

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

Мы с тобой одной крови!

№ 8
2012

DEADPOOL

БУЙНЫЕ ПОМЕХИ

**MORTAL
KOMBAT**

ПэКалити

**COMPANY
of HEROES 2**
Warhammer 1941

hate ONE

20

ВЕЩЕЙ,
КОТОРЫЕ
БЕСЯТ В ИГРАХ



BATTLEFIELD 4

МАЛЫШ,

НО Я ВЕДЬ ЛУЧШЕ СОБАКИ!



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (138), серпень 2013 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю

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

Підписано до друку 22.07.2013.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за 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 KB 18737-7537 PR
від 11.12.2012

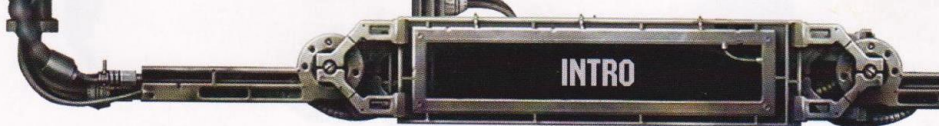
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Вадим Ковалевський, Ілля Гурський, Валентин Шукайло, Назар Моріс, Ярослав Дружок, Олександра Дівіна, Катерина Ніколенко, Іван Басанець

Подяки:
Дянісус Біцелю за тое,
што гэткій ён шпак

WWW.SHPII.COM.UA



ПОП- КОНВЕЙЕР



Недавно поймал себя на мысли, что в моих наушниках играет какая-то античная древность – во всяком случае, по мнению свихнувшихся на модной трендовости современников. Вот, например, старенькая белорусская «Незалежная Рэспубліка Мроя» – любимая группа разве что вашего непокорного слуги, а также всех тех, кому я угрожал бейсбольной битой. Я не хипстер – просто скучаю по тем временам, когда для музыкантов (и их почитателей) именно музыка была на первом месте, а вовсе не имидж. Люди могли выйти на сцену в той же одежде, в которой они ходят в магазин. Но сейчас приоритеты сместились – обычные люди ходят в продуктовый разодетые, словно собирают, в худшем случае, стадион. Казалось бы, где-где, а вот в мире игр все должно быть по-другому: как-никак новая форма искусства, последний оплот душевности и вообще вовсе не мода диктует тут свои правила. Только вот почему-то все больше американско-европейских девочек ходят в футболках с надписью Nerd и мчат покупать очередную Call of Duty или другую игру, где много блестящих штучек и взрывов. Удивительно, но лучше всего продаются красочные, яркие и не требующие участия мозга в игровом процессе. Можно было бы сказать, что кто-то перепутал и прислал игроделам выпуск Animal Planet вместо статистического отчета, в результате чего издатели решили, что их целевая аудитория – сороки. Но тут почему-то предложение создает спрос, и процесс этого создания – какое-то слишком душераздирающее зрелище. Говорят, игровой прогресс не остановит. Все верно: невозможно остановить то, что не двигается. Инди-разработчики еще как-то стараются, но все больше их подделки напоминают фильмы архаичных режиссеров – побольше странного и непонятного, и совсем необязательно сшивать это все в цельную кучу. Вот представь, что сериал «Доктор Хаус» снимал бы Кустурица. Получился бы «Доктор Арххаус» – безногий врач-мизантроп лечит труп сантехника и ищет смысл жизни, говоря в пустой комнате с эхом. А теперь вообрази, что это еще и игра, и получишь 90% современных инди-проектов, разработчики которых забыли, что проходить это будут еще и геймеры.

Каждый раз я задумываюсь на данную тему, держа перед сдачей номера журнал, распечатанный черной-белой краской на обычных листах бумаги, и выискивая ошибки и шероховатости. И каждый раз я мечтаю, как обмениваю эту пачку листов А4 на «ауди» той же модели. Наверное, поэтому большинство ошибок каким-то хитрым образом все же остается неисправленным. Это я к тому, что забавно, как меняются приоритеты с взрослением. Например, пятилетний я проклял бы сегодняшнего меня за то, что у меня до сих пор нет пони и я не пират.

То же самое и с играми. Да, они стали проще и попсовее. Да, они теперь мировой тренд. Еще пять лет назад геймеры ныли, что их считают странными заморышами, – теперь геймеры – новая поп-культура, получите-распишитесь!

В общем, я к тому, что стоит перестать париться и любить игры – даже попсовые – именно такими, какими они есть. Можно еще, конечно, поискать что-нибудь уникальное вроде Bioshock Infinite в куче проходняка – но это дорога в депрессию и безысходность. Правду говорят: уж лучше любить и потерять любовь, чем тебя сожрет стая бездомных собак.

А чтобы эта колонка опять не показалась нашим читателям слишком грустной (большинство писем-отзывов, которые мы получили после выхода прошлого номера, начинались словами «Это моя предсмертная записка»), стоит завершить ее на позитивной ноте. Если однажды тебе станет грустно и тоскливо, вспомни, что когда-то ты оказался самым быстрым сперматозоидом. Не сдавайся и в будущем, ведь это – по-геймерски.

by Khaj-Tosin



ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Товарищи танкисты World of Tanks! Надоело размахивать дулом на своей старой железяке? Устали выбивать финансы на ремонт и обновления? Готовы идти в шахту и добывать золото там непосильным трудом? НЕЗАЧЕМ! Потому что редакция нашего журнала сама добывала для тебя золото, и готова отдать его тебе вместе с танком Т-127 и одним днем Премиума! Ты все еще не в танке?! Тогда танк едет к тебе! И не какой-нибудь там, а Т2 LT с тремя днями Премиума и 1000 золота на борту. Спешите регистрироваться!

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

-  можно с удовольствием пройти несколько раз
-  без активации мозга не обойтись
-  зашкаливающая расчлененка и кровавость
-  атмосфера и ощущение присутствия
-  сильный кооперативный режим
-  настоящая революция!
-  игровой процесс затягивает не на шутку
-  ржунимагу
-  изысканно, индивидуально, стильно и со вкусом
-  исследование сюжета приносит немало удовольствия
-  игру выпустили сырой и недоделанной
-  такого мы уже повидали
-  количество глюков непрости-тельно
-  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

Уже скоро выйдет книга нашего главного редактора! Хотя непонятно, зачем он вообще ее съел. Впрочем, в своей традиционной колонке, к счастью, он размышляет на другие темы: о вомбатах. Но тайком.1

INFO

Игропанорама

Распределитель2
Используя гиперболу восемьсот тысяч миллиардов раз в минуту, мы написали о самых важнейших новостях в твоей жизни!3
Геймер ведь почему раньше злой был? Потому что он и сейчас злой. И вот двадцать причин этому6

MegaGame

[Company of Heroes 2] Ротный позыв12
[Mortal Kombat] Психологи утверждают: если не умеете снимать стресс, не давайте его. Мы утверждаем: если не умеешь снимать стресс – запускать «Мортал». Потому что Батяня Комбат больше не прячет сердце за спинами консьержиков-ребят и всю портит на ПК16

To play or not to play

[Deadpool] Рассеянный с улицы Бассейной страдает расстройством психики. Вернее, не расстройством, а разстройством. Вернее, не страдает, а наслаждается. И ты – вместе с ним20
[Dark] За его стиль, ум и креативность друзья называют геймдизайнера Dark безвкусным заунывным дебилом. А все потому, что вместо игры о вампирах у него получилась какая-то кривосия23
[Dungeons & Dragons Neverwinter] Секрет создания крутых MMORPG прост. Но секрет есть секрет, и разработчикам Neverwinter он неизвестен24
[Marvel Heroes] Саше Дивинной не удалось продать ни одного экземпляра своего детективного романа «Олигарх убил повара», но зато она поиграла в новую супергеройскую MMO-дьябл и поделилась впечатлениями26
[Magrunner] Логика если сюда и заглядывала, то лишь чтобы взвизгнуть и убежать. К счастью, для странного паззла от украинских разработчиков – это как раз то, что требовалось28
[Ride to Hell: Retribution] Обычный геймер выехал из пункта «А» в пункт «Крутое байкерское GTA». А попал в пункт выдачи желаемого за действительное29
[The Night of the rabbit] Мы тут чуть не шуткнули про «Арсеньеву Ночь». Но потом испугались репрессий. Лучше шуткаем про Путина, Путин – далеко30
[Antichamber] В детстве Александр Брюс мечтал стать дворником, но потом понял, что будет очень глупо смотреться на лобовом стекле автомобиля. И начал делать странные, но крутые игры. Как Portal, только нет35

Ждем-с

[Dead Rising 3] Если «Глаза боятся, а руки – из жопы» – про тебя, то Dead Rising 3 поможет наверстать все то, чему ты не смог научиться на уроках труда. Вряд ли твой трудовик учил, как превратить весло, инвалидную коляску и бензопилу в оружие по убийству зомби36
[The Crew] Увидевшись с этой игрой, мы полюбили друг друга с первого взгляда и планируем жить душа в душу. Видит бог, затасканные идиомы стали нашим коньком. А вот The Crew, похоже, станет чем-то невиданным в жанре гонок37
[Battlefield 4] Мы поиграли в четвертую «Батлу». А чего добился ты? Ну, серьезно. Мы вот, считай, нашли смысл жизни. Теперь наша очередь прятаться38
[The Division] Если ты живешь в Нью-Йорке и беспокоишься из-за террористов и конца света, эта игра станет наглядным пособием на тему «Как перестать беспокоиться и начать паниковать»42

ДЛЯ ТЕХ КТО В ТАНКЕ

Недавно главный редактор спросил коллег за кофе: «Где граница между стандартной квантовой моделью и суперсимметрией»? Но никто не ответил. Все были заняты обдумыванием новой рубрики про «Танки». Можешь не благодарить44

Miss Шпиль!

А девушка у нас в этот раз какая! Кровь с молоком! Смешает и пьет! Страшно! И прекрасно! Уф-ф-ф!48

InDus3

Иногда хочется простого человеческого счастья – стоять в рыцарском костюме в тазике с азотом и кормить пуделя щепком. Ну, или просто пострелять. Так что мы взяли и написали о том, как менялись игры про «пострелять»52

Железный бум

Тест карты памяти Verbatim UHS-I SDXC56
Сравнительный тест видеокарт nVidia 7-го поколения58

Outro

Некоторые наши читатели не умеют читать, поэтому мы иногда ничего не пишем. А если бы наши читатели не умели думать – «Шпиль!» был бы бульварной газетенкой62

Columbia Brothers

Ждешь здесь смешной шутки про кино? А фигушки. Вот такие мы непредсказуемые64

На диске

- Шпиль! TV: обзоры; новости; ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ
- ВИДЕО: ARMA III, Assassin's Creed 4: Black Flag, Company of Heroes 2, Dusty: Revenge, Endless Space, Firefall, Full Mojo Rampage, Interstellar Marines, Iron Soul, Killer is Dead, MotoGP 13, Payday 2, Project Temporality, Rambo, Rise of the Triad, Saints Row IV, Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Splinter Cell: Blacklist, Survium, The Bureau: XCOM Declassified
- ДЕМО: Face Noir, GoD Factory: Wingmen, Guns N Zombies, Blood Of The Werewolf, X-Motor Racing
- ПАТЧИ: Assassin's Creed 3, Crusader Kings 2, Far Cry 3: Blood Dragon, Might & Magic: Heroes VI, The Sims 3



Пнули, стартанули, не дотянули

Сегодня Kickstarter – неотъемлемая часть индустрии и важнейший источник финансирования для начинающих проектов без поддержки издателя. Существовал он уже давно, но именно работа Тима Шейфера, квест под названием Broken Age, стала первой нашумевшей игрой, профинансированной фанатами, и пробила многим разработчикам окно в Kickstarter. Поставленную цель догнали, перегнали и на всякий случай пробежали 7 кругов, собирая из запрошенных 400 тысяч долларов 3,3 миллиона, плюс добровольные приношения после окончания кампании. «О! Деньги!» – радостно закричал Тим вместе с командой Double Fine, раздув масштабы проекта в двадцать раз.

Но у денег есть странное свойство: их никогда не быва-

ет слишком много. Вот и сейчас выяснилось, что финансов на окончание проекта не хватит. Амбиции креативного человека – опасная, разрушительная и, что важнее, разоряющая сила. Дабы к офису Double Fine не пришли геймеры с вилами и топорами, Тим предложил разбить игру на две части, первая из которых выйдет в начале следующего года. Вторая, скорее всего, будет напрямую зависеть от успеха первой, и выйдет не раньше 2015-го.

Все это, конечно, нельзя называть армагеддоном Кикстартера, но его геймерский фундамент пошатнулся в глазах многих. Как бы там ни было – Broken Age очень ждем-с, так как успех The Walking Dead поднял из мертвых не только зомби, но и жанр adventure.



БУДУ КРАТОК

В сеть утек опрос по последнему SimCity, освещающий потенциально новые фишки, включая режим оффлайн.

Ш!: Лучше поздно, чем постоянно онлайн. Будем надеяться, разработчики действительно взялись за голову и сделали оффлайн. Для многих это станет поводом купить игру.

Bethesda умеет считать, складывая цифры в числа. Продажи Dishonored сложились в большое число и обеспечили тайтлу статус франшизы, а у Rage ситуация грустнее, и мы можем никогда не увидеть сиквел.

Ш!: Dishonored – может, и новая франшиза, зато использует талант Arkane Studios в правильном русле. Rage ушел слишком далеко от специализации id, вот и споткнулся. Даешь Doom 4!

Blizzard рассматривают возможность введения магазина с реальной валютой в World of Warcraft.

Ш!: Аукцион Diablo III ничему не научил. Мало купить золотые унитазы – нужно еще постоянно заказывать полировщиков, чтобы они блестели! С такими раскладами игроки могут начать рассматривать возможность прыгивания на другую ММО.

Аккаунты Ubisoft были взломаны злыми хакерами в начале месяца. Всем рекомендуется сменить пароль.

Ш!: Взлом сервиса, предназначенного для защиты цифровой продукции от взлома, – всегда торжество иронии. Пользуясь случаем, мы поставим здесь обзор сервиса Uplay в одном слове: зачем?

Поставлен новый мировой рекорд скоростного прохождения Half-Life 2 – 1:27:51. Разумеется, с эксплоитами.

Ш!: Диагностированные фриманизмом пациенты нервно и яростно обхаживают HL2 вдоль и поперек в ожидании новой дозы с цифрой 3.

Правительство США признает киберспортсменов League of Legends... эм, спортсменами.

Ш!: Возрадуйте, товарищи-нерды! Теперь вы можете смело идти на дискотеку, подходить к самой горячей девушке и просто говорить: «Эй детка... Я спортсмен!». А потом просто разворачиваться и идти продолжать качаться.

Внимание! Мы делаем для тебя праздник! Приходи 16-18 августа на выставку iGames! Оторви флаер и оторвись вместе с нами 17 августа на Shpil!Day! Ждем тебя на выставке, будет полный геймовер!

17 августа

ШПИЛЬ! DAY

Под эгидой единственного в Украине журнала для геймеров

iGAMES

МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
И ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

EXPO - 2013

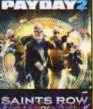
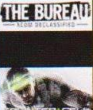
16-18 августа

КИЕВ, БРОВАРСКОЙ ПР-Т, 15. МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР

Dynamics-Expo



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА АВГУСТ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	X360	PS3	PSV	WiiU
 Dragon's Crown	6	Beat 'em up			✓	✓	
 Payday 2	15	FPS	✓	✓	✓		
 Saints Row IV	20	Action-adventure	✓	✓	✓		
 The Bureau: XCOM Declassified	20	TPS	✓	✓	✓		
 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	20	Stealth action	✓	✓	✓		✓
 Skullgirls	22	Fighting	✓				
 Castlevania: Lords of Shadow	27	Action-adventure	✓				
 Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	27	MMORPG	✓		✓		
 Killer Is Dead	27	Hack & Slash		✓	✓		
 Lost Planet 3	27	TPS	✓	✓	✓		
 Painkiller: Hell & Damnation	30	FPS		✓	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Разгребая развалины



Помнишь THQ? И мы помним – как забыть? И Sega, похоже, тоже неплохо помнит, как «того издателя, у которого были купленные нами франшизы». В их числе находилась и Company of Heroes (ищи в этом номере! только мы не скажем, на какой странице!), в частности находившийся в окончательной стадии разработки сиквел. Теперь же игра вышла под крылом Sega, а сам издатель подал иск на почивший THQ на сумму \$941 710. Именно столько, по заявлениям Sega, Valve заплатили THQ за полученные предзаказы игры. После развала THQ, Sega поступила адекватно и все предзаказы оставила в силе, хотя все уплаченные за них деньги ушли в THQ и, скорее всего, были растрочены на одну или несколько из численных проблем многострадальной компании.

На самом деле, Sega имеет полное право на эти деньги. Другой вопрос – как она их получит? Без толку тыкать палочкой в пузо мертвого бобра в ожидании, что он построит тебе плотину. На самом же деле, Sega просто добавляет свое имя в и без того немалый список тех, кому причитается кусочек торта, полученного с полной распродажи имущества THQ. На сегодняшний день общая сумма долга составляет 200 миллионов долларов. Бизнес – такой бизнес...

17 АВГУСТА

пришедшим в костюмах игровых героев – вход бесплатный

Для посетителей выставки:

Выиграй тонну призов в конкурсах нон-стоп!

Поиграй первым в еще не вышедшие игры!

Задай вопросы главным украинским разработчикам!

Сфотографируйся с лучшими косплеерами!

Побойся за киберспортсменов на зрелищных турнирах!

Потрогай новые гаджеты и игровое железо!

Потусуйся среди единомышленников!

Пообщайся создателями журнала «Шпиль!»

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ ФЛАЕРА СКИДКА НА ВХОД 10 ГРИВЕН

Слово – не воробей

Любой геймер, хоть раз побывавший в онлайн-игре – особенно киберспортивной с высоким уровнем соперничества – знает, что его ждет. Нужно либо выключать голосовой прием от других игроков, либо быть готовым услышать, кто, как, куда, зачем, с чем и сколько раз делал немислимые вещи вульгарно-насиленного характера с тобой, твоими родными, твоей собакой и твоим хомячком. Ну и ответить соответственно.

Именно так поступил 19-летний Джастин Картер, после разгоряченной игры в League of Legends запостивший на Facebook следующую фразу: «Да я на всю голову *****ый. Пойду, пожалуй, расстреляю детский садик и буду наблюдать дождем из крови невинных, поедая тем временем быющее сердце одного из них».

Очень скоро до Джастина добралось правительство США и задержало парня по обвинению в террористической угрозе. До недавних пор Картер находился в тюрьме, где над ним издевались другие заключенные, и был выпущен под залог в 50 тысяч долларов. На этом приключения его не заканчиваются – его ждет судебное заседание, где, в случае признания Джастина виновным, его ждет от 2 до 10 лет

тюрьмы и штраф в размере до 100 тысяч долларов.

Адвокаты Джастина беспокоятся, что ситуацией можно слишком легко воспользоваться, учитывая не самую светлую репутацию компьютерных игр среди многих представителей закона. Мол, вот, смотрите, какого социопата воспитывают эти ваши игры!

Давайте первым делом убедим очевидное с дороги: фраза ужасная, и, конечно, такого не нужно говорить. Но потому, что это нехорошо, а не потому, что правительство может прийти и в буквальном смысле испортить человеку за это жизнь. Здесь очень хочется исписать пару страниц о двойных стандартах и наглom цинизме со стороны служителей закона, но этот журнал – не о политике, хвала Олимпу. Остается надеяться, что у Картера все сложится хорошо.



Покинуть корабль! Расплескать воду!

Valve славится своей иерархической структурой среди не только других разработчиков, но и корпораций по всему миру. Практически полное отсутствие менеджмента, свобода креативного мышления, принцип «мы все за рулем» и т.д. Все это звучит пусть и хаотично, но очень сладко и маняще. А вот недавно ушедшая из компании инженер Джери Эллсворс спешит предупредить о слое дегтя в этой бочке меда. Якобы, ввиду отсутствия назначенного свыше руководства, лидеры в компании выбирают на уровне кланов, подобно западным колледжам.

Джери утверждает, что локальные большие шишки не давали ей двигать компанию вперед новыми идеями, не принимая в команду новичков, по их словам, не вливающих в общекорпоративную культуру. В итоге она почувствовала себя вытесненной и была вынуждена уйти.

То, что Valve – один из последних оплотов «хороших парней» в индустрии – вовсе не означает, что там все идет плавно и мягко. Люди – везде люди, и конфликты на профессиональной почве случаются сплошь и рядом, так что в этом Джери можно понять. А вот зачем сразу ябедничать на всю сеть – неясно. Если что-то ясно на 100% – так это одно: идти инженером в Valve – весьма и весьма рискованная затея.



Давиды против Голиафов

Пусть и незаметный, но все же немаловажный анонс геймпада для iOS7, форумы и блоги всемирной сети помимо обсуждений картинок котов и негодования от действий тех или иных политиков зашептали о потенциале грядущей версии Apple TV. А если конкретней – что быть ей фактически игровой приставкой, которая увидит свет осенью и начнет скромно и незаметно расталкивать троны Sony и Microsoft, чтобы освободить место для своего стульчика.

Мобильным играм для яблочных систем, конечно, не конкурировать со здоровяками вроде Halo или God of War, но у Apple в рукаве куда более продвинутая медианфраструктура, чем у будущих конкурентов, да и игры для iOS – куда больше, чем какие-то там змейки и очень недовольные свиньями птицы. Для Apple TV игры делают многие серьезные компании, промочившие ноги или нырявшие с аквалангом в опасный мир AAA девелопмента – в их числе Epic Games и Crytek, которые уже наловчились оптимизировать свои новейшие движки под мобильные девайсы.

Хардкорным геймерам такая «конкуренция» покажется смехотворной, но такова же и цена iOS игр, в то время как по качеству они пугающе быстро догоняют мейнстримовый игровой рынок. Не желая отставать от конкурента, Google тоже решил сделать свою приставку на Android – только помощнее, чем OUYA, ситуация которой на рынке пока что не очень многообещающая.



КАК В ГЛОТКЕ ЗУБЫ СКРЕЖЕТАЛИ



ТОП-20 ОТВРАТИТЕЛЬНО-МЕРЗКИХ ВЕЩЕЙ В ИГРАХ, КОТОРЫЕ ВЫЗЫВАЮТ НЕНАВИСТЬ

Ты любишь игры? А мы вот – нет. Даже больше – мы их ненавидим. Ну ладно, не сами игры, а кое-что в них.

1. Скукудумие

Какова характеристика обычного внутриигрового босса? Это невероятно живучее и раздающее сильные пинки существо. И ладно, в каких-нибудь РПГ это можно объяснить фантастическим миром, но в псевдореалистических шутерах иногда ситуация доходит до абсурда. Вспомним ураганный Stranglehold, где доблестный инспектор полиции боролся с преступностью. Некоторые боссы китайской мафии не умирали даже после пары прямых попаданий из ракетницы! Или, к примеру, в триумфальном Metro: Last Light главного оперативника коммунистов надо было убивать добрых 15 минут, щедро вешая ему хедшоты и прочие оплеухи... Вот было бы здорово, чтобы тот, кто это все придумал, столько же боролся с застеежкой лифчика своей девушки и в итоге получил гейм овер, а не следующий чекпоинт!

Скучные боссы



Уровень бешенства: 4 из 5



2. Немного паузы для кляузы

Даем 1000% гарантии, что хотя бы раз в жизни ты попадал в такую ситуацию: на экране только-только начался эпичный финальный ролик, а тут раздается звонок в дверь или звук убегающего молока, или еще черт-знает-что-но-очень-важное. В общем-то, ничего сложного – жмем на «паузу» и идем делать свои дела. Но тут возникает одна загвоздка: паузы-то и нет. Почему? Вопрос, висящий в воздухе уже не первый год, но ответа так до сих пор так и не получивший. А когда заставку еще и пропустить нельзя – то это вообще причина отправить разработчиков в виде гуманитарной помощи дикарям-людоедам.

Непаузящиеся заставки

Уровень бешенства: 4 из 5

3. Дизайн дня ушедшего

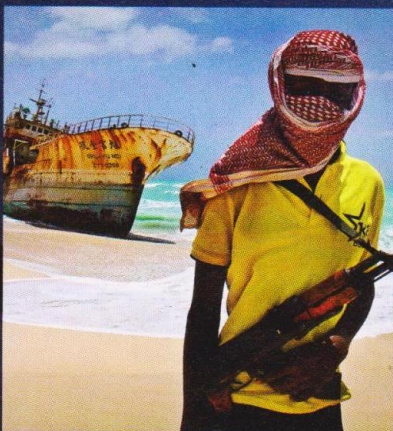
Ну и что, что у твоего персонажа базуки вместо сосков, чугун вместо фаберже, а армия роботов ростом с небоскреб на его фоне смотрится робко и чалхо? Все равно твой подручный супермен не сможет проползти под одиноко стоящим противотанковым ежом или перепрыгнуть тоненькую ниточку колючей проволоки, натянутую на уровне 20 сантиметров над землей. Или даже еще круче – эпически воткнется в невидимую стену. Мода на подобную чушь пошла еще с незапамятных времен, когда нужно было ограничить передвижения игрока, и лучшего способа это сделать, чем невидимые препятствия, никто не мог придумать. Но ведь игровая индустрия уже сильно изменилась, и левелдизайнеры научились разным фокусам – давно пора понять, что это вызывает только раздражение, а не чувство ностальгии по старым робким игровым приемам.

Невидимые стены



Уровень бешенства: 3 из 5

4. DeRbMo



Системы защиты от пиратства

«А вот когда-то в игры можно было играть, не вводя разные коды – нужен был только диск в приводе», – скоро подобные разговоры будут чем-то сродни обсуждению динозавров – вроде и было, но многими воспринимается как миф. Ведь теперь каждая более-менее успешная игровая контора стремится сделать свой собственный сервис, который призван защитить продукты от пиратства. Ну и кто мне скажет, стало ли меньше релаков на торрентах? Нет. Зато честным пользователям на ногу цепляют капкан, причем его зубья намазаны ядом черной мамбы. Вспомним нежно «любимых» французов из Ubisoft и те чудеса, что они начали творить со времен Assassin's Creed 2. Для того чтобы поиграть в этот симулятор убийцы, нужно было иметь бесперебойное соединение с интернетом. И это учитывая то, что никакого мультиплеера в игре не было. В итоге через две недели пираты взломали эту защиту, а честные пользователи несколько месяцев не могли нормально играть из-за адской работы серверов, которые постоянно «ложились» и не давали проходить одиночную кампанию за Эцио Аудиторе. Еще пара таких фокусов, и за французами выедет какой-нибудь профессионал – то ли в белом капюшоне, то ли лысый, да с тату на затылке.

