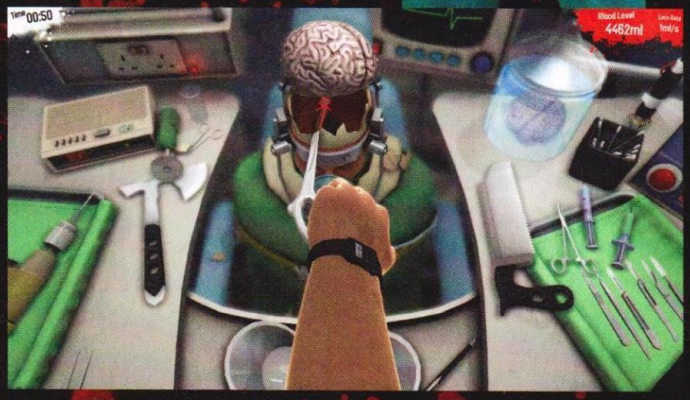
«Твое становление как врача меня волнует примерно посредине между маршрутами миграции ушастых сов и особенностями налогообложения в Конго» – доктор Быков, «Интерны»



ДОКТОР ХАОС

Каждый из нас в детстве мечтал кем-то стать, когда вырастет. Butcher хотел стать пожарным, Fox – космодесантником, Khaj-Tosin – викингом, X-Hunter – роботом, Divinale хотела выспаться, когда станет взрослой, а Prince мечтал играть в игрушки и ничего не делать. Пока что мечта сбылась только у Принца. Зато у тебя есть лишний повод порадоваться, что ты вопреки детским мечтам так и не стал врачом. Повод этот называется Surgeon Simulator 2013. Эта игра настолько обезбашенная, что невозможно описать. Но мы все равно попробовали это сделать.





SURGEON SIMULATOR 2013

PC

Жанр:
Симулятор хирурга

Разработчик:
Bossa Studios

Издатель:
Bossa Studios

Системные требования:
Процессор: 600 МГц
ОЗУ: 128 МБ
Видео: наличие видеокарты
HDD: 100 МБ

О сертифицированном маньяке

Официально жанр игры – симуляция работы доброго дяди Айболита, который вроде как лечит людей. Лично я бы предпочел быть расстрелянным на электрическом стуле в газовой камере под гильотиной с тротиловой шашкой в зубах, чем попасть на стол к герою этой игры (которая, кстати, не просто так имеет аббревиатуру SS). Потому как единственное, что волнует протагониста, то есть тебя, – это выполнение операции. То есть если ему сказано пересадить сердце – в результате будет пересаженное сердце. А вот в остальном пациент, как говорится, в общем-то, жив, но разбросан по операционной отдельными частями.

О левше-людорезе

Итак, для начала ознакомимся с управлением. Управляем мы аж одной рукой протагониста-эскулапа, причем рука эта левая. Делаем вывод – либо главгер левша, либо он делает операции на спор, что называется – «одной левой». Мышью контролируется перемещение руки, а кнопками – сжатие/разжатие пальцев и поворот кисти, что, в свою очередь, позволяет крутить рукой не очень приличные жесты, кидать зиги, делать хэвиметаллическую «козу». Ну и заодно брать предметы: всяческие скальпели, топоры и пилы – незаменимые устройства при пересадке почек.

Первое ощущение, когда пытаешься что-либо сделать виртуальной конечностью, похоже на прохождение курса реабилитации для паралитиков. Каках на вентилятор подливает совершенно упоротая физика и тот факт, что если какой-то предмет улетит со стола – нагнуться и подобрать его уже нельзя. И если для костедробильных предметов это не критично ввиду их изобилия, то уронить на пол предназначенную для пересадки почку равнозначно перезагрузке.

Это было лишнее

Сами операции проходят по простому принципу: аккуратно (или не очень) вырежи к лешему из пациента ВСЁ и воткни в него необходимый орган. За остальное можно не переживать. То есть, к примеру, при пересадке сердца мы смело вырезаем к чертовой бабушке грудную клетку, выдираем и выкидываем легкие, вырезаем и выкидываем сердце и на его место пихаем новое – прирастает оно само. Если перепиливая, к примеру, пищевод, мы ненароком задеваем окружающие ткани – открывается кровотечение. Выглядит это так: у пациента есть определенное количество ХП, и чем больше не-

Мамой клянусь!

До сих пор ходят споры о том, что именно обещают медики, давая клятву Гиппократа, а также о том, клянутся ли будущее врачи непосредственно Гиппократу или самим Гиппократом. Чтобы раз и навсегда развеять твои сомнения, мы приводим официальный, полный и оригинальный текст этой самой клятвы.

Ὀμνυμι Ἀπόλλωνα ἰητρὸν, καὶ Ἀσκληπιὸν, καὶ Ὑγείαν, καὶ Πανάκειαν, καὶ θεοὺς πάντας τε καὶ πάσας, ἵστορας ποιεύμενος, ἐπιτελέα ποιήσειν κατὰ δύναμιν καὶ κρίσιν ἐμὴν ὅρκον τόνδε καὶ ξυγγραφὴν τήνδε. Ἡγήσασθαι μὲν τὸν διδάξαντά με τὴν τέχνην ταύτην ἴσα γενέτησιν ἐμοῖσι, καὶ βίου κοινώσασθαι, καὶ χρεῶν χρηίζοντι μετάδοσιν ποιήσασθαι, καὶ γένος τὸ ἐξ αὐτέου ἀδελφοῖς ἴσον ἐπικρινέειν ἄῤῥεσι, καὶ διδάξειν τὴν τέχνην ταύτην, ἢν χρηίζωσι μανθάνειν, ἄνευ μισθοῦ καὶ ξυγγραφῆς, παραγγελίης τε καὶ ἀκροήσιος καὶ τῆς λοιπῆς ἁπάσης μαθήσιος μετάδοσιν ποιήσασθαι υἱοῖσί τε ἐμοῖσι, καὶ τοῖσι τοῦ ἐμὲ διδάξαντος, καὶ μαθηταῖσι συγγεγραμμένοισί τε καὶ ὡρκισμένοις νόμῳ ἰητρικῷ, ἄλλῳ δὲ οὐδενί. Διαιτήμασί τε χρήσομαι ἐπ' ὠφελείῃ καμνόντων κατὰ δύναμιν καὶ κρίσιν ἐμὴν, ἐπὶ δηλήσει δὲ καὶ ἀδικίῃ εἴρξειν. Οὐ δώσω δὲ οὐδὲ φάρμακον οὐδενὶ αἰτηθεὶς θανάσιμον, οὐδὲ ὑφηγήσομαι ξυμβουλίην τοιήνδε. Ὁμοίως δὲ οὐδὲ γυναικὶ πεσσὸν φθόριον δώσω. Ἁγνῶς δὲ καὶ ὁσίως διατηρήσω βίον τὸν ἐμὸν καὶ τέχνην τὴν ἐμήν. Οὐ τεμέω δὲ οὐδὲ μὴν λιθιῶντας, ἐκχωρήσω δὲ ἐργάτῃσιν ἀνδράσι πρήξιος τῆσδε. Ἐς οἰκίας δὲ ὁκόσας ἂν ἐσίω, ἐσελεύσομαι ἐπ' ὠφελείῃ καμνόντων, ἐκτὸς ἐὼν πάσης ἀδικίης ἑκουσίης καὶ φθορίης, τῆς τε ἄλλης καὶ ἀφροδισίων ἔργων ἐπί τε γυναικείων σωμάτων καὶ ἀνδρῴων, ἐλευθέρων τε καὶ δούλων. Ἃ δ' ἂν ἐν θεραπείῃ ἢ ἴδω, ἢ ἀκούσω, ἢ καὶ ἄνευ θεραπηίης κατὰ βίον ἀνθρώπων, ἃ μὴ χρή ποτε ἐκλαλέεσθαι ἔξω, σιγήσομαι, ἄῤῥητα ἡγεύμενος εἶναι τὰ τοιαῦτα. Ὅρκον μὲν οὖν μοι τόνδε ἐπιτελέα ποιέοντι, καὶ μὴ ξυγχέοντι, εἴη ἐπαύρασθαι καὶ βίου καὶ τέχνης δοξαζομένῳ παρὰ πᾶσιν ἀνθρώποις ἐς τὸν αἰεὶ χρόνον. παραβαίνοντι δὲ καὶ ἐπιορκοῦντι, τἀναντία τουτέων.

аккуратных разрезов мы сделаем – тем быстрее оно будет уменьшаться. Чтобы тормознуть этот процесс, оперируемого можно тыкать зелеными шприцами, магическим образом замедляющими кровотечение. Что весьма забавно – при особо аккуратном вырезании даже очень важных органов кровотечения не будет. Даже если ты вырезал и выкинул сердце или мозг.

Американские горки

Отдельно доставляет режим скорой помощи. В этом режиме операция проводится на полном ходу в машине, которая периодически поворачивает и подпрыгивает на ухабах, в разы увеличивая градус веселья. Особо забавно бывает, когда при очередном кульбите какой-нибудь молоток включает операционный лазер, который раскачивается над пациентом, понемногу превращая того в винегрет. Также по ходу езды из прыгающей машины иногда вываливаются инструменты и предметы, а вырезанные органы тоже можно на ходу выбрасывать через задние двери.

Графика и звук, как и стоило ожидать от стебной и абсолютно несерьезной игры, дохленькие. Количество заданий тоже не ахти – пересадка сердца, пересадка почек и трансплантация мозга. Причем в последнем случае снять череп предназначенной для этого миниатюрной циркуляркой не получилось, по-моему, ни у кого – лично я просто снес полчерепа топором, в то время как другие для этого котировали молоток.

Fox

Вердикт

O Surgeon Simulator 2013 нельзя сказать, что она хороша или плоха. По факту – в ней ацтойно все, кроме эмоций, которые она доставляет. Проект вряд ли затянет дольше, чем на пару часов, но за эти пару часов можно не раз надорвать от смеха живот и удовлетворить те маньячные наклонности, для которых не хватило Prototype и Splatterhouse. Но самое парадоксальное в этой игре вот что: если учиться по ней профессии врача, у тебя есть шанс стать куда более хорошим хирургом, чем те, которых выпускают отечественные медицинские вузы.

HAND JOB

Жанр:
Файтинг,
шутер от первого лица

Разработчик:
ACE Team

Издатель:
ATLUS

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
4 ГБ на жестком диске

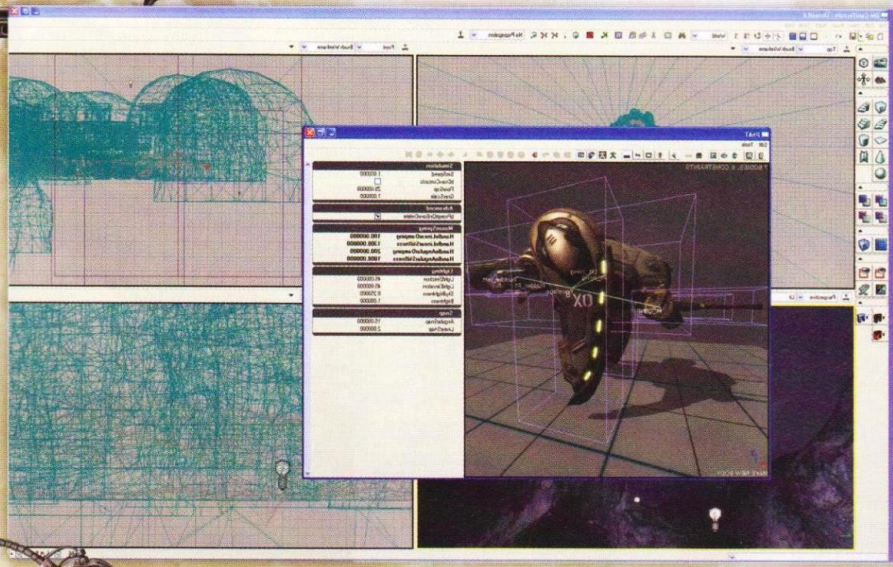
PC

Давным-давно, еще в каменном веке, все вопросы и разногласия решались очень просто – участники спора или затяжной дискуссии брали в руки огромные дубины и колотили ими друг друга по голове. Чей череп или булдыга выдерживали дольше – тот и прав. Чилийцы из Ace Team придумали свой каменный век, более шизанутый, но в то же время и более цивилизованный – за дубины здесь хватаются в последнюю очередь: в основном все вопросы решаются аргументами в стиле Верховной Рады – при помощи кулаков.

Доисторическая история

Оригинальная Zeno Clash появилась еще в 2009-ом и сразу же привлекла внимание своим необычным сюрреалистичным дизайном вперемешку с редким жанром. Если даже привычные файтинги на PC – большая редкость, то что уж говорить о мордобоях от первого лица. Да, проект был малость однообразен и, откровенно говоря, пугающе линеен, но благодаря своему диковинному игровому процессу и стилю до финальных титров можно было добраться в один присест.

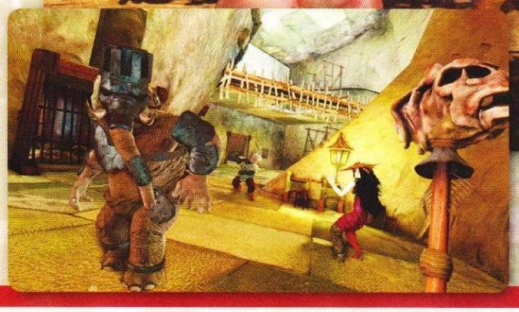
И вот спустя четыре года чилийцы предлагают нам снова переодеться в первобытное убранство и заглянуть в мир Зенозоика, дабы опять как следует размять свои кулаки. Главный антагонист первого Zeno Clash – нечто откликающееся на имя Папо-Мама – сидит за решеткой. А Голем, когда-то оказавший нам неоценимую помощь, решил остаться в этом мире и навязать всем свои правила, от чего наш герой Гэт, мягко говоря, не в восторге. Если ты не играл в оригинал и вышесказанное звучит для тебя как бред сумасшедшего – не страшно.

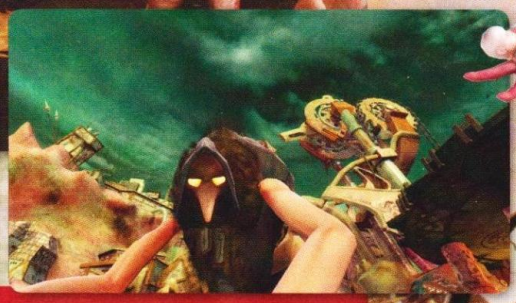


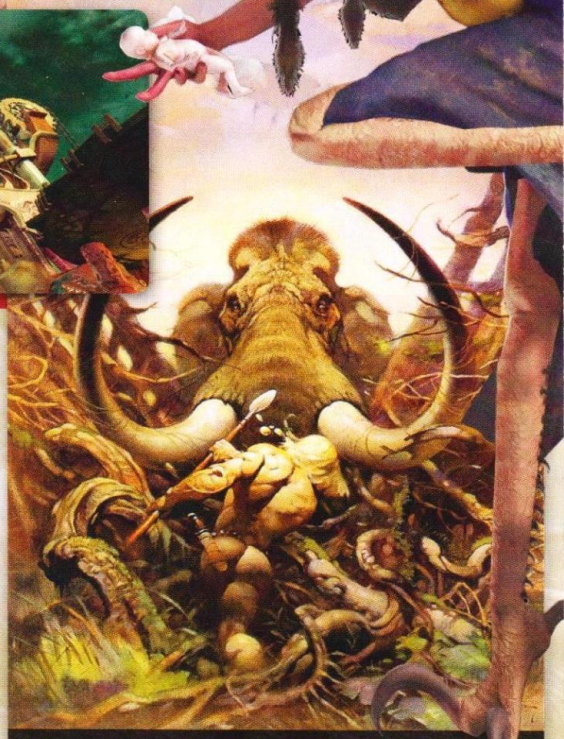
Замена двигателя

Карлос Бордо, один из основателей ACE Team, рассказал, почему его команда изменила движку Source и ушла, хлопнув дверью, к Unreal Engine 3.

Карлос: «На Unreal Engine мы перешли еще пару лет назад, когда работали над Rock of Ages. Нам потребовался более универсальный и гибкий моторчик, который предоставлял бы нам больший простор для фантазии и подходил не только для игр от первого лица. В итоге, когда уже пошла работа над сиквелом Zeno Clash, мы так и остались на Unreal Engine 3. Мы захотели привнести в проект достаточное количество визуальных улучшений – ту же смену дня и ночи, к примеру. И UE3 пришелся как нельзя кстати».







Просто шагаем вперед и бьем всех по лицу, потом разберешься.

Наглецу по лицу

Первое ощущение от процесса – приятно. Приятно вернуться в знакомый, чудаковатый Зенозоик, пейзажи которого будто бы сошли прямо с полотен знаменитого художника Иеронима Босха. Здешний фантасмагорический мир невероятно забавен – все эти грубые доисторические хижинки, чудные жители, странные животные, похожие то на гибрид курицы с кенгуру, то на стероидных креветок. Все отдаленно напоминает «Флинтстоунов», художник которых искупался в бассейне с бутиратом. Незнакомые с оригиналом будут приятно удивлены, а вот остальные – испытают уже не такие яркие чувства. Это как увидеть девушку с тремя грудями во второй раз – все еще интересно, но уже не так, как впервые.

Не в нос так в глаз

Переход со старичка Source на дедушку Unreal Engine 3 благоприятно отобразился как на графике, так и на размерах локаций. Перед нами уже не узенькие линейные коридорчики, но еще и не обширный открытый мир, о котором так упорно талдычили девелоперы до релиза. Впрочем, места, в которых нам довелось побывать в оригинальной Zeno Clash, здорово преобразились и заметно похорошели. Тот же лес Корвидов, к примеру, теперь чем-то напоминает яркие растительные пейзажи из «Алисы в стране чудес».