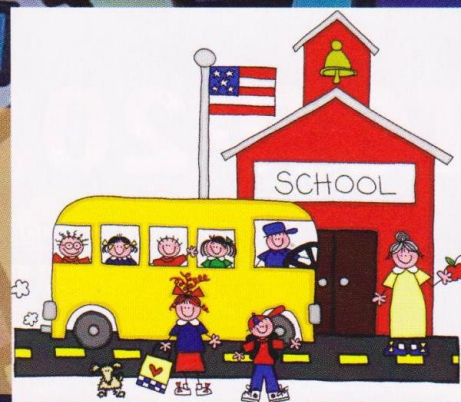
Уровень бешенства: 5 из 5

5. Ваас уже говорил вам, что такое безумие?

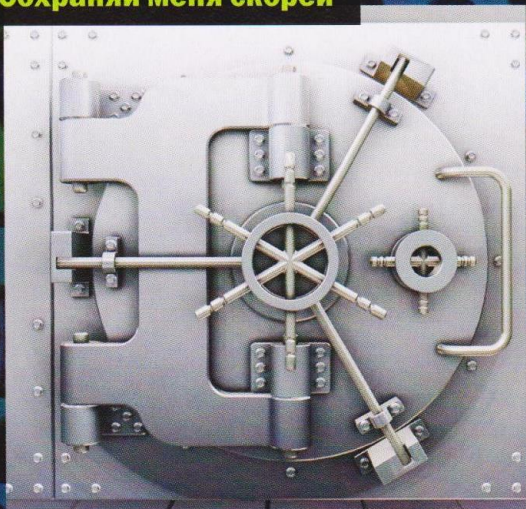
Одинаковые обучающие режимы

«Покрутите мышкой, чтобы оглядеться», «нажмите на клавишу W, чтобы двигаться вперед». Скажите, кого еще не бесят подобные подсказки? Остался ли еще такой человек на этой планете? Почему нет такой подсказки «Нажмите пробел, чтобы прописать смачного пинка тому, кто составил данное обучение»? В большинстве игр, которые выходят сегодня, вообще обучение не требуется – издатель приложил все усилия, чтобы игровой процесс в них был интуитивен и понятен, даже если играть будет мертвая канарейка твоей троюродной тетушки из Пакистана.

Уровень бешенства: 4 из 5



6. Сохраняй меня скорей



Отсутствие возможности сохраняться в любой момент времени

Эй-эй-эй, чекпоинты – это конечно круто: современному поколению геймеров надо нажимать минимум кнопок и бла-бла-бла. Отмазка идеальная – игры становятся как жизнь: совершенные поступки нельзя изменить. Только если игры станут совсем как жизнь, зачем покупать за 60 долларов проект, чтобы делать то же самое, что и в реальности? И к тому же, некоторые моменты хочется перепройти, показать друзьям – а загружать миссию и бежать ее с начала до нужной точки – на это даже у пенсионеров нет времени (а у этих людей есть время даже на такие глупости, вроде выйти погулять, прикинь!). Конечно, иногда это помогает повысить реиграбельность, но вот лично я хочу сохраниться перед ключевой сюжетной развязкой и посмотреть оба возможных пути развития истории. Ну ладно, кого я тут обманываю, конечно, на самом деле я хочу посмотреть, как главный герой будет кадрить двух чик из разных сюжетных линий, но проходить из-за этого игру целых два раза как-то не слишком-то романтично. Кстати, я часто употребляю местоимение «Я», потому что я люблю, когда я говорю о я.

Уровень бешенства: 4 из 5



7. Руками едиными

В играх от первого лица мы, по идее, должны ассоциировать себя с главным героем. Особенно «просто» это сделать с персонажами, которые представляют собой только непонятно откуда растущие руки, с отпочкованным от них гранатометом. В большинстве игр (далеко не самых плохих) стандартный взгляд вниз не покажет нам не только ног персонажа, но и самой простенькой тени, которую наверняка должно отбрасывать тело героя. После подобных пассажей весьма и весьма весело слушать речевочки типа «реализм», «глубокая проработка персонажей» и «насыщенная драма» – конечно, драма, если наш персонаж привидение Каспер!

Отсутствие тела у героев шутеров

Уровень бешенства: 3 из 5

8. Воу-воу сандали палехчи



Уровень бешенства: 3 из 5

Кошмарные названия предметов в РПГ

«Олицетворение сандалий Гермеса», «Сущность сандалий Гермеса», «Воплощение сандалий Гермеса». Нет, я не упоролся (то есть, я конечно, упоролся), но в данном случае имеет место быть всего лишь перечисление нескольких названий из Diablo-клона под названием Titan Quest. Не сказать, что данное творение игровой индустрии было плохой игрой: совсем нет – ролевой экшн получился довольно-таки удачным. Но в историю он войдет как сборник воистину идиотских названий предметов инвентаря. В других подобных играх ситуация обстоит на порядок лучше, но все равно рано или поздно захочешь предложить разработчикам выбросить на свалку их базу шаблонов по креативу после того, как найдешь какой-нибудь очередной «намордник всевластия».

9. Потрачено



Почему-то так получается, что если человек пару раз перевел бабушку через дорогу, то он тут же начинает мнить себя великим переводчиком. Наверное, поэтому многие локализации игр на русский язык выглядят, словно их переводили с азбуки Брейля Равшан и Джамшут. Да, времена PROMT уже прошли – настали времена Google Translate. А то и вовсе перевод на великий и могучий зачастую оказывается настолько далек от оригинала, насколько это только возможно. К примеру, кто-нибудь знает, что San Andreas была выпущена на территории России с дублированным переводом, в котором гангстеры общаются на языке гопников и называют друг друга «п'цанами»? Лучше уж и не знать тогда.

Дурацкий перевод на русский язык

Уровень бешенства: 5 из 5

10. Беги, в лес, беги

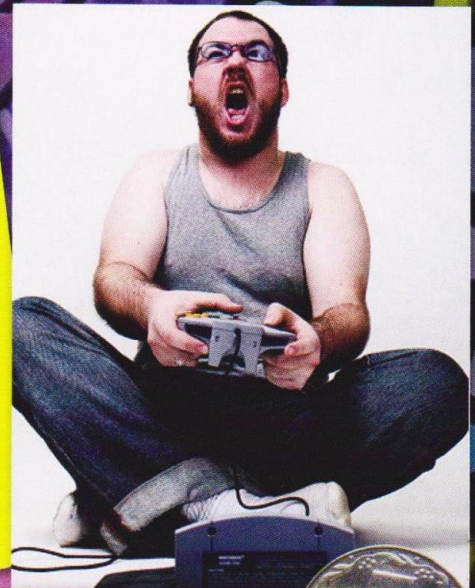


Искусственное удлинение игры

Пока всякие дурачки из богатых игровых студий думают о том, чем бы развлекать игроков на протяжении 6-10 часов, их коллеги из Польши тыкают в них пальцами и втихаря посмеиваются над потугами зарубежных разработчиков. Ведь решение, как бы так выразиться, плавают на поверхности: вставить в игру бессмысленную беготню взад-вперед по одним и тем же локациям. Печально, что иногда подобный опыт перенимают и высокоуровневые проекты, как например Far Cry 2, в котором было больше чем предостаточно бессмысленной езды по пустынным прериям Африки на разных скрипучих ведрах.

Уровень бешенства: 5 из 5

CAUTION ANGRY GAMER



Butcher

Open World игры любят погрешить – в особенности те, где художники и моделлеры тщательно выверяли каждый листочек на каждом деревце, дабы создать внеземной красоты игровой мир. Нельзя, конечно, не заставить игрока рассмотреть его вдоль и поперек раз 15!

Именно поэтому миссии в том же Far Cry 2 гоняют тебя аки жареного цыпленка. Ты можешь на расвете явиться в центре города и взять миссию, которая, знамо, ведет тебя в дальний конец игровой карты. Стоит только двинуть туда – как тебе звонит напарник и говорит: «Эй друг! Я хочу облегчить тебе твой тяжелый квест. Приезжай и я расскажу тебе, как». Ты едешь, разумеется, в полярно противоположном направлении, чтобы застать своего заботливого товарища с предложением выполнить задание иначе. Например, поехав в третий конец карты и напакостив там. Стоит сотворить пакость – как на помощь приходит напарник и с большой вероятностью храбро поглощает бранным телом 5 пулеметных очередей, после чего помощь требуется уже ему. В этот миг игра может решить, что ты недостаточно передвигался, и ударить игрока приступом малярии, из-за которого нужно снова ехать на край света, чтобы оттуда отвезти документы на другой край, получив взамен медпомощь.

И только после всего этого можно со спокойной душой ехать обратно на базу, наслаждаясь захватывающим видом заката. ...и в этот миг попадаешь на вражеский патруль, который к чертям подрывает тебя вместе с твоим транспортом как раз в тот момент, когда ты вспоминаешь, что все это время не сохранялся. Вот так появляются опасные для общества люди.

11. Симулятор бомжа



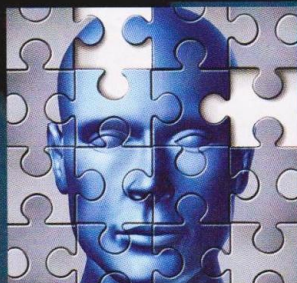
Хлам в рюкзаках

Рваные портянки, ржавые вилы и самодельные ножи – подобного «добра» навалом в каждой большой RPG. В начале игры все это быстренько переключивается в рюкзак главного героя и хранится там неопределенное количество времени: ведь то, что можно продать, выкидывать не хочется. Отчасти, тут есть и вина игроков, которые, следуя заветам врожденной жадности, берегут всякий хлам как зеницу ока. Но ведь ситуация не меняется и в конце игры, когда в инвентаре уже находится какое-то невероятное количество эпичных предметов, склянок с ядовитым пойлом и всяких необходимых для браги ингредиентов. А как же бесит, когда в некоторых играх в инвентарь можно положить кучу предметов вместе с нужным: потянулся за мечом, и совершенно бесплатно напихал в карманы канделябр, мешок яблок, трехтомник по алхимии, шесть чашек и кота.

Уровень бешенства: 3 из 5

12. Скажи мне кто твой друг – и оба валите отсюда**Напарники-идiotы**

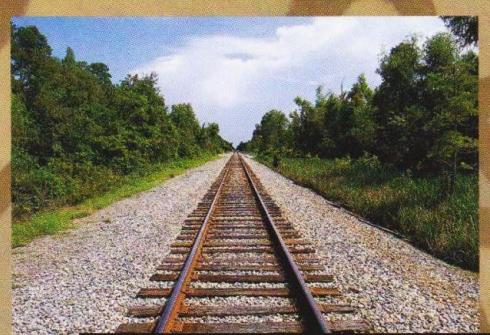
Сколько раз уже мы слышали фразочки типа: «наш искусственный интеллект разрабатывается силами миллиона программистов, и боты будут умны как Эйнштейн под амфетаминами», а в итоге получали застревающих в дверях напарников? Риторический вопрос. Страшно сказать, но последние умные враги были в первом F.E.A.R., а смысленные напарники – в Brothers in Arms. А эти игры вышли так давно, что тогда Half-Life 3 только начинали ждать! Зато сегодня на экранах всех мониторов каждый день можно лицезреть картины, в которых важные сюжетные персонажи ввязываются в заведомо безнадежные стычки лишь для того, чтобы бесславно погибнуть и заставить игрока вновь и вновь проходить один и тот же эпизод. Ну, или впадают в крайнюю степень любопытственного мазохизма, становясь аккурат между врагом и тобой, разряжающим в него плазмаган.

Уровень бешенства: 5 из 5**13. Вечер памяти Альцгеймера****Амнезия, как начало сюжетного элемента**

Написать хороший и запоминающийся сюжет для игры – большое искусство, которое отнимает невероятное количество сил, времени и возможностей. Написать сюжет, в котором история начинается с амнезии главного героя, – дело двух минут, причем первые полторы можно извлекать грязь и пупка специальной кисточкой. Сколько уже было проектов, где главный герой приходил в себя со словами «о хоспади, кто я такой, што я тут делаю, и пачему на меня все нападают»... Первые несколько раз лицезреть подобную историю интересно и забавно, потом – уже несколько странно и напряжно, а еще, спустя некоторое время, – просто-напросто скучно. Даже вызывающие рвотные рефлекс «истории мести» на фоне всеобщей амнезии главных героев выглядят как свеженький сюжетный элемент. Горячий и свежий, как коровья лепешка на солнце.

Уровень бешенства: 5 из 5**14. Кишка толста****Линейность шутеров**

Фразеологизм «линейный шутер» уже предполагает полное отсутствие свободных прогулок на свежем воздухе и перестрелок на обширных пространствах. Однако студии, которые выпускают подобные творения на людской суд, почему-то считают, что «коридор» должен быть только один: никаких развилок и альтернативных маршрутов. Игроки вынуждены, как тараканы на бегах, скакать по строго очерченной тропе. Почему бы не сделать несколько подобных «коридоров»? Несколько тупиковых ответвлений с сюрпризами? Да не заблудятся 8-летние американские школьники в Call of Duty – зато играть станет значительно интереснее. Хотя люди с боязнью замкнутых пространств – против. Так они в довесок к любому коридорному шутеру на халяву получают жанровый довесок «хоррор».

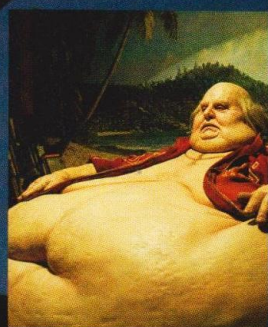
**Уровень бешенства: 4 из 5****15. Максимум дверь****Взрывоустойчивые баррикады и двери****Уровень бешенства: 5 из 5**

Здоровенный космический десантник грузно топает по коридорам. В руках он держит огромный бластер, за спиной тащит тяжеленную энергетическую пушку. И тут на его пути встает непреодолимое препятствие – супермощная и непробиваемая деревянная дверь. Ну что ж, обстоятельства сильнее – громиле надо идти искать ключ – где-то во-о-о-он в том конце карты. Так-то ситуация не слишком-то жизненная, верно? Зато она из года в год повторяется в различных «реалистичных шутерах». Особенно утомительно смотрится, как эту же дверь спокойно вышибает парочка командос – их сапоги куда круче дробовика, верняк. Создается впечатление, что вовсе не террористы, а двери – главные противники в современных играх. Причем настолько мерзкие, что убивать их дано исключительно в рукопашную: чтоб пострадали. А еще тут можно вспомнить соратника вышеназванных преград – пуленепробиваемые стекла, которые под градом пуль идут невероятными трещинами, но не разлетаются даже после прямого попадания реактивной гранаты с ядерным сердечником.

16. Гигабайты полны жесткости

Чем масштабнее игра — тем больше места она требует на жестком диске. Это ясно. Но почему мы пропустили тот момент, когда игры из 4-гигабайтных малышей выросли в 20-30-гигабайтных монстров? Сравнивая первую Modern Warfare и третью часть франшизы, понимаешь, что дело тут далеко не в техническом скачке, а в стандартной лени. Игры созданы на одном и том же движке, проходятся за одно и то же время, обладают приблизительно одинаковым мультиплеером, но при этом последняя часть серии весит в несколько раз больше предшественницы. А вспомнить, к примеру, Aliens versus Predator от Rebellion, которая проходила за трех разных персонажей часов за 6-7 и весила около 30 гигабайт. И да, действия там происходили на одних и тех же локациях, разнились только точки респауна «героев». Похоже, разработчики записывают себе на память «срочно почистить весь мусор до сдачи в печать» на желтых стикерах. Но вот беда: желтые стикеры для неотложных дел всем хороши, но через полгода отклеиваются.

Мусор в исходниках



Уровень бешенства: 5 из 5

17. Помогите найти жулика



С каждым годом игры становятся все ближе и ближе к реальности, и достигается это в основном за счет визуально-физической составляющей. Однако, нонсенс: игра, которая хочет казаться правдоподобной, в итоге получается весьма далекой от реальности. А все дело в том, что разработчики сознательно избегают острых деталей и неприятных углов, оставляя вне поля зрения различные любовные лобзания и реалистичные сцены насилия. В общем-то, подобная система понятна: все хотят получить прибыль от максимально широкой аудитории. Но позвольте, когда студия занимается разработкой брутального, серьезного и правдивого шутера, хочется, чтобы дело не ограничивалось полумерами, как это произошло с Battlefield 3 — онлайн-развлечением для взрослых дядек, в котором с человеком ничего не происходит после прямого попадания из танкового орудия. Получается, что игры наоборот приукрашают реальность: мол, там все мило и пушисто, нет геев, насильников и социальных проблем. А когда человек сталкивается с этим лицом к лицу — он не знает что делать. Зато знает, как убить террориста в QTE-сцене. Из которого, правда, не течет кровь — все как в реальности.

Понижение игровых рейтингов в угоду продажам

Уровень бешенства: 4 из 5

18. Моссад молодости нашей

Нынче модно воткнуть в какой-нибудь хит возможность проходить миссии скрытно. Но удачно воплотить это удастся единицам. Одним из таких примеров можно назвать Dishonored, где незаметность была объяснена спецспособностями главного героя и временем действия, в котором нет портативных средств связи. Но блин, когда такая же ситуация повторяется в каком-нибудь псевдореалистическом шутере — это уже вызывает определенные негативные реакции. В том же Metro: Last Light порой доходило до абсурда: сидеть, уткнувшись головой в пятую точку ничего не чувствующего охранника, нам еще не приходилось. Или, к примеру, в последнем на данный момент Splinter Cell отсутствие такого понятия, как «стандартная перекличка часовых» уже воспринимается как плевок в сторону любителей проходить игры скрытно.

Убогий и непонятный «стелс»



Уровень бешенства: 3 из 5

19. Криводелие



Кто помнит GTA 4 версии 1.0 на ПК? Или Gothic 3 без патчей? Я вас поздравляю — вы уже испытали настоящую геймерскую боль. А ведь данные игры не блистали какой-то суперской графикой. К примеру, Нико Белик себя прекрасно чувствовал на Xbox360 и отчаянно не хотел дружить с двухъядерными процессорами и весьма неплохими видеокартами. А третья «Готика», вышедшая позднее The Elder Scrolls 4: Oblivion, выглядела как бедная родственница на фоне своего главного конкурента, но при этом тормозила просто нещадно. Чудеса творятся и сегодня: Company of Heroes 2 смотрится точь-в-точь как ее предшественница, но при этом технические и материальные требования выставляет ровно в два раза большие. Кажется, заниматься оптимизацией разработчики зовут какого-нибудь чемпиона мира по тугодумию. Этот парень настолько тупой, что, похоже, лет 30 назад его родители не нашли в капусте младенца и решили воспитать кочан.

Бездарная оптимизация игр на ПК

Уровень бешенства: 5 из 5

20. Травмат не нужен

Кто-нибудь из вас хоть раз держал в руках пистолет? Или, может, даже стрелял под чутким присмотром папы-милиционера по несговорчивым допрашиваемым? Тогда вы должны знать, насколько это тяжелая и опасная штука. Но тогда, почему же разработчики из года в год превращают данный вид огнестрельного оружия в безобиднейшие хлопушки, которые по убойности едва опережают водяные пистолетики? Похоже, лучше сразу изъять этот вид оружия из игр вроде (простите нас, родненькие 4A) Last Light, и сразу выдавать крышесносный мини-ган. Но нет, так уж заведено испокон веков, а никто не любит нарушать традиции. За исключением разве что японцев, которые в своих Resident Evil'ах показали истинное лицо пистолетов. Четвертую часть франшизы вообще можно было пройти со стартовым пистолетом и при этом не чувствовать себя в чем-то ущемленным. Хотя лучше играть в Left4Dead.

Бесполезность пистолетов, как основного вида оружия



Уровень бешенства: 3 из 5

ТЕНЬ ПОБЕДЫ

COMPANY OF HEROES 2

Жанр: RTS

Разработчик:
Relic

Издатель:
SEGA

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
2,0 ГГц./ AMD Athlon 64 X2
4000 + 2,1 ГГц.
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8800
GT/AMD ATI Radeon HD 2900
HDD: 20 ГБ



PC

Вторая мировая закончилась почти 70 лет назад, а лет 5 назад зачала и мода на нее в играх. Но тут ребята из Relic сделали ностальгирующим геймерам предложение, от которого нельзя отказаться: твоя задача своими тактическими навыками, руководя Красной Армией, довести Гитлера до самоубийства в продолжении одной из лучших стратегий всех времен. Ну как тут скажешь «нет», особенно когда ППШ красного комиссара приятно массирует твой позвоночник.

Собрать все силы в ГУЛАГ

Company of Heroes 2 – это блэкпосовский набор воспоминаний вымышленного ветерана Льва Исааковича, разочарованного в методах ведения боевых действий Советским Союзом. На это он часто жалуется допрашивающему его на протяжении всей игры командиру. Что удивительно – ни разу не используя могучий русский мат.

А разочаровываться, если верить игре, есть чему. Война в Company of Heroes 2 показана с настолько темной стороны, что страшилки твоего деда о его фронтовой молодости – лишь цветочки. А вот сценаристы Relic украсили все ягодами – вернее, отборной, развесистой клюквой. Советские войска выглядят кровожаднее, чем эсэсовцы, которых приняли в ряды Космодесанта Хаоса. За первые несколько миссий красные валят, как минимум, пару миллиардов своих же солдат, то сжигая их в огне вместе с фашистами, то подрывая на пару с гражданскими в домах. Всем известно, что НКВД творило жуткие вещи по отношению к советским солдатам, но Relic так перегнули палку, что она завязалась морским узлом. В сюжете Company of Heroes 2 фантастики не меньше, чем в Warhammer 40000. Впрочем, если отключить часть мозга, отвечающую за логику и критическое восприятие «драматического» сценария, от CoH2 можно

получить громадное удовольствие, как от чертовски классной стратегической игры.

Ни шагу назад

Relic всегда знала толк в том, как задержать любителя стратегий перед экраном подольше – где-нибудь до первого геморроя. И при этом разработчики не заставляли изучать на память двести тысяч сочетаний клавиш или планировать стратегию на 10 шагов вперед. Так и в этот раз – Relic перенесла хитовую, простую, но затягивающую механику первой CoH с доработками, взятыми из Dawn of War 2, и выдала на-гора Company of Heroes 2.

Игроки, знакомые с последней версией конфликта любителей съесть пачку-вторую метана, поклонников музыки в стиле «хаос» и жуков-переростков сорокового тысячелетия, с первых минут будут чувствовать себя козырными тузами на поле боя Второй мировой. Потому что механика последней DoW и механика свеженькой CoH приходятся друг другу близкими родственниками.

Dead'ы воевали

Для того чтобы бойцы могли безопаснее сделать больше закруток из туристов с Германии и залить их сиропом из талого советского снега, в игре предусмотрена система укрытий. Достаточно выбрать один из контролируемых отрядов



Вы молоды, энергичны, коммуникабельны и мечтаете зажигать в европейских столицах? Дивизии «Мертвая голова» требуются огнеметчики



Кстати о медведях

Во время Второй мировой польские солдаты нашли в Иране медвежонка. Его назвали Войтеком, и армия взяла его на довольствие. Солдаты очень полюбили медведя, кормили его и даже поили пивом за особые заслуги. Специальным приказом Войтек был зачислен в состав 22-й роты артиллерийского снабжения. Медведь дошел с армией до Италии, где отличился в битве под Монте-Кассино, помогая разгружать боеприпасы и поднося снаряды к орудиям. Изображение этого процесса 22-я рота сделала своей новой эмблемой. А вы говорите – Кровавые Вороны...



и направить его к ближайшему дереву или бетонной стене – засядут, как миленькие. Однако каждое укрытие имеет разную степень износа. Например, ограждение из колючей проволоки запросто снесет танк, а мешки с песком легко продырявит шальная пуля. Кстати, интерактивность полей сражения чуть тут ли не в лучших традициях Battlefield: большинство объектов, от полей с трьян-травой, до высотных домов деформируются, повреждаются и разрушаются. Так что тебе, кроме проведения маневров, приходится еще учитывать, насколько эффективно твои солдаты защищены в тот или иной момент – и за то разработчикам наш теплый пролетарский привет. Хотя тепло сейчас нужнее красноармейцам – они вон замерзают в сугробе!

У природы нет плохой погоды?

Хваленая система реализма ColdTech, при которой темп и даже выбранная игроком стратегия зависят во многом от окружающих условий, на деле реализована не до конца, но все равно ее появление – это почти что революция в стратегиях. Тебе приходится бороться не только против немцев, но и против снежных бурь: как только начинает холодать, бойцов нужно спрятать в теплой сталинке или хотя бы развести костер. Странно, что разработчики не продумали возможность с той же целью напоить солдат водкой или сделать для них из медведя ушанку – зачем ограничиваться всего лишь десятком стереотипов!

Кстати, сам снег реализован в игре просто идеально. Если инженеры подожгли дом или на поле боя загорелся танк, то в радиусе нескольких метров от него все начнет таять. Правда, желтого снега почему-то нет, хотя испуганных людей по карте бегают достаточно.

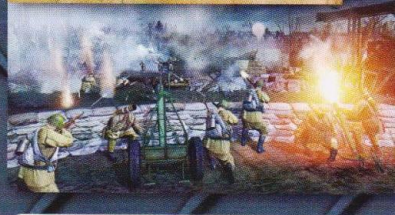
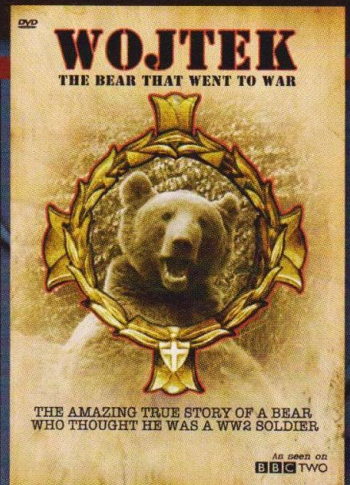
Техника тоже реагирует на осадки. По сухой земле без проблем можно прорваться на чужую базу, залпами перемалывая все в фарш. Однако стоит заехать в сугробы, как тут же начнется занимательная старинная русская зимняя мини-игра – симулятор расчистки дороги лопатами. Кстати, опометчиво заведя танк на тонкий лед можно быстро научить его нырять в ледяную воду. Увы, урок по выныриванию в программу обучения не входит. Зато тактики-гурманы могут приготовить врагу коктейль «Холодный фашынюга», запустив залп ракет из «Катюши», например, по замерзшему Дунаю.

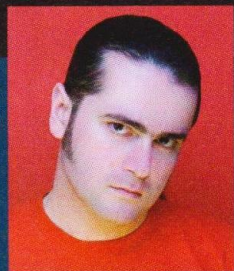
Мы из штрафбата

С каждым предсмертным воплем врага «Найн, русиш, найн...», твои солдаты становятся все более совершенными убийцами. При достижении определенного уровня бойцы получают оружие получше и становятся выносливее. Можешь поощрить их дружеских похлопыванием по системному блоку.

Немаловажную роль в сражении играет командир – одного из пестрой толпы лидеров можно выбрать прямо перед началом миссии. Полководец обеспечивает войска разными бонусами, способствующими в деле объяснения немцам, что им тут не рады.

Но лучше всего до фрицев доходит, когда с ними говорят на языке тяжелой техники. Разновидностей танков с присутствующими им





Сергей Галенкин,

Скажу сразу: я играл в полную Company of Heroes 2 очень мало. Дело в том, что в мультиплеер CoH2 я наигрался еще в бете — он прикольный, хотя от оригинального CoH отличается не так уж сильно. Поэтому от полной версии ждал сингл, чтобы про Советский Союз с фирменным реликовым превозмоганием.



А в итоге — там игра про имперскую стражу из «Вахи», только со скинами советских бойцов. В первых трех миссиях (я больше не выдержал) клюквы хватит на несколько классических серий Джеймса Бонда, и еще останется минут на тридцать Михалкова. Советские войска берут Сталинград в условиях жесточайшей нехватки всего (неправда), расстреливают пленных, жгут живьем своих бойцов, подрывают товарищей, а еще сажают офицеров в ГУЛАГ, потому что, конечно, как же иначе?

Меня в этом смущает то, что западная игровая пресса кампанию нахваливает, как правдивую и реалистичную. Мол, наконец-то кто-то показал все преступления Советской Армии во Второй мировой! На фоне Советов, кстати, фашисты в игре выглядят милыми пушистыми зомби — их совершенно лишили какой-либо роли в сюжете, поэтому они просто прут неумолимой силой на наши позиции. Я, наверное, чересчур переживаю, но серьезно: Company of Heroes 2 — эталонная клюква, даже медвежья кавалерия ее уже не испортит.



техническими особенностями хватит даже поклонникам World of Tanks: в наличии все бронированные зверьки: от советских Т-70М и до немецких монстров Pz.Kpfw.VI Tiger. Позже к твоим услугам и при полном параде будут системы залпового огня и зенитные установки. Геноцид они превращают в роскошное огненное зрелище. Конечно, если кнопку запуска жмут твои brave бойцы, а не враги: в противном случае зрелище получается немного грустным.

Техника, как и положено отечественной машинерии (и девушкам), часто и помногу ломается. Фриц, удачно бросивший гранату, может серьезно поцарапать корпус твоего танчика, а мины вообще превращают бронетехнику в запеканку с начинкой из экипажа. Или, как мини-



мум, сорвать гусеницу. Что критично: ведь даже одна единица боевой техники дает осязаемое преимущество на поле боя.

Все на мировую!

Во всей своей красе нововведения Company of Heroes 2 заметны только в мультиплеере. Здесь по-прежнему нужно захватывать и удерживать контрольные точки, однако система TrueSight позволяет творчески подойти к этому процессу. Теперь туман войны простирается на то расстояние, которое видит солдат. То есть если на пути его взгляда появляется препятствие — например, танк — то что находится за ним скрывается покровом тайны и тьмы, пока не обойдешь. А если еще и использовать дымовые гранаты — можно вообще незаметно проникнуть в ряды неприятеля ударить в самое его сердце. Кстати, в мультике отсутствует одна из главных бед CoH2 — вялый ИИ.

Прекрасная армия

В плане визуализации Company of Heroes 2 — вне конкуренции: обновленный Essence Engine 3.0 показывает себя во всей красе. На экране все постоянно взрывается, ломается или горит. Солдаты умирают, покрывая землю трупами, а деревья падают под наездом танков. Иногда кажется, что каждый ход игрока оставляет после себя след. А еще след останется на твоём железе. Игра выжирает с твоей системы последние байты, даже спрятанные на черный день.

Moris Brother

Вердикт

Если рассматривать CoH2 как симулятор неправдоподобно жутких зверств коммунизма — то игра, бесспорно удалась. Если рассматривать ее как разминку для твоих мозгов и качественную стратегию — то с этим тоже, по большому счету, в порядке. Но если бы Relic одели нацистов обратно в броню хаоситов, а красную армию — в костюмы космодесантников, и назвали бы игру Dawn of War 3 — цены бы ей вообще не было.



MORTAL KOMBAT
KOMPLETE EDITION**Жанр:** Fighting**Разработчик:**NetherRealm Studios,
High Voltage Software
(PC версия)**Издатель:**Warner Bros. Interactive
Entertainment**Системные требования:**Процессор: 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
10 ГБ на жестком диске
DirectX 10

PC | PS3 | X360



Раз, два – Фредди заберет тебя. Три, четыре – закончили упражнение

CTRL+ALT+FATALITY

Мы – рыцари красоты и паладины качества. Мы – солдаты тактики и генералы инноваций. Мы – слуги хардкора и правители шутеров. Мы – великая мастер раса PC-геймеров, и мы никогда, ни при каких условиях не пресмыкаемся перед низшими отпрысками консольных разработчиков. Если это, конечно, не разработчики Mortal Kombat. «Дай! Дай! Дай! Дай!» – приблизительно так выглядел твиттер Эда Буна в первый год после выхода МК9 и его скользкой цитаты о том, что «если мы захотим, портировать МК на PC будет проще простого». Но только спустя два года, когда мы окончательно потеряли надежду, последний «Смертельный Поединок» внезапно постучался в дверь наших ПК. Но все тот же ли это МК, и если нет – стоит ли открывать дверь незнакомцам?



- У тебя нет сердца!

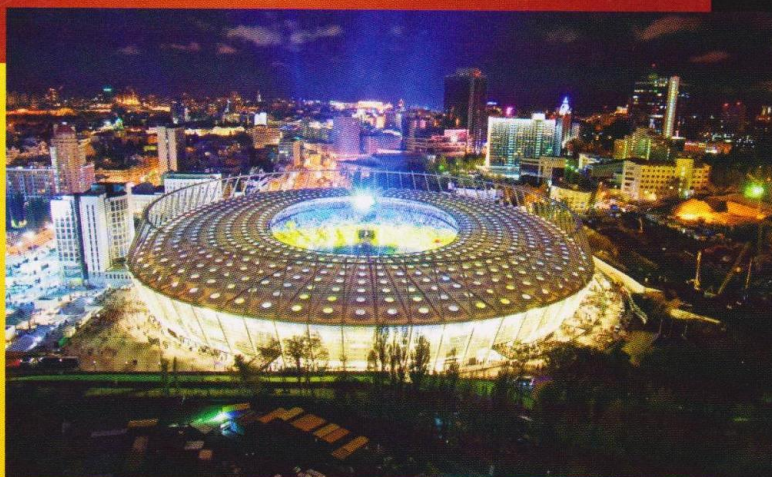
По стопам Матрицы

Когда хорошую игру портируют с консолей на ПК, я всегда испытываю смесь восторга и тревоги, ведь всем хорошо известно, как легко испортить шедевральный проект плохим портом (привет, Resident Evil 4). Ощущение тревожности усилила весть о том, что переносом с приставок занимается компания High Voltage Software – ребята, которые мастаки именно по портам и аутсорсу. В этом по умолчанию ничего плохого нет, но общение с ПК у студии за время ее существования было очень ограничено – и это дает о себе знать буквально сразу.

Пролетая мимо, Капитан Очевидность упомянул, что Mortal Kombat – очень красивая игра. Поблагодарив кэпа, мы напомнили ему, что делана она все же для приставок, и к тому же на отлично оптимизированном Unreal Engine 3. Тем не менее, сама игра оптимизирована неудачно: только недавно пройдя Metro: Last Light на высоких настройках, меня весьма удивило резкое падение FPS в MK до 30 при включенном сглаживании на той же машине, где московский метрополитен в плане визуала давал пятилетку за год и без скрипов. У многих и на более низких настройках беда с производительностью. И все бы ничего, да только «тормоза» в этой игре выражаются не в слайдшоу, а в самом непосредственном замедлении игрового процесса. Неприятно, но не смертельно, если найти правиль-

Смертельный Олимпизм

НСК «Олимпийский» в Киеве – один из самых крутых стадионов Европы. В него легко упаковывается 80 тысяч человек, здесь проходил финал «Евро 2012» и вообще это жемчужина украинского спортивного инвентаря. А еще мы в нем играли в Mortal Kombat. Да, посреди пустого стадиона. На огромном экране для повторов площадью более 100 кв. метров (как трехкомнатная квартира). И делали это два раза. Говорим сразу – это было одно из самых крутых событий в нашей жизни. Кстати, предприимчивые люди это веселье предлагают уже не только прессе, но и обычным гражданам. Правда, чтобы получить час такого веселья и стадион в личное распоряжение, обычным гражданам придется заплатить обычные 10 тысяч гривен.





Большие дела для больших бойцов

Не успела игра выйти – как до нее добрались моддеры, начав перекрашивать костюмы персонажей и открывая игровых боссов – Шао Кана, Кинтаро и Горо. Ходят слухи, что очумелые ручки собираются вырвать и Кратоса из эксклюзивной хватки PS3, но возможность этого действия находится под таким же большим вопросом, как и его последствия.

Главное – не терять контроль!

Если ты испытываешь личную и очень острую неприязнь к геймпадам, потому что на тебя в детстве напал табун диких консольщиков, ну или ты просто не хочешь покупать геймпад – не расстраивайся, ты все еще можешь поиграть в МК на своем компе.

Вопреки популярному мнению, геймпад – далеко не самое оптимальное приспособление для файтингов – более того, среди профи он считается чуть ли не самым неудобным приспособлением. На турнирах по Ultimate Mortal Kombat 3 некоторые бойцы не без привлечения всеобщего внимания появлялись с клавиатурой и умудрялись показать всем, где скорпионы зимуют.

Как так? Для начала, клавиатура по своей структуре ближе всего к самому родному методу управления файтингами – игровые автоматы. С теми большими круглыми разноцветными кнопками, на каждую из которых игрок держал палец, будучи наготове ввести любую комбинацию практически молниеносно. С геймпадом роль введения последовательностей для комбо целиком и полностью лежит на большом пальце. И даже если наловчиться не путать кнопки на большой скорости, один палец остается одним пальцем – на 4 кнопки ударов и на 4 стрелки направления. Рука же PC-геймера лежит на клавиатуре, как и рука владельца аркадного контроллера (файт стик) – у каждой функции есть соответствующий ей палец. Рычажка на клавише, конечно, нет, но для такой игры как МК это несущественно, ведь в ней нужны очень точные команды направлений, в отличие от восточных файтингов а-ля Tekken и Street Fighter.

Так что смело нацепляй шлем, залезай на коня и, будучи гордым рыцарем мышки и клави, вступай в Смертельный Поединок! Только никому не говори, что ты играешь в игры в таком прикиде...



ные настройки и избежать сло-мо сражений, которые на первых порах даже забавляют. Но, как всегда, есть одно «но»...

В сети как муха в паутине

Но! Если ты изъявишь желание нырнуть в онлайн и тебе не повезет, придется выступить против игрока, которому красивая картинка дороже производительности, – возразить, его тормоза будут отображаться и у тебя. Гипотетически, это честно, но сражаться в условиях нестабильной скорости – цирк с поевшими морфия ленивцами на велосипедах.

Даже когда все работает, найти соперника в сети бывает нелегко – и при этом не факт, что игра не решит выкинуть тебя в главное меню, а то и вовсе на рабочий стол. Такие выкрутасы за 10 часов игры случались очень редко, но вперемешку с независимыми от мощности твоей машины тормозами и эхом от автоматически транслируемого зву-

ка с микрофонов оставляют горький привкус от онлайн. Благо, эти беды не усложнены присутствием GFWL – разработчики вняли голосу разума и портировали игру напрямую на Steam, так что поиграть с друзьями у тебя всегда будет возможность.

При полном кровавом параде

Все, что касается оффлайна, в игре осталось нетронутым и было подано на золотом блюде и при полной комплектации. Здесь тебя ждет лучшая в жанре реализация сюжетного компонента, охватывающего первые 3 игры, стандартный ладдерный матч, парные матчи, обезбашенная «проба удачи» где все меняется случайным образом (а в итоге, бойцы могут сражаться без ног на потолке – та еще жесь) и нелегкая, но не менее интересная Башня Испытаний. Все персонажи и приемы доступны изначально без необходимости открывать их в гроб-



нице. Приятно, что нас не стали доить на предмет DLC и сразу включили в игру скачиваемых бойцов – Skarlet, Kenshi, Rain и Фредди Крюгера. Присутствует и полный гардероб костюмов, включая альтернативные и ретровариации из МК 1-3, так что выбранный тобой боец будет еще и красиво выглядеть.

Сама по себе игра до сих пор смотрится очень недурно, хотя при большом разрешении на широкоформатном мониторе становится заметно, где не размыли эффектом, и где не дорисовали текстуру. А вот видеоролики подкачали – явно записанные в низком разрешении и сильно сжатые, они выглядят в разы хуже самой игровой картинки. Благо, анимации неподвластны времени и до сих пор смотрятся потрясающе, делая бой плавным и понятным, а X-Ray приемы и фаталити – завораживающе brutalными.

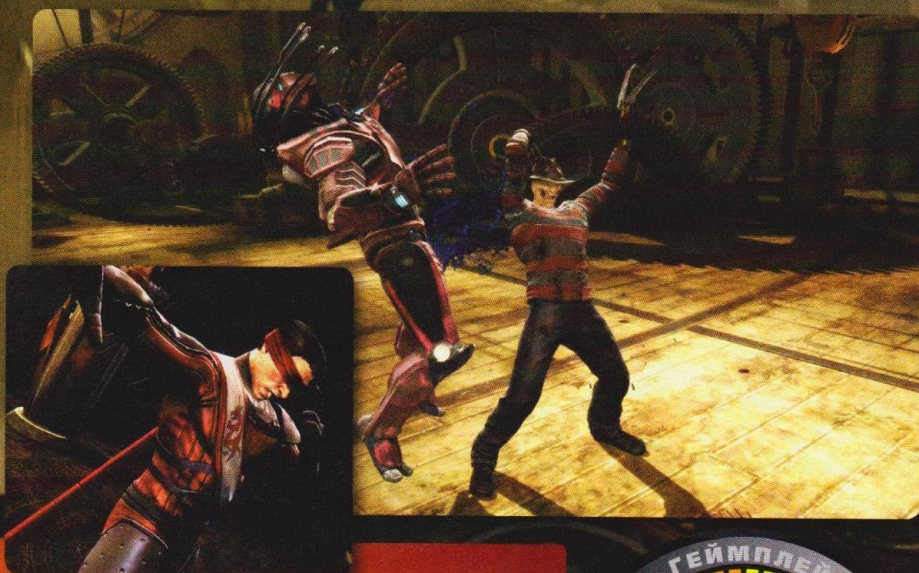
И именно в этом главная заслуга МК – будучи очень глубокой и киберспортивной по своим механикам игрой, он остается доступным и привлекательным для первопроходцев, позволяя им не чувствовать себя боксерской грушей и заодно обучая тонким и многочисленным нюансам боевой системы.

Butcher



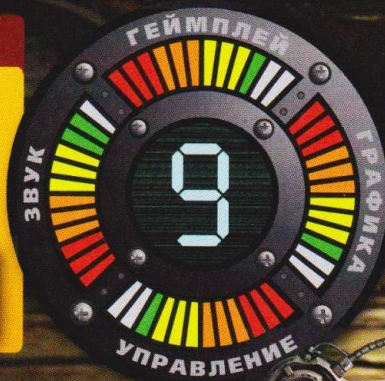
Khaj-Tosin

До сих пор запускаю мультиплеер МК на PS3, чтобы посмотреть на сломанные конечности и представить на месте героев игры людей, которые нахамили мне в троллейбусе. Глюки, лаги и вылеты в консольной версии тоже периодически прилетают, хотя и не такие злые, как в компьютерной. А еще не могу подчеркнуть, что кампания и турнирная лестница – это развлечение на пяток вечеров. Дальше обязательно захочется в онлайн.



Вердикт

На вопрос «Какую версию брать – ПК или PS3?» я отвечаю своим вопросом: «Почему у тебя до сих пор нет МК на PS3?!» Но если консоли у тебя нет, Complete Edition – отличный повод побаловать себя одним из топовых файтингов, которые так редко заглядывают к нам на платформу. Сам порт сильно уступает в качестве тому же Street Fighter 4, но настоящего фаната Mortal Kombat это не остановит. Только не стоит надеяться на беспрецедентный онлайн.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

DEADPOOL

Жанр:
Слэшер

Разработчик:
High Moon Studios

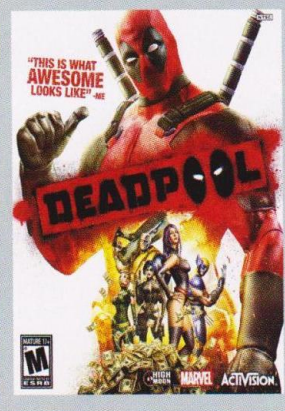
Издатель:
Activision

Системные требования:

Процессор:
Dual Core 2,66 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 8800 GT
series/ ATI Radeon HD4850
7 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | X360

– Дэдпул, нельзя просто так взрывать все, что видишь.
– Питер, знаешь что?
– Что?
– Поговори с моим членом!
Диалог Дэдпула и директора студии High Moon



ПСИХОПАТИХАРД

Перестрелка закончилась ссорой

Схожу-ка я с ума



Патологоанатомы утверждают, что внутренняя красота человека сильно преувеличена.

TO PLAY OR NOT TO PLAY



В игре есть несколько карманных пистолетов Чака Норриса

О чем думали в High Moon Studios, когда делали игру про больного на всю голову чокнутого шизофреника в красном обтягивающем трико? Наверное, ни о чем. Скорее всего, парней посадили на электрические стульчики и подключили к ним специальные приборы, которые тут же посылали высоковольтный разряд, едва уловив хоть какую-то мозговую активность. Иначе как объяснить то, что во время игры в Deadpool в голове творится какая-то каша из бессмысленных мыслей, которые перемежаются вопросами «а что тут собственно происходит?», «зачем ему надувной батут?» или «а я не забыл выключить плитку?» Но потом главный герой в очередной раз морозит какую-то смешную глупость, и ты начинаешь дико ржать, пока вражеские солдаты распадаются на кровавый винегрет.

«Мой здравый смысл немного покалывает»

Вообще, эту игру нельзя воспринимать серьезно или пытаться сравнивать с другими проектами. Deadpool — это комедийная пародия, это стеб над всем, чем радовала и разочаровывала нас игровая индустрия последние годы. Это «Очень страшное кино» в мире компьютерных развлечений. Видно, что первоначальная цель разработчиков состояла именно в том, чтобы рассмешить игрока, а вот чем он будет заниматься в промежутке между очередным «ахах» и «ха-ха-ха» — выбивать двери ногой, двигать бульжники или строить зиккураты — им совершенно все равно. Они положили здоровенный пролетарский болт на то, что мы именуем геймплеем, и еще одно такое же крепежное изделие в виде стержня с наружной резьбой на интересный, вразумительный сюжет.

«Смерть — еще та няшка!»

Хотя, какой к чертовой бабушке, здесь может быть вразумительный сюжет. Это же Дэдпул! Супергерой, страдающий... вернее, наслаждающийся шизофренией в виде трех личностей под крышей одной черепной коробки. Этот чувак и не подумает спасти мир, если только перед ним не потрясти титьками и не пообещать пиццу или тако. А еще он прекрасно понимает, что находится в видеоигре, не забывая пошутить над ее сценарием и бюджетом или же отпустить какую-нибудь колкость в сторону самого игрока — мол, бодрее нажимай на кнопки — твоя бабушка быстрее бы справилась! Этому шизуiku скучно выслушивать серьезные диалоги и, к примеру, во время рассказа о темных планах главного злодея — Злыдня — Дэдпул предпочитает выстре-

лить себе в голову, лишь бы не слушать байки о сюжетной закуске. Но ведь на самом деле, не плавать ли, каким именно образом этот выродок хочет захватить планету? Нужно найти его и открутить бошку, остальное — не важно.

«Я буду сражаться за безопасность всех людей (и титек!)»

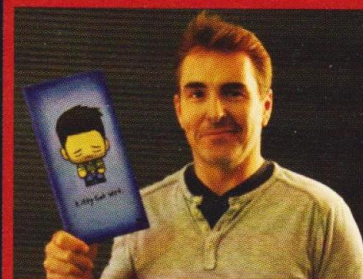
Юмором и отсылками к всевозможным игровым тенденциям в игре пропитан каждый пиксель. Дэдпул высмеивает затянутые кат-сцены, QTE, японские RPG, стелс. Иногда он в шутку предлагает купить пару новых комбоударов за \$9,99, глямясь над вездесущими DLC. Это, правда, выглядит особенно самоиронично, если учитывать, что издателем проекта выступает Activision. Немного досталось и системе достижений — в начале игры мы сходу получаем две ачивки за то, что встали с дивана — мол, сейчас так положено. И что самое главное — все эти шуточки и подколки в большинстве своем действительно смешные. Юмора очень много, и от него, в отличие от игрового процесса, не устаешь до самых финальных титров. Раздражают разве что некоторые фразочки из так называемого «запаса смешных реплик», которые наш герой не брезгует использовать два десятка раз.

«Кто-то сказал чимичанга?»

За шуточками и клоунской внешностью проекта неумело скрывается ничем не примечательное слэшер-рубилово. Бегаем по невзрачным локациям-канализациям и десятками выкашиваем тупоголовых болванчиков. Классика, одним словом, сейчас такое не часто и встретишь. Поначалу нам верой и правдой служат пара мечей и пистолетов, которые со-

Кто за кадром

На озвучку главного персонажа Activision денег не пожалели — свой голос Дэдпулу подарил сам Нолан Норт (Nolan North). Актер занимается озвучиванием игровых персонажей еще с конца 90-х годов, но звездный час Норта настал, когда он подарил свой озорной голос Натану Дрейку из серии Uncharted. Голосом Нолана также говорят Дезмонд Майлз из Assassin's Creed, Пингвин из Batman: Arkham City, Принц из нового Prince of Persia. Список можно продолжать еще долго. Кстати, в процессе игры Дэдпул звонит по телефону Нолану Норту и говорит с ним голосом Нолана Норта. Похоже, другому Нолану — тому, который Кристофер и режиссер, — можно отсюда почерпнуть идею для сиквела «Начала».



Khaj-Tosin

Кто-то может усмотреть в «Дэдпуле» клинический случай слабоумия, когда великовозрастные дегенераты придумывают вагон шуток, метящих только в интимные места, и потом оборачивают это все в незамысловатый геймплей – аккуратно, чтобы понравилось дегенератам помладше. Ну что ж, в нашем мире полно снобов, которые со словами «фи» морщат носик, когда кто-то в их присутствии начинает острить про акт дефекации. Кстати, чего-чего, а этого добра тут навалом: половина шуток в новом творении High Moon

строится вокруг унитаза, причем строится на фундаменте из сисек, а цементом служат первосортные увесистые какахи. Хотя, уметь шутить на крамольные темы – это нужно уметь, извините за тавтологию. Вот Кевин Смит, который Молчаливый Боб, – умеет. И создатели Deadpool, оказывается, тоже. Да, часть острот уже спустя первый час ставят на повтор, но все равно сценаристы не устают удивлять до финальных титров. Похоже, эти ребята выкурили огромный косяк, который забили высушенными и мелко покрошенными сценаристами Saints Row, предварительно накормленными ЛСД. Иначе объяснить градус экранного безумия просто нельзя.

А вот о непосредственно игровом процессе не скажешь, что он не устает удивлять – если честно, он даже не пытается. Не важно, куда ты вкатаешь драгоценные сотни тысяч очков – чтобы открыть автомат или противопехотную мину для психа в трико – суть-то не изменится. Все, что может предложить игра в плане обмена зрелищ на нажатие кнопки, понятно уже спустя первые десять минут не сильно углубленного знакомства. Впрочем, вполне возможно, что разухабистое, кровавое рубилово многим понравится и так, а разнообразие можно поискать и в других проектах. Любители потеть точно придут в восторг от Deadpool: стоит отдать должное разработчикам – игра не панькается с геймером. В наше время, когда все проекты строятся по принципу «Пробеги до кат-сцены стометровку через 16 тысяч чекпоинтов», а вражеские пули при попадании чуть не восстанавливают здоровье персонажа, даже намек на хардкорность стоит воспринимать как заслуженный отпуск после года тяжелого труда. Причем особо весело становится, если ты играешь не на геймпаде – даже полчаса колдовства в меню Settings могут настроить управление на клавиатуре разве что против тебя.

Тем не менее, этот проект стоит любить, как минимум, за то, что он может довести до инфаркта Дэвида Кейджа, постоянно ноющего о том, что индустрии пора взрослеть. Ну и что, что разработчики потратили весь бюджет на сортирный юмор, в результате чего графика корявая и геймплей монотонный, – скажите «Шиз!» и айда кромсать!

временем можно прокачать или заменить на новые цапки. Тут дробовики, автоматы, кувалды и футуристические бластеры, стреляющие лучами смертоносного «пиу-пиу». В качестве бонуса еще добавили несколько видов гранат, капканов и прочих мин. Разгуляться есть чем.

«Я отрежу тебе руки, и ты будешь онанировать ногами!»

Из сверхчеловеческих умений Дэдпула досталась лишь регенерация (если не учитывать умение безостановочно морозить всякую веселую хрень),

Вердикт

Идеал найден! Deadpool можно смело ставить в пример всем посредственным слешерам: вон он, идеальный образчик абсолютно посредственной слешерности! Тем не менее, из проекта вышла очень классная комедийная пародия на игровую индустрию – в хорошем смысле этого слова, а не как Resident Evil. На каждом шагу ты встречаешь все новые и новые отсылки к всевозможным игровым тенденциям, а за каждым углом – очередная смешняшка. Deadpool – проект из разряда «чисто поржать»: ты вряд ли получишь море удовольствия от игрового процесса, но будь уверен – время ты проведешь весело.