Уровни действительно разрослись, но в основном они все так же представляют собой набор рельсовых дорожек, разве что с бо̀льшим количеством разветвлений. При этом ужасно напрягает отсутствие такой, казалось бы, элементарной функции, как прыжок, из-за чего часто приходилось обходить десятой дорогой небольшие возвышенности, на которые без труда взобрался бы даже больной проказой лилипут-паралитик.

И морды биты, и зубы целы

Ну да хватит о красотах да декорациях – мы сюда пришли морды бить, а не цветочки собирать. Боевая механика не претерпела кардинальных изменений, но и нѐ забыла обрасти новыми приемами и перехватами. Также появился новый индикатор, отвечающий за особо мощные атаки, который имеет привычку быстро опустошаться в самый разгар крупной потасовки. Приходится мутузить десяток разгневанных драчунов обычными слабенькими затрещинами, а это очень долго и нудно.

К тому же, часто шлепки и поджопники пролетают сквозь противников или же попросту не достают до цели, от чего возникает чувство, будто играешь ты за пьяного боксера с косоглазием. А кулачных боев здесь много, я бы даже сказал – чересчур. Где-то в середине игры уже начинаешь заметно уставать от всех этих махаловок конечностями и при любой возможности пытаешься нагло пробегать всех драчливых уродцев.

Миллион лет до нашей эры

Во времена каменного века у людей были свои идеалы красоты. В почете были женщины с огромным висящим животом, отвисшей грудью и мощными, сильными руками. «Красота должна быть практичной и функциональной» – считали они. Именно такие «красотки» могли выносить и выкормить нескольких детей (лично я даже одного спиногрыза едва выношу), а благодаря сильным рукам нести на себе все домашнее хозяйство.

Медицина каменного века не отличалась разнообразием способов лечения: если человек чувствовал себя плохо, то на его теле проделывали острым камнем дырочку, чтобы выпустить боль из тела. Геннадий Малахов нервно жует подорожник в сторонке.

Зато оружие каменного века было вполне эффективным. Одностороннее рубило с острой кромкой да на деревянной рукояти (чоппер) позволяло даже довольно быстро свалить небольшое деревцо. А уж небольшим топориком можно было вовсю работать, а заодно и изготовлять другое оружие (дротики, рогатины, палицы).

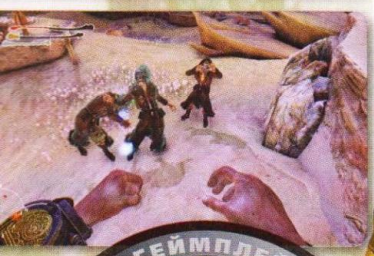
В поисках вдохновения

Глядя на необычный и, простите, слегка упоротый мир Зенозоика (a Rock of Ages – это вообще песня о наркодиспансере), начинаешь сомневаться в адекватности геймдизайнеров из ACE Team. Что именно они курили, парни не говорят, но о других источниках вдохновения они все же поведали. Ребята просто без ума от фэнтези-панк артов Джона Бланша и картин Иеронима Босха, что попросту не могло не отразиться на их творчестве. Например, на создание зеленой долины с деревьями-пузырями их вдохновил триптих того же Босха под названием «Сад земных наслаждений». В Zeno Clash 2 можно увидеть и множество других отсылок на сюрреалистическое искусство.

Skull-Bombs

Dual-Fishgun

Crossbow



Прощай оружие

Изредка выпадает шанс дать немного отдохнуть своим несчастным костяшкам и взять в руки какую-нибудь увесистую кувалду или огнестрел… хотя здесь, пожалуй, будет уместнее слово «камнестрел». Правда, побегать с оружием долго не получится – дубины быстро ломаются, а у пушек, в отличие от первой части, заканчивается боезапас.

Продвигаясь по сюжету, герой также обзаведется особенными и весьма оригинальными видами оружия. Например, здесь есть перчатка, использующая для атак энергию Луны или Солнца – перед ее применением нужно прицелиться по вышеназванным небесным объектам. Еще есть браслет, соединяющий противников между собой неким энергетическим лучом. Если связать двух супостатов и врезать по одному из них, то урон получит и второй – за компанию, так сказать.

Ногоприкладство

Вместе с псевдооткрытым миром в Зенозоик чилийцы завезли и RPG-элементы. Ну, как элементы… скорее небольшие такие элементики. У героя отныне есть четыре характеристики, которые можно прокачать: сила, здоровье, выносливость и лидерство. С первыми тремя, думаю, все и так понятно, а вот лидерство требуется для найма более сильных сопартийцев. Подмогу можно выбрать перед началом махача – после окончания потасовки компаньоны изящно растворятся в клубах дыма. Сама прокачка незамысловата – очки навыков даются не за убийства или выполнение квестов, а за активацию разбросанных по всему миру тотемов.

Сиквел также обзавелся кооперативным режимом на двоих. Проходить рекомендую с другом, а не со случайными товарищами, так как игроки могут наносить урон друг другу, а случайно заехать напарнику цепями по башке здесь плевое дело. К тому же, уровень сложности каждый выбирает отдельно, и если твой сотоварищ гордо кликнет на «Hard» и будет постоянно погибать смертью храбрых, то к контрольной точке игра будет переносить вас обоих.

Prince

Вердикт

Интересная ситуация получается. Вроде бы чилийцы и добавили в игру открытый мир, RPG-элементы, новые приемчики, а играется Zeno Clash 2 уже не так живенько, как оригинал. Открытый мир на поверку оказался красивым, но все равно коридорным и пустым, ролевые элементы – просто четырьмя числами, а боевка хромает и надоедает уже ближе к середине игры. Тем не менее, сиквел получился неплохим. Фанатам первой части наверняка будет интересно увидеть продолжение этой крышесносящей истории, да и вдоволь поглазеть на сюрреалистичные доисторические пейзажи больше ты не сможешь нигде.

ТРАНСЦЕНДЕНТНАЯ ДНЮХА

Результаты конкурса от Transcend

В прошлом номере мы рассказали тебе о том, что такое трансцендентность и пообещали кучу призов от компании Transcend, которая, на минуточку, является одним из общепризнанных мировых лидеров по производству оперативной памяти, SSD-накопителей, флэшек, внешних жестких дисков и карточек памяти. Как помнишь, тебе нужно было ответить на четыре каверзных вопроса, связанных с Transcend и «Шпиль!». Вот, как они звучали.

1. Какая страна является родиной Transcend? – **Тайвань**
2. Какой юбилей Transcend празднует в этом году? – **25 лет**
3. Какая игра была на обложке журнала, когда ему исполнилось 11 лет? – **Transformers: Fall of Cybretron**
4. В колонке редактора одного из прошлых номеров наш главвред упоминал о лошадке на реактивной тяге. Из какой игры этот easter-egg (пасхалка)? – **Cradle**

Почти все справились с первыми тремя вопросами, но многие (как всегда) не читали колонку редактора и решили, что лошадка была из игры Red Faction: Armageddon. Ребята, там же был пукающий радугой единорог, как можно забыть такое зрелище?

Среди всех ответивших правильно на все 4 вопроса мы методом случайного рандома и тыканьем пальцем, не подглядывая, выбрали счастливых победителей. Встречай овациями.

Призовые места и объемистые флешки JetFlash 810 объемом 32 ГБ получают:

Ваня Федя

Павел Корнат

Мария Ильенкова

Олег Розман

Дмитрий Романько

3-е место и колбасящий не по-детски **MP3-плеер MP350** достается **Георгию Фещенко**

2-е место и кайфовейший ударопрочный ультрарезиновый внешний жесткий диск **StoreJet 25M3** объемом **1 ТБ** выбарывает **Сергей Сосед**

1-е место и твердый, как тело Шварценеггера в молодости, **SSD-накопитель Transcend 720** на **256 ГБ** получает **Роман Шекун**

Благодарим всех за участие и не стесняемся напомнить: от победителей мы ждем писем с контактами на konkurs@shpil.com. Призы будут разосланы сразу после получения от компании призодателя.

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА ОТ «НОВОГО ДИСКА»

ЧЕРНЫЙ ЗОВ

Месяц назад мы попросили тебя смешно подписать эту картинку, а взамен пообещали коллекционное издание Call of Duty: Black Ops 2 для Xbox 360 с замечательным радиоуправляемым дроном MQ-27 модели «хренолет». А чтоб тебе не показалось мало, мы с «Новым Диском» учредили пять поощрительных призов – фирменные футболки Call of Duty: Black Ops 2. И вот, что из этого получилось:

Призовое место и футболка достаются Виталию Павлееву за подпись:
«Кортеж президента никогда не был настолько крут»

Еще одно призовое место и футболка достаются Виктору Васильевичу за подпись:
«В моем костюме нет климат-контроля, я пользуюсь внешними вентиляторами»

Другое призовое место и футболка достаются Кириллу Калинову за подпись:
«И тут охранник Василий понял, что это были не витамины»

И очередное призовое место да футболка достаются Владлену Бойченко за подпись:
«Это неловкое чувство, когда ты штурмуешь дом Гейба Ньюэлла с ТРЕМЯ дронами»

А последнее призовое место и футболка достаются Невмержицкому Ване за подпись:
«То чувство, когда у мужика на скриншоте есть автомат и три дрона, а ты хочешь выиграть хотя бы футболку»

А победа в конкурсе и коллекционка BO2 достаются Никите Левскому за подпись:
«Хочу сказать спасибо гравитации! Если бы не она, я бы тут сейчас не стоял»

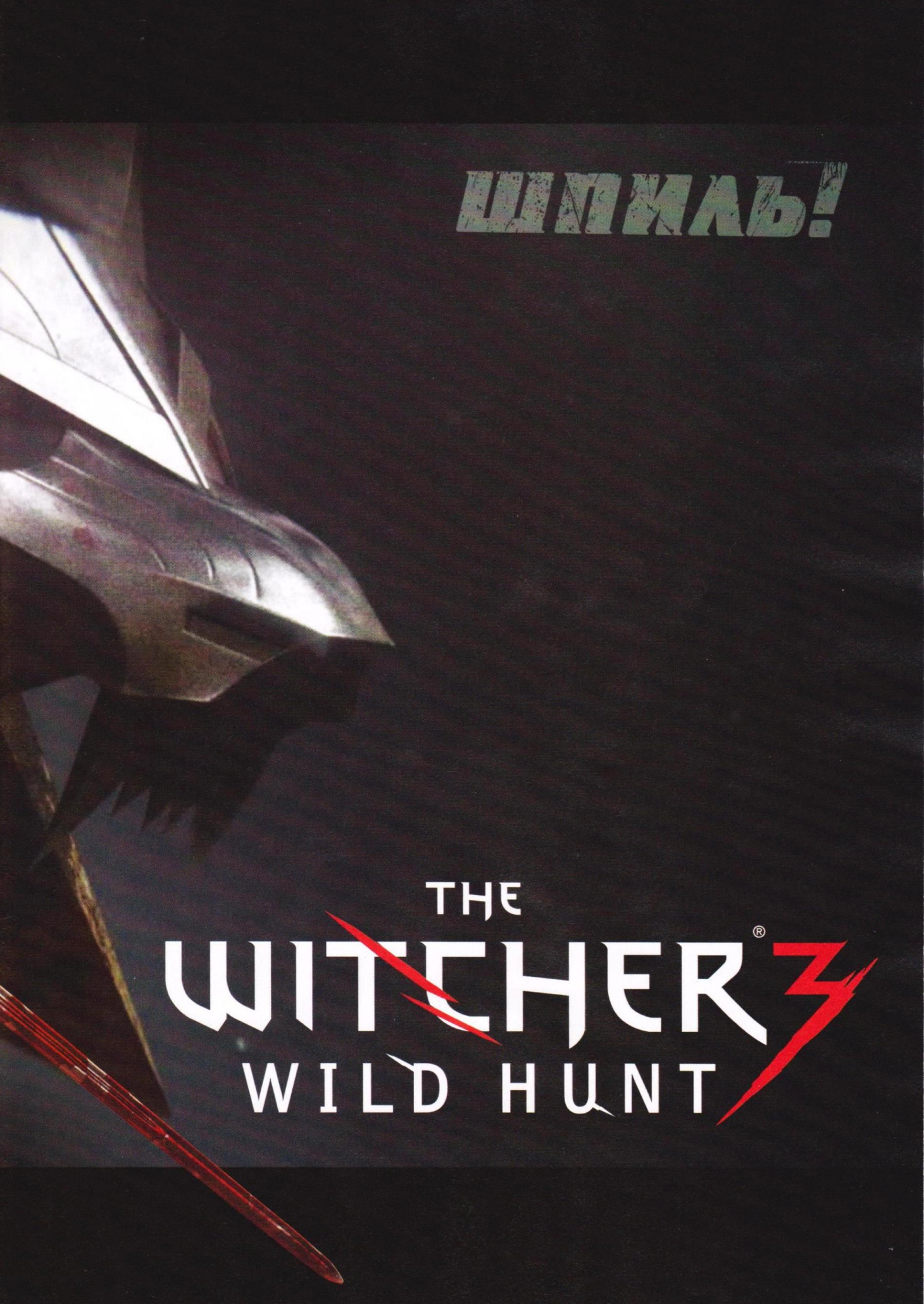
Благодарим всех за участие и не стесняемся напомнить: от победителей мы ждем писем с контактами на konkurs@shpil.com. Призы будут разосланы сразу после получения от компании призодателя.

DISHONORED™
ШПИЛЬ!

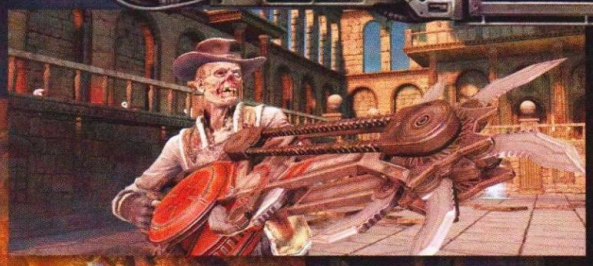
ШПИЛЬ!
RESIDENT EVIL®
REVELATIONS

НИКИЛЬ!

DEAD ISLAND
RIPTIDE


ШПИЛЬ!
THE
WITCHER 3
WILD HUNT

ADA



Добро пожаловать в Ад. Уже неважно как ты сюда попал: то ли твои друзья попытались тебя напугать и немного перестарались, то ли надпись «Высокое напряжение» показалась тебе не слишком убедительной. Теперь твоя душонка здесь и у нее большие проблемы. Выбраться из подземного царства Аида не так-то просто – впереди тебя ожидают смертельные лабиринты, кишащие жуткими и опасными существами. Прямо, как у нас в редакции на этаже, где выдают зарплату.

PC | PS3 | X360

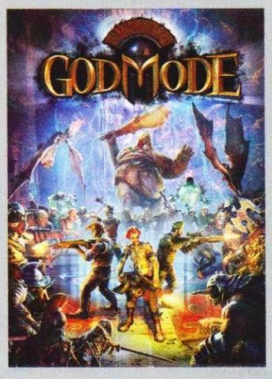
GOD MODE

Жанр:
Кооперативный шутер от третьего лица

Разработчик:
Saber Interactive, Old School Games

Издатель:
ATLUS

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



Пять кругов ада – остальные пока не достроили

God Mode – это простейший, без ГМО и всяких понтов, боевик от третьего лица, заточенный под кооператив. Тебя вместе с друзьями или какими-то рандомными товарищами по ту сторону интернета забрасывает на древнегреческую карту, которую нужно в быстром темпе зачистить от древнегреческой монстрятины. Пачками косим скелеты, атлантов, гарпий и прочих минотавров, прыгаем в портал и продолжаем наш кровавый сенокос уже там. Такой себе античный Dreamkiller на четверых – главное отключить мозг и тупо давить на левую кнопку мыши, направляя перекрестье прицела в толпу неприятелей.

Это весело и прикольно... первые часа два, после чего примитивная забава начинает приедаться, а левый палец просить о пощаде. Разработчики, видимо, очень спешили и не позаботились о наполнении своего продукта разного рода контентом. В итоге мы имеем пять жалких карт, на зачистку каждой из которых уйдет от силы минут двадцать. Этого было бы достаточно разве что для демоверсии, но никак не для полноценной игры.

Гадовщина

Хоть как-то разнообразить побегушки-пострелушки по одним и тем же локациям призваны испытания, активирующиеся перед нападением очередной волны враждебно настроенного мяса. Одни играют нам на руку, делая, к примеру, наш боезапас бесконечным; другие – усложняют жизнь, создавая более крупных и мощных монстров. Некоторые испытания и вовсе добавлены смеха ради: например, после активации одного из таких все враги надевают смешные шляпы.

В God Mode нет ни регенерации здоровья, ни вездесущей системы укрытий – чистейший олдскул, поджаренный на рафинированном масле ретро. Иконки со здоровьем, броней и патронами разбросаны по всей карте – бегай и стреляй, но собирать не забывай. Что касается командной работы, то ее тут попросту нет. Игроки практически не взаимодействуют друг с другом, разве что количество жизней – общее. Что, кстати, невероятно бесит. В моей команде часто оказывался какой-то безбашенный камикадзе, который постоянно прошляпывал жизни всего отряда.

Богохульство

Увеличить продолжительность в God Mode по идее призвана система «качай экспу – покупай предметы». Вот только выбор в виртуальном магазинчике крайне аскетичен: десяток стволов, пять рожиц для персонажа, идиотские шляпки, очки и прочий хлам. Пушки апгрейдятся, но процесс этот очень дорогостоящий и затяжной.

Не обошлось и без проблем технического характера. Часто поиск доступной игры у меня затягивался на добрых 15-20 минут. Присоединиться к уже запущенной игре невозможно – вот и приходится ждать, бегая на кухню, дабы заварить чаек и приготовить дифлопе на медленном огне. Также, нечасто, но случались «выкидыши» на рабочий стол и досадные баги, когда враги тупо застывали на одном месте.