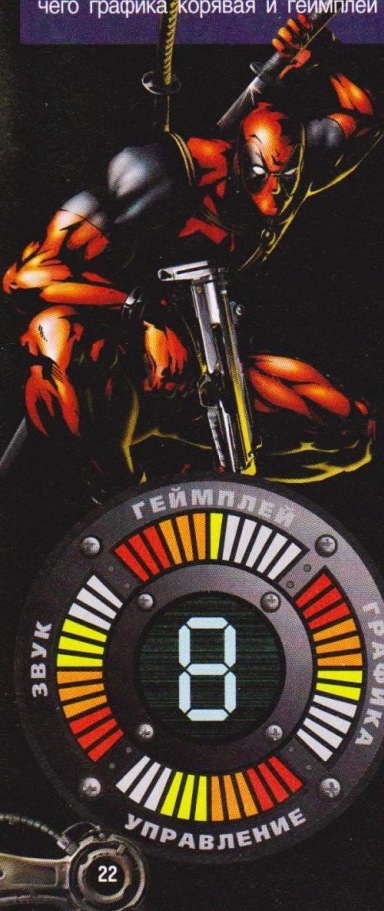
да вот беда – такая «суперспособность» сейчас есть у каждого второго протагониста любой современной игры. Зато как радуют появляющиеся царапины на костюме и вырванные куски плоти, когда наш герой получает серьезные повреждения – невольно вспоминается старый добрый X-Men Origins: Wolverine. Противникам тоже досталось на орехи – расчлененка и гигалитры крови входят в комплект поставки. Одним словом, мазохисты позавидуют противникам Дэдпула.

«Сайонара, сучары!»

В целом, если особо не напрягаться, игра пробегается примерно за шесть часов. Хотя вру, поднапрячься все-таки придется – проект, будто бы не желая с нами расставаться, под конец выкручивает ползунок сложности на максимум, когда вражина прет на нас со всех щелей и с тройным усердием. Особенно докучают вояки с автоматами – всего пара-тройка очередей – и наш шизоид уже отходит в мир иной. Ей богу, финальный эпизод мне пришлось перепроходить раз десять и это на среднем-то уровне сложности. На ум сразу же приходит ряд экшнов десятилетней давности, в которых последняя драка поддавалась только после вывиха всех пальцев, оставляя после себя приятное чувство победы и кровавую резь в глазах.

Привет из прошлого передает не только геймплей, но и устаревшая, покрытая седой пылью графика. Старичок Unreal Engine 3 явно способен на большее, но, видимо, добродушные маньяки из Activision, вооружившись виллами и плетками, и с криками «Давай быстрее!» не очень способствовали процессу разработки. Вероятно по этой же причине в игре так и остались небольшие баги и недоработки, такие как сброс выбранного оружия после кат-сцен, например.

Олег (Prince) Скубицкий



МРАКОБЕСИЕ

Каждый, кто смотрел безумно смешной сериал «Эпизоды», наверняка должен помнить этот момент из второго сезона. Сцену, когда разочарованный рейтингами своих телешоу директор канала спрашивает, почему это у него нет своего шоу о вампирах. Мол, посмотрите на рейтинги конкурентов, вспомните, как каждый год подружки тянут вас на новые «Сумерки» – черт возьми, где наш сериал о кровопийцах?! Похоже, примерно так в недрах Realmforge зарождалась идея Dark. Как-то иначе сложно объяснить резкий крен немецкой студии от адвенчур и изометрических подражаний Питеру Мулинье в сторону вампиров и жанра stealth action.



DARK

Жанр:
stealth action

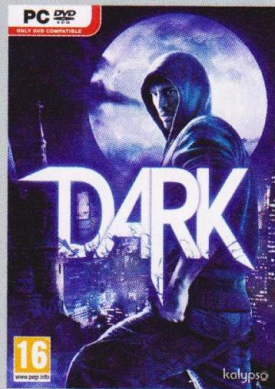
Разработчик:
Realmforge Studios

Издатель:
Kalypso Media

Системные требования:

Процессор: 2.0 ГГц Dual Core
ОЗУ: 2 ГБ

Видео:
NVIDIA GeForce 9600 GT /
ATI Radeon HD 4670 / Intel
HD Graphics 4000, 512 МБ
5ГБ на HDD



Стаканчик крови тому столику

Вампиры + «стэлс» – казалось бы, подобный союз – идеален: если большую часть времени в играх этого жанра мы проводим, незаметно подкрадываясь к врагам сзади, то почему бы сразу после этого не влиться очередному охраннику зубами в шею? Очень сомневаюсь, что ребята, вроде Сэма Фишера, Агента 47 или Снейка отказались бы от подобного перка, предложи им кто лишний стаканчик крови. Впрочем, сам протагонист Dark сменил диету не по собственному желанию – вампиром Эрика Бэйна сделали против его воли, так что поиски негодяя, собственно, и служат завязкой игры.

Правда, сходство Dark с титанами нешумного жанра – только номинальная. Как стэлс игра Realmforge не выдерживает никакой конкуренции не то, что со Splinter Cell или Hitman, но и, скажем, с разгрузочными уровнями Call of Duty и прочих Medal of Honor. Мало того, что в большинстве случаев механика не работает как надо, то и дело, ставя под вопрос малейшие признаки логичности своей концепции, так еще и вознаграждение за старания игрока здесь не терпит никакой критики.

Клыкосты

К примеру, тот же Hitman после прохождения очередного уровня дарил игроку непередаваемое

ощущение могущества, заставляя поверить в то, что ты только что сам нашел уникальный способ убийства жертвы, а не просто запустил настроенный разработчиками скрипт. Deus Ex: Human Revolution, Metal Gear Solid – да все, хоть как-то, но хлопали тихого игрока по спине, приговаривая «ай маладец!» Все, чем благодарят вас разработчики Dark за преодоления очередной топорной миссии, в лучшем случае оказывается ужасно поставленным роликом, а в худшем – только экраном загрузки следующего, еще более скучного задания.

Вампиру рубаха

Кажется, все уныние Dark ощущали и сами разработчики, потому что количество фишек, которые они добавили для внесения разнообразия в рутинный игровой процесс, просто зашкаливает. Тут вам и мертворожденная ролевая система, заключающаяся в колесике диалогов а-ля Mass Effect и разбалансированной системе прокачки, и аналог помечающего врагов через стены «Зрения Детектива» из Arkham Asylum, и даже читерский телепорт из недавней Dishonored. Более того, визуальный стиль игры, выполненный в мрачнейших тонах популярного несколько лет назад «cell shading», настолько же напоминает о The Walking Dead, сколько и кричит о бюджетности разработки.

YarekD

Вердикт

Первое впечатление, как известно, много в чем диктует дальнейшее восприятие чего-либо. Протагонист Dark встречает игрока монологом в духе Макса Пейна, только если бы его писал тезка главного героя – Эрик Картман: «Мне плохо, меня сейчас стошнит. Успеть бы к раковине!» Последующие шесть глав прохождения игрок испытывает солидарные чувства.



«Далеко-далеко, за лесами седыми
Я твой сон и покой всякий час берегу,
Чтоб звериной тропой в край навеки родимый
никогда не пройти никакому врагу...»
Песнь неизвестного барда о воинах Невервинтера

NEVER, NEBOISYA, NEPROSI

Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Cryptic Studios

Издатель:
Perfect World Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual-core 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ с поддержкой
Shader Model 2.0
HDD: 5 ГБ

Проект Neverwinter Online имеет странную судьбу, полную горя и проклятий. Плачьте, поклонники классических РПГ: основанный на 4-м издании правил D'N'D, NWO – это чистой воды фритуплейное экшн-рпг. Юные любители мяса возненавидят NWO – PvP тут практически отсутствует, а то, что есть, – носит скорее спортивный характер в стиле (приехали) Unreal Tournament. Даже цифра «3» в названии неуместна – Neverwinter Online не имеет никакого отношения к оригинальной серии Neverwinter Nights от студий Bioware и Obsidian. Игру мало кто ждал, заранее похоронив ее без почестей на общем кладбище мертворожденных проектов. Но, может, Cryptic Studios все же выстояли перед шквалом критики, создав нечто достойное?

Партия сказала: надо, паладин ответил: есть!

Город Невервинтер погряз в реках крови. Кругом – предатели, интриги и скандалы – и ты – в самом центре этого безобразия. Самое главное отличие от оригинального NWN – масштабы происходящего и огромное количество народу онлайн.

Хотя изначально Cryptic Studios планировали выпустить просто РПГ с упором на кооператив. Это чувствуется сразу: каждый квест разрешается проходить в группе или в одиночку, но процесс интереснее именно при совместном прохождении в партии. Neverwinter достаточно честно обходится с игроками, в ущерб себе же позволяя забыть о донатстве. Из-за практически полного на данный момент отсутствия PvP и гибкой системы конвертации внутриигровой валюты, легко можно обойтись

без большинства платных услуг (многие из которых носят чисто косметический характер). Можно потратить реальные деньги и купить себе крутого наемника или скакуна. А можно потратить некоторое количество времени и выбить себе скакуна в процессе игры. Возрадуясь, нелюбящий башлять: в отличие от многих косящих под фритуплей pay2win проектов, NWO вполне реально пройти полностью соло без партии, не вложив ни единого цента.

Выхожу один я на дорогу...

Помимо исследования основного сюжета, возможностей в игре масса. Можно нанять рабочих, заняться крафтингом и продавать изготовленные вещи на аукционе. Можно участвовать в ежедневных внутриигровых ивентах. Можно создать партию или вступить в гильдию и размять суставы в местном PvP (командные схватки на арене с контролем территории) или командных PvE сценариях. А если надоел основной сюжет – не беда, создай свое приключение.

Каждому по потребностям

Пожалуйста, получите и распишитесь: неиссякаемый поток пользовательских квестов. Самая главная фишка NW – Foundry, так называемая «Кузня»,



которая становится доступной по достижении 15 уровня. Foundry – это набор инструментов, позволяющий создавать свои собственные миссии любой степени сложности, закрученности и внедрять их в игру. Тут можно воссоздать локации из других игр, творить собственные истории и ничем не сковывать в своем творчестве. Единственный нюанс – квестов народ запилил столько, что в их нагромождении уже довольно-таки тяжело ориентироваться. Впрочем, минус это или плюс – суди сам.

К защите Родины – Готов!

Самое интересное в игре начинается по достижении 30-го уровня, когда игрок наконец-то более-менее осваивается во всех аспектах, включая ролевую и боевую систему, вступает в гильдии и начинает активно формировать партии и заводить френдов. Боссы становятся толще, подземелья – глубже, а лут – вкуснее. Тут уж классическая система «Хил-Танк» срабатывает по полной программе.

В игре на данный момент представлено всего 5 классических ДнД-шных классов: trickster rogue (разбойник убийца), Control Wizard (волшебник), Devoted Cleric (священник или в простонародье «хилер»), Great Weapon Fighter (воин, владеющий двуручниками), Guardian Fighter (паладин-танк). Каждый класс имеет свои особенности, навыки и роль в партии. Некоторые умения имеют незначительный кулдаун, другие накапливают заряд для активации в процессе битвы. Например, разбойник может становиться полностью невидимым, телепортироваться за спины врагов и к союзникам, оглушать противников и увертываться от вражеских ударов. Паладин движется медленнее, зато у него есть щит, которым он может блокировать удары. Волшебник держится в стороне, при помощи заклинаний удерживая противника на месте и поражая массовые цели льдом и молниями. Очень бы хотелось в будущем увидеть и другие классы, благо возможности у системы ДнД необъятные.

За счет быстрого кулдауна спецударов схватки в Neverwinter очень стремительные и яростные. Мобы старательно пользуются предписанным им арсеналом спецударов и атак. Игра постоянно подкидывает новых противников и возможности с каждым уровнем, поэтому скучать не приходится. Управление интуитивно понятное любому существу по ту сторону монитора, вне зависимости от возраста, пола и игрового стажа. Интерфейс также весьма интуитивен, логичен и поддается тонкой настройке. Все для того, чтобы в бою игрок чувствовал себя уютно и комфортно.

Широка страна моя родная!

За внешний вид «Невервинтера» отвечает не теряющий актуальности движок Star Trek Online, так что в итоге графически игра выглядит конфеткой в обертке из DX11 и всех современных спецэффектов. Некая степень мультяшности все же присутствует, но смотрится картинка очень приятно. Художники и левел-дизайнеры постарались – количество деталей в окружающем мире зашкаливает, и даже придирчивый взгляд радует разнообразие всевозможных локаций да разношерстный bestiary. С первых же минут веришь, что ты действительно оказался на Фаэруне, в сердце Забытых Королевств, в стране магии и драконов. Единственный минус – несмотря на весьма неплохой редактор внешности, игра предоставляет не очень высокие возможности по кастомизации одежды персонажа. Отсутствие бронелифчиков и акцентов на выпуклостях женских персонажей в наше пошлое время весьма радует, но наблюдать совершенно одинаковые доспехи и оружие со временем, мягко говоря, надоедает. В остальном NWO вполне смотрится на уровне всех современных проектов, за исключением, пожалуй, лишь Final Fantasy XIV.

propeller



Нежданно-негаданно игра оказалась приурочена к новым книгам «Саги о Невервинтере» из цикла про Темного Эльфа известного писателя Роберта Сальваторе. Первая книга новой серии вышла в октябре 2011 года и рассказывает об очередной напасти в виде гражданской войны.

Вердикт

Neverwinter не похож на своих однофамильцев, и, если бы не MMO-составляющая, его конкурентами вполне могли бы быть Diablo 3 или Dungeon Siege 3. Не смотря на некоторые минусы, новая игра Cryptic Studios – одна из самых удачных и интересных free2play ММОРПГ на данный момент.





Жанр:
MMO, action RPG

Разработчик:
Gargantuan

Издатель:
Gazillion Entertainment

Системные требования:

Процессор: 2.1 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
HDD: 10 ГБ

Трое из ларца

Поскольку локации Marvel Heroes открыты для всех игроков сервера, а количество героев вселенной не бесконечно, велик шанс, что рядом с твоим гордым и величественным Тором будут бегать еще десять – таких же гордых и величественных. И абсолютно идентичных твоему. Бороться с этим можно, либо скрафтив себе оригинальную одежду, что невероятно долго и запредельно нудно, либо купив. Но, опять же, 20 баксов за резиновый костюмчик, который выделит тебя из толпы таких же леммингов? Пф-ф-ф!



ПОЛНАЯ ХИРОТОНИЯ

Игру Marvel Heroes поклонники «марвеловских» супергероев, MMO и MMO про супергероев ждали давно и с нетерпением. Особенно их нервировало то, что фанаты конкурирующей по крутости вселенной DC уже два года гоняют в онлайне своих разодетых в цветастое трико любимчиков по Готэму и Метрополису. И вот, фанаты дожались – свершилось! Но, похоже, отнюдь не чудо.

Призрак опериаблы

То, что Marvel Heroes будет чем-то напоминать Diablo, только в онлайн, считалось вполне предсказуемым, поскольку над игрой трудился ведущий дизайнер первой и второй легендарных «Сононов». Но, как оказалось, проекту это на пользу не пошло, ведь одно дело опираться на бывшие удачные решения и совсем другое – беззастенчиво передирать игру под копирку, меняя лишь локации и образы героев – особенно когда жанр, в частности, и игры, в целом, за десять лет ускакали далеко вперед. Колбы с маной и здоровьем по бокам, хитбары, настройки и древо умений, множество цветастого лута, который щедро сыпется из поверженных врагов... Gargantuan достали с антресолей старый-престарый боян и решили на нем понаяривать, даже не потрудившись толком сдуть с него пыль, не говоря уже о хоть какой-то реставрации. Пять стартовых персонажей по своим возможностям уж больно напоминают классы из «Диаблы». И даже угол обзора, механика движений и цветотая гамма всего происходящего до неприличия похожи на ты-уже-понял-что... И даже... Да все здесь, в общем, обошло «запрет 6-го дня». Через 10 минут игры возникает ощущение, что призрак Diablo стоит у тебя за плечом и негодующе звенит цепями, пока ты тщетно пытаешься убедить себя, будто не испытываешь никакого дежавю.

И вечный бой...

Сюжет – то небольшое, что почти получилось у разработчиков – хоть тоже не без посторонней помощи: сценарный колодец Marvel полон до краев: пей – не хочу. Вся история – это героическая борьба бобра с ослом, в которой спасение мира от сумасшедших злодеев происходит очень предсказуемо, но на сложных шахах. Выглядит весьма затерто, но не будем слишком уж придирааться, ведь не стоит забывать, что в основе лежат комиксы, а не роман в пяти томах с переподвывернутым сюжетом. Хотя комиксы уже давно научились даже банальщину подавать так, чтобы тебе не становилось стыдно, словно ты застучал кого-то близкого за очень неприличным занятием.

Итак, под неусыпным оком организации Щ.И.Т. мы отправляемся причинять добро и наносить справедливость, попутно расправляясь с мелкими и не очень приспешниками тьмы. Со старта нам дают выбрать одного из пяти супергероев, которые поначалу не слишком-то и супер, но по ходу пьесы осваиваются, постепенно обрстая новыми умениями и одеждой. Приятнейшим бонусом является то, что после пополнения своей личной армии другими персонажами производить смену героя можно, не прерывая игры, что порой незаменимо: один, к примеру, хорош в ближнем бою, а другой, наоборот, – успешнее одолевает



Бета-бест

Счастливики, которые гоняли бету Marvel Heroes, часто говорят, что она и релиз-версия отличаются между собой, как ня и фигня. Среди основных жалоб на уже готовый продукт — сильно порезанные урон и крыты, бесполезность некоторых умений героев, отсутствие трейда и нормальной сортировки инвентаря и многое другое. Послушав такие нелестные сравнения, начинаешь подозревать, что где-то тебя жестоко наобманули.



врагов с расстояния. Приноровившись вовремя тасовать как колоду своих рыцарей в трико, ты сильно облегчишь себе игровую жизнь. Если, конечно, захочешь потратить кусок ее, драгоценной, на Marvel Heroes.

Безудержное невеселье

Ставить зло на колени приходится часто и много, чему способствуют многочисленные NPC, щедро осыпающие заданиями. Для приемлемого существования лупить мобов ради опыта и лута придется тоннами, частенько наматывая круги по уже пройденным локациям надцатый раз. К несчастью, иначе никак, ибо, чем больше будет твоя армия, тем больше возни предстоит, ведь всех надо не только раскачать, но и одеть. Ну а, как ты понимаешь, гардероб у них не один на всех — каждому свою личную обтягивающую шмотку подавай. Постоянная монотонная косьба экспы приводит не только к развитию персонажей, но и к развитию жесточайшего троекратного уныния.

Справиться со всеми этими принудительными сеансами карательной проктологии сил зла, в принципе, можно и в одиночку, но бить боссов все же легче и приятнее толпой. Особенно поддержка не помешает в конце, где, разуме-

ется, придется сразиться с главным злодеем, отобрав у него печеньки.

О rvp, которое так ценится любителями MMORPG, можно сказать в трех словах: сделано, мягко говоря, «на отцепись». Создается впечатление, будто такую возможность прикрутили просто-чтоб-была, не удосужившись проработать ее как следует. Есть лишь надежда, что разработчики одумаются — потому что диabloид без rvp — это как девушка без волос, бровей и глаза.

Бабло победит зло

Если ты надеешься, запустив игру, моментально перевоплотиться в Железного Человека или, например, Росомаху, то ха-ха тебе в твоё наивное лицо три раза! Подбираем слюни, закатываем губу и идем долго да упорно фармить ради открытия доступа к самым ходовым марвеловским персонажам. Ну а если тебе жаль времени и нервов, то, как и в любой free-to-play игре, магия полного кошелька открывает любые двери — за сладкий хруст купюр и священный звон монет ты и крутым персонажем обзаведешься, и прибарахлешься каким-нибудь элитным супертрико сможешь гораздо быстрее. Впрочем, мы бы на новые лосины для спайдерамена тратить не стали и тебе не советуем.

Александра [divinale] Дивина



Вердикт

Об игре можно сказать что-то хорошее, но мы не будем. Ибо все плюсы (все один) с лихвой нивелируются недостатками. Поэтому как бы искренне мы не любили Тони Старка, и как бы не восхищались Тором на пару с Росомахой, но приходится признать — игра про этих и прочих марвеловских супергероев нас суперразочаровала и суперопечалила, оказавшись унылой казуальной недодиabloй. Даже не очень требовательный к качеству, но очень заядлый фанат Marvel скорее всего будет жестоко разочарован сырой, как промозглая осень, поделкой про любимых героев. Поэтому, если у тебя все же возникнет желание в режиме онлайн погонять мужика в трико, то лучше обрати внимание на более удачный проект заклятых друзей нашего фигуранта — DC Universe Online. Ну, или одень трико и иди на стадион побегать. Все равно проведешь время лучше, чем в Marvel Heroes.



Magrunner

Dark Pulse

Жанр:

Puzzle-platform

Разработчик:

Frogwares

Издатель:

Focus Home Interactive

Системные требования:

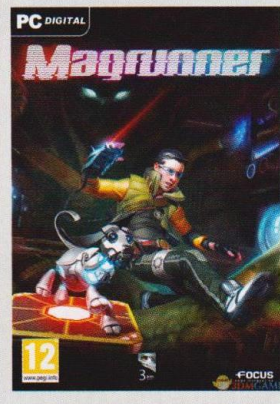
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: NVIDIA GeForce 8800/

ATI Radeon HD 4800

4 ГБ на жестком диске



ПРИТЯГАТЕЛЬНО

После ошеломительного успеха серии Portal многие разработчики и себе попытались сварганить нечто подобное. Не сказать, что головоломки от первого лица с чудо-перчатками или пушками пруд пруди, но они есть. На ум сразу приходят Q.U.B.E. со своими цветными кубиками, Quantum Conundrum с забавными измерениями и похожая на тот же Portal (только под LSD) Antichamber. Пополнить этот список надумали и украинцы из киевского отделения студии Frogwares. Их Magrunner: Dark Pulse сочетает в себе игры с магнитными полями, киберпанк и немного мистики... хотя нет, вру, много-много мистики. В общем, убойная смесь получилась.

Минус на минус дает пульс

В Dark Pulse киевляне попытались пофантазировать на тему недалекого будущего, в котором все люди буквально живут в онлайне благодаря глобальной социальной сети LifeNet. Глава корпорации Грукецбер (улавливаешь анаграмму?), раскинув свои сети по всей планете, решил покорить и космос — хотя, казалось бы, кого там покорять: астероиды да космический мусор? Ну, да неважно, между главными претендентами, способными возглавить космическую миссию, решили сделать соревнование и пустить его в прямой эфир в качестве ток-шоу. Роль одного из участников — молодого гения Декса Варда — нам и предстоит взгромоздить на свои хрупкие плечевые мышцы.

Магнит off on

Недолго музыка играла, недолго Ктулху танцевал — вскоре на смену светлым и чистеньким лабораторным комнатам приходят полуразрушенные, темные помещения, в которых шпаклевка с потолка сыпется тебе прямо на макушку. Становится ясно, что испытания не то чтобы безобидны, они и вовсе могут немножко убить. В комплексе творится какая-то ахиня: участникидохнут как мухи, а по комнатам бродят чудища, сошедшие со страниц книг Говарда Лавкрафта.

Но любоваться зелеными монстрами долго не дают, как-никак перед нами в первую очередь го-

ловомка — посмотреть на страшных чудищ можно и по телевизору на канале «Рада». Если Portal научил думать нас порталами, то Magrunner учит думать магнитами, а точнее магнитными полями. Для этого у нас есть специальная перчатка, стреляющая двумя видами зарядов. Все как на уроках физики, только с точностью наоборот: одноименные заряды притягиваются, а разноименные отталкиваются... пардон, отталкиваются. В комнатах полно всяких кубов, платформ и переключателей, заряжая которые можно заставить их двигаться.

Вынос мозга

Про сложность местных задачек можно говорить долго. Поначалу, первые полчаса, паззлы щелкаются, как семечки, но потом довольно резко наступает полный пистецид, словно с пятого класса тебя перевели сразу в аспирантуру факультета прикладной физики. Смотришь на все эти магнитные поля, разноцветные сферы и параллелепипеды, а в глазах непонимание: «Ну как?» Часто приходится действовать методом научного тыка, ибо в голову вся картина одновременно на отказ отказывается помещаться. Но уже ближе к середине игры у нас появляется возможность создавать магнитные поля практически в любом месте, а логика разработчиков уже не кажется такой непостижимой.

Prince

Вердикт

Что сказать, удивили так удивили, господа украинские разработчики. Запихнуть в миксер мир киберпанка и мифологию Говарда Лавкрафта не каждый догадается, да и не у каждого получится. А вот у наших получилось, хоть и без косяков не обошлось. Немножко подкачала сама подача сюжета, да и резкий скачок сложности может многих ввести в ступор. Играть с магнитными полями не так интересно, как с порталами, но, тем не менее, паззлы получились довольно занятными. Любителям помозговать обязательно стоит попробовать.



БАБАЙКИ

В конце 2000-х проект Ride to Hell от внутренней студии Deep Silver был весьма ожидаем среди почитателей бород, черной кожи и мотоциклов. И не удивительно – ведь разработчики талдычили о лихом GTA-образном экшне со свободной open-world атмосферой байкерства 70-х. Правда, до магазинной стойла железный конь так и не доскал – в 2008-м проект внезапно усыпили. Впрочем, спустя пять лет, напевая «Есаул, есаул, что ж ты бросил коня», издатель жестом фокусника извлек Ride to Hell из могилы, не вытряхнув опарышей и не выкинув подгнившие органы, выдал с криками «Смотрите, как ацкая красота!» Впрочем, глядя на Ride to Hell, – дьявол перекрестился. А потом у него отпали глаза.

Гончие зада

Первое впечатление от сегодняшнего пациента цензурная словарная лексика передать не способна априори. Вступительный ролик навеивает воспоминания о Brutal Legend, но при этом коряво, не в угоду стилю, а в угоду лени разработчиков. Первое же видео сходу раскрывает половину сценарных бугорков: сюжет по оригинальности и незаштампованности сравним с этикеткой на коробке спичек. Главный герой вернулся из Вьетнама, встретил старых корешей и родичей: веселуха! Но тут одного из них делят на ноль нехорошие дяди, и мы мчимся на своих двоих (то ногах, то колесах) исполнять нашу героическую вендетту настоящего байкера.

Байки травить (ядом)

Вместо запланированной свободы а-ля GTA, мы лениво катимся по рельсам абсолютно линейного и идиотского геймплея. Составляющих в игре три: катсцены такого уровня исполнения, которое согласно Женевской Конвенции приравнивается к жестоким пыткам; рукопашно-рукопистоletный бой на закрытых картах, и на десерт – заезды по прямым и однообразным трассам. Вождение радует совершенно невменяемой вуду-физикой, рахитным управлением и жутким впечатлением заиклен-

ности трасс. Главные развлечения здесь – кроме шуток – торговля и мочилов. Последнее усердно пытается показать, какое оно все брутальное: из противников льются декалитры крови в ближнем бою, а до перестрелок дело лучше не доводить людям, не склонным к мазохизму. Корявость управления при стрельбе компенсируется совершенно имбицильным AI врагов. Кстати, свое оружие и мопед можно невозбранно покупать-продавать и тюнинговать, но если честно, радости в этом – абсолютный ноль, все -273 градуса по Цельсию.