Viper

Нашла Сабля на камень

Американо-российский разработчик Saber Interactive – ответ России на 4A Games: эта студия – чуть ли единственная, кто делает консольные игры на территории РФ. Правда, с проектами им обычно не везет. Их дебют Will Rock, клон Serious Sam, остался почти незамеченным, чертовски неплохая пострелушка TimeShift вышла очень не вовремя, Battle: Los Angeles вышла полным ацтоем, Inversion оказалась игрой одной идеи, а вот теперь случился God Mode.

Вердикт

Главная проблема God Mode – чрезвычайно малое количество контента. Доступные пять карт можно, не спеша, пробежать за каких-то полтора часа, после которых беготня по знакомым коридорам становится монотонной и неинтересной. В итоге имеем еще одну посредственную пострелушку на один-два вечера и то, при условии, что соберется веселая компания.

MARS
WAR LOGS

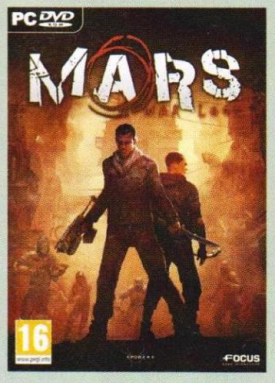
PC | PS3 | X360

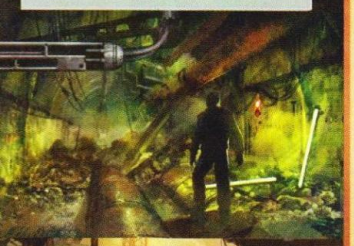
Жанр:
Action-RPG

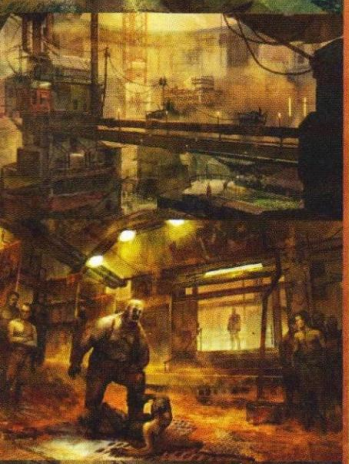
Разработчик:
Spiders

Издатель:
Focus Home Interactive

Системные требования:
Процессор: 2,2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ на жестком диске







ТЕОРИЯ МАРСИЗМА

Бывают книги, которые хочется посмотреть на экране в виде качественной экранизации. Бывают фильмы, которые смотришь и понимаешь: это должна была быть игра. А вот игры могут стремиться в любую сторону... или в обе одновременно. И пока ААА-шутеры нагло выдергивают управление из рук игрока, чтобы показать ему сотый по счету взрыв и как красиво стекает пот по детализированному лбу, потому что это «кинематографично», другие студии делают ставку на хорошую вселенную, которую хочется исследовать. Именно таковая присутствует в Mars: War Logs – игре, которая должна была быть книгой.

Вода на Марсе

Много ли общего можно найти между Metal Gear Solid, Final Fantasy и Mars: War Logs? Этим вопросом я даже и не мечтал задаваться, пока не запустил последнее творение студии под названием Spiders. Первый трехмерный MGS на PS1 весьма успешно позиционировал себя как фильм, но когда я дошел до вступительных титров, то успел посмотреть три заставки, провести пять диалогов и застрять на первом уровне, который оказался прологом. В Final Fantasy вообще порой кажется, что ты прошел пол-игры к моменту, когда появляется сюжетная завязка – до этого герои просто очень много разговаривают об игровой вселенной и прическах. В общем, затянутые вступления – конек этих игр.

«И я, и я!» – закричал War Logs, нагрузив первые полчаса геймплея практически отсутствием геймплея, заменив его излишне пережеванными, а порой и просто лишними представлениями персонажей и диалогами. Spiders не учли, что MGS и FF могут позволить себе такой каприз, так как это крупные и известные ААА-франшизы с армией фанатов за спиной, половина из которых готова терпеть длинные заставки во благо геймплею, а другие и вовсе готовы порвать даже хомяка разработчиков, если вступительный ролик короче 30-ти минут. У War Logs такой роскоши нет, и лишенный толковой маркетинговой кампании проект рискует отторгнуть большую часть потенциальной аудитории. За первый час трижды хотелось просто бросить игру и забыть о ней. Но я не бросил, и вспомнить теперь есть о чем.

Вспомнить всем

Сюжет ведает о риддикообразном антигерое по имени Рой. Он очутился в колонии на Марсе и желает как можно скорее выбраться из нее. Но то, что начинается как простой побег из тюрьмы, позже перерастает в более глобальный конфликт – пусть не эпических масштабов, но достаточных, чтобы втянуть в себя героя и его попутчиков. По пути Рой знакомится с различными представителями населения Марса, предлагая одним помощь в обмен на опыт, а другим – тяжелый конец стальной трубы в обмен на похожие любезности.

Игровая вселенная действительно хороша, а находящиеся в ее центре техномансеры чем-то напоминают некромонгеров из Риддика (ну напрашивается сравнение с нашим любимым лысым психопатом, что поделаешь). Проблема заключается лишь в подаче: смысл происходящего и тонкости мира доходят со скрипом. Сенс передается отчасти через не очень интересные вторичные миссии, отчасти через читаемые далеко не всеми тексты, а отчасти – через диалоги, озвучка которых чаще всего попросту портит серьезный контекст разговора. Сами персонажи, по большему счету, лишены оригинальности или харизмы, а редкие, но действительно интересные встречные не получают достаточно игрового внимания. Зато сама система общения предлагает несущие реальные последствия варианты ответов, приводящие к разветвленной сюжетной линии.

Сначала было слово

Там, где заканчивается диалог, обычно начинается драка, и обычно она напоминает систему второго «Ведьмака» с перекатами, блоками контрударами и очень плавным добавлением способностей из трех веток скилов. Несмотря на полезность последних, Рой не стесняется приодеться в броню и держать в руке что-то тяжелое. Это что-то можно кастомизировать, менять и создавать благодаря неплохой системе крафтинга, но со временем интерес к ней падает – впрочем, как и ко

многим другим геймплейным элементам, которые ощущаются не совсем доработанными. Из тех, кто начнет играть в War Logs, до конца дойдут лишь хардкорные поклонники жанра и те, кого за руку повели сильные стороны игры – сюжет и сеттинг, причем второй очень неплохо подкрепляется визуальной составляющей.

Прекрасная планета?

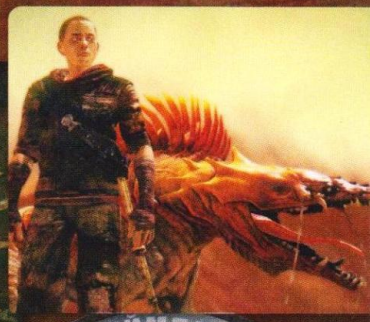
Выглядит War Logs никак. Но никак не значит «плохо», а значит, что ничего особенного в технических достижениях игры найти нельзя. Но точно так же, как крутой движок можно испортить плохим художественным направлением, так и наоборот: качественный стиль и соответствие игровой графики концепт арту выводят визуальную составляющую на совершенно новый уровень. Казалось бы, недостижимый уровень при используемых в игре технологиях. Даже повторяющиеся локации не особо раздражают, поскольку в любом месте ты испытываешь ощущение присутствия – художники, моделеры и текстурщики изрядно попотели, делая совместную работу.

Текстуры, кстати, не стесняются похвастать своей детализацией, поддерживаемой хорошим разрешением. А самое главное – не затуманенной размывающими эффектами, с которыми зачастую перебарщивают на консолях, дабы скрыть графические недостатки.

При этом, хотя Mars: War Logs ничего и не скрывает – это не значит, что игре нечего скрывать. Порой хочется закрыть глаза и не смотреть на анимации определенных лиц, выражение которых заставляет предположить, что у персонажа что-то где-то застряло, и он очень долго не может это оттуда вытащить. Может я и придираюсь, но игроку приходится смотреть на эти лица в течение всей кампании, отчаянно пытаясь всерьез воспринимать исходящие из деревянных ртов слова. Персонажи прекрасного пола помимо всего прочего еще и страдают лицевой кукольностью. Единственная радость: когда ты заканчиваешь диалог и вступаешь в бой, анимации тел приятно удивляют и добавляют эстетический плюс в экшн-составляющую игры.

На момент написания обзора вышла только PC-версия игры, но я уверен, что цифровые консольные версии будут выглядеть хуже – да и управляться тоже на порядок дерганней. War Logs входит в редкий список мультиплатформенных игр, заточенных под клавиатуру с мышью, что не может не радовать господствующую расу PC-геймеров.

Butcher



Вердикт

Mars: War Logs относится к редкому и вымирающему виду «средняковых» игр, придавленных с одной стороны титанической маркетинговой мощью AAA, а с другой – численным преимуществом разноцветной и местами странной массы инди. Это небольшой и неотполированный, но все же алмаз, покрытый толстой коркой недостатков и не доведенных до конца идей. И хотя через трещины в корке виден изумительный блеск драгоценного камня, далеко не каждый ювелир возьмется его обрабатывать.

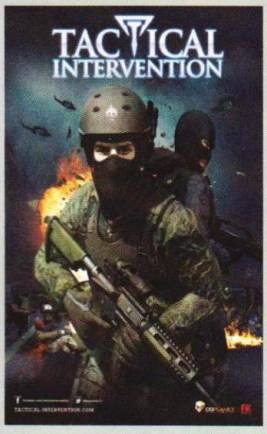
TACTICAL INTERVENTION

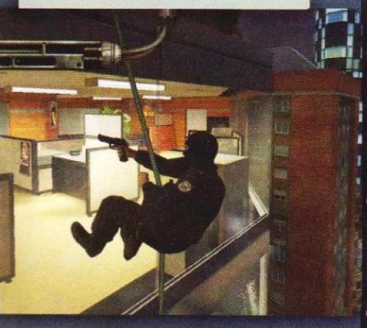
Жанр:
Online FPS

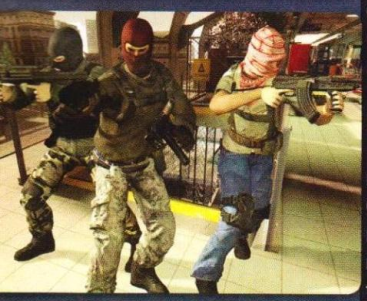
Разработчик:
FIX Korea

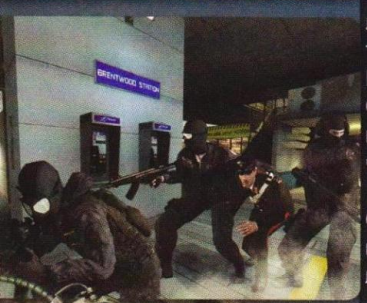
Издатель:
Mayn Interactive

Системные требования:
CPU: Intel P4 2,4
RAM: 2 GB
VGA: ATI Radeon 9200, NVIDIA Geforce 6200









«Маленький мальчик с MAC-10 бежал,
Увидел террора и кнопку нажал,
Жаль, у MAC-10 – огромный разброс,
Пока не упрется противнику в нос»
Народное каэсерское творчество

PC

ТРА-ТА-ТАКТИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

В далеком 1998-ом пацанву на просторах всея Украины захлестнуло новое веяние: тамагочи и йо-йо, приставки и футбол померкли перед массовым появлением компьютерных клубов. Примерно к тому же времени вышел срывающий башню и останавливающий время мегахит мира шутеров – Half-Life. Добрый год представить себе более идеальную игру для мультиплеерных пострелушек не мог никто. Ровно до тех пор, пока два пряморуких креативных товарища, Джесс Клиффе и Мин [Gooseman] Ли, не склепали на коленке модификацию, ставшую иконой геймерского мира вообще и киберспорта в частности – Counter-Strike. Tactical Intervention – это ничто иное, как ностальгия по тем славным временам. Так что сейчас мы по этим самым временам и прогуляемся.

Epic win

В ту эпоху, когда истории о картриджных приставках еще не приобрели статуса эпического фольклора, новая игра Counter-Strike моментально обзавелась сленговым названием, созвучным с именем восьмибитной классики Contra, разве что ударение переехало с «о» на «а». Еще с первых бета-версий популярность новой «Контры» зашкалила по самое не могу. Понемногу добавлялись новые режимы, карты, доводился баланс, добавлялось новое оружие, и аж через год после почти двух десятков бета-версий игра официально обзавелась финальной версией 1.0. Впрочем, это не помешало ей и дальше апдейтиться еще шесть раз, потому как ставшая бессменной киберспортивной дисциплиной «Контра» постоянно доводилась с точки зрения баланса и дыр в движке, картах и физике.

Post Contra

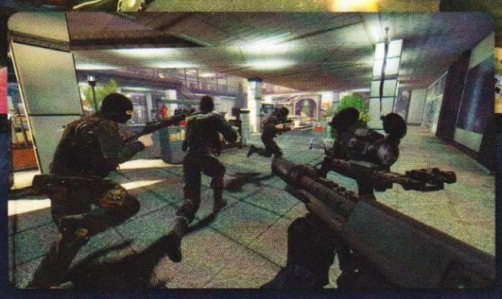
Дальнейшая история развития «Контры» весьма специфична. Вышедший в 2004-ом CS: Condition Zero по сути был все тем же 1.6, но с новыми скинами, более богатыми текстурами и возможностью подбирать гранаты с остывающих тушек. Перевод игры на движок Source и появление CS: Source дало миру непонятную фиготень с прорвой багов, но зато с физикой Half Life 2. Ну и в 2012 году миру явили CS: Global Offensive – хорошо подфиксенный CS: Source, который был уже намного более играбельным, чем предшественник.

Но уже упомянутый «человек-гусь» a.k.a. Gooseman все это время до боли в левой пятке хотел склепать CS2. Дядюшка Гейб, как он любит это делать, скрутил у него перед физиономией фигу. Гусь обиделся и ушел в корейскую компанию FIX Korea («ПОЧИНИ Корею»), где и взялся за разработку сегодняшнего пациента – Tactical Intervention.

Epic try

Особой оригинальности господин Ли не проявил, решив удивить современную публику своим устаревшим кунг-фу в виде все той же «Контры», только в профиль. Смысл стандартный – террористы стреляют в полицейских и алаверды. Однако хоть разработчик и Ли, да совсем не Брюс, и кунг-фу у него получилось крайне нефеншуйным. На первый взгляд, Tactical Intervention до потери пульса напоминает особо брутальный евгенический эксперимент по скрещиванию CS и Left 4 Dead 2, причем мне так и не удалось установить, чего именно в ней больше. Интерфейс, подсветка силуэтов заложников, назойливо лезущие в глаза подсказки и какой-то пластмассовый калаш создают полную уверенность в том, что рано или поздно из-за поворота вместо контр-террориста выбежит Чарджер или Ведьма, и ты срочно начнешь искать в кармане коктейль Молотова.

В то же время общая игровая канва – это все тот же CS. Захват и освобождение заложников, которые теперь умеют истеричить и носиться в панике по уровню; установка и разминирование бомбы, сопровождение VIP'а – все это было и раньше. Хотя теперь важен не сам VIP, а его чемодан, и если парня грохнут – контерам надо будет подобрать кейс и таки допереть его из точки А в точку Б. Причем теперь в процессе доставки обеим сторонам можно и нужно использовать машины, весело и беззаботно пере-



стреливаясь, переругиваясь и перетараниваясь по дороге.

Также в игру добавили старую, но очень полезную возможность, которой так не хватает благословенному Battlefield 3 – возможность выглядывать из-за угла наклоном вбок. А чтобы не грустно было играть любителям братьев наших мохнатых, Ли пригласил в Tactical Intervention собачий питомник. Серьезно. В слот экипировки можно взять немецкую, как группа Rammstein, овчарку, которая будет выполнять команды, хватать за штаны террористов и, наверное, приносить хозяину брошенные им гранаты.

Shoping time

Естественно, как и в любом другом онлайн-шутере, есть в TI свой магазин, в котором кастомизируется протагонист. За полученные в игре очки можно будет покупать всяческие навороты разных степеней полезности, от оружия до чисто декоративных кепочек. Определить степень потребности в донате и, как следствие, пейтувиновости игры пока сложновато, но общее впечатление – без финансовых вливаний здесь вполне себе живется.

Epic fail

А теперь о грустном, которого в Tactical Intervention, увы, очень много. Первое, что очень раздражает и напрягает, это совершенно наркоманская вуду-физика, опровергающая все законы Ньютона, Кеппlера и даже закон Ома для участка электрической цепи. Простреливаемость объектов можно выяснить только эмпирическим путем. Причем особенно доставляют непростреливаемые перила, в щель между которыми можно без проблем просунуть автоматное дуло. Отскоки гранат заставили поверить, что вокруг матрица – даже в CS: Source они вели себя логичней. А о том, какие кульбиты способны выписывать машины, я вообще молчу. Зато теперь раненые персонажи хромают. И у нас есть собаки. И игру делал человек-гусь. Ура.

Выглядит TI тоже совершенно нефонтаново. Спору нет – проект, позиционирующий себя как идейный продолжатель CS, имеет право на некоторую толику минимализма, но тут мы видим на экране некую смесь. Смесь потуг угнаться за современными шутерами и откровенной лени делать что-то более симпатичное, чем Source. На фоне грохочущей красоты BF3 звуки бедны и убоги, а местами вообще, похоже, не изменены со времен CS:S.