Склэротические танцы

Судя по всему, взглянув на зарождающееся в их руках страходетище, разработчики (те немногие, кто выжил после мгновенного инфаркта) решили срочно спасать своего заморыша любыми хитростями. По мнению Deep Silver, эталон хитрости – это ни что иное, как сиськи. В итоге, каждые 15-20 минут игрового времени герою попадаете смазливая особа противоположного пола, перед которой он выпускает на волю внутреннего альфа-самца. Затем следует эротичная сценка, исполняемая при полном параде – ни кепок, ни даже комбинезонов, ни, тем паче, лифчиков снимать никто не собирается. Кстати, не факт, что это – не к счастью.

Михаил [Fox] Лисица

Байкеры на экране

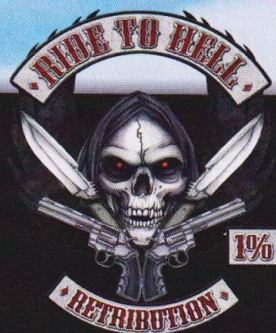
- ☠ Сериал «Сыны Анархии»
- ☠ Фильм «Байкеры», 2003
- ☠ Фильм «В погоне за тенью», 1992
- ☠ Фильм «Харли Дэвидсон и Ковбой Мальборо», 1991
- ☠ Фильм «Дикие кабаны», 2007

Вердикт

Единственное, что в Ride to Hell не вызывает желания попрыгать на mine, – это неплохой, в общем-то, саундтрек. Даже как-то жаль, что такой бодрой музыке пришлось обжигаться в игроиндустриальной калеке. В целом же, исполнение игры наводит лишь на одну мысль: идея похоронить Ride to Hell в 2008-м была самой здоровой за все время разработки проекта.



PC | PS3 | X360



Жанр: аркада

Разработчик:

Deep Silver

Издатель:

Deep Silver

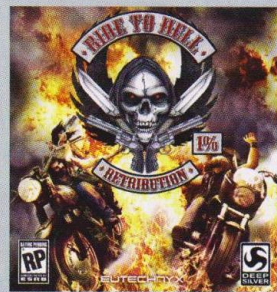
Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

12 ГБ на жестком диске



THE NIGHT OF THE RABBIT

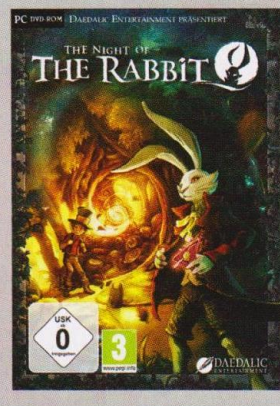
Жанр:
Adventure

Разработчик:
Daedalik Entertainment

Издатель:
Daedalik Entertainment

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
6 ГБ на жестком диске



НУ, ЗАЯЦ, КАСТАНИ!



Прочитав небезызвестную книжку про чародея со шрамом в виде молнии и поверив в чудеса, многие с нетерпением ждали своего 11-го дня рождения, чтобы получить вместо подарка нечто покруче: приглашение в Хогвартс. Но после увесистой пощечины от суровой реальности все наши мечты о Гарри Поттере и менее интересных волшебностях были разбиты вдребезги. К счастью, Daedalik Entertainment решили излечить нас от психологической травмы, рассказав свою историю про юного мага, и заодно показать, насколько глубока кроличья нора – при этом даже не используя красную таблетку!

Играя между строк

Маленький Джереми Фундук отчаянно верит в чудеса и мечтает стать волшебником. По счастливому стечению обстоятельств ему на помощь приходит волшебный кролик по имени Маркиз де Хотто и уводит паренька в мир самого настоящего колдунства. Как на глазах героя падает стена между магией и реальностью, так в The Night of the Rabbit стирается грань между сказкой и психологическим психоделом. Вроде ты играешь в квест о буднях юного волшебника, как вдруг – хоп – и уже всю скрипишь шестеренками, задумавшись о природе чудес, их смысле и вере в них. Причина в легкой, но сочной философии, пронизывающей всю историю, и множестве отсылок к различным волшебным сказкам и книгам. Причем, чтобы найти некоторые, порой приходится читать между строк.

Your bunny wrote

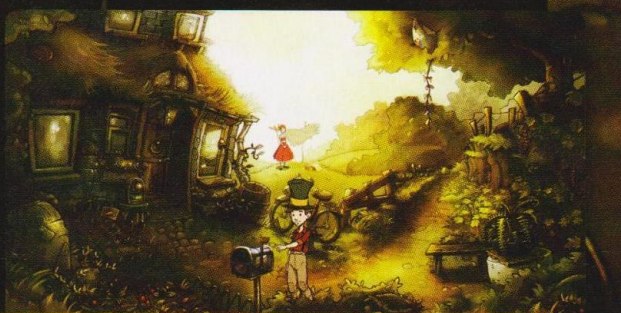
Геймплейно The Night of the Rabbit – типичный хардкорный квест в лучших традициях Daedalik. Ломать голову придется на протяжении всей игры: загадок множество, а подсказок, за исключением подсветки активных предметов, нет. Так что новичкам стоит быть осторожнее: без предварительной подготовки в этом проекте можно переусердствовать и схлопотать открытый перелом мозга. Впрочем, порою загадки уж

слишком сложные ввиду своей нелогичности: тут хватает чего-то в духе «положи надувную утку в поезд, и краб повернется к тебе татуировкой в виде карты галактики».

Кролики – это не только ценный мех

Графика волшебна, словно Эмма Уотсон в белье: художники постарались на славу, создав живое, двигающееся и переливающееся разными цветами произведение искусства. Не исключено, что авторы употребляли няшность внутривенно и переносили ее в игру в виде милейших ежиков, лисят и белочек. А потом заправили все это дело великолепной озвучкой и музыкой и получили на выходе 99-процентный шедевр по всем меркам жанра. К недостаткам можно причислить разве что неестественно дерганную анимацию персонажей, но на это перестаешь обращать внимание уже буквально через полчаса игры.

Валентин [Hellblazer] Шукайло



Вердикт

Число интересных квестов за последнюю пятилетку приближается к количеству мозговых клеток среднего игрока в WoW – то есть, стремится к нулю. К счастью, Daedalik Entertainment чуть ли не в одиночку тащит жанр на себе: The Night of the Rabbit дарит массу приятных эмоций концентрированной няшностью, приятной атмосферой и геймплеем в лучших традициях старой школы.



Скорее всего, ты волшебник, если:

1. Вместо маршрутки едешь на единороге.
2. Из твоих вещей все время выпадают кролики.
3. У тебя есть непреодолимое желание достать свою палочку в общественном месте.
4. Ты получил золото на Олимпиаде. По алхимии.
5. Ты часто говоришь фразу «Я так и знал, что вы будете сомневаться в моих экстраординарных способностях!»











ШПМАБ!

BATTLEFIELD 4

АНТИНАУЧНЫЙ АНТИПОДХОД

Игродел-одиночка Александр Брюс плевать хотел и на аксиомы, и на теоремы, и на общий курс геометрии и физики. Поэтому он создал игру, которая с первых же минут разрывает твои шаблоны в клочья.

Antichamber

Игру Antichamber часто сравнивают с всемирно любимой диалогией Portal, а порой даже вменяют ей откровенное подражание детскому коммандо Гейба нашего Распродающего. Но на самом деле Antichamber – это не обесцвеченные «порталы» с детсадовской графикой, а абсолютно самодостаточное произведение игрового искусства. Ведь мир внутри лаборатории Aperture Science, хоть и поражает воображение, но все же подчиняется банальным законам логики и физики – пускай, порой малость того, шизофазической. А Antichamber хохочет над всеми догмами и кладет большой научный опыт на эвклидову геометрию вкупе с ее автором. У них тут своя атмосфера, ага.

Краткость сестра та

В первые минуты графика кажется чересчур неловкой и до обидного простой: монохромные стены с вкраплениями вырвиглазно-кислотных элементов интерьера. И все. Ни тебе попкорновых наворотов, ни кинематографичности. Сюжет как таковой тоже отсутствует, поэтому непонятно, кто ты, почему здесь находишься, и где, собственно, это «здесь». Впрочем, задумка проясняется довольно быстро – простотой и лаконичностью форм нас решили не отвлекать от элегантности пространственных решений. Забудь про мотивы и предысторию. Просто иди, потихоньку вспарывая себе мозги парадоксальностью пространства вокруг.

Игры разума

Еще на старте нам дают понять, что тащить игрока за ручку, как неразумного ребенка, никто не собирается: сладкоголосая Глэдос не проводит ликбез, а те немногие подсказки, что ты получаешь, зачастую оборачиваются каким-то весьма неприятным сюрпризом. Впрочем, возможность умереть тут отсутствует. Видимо, подразумевается, что игрок будет искать выход

даже в самой сложной ситуации, а не самостраняться в режиме фаталити при первых же трудностях.

Неподатливый гранит

В этих самых трудностях дефицита не будет, уж поверь. Преодолевать их придется наперевес с пушкой, которая взаимодействует с окружающим миром. И, да, мы знаем, это тоже

Кредит доверия

В далеком четыре года назад, на стадии альфа-теста, Antichamber выглядел несколько иначе и назывался Hazard: The Journey of Life. Но уже тогда, задолго до релиза, он успел насобирать вагон и маленькую тележку всяческих наград. Поэтому не удивительно, что проект Брюса всего через пять часов после начала распространения прочно воткнул свой зад в трон самых продаваемых игр Steam и не сдавал первенство аж до выхода нового DLC для Skyrim.

подозрительно смахивает на Portal. Но наш девайс – это как отвертка Доктора Кто: скорее универсальный ключ, чем оружие.

А вообще, нам так не хочется ломать тебе кайф от всех хитросплетений Antichamber своими спойлерами, что мы лишь добавим: наверняка эта игра не раз доведет тебя до зубного скрежета. Но когда, вместо того, чтобы с вертушки разнести монитор, ты внезапно найдешь очередное решение, то поймешь, что терпение сполна окупается испытанной эйфорией. Конечно, ты всегда сможешь подсмотреть прохождение на тытрубе, но, с'мол, разве интересно читать книгу, пролистав перед этим ее краткое содержание? Короче, будь мужиком, пройди Antichamber сам, блт!

Александра [divinale] Дивина



ANTICHAMBER

Жанр: logic, puzzle

Разработчик:

Alexander Bruce (aka Demruth)

Издатель:

Alexander Bruce (aka Demruth)

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

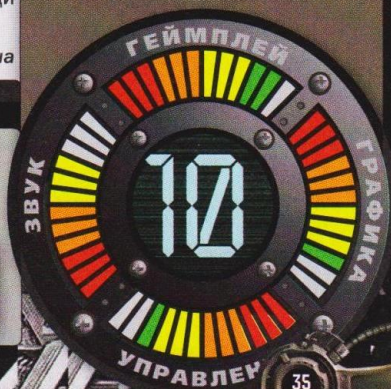
HDD: 1 ГБ

Escherchamber

Многие критики считают, что разработчик Antichamber черпал свое вдохновение из ЛСД работ нидерландского художника-графика Маурица Эшера, в которых основными темами были симметрия, бесконечность и трехмерность. Сомнения в справедливости таких сравнений отпадают, стоит лишь взглянуть на эшеровские полотна: тот тоже явно любил игры с кислотой пространством.

Вердикт

Как говорил один лысый мальчик из одного фильма про кампютеров-захватчиков, правда – в том, что никакой ложки нет. Помни об этом и почаще обращайся к нетривиальным решениям, отбрасывая свой прежний эмпирический опыт. Тогда справляться с загадками талантливейшего индигения Александра Брюса Antichamber будет увлекательно и совсем не сложно.



ТЕЛО МАСТЕРА БОИТСЯ

Серия Dead Rising всегда славилась своим особым подходом к зомби-геноциду. Игрока запускали в закрытый гипермаркет, кишачий ходячими мертвяками, и давали повеселиться от души, используя для умерщвления недобитых покупателей и кассиров («Бэу-у-у, карточка есть, пакет не нужен? Мозги!») все, что под руку попадет. Ведь где-где, а в торговом центре всякого добра навалом: от швабр и гитар до садовых скамеек и газонокосилок. Причем все это барахло можно соединять вместе, чтобы получилось какое-нибудь категорически запредельное оружие. В общем, благодаря Dead Rising нам уже целых два раза было невероятно весело, но в то же время как-то абсурдно и несерьезно, а постоянное пребывание в замкнутых пространствах усугубляло клаустрофобию. Так что в триквеле Capcom решила скорчить серьезную гримасу и выпустить-таки бедных игроков на свободу, дабы те вдохнули полной грудью трупный смрад неуспокоенных тел. Разумеется, подход «сделай сам» никуда при этом не делся.

DEADRISING 3

Жанр:
Action

Разработчик:
Capcom Vancouver

Издатель:
Microsoft Studios

Дата выхода:
ноябрь 2013 г.

XOne

Кто на Пердинос?

Новым местечком для очередных зомби-аттракционов стал городок с не совсем милословным названием Лос-Пердинос. Впрочем, ситуация местности полностью описана плачевностью топонима. По городу уже как третий день гуляет опасный вирус, превращающий людей в ходячих трупоедов... вернее, едотрупов. Правительство, как всегда, решает разобраться со всем самым гуманным образом: сбросить на Пердинос бомбу, так что у немногочисленных выживших остается лишь шесть дней, чтобы спаковать чемоданы и выбраться из этого ожившего морга.

Одним из таких счастливиц, которому повезло не превратиться в разлагающегося гурмана-человеколюба, стал наш герой – автослесарь третьего разряда Ник Рамос. Что-то, а навыки работы с ручным инструментом парню ой как понадобятся. Это тебе не детские сказочки «учим, дети, геометрию – в жизни пригодится». Не пригодится! Иди лучше гайки крутить – будешь потом знать, как головы откручивать.

Похоронно-конструкторское бюро

Шопинг отменяется, зато рукоделие – снимает стресс не хуже. После переезда из торгового центра в большой открытый город игру практически не узнать. Теперь герой сможет выбираться на крыши, проникать в чужие дома, дабы запастись там продовольствием и полезными предметами. А пригодится буквально все: даже пуговица и порванный носок, ведь фирменный крафтинг все еще с нами. Можно будет комбинировать между со-



бой порой немыслимые предметы, чтобы создать одну, но уже более крутую штуковину. Примотав фонарик к пистолету, мы легко сможем дать отпор гниющим уродцам даже в самых темных помещениях. А соединив кувалду с циркулярной пилой, получим возможность косить и забивать практически одновременно! Приятно, что отныне для создания убероружия слесарный станок не понадобится – Ник умеет собирать новые вундервафли прямо у себя на коленке.

Zombie Driver

Если сильно повезет, на улицах можно будет найти заправленную тачку – продвигаться по городу на железном коне намного быстрее и проще. Правда, как следует расслабиться за рулем и почувствовать себя Шумахером ходячая толпа паразитов тебе не даст. При таране мертвяков скорость авто будет существенно снижаться, давая возможность зомбарям запрыгивать прямо к тебе в салон. При этом платить за извоз они, скорее всего, не будут – чай не миссии таксиста в GTA.

Viper

Судя по всему, наклеивается очередной веселый зомби-экшн. Как и раньше, количество мертвечины в кадре обещает быть запредельным, дубасить эту самую мертвечину можно будет всем, что под руку попадет. Все – как в старые-добрые, только теперь в огромном городе. Звучит заманчиво, вот только устроить зомби-геноцид в Лос-Пердиносе смогут лишь владельцы Xbox One. За что предлагаем ненавидеть разработчиков всем сердцем.

ПОГНАЛИ ВМЕСТЕ?

ЖДЕМ-С

THE CREW

PC | PS4 | XOne

Жанр:
Racing

Разработчик:
Ivory Tower

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
начало 2014 года

Дорогой ценой

США — это неисчислимые десятки тысяч километров ровненьких, как стеклышко, автострад, пролегающих через крупные города, пустынную местность, горы и побережья — ну чем не идеальная площадка для любителей пожесть резину? Конечно же, всю Америку в игру запихнуть не получилось, но масштаб — все равно поражает: более 10 тысяч километров дорог. Если у тебя проблемы с цифрами или воображением, то вот тебе пример — длина земного экватора составляет примерно 40 тысяч километров, что всего на 1 метр длиннее, чем мужское достоинство Чака Норриса.

Огородами

География в The Crew почти не уступает Google Earth: поколесить придется по Нью-Йорку, Майами, Чикаго, Лас-Вегасу, Лос-Анджелесу. Кстати, никто не собирается ограничивать тебя лишь улицами и пригородными дорогами. При желании можно свернуть с хайвея и выехать на газон или сократить путь по полю, а то и вовсе вырулить на пляж, до икоты напугав при этом тамошних волейболистов и загорающих девиц. Мир игры не напоминает город-призрак, в котором все люди вымерли после нейтронного апокалипсиса — по улицам виртуальных штатов мирно разгуливают прохожие. Предугадывая ход твоих мыслей, мой дорогой любитель садизма, сразу отвечу «нет» — давить людей в игре, к сожалению, не разрешают. Они, в лучших традициях Driver, грациозно отскакивают от машины в самый последний момент.

Рули или умри

По концепции проект немного напоминает Test Drive Unlimited — большой открытый город

с рассыпанными повсюду гонками и соревнованиями. Обещают перегонки с полицией, ралли по бездорожью и даже атаки на конвои, как в «Форсаже». Для тех, кто уверен, что по просторам вместе весело не только шагать, но и кататься, будут кооперативные испытания: к примеру, можно собрать команду из четырех друзей и устроить охоту на указанную цель. В общем, создатели хотят стереть грань между синглом, мультиплеером и коопом. Благодаря p2p устройству серверов, сетевой режим будет бесшовным, и, в теории, обойдется без каких-либо ограничений по количеству игроков — такое себе гоночное MMO получается.

Гараж как Вернисаж

Заметно, что разработчики без ума от янки, однако автопарк игры порадует не только американками. Пока полный список приглашенных авто еще не озвучили, но уже успели засветиться пара «Ниссанчиков» и RUF 3400 K на базе Porsche. Накормят и изголодавшихся по широчайшим возможностям внешнего тюнинга NFS Underground: каждую тачку можно разобрать буквально по винтику и собрать уже что-то отдаленно ее напоминающее.

На данном этапе не впечатляет лишь графика — от проекта, разрабатываемого для консолей следующего поколения, ожидаешь большего. Скорее всего, принести в жертву детализацию машин и городов пришлось в угоду того самого МАСШТАБА. Правда, до релиза у создателей еще достаточно времени — глядишь, и мир The Crew засияет и запахнет новыми красками. Ох, этот запах новой краски...

Олег [Prince] Скубицкий

Гоночных игр в мире вроде существует не так много, но все равно у них там своя тусовка: влезать в бывалую компанию шумахеров со своим новым тайтлом — дело достаточно рискованное. Ведь новичку нужно как-то привлечь к себе внимание, запомниться и, как минимум, — изумить игрока. Вот только чем же таким можно удивить в гонках? Самым реалистичным поблескиванием солнечных лучей на асфальте или высокодетализированными литыми дисками? Нет и еще два с половиной триллиона раз нет. По крайней мере, так считали Ivory Tower, так что их The Crew попытается поразить нас пулей в сердце и стрелой в колено своим эпическим масштабом. Забудь про гонки по кольцу — на этот раз у твоих ног... вернее, колес — вся Америка!

Формула The Crew выглядит привлекательно: невиданных размеров открытый мир, куча разнообразных соревнований, рассчитанных как на одиночное, так и на совместное прохождение, широчайшие возможности кастомизации. Есть все шансы на то, что фанаты гонок наконец-то получат свое качественное MMO с блэкджеком и тачками.

НАШ ПРОГНОЗ

10\12

WWW.SHPIL.COM.UA

37

Эта война положит конец войнам.
И следующая – тоже.

Дэвид Ллойд Джордж

СРАЖЕНИЕ НАПОВАЛ

Е3 2013 прошло без особых сногшибательных сюрпризов, зато устроило посетителям и наблюдателям ковровую бомбардировку отличными играми – как сиквелами уже известных тайтлов, так и полностью новыми франшизами. Много проектов заслуживали внимания геймеров, но лично мое – больше всего привлек показ одной из игр EA. Да что там привлек – взял мои глаза за шкирки, притянул их лоб в лоб к экрану и закричал им прямо в уши: «СМОТРИ! СМОТРИ, КАК ЭТО КРУТО!» И это было действительно круто. Имя этому проекту, столь зацепившему мое внимание, – Titanfall. Но сегодня мы поговорим о Battlefield 4. Потому что мы в него уже поиграли и спешим поделиться впечатлениями от альфа-версии с тобой.

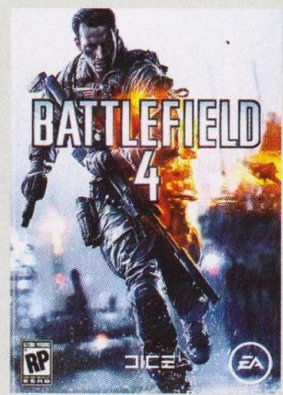
BATTLEFIELD 4

Жанр:
FPS

Разработчик:
DICE

Издатель:
EA

Дата выхода:
1 ноября 2013



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Фальстарт

«Приехали...» – огорченно вздохнули поклонники Battlefield после анонса Medal of Honor: Warfighter. Не потому, что Warfighter оказался безвкусной жижей – а он таки оказался – а потому, что вместе с предзаказом игры был обещан доступ к бете Battlefield 4. Беда, казалось, вот в чем: грубо говоря, и года не прошло с выхода третьей части, как ее наследница уже приветливо машет своей эмбриональнопериодной ручкой из чрева шведской студии. Народ кипишевал и обвинял разработчиков в конвейерности, а тем временем, DICE в поте лица и крови из носа работали над дополнениями к BF3, особо не заморачиваясь с исправлением многочисленных багов и проблематичного баланса. Все слезные и гневные крики игроков, казалось бы, улетали в черную бездну, из которой даже не доносилось эхо. Но на самом же деле, на дне бездны сидела команда BF4 и внимательно записывала все от корки до корки.

Полемика

Дебютировавший ранее геймплей Battlefield 4 никого особо не удивил. Показанный миру 20-минутный отрывок кампании, как и прежде, кичился больше техническим совершенством движка, нежели геймплейными радостями. Движок, кстати, якобы новый. Невооруженным взглядом трудно

заметить разницу между графической составляющей 3-ей и 4-ой частей, но DICE посмели прикритить к Frostbite, моторчику BF4, цифру 3, якобы указывая на скачок в поколении. Глядя правде в глаза, а игре – в освещение и текстуры, можно сказать вот что: все действительно смотрится красивее, но не тянет на существенный рывок по сравнению с предшественником. Такие же беспокойства возникают при виде линейного геймплея кампании. Хотя сингл периодически и развлекается неотъемлемыми взрывающимися вертолетами и оружием тебе прямо в лицо NPC, каждый из которых пытается продемонстрировать, как красиво прорисован пот на его лбу и как много в сюжете напряженной «драмы». Выглядит эта драма действительно безумно красиво, но по-прежнему больше смахивает на геймплей кампаний Call of Duty с макияжем Frostbite. DICE же кровно клянутся, что сингл теперь будет заимствовать больше геймплейных элементов у мультиплеера, и станет лучше готовить новичков к сетевым баталиям. Кстати, о них, родимых и единственных.

Старая бойня на новый лад

О БОЖЕ МОЙ, ОНИ РАЗРУШИЛИ НЕБОСКРЕБ!!! В мультиплеере! Вы это видели? ВИДЕЛИ?!

Только мы с компом по полю идем

BF4 попадает в неловкий список игр, оказавшихся между двумя поколениями платформ. Мы увидим игру не только на ПК, PS4 и Xbox One, но и на нынешних консолях — только с ограничением в 24 игрока на карту, 30 кадров в секунду и наверняка сильно заниженной детализацией.



Видели, я знаю. Но помимо удовлетворения своего внутреннего жаждущего разрушений подrywника, дебютировавшая на E3 карта Siege of Shanghai (Осада Шанхая) дала игрокам немало информации о грядущей игре и том, кто кого в ней будет нагибать.

От бессмысленной и беспощадной озвучки русских солдат еще не успели устать (полевой медик — раненному соратнику: «Я доктор! Хочешь рецепт?») — наши северные соседи заварушку не пропустят. Против них — как всегда, доблестные Штаты, потому что хот-дог, демократия и Элвис. Но чтобы уж совсем не играть в «повторение предыдущих параграфов», разработчики добавили третью силу — хорошо хоть не очередных талибов. Поскольку издеваться над разбомбленным как в играх, так и в жизни Ближним Востоком уже некрасиво, в бой вступил — Китай. Возможно, DICE хотели ввести в игру французов, но при тестировании оказалось, что во время захвата точек в режиме Conquest, лягушатники всегда поднимают белый флаг.

Поле полей кровью

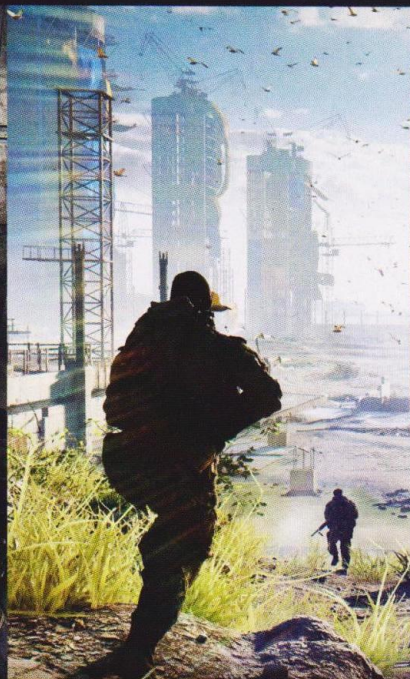
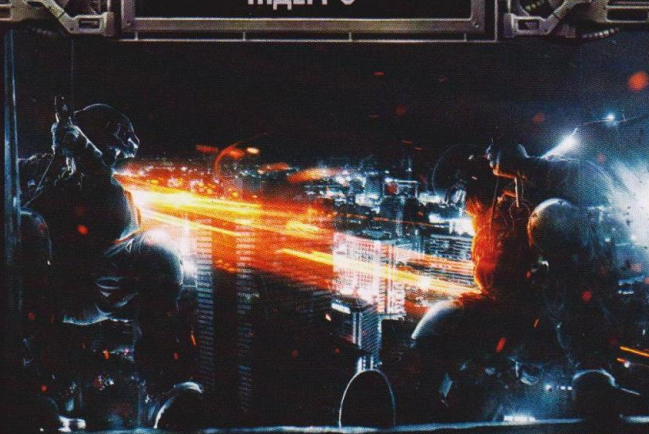
Новая фракция означает новое оружие, но не стоит преждевременно истекать слюной в промышленных масштабах, поскольку уже в BF3 было немало пушек с пометкой «Made in China». Тем не менее, даже со старыми стволами можно будет позволить себе больше свободы благодаря

выстроенной практически заново системе классов. Все те же 4 типа солдат — Штурмовик, Инженер, Поддержка и Разведчик — остались в строю, а вот экипировка их в буквальном смысле преобразилась. Солдаты поддержки со слезами на глазах отдали взрывчатку C4 обратно разведчикам, делая их новой грозой техники, зданий и игроков с аллергией на взрывоопасные вещества. К счастью, вытереть слезы потери поддержка может новым полуавтоматическим дальнобойным гранатометом, хотя это, наверное, не очень удобно. Инженеры, кстати, променяли карабины на пистолеты-пулеметы. Впрочем, карабины вместе с крупнокалиберными винтовками теперь доступны всем классам, позволяя любому из них найти для себя тактический стиль с максимальной огневой мощностью. Разведчики с радостью выбросили статичные сканеры движения, вспомнив о кидаемых шариках-детекторах из Bad Company 2, а систему наведения SOFLAM сделали портативной. Одни лишь штурмовики остались практически нетронутыми, испытывая негодование от нерфа дефибриллятора, который теперь нужно заряжать перед использованием.