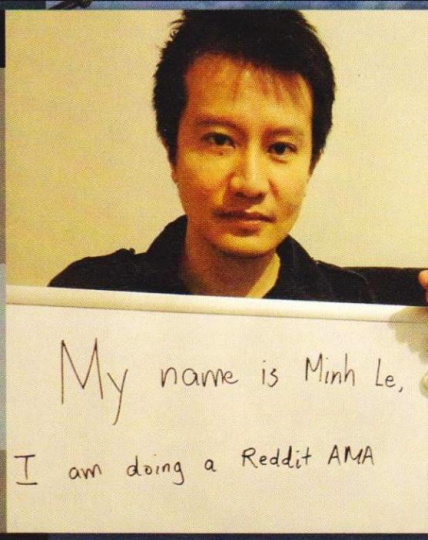
Fox

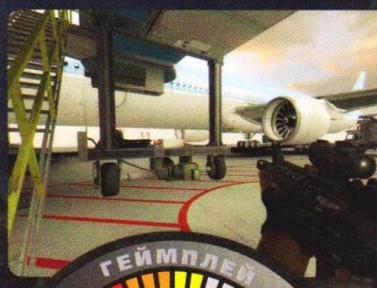
3 факта о Tactical Intervention

1. В апреле 2008 года Мин Ли покинул Valve, которая отказалась выделять средства на разработку Counter-Strike 2. Мин, в надежде создать новую игру в этой серии, отправился в Южную Корею, где нашел инвесторов.

2. Закрытое бета-тестирование проекта шло 3 года. Такой долгий срок объясняется тем, что из-за популярности фриту-плея Tactical Intervention было решено переделать из обычной розничной продаваемой игры в донаторство.

3. Игра использует модифицированный Source.





Вердикт

Грустно. Грустно и обидно. Хорошие задумки человека-гуся довольно криворуко реализовали корейские программисты. Вот если бы проектом руководил Ким Чен Ын, ссылающий всех лоботрясов в лагеря, – получился бы вполне неплохой проект. Но поскольку в Северной Корее еще не изобрели компьютер, игру, увы, пришлось делать южным корейцам. Конечно, для разнообразия поиграть в Tactical Intervention можно, но в целом любителям CS стоит просто играть в CS.

БЕЗ БАШНИ ПО ЖИЗНИ

ANOMALY 2

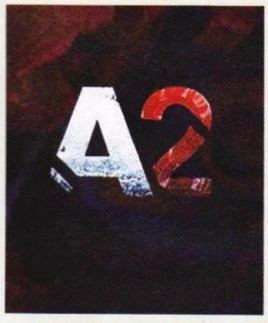
PC

Жанр:
Стратегия, Tower Defense наоборот

Разработчик:
11 bit studios S.A.

Издатель:
11 bit studios S.A.

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ на жестком диске



Anomaly: Warzone Earth вышла два года назад и многим запомнилась как игра, которая перевернула всю концепцию жанра Tower Defense с ног на голову, вывернула ее наизнанку, а после положила на бок и с любовью так пристроилась... ну ты в курсе. Суть вот в чем: если в обычных «башенках» мы строим защитные вышки, пытаясь обороняться от орд прущих отовсюду крипов, то в Anomaly все с точностью наоборот – создаем свой ударный отряд и идем гасить вражеские базы. Игрокам такое новшество пришлось, мягко говоря, по вкусу, так что разработчики решили насыпать добавки.

Безбашенная защита

Anomaly 2 продолжает историю инопланетного вторжения. После нашей небольшой победы пришельцы не отступили, напротив – они начали добивать остатки человечества, открыв в себе второе дыхание (или что там они еще делают своими жабрами). И, как это обычно бывает в играх, больше всего досталось Нью-Йорку – пейзажи разрушенного Манхеттена до рези в глазах напоминают последние части Crysis, даже злюки-гуманоиды чем-то смахивают на цефов. Опцию «Максимум Графон» сюда не завезли, но визуально проект в целом смотрится симпатично. И вот, когда люди уже начали раздумывать, а не поднять ли лапки вверх и сдаться, на горизонте (осторожно, неожиданный поворот!) замаячило супер-пупер оружие способное разгромить недружелюбных инопланетян. В общем, его нам и нужно заполучить.

Смена пришла?

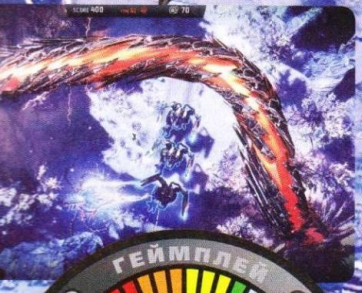
Никаких глобальных изменений по сравнению с оригиналом здесь нет. Как и прежде, покупаем новых юнитов, апгрейдим их и отправляем под дождь пуль из вражеских вышек, не забывая попутно собирать в лукошко разбросанные то тут, то там ресурсы. Управлять напрямую можно лишь командиром нашего отряда, техника же упрямо едет по заданному на тактической карте маршруту. Командир выступает в роли этакого мальчика на побегушках, его задача – подбирать выпадающие из поверженных врагов power-up'ы и их же расставлять на карте. В наличии «лечилки», приманки для отвлечения внимания, ЭМИ для вывода из строя инопланетных башен и другие полезные штуковины.

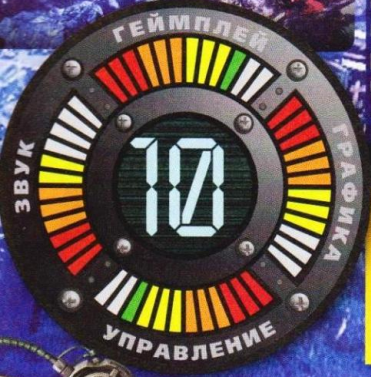
Автоботы, трансформируемся!

Не обошлось и без приятных нововведений. Теперь каждого юнита можно трансформировать в боевой мех со своими уникальными свойствами. К примеру, танк по двойному щелчку мыши превращается в прямоходящую махину с огнеметами. Так что отныне, в зависимости от расстановки вражеских башен и особенностей ландшафта (враг может трусливо спрятаться за многоэтажкой), придется постоянно думать над тем, какую форму лучше выбрать.

Просьбы, мольбы и песнопения фанатов, жаждущих померяться силами в мультиплеере, были услышаны – Anomaly 2 обзавелась сетевым режимом для двоих игроков. Один играет за пришельцев и строит оборонительные башенки, другой – помогает человеческой расе избавиться от гуманоидов, то бишь, занимается тем же, что и в сингл-плеере только с живым и более сообразительным (правда, не всегда) противником.

Viper





Вердикт

Anomaly 2 – не идеальный, но весьма добротный пример правильного сиквела. Создатели оставили полюбившуюся многим механику, подкрутили графику, добавили фишку с трансформациями и мультиплеер. Конечно, хотелось бы побольше инноваций, но фанатам жанра и оригинала будет достаточно и этого.

НЕ КАТИТ

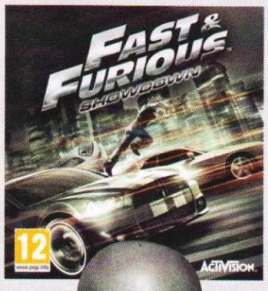
Немногие знают, что Вин Дизель приходит на конвейерную фабрику фильмов «Форсаж» только с одной целью – чтобы ему дали денег на следующую часть «Риддика». Надо отдать актеру должное – как бы там ни было, в «Форсаже» он выкладывается на полную и кривляется что есть силы. А вот за преступлением сотрудников Firebrand Games под названием Fast and Furious: Showdown не прячется никакой священной и благой цели – только желание отлить себе дома из чистого золота. К счастью, если ты бездушная скотина без таланта, в гейминдустрии далеко не упрыгаешь, даже используя батут в виде раскрученного киногоночного тайтла.

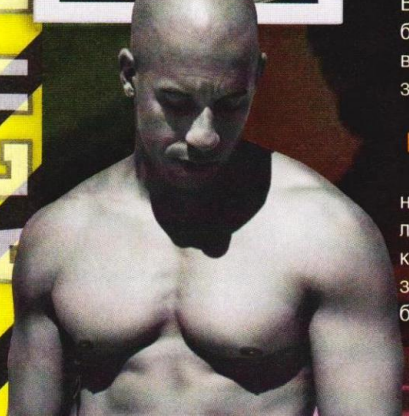
Жанр:
Гонки, Аркада

Разработчик:
Firebrand Games

Издатель:
Activision

PS3 | X360 | Wii U | 3DS





Шо за даун

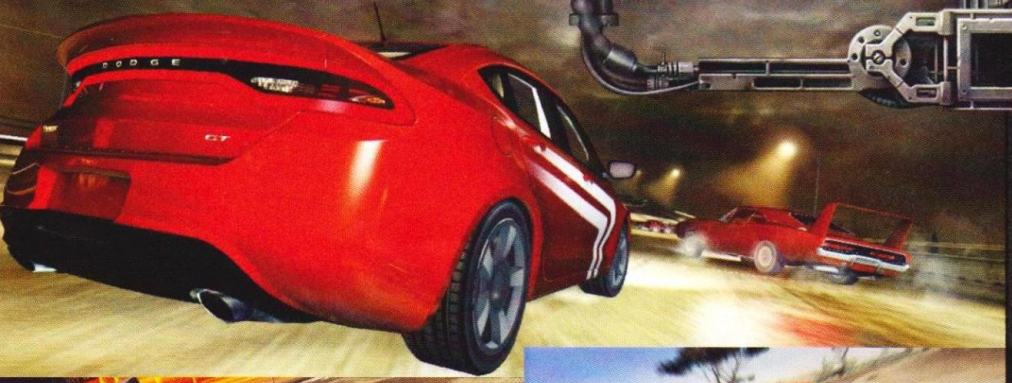
Поклонники фильма «Форсаж» не клюнуть на недавно вышедший гоночный симулятор Fast and Furious: Showdown просто не могли. Разработчики обещали море драйва и адреналина, причем все это безумие разбавляют эффектные трюки в стиле фильма и, естественно, зрелищные погони. «Не обойдется и без разнообразных автомобилей», – Firebrand Games с тройным усердиями развешивали по доверчивым ушам макаронные изделия, – «которые можно буквально бесконечно улучшать методом Экзибита (мы знаем, что ты любишь форель, поэтому мы встроили в бардачок бассейн для рыбалки)». Звучит заманчиво, и залезть в шкуру Вина Дизеля или Пола Уокера хотели бы многие – чтобы побыть немного таким же крутым, купить себе дорогой автомобиль и погонять по освещенным неоном трассам. Со всех сторон – красивые девчонки и тюнингованные тачки, при этом ты еще и водишь не хуже Колина Макрея! Впрочем, когда свои красивые слова разработчики все же отважились подкрепить первым геймплейным трейлером, геймеры сразу поняли: губу можно закатывать обратно.

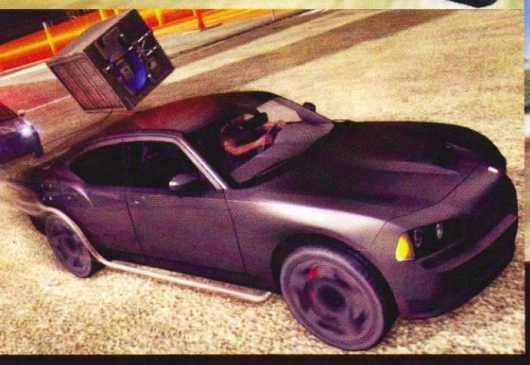
Він – дізель, воно – гівно

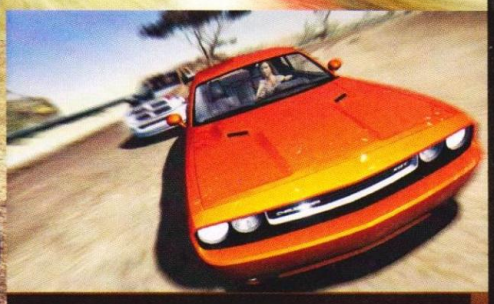
Fast and Furious: Showdown напоминает новую Lada «Приора». Вроде бы и вышла недавно и снаружи вся такая новенькая и красивая, но стоит тебе только ее запустить, как ты сразу понимаешь: сатана бы перекрестился, сев за руль этого корыта. Двери скрипят, сидения набиты газетой, магнитола переключается сама по себе, еще и фара разбита. И вообще это не современный автомобиль, а обитая китайским пластиком бричка на конной тяге. Showdown тоже снаружи очень похожа на отличную гонку с неплохим сюжетом уровня голливудского блокбастера и вкатанной прямо в геймплей лошадиной дозой адреналина. Беда начинается с того момента, когда ты понимаешь: консольную версию игры портировали с планшетов. Хорошо хоть – не с тамагочи.

Shut up and give me my money back

Несмотря на то, что издатель – Activision, крутой рекламы с настоящими тюнингованными машинами на улицах у Fast and Furious: Showdown, конечно, не было. Наверное, издатель понимал, насколько плачевны дела и что игру стоит спустить на тормозах, не привлекая к ней внимания. Впрочем, многие все же клюнули на игру, не посмотрев даже трейлеров, а ведь это деяние из серии «А помочусь-ка я на оголенный провод, авось он не подключен к источнику питания». Другое дело, если бы Fast and Furious: Showdown хотя бы продавали в Xbox Live и PSN по дешевке, но нет – расходится на дисках. Тут издатель сильно погорячился, потому как даже такие проекты как I Am Alive, Minecraft, Terraria и тот же The Walking Dead в пяти эпизодах не лезут на прилавки. (Мы приносим







свои глубочайшие извинения создателям I Am Alive, Minecraft, Terraria и того же The Walking Dead за то, что сравнили эти игры с Fast and Furious: Showdown).

Тюнинг бывает обманчив

На самом деле, Fast and Furious: Showdown, хоть и вышла вдогонку к кинопремьере шестого «Форсажа», прокладывает свою сюжетную автостраду мимо событий первых четырех фильмов серии. Кстати, в русском переводе игра называется «Форсаж: Схватка», что прекрасно описывает процесс написания сценария игры: после непродолжительных схваток, немного потужившись, сценаристы родили на белый свет мерзкую вонючую какашку, положили в коробочку с наклейкой «Сюжет нашего суперблокбастера» и сдали ее в тираж. В результате, вслушиваясь в диалоги персонажей, любой поборник стилистической цельности франчайза расшибет себе голову и сломает ладонь одновременно.

После прохождения игры начинаешь понимать – весь свой бюджет разработчики потратили на создание обложки для коробки. Обложка действительно выглядит восхитительно, она прямо заманивает покупателя, повелевая немедленно пойти и купить. Здесь и крутые тачки, и спецэффекты, и какой-то парень летит в воздухе, и шрифт такой весь серьезный и дерзкий. Прямо как в старые добрые времена, когда ты ходил покупать картриджи для «Денди»: долго выбирал игру с самой красивой картинкой на желтом пластике, а придя домой и поиграв десять минут, совершал самоубийство от разочарования. Зато урок жизни выучивал навсегда: внешность бывает обманчива.

Шоссе невезения

Допустим, тебе не повезло или ты настоящий мазохист, которого хлебом не корми, а дай поиграть во что-нибудь до зубной боли заунывное. Тогда скорей всего ты все же запустил Fast and Furious: Showdown, и тебе прекрасно известно это замечательное ощущение дебютного знакомства с игрой. В первый раз складывается впечатление, что это новая игра для PlayStation 1. Все настолько старомодное и убогое, что сразу же хочется выключить приставку и на всякий случай обработать HDMI-провод антисептиком. О геймплее говорить особо не хочется. Представь себе NFS: Underground, которую за месяц сделали в Монголии два полуслепых престарелых отшельника с атрофированным чувством прекрасного, и ты получишь игровой процесс Showdown.

Стоит сравнить нашего пациента с Need for Speed Russia. По сути, это такой же, который кроме заурядности больше ничем отличиться не может. Да-да, Showdown – это первая игра в мире, которая настолько скучна и заурядна, что отличается своей заурядностью от всех других игр. Что касается графики (кстати, на дворе 2013 год) – то она под стать остальному убожеству. Увидев такую картинку, хочется взять миксер, вставить в глаза и включить максимальные обороты.

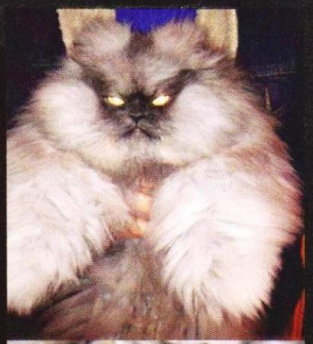
Влад Тучин

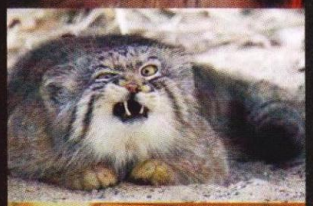
Вердикт

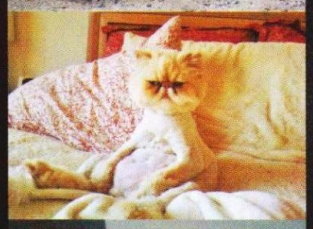
Свежая, горячая, как коровья лепешка на солнце, Fast and Furious: Showdown была бы замечательным проектом, если бы сразу после печати весь тираж дисков с игрой сожгли в специальных герметизированных печах, а разработчиков расстреляли и похоронили в братской могиле посреди пустыни.

Уничтожение ацтоя

Нам было настолько неприятно прикасаться к этому ацтою, что мы решили его не показушно уничтожать, а просто выбросили. А ты посмотри на фотографии милых котиков.





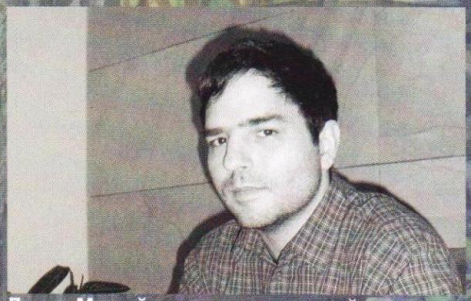


ПШЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

До конца 2014 года, когда выйдет The Witcher 3: Wild Hunt, еще столько времени, что ты успеешь состариться, обрасти седой бородой и внуками, умереть, реинкарнироваться и достичь пубертатного возраста, чтобы как раз успеть к новым приключениям Геральта из Ривии. Тем не менее, всенародные любимцы CD Projekt RED поделились с нами самым сокровенным: рассказали, чего ждать от третьей части культовой РПГ, объяснили, что такое хенд-мейд в гейминдустрии, а также признались в любви украинским геймерам. В общем, не зря CD Projekt RED величают польской Valve. В чем-то варшавские разработчики даже круче старины Гейба – они, как минимум, знают, как выглядит цифра «три».