Да здравствует классовое неравенство!

Вольная настройка классов вышла на кардинально новый уровень: помимо выбора типа ножа, камуфляжа и навесов на оружие (вклю-





Каждой «батле» – по паре

Визуальная схожесть BF4 с предшественницей возможно и вызывает праведное негодование и желание обзвать новинку «BF3,5», но только истинные ветераны серии способны проследить шаблон, по которому DICE работает уже не первый год и не с первым проектом. Они создают своего рода «экспериментальную» игру, в которую практически небрежно вбрасывают свежесочиненные концепции, после чего следят за вишневым радостью и негодования, и разрабатывают следующую часть, уже исходя из опыта с предыдущей. И так было всегда.

Codename Eagle	Battlefield 1942
Зародыш геймплейной формулы серии BF появилась в компании Refraction Games, которая разработала Codename Eagle – игру об альтернативной исторической линии без Первой мировой войны.	После объединения с DICE ребята из Refraction тут же стали продвигать свою дырявую, но пылающую потенциальную концепцию. И не напрасно: опытная команда и большой бюджет позволили создать игру, ставшую культовой.
Battlefield 2	Battlefield 2142
Первый военный шутер, рискнувший поменять всеми любимым сеттинг Второй мировой на современные баттлы со всеми их технически продвинутыми машинами смерти.	2142 поменял время и сеттинг, но не само ядро геймплея. Многие даже обвиняли его в похожести на предшественника, но это была лишь вылизанная до блеска формула BF2 в новой одежке.
Battlefield: Bad Company	Battlefield: Bad Company 2
Порт второй части серии на консоли был далек от идеала, поэтому DICE рискнули сделать Battlefield, полностью заточенный под консоли. Получившаяся легкая линейность была с лихвой компенсирована отличным юмором и разрушаемостью.	Успех первой части придал DICE уверенности. Наточив графику, разрушаемость и баланс, Bad Company 2 отправился на штурм одновременно трех платформ и даже пошатнул трон тогда уже триумфального Modern Warfare 2.
Battlefield Heroes	Battlefield Play4Free
Ни одна из игр серии не была мила игрокам, пришедшим к ней поздно, ведь их ждали натренированные задроты, проводящие в игре сутки напролет. Heroes был намерен протянуть руку более казуальным геймерам, которые просто хотят получить кайф от игры. К тому же, на халяву. Но хотелось как лучше, а получилось как по пятницам.	К удивлению DICE, ядром аудитории Heroes оказались все те же хардкорные геймеры, слопавшие контент целиком и потребовавшие добавки. Добавка пришла в виде Play4Free – более серьезной, но все еще бесплатной итерации BF, по духу напоминающей вторую часть.
Battlefield 3	Battlefield 4
BF3 стал одновременно сногсшибательным хитом в глазах одних и разочарованием года в печени других. Слишком мало инноваций, слишком много «казуальщины», слишком смахивает на Call of Duty... Но BF3 был одновременно испытанием новых фишек, новой аудитории и нового движка.	Теперь, когда фишки подкорректированы и сбалансированы, аудитория услышана и понята, а движок подкручен для еще более красивой картинки, можно предвкушать бессонные ночи. Battlefield 4 обещает объединить базу BF3 с фишками BF2 и разрушаемостью Bad Company. Ну как не ждать такую игру?

чая пистолеты), можно в совершенно свободной форме выбирать гаджеты, которые теперь не привязаны к конкретным слотам. Хочешь быть медиком с гранатометом? Пожалуйста! Инженером с минами и сварочным аппаратом? Без проблем! Царем всея поля боя? Это тоже можно – но только в вернувшемся из BF2 режиме командира. Один из бойцов берет на себя роль главнокомандующего и наблюдает за боевыми действиями сверху, раздавая приказы лидерам отрядов, помогая команде и портя день врагам – например, наведя на них ракету «Томагавк». Делать это можно как со своей основной платформы, так и по Wi-Fi с планшета. Только представь, как это круто: теперь ты сможешь испортить игру 64-м людям, сидя на унитазе с айпадом в руках! Способности командира, в числе которых входит радар, помехи, ракета и вызов самолета огневой поддержки AC-130, напрямую зависят от захваченных командой точек. Это все очень помогает союзникам, и в теории должно стать неплохой мотивацией действовать лоботрясам по твою сторону баррикад.

К командной работе подталкивает и переработанная система перков, теперь называемая «полевыми улучшениями». Больше не будет отрядов с четырьмя одинаковыми улучшениями – ты сам выбираешь 4 перка, которые будут открываться прямо в бою по мере накопления очков за помощь отряду. Соответственно, играешь как одиночка – сиди без улучшений. Все апгрейды обнуляются, если отряд полностью погибает, но происходить такой геноцид будет значительно реже благодаря добавлению 5-го человека в отряды.

Поле брони

Для тех, кто в танке, будет приятно узнать, что механика обездвиживания больше не привязана к целостности боевой машины, а зависит от поврежденной точки. Хочешь остановить технику – стреляй по колесам или гусеницам. Кстати, сеять стальное возмездие теперь будут не только наземные и воздушные машины. Один



лишь патрульный катер в альфе показал, что морской бой в BF4 — намного больше, чем просто рискованная форма речного такси с периодическим перекидыванием «ранил-убил». Благодаря прочной броне и стационарному оружию против пехоты, наземной, воздушной и водной техники, в игре можно не только долго продержаться наплаву, но и стать серьезной угрозой. Если жареным в воде все же запахнет — не переживай, покидая горящий корабль теперь ты не обрекаешь себя на увлекательный двухчасовой заплыв до берега своими силами: в катера встроили водные мотоциклы. Впрочем, и ручками вплавь передвигаться больше не скучно: в новой обогащенной законами физики воде можно ускоряться, нырять, стрелять из пистолета и даже сажать противника на нож. Последнее, кстати, теперь можно делать при лобовой атаке — но у противника с быстрой реакцией есть возможность перехватить лезвие и вонзить его в пузо обидчику.

Ломать веселей, чем строить

Даже самые крутые игровые механики не спасут игру с бедным левелдизайном. Положа руку на сердце, констатируем: карты BF3 не блистали гением дизайнера с геймплейной точки зрения и явно уступали в продуманности уровням как BF2, так и Bad Company. Неужели дальше будет только хуже? «Осада Шанхая» доказала, что все опасения напрасны. Карта массивна как в горизонтали, так и в вертикали, и полна различных локаций, улиц, крыш, заливов, аллей, гаражей и открытых для исследования зданий, интерьер которых ничуть

не уступает в детализации расширению Close Quarters из BF3. Крыши перестали быть эксклюзивной привилегией снайперов — теперь на подавляющее большинство возвышений можно забраться на лифте, чтобы одолжить у кемпера жетоны при помощи ножа. Главная тактическая крыша карты «Осада Шанхая» находилась на огромном небоскребе, за который идет непрекращающаяся борьба. Если же команда не в состоянии забрать или удержать эту точку — можно просто подорвать 4 огромных столба, на которых держится фундамент, и обрушить все здание, продолжая воевать в развалинах среди пыли. Массивный разрушаемый объект, меняющий ход боя, разработчики обещают поставить на каждую карту, без исключений. Ну и более мелких разрушаемых объектов тоже будет вдоволь — по крайней мере, ожидай возвращения полностью сносимых двухэтажных зданий из BC2.

И напоследок

В игре еще полно мелких и подправленных механик в виде полностью измененной «системы подавления», переделанного поведения вертолетов в воздухе, новых зажигательных и световых гранат, дополнительных ящиков с боеприпасами и лекарствами, вторичных прицелов и многого, многого другого. По отдельности эти изменения едва ли заметны, но в сумме сводятся в кардинально новую игру, которая, исходя из мною увиденного в роликах и в закрытой альфе, вполне заслуживает носить новую цифру рядом с названием.

Butcher

Красивый, современный, продуманный, тактический, доступный шутер с упором в командную игру, Battlefield 4 уже на стадии альфы доказывает, что DICE умеют делать выводы, основываясь на приобретенном опыте. Может в глазах многих он и недалеко ушел от BF3 и тянет в лучшем случае на «Батлфилд-три-с-половиной», но в нем больше инноваций, чем Call of Duty ввел за 6 лет. Да, я не мог не пнуть CoD. А все поклонники зрелищной современной стрельбы не могут не ждать ноября, чтобы лишний раз убедиться: война все же иногда меняется. И в случае с Battlefield 4 — в лучшую сторону.

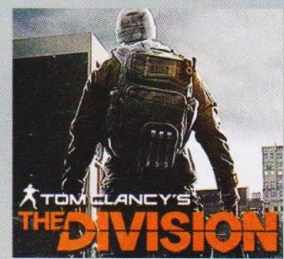
TOM CLANCY'S
THE DIVISION

Жанр: MMORPG,
шутер от третьего лица

Разработчик:
Ubisoft Massive

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
2014 г.



PS4 | XOne

ТВОЮ
ДИВИЗИЮ!

В страдающей параноидальной шизофринией семье Тома Клэнси скоро ожидается пополнение. Новый проект будет существенно отличаться от всех своих собратьев, симулирующих борьбу с неугомонными исламскими фундаменталистами. Повелся? Ха-ха, ловко мы тебя надурили. Ну и что, что на дворе конец света – основной лейтмотив The Division будет традиционным: террористы, биологическое оружие, плохие русские. Правда, The Division – это не просто очередной экшн-шутер про шпионов и правительственных агентов, это самое что ни на есть масштабное MMORPG со всеми вытекающими и втекающими последствиями: например, апокалипсис тут даже не думает заканчиваться, а раскручивается на протяжении всей игры.

Наш девиз непобедим

Сценаристы The Division решили не тянуть кота за резину в долгий ящик и сразу перешли к тяжелым последствиям: террористы не угрожают использовать биооружие, нет. Они его уже применили. Угадай с одного раза, какому многострадальному несчастному городу досталось на мутировавшие орехи? Правильно, конечно же, Нью-Йорку – ребят из Massive Entertainment, как и многих других, искусственно вырастили в темном подвале, где был только путеводитель по Нью-Йорку. Впрочем, они немного подкорректировали реалии: Большое Яблоко теперь выглядит как Гнилое: повсюду разруха и анархия, город охватила эпидемия, отключили интернет и перестали продавать хот-доги. Будучи не в силах справиться со сложившейся ситуацией, правительство решило прибегнуть к крайним мерам: позвать на помощь тебя.

Американский президент активировал директиву 51 и призвал на помощь сверхсекретную организацию The Division. В состав «Дивизиона» входят профессиональные агенты – они почти как «Мстители» только без суперспособностей и маскаранных костюмов. Им то и предстоит выяснить, что за вирус такой, откуда он взялся и как от него избавиться – навести порядок в городе, в общем.

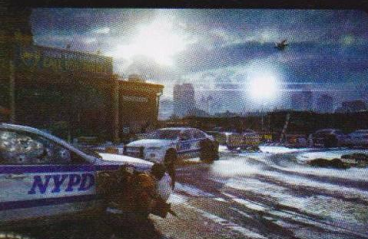
Сетевой вирус

Сами разработчики позиционируют свою игру как MMORPG, хотя по факту это самый настоящий онлайн-шутер от третьего лица. Бегаем в команде, прячемся за укрытиями и выкашиваем автоматными очередями мародеров и бандитов. Правда, ролевых элементов здесь тоже хватает: большой открытый город с основными и побочными заданиями (читай, квестами), прокачка навыков, сбор лута, торговля, улучшение экипировки.

Весь интерфейс в игре голографический – все, что видит игрок, видит и герой. Например, включив карту, вокруг нашего персонажа возникает голограмма города, на которой наглядно можно увидеть наше местоположение и координаты других ключевых точек – выглядит очень красиво и эффектно. За все это благолепие отвечает некий наручный гаджет, внешне напоминающий обычный хронометр. Он служит в качестве внутриигрового меню, которое также предоставляет доступ к описанию наших заданий, инвентарю и древу навыков – такой себе голографический Pip-Boy из Fallout.

Выхожу один я... а нас трое

Проходить The Division можно будет как в гордом одиночестве, так и в веселой компа-



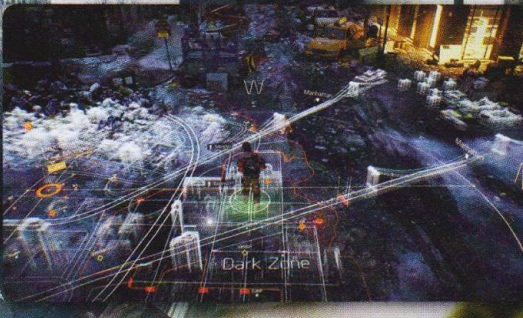
Один человек мечтал стать неудачником. И не смог

нии подвыпивших друзей. Понятное дело, что второй вариант выглядит попривлекательнее. При правильной компоновке твоей команды выполнение любого задания не составит особого труда. В игре нет классов, зато есть широкий выбор разнообразных навыков. Так, один игрок может следить за уровнем здоровья команды и в нужный момент использовать групповое лечение, а другой, к примеру, — расставлять турели по выгодным позициям.

Как уже стало модно, один из членов группы способен помогать остальным, используя свой смартфон или планшет. В таком случае он возьмет на себя управление летающим дроном, у которого, кстати, есть свое собственное древо навыков. С высоты птичьего помета легко обнаруживать местонахождение снайперов и скрывающихся противников. Игрок с планшетом помещает спрятавшихся «крыс», а дальше уже дело за остальными. К рассекреченному врагу можно, к примеру, отправить «мину-поисковика» — когда бедолага осознает, что эта милая круглая штука сейчас рванет, будет уже поздно.

Новый лут лучше старых двух

Предпочитающим стиль волка-одиночки здесь тоже будет чем заняться. Один из ключевых разработчиков проекта под пытками признался, что просто без ума от TES: Skyrim, а потому приложил все усилия, чтобы исследование мира в The Division приносило не меньше удовольствия, чем в вышеупомянутом проекте от Bethesda. Обшаривая каждое здание и обнюхивая каждый угол, можно наткнуться



на какое-нибудь интересное событие, отыскать классный апгрейд или обзавестись крутой пушкой. Не оставят без внимания и любители бездумно помочь друг друга — для них разработчики расчистили в виртуальном Нью-Йорке несколько PvP-арен, на которых можно будет как следует отвести душу после тяжелого рабочего дня или горячей дискуссии в интернете.

Первый графический дивизион

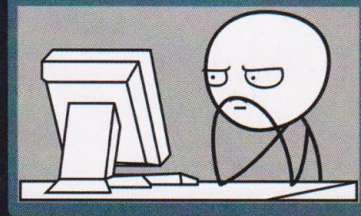
За отображение здешних мест отвечает специально разработанный для консолей нового поколения движок Snowdrop. И нужно отдать ему должное — The Division на данном этапе смотрится восхитительно: можно даже сказать — это единственный полноценный next-gen среди всех обещанных игр для свежих приставок. Нью-Йорк выглядит настолько реалистично, будто бы сошел с фотографий Google Earth — световые эффекты и количество деталей на квадратный сантиметр впечатляют. Словно этого было мало, в игру добавили довольно правдоподобную систему повреждений: бетонные укрытия красиво рассыпаются от пулеметных очередей, а на то, что творится с полицейской машиной под шквальным огнем, и вовсе страшно смотреть.

Prince

Собираем под РС

Отсутствие PC среди доступных платформ не на шутку встревожило ПК-игроков. На вопрос «Ну, как же так?» представители Ubi ответили, мол, мы сделаем версию для компьютеров, если на нее будет спрос. Намек был предельно ясен — буквально в тот же день в сети появилась петиция в поддержку ПК-версии. На момент написания данной статьи, она набрала уже более 120 тысяч подписей, что не может не обнадеживать.

В свою очередь, один из пользователей официального форума Ubisoft запустил петицию, в которой требовал, наоборот, не выпускать The Division на PC. Данный индивид аргументировал свою позицию странным образом, заявив, что ПК-геймеры имеют тенденцию к «невыносимо высокомерному поведению». Понятное дело, серьезных оборотов такая петиция не набрала — все посмеялись и разошлись.



Скажем честно, поначалу идея перенести игровую франшизу Тома Клэнси в мир MMORPG показалась нам, мягко говоря, бредовой. Но увиденный фрагмент The Division заставил наш скептицизм жалобно заскулить и скрыться в самый дальний угол темного подвала. Огромный Нью-Йорк, кооперативные миссии, PvP, широкие возможности кастомизации оружия и персонажей. Ну, что тут скажешь, ждем-с с тройным усердием. А самое главное — ни следа Тома Клэнси: похоже, он пометил территорию только в названии игры.

ЗАВОДИ МОТОР!

World of Tanks стала настолько популярной игрой (60 000 000 аккаунтов!), что скоро сможет участвовать в выборах на пост президента Беларуси. Правда, за Лукашенко обычно голосует еще больше людей, чем игроков у WoT во всем мире, – даже не смотря на то, что население братской республики – всего 9,5 миллионов, но это не важно. Важно вот что: с января на «Шпиль!» можно будет подписаться в России и Беларуси, так что из журнала мистическим образом пропадут все политические намеки на соседей, и мы собираемся за оставшиеся 4 месяца выполнить пятилетку шуток по Бацьку и Путина. Так о чем мы там... ах да! World of Tanks стала настолько популярной игрой, что когда инопланетные захватчики решат покорить Землю – их затея с позором провалится. Кто-нибудь обязательно покажет им компьютер с «танками», и все – вместо узурпации, членистоногие космиты будут бегать по игровым выставкам за ребятами в футболках Wargaming и кричать **НАС ЗАХВАТ!** В общем, неудивительно, что мы решили ввести постоянную рубрику о WoT в нашем гиперактивном журнале. Для начала ты узнаешь, с чего начать и как «нагнать в танках», даже если у тебя вместо рук три-пять tentаклей с присосками. Причем научит тебя – внимание – живая девушка!

Мирнопахущий трактор «Беларусь»

В World of Tanks твоя задача – вместе с танками союзников ушатать в ничто вражескую команду или захватить их базу. Но прежде – нужно выбрать, на чем это делать.

Итак – ты впервые решился нажать кнопку «Играть бесплатно» и перенестись в мир бронетехникового мочилова, где по полю грохочут усердно, помногу, а звуки пробития брони становятся самой сладкой музыкой. В первый (и, поверь, далеко не в последний) раз ты зашел в свой ангар и теперь ищешь глазами танк... Но глаза отказываются видеть, а мозг осознавать: что это передо мной? Да-да, милоч, – это твой первый «боевой хомячок на гуслях». Сходу

никто не даст тебе ездящую крепость – изначально придется поездить на одном из шести начальных танков. А это уже намек на самостоятельный выбор с применением линейки и штангенциркуля. Теперь ты должен решить, какой же из этих нанотазиков будет твоей дальнейшей судьбой. Впрочем, вскоре он сменится на ведро посерьезнее – причем с недавних пор за виртуальное «серебро», а не только за реальную «голду». Так что, выбирая первый танк, стоит сразу свести прицел на то, до какой железяки собираешься докачаться и на ком рассекать в топах. Первые уровни покоряются быстро, а вот на высокоуровневой технике играть придется подольше, так что желательно сразу же узнать фишки топовых машин разных стран. Кстати, вот они.



ФРАНЦУЗЫ

Топы френчей – маневренные Средние Танки с не очень мощной броней, но точной и скорострельной пушкой. Пушки руют за счет барабанной перезарядки.



НЕМЦЫ

Много хп, много брони, точные пушки. Но небольшой урон, малая скорость,прямоугольная броня. Исключение Maus – у него все хорошо, только «это я не стою, это я так еду».

Снаряды натовлены

В общем, выбирать страну тебе стоит, включив Нострадамуса и поняв, что конкретно тебе будет важно в геймплее через некоторое время. Решился? Молодец. Твоя первая машина, оживившая все твои детские страхи перед гномами и тараканами, смотрит на тебя грозной пипеткой, которую ты гордо называешь... орудие? Ствол? Пушка?

Для тех, кто не решается нажать царь-кнопку «В БОЙ!», потому что стыдно выкатываться на такой малявке, — не дрейфьте: ни разу не индивидуальность решает в мире WoT. Тем более что на танках раннего уровня тебя никто не бросит в самое пекло к «отцам»: сначала ты окажешься в мире нанотанков. Все 29 товарищей по несчастью — такие же первоуровневые ведра, как ты сам. Происходящее вокруг можно обозначить как массовое лишение девственности. Страшно, стыдно, но чертовски интересно.

После отсчета начинается броуновское движение с перманентной дефлацией брони. Все едут куда попало, стреляют во что попало и как попало. Кажется, что даже летающим то там, то здесь бабочкам однозначно все по жизни пофиг.

Взросление трунь-ногибатора

Одно из двух: или тебя поймали, и ты горишь двигателем, а также жадой прокачаться и отомстить; или же ваша «команда» из 15-ти пока что нубов победила, и ты окрыленный успехом полыхаешь желанием продолжать всех гнуть дальше. Хочешь стать трунагибатором? Это звание достается не просто. Придется отказаться от еды, воды, чистки зубов (зубы тоже можешь выкинуть,



скоро в них отпадет надобность), от сна и плотских утех. Тебе будет нужно только одно: выкачивать танки, фармить серебро и качать экипажи. Ладно, ладно, расслабься — это мы просто решили тонко постебать Fox'a и X-Hunter'a.

Проведя всего пару-тройку боев, ты накопишь на новый танк: WoT оно! Нановедра будут забыты надолго и всерьез, как первая любовь в ясельной группе детского сада.

В общем, твои глаза жадно пожирают корпус полученного танка, ты уже готов в одиночку сделать на нем 15-0. Кстати, неважно, какой танк будет следующим — ты вырвался из липких объятий микротазиков. Новая машина крута, это видно сразу, но есть проблема: она стоковая — то есть, обычная. Задача усложняется контуженно-недоученным экипажем с куриной слепотой и наруше-

нием первичной моторики, да и вообще, где нагибаторство? Ведь пока почему-то нагибают исключительно тебя! Без паники: баланс есть баланс — так будет с каждым свежееоткрытым танком. Весь потенциал боевой машины можно разглядеть, только пройдя через все круги стока и выкачав ее в топ. А топовый танк — это не только максимально прокачанные модули, но еще и скилловый экипаж с парой-тройкой перков, да еще и дополнительное оборудование, которое стоит подчас дороже, чем сам танк.

Грязи не боятся

Все бронемшины WoT делятся на пять категорий. Все они необходимы для победы команды, и не стоит думать, что легкий танк-светляк по актуальности уступает многотонному динозавру с разрывающей все и вся мегапушкой.



СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

Не очень точные, но зато мощные орудия, рикошетная броня, достойная скорость и маневренность. И вообще — патриотично.



СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ ПЕНДОСТАНА

Злые пушки, непробиваемые башни, но абсолютно картонные корпуса. Единственные ПТ с вращающейся башней.



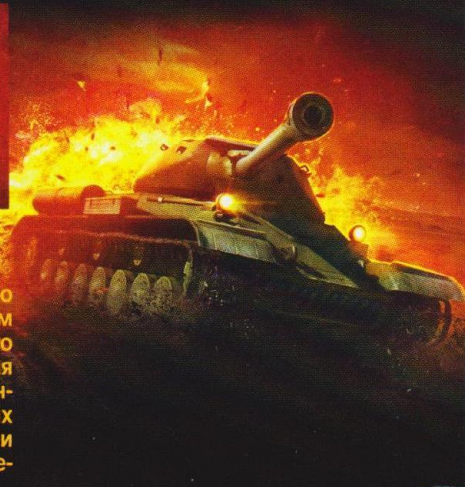
ГУМАННЫЙ АЛЬБИНОС А.КА ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

В целом, точные пушки с малым демеджем, а так особые черты назвать сложно. Разве что — очень труднопробиваемые в лоб ПТ.



КИТАЙ

Чайна — это не только поддельные айфоны, там подделывает еще много чего! Поэтому большая часть китайских танков — калька с советских машин, примерно с теми же достоинствами и недостатками.





Легкие танки (ЛТ) – озорные создания танкостроения, они же – светлячки. С точки зрения нуба, их основная задача – сгореть ради своей команды и ничего более. Игроков на ЛТ можно поделить на три категории:

Олимпийский мишка: в руке этого светлячка факел, освещающий путь к победе! Мишка – неувядающий символ Добра и Любви. Его характерная черта – заходы на большие дистанции. Он начинает светить (отмечать для союзников машины противников) сразу по всей карте и не прекращает

Средние танки (СТ) – танк, чье назначение размыто и непонятно. Поэтому нубы на СТ берутся за все, что может предложить поле боя. Основная масса СТ погибнет в битве, оттягивая на себя большую часть вражеских залпов. Экипажи СТ это знают, но каждый раз вступают в бой с этим суицидальным настроением. Именно СТ чаще других с боем прорываются к базе врага и вынуждают вражеские танки прервать наступление и вернуться на защиту родного дома. Это дает возможность продвигавшейся дружелюбной команде перегруппироваться, но сам СТ, как правило, погибает.

А на самом деле, СТ – это танк маневрового боя. Обладая неплохими пушками и подвижностью, но не будучи отягощенными метровой броней, правильные СТ-шки стаями разбирают вражеские ТТ, выцеливая уязвимые места и подставляя самые бронированные части корпуса под выгодными для себя углами.

Тяжелые танки (ТТ) – дробят и крушат все на своем пути, обладают самой высокой живучестью в WoT. Зная это, каждый нуб мечтает об убер-ТТ 10-го уровня. Впрочем, полагаясь на мегапушку и сотни миллиметров брони, неумехи на ТТ отправляются в ангар еще быстрее, чем на СТ.