Читатель, знакомься, это люди, которые отвечали на наши вопросы:

Марчин Блаха – ведущий сценарист



Джон Мамайс – исполнительный продюсер

Мацией Щещьник – главный геймплей-дизайнер

Михал Платков-Гилевски – глава отдела маркетинга

Jeszcze Polska nie zginela! Друзья, мы опасаемся спойлеров, но не можем не спросить об этом сразу: насколько сложным по сравнению с первой дилогией и книгами Сапковского будет сюжет третьей части?

Марчин: Сюжет третьей игры значительно сложнее даже по сравнению с книгами Анджея Сапковского. В игре сформировано несколько совершенно независимых подсюжетных линий, каждая из которых вливается в основной сюжет. В мире «Ведьмака 3» игроку предоставляется полноценная свобода действия – можно заниматься чем угодно и вляпываться в любую историю – на ваш вкус. Каждый подсюжет в той или иной степени влияет на другую второстепенную историю, и таким образом строится вся сценарная линия. Как и в предыдущих частях, Геральту предстоит пройти сквозь череду сложных моральных выборов, которые соответственно приведут к непредвиденным последствиям. Кроме того, мы решили усложнить романтическую линию, чтобы отношения Геральта с женщинами были больше похожи на книжные варианты (*наконец-то мы увидим Йеннифэр? – прим. авт.*). А уж отно-

шения с женщинами тем более могут привести к некоторым непредсказуемым сюжетным каруселям. В конечном результате, вся история будет весьма запутанной.

Ну да, когда на твоем пути встречается женщина – жизнь сразу превращается в американские горки. Нас до сих пор впечатляет, как в The Witcher 2: Assassins of Kings сюжет расходится в кардинально противоположные стороны не перед финальными титрами, а чуть ли не в самом начале. Это ведь вагон работы! Учитывая, что перипетий в «Ведьмаке 3» в разы больше, сразу возникает вопрос: долго корпели над сценарием триквела?

Джон: Мы начали работать над сюжетной линией третьей части сразу после релиза «Ведьмака 2» на ПК. Работа над сюжетом заняла около двух лет. Тем не менее, мы до сих пор продолжаем разрабатывать сценарий и постоянно углубляемся в детали. В книгах Сапковского количество информации о мире просто зашкаливает! И именно поэтому мы смогли создать столь хорошо проработанную и в высшей степени правдоподобную вселенную. Пожалуй, мы не перестанем работать над сюжетом до тех пор, пока игра не попадет на прилавки.

А как обстоят дела со связью сценария с предыдущими играми? Важно ли новым игрокам быть в курсе сюжета и деталей первой дилогии и книг Сапковского для понимания что к чему в «Ведьмаке 3»?

Джон: В «Дикой Охоте» история начинается с чистого листа. События эпилога второй части привели к новому порядку – как в глобальном смысле, так и в личностном. Вас ждут неизвестные и разделенные войной земли. Много интересного скрывает и новая чувственная история Gwynbleidd'a. Геральт вернется на путь ведьмака. Хотя это уже третья часть саги, сеттинг игры великолепно подходит новым игрокам. Так что, в принципе, им не понадобится информация а-ля «в предыдущих сериях». Впрочем, мы остаемся верными своей любви к мелким деталям. Фанаты наших игр найдут кучу отсылок и напоминаний об определенных событиях из прошлых частей, что, несомненно, вызовет массу довольных улыбок.

Надеюсь, в угоду потенциальным новым фанатам вы не сбавите градус хардкорности и не превратите триквел в симулятор газонокосилки?

Мацией: Мы акцентируем внимание игроков на истории. То есть, меньше всего нам бы хотелось с самого начала отвлекать игроков от сюжета кучей нововведений. Не волнуйтесь, игра будет достаточно требовательной к навыкам и скилам геймеров – мы ничего не упрощаем. Просто на этот раз все элементы геймплея будут раскрываться постепенно – один за другим, шаг за шагом.

В предыдущем «Ведьмаке» были возможности выбора, но все же игра оставалась линейной. Чем удивит «Ведьмак 3»?

Джон: В этот раз действие игры разворачивается в полностью открытом мире. Третья часть основана на глубоко проработанной и при этом максимально нелинейной истории. С одной стороны, вы постоянно движетесь вперед вместе с сюжетом, с другой – игроки всегда смогут вернуться туда, откуда они ушли, и узреть ошеломительные последствия их действий и выборов. Это не только делает игру более реалистичной, но и заставляет игроков постоянно думать о возможных последствиях своих действий. Ты сможешь увидеть, как из-за тебя преображаются персонажи, меняют свой облик целые локации, города и даже регионы. Ты действительно влияешь на мир и его судьбу. Пожалуй, такой опыт – это самое важное в настоящей ролевой игре.

Это как раз то, чего нам так не хватало в индустрии! Если вы реализуете хотя бы половину обещанного – мы заработаем синяки на ладошках, аплодируя вам. Кстати, устроить бурные овации по поводу новых элементов геймплея мы тоже всегда рады...

Мацией: В игре есть масса новых элементов, основанных на бесшовном открытом мире. Взять хотя бы возможности исследования – у нас нет каких-либо барьеров или ограничений. Игроки могут достичь одной и той же цели разными способами: пешком, на лошади, или же плыть по морю на парусной лодке.

Три факта, которых ты не знал о «Ведьмаке»

- Анджей Сапковский дружит с Джорджем Мартином и с нетерпением ждет следующих книг из цикла «Песнь Льда и Пламени» («Игра Престолов»).
- В The Witcher 3 можно будет покататься на лодке, а Геральт сможет избежать судьбы пассажиров «Титаника», поскольку научился плавать.
- В игре по-прежнему будут откровенные постельные 18+ сцены.

Отправиться в круиз – прекрасная перспектива. Но еще больше нам нравится перспектива отправить врагов в круиз по аду. Тихо и незаметно. Вы ведь сделаете побольше стелс-миссий в третьей части, правда? НУ, ПОЖАЛУЙСТА!

Джон: На этот раз мы припасли для вас нечто большее, чем обычные стелс-миссии. Мы разработали целую систему охоты на чудовищ. Не забыли, что в Wild Hunt обретший силы и воспоминания Геральт возвращается к своей основной профессии? Геральт – настоящий ведьмак, убийца монстров по найму. Игроку нужно будет проводить расследования: анализировать место преступления, искать доказательства и улики и, наконец, решать, с каким именно монстром ему придется столкнуться. Перед началом охоты нужно будет подготовиться (например, создать нужные зелья) и выследить чудовище.

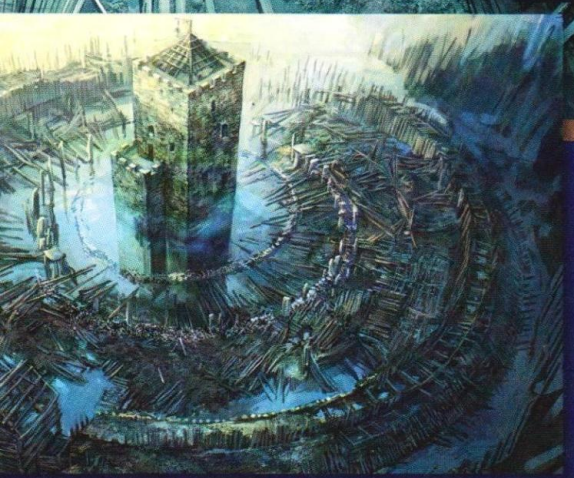
Мацией: В «Дикой Охоте» Геральт сможет использовать свое обостренное зрение и слух, чтобы выслеживать чудовищ прямо в их логовах. Вы станете настоящими охотниками на монстров и сможете выслеживать троллей и других чудищ, ориентируясь на одно лишь доносящееся издалека рычание! Все это возможно благодаря новой фиче – обновленной Механике Чувств Ведьмака. Кроме того, мы добавили больше свободы в выборе тактики борьбы, что пригодится при охоте на монстров.

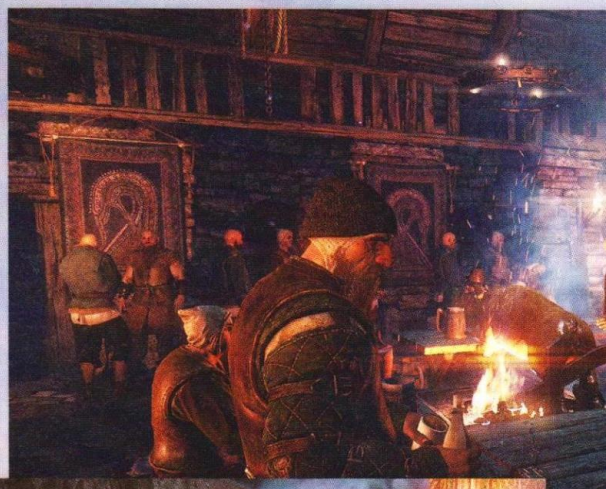
Звучит невероятно заманчиво. Помимо Чувств поменяется и боевка?

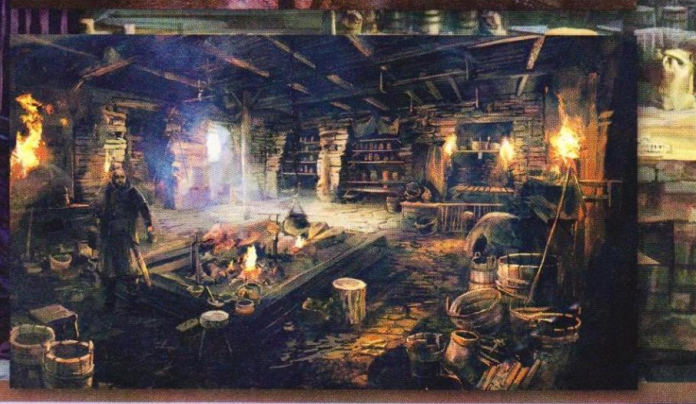
Мацией: Боевая система полностью переработана. Во-первых, Геральт и его противники будут меньше бегать, а в основном медленно кружить вокруг друг друга, выискивая уязвимые места. Во-вторых, враги будут более внимательно относиться к действиям игрока. Меняется темп сражения: движения более медленные, тактичные, но атаки должны быть очень быстрыми и точными. Одно нажатие кнопки равно одному мгновенному взмаху мечом. Разумеется, при этом игроки смогут совершать быстрые кувырки, выполнять быстрые атаки и зрелищные комбо. Кроме того, в арсенале ведьмака – новые движения и спецатаки. И, конечно, остаются Знаки. Игроки смогут использовать 5 Знаков и их альтернативные варианты – например, знак Ирден может стать ловушкой, замедляющей врагов, и магической турелью, которая наносит урон всем оппонентам в радиусе действия.

Похоже, боевая система приближается к абсолютному идеалу, хотя любители быстрой мясорубки могут обойти вашу игру стороной. А куда идти любителям прокачки?

Мацией: Ветви развития персонажа мы тоже полностью поменяли. В этот раз в распоряжении игроков будет около 120 умений. Изменилась и система мутагенов. После убийства монстра и извлечения этого







вещества вы сможете поглотить мутаген и получить особенный постоянный навык или способность. Мы также уделили внимание системам алхимии и крафтинга. Команда сразу задалась целью сделать алхимию более привлекательной и интересной для всех игроков: алхимия станет мощным подспорьем в бою, при этом использовать ее будет невероятно просто.

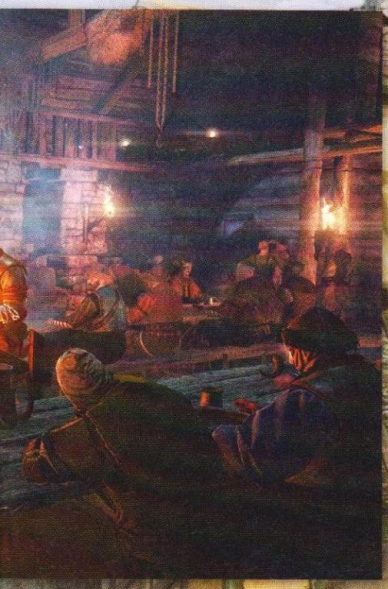
Планируете ли вы ввести аналог системы Радиант Квест, как в Skyrim, – бесконечное количество случайно генерируемых квестов, монстров, лута?

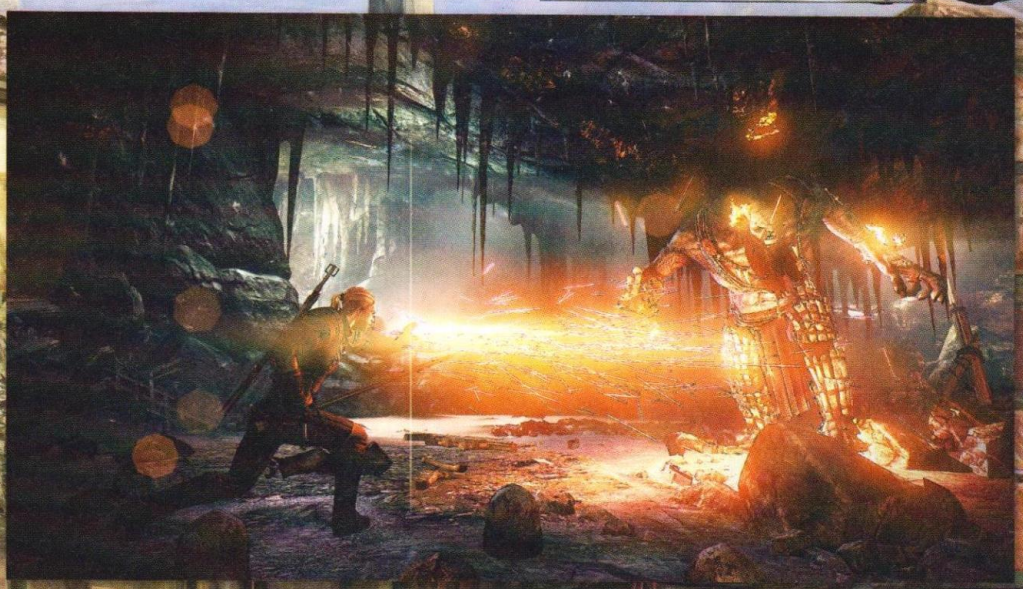
Джон: Никаких случайных квестов! К написанию истории мы относимся очень серьезно. Добавление случайных заданий убило бы все наши старания. Мы создали огромный комплексный мир, в котором каждая побочная миссия тщательно выписана вручную. Отдельная команда дизайнеров квестов совместно с писателями работают над тем, чтобы даже самая незначительная второстепенная задача была неотъемлемой частью основной сюжетной линии. Все действия и решения Геральта влияют на каждого игрового персонажа, с которым Геральт сталкивается, – даже если на первый взгляд наш герой и персонаж никак не связаны. Таким образом, вся игра – это огромная сеть взаимосвязанных причин и следствий. Для статистики – на выполнение одних лишь побочных квестов у вас уйдет около 50 часов геймплея.

Ребята, может не нужно так стараться? Вы хотите напрочь лишить нас личной жизни, работы и дипломов о высшем образовании? Нам останется только идти играть в наперстки... Кстати, лично мне не понравилось, насколько мини-игры были упрощены в «Ведьмаке 2» по сравнению с первой частью. А как с этим обстоят дела в Wild Hunt?

Джон: Мини-игры – очень важный дополнительный аспект игры. Во-первых, мини-игры делают мир игры живым, во-вторых, предоставляют игроку возможность передохнуть. Ведь даже Ведьмак с его нечеловеческими способностями иногда нуждается в отдыхе. К сожалению, мы не можем пока рассказать о новых мини-играх, но вот вам маленькая подсказка: осторожнее с топором, Геральт!

Особенно, если ты пьян, Ведьмак! Кстати, в The Witcher 3 можно будет упиться вусмерть?





Мацией: Геральт сможет есть и пить, а значит сможет и напиться. Кроме того, мы постарались оживить таверны и постоялые дворы, чтобы они смогли выполнять роль общественных развлекательных центров. Они перестали быть лишь очередными скучными локациями, в которые игроку понадобится забежать на пару минут, быстро узнать нужную информацию и тут же убежать.

Ну ладно, хватит о веселом. Насколько «Ведьмак 3» брутальнее и мрачнее предыдущих частей? И как вы оцениваете призыв Дэвида Кэйджа к игровой индустрии о повзрослении?

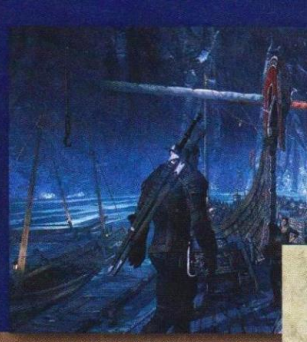
Михал: Зарево войны сверкает на горизонте. Война берет свое. Народ в отчаянии от собственной беспомощности. Люди голодают, в обществе зреет напряжение. Молодые люди и мужчины идут на войну и слезно прощаются с семьями. На этом фоне всякое мерзкое отребье использует любой шанс, стремясь урвать свой кусок от всеобщего пирога. Но все беды сообщества меркнут пред угрозой, которую несет Дикая Охота. Думаю, можно сказать, что третья часть «Ведьмака» куда мрачнее предыдущих частей.

А что касается призыва Дэвида Кейджа, так мы с самого начала делали взрослые игры. У нас всегда было твердое понимание того, как именно мы должны рассказать историю Геральта, оставаясь при этом верными канонам.