А все потому, что на ТТ скилл не менее (если не более) важен, чем на других типах техники. С маневренностью у ТТ проблемы, а поэтому знание его уязвимых мест и умение

движения, пока не будет подорван вражескими орудиями. К этому моменту, как правило, крупнокалиберные однополчане еще только подползают к огненным позициям, совершенно не успевая хоть как-нибудь воспользоваться глупостью смелостью Мишки.

Данко: символ Сострадания и Самопожертвования. После героической гибели Мишек за дело берутся те, кто будут эффективно зондировать территорию перед наступающими дружелюбными войсками. Их метод прост и ужасен. Они выступают первыми, чтобы вынудить врага стрелять и тем самым демаскироваться. Долго не живут, но в отличие от Мишек, определенную пользу все-таки приносят.

Черный Плащ: ужас, летящий на крыльях ночи. Безостановочно фланирует по полю боя, пользуясь складками местности, исчезая сразу после обнаружения противника. Периодически ухитряется обойти одного по флангам, засвечивая вражескую артиллерию и даже иногда отправляя ее обратно в ангар. На поздних этапах боя напрягает вражеских динозавров в самый неподходящий для них момент, сбивая им из своей пукалки гусеницу и оставляя на съедение однополчан. Подчас в результате подобных акций получает за бой больше опыта, чем высокоуровневые тяжи. По сути – единственный правильный светлячок. Запомни это!



прятать их от вражеских орудий и в особенности от артиллерии – залог успеха игры на тяжках. Также очень нуждаются в поддержке союзных СТ, прикрывающих тяжелые танки от обхода с фланга и с тыла. Потому что даже СТ на пару уровней ниже, чем тяж, зачастую один на один без проблем разберет динозавра, просто наматывая вокруг него круги и решая слабые места бронемашин.

Хинт

На пробитие в WoT очень сильно влияет то, под каким углом снаряд влетает в броню. Чем острее угол – тем больше шанс, что он просто отскочит. Поэтому иногда лучше целиться в более толстую, но находящуюся под прямым углом броню, чем стрелять в подставленный под острым углом борт.





Артиллерия (АРТА, САУ) – они, как не крути, Огненные Боги Войны. С последним патчем арта стала крайне тяжелой в обращении, поскольку стреляет косо, перезаряжается долго, а прикрывать ее в рандоме (случайный матч) нубы не умеют. Нередко ленивых игроков на арте обнаруживают по трассам снарядов (с последним патчем убрали, но видать ненадолго), ушатывая артиллерию вслепую и вызывая негодующие обвинения в читействе. Запомни: переезд на новое место после выстрела – одно из главных правил артиллеристов, помимо умения «зацеливать» места вероятного появления противника, включая отслеживание вражеских нубоартиллеристов по их трассерам. Ну и, при обладании всеразрушающей мегапушкой, главная цель любой арты – топовые тяжелые танки противника.

Противотанковые установки (ПТ) – в силу технических особенностей, ПТ сильно зависят от дружественной команды. Основная тактика ведения боя – засада. Именно ПТ приводят в действие сценарий под названием «снайперский террор». Не смотря на то, что это машина дальнего боя, нубы на ПТ частенько полагаются на неплохую лобовую броню, едут вперед за фрагами и получают заслуженный гамовор в борт. В то время как правильные игроки сразу двигают куда-нибудь в кусты (а параметр маскировки у ПТ-шек уступает в игре только ЛТ), сводятся на опасное направление и лупасят из своих уберорудий в уязвимые места любых вражеских танков. Соответственно, ПТ-шникам (не путать с ПТУ-шниками) в наибольшей степени нужно знать слабые точки бронемашин потенциального противника.

Ахиллесовы люки

К слову – о слабых местах. Для каждого танка они свои, кроме того, от попаданий в определенные точки чаще других сыплются критические повреждения модулей и контузии экипажа. Но есть некоторые детали, вкусные для пробития практически у всех машин в игре:

Корма и бока корпуса. Кроме того, что им можно нанести урон, нередко попадания туда поджигают танк, нанося ему неслабый демедж в критях и хитпоинтах. Тяжи горят чаще.

Корма и бока башни. Хорошо дамажатся, а в особо вкусных случаях происходит подрыв боекомплекта, что отправляет машину в танковый рай с одного снаряда.

Нижний передний бронелист, люки, башенки и триплексы. Местами критуют экипаж, а еще являются единственной мишенью, когда лбом к тебе стоит тяж на пару уровней старше твоего ведра. Вывод – возим с собой аптечки/ремкомплекты.

Теперь ты знаешь основные факты и азы поведения в WoT. Детальнее о разных аспектах игры мы поговорим в следующих выпусках нашей бронерубрики, а пока – по машинам!

Катерина Лисятишна





ИНФО:

Зеленова Анастасия Олеговна

Возраст: 19 лет

Родной город: Иваново

Любимый напиток: зеленый чай

Любимый писатель: Дэн Браун

Вредные привычки: отсутствуют

Образование: перешла на 2 курс факультета иностранных языков

Работа: постоянной работы нет

Любимая игра: сложный выбор, но все-таки серия Tomb Raider

Вконтакте: vk.com/anastasyazelenova



Настю Зеленову называют «Российской Ларой Крофт», «самым лайкаемым косплеером Вконтакте» и еще другими нежными эпитетами. Если ты регулярно посещаешь «Игромир» или интернет – ты и сам знаешь, что все это – чистая правда. Учитывая это, и поскольку все уже давно соскучились по рубрике «Мисс Шпиль!», мы пригласили Настю на свидание под видом интервью для журнала. Она рассказала нам, почему игры не превращают людей в зомби, поделилась мыслями о сексизме и заодно разбила нам сердце.

НАСТЯ ЯЩЕСТЬ

Расскажи нам о себе. Мы-то в тебя уже влюбились, но читатель – еще нет. Кто такая Настя Зеленова?

Обычная девушка (смеется). Я очень активный человек – не люблю сидеть на месте, всегда стараюсь разнообразить свою жизнь чем-то новым и необычным. Будь-то косплей, танцы, спорт, а порой и в разные экстремальности можно податься – скалолазание, например, или по заброшкам ползать. Сейчас я, в общем-то, среднестатистическая студентка, учусь в универе, готовлюсь к сессии, периодически развлекаюсь со своими друзьями. Обожаю читать – всегда таскаю с собой книжку, а на ночь почитать так вообще бесценно.

Почему ты решила заняться косплеем? Ведь есть столько других захватывающих профессий! Например, шпалокладчица или сталелитейница!

Жаль не знала об этих захватывающих профессиях раньше, а то вдруг талант пропадает. (смеется).

А если серьезно – идея заняться косплеем пришла внезапно, я тогда еще в далеком 2008 году слабо понимала что это. Когда я увидела фото девушек в образе Лары Крофт, то я поняла, что непременно хочу попробовать то же самое. Это невероятное удовольствие – почувствовать себя в образе любимого персонажа.

Сама делаешь костюмы? Из чего?

Все костюмы по-своему уникальны. Костюмы Лары Крофт я в основном делала с моим другом, фотографом Александром Степановым: что-то покупали, что-то шили. В дальнейшем я уже сама работала над другими образами. Из чего только косплееры не делают свои

костюмы. Вот серьезно! В ход идут все подручные материалы. До сих пор помню, как освежители для воздуха превращались в баллоны для рюкзака Лары или как делала наплечники Катарины из пластилина и папье-маше. Хотя опыта в плане крафтинга надо набираться и учиться у мастеров.

С какими проблемами чаще всего приходится сталкиваться косплееру?

Ну, самая тяжелая проблема – это, на мой взгляд, критика, причем не всегда конструктивная: многие не могут справиться с этим. Много разных троплей развелось в интернете, что поделять. (смеется) Ну и не стоит забывать трудности в изготовлении самого костюма, оружия и прочих деталей.

Как на тебя в «боевом параде» реагируют друзья, родственники, простые окружающие? Как тебе их реакция?

Друзья и родители всегда очень положительно относились к моему хобби. Они всегда были рядом, помогали как могли, морально поддерживали. А люди реагируют совершенно по-разному: кто-то удивленно разглядывает, кто-то подходит и фотографируется вместе со мной. Иногда узнают самого персонажа, а порой и меня саму, что вдвойне приятно.

Может, вспомнишь смешной случай из косплеерской карьеры?

На самом деле их было огромное количество, но из последних могу вспомнить фотосессию для конкурса Miss Gamer. Мне пришлось полностью в гриме и экипировке идти по центру города. Это было на самом деле забавно! Идет девушка с ног до головы в грязи и в крови, на поясе кобура с пистолетом,

за спиной лук и стрелы. Достаточно воинственно, не находите? У одной бабушки при виде меня чуть не случился инфаркт (смеется).

Если бы бабулька увидела непосредственно геймплей новой Tomb Raider, у нее вообще отказали бы почки! К слову, ты ведь играешь в игры! Что чаще всего происходит, когда другие игроки узнают, что ты девушка? Правда, что с барышнями в играх общаются грубо и некультурно, или это уже в прошлом?

Еще как играю! Как только выдается свободный час-другой, то обязательно сажусь за компьютер, и тут нужна большая сила воли, чтобы остановиться. Парни, кажется, уже начинают привыкать к обществу девушек в играх. А вообще всякие встречаются.

Лично мы всячески приветствуем прекрасный пол в играх – особенно, если этот самый пол поделал все дела на кухне. Кстати о сексизме – тебя не бесит, что женских персонажей в играх обычно одевают в бронебюстгальтеры? Или все в порядке – на девушек в костюмах можно в офисе родном посмотреть?

Все зависит от вида костюма в целом: иногда это смотрится очень органично и красиво, а иногда маркетологи хотели просто максимально раздеть героиню. Я бы не сказала, что бронебюстгальтер – самый популярный вид одежды у женских персонажей. Вспомнить хотя бы Лару и Элизабет.

Вспомнить? Да мы их забыть не можем! Меня все детство волновал вопрос: кто победит – Шварц или Сталлоне. А ты как думаешь, кто кого отметит – Элизабет или Лара?

Я всегда была за Лару, что уж тут скрывать. Она у нас такая девушка, что и в горящую избу войдет и монстра на ходу остановит.



Как там говорится – хотите найти настоящую русскую женщину? Разгоните коня, подожгите избу, ждите. Ладно, как думаешь, у кого из женских персонажей игр можно поучиться уму-разуму?

Прежде всего, хочу сказать о моей любимице Мисс Крофт. У нее уж отличных качеств не занимать. Смелая, умная, обворожительная. А уж ее смелке и физической форме позавидуют практически все. Лара всегда идет к своей цели и добивается всего, чего хочет.

Кэт из DMC восхищает меня своей жертвенностью. Она всегда готова помочь в самой трудной ситуации. Да и паркур Фэйт из Mirror's Edge великолепен – хотелось бы научиться чему-то подобному.

Кстати, а это правда, что ты учишь китайский?

В наши дни это один из самых развивающихся и нужных языков. Плюс один из самых востребованных. К тому же, мне всегда было интересно выучить язык, отличающийся от европейских. Это своеобразный вызов для меня. Когда мы только начали его изучать, то не могли спокойно реагировать на добрую половину слов, да и уже мы встретили несколько слов, уж больно напоминающих русский мат. В общем, у нас там своя атмосфера!

Во тимбодо ни цай шу ши ма! Тебе ведь наверняка пишут толпы влюбленных поклонников. Какую ошибку чаще всего совершают геймеры, пытаясь завладеть сердцем красавицы?

Пишут периодически, не знаю насколько кто влюбленный, но приятно слышать положительные отзывы о моем творчестве. Некоторые бывают чересчур наглыми, а так всегда рада пообщаться.

Слышь, чика, то есть, ты не хочешь давать подсказки, как завоевать твое сердце?

Это слишком сложная головоломка. Не каждому дано ее разгадать. А вообще мое сердце уже завоевано, так что простите, ребята.

Грусть-печаль! Раз так, то будем теперь с тобой говорить только про игры и никакой романтики!

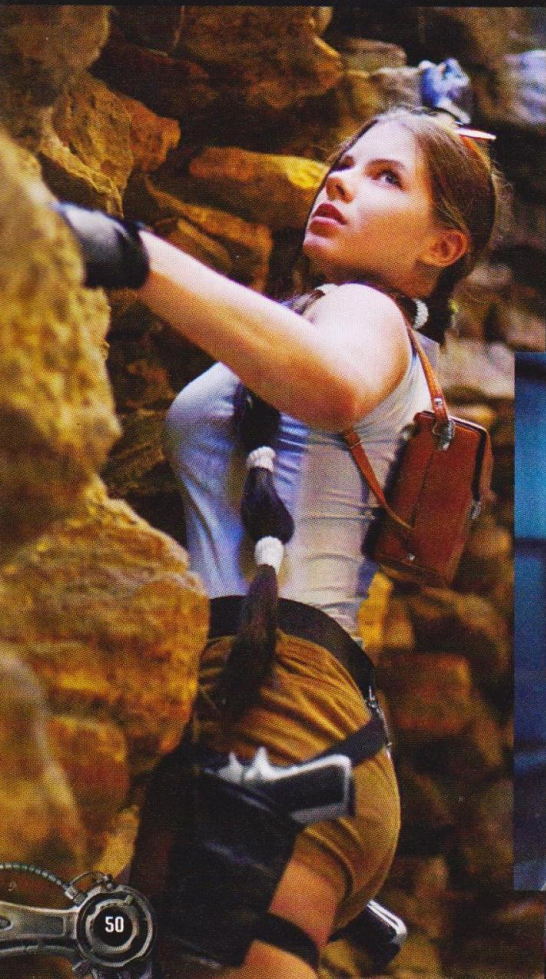
Игры за последние несколько лет измени-

лись? Стали глубже и умнее, или наоборот – сплошное Call of Duty?

Смотря какие игры: в некоторых есть симбиоз и одного и другого, хотя сюжеты многих современных проектов реально завораживают, к примеру, – новый Tomb Raider: количество перестрелок там нереально зашкаливает, но сюжет захватывает и держит в напряжении всю игру. И ты с нетерпением ждешь развязки.

Если бы тебе выпала возможность поработать в девелоперской конторе, какую игру ты бы сделала?

Я обожаю жанр экшн. Так что это был бы приключе-





МИСС ШПИЛЬ!



ла на стенде этой игры на «Игромире 2012». Да было время, хах. Косплееры там нереально зажгли.

Удивительно, что людям, играющим в игры и одевающимся как игровые персонажи, интересно что-то помимо геноцида. Ведь не зря же существует стереотип, что игры превращают людей в убийц и зомби! Или ты не согласна?

Я считаю, что всему есть границы. Когда человек играет 24 часа в сутки, никуда не выходит, и вся его жизнь заключается только в этом, то наверняка это отрицательно скажется на нем. Но таких примеров среди геймеров, на самом деле, очень мало, так что я считаю, что игры — это развлечение, которое помогает отвлечься от рутины, окунуться в другой мир. Я бы не сказала, что они могут именно научить чему-нибудь полезному, но вдохновить на что-то — вполне. Так на мне отразилась серия Tomb Raider, например. В общем, игры — это скорее полезно, чем вредно.

Ура! Мы уже было собирались пойти на поводу у общества и поверить глупому мнению широких масс! А у тебя есть любимый стереотип о геймерах?

Я вообще не люблю ставить штампы: все люди разные. У меня вот много знакомых геймеров и геймерш, и, поверьте, все они очень симпатичные и разноплановые ребята.

Что из игр ты перенесла бы в реальность? Телепортацию, сейвы, драконов?

Телепорт — это было бы реально очень здорово. Захотел — отправился в Тайланд на каникулы или в Европу на выходные, ну или банально в универ: так тяжело каждый день по 2 часа в одну сторону ездить. Да и всякие магические умения или сверхспособности были бы нелишними. Но на самом деле наша реальность и жизнь тоже хороши по-своему.

Если с реальностью все ок, то, как думаешь, чего не хватает играм?

Порой новым играм не хватает ори-

гинальности, какой-то свежей и новой идеи. Новых харизматичных персонажей, помимо тех, которые уже стали легендами в игровой индустрии, такие как Лара Крофт, Элизабет, Данте и прочие.

Ладно, похоже, время закругляться. Давай напоследок о самом главном: у тебя есть жизненное кредо?

Никогда не сдаваться, всегда идти к намеченной цели! Пробовать, мечтать, действовать, и пусть чужое мнение не сбивает вас с пути!

Вау! И, на прощание, пожелай нашим читателям что-нибудь приятное.

Так как сейчас лето, то желаю всем читателям сделать это лето незабываемым! Получить новые эмоции и впечатления, побывать в необыкновенных местах, отдохнуть и веселиться со своими друзьями, дерзайте и исполняйте свои мечты, стоит только захотеть. (С этими словами Настя оправляет тебе, дорогой читатель, воздушный поцелуй. Мы тебе завидуем.)

ченческий боевик с элементами фантастики. Не знаю, смогла бы я придумать что-то воистину оригинальное и совершенно новое, но сейчас я представляю себе это как симбиоз некоторых игр — Tomb Raider + DMC + Resident Evil. Уверена я лишь в том, что главным персонажем была бы девушка (смеется).

Расскажи о своих хобби, интересах, как проводишь свободное время?

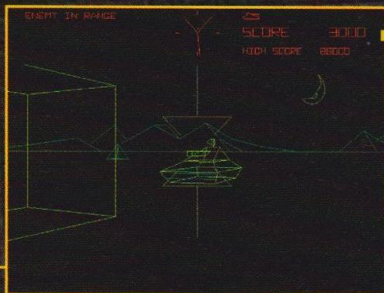
С детства занималась танцами, примерно с 5 лет. Причем перепробовала многие стили: русские народные, восточные, бально-спортивные, современные. Обожаю выступать на сцене, получаю от этого невероятные ощущения. Позже был вокал около 2 лет. В 2008 году я открыла для себя такое хобби, как косплей, и это кардинально изменило мою жизнь. Свободное время стараюсь проводить как можно разнообразнее и интереснее. Не люблю сидеть дома, активный отдых — это для меня.

Танцы, говоришь... Тебе стоит подумывать над коспеем Just Dance 4!

Видели бы вы, как я отплясыва-

FACEBOOM

А ты в курсе, кто первым придумал перезарядку в шутерах от первого лица, а кто — систему укрытий? Вот и мы — не отстреливаем. Зато мы знаем много чего другого об эволюции жанра First Person Shooter в то, чем он является сейчас. А после прочтения этой статьи будешь знать и ты. Давно пора бы.



Ноябрь 1980

BATTLEZONE

Простейшие кислотно-зеленые векторы и каркасы врагов в Battlezone сегодня могут довести геймеров максимум до сарказма, но свое время это был прорыв: стрельба от первого лица и какое-никакое 3D! Считай, что это бактерия, с которой в океане аркадных игровых автоматов зародилась жизнь на планете FPS.

Скажем спасибо: **ATARI**



Май 1980

WOLFENSTEIN 3D

Один из первых полноценных шутеров от первого лица — просто-таки графический переворот и ранее невиданная пех-геп красотища! Принес жанру немалую популярность на ПК, причем во многом за счет предварительно появившейся демоверсии. А еще тут можно убить Гитлера. Зип файл!

Скажем спасибо: **id**



Декабрь 1993

DOOM

Впервые среди собратьев выразил горячую поддержку модификациям. Дебютировал с различающимся уровнем пола (доселе никаких возвышений нигде не было). Ввел онлайн-мультиплеер. Шах и мат. Нецензурный. От восторга.

Скажем спасибо: **id**



Октябрь 1994

DOOM II: HELL ON EARTH

Вовсе не Call of Duty, а Doom начали моду ежегодного выпуска сиквелов с минимальным количеством отличий от предшественника. Но есть не одно «но» (кстати, во фразе «но есть одно но» — три «но»); именно с этого проекта в моду вошли кнопки WASD для управления персонажем.

Скажем спасибо: **id**



Декабрь 1994

MARATHON

Первая попытка будущих создателей Halo на стезе шутеров после экспериментов в жанре стратегий и ролевых игр оказалась на редкость удачной. Не принесла разработчикам сумасшедшую славу и богатство, но зато дала студии серьезный разгон и внесла в FPS голосовой чат и возможность брать по оружию в каждую руку персонажа.

Скажем спасибо: **BUNGIE**

Январь 1996

DUKE NUKEM 3D

Впервые среди братьев по разуму представил очень интерактивное окружение, которое можно было немного ломать, а заодно показал, что на джетпаке спокойно летается во всех трех измерениях. Раздутый эгоизм и самолюбование также до Duke Nukem не встречались в шутерах в таком изобилии.

Скажем спасибо:



Июнь 1996

QUAKE

Вместо традиционных спрайтов (представь себе плоскую картонку, которая поворачивается к тебе все время фронтальной стороной: это и есть эти самые античные спрайты – не путай с газировкой) наконец-то появились полноценные трехмерные выпуклые модели! Да и уровень детализации окружающего мира возрос просто несравненно. В результате игра получилась не только жутко красивая, но и жутко... жуткая. И акробатичная: в Quake впервые появилась распрыжка – возможность развивать сверхчеловеческую скорость, в нужный момент отталкиваясь от поверхности. Здесь же можно было делать всякие спецприемы – рокеджампы, гренайджампы и другие веселые трюки. Желательного такого не повторять в реальности: если попрыгать на mine – ты, конечно, подлетишь, но не только вверх, а еще и в разные стороны.

Скажем спасибо:



Май 1997

BLOOD

Именно тут, в кровавом проекте про бесшабашное оккультное насилие с черным юмором, появился альтернативный огонь из оружия при нажатии на правую кнопку мыши. Со временем, при развитии жанра FPS альтернативный огонь эволюционировал в «режим прицеливания».

Скажем спасибо:



Сентябрь 1997

CHASM: THE RIFT

Совмещение будущего и Древнего Египта, невероятная графика, супероптимизация, бодрый геймплей – получался восхитительный коктейль. Причем – украинский! Эта игра должна была стать в свое время шутером №1, но американский издатель затупил, в результате чего Chasm вышел позже Quake, хотя был сделан значительно раньше. И хоть лавры революционера в жанре киевлянам, увы, не достались – им можно смело вручить награду за первую расчлененку в FPS.

Скажем спасибо:



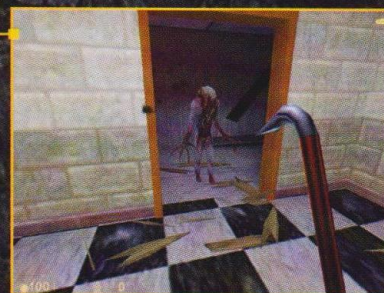
Ноябрь 1998

HALF-LIFE

Если бы первая «Халфа» была девушкой, то непременно идеальной. Потому что она и умная, и красивая, и интересная, и, что самое главное, не галдит беспрестанно. Такой красоты и интерактивности мира до Half-Life в FPS еще не видели. Именно «Халфа» показала, что стрелялка – это не обязательно про качка, увешанного дюжиной гранатометов, и что в шутере может быть интересный сюжет. Кинематографическое повествование и вообще ничего не говорящий главный герой стали трендами в жанре с легкой руки Valve и являются мейнстримом до сих пор.

Скажем спасибо:

VALVE



Ноябрь 1999

UNREAL TOURNAMENT

Веселый футуристический шутер стал первой всемирно популярной киберспортивной дисциплиной. Через два дня вышла Quake III: Arena и начала делить с «Анрилом» желто-окровавленную майку лидера места под чемпионатным солнцем. Но сегодня всем на это пофиг – на дворе Dota 2 заколосилась.

Скажем спасибо:





Ноябрь 2001

HALO: COMBAT EVOLVED

Можно не любить Halo (как это от всего сердца делаем мы) за ноль инноваций в среде ПК-шутеров и дурацкое имя главного героя. Тем не менее, в Halo было столько нововведений для консолей, что не удивительно, почему Microsoft оторвали Bungie с руками и держали в плену своего Xbox целых десять лет. Кстати, именно Halo спасла Xbox от полного провала в виду ее ненужности и ущербности на фоне PS2. В свое время на ребят из Bungie тыкали пальцами, крутили пальцем у виска и называли самоубийцами, ведь они делали – подумать только! – шутер на консоли! Несите премию Дарвина! Но нет. Halo оказался идеально заточенным под приставочное управление FPS, представил невероятную физику, крутые бои на машинках в открытом мире и интерактивную музыку (до этого никто не додумался давать драйву во время боя и меланхолии в минуты затишья). А еще там было много действительно смешных шуток, а не как у Дюка Ньюкема, который никак не мог разобраться, что же у него все-таки больше – бицепсы или мужское достоинство.

Скажем спасибо: **BUNGIE**

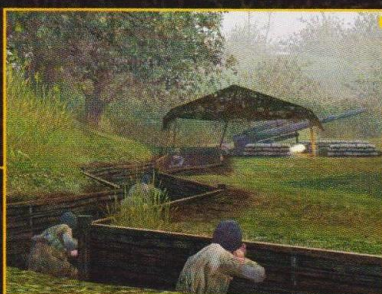


Сентябрь 2002

BATTLEFIELD 1942

Гигантские открытые карты. Жесткий фокус на командной работе. Авиация. Сражения одновременно в воздухе и на земле. Низкий поклон вам, о великие шведские боги войны!

Скажем спасибо: **DICE**



Октябрь 2003

CALL OF DUTY

Насмотревшись «Спасти рядового Райана», создатели Medal of Honor переметнулись от EA под теплое крылышко Activision (чтобы спустя несколько лет с криками «Простите!» прибегать обратно) и сделали свое игровое кино про отстрел гитлеровцев. Выжимая из старенько движка от Quake 3 все соки, они ухитрились сделать псевдооткрытый мир посреди Второй мировой – ты вроде как на поле боя, но бежишь все равно по коридору. А еще – куча спецэффектов, драмы и «смотри, как сейчас круто рванет». Успех был таким обескураживающим, что Call of Duty стала санта-барбарой и все ее нещадно копируют.

Скажем спасибо: **Infinity Ward**

Shoot гороховый

Эти шутеры от первого лица стали настоящими инноваторами. Правда, их инновации в других проектах так и не прижились.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Уникальная в своем роде игра с открытым миром, который живет своей жизнью и полностью пренебрегает жизнью игрока, за которую ему приходится буквально хвататься на каждом шагу. Увы, никто не рискнул его копировать: слишком хардкорно и труднореализуемо.

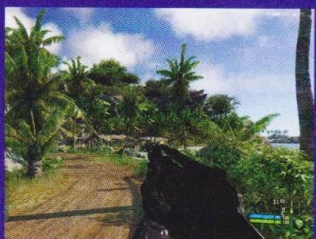
Все равно скажем спасибо: **GSC**



Crysis

Показал, что такое «красотища-то какая, лепотища!» Проекту уже пора на пенсию, но он все равно до сих пор упрямо топчется на вершине графического Олимпа. Правда, остальные разработчики все-таки предпочитают делать менее красивые, но интересные игры, чем распрекрасные, но в которых ты должен развлекать себя сам.