А как насчет рассказать эту историю в кооперативе? Например, Трисс+Геральт? Ну и раз зашла речь о не-сингллеере – не думали ли вы об онлайновых сражений на арене? Или непрямом мультиплеера (в таком виде, как это было реализовано в Dark Souls – игрок может видеть тени других игроков, последние моменты их жизни, позвать их на помощь)?

Михал: «Ведьмак» изначально был задуман как полноценный сингллеерный проект. Наша игра призвана стать невероятным приключением, которое затронет умы и души игроков на долгое время. Мы жаждем, чтобы игрокам хотелось вновь и вновь погружаться в этот мир. Поэтому в финальной части саги о Геральте нет места мультиплееру.

Зато наверняка есть места зрелищам. Второй «Ведьмак» поражал своей кинематографичностью. Вряд ли можно



войти в одну реку дважды... но все же, чем вы хотите поразить игроков на этот раз?

Джон: Графику второй части мы стремились сделать настолько крутой, насколько это было возможно. И до сих пор «Ведьмак 2» остается одной из наиболее красивых ролевых игр среди существующих. The Witcher 3 разрабатывается на последней инкарнации нашего собственного движка – RED Engine 3, и графически мы выйдем на совершенно новый уровень. Благодаря технологиям DirectX 11 мы получили новый стандарт качества графики; масса новых возможностей открылась с появлением нового железа. Поэтому в графическом аспекте мы уделяем еще больше внимания детализации. Единственный ограничивающий нас фактор – это конфигурация той системы, на которой вы будете играть. В общем, нам есть, чем поразить геймеров. Один лишь полностью открытый бесшовный мир чего стоит!

Могли бы уж поконкретнее рассказать, ну да ладно: касательно вижуала мы в вас не сомневаемся. Но все равно зададим вопрос в духе «Кого ты больше любишь – маму или папу?» Что для вас самое главное при разработке – сюжет, геймплей или графика?

Джон: Сюжетная линия всегда была главной для нас в CD Projekt RED. Мы тоже геймеры и очень любим глубокие, сложные сюжеты в играх. Поэтому мы создаем игры, в которые нам самим интересно играть. Основной акцент мы делаем на сюжетных разветвлениях, многогранных характерах персонажей и сложных ситуациях, в которых игроку приходится думать о выборе и его последствиях.

Конечно, геймплей и графика очень важны как дополнительные инструменты передачи сюжета. Геймплей мы воспринимаем как еще одно средство рассказа. Поэтому мы создали мини-игры, систему охоты на монстров и крафтинг, ведь они разбавляют и дополняют сюжет. А что касается графики – мы хотим полностью погрузить игроков в мир приключений Геральта. Об этом, опять-таки, позаботится REDengine 3 – он не только сможет рендерить огромный открытый мир, но и более того – весь мир будет абсолютно бесшовным, без единого экрана загрузки. Ты даже и не вспомнишь, что на самом деле сидишь перед экраном, а не скачешь на лошади по лугам возле Новиграда.

Больше скажу, я уже забыл, как меня зовут. Попробую потом узнать у главного редактора – он сказал, что еще десять статей и он вернет мне паспорт.

Вам часто пишут фаны. Какие из фанатский идей были приняты и используются в разработке игры?

Джон: Сообщество действительно оказывает огромное влияние на дизайн наших игр. Мы получаем тонны критических отзывов. Многие предложения идут в разработку и в той или иной степени меняют облик игры. Наш девиз – услышать каждого! Для этого мы используем все возможные средства коммуникации – соцсети, мультиязычные форумы... У наших фанов есть все возможности, чтобы свободно делиться с нами своими мыслями об игре. Вот вам простой пример силы влияния фанатской мысли на разработку: многим фанам не понравился изначальный дизайн внешности Геральта в «Ведьмаке 2». Мы собрали все отзывы в кучу и кардинально поменяли внешность Геральта, взяв отзывы фанов за основу.

Не зря вас считают одной из самых дружелюбных студий по отношению к комьюнити. Не то что EA... Кстати, вот только по чесноку: EA или Valve, или...?

Джон: Мы испытываем глубокое почтение к обеим компаниям. И те, и другие делают замечательные игры, в которые с удовольствием играет вся наша команда. Впрочем, у нас не всегда совпадают взгляды в отношении коммерческой политики. Мы, как независимая студия CD Projekt RED, играем по собственным правилам. Нам удалось выработать уникальные способы привлечения аудитории. Известный архитектор Людвиг Мис ван дер Роэ однажды сказал «Меньше – значит больше». И в нашей работе мы стараемся держаться этой фразы.

Раз уж зашла речь о дистрибуции – как вы расцениваете пиратство и торрент-трекеры? Помогают ли они в распространении игр или же это глобальная проблема и недополученная прибыль?

Джон: Конечно, мы не поощряем пиратство ни в какой форме. Но все же, нам удалось приспособиться и, так сказать, ужиться с этим фактом. Да, мы признаем – вне зависимости от того, насколько сложными будут защитные механизмы игры, пиратства избежать невозможно. Но мы не хотим создавать ситуацию, из-за которой игроки чувствовали бы себя обделенными, униженными или оскорбленными. Самое главное для нас – это забота о наших фанатах. И так будет всегда. Именно поэтому мы выпускаем бесплатные апдейты и стараемся избавиться от защитных систем (DRM), из-за которых жизнь игроков стала бы куда сложнее.

Ваши бы слова, да в рот директору Ubisoft... А то там одни слова и никакого развития. А у вас есть планы по развитию «Ведьмака 2»?

Джон: Некоторые игры не умирают. Кто знает, что дальше ждет «Ведьмака 2»... И хотя на данный момент вся команда разработчиков усиленно работает над «Ведьмаком 3» и проектом Cyberpunk, но команда, работающая над движком и гейм-инструментами, продолжит внедрять новые возможности в набор инструментов для моддинга REDkit. Именно REDkit продлит жизнь второй части игры и позволит модерам создавать новый игровой контент для всего сообщества.

Сможет ли REDkit стать аналогом Elder Scrolls Construction Set или это будет нечто более грандиозное?

Джон: Инструменты REDkit все еще находятся в статусе бета-версии, но уже обладают невиданной мощью. REDkit станет достаточно мощным инструментом в руках опытных модеров, которые захотят создавать собственные ролевые игры. И, тем не

менее, REDkit будет весьма простым и понятным инструментом для новичков в модинге – проще простого разобраться в том, как сваять простой квест, импортировать оружие и делать рескины предметов. С выходом REDkit мы ожидаем появления мириад модов к «Ведьмаку 2», дополнительно подогреваем интерес к игре и, быть может, даем жизнь целому поколению талантливых гейм-дизайнеров!

Окей, сейчас вы работаете уже над двумя проектами, причем The Witcher 3 станет финальной частью приключений Геральта. А что дальше? Быть может, сделаете РПГ по «Игре Престолов»? Уверен, у вас получился бы действительно шедевр, в отличие от недавней поделки ваших французских калек... то есть, коллег.

Джон: Вся наша команда в восторге как от саги Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени», так и от сериала «Игра Престолов», снятого на основе книг. По серьезности настроения и взрослой, мрачной тематике сага Джорджа Мартина очень схожа с миром Ведьмака. Но все же, мы стараемся работать лишь над теми проектами, в которых нам предоставлена абсолютная творческая свобода.

Мы не в меньшем восторге и от игры, и от книжной серии о Геральте. Не так давно Анджей Сапковский выразил желание написать очередную книгу о Ведьмаке. Учитывая фразу Сапковского о том, что «нет другого Ведьмака, кроме того, что был создан Анджеем Сапковским», можно ли назвать созданный CD Projekt RED мир Ведьмака неканоничной вселенной или некой альтернативной реальностью? Или же вы все же планируете связать миры книги и игр?

Джон: Оригинальная серия Сапковского была и остается источником нашего вдохновения. Очень многие геймеры начали играть в «Ведьмака» уже по прочтении книг о Геральте. Дабы соответствовать ожиданиям фанатов серии, мы просто обязаны были тщательно следовать изначальным канонам, заложенным в книги Сапковского. И все же что-то нам подсказывает, что ни нашей команде, ни господину Сапковскому нет нужды переплетать эти миры и подстраиваться под рассказанные нами истории.

Выкрутился! Ладно, спасибо вам огромное за интервью. Пожелаете что-нибудь напоследок братским геймерам из Украины?

Джон: У наших государств – общие границы, общие история и мифология. Мы верим, что поднятые в играх о Ведьмаке темы и проблематика находят глубокий отклик в сердцах украинцев. И мы очень надеемся, что «Ведьмак 3» станет лучшей игрой серии и сможет оправдать и даже превзойти любые ожидания – как наши, так и ваши.

Вадим [propeller] Ковалевский

«Ведьмак 3» в цифрах

0 QTE-элементов будет в триквеле приключений Геральта. Вместе с системой QTE полностью убрали и армрестлинг.

Во столько раз увеличился мир «Ведьмака» по сравнению со второй частью. **35**

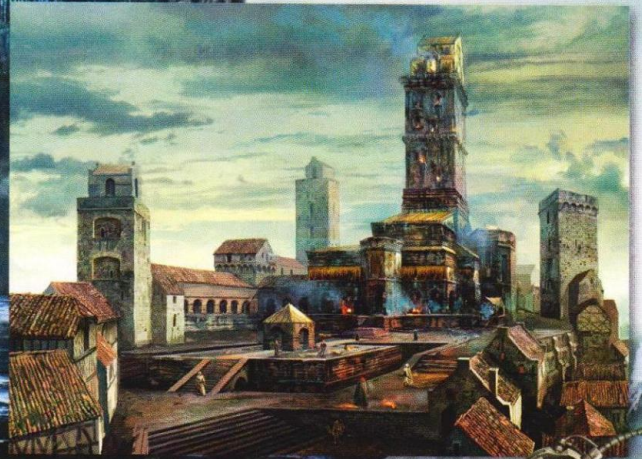
36 столько «состояний окружающего мира» придумано в игре, к которым приводит тот или иной выбор игрока. Также запланировано несколько разных концовок. Каждый финал игры не является хорошим или плохим – ты сам выбираешь, в какую сторону меняется мир.

Максимальный уровень протагониста – **60**

96 столько анимаций движений Геральта в The Witcher 3, что на 76 больше, чем во второй части.

Такое количество часов понадобится на прохождение сюжета с побочными заданиями. **100**

2014 в конце этого года на всех игровых платформах последнего поколения выйдет долгожданный триквел.

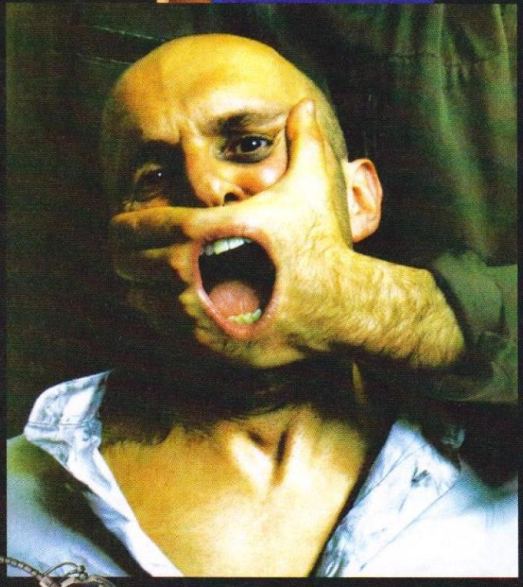


ВЫГОВОР

Зачем нужен игровой язык и почему его нет

Оказывается, игры умеют разговаривать. Правда, если ты играешь в Angry Birds, и отчетливый голос у тебя в голове подсказывает «Ты должен убить всех людей!» – скорее всего, это голос твоего подсознания, а вовсе не попытка игры установить с тобой вокабулярно-синтаксический контакт. Речь о совсем другом виде общения между игрой и тобой – нарративном языке, который присущий всем формам искусства. Сергей Галенкин (тот самый) попытался разобраться, почему кино способно своим языком выразить чуть ли не шекспировские трактаты, а играм в это время удается в лучшем случае «Мама мыла раму».

Языческие боги



Как вы знаете, игры выросли из кино, кино выросло из театра, театр вырос, по сути, из литературы. Все предшественники игр имеют свой нарративный язык, систему знаков, с помощью которых они общаются с наблюдателем/читателем. Скажем, в кино хорошие парни входят слева направо, а плохие наоборот. Оператор может привлечь внимание к герою, если сделает его единственным движущимся среди толпы (активный персонаж) или, наоборот, единственным спокойным (скрытая сила).

Про нарративный язык в кино написаны десятки книг (почитайте Understanding Movies, если сможете достать, она самая понятная) и все создатели фильмов про этот самый язык в курсе. Если его правила нарушаются, то не по незнанию, а намеренно, как правила композиции в фотографии или на картине. Аналогичная ситуация и с литературой, только там счет исследованиям идет на тысячи.

У игр же свой нарративный язык чрезвычайно скуден. Нет, мы строим не на пустом месте, мы полностью используем приемы кино (и, соответственно, литературы и изобразительного искусства), но вот своих слов у нас крайне мало.

Скажем, как в кино показать, что главному герою нравится девушка? Мимолетный взгляд, признание другу, рукопожатие, длящееся на секунду дольше приличий.

Как показать то же самое в играх игровыми средствами? Классический пример любовного интереса – это Зельда из Legend of Zelda и принцесса Персик из Super Mario. Абсолютная классика игровых лав-стори – ты видишь персонажа в начале игры, потом ее похищает злой кто-нибудь, и в следующий раз ты встречаешь «любимую» уже в конце игры как награду. Твой герой убил ради нее десять тысяч гумба? Значит – любит!

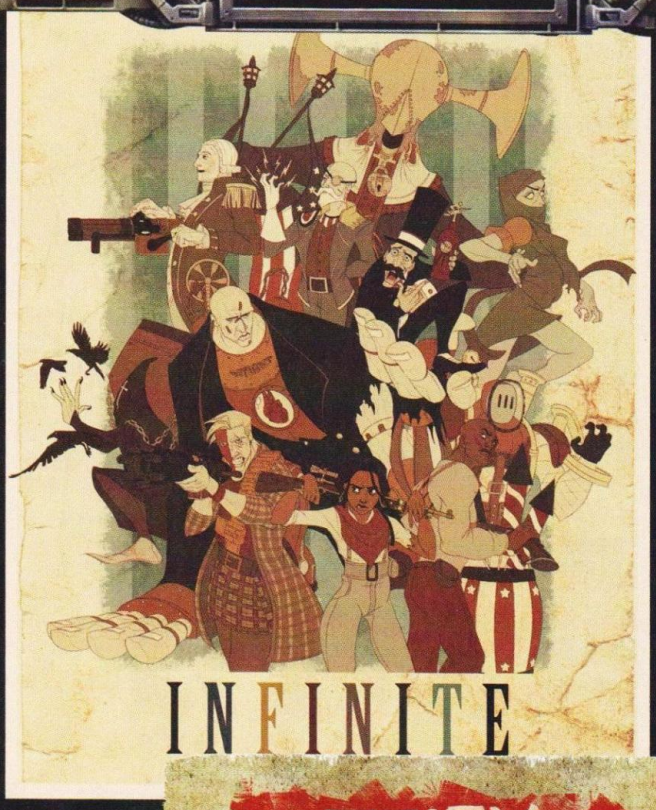
Ни слова о любви

В общем, тема любви в играх показывается достаточно примитивно и однобоко. Примеры нормальных любовных отношений в играх можно вспомнить, наверное, только в квестах.

В остальном у нас есть разве что такие мальчуковые фантазии про то, как парень спасает девочку – классический штамп «дама в беде», ну и также другие штампы – «дама-воин», «бой-девочка» и так далее. Но в большинстве случаев полноценной истории про отношения двух взрослых людей, а не их представление в подростковом сознании, в играх практически не встречается

Мэйк лавэ, нот вор

Игры, в отличие от кино и книг, построены не вокруг истории, а вокруг игрового процесса. Когда мы смотрим кино, мы хотим узнать, чем закончится сюжет. В играх концовка не имеет никакого значения – важен сам процесс. Он, как правило, сводится к противостоянию какому-то количеству противников или противостоянию враждебной среде, если мы говорим о стратегии. И в этот расклад классическая любовная история просто не вписывается. В книгах и кино любовная история, как правило, используется, чтобы передать характер персонажа или передать изменения в этом самом характере. Потому что развитие героя для любой истории очень важно. Но в играх развитие персонажа не имеет значения – развитие в классическом смысле, литературном. По сути, если игру начинает прокачанный морпех, то развитие персонажа означает, что он получает только новое оружие или новую броню, не меняя свои взгляды на жизнь и на ислам (например), потому что процесс по сути важнее, чем результат.



Пусть говорят

Если честно, с героями игр ситуация обстоит лучше, чем несколько лет назад. Например, у нас появились достаточно хорошо проработанные персонажи, которыми игрок не управляет. Заслуга за это лежит на актерах озвучки и авторах диалогов. Механизм раскрытия персонажа через диалоги существует довольно давно, хорошо отработан в кино и в литературе: ты можешь узнать других людей получше, просто общаясь с ними.

А вот механизм раскрытия характера главного героя, которым управляет игрок, пока что не отработан. Поэтому у нас все главные герои – либо безликие-безмолвные персонажи, позволяющие игроку почувствовать, что это именно он бежит по коридорам космической базы, либо как в Tomb Raider – страдают раздвоением личности: в роликах это слабая уязвимая девочка, но когда дело доходит непосредственно до процесса, робкая няша превращается в терминатора.

Эту проблему отчасти решил Bioshock Infinite – Элизабет, которая сопровождает главного персонажа в течение части игры и является, по сути, протагонистом. То есть, наш протеже – это главный герой игры, а Элизабет – это главная героиня истории.

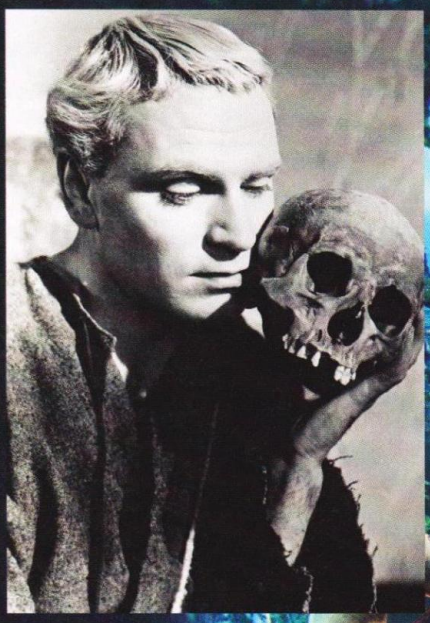
На мой взгляд, вообще это правильное разделение, когда главные герои игры и истории разделяются, потому что в этом случае не возникает конфликта интересов между геймплеем и сюжетом – как в Tomb Raider, где Лара Крофт является ключевым персонажем и в истории, и в процессе. Поэтому она убивает 50 русских голыми руками и в следующей сцене ужасно страдает из-за порезанного пальца.

Говоря простым языком

У игр – достаточно бедные выразительные средства, поэтому, когда разработчики пытаются рассказывать про серьезные темы, получается коряво. Выходит карикатура – в лучшем случае комичная, в худшем случае – оскорбительная. Поэтому, мне кажется, играм стоит поднимать серьезные темы только тогда, когда гейминдустрия найдет свой язык для выражения каких-то идей и мыслей. Пока этого не произойдет, вместо глубоких месседжей будет получаться детский лепет.

Серьезных проблем как таковых современные

игры не поднимают. Если мы говорим про обласканную критиками Bioshock Infinite – она рассказывает о роли религии в жизни человека – окей, это более-менее серьезная тема, вечная. И о расизме – тема, которая уже неактуальна лет, наверное, 70. Но вот что-то более-менее важное, злободневное и актуальное современные игры, похоже, боятся поднимать. А если не боятся – им в этом деле мешают, как в случае с игрой про сирийскую войну, которую заблокировали в магазине Apple, поскольку она касалась актуального военного конфликта. Свобода слова в играх прямо-таки налицо.



Впрочем, в этом плане у игр кредит доверия все еще сильно меньше, чем у кино. То есть, можно запросто сделать фильм про поимку Бин Ладена. Но когда мы делаем про это игру – все смотрят на нее как на спекулятивную тему. В последнем Medal of Honor должна была присутствовать такая миссия, но разработчики под давлением извне решили ее вырезать. Хотя пережить такие события в роли одного из бойцов спецназа – наверное, было бы интересно. По крайней мере, более интересно, чем наблюдать за этим на экране телевизора. Кстати, чего у игр не отнять, так это нарративности в виде эксплорейшна.

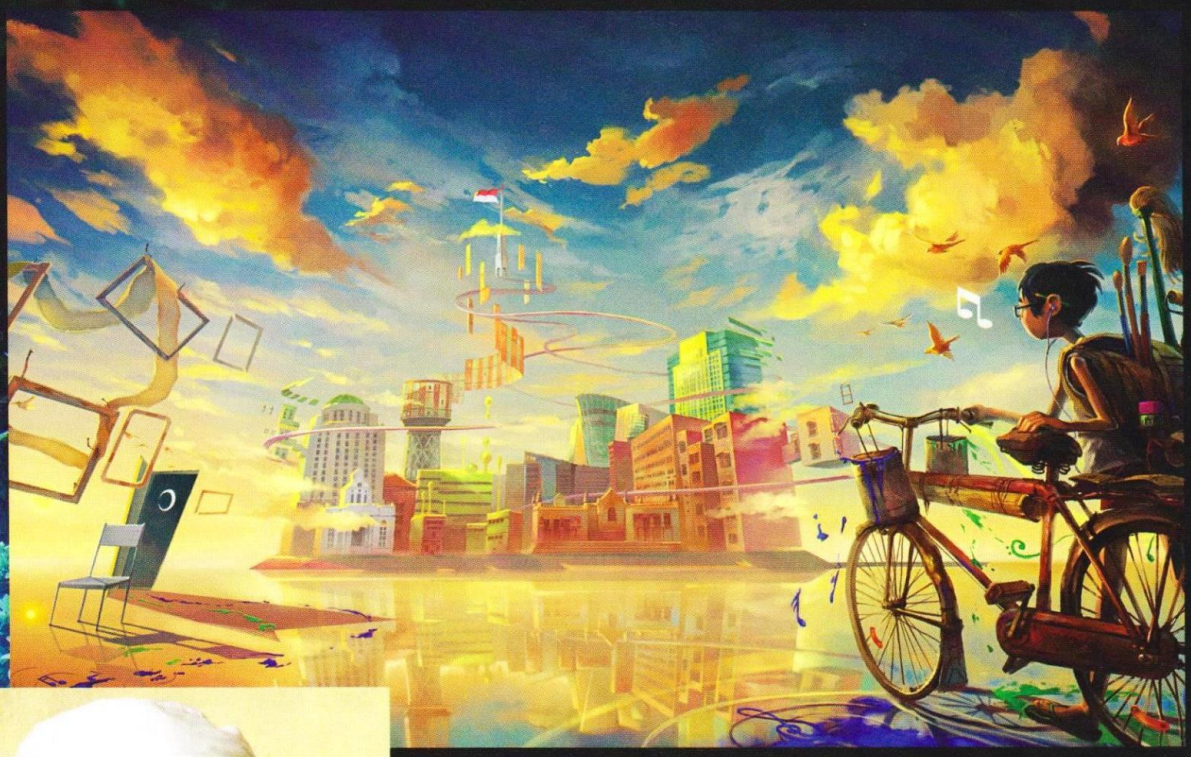
Исследование мира может быть только в играх – никто не будет смотреть фильм, где персонаж долго и нудно рассматривает окружающие декорации. В книгах и фильмах исследование мира подается через истории. А в играх история подается через исследование мира.

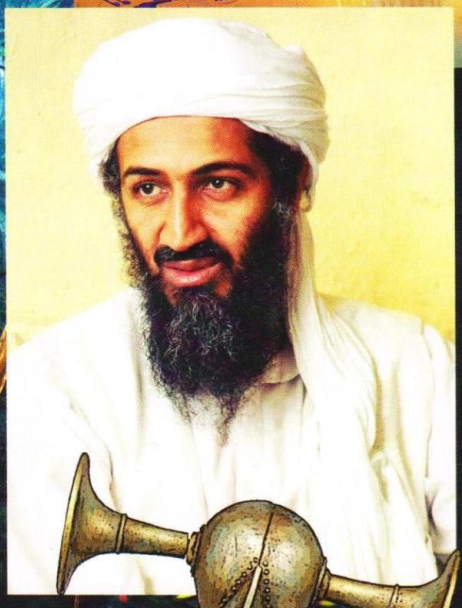
Когда я шпилю, я глух и нем

Мне кажется, стоит еще понимать то, что игровая индустрия – это, в первую очередь, развлечения. Никто не садится в игру, чтобы задуматься об актуальных проблемах кипрского кризиса. Но при этом, определенные темы можно также подавать в играх так, как их подают в развлекательном кино или развлекательной литературе. Это не будет серьезное кино и не будет серьезная литература, потому что игры это, прежде всего, развлечение. Но подавать информацию они могут. Например, игра Sim City рассказывает игроку о проблемах современного города гораздо эффективнее, чем все выступления мэра по телевизору. Ты на своей шкуре понимаешь задачу балансирования в одном городе индустрии, развлечений и какого-то стабильного образа жизни. Ведь именно у тебя, а не у какого-то мифического мэра города, возникает проблема построить здесь завод, построить здесь парк или построить здесь школу – и ты не можешь воздвигнуть одновременно все три вещи сразу. Тебе придется чем-то жертвовать – или бюджетом города, или образованием его горожан, или уровнем жизни этих самых жителей. Такие моменты вполне доходчиво объясняют, каково это – быть в чьей-нибудь чужой шкуре.

Говорили-балакали, сіли та й заплакали

Вообще, я бы хотел увидеть больше игр, которые не используют насилие как основной нарративный прием. Очень многие проекты – не только шуте-





ры – используют насилие как главный способ повествования. Вот Bioshock Infinite – игра про поиск себя, про причинно-следственную связь, и про религию, и про расизм. В этой игре персонаж убивает несколько тысяч человек. Вы себе можете представить сравнимую книгу – к примеру, «Гарри Поттер», в которой Гарри Поттер между делом убивает несколько тысяч человек? В других формах искусства смерть служит резким поворотом, который подбрасывает сюжет как на американских горках. То есть когда в «Гарри Поттере» убили Дамблдора – это был переломный момент для серии. Такой переломный момент встречается в игре несколько тысяч раз. И из-за этого его переломность теряется. Я бы хотел увидеть больше игр, которые используют другие механизмы подачи сюжета. Это не обязательно должны быть игры про мир во всем мире и клубничный йогурт, но нормальный детектив можно сделать из одного убийства или из одной кражи. Герою-сыщику необязательно убивать сотни одноликих противников, чтобы просто разгадать загадку.

Приговор

Похоже, пора сводить игровую индустрию к логопеду. Мы, конечно, можем, как Дэвид Кейдж копировать приемы кино, но только в интерактивном медиа они работают примерно так же, как театральные приемы в кино – иногда нормально, но чаще выглядят нарочитыми и избыточными, будто кто-то переигрывает. По-моему, одна фраза «would you kindly please» сделала для нарратива в играх больше, чем все игры Кейджа вместе взятые.

При этом у нас есть туча своих нарративных приемов для выражения куда более простых идей. Скажем, как показать, что пушка X крутая? Дать врагу применить ее против главного героя. Как заставить симпатизировать персонажу? Пусть выдает аптечки и помогает в важных игровых моментах (но только, ради бога, не открывает двери!). Аптечки – красные, яд – зеленый, мана – синяя. Фиолетовый – круче серого.

И, по-моему, чтобы развивать этот самый нарративный язык в играх, нам не помешало бы серьезное исследование уже существующих приемов. А в идеале – и изучение игр в институтах на сравнимом с изучением кино уровне.

Сергей Галёнкин

ШПИЛЬмобиль!

Ура, в гараж нашей прекрасной рубрики Cell-0-fun заехал специальный грузовичок с новыми мобильными играми. Ты все равно не станешь в них играть – ведь зачем такому интроверту как ты мобильный телефон? Но зато с помощью нашего эксперта по мобилизации ты хоть будешь в курсе того, что происходит в этом удивительном и забавном мире игрушек для сотовых и прочих змеек с тетрисами.

X-Hunter

Blitz Brigade
Разработчик: Gameloft
Жанр: FPS
Платформы: Android и iOS

О Gameloft всегда складывалось двоякое впечатление: с одной стороны, компания делает достаточно качественные игры для мобильных устройств, а с другой – этим играм впору сниматься в «Звездных Войнах» в роли клонов. А в лучшем случае поделки французских мобилостроителей – банальный плагиат крупных проектов с ПК.

Многопользовательский шутер Blitz Brigade как раз и является достаточно качественной адаптаций... Вернее, результатом спаривания Team Fortress 2 с Battlefield Heroes, причем результат этот усыновили мобильные устройства. Игра раскрашена симпатичными мультяшными цветами со вполне современной 3D-графикой. Если красоты единой тебе мало – тогда на: отличный геймплей, возможность прокачки и зарабатывание «ачивок». Получи, распишись.

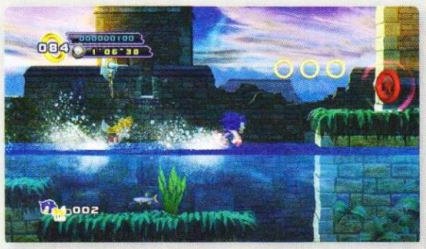
На одной карте могут сражаться одновременно до 12 игроков, причем еще и верхом на технике (джипы, танки, вертолеты), которая не только возит, но еще и стреляет. Разработчики не забыли и об онлайн-квестах, за выполнение которых на поле боя даются ништяки в виде апгрейдов или дополнительного снаряжения. Все же, несмотря на то, что играть придется от первого лица, Blitz Brigade больше похожа на Battlefield Heroes – хотя бы потому, что в мобильном клоне «Героев» тоже представлена интерпретация Второй мировой войны в виде мочилова двух карикатурных фракций. Схожесть с BFH также хорошо заметна по донату, который так любят ребята из Gameloft. Так что хоть игра позиционируется как фритуплей, удержаться от покупки павер-апов в ней довольно сложно.

Вначале каждому игроку будет доступно только два класса бойцов из пяти: солдат и пулеметчик. Далее откроются медик, снайпер и разведчик. По стандартной схеме у каждого класса свой набор амуниции, оружия и способностей. Кстати, в игре более 100 видов огнестрелов, а персонажи имеют наборы жестов и «насмешек», что дает садистам изуверскую возможность поглумиться над только что убитым врагом. Очень порадовало наличие голосового чата в игре, при помощи которого можно быстро координировать игроков своей команды. Здесь даже есть возможность приглашать друзей присоединиться к битве!

Как и в BFH, в Blitz Brigade нужно иметь элементарные понятия о тактике, чтобы быстро захватывать точки и отбивать захваченное врагом. А если надоело играть с живыми противниками – можно проходить одиночные задания, которых в игре аж 120 штук. За них также дают внутриигровые копейки и бонусы. В обоих случаях игра должна быть всегда подключена к интернету.

Все бы ничего: получился весьма неплохой клон BFH и TF2, но вот управление совершенно не радует. В шутеры на смартфонах в большинстве случаев вообще играть противопоказано – даже самый модный тачскрин не спасет. Тем более, когда сражаешься против «живых» противников. В Blitz Brigade доводкой управление до идеала никто себя не утруждал, так что для получения хоть маломальского удовольствия сначала нужно пройти через многочасовые тренировки, сопровождаемые громкой бранью. Ну и няшные костюмчики, пушечки и шапочки требуют: донат, донат, донат. Хотя, бесплатно играть все же можно, в отличие от того же BFH.

Оценка: 10



Sonic The Hedgehog
Разработчик: Sonic Team
Жанр: платформер
Платформы: Android

Тот самый культовый и классический Sonic официально вышел на мобильных устройствах! Фанаты олдскула в полном восторге, не прекращая при этом споров на тему «Соник – еж, или все-таки дикобраз?». Если тебе нет особого дела до разницы между афроевразийскими млекопитающими отряда ежеобразных и грызунами семейства хистриксицидных, то самое время расчехлить телефон и ознакомиться с культовым шедевром. Лет 20 назад в эту игру рубились все геймеры мира, сидя возле больших гибридов гробов с сундуками, которые почему-то называли телевизорами – хотя к ним не было пультов и встроенного браузера! Иногда античные телеки показывали только черно-белое изображение или кинескопы были посажены так, что сложно было разобрать, где, собственно, находится главный герой безобразия – но в компании друзей этого было достаточно. Особенно если дружеская встреча сразу начиналась с драки... Извините, что я подвергся нападению ностальгии – пора бы вспомнить о мобильной версии чудесного Sonic The Hedgehog!

Она немного адаптирована под современные устройства. Графика практически не изменилась, как и игровой процесс, но при этом игра растеряла по дороге фирменный саундтрек и оригинальную озвучку. Хотя, мобильный «Соник» специально заточен под разрешение широкоформатных устройств. На радость олдфагам-сониководам теперь можно сыграть за ранее неиграбельных персонажей: например, стали доступны Тейлз или Наклз. Хотя играть в Sonic не за, собственно, Соника – это тоже самое, что быть геем и не слушать Бибера. Ах да, в Android-версии еще появился новый режим «на время», который позволит соревноваться в крутости с друзьями. Это на случай, если тебе вдруг покажется мало, что антикварное ретро и игра молодости многих поколений теперь у тебя в телефоне во всем своем классическом антураже.

Оценка: 11

Worms 2: Armageddon
Разработчик: Team 17
Жанр: пошаговая стратегия
Платформы: Android

Еще одна отличная игра и еще одна портированная, правда, на этот раз с персонального компьютера. «Червячки» наконец-то появились во всей красе на планшетах и смартфонах под управлением Android. Сейчас уже мало кто помнит, что задолго до «Злых птиц» не менее злые черви в симпатичном мультяшном исполнении цинично уничтожали себе подобных. Двухмерная пошаговая стратегия славилась тем, что за одним компьютером могли собраться все друзья со двора и выяснить кто лучший в Worms 2: Armageddon. Азарту игре придавало поразительное количество всевозможного оружия самых неописуемых форм, размеров и конфигураций – от дробовика и базуки до коврового бомбометания и... самонаводящейся овцы. Именно благодаря оружию, способному не только выносить вражеских червей, но и разрушать полуровня (съел, Battlefield 3?), раскрывался потенциал игры и словарный запас тех самых друзей со двора.

«Червячки» на «Андроиде» не претерпели значительных изменений по сравнению с ПК-версией. Взрывающаяся бабулька и святая бомба будут также красочно уничтожать детально прорисованный 2D пейзаж. Все вкусности остались без изменений, но при этом добавились новые.

Теперь с друзьями в «Червей» можно играть по Wi-Fi или на одном смартфоне/планшете, делая ходы по очереди. В мультиплеере могут участвовать от двух до четырех игроков, а если надоест играть с друзьями – можно опробовать свои силы в 30 однопользовательских миссиях кампании или же сыграть с ботами – но это так, червячка заморить.

Собственноручно созданные «червячные» команды легко кастомизируются: можно изменить не только имя каждого червячка, но даже цвет кожи, шляпу, победный танец, голос и... надгробие. Да, именно надгробие. Давай будем реалистами: это война, живыми до финиша дойдут не все – кто-то отправится в сырую землю кормить червей. Всего в Worms 2: Armageddon 12 стилей игры, среди которых есть и несколько новых (недоступных на ПК). В мобильной версии появились новые карты и парочка свежих стволов, а управление продумано идеально и отлично подходит для устройств с сенсорными экранами.