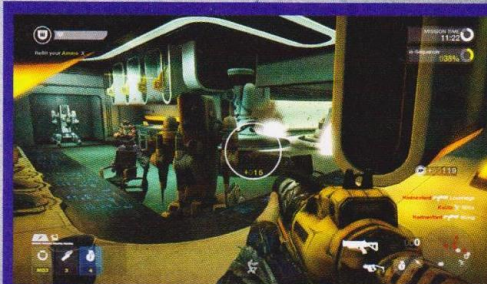
Все равно скажем спасибо: **Crytek**



Metro 2033

И опять наш, украинский проект. Киевляне из 4A не испугались и ввели в свой шутер сразу несколько новых, крутых и рискованных механик – чего только стоят поиск фильтров для противогаза и патроны в качестве денег. Но пока что эти инновации остаются визитной карточкой только диалогии Metro.

Все равно скажем спасибо: **4A Games**



Brink

Поскольку Mirrors Edge – не шутер, Brink, по большому счету, первым взялся лихо реализовывать паркур в пострелушках. Причем паркур у ребят из Splash Damage получился лучше, чем непосредственно пострелушки. Но пока никто не спешит добавлять этот элемент в свой FPS – кроме, похоже, Techland с их Dying Light.

Все равно скажем спасибо: **Splash Damage**

Counter-Strike

Некогда один из самых популярных сетевых шутеров внес уникальную внутриигровую финансовую систему покупки оружия, которая так и не прижилась в других играх жанра.

Все равно скажем спасибо: **Valve**



Август 2004

DOOM III

Продemonстрировал невероятную игру теней и доказал, что отстреливать демонов по темным углам марсианской лаборатории – это атмосферно до мурашек, марширующих по спине строевым шагом. Игра стала ответом на вопрос «Как может быть страшно в шутере, если у тебя есть миниган?»

Скажем спасибо:

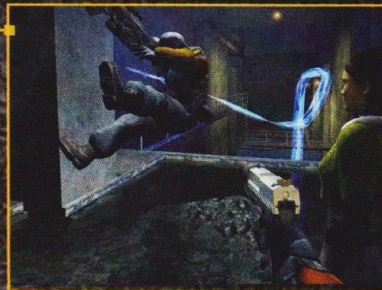


Ноябрь 2004

HALF-LIFE 2

Долгожданное возвращение очкастого ученого-теоретика, который практически подходит к борьбе с поработителями Земли, ввел физику как один из ключевых элементов геймплея. И красоту невиданную показал. И интеллект противников поднял на неслабый уровень, хотя и не довел ИИ до обещанной гениальности: а ведь грозились, что враги и вестн себя будут как люди, и задачи по высшей математике решать, пока игрок на них не смотрит.

Скажем спасибо: **VALVE**



Ноябрь 2008

LEFT 4 DEAD

Кооператив на 4 человека теперь есть в каждом втором шутере. А когда-то был впервые идеально и интересно реализован только в «Лесте».

Скажем спасибо: **VALVE**



Октябрь 2011

RAGE

Скажем спасибо:



Мо-о-о-ода на шутер-ы-ы-ы
Склонна к изме-е-ене
И переме-е-е-ене,
Как ветер ма-а-а-ая

Резултат на лице

Именно так пропели бы мы противными голосами, если бы страницы «Шпиль!» могли передавать звук. Так что тебе сегодня повезло.

1990	1992	1994	1996	1998	2000	2002	2004	2006	2008	2010	2012	2014
Основная платформа – ПК								Основная платформа – приставки				
Рокетджамп												
Режим альтернативного огня								Прицеливание-zoom				
Полноценное управление мышью (Heretic)												
Ловушки												
Нужно собирать аптечки и броню						Волшебное самоисцеление						
С собой можно носить вагон оружия								Ограничение в два ствола на персонажа				
Отображение оружия в руках персонажа (Catacombs 3D)												
Возможность прыгать (Hexen)												
Толчок развитию графических технологий (Quake)												
С героем постоянно общаются другие персонажи (Half-Life)												
Аудиоэлемент геймплея: определение врага по звуку даже в полной темноте (Aliens versus Predator)												
Разрушаемое окружение (Red Faction)												
Возможность увидеть отражение персонажа в зеркале (Duke Nukem 3D)												

Запомнить все



Технические характеристики карты памяти:

Производитель: Verbatim
Тип: UHS-I SDXC
Объем: 64 ГБ
Размер: 32 x 24 x 2.1 мм
Гарантия: 2 года
Цена: не установлена

Плюсы

- Большой объем
- Хорошая скорость

Минусы

- Нет



Технические характеристики кардридера:

Производитель: Verbatim
Интерфейс подключения: USB 2.0
Поддерживаемые карты: 20 типов
Размер: 84 x 50 x 12 мм
Гарантия: 2 года
Цена: не установлена

Плюсы

- Компактность
- Поддержка SDHC/XC UHS-I

Минусы

- Нет полной поддержки USB 3.0



Verbatim UHS-I SDXC

Еще 12 лет назад карты памяти Secure Digital (SD) имели объем всего 8 мегабайт – теперь же на рынке присутствуют варианты на 64 и даже на 128 гигабайт флеш-памяти. Одна из таких карточек оказалась в нашей тестовой лаборатории.

Картинг

Седобородое поколение наших читателей, скорее всего, помнит компанию Verbatim по ее легендарным CD-R и DVD-R, на которые обычно «болвали» музыку и немецкий кинематограф (мы про «Достучаться до небес», а ты о чем подумал?) А современники, наверняка, знают производителя по девайсам и периферии, которая сильно упрощает жизнь обычным юзерам. А еще Verbatim делает светодиодные лампочки, которые почти не кушают энергию и практически не перегорают. Мы уже было начали мечтать, как будем часами тестировать несгораемость лампочки, но на тест нам досталась почему-то лишь их новая UHS-I SDXC карточка объемом 64 ГБ. Причем, флешку нам дали вместе с симпатичным черным кардридером, который как раз создавался для подобных носителей информации. Устройство поставляется в блистерной упаковке небольшого размера, укомплектованной USB-шнуром. Внешне девайс небольшой, с округлыми углами и резиновыми ножками. В системе распознается автоматически и не начинает скандалить, требуя драйверов. Хотя девайсина и обозначается как «высокоскоростное устройство», но полной поддержки USB 3.0 не имеет.

Жажда скорости

Данная карта отлично подойдет для записи Full HD видео на современных видеокамерах, полезной будет и в цифровых зеркальных фотоаппаратах, планшетах, нетбуках. Естественно, только в тех, где есть слот под SD.

Характеристики тестовой платформы:

Процессор: QuadCore Intel Core i5-2500K, 4100 MHz (41 x 100)

Материнская плата: ASUS P8Z68-V LX LGA 1155

Система охлаждения CPU: BOX

Оперативная память: 2 x 4096 Мбайт DDR3 G.Skill 1600 МГц

Видеокарта: MSI N560GTX-Ti Hawk

Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series

Блок питания: Chieftec CTB-550S

Корпус: Coolermaster cavalier 1

Монитор: Philips 244E (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition

Производитель заявляет, что скорость чтения данных с карточки может достигать до 90 мегабайт в секунду, а скорость записи – до 25 МБ/сек. При этом, на девайсах без поддержки UHS гарантированная скорость передачи данных составит 10 МБ/с (класс 10). Даже при тестировании карты памяти на кардридере с интерфейсом USB 2.0, скорость чтения составила около 22 мегабайт в секунду.

Вердикт

В целом, карточка оставила очень хорошие впечатления, она намного быстрее большинства SD-карт на рынке. Что касается объема, здесь восторгу вообще нет границ: скорее сядет батарейка в камере, чем закончится место на 64-гигабайтной флешке.

X-Hunter

Результаты тестирования Verbatim UHS-I SDXC

Aida 64	
Линейное чтение (средний показатель)	21 mb/s
Рандомное чтение (средний показатель)	20 mb/s
Среднее время доступа	0.66 ms
AS SSD Benchmark 1.6.4 Режим Copy Benchmark	
ISO	9.59 mb/s
Program	5.28 mb/s
Game	7.28 mb/s
Общая оценка производительности	24 очка
CrystalDiskMark	
Sequential read	21.70 mb/s
Sequential write	21.39 mb/s
Random read 512k	21.05 mb/s
Random write 512k	0.958 mb/s
Random read 4k	6.188 mb/s
Random write 4k	0.935 mb/s
Random read 4k QD32	6.734 mb/s
Random write 4k QD32	0.609 mb/s
HD Tune 5.00	
Минимальная скорость чтения	20.3 mb/s
Максимальная скорость чтения	20.9 mb/s
Средняя скорость чтения	20.5 mb/s

Счастливые число ГЕЙМЕРА

Тест видеокарт nVidia 700-й серии

Говорят, число 7 приносит удачу, а вот насколько удачной получилась новая серия видеоускорителей от nVidia, мы выясним в сегодняшнем обзоре.

Семьсот спартанцев

В семисотой серии nVidia есть уже 3 полноценные модели: GTX 780, GTX 770 и GTX 760. Две последние карты как раз присутствуют в данном обзоре. Возможно, в данный список нужно внести и GTX Titan, так как он является топовым решением на базе нового GPU GK110 (этот же графический процессор присутствует и в менее мощной GTX 780). Начиная с GTX 770, используется старый добрый GPU GK104, причем в данной видеокарте он полноценный, имеет 1536 потоковых процессоров, 128 текстурных блоков и 32 блока ROP, а также 256-битную шину памяти в GTX 770 и в GTX 760.

В отличие от GeForce GTX 680, «старый новый» GK104 работает на бо-

лее высоких частотах. Что же касается GTX 770, она обладает не урезанной версией данного графического процессора – частота его повышена, а память функционирует на 7010 МГц, то есть новая видеокарта быстрее топового решения предыдущего поколения. Самое приятное в данной ситуации, что стоимость GTX 770 такая же или даже ниже, чем у GTX 680.

Графический процессор GTX 760 имеет немного урезанный GK104, в котором присутствует 1152 потоковых процессора, частота немного снижена, также снижена и частота видеопамати. Но самое хорошее в данной модели – вернулась 256 битная шина памяти, чего весьма хватало GTX 660 с ее 192 битной шиной.

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

Блок питания: Enhance enp-6685g 850w

Корпус: открытый тестовый стенд

Монитор: LG W2363D (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition

Еще одной важной деталью новых карточек является существенно обновленная технология GPU Boost, уже под номером 2.0. GPU Boost сам решает, когда нужно снизить частоту GPU, изменить скорость вентилятора или снизить мощность всей карты. Например, при максимально допустимой температуре, кулер начинает вращаться быстрее, а частота ядра снижается. Естественно, производительность тоже немного снижается, но она возобновляется, как только температура приходит в норму. Данная функция скорее полезна для обычного пользователя, а оверклокер всегда может настроить утилитами все вручную.

А теперь – время более детального рассмотрения новичков.

MSI GeForce GTX 770 TWIN FROZR GAMING

Технические характеристики:

GPU: GeForce GTX 770 (GK104, Kepler)
Объем видеопамати: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, TWIN FROZR IV
Частоты работы GPU: 1085 – 1163 (GPU Boost) МГц
Частоты работы памяти: 7010 МГц
Шина памяти: 256 бит
Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, Nvidia PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA, GPU Boost 2.0
Требование к блоку питания: 600 Ватт, 2 восьмиконтактных разъема
Цена: 3900 грн.

Новая серия видеокарт GAMING от MSI радует отличным дизайном и крутым логотипом в виде серебряного дракона на красном фоне. Этот логотип, а также черный цвет, присутствуют как на упа-

ковке видеокарты, так и в оформлении продвинутой системы охлаждения TWIN FROZR IV.

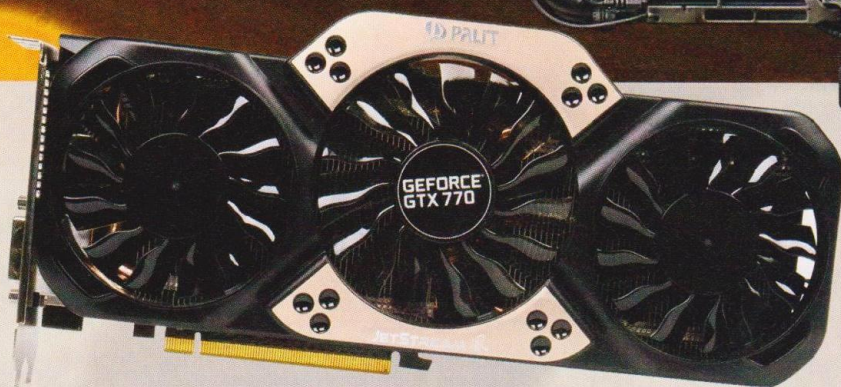
Также, на упаковке есть обозначение OC Edition, это указывает на заводской разгон данной модели GTX 770. Комплект поставки неплох, но из ряда вон выходящим его назвать нельзя. В коробке, помимо самой видюшки, можно найти два переходника для питания, мануал, диск с драйверами и переходник с DVI на D-Sub.

Интересно, что элементная база GTX 770 TWIN FROZR GAMING была

**КРУТАЯ ЖЕЛЕЗЯКА
ШПИЛЬ!**

полностью передана инженерами MSI: остался нетронутым только графический процессор и количество видеовыходов. В итоге – штатные частоты выше, чем в референсном варианте видеокарты. У оригинальной 770 частота GPU составляет 1045 МГц и 1085 МГц в режиме GPU Boost, в то время как версия от MSI может похвастаться более высокими по-

Palit GeForce GTX 770 JetStream



Флагманская модель компании обладает усовершенствованной восьмифазной подсистемой питания, печатной платой собственной разработки, заводским разгоном и гордостью разработчиков Palit – альтернативной системой охлаждения.

Видеокарта поставляется в большой картонной коробке со смотровым окном и «дверцей» на липучках. Коробка оформлена в минималистическом стиле: в дизайне преобладают черный, зеленый и золотистый цвета. Внутри коробки – видеокарта в прозрачном антистатическом саркофаге из пластика, а также диск с драйверами и утилитами, переходник с HDMI на DVI, переходник для питания, фирменная наклейка и переходник с DVI на VGA. В целом, комплект весьма неплох, хотя можно было бы добавить, например, какую-нибудь игру.

Графический процессор nVidia GK104 данной видеокарты имеет достаточно большой заводской разгон – частота ядра увеличена до 1150 МГц, а в режиме GPU Boost поднимается до 1202 МГц. Видяшка имеет 2 гигабайта видеопамяти на борту, а обмен данными с GPU происходит по 256-битной шине.

Стандартный набор видеовыходов на задней панели позволяет использовать сразу четыре монитора. Для подключения питания предусмотрены 2 дополнительных коннектора: один 6-контактный и один 8-контактный.

Большая система охлаждения весьма успешно справляется с поставленной задачей, при этом издавая минимум шума – она реально тихая. СО состоит из радиаторов с медным основанием и тепловых трубок, а воздух гоняют 3 вентилятора Turbofan Blade. Единственным минусом данной СО можно назвать ее габариты: занимает почти 3 слота в материнке.

Интересно то, что тестовый экземпляр Palit GeForce GTX 770 JetStream категорически отказывался стартовать на тестовой платформе. Пришлось обновить BIOS видеокарты на другом компьютере, после этого все заработало как нужно. Скорее всего, видеокарта будет продаваться уже с обновленным биосом.

А еще, для любителей моддинга и оверклокинга, в видеокарте есть красивая синяя диодная подсветка центрального кулера и контрольные точки для замера напряжения всех основных

Технические характеристики:

GPU: GeForce GTX 770 (GK104, Kepler)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, 3 вентилятора Turbofan Blade
Частоты работы GPU: 1150 – 1202 (GPU Boost) МГц
Частоты работы памяти: 7010 МГц
Шина памяти: 256 бит
Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, Nvidia PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA, GPU Boost 2.0
Требование к блоку питания: 600 Ватт, 1 восьмиконтактный и 1 шестиконтактный разъем
Цена (ориентировочно): 3700 грн.

Плюсы

- Отличная производительность
- Тихая, производительная СО
- Неплохой дизайн
- Заводской разгон
- 8 фаз питания
- GPU Boost 2.0
- Thunder Master
- Синяя подсветка

Минусы

- Габаритная СО



элементов видеокарты. Как и с GTX 770 от MSI, в комплекте с карточкой от Palit идет фирменное программное обеспечение под названием ThunderMaster. Оно позволяет разгонять видяшку, а также следить за температурой и частотами.

казателями: от 1085 МГц до 1163 МГц в режиме GPU Boost.

Достичь еще более высоких частот можно, используя фирменную утилиту GAMING APP. Она позволяет одним кликом разогнать MSI GeForce GTX 770 TWIN FROZR GAMING до 1215 мегагерц (с учетом GPU Boost). Также, программа позволяет переключиться «на лету» в исходный режим «Gaming», или же включить «Silent Mode» (тихий режим) – в корпусе тишина и спокойствие, но мощность не максимальная.

Видеокарта MSI GeForce GTX 770 Gaming имеет усиленную восьмифазную подсистему питания. При установке в системном блоке ПК необходимо дополнительно подключать два восьмиконтактных кабеля, разъемы для которых находятся на боковой стороне видеокарты. А вот видеовыходы в данной версии совпадают с эталонной видеокартой: присутствует и 2 коннектора SLI для подключения нескольких виде-

окарт в одну мощную игровую систему (в остальных обозреваемых картах данный набор портов одинаков).

Система охлаждения TWIN FROZR IV сконструирована инженерами так, чтобы обеспечить максимальное охлаждение GPU и памяти, но при этом сохранить тихий режим даже на максимальных оборотах двух 100 мм вентиляторов. В конструкции используются тепловые трубки и радиаторы, а сама СО по размерам не превышает двух PCI-слотов.

Для изготовления видеокарты используются только качественные компоненты MILITARY CLASS 4, благодаря чему увеличивается надежность изделия и разгонный потенциал. Не стоит забывать, что мощность блока питания для этой карточки должна быть не менее 600 ватт.

У обозреваемой видеокарты был обновлен BIOS до последней версии: именно в таком варианте карточка будет продаваться в рознице. Новый BIOS немного поднимает частоты и дает не-

большой прирост в производительности. Все тесты проводились на стандартных частотах, при этом, если бы использовалась частота 1215 МГц (GAMING APP), у конкурентов не осталось бы шансов. А еще, в комплекте есть утилита Predator, позволяющая записывать игровое видео в реальном времени, и никакие Fraps'ы больше не нужны. Она входит в состав программы MSI Afterburner, которая, к тому же, позволяет тонко настраивать и разгонять видеокарту.

Плюсы

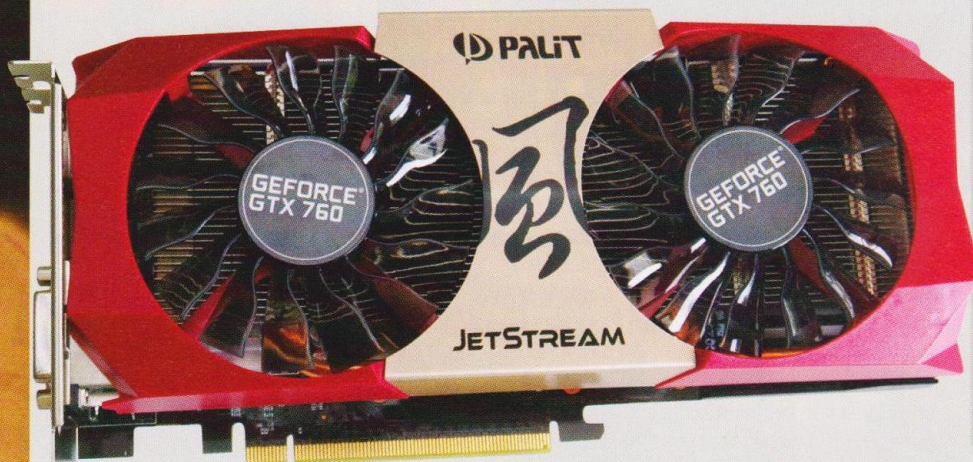
- Отличная производительность
- Отличный дизайн
- Логотип с драконом
- Заводской разгон
- 8 фаз питания
- Predator
- GPU Boost 2.0
- GAMING APP
- MILITARY CLASS 4
- TWIN FROZR IV

Минусы

- Цена



Palit GeForce GTX 760 JetStream



По производительности данная карта находится приблизительно на уровне GTX 670 прошлого поколения. В отличие от старшего брата в лице GeForce GTX 770 JetStream, GTX 760 имеет более скромные габариты, всего два кулера в системе охлаждения, слегка урезанный GPU, заводской разгон и, соответственно, меньшую стоимость.

Упакована видеокарточка в такую же точно коробку, как и GTX 770 JetStream, вот только надписи немного изменены. Невероятно, но и комплектация – один в один с более дорогой картой.

По габаритам она меньше, чем старшая модель, система охлаждения имеет два вентилятора Turbofan Blade, и вообще GTX 760 обладает меньшей прожорливостью и требует наличия блока питания всего в 500 ватт.

CO практически идентично GeForce GTX 770 JetStream, только немного меньше по размерам, но все равно выступает за пределы печатной платы и занимает почти 3 слота на материнке. В конструкции присутствуют два радиатора, тепловые трубки и эффективные 90мм вентиляторы. Оба вентилятора подсвечиваются белыми диодами.

Графический процессор GeForce GTX 760 JetStream имеет частоту 1072 МГц и 1137 МГц в режиме GPU Boost. Всего на борту располагается 2 гигабайта видеопамати и 256-битная шина в придачу.

Конечно, видеокарта поддерживает все современные технологии, а это и GPU Boost 2.0, HDMI 1.4, 3D Vision (даже версию Surround), PhysX, PCI-E 3.0, DX 11 и т.д.

Технические характеристики:

GPU: GeForce GTX 760 (GK104, Kepler)
 Объем видеопамати: 2048 МБ
 Тип памяти: GDDR5
 Интерфейс: PCI Express x16 3.0
 Система охлаждения: активная, 2 вентилятора Turbofan Blade
 Частоты работы GPU: 1072 - 1137 (GPU Boost) МГц
 Частоты работы памяти: 6200 МГц
 Шина памяти: 256 бит
 Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
 Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, nVidia PhysX, nVidia 3D Vision, nVidia SLI, nVidia CUDA, GPU Boost 2.0
 Требование к блоку питания: 500 Ватт, 2 шестиконтактных разъема
 Цена (ориентировочно): 2800 грн.

Плюсы

- Производительность
- Дизайн
- Заводской разгон
- Альтернативная CO
- GPU Boost 2.0
- Thunder Master
- Умеренный аппетит
- Подсветка

Минусы

- Цена в Украине
- Крупная CO



Palit GeForce GTX 760 JetStream может стать народным выбором так, как было в свое время с GTX 560 Ti и GTX 660 Ti, жаль только, что ее стоимость в нашей стране завышена.

И да, видеокарта полностью совместима с программным обеспечением Thunder Master для разгона и точной настройки.

Заключение

Семисотая серия явно удалась. Альтернативные варианты GTX 770 от Palit и MSI очень порадовали, Palit GeForce GTX 760 JetStream также получилась интересной и весьма производительной.

GTX 760 JetStream станет выбором более экономного пользователя, стоит только дождаться снижения ее стоимости. Palit GeForce GTX 770 JetStream весьма удачная картонка за приемлемую цену, вполне конкурентоспособна



770 TWIN FROZR GAMING – лучшая видеокарта из новой семисотой серии, по мнению редакции, поэтому крайне рекомендуется к покупке, несмотря на слегка завышенную стоимость. MSI в этом обзоре получает награду «Выбор редакции», драконы рулят. Фус Ро Да!

Результаты тестирования

Видеокарта				
		MSI GeForce GTX 770 TWIN FROZR GAMING	Palit GeForce GTX 770 JetStream	Palit GeForce GTX 760 JetStream
Оценка Windows7		7.9	7.9	7.9
3DMark 11	Extreme	X3681	X3895	X3030
	Performance	P10451	P11037	P8681
	Entry	E14927	E15488	E12870
3DMark Vantage	Extreme	X21917 (GPU21461 CPU36780)	X22879 (GPU22434 CPU36724)	X18140 (GPU17666 CPU36822)
	Performance	P36644 (GPU36593 CPU36799)	P37627 (GPU37843 CPU36994)	P32738 (GPU31620 CPU36623)
3DMark 2013 (Fire Strike)	Extreme	3429	3681	2943
	Graphics score	3555	3824	2991
	Physics score	12892	12812	12859
	Normal	6944	7382	5913
	Graphics score	7618	8174	6365
	Physics score	12861	12832	12826
Прогрев видеокарты Kombuster	Без нагрузки	32 градуса	33 градуса	34 градуса
	GPU Burn-in test DX11	79 градусов (ограничено GPU Boost 2.0)	79 градусов (ограничено GPU Boost 2.0)	81 градусов (ограничено GPU Boost 2.0)
FFXIVBench (Miqo'te) High (1920x1080)		7580	7777	6769
Heaven DX11 Benchmark 3.0 (DX11, Tessellation Extreme, Shaders High, Anisotropy 4x, Resolution 1920x1080)	FPS	79	84	64
	Score	1998	2115	1619
AvP D3D11 Benchmark (DX11, Tessellation: ON, Resolution 1920 x 1080, Anisotropic 16)	Number of frames	11963	12396	9944
	Average FPS	114	118	95
METRO 2033 Benchmark (DX11, Very High, MSAA 4X, AF 16X, Scene: Frontline, Resolution 1920 x 1080)	Total Frames	3050	3161	2714
	Average Framerate	51	53	45
Lost Planet 2 Benchmark (DX11, высокие настройки, MSAA 4X)	Average FPS	110	113	92
DIRT Showdown Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 4x MSAA)	Число кадров	4346	3976	3300
	Max FPS	91	95	78
	Avg FPS	73	72	58
	Min FPS	57	63	47
Batman Arkham City Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, vsync off)	Max FPS	137	138	120
	Avg FPS	88	87	80
	Min FPS	35	38	36
SniperEliteV2 Benchmark (максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, анизотропная фильтрация 16x)	Max FPS	58	59	44
	Avg FPS	38	39	31
	Min FPS	25	25	21
World of Tanks (качество графики максимальное, сглаживание FXAA MQ, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	112	117	105
	Avg FPS	60	59	58
	Min FPS	33	34	32
The Elder Scrolls V - Skyrim (Качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 8x, фильтрация 16x)	Max FPS	62	63	60
	Avg FPS	57	58	57
	Min FPS	36	43	27
Sleeping Dogs (Качество графики максимальное, разрешение 1920 x 1080, сглаживание экстрим)	Max FPS	71	77	63
	Avg FPS	47	52	39
	Min FPS	26	32	23
Bioshock Infinite