В общем, игра влюбит в себя по самые помидоры как ностальгирующих геймеров, так и свежеиспеченных любителей убивать свиней и время в Angry Birds.

Оценка: 12

ОПЕРУПОЛНОМОЧЕННАЯ

Быстрая оперативная память Transcend TX2400KLN-8GK

На украинском рынке, помимо бюджетной оперативной памяти компании Transcend, можно обнаружить и очень интересные экземпляры от той же компании, но совершенно другой ценовой категории. Например, к нам на обзор попал комплект оверклокерской памяти с повышенными частотами Transcend TX2400KLN-8GK.

Театр оперы без балета

Данная оперативка представлена собственной серией под названием aXeRam. Поставляется в плотной картонной красно-белой коробочке с прозрачным окном, через которое видны две планки оперативной памяти по 4 ГБ каждая. На лицевой стороне упаковки обозначены основные технологии и преимущества данного набора ОЗУ. Например, оперативка поддерживает XMP (Extreme Memory Profiles), aXe Mod (Memory Overclocking Tool), а в изготовлении используется восьмислойная печатная плата. К счастью, в комплекте с оперативкой присутствует только небольшое количество рекламной макулатуры.

Кому что

Данный комплект ОЗУ подойдет как требовательным пользователям, так и геймерам для их мощных игровых систем. TX2400KLN-8GK может легко функционировать на частоте 2400 и выше, но при первом включении компьютера с новой памятью автоматически выставляется значение частоты 1333 МГц и задержки 9-9-9-24. Рекомендуется сразу в BIOS'е выставить нужные значения.

При частоте 2400 МГц, которая для данного комплекта является 100-процентно работоспособной, задержки будут такие: 11-12-11-30. Память не является низковольтной/энергосберегающей, работает при штатном напряжении 1,65 вольта. При экстремальном разгоне вольтаж можно немного поднять, а вот понижать значение не рекомендуется.

Разгоним и перегоним

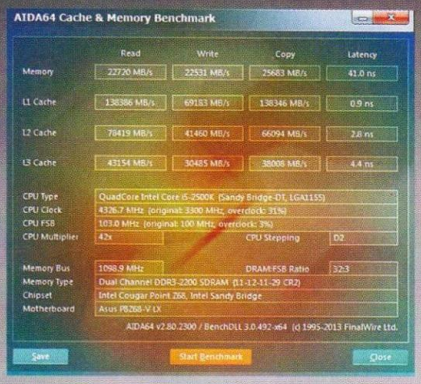
Не забывая о том, что данная память является топовым решением, компания оснастила каждую планку массивными алюминиевыми радиаторами. Радиаторы не имеют окраски, что положительно сказывается на охлаждении модулей, а их высоту следует учитывать при установке рядом с большим процессорным кулером. Восьмислойный текстолит окрашен в зеленый цвет, а зубцы радиаторов напоминают расческу (наш главвред даже сперва попробовал расчесать себе бороду тестовым образцом). При необходимости, радиаторы можно снять, открутив всего два винта. Кстати, 8 слоев текстолита очень хорошо сказываются на разгонном потенциале памяти.

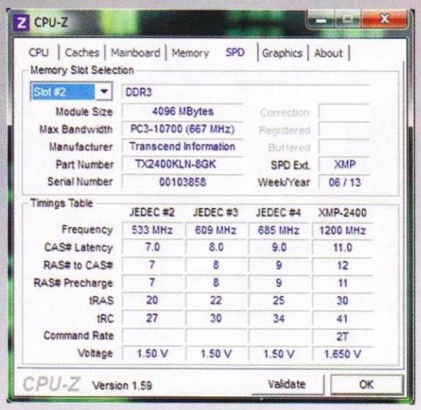
На каждой планке, помимо радиаторов, наклеен стикер со штрихкодом, названием модели памяти и частотой.

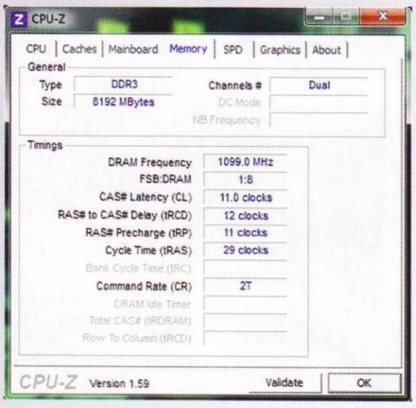
Результаты разгона и выводы

На данной системе максимально допустимое значение частоты оперативной памяти составляет 2200 МГц. Оперативная память Transcend aXeRam TX2400KLN-8GK легко заработала на частоте 2197 МГц, при этом частота процессора составляла 4326 МГц, а отношение частоты FSB к частоте памяти составило 1:8. При таких показателях система работала совершенно стабильно и быстро. Результаты тестов и данные CPU-Z видны на скриншотах. Оверклокерская память от Transcend показала себя с лучшей стороны, а для достижения заявленной частоты 2400 МГц или даже выше понадобится более современная материнская плата с поддержкой XMP и процессор не ниже чем Ivy Bridge. Данный набор будет хорошим выбором для современной игровой системы. Стоимость комплекта aXeRam составляет 90 долларов, и на рынке он появится в ближайшее время.

X-Hunter







Технические характеристики:

Модель: Transcend aXeRam TX2400KLN-8GK
Объем памяти: 8 ГБ
Тип памяти: DDR3 SDRAM
Частота памяти: 2400+ МГц
Количество планок: 2
Гарантия: пожизненная
Цена: 90$

Плюсы

- Высокая частота
- Разгонный потенциал
- Качественные радиаторы

Минусы

- Не обнаружено

★★★★★

Устройство предоставлено компанией Transcend

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2013

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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: **«Всего к оплате»** – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «168 грн 00 коп», а ниже – сто шестьдесят восемь грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку **«Плательщик»** свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «Шарп Вижн», ул.Печерский спуск, 13, оф. 3а, г.Киев, 01021, Украина по факсу: (044) 280-92-90 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев: «Шпиль!» – 168,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 240,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефонам:

(044) 38-411-38, 280-92-90

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

ООО «Шарп Вижн»

01042, Украина, г.Киев, ул.Липская, 15/17

Р/с 26009052710991 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве

МФО 300711, код ОКПО 33830433

Счет №555 **от « 1 » декабря 2012 г.**

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2013	Декабрь 2013	1	168,00
Шпиль! С диском			1	240,00
			Всего к оплате	

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____

оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Винчестер Джета Ли

Transcend StoreJet 25H3

«Зачем Джету Ли винчестер?» – спросишь ты, глядя на заголовок (все-таки странная у тебя привычка – разговаривать с не одухотворенным журналом), – «Ведь Джет Ли обычно справляется голыми руками!» Не знаем. Кто их понимает, этих азиатов. Зато мы знаем одно: переносной жесткий диск Transcend StoreJet 25H3 – быстрый, как джетливский удар кулаком в кадык. И именно поэтому мы его протестировали.

Технические характеристики Transcend StoreJet 25H3:

Модель: Transcend StoreJet 25H3
Тип: внешний HDD
Емкость: 1000 ГБ
Интерфейс: USB 3.0/USB 2.0
Форм-фактор: 2,5 дюйма
Скорость вращения диска: 5400 об/мин
Гарантия: 2 года

Плюсы

- Объем
- Скорость
- Цвет
- Качество материалов
- Ударопрочность
- Не маркий

Минусы

- Слегка толстоват

★★★★★

Внешность – не главное?

Внешний терабайтный винт – как горячая вода дома: когда он есть – им пользуешься и не замечаешь, а когда его нет – становится тяжко жить.

Конечно, вместо винчестера, можно использовать много флэшек. Но сколько понадобится флэшек для размещения 1000 гигабайт информации? По предварительным подсчетам, нужно более 30 флэш-накопителей по 32 гигабайта. То есть, эквивалентом хорошему быстрому винчестеру может служить ведро флэшек с небольшой скоростью чтения/записи, к тому же стоимость такого количества флэшек будет в разы превышать стоимость внешнего жесткого диска вместе с дорогим ирландским виски для обмывки покупки.

В общем, внешний HDD – очень хорошая вещь, особенно если брать его с собой в отпуск (например), предварительно загрузив под завязку любимыми сериалами, фильмами, аниме и музыкой. Немаловажными деталями при выборе внешнего «веника» являются также размер, скорость передачи данных и ударопрочность/защита от механических повреждений. С хорошими характеристиками и цена будет соответствующая, хотя бывают и исключения, например как герой нашего сегодняшнего обзора.

Упаковка и комплект

Несмотря на то, что диск StoreJet 25H3 на рынке уже давно, он остается очень актуальным и востребованным. Внешний винчестер поставляется в аккуратной, небольшой коробочке с прозрачным окном, через которое отлично видно сам девайс. Упаковка оформлена в стандартных для Transcend красно-белых цветах, на лицевой части большим шрифтом обозначен объем винчестера, а на обороте традиционно присутствует краткое описание и главные «фичи» устройства.

Открыв упаковку, можно обнаружить прозрачную пластиковую вставку, где располагается сам внешний винчестер StoreJet 25H3, а в дополнительной небольшой коробочке находится шнур USB, рекламные буклеты и гарантийная карточка изделия. А программное обеспечение для работы с HDD находится на самом винчестере.

Дизайн и материалы

Самое классное в дизайне этого внешнего накопителя – большая фиолетовая вставка и приятная на ощупь, прорезиненная внешняя часть серого корпуса. По габаритам жесткий диск небольшой, но немного толще, чем собратья по классу. Габариты, округлость формы и специальные материалы в конструкции корпуса HDD придают устройству прочности. Винчестер не боится встряски, царапин, а его корпус снабжен противоударной и антивибрационной защитой. В этом «бронижилете» он весит всего четверть кило – 256 грамм.

Благодаря прорезиненному туловищу, внешний жесткий диск отлично лежит в руке и не норовит выпрыгнуть. На фиолетовой вставке в верхней части корпуса красуется логотип компании Transcend, а ближе к порту USB 3.0 находится кнопка быстрого резервного копирования/синхронизации, подсвечиваемая синим светодиодом. Какие именно файлы нужно синхронизировать – можно настроить вручную.

Электронная начинка

Внутри няшного Transcend StoreJet 25H3 находится обычный жесткий диск формата 2,5 дюйма с объемом 1 терабайт. Скорость вращения винчестера составляет 5400 оборотов в минуту, внутри внешнего корпуса имеется SATA разъем, а благодаря дополнительному контроллеру обеспечивается передача данных по скоростному интерфейсу USB 3.0, который, в свою очередь совместим с более старой версией USB 2.0.

Кабель из комплекта имеет небольшую длину, где-то сантиметров 30, с одной стороны него находится один стандартный разъем USB 3.0, а со второй – micro USB 3.0 для подключения к самому жесткому диску. Из этого можно

Характеристики тестовой платформы:

Процессор: Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, L3 15mb), 1.000B, 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

Результаты тестирования

Тест	Показатели
Aida 64	
Линейное чтение (средний показатель)	128 Мбит/с
Рандомное чтение (средний показатель)	84,7 Мбит/с
Среднее время доступа	17,28 мс
PCMark 7	
System storage score	1458
AS SSD Benchmark 1.6.4 Режим Copy Benchmark	
ISO	35,05 Мбит/с
Program	17,97 Мбит/с
Game	28,56 Мбит/с
CrystalDiskMark	
Sequential read	114,6 Мбит/с
Sequential write	113,8 Мбит/с
Random read 512k	36,1 Мбит/с
Random write 512k	36,4 Мбит/с
Random read 4k	0,42 Мбит/с
Random write 4k	0,83 Мбит/с
Random read 4k QD32	0,54 Мбит/с
Random write 4k QD32	0,81 Мбит/с
HD Tune 5.00	
Минимальная скорость чтения	49,4 Мбит/с
Максимальная скорость чтения	110,6 Мбит/с
Средняя скорость чтения	83,7 Мбит/с

сделать вывод, что жесткому диску хватает питания от одного порта USB 3.0/ USB 2.0. Напомню, что скорость порта USB 3.0 – 5 Гбит/сек, в то время как более старый USB 2.0 выдает всего 480 Мбит/с.

Программное обеспечение

Подключенный к компьютеру внешний жесткий диск автоматически распознается системой, причем это актуально как для Windows, так и для MacOS. Все фирменные утилиты и программы находятся на самом винчестере: в комплекте не идет отдельный оптический носитель с программами. Почти все программы имеют варианты для PC и Mac, что облегчает жизнь пользователям, имеющим дома разные компьютеры. Изначально жесткий диск полностью отформатирован под файловую систему FAT32, но благодаря тому самому ПО его быстро можно переформатировать под NTFS. Вот какие программы, которые идут в комплекте с Transcend StoreJet 25H3:

RecoveRx – отличная мощная утилита, позволяющая восстанавливать данные с жестких дисков, флэшек. В несколько кликов можно восстановить случайно удаленные фотографии, музыку, другие типы файлов.

Transcend Elite – программа для работы с девайсами Transcend. Позволяет делать резервные копии выбранных данных, умеет шифровать данные, синхронизировать выбранные папки, сжимать резервные копии данных.

StoreJet ToolBox – позволяет правильно отформатировать HDD, есть возможность низкоуровневого форматирования.

Тестирование

Во время тестирования StoreJet 25H3 не разочаровал. При копировании больших файлов скоростной порт USB 3.0 показал себя с лучшей стороны, не подвел и сам жесткий диск внутри устройства. При подключении к USB 2.0 компьютера проблем не было, хотя, разумеется, скорость копирования значительно упала. Результаты тестирования можно посмотреть в табличке рядом. Показатель копирования мелких файлов по 4 КБ, естественно, мал для оптико-магнитных накопителей. Но предназначение данного устройства именно хранение больших файлов, а не загрузка системы и файлы подкачки. Тесты проводились при подключенном устройстве к USB 3.0 порту.

Вердикт

Авторитетно можно заявить о полной профессиональной пригодности данного устройства. Внешний жесткий диск Transcend StoreJet 25H3 вооружен до зубов защитой («армейский класс защиты от ударов», как написано на сайте производителя) и при этом обладает отличными техническими и скоростными показателями. При цене около 90 долларов за модель на 1ТБ устройство отлично подойдет в качестве хранилища фильмов и сериалов в отпуске или использовании вдали от быстрых интернетов.

X-Hunter

СВЕТОПРЕСТАВЛЕНИЕ

В прошлом номере мы вместе с главной гейминдустриальной гордостью бывшего Советского Союза, студией 4A (мейд ин Юкрейн, бичез!), пообещали к нашему 12-летнему юбилею 12 связанных с Metro: Last Light подарков. Пока ты креативил, игра завоевывала первые места в европейских чартах, западные журналисты задним числом причислили Metro 2033 к разряду культовых, а бывший директор THQ рассказал в интернете страшные истории о том, как разработчики из 4A (эта студия – последний луч света в украинской игровой индустрии) работают в условиях, максимально приближенных к быту московского метро в 2034-м. Кстати, если ты занял одно из первых 6 мест, у тебя будет шанс проверить слова бывшего директора THQ. Как помнишь, чтобы победить в конкурсе, нужно было всего ничего: придумать слоган игре и подписать вот эту картинку.

Нас безумно потешили твои подписи про «Раммштайн» и очередь ждущих Half-Life 3 в каждом третьем письме, но призы мы все же решили раздать самым смешным и оригинальным авторам.
И вот они, победители.

12 место и код на Metro: Last Light получает:
Леня Неугодников
Подпись: Следующая станция: «Нижняя Гитлеровка».
Слоган: Метро в никуда.

11 место и код на Metro: Last Light получает:
Данила
Подпись: 300 безпаспортанцев.
Слоган: В метро живешь – монстрам зад надерешь!

10 место и код на Metro: Last Light получает:
Владимир Шеян
Подпись: Да здравствует Международный женский банный день!
Слоган: Каждой твари – по паре.

9 место и код на Metro: Last Light получает:
DoctorWhy
Подпись: Презентация нового Xbox в самом разгаре.
Слоган: Во тьме ночной, при свете дня – фонарик заряжаю я.

8 место и код на Metro: Last Light получает:
Антон Мельник
Подпись: – Молодой человек, у вас что-то упало. – Да, это моя самооценка.
Слоган: Поездато!

7 место и коллекционное издание Metro: Last Light получает:
Никита Федорчук
Подпись: «Тема нашей сегодняшней лекции – как отличают своих от чужих. Очень просто – если у него изо рта вылезает еще один рот, а вместо крови кислота, то это точно чужой».
Слоган: Только у нас – Москва без пробок!

6 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Пепелац без гравицапы
Подпись: Метро для метровских!
Слоган: Светлая память черным!

5 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Андрей Цимбалистый
Подпись: Родительское собрание шло как-то напряженно.
Слоган: Свет в конце туннеля? Не радуйся, а прячься!

4 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Женя Кизим
Подпись: Штаб-квартира copyright'еров.
Слоган: Увикні... Ввикні... Увікно... Умикніть... Ввикніть останнє світло!

3 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Браславский Дмитрий
Подпись: Выставка E3 без Valve, 2K и Rokstar.
Слоган: Осторожно, двери закрываются, следующая станция с мутантами!

2 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Титаренко Артем
Подпись: Растерявшись на дискотеке, солдаты по привычке неловко маршировали.
Слоган: Metro: Last Light – Монолог твоего дробовика.

1 место и экскурсию в офис 4A Games получает:
Роман Нагацкий
Подпись: Без Femen митинги стали серы и скучны.
Слоган: Беги, стреляй и выживай.

Все молодцы, всем спасибо. Просим победителей прислать нам свои контакты по адресу konkurs@shpil.com для одаривания призами и записи на экскурсию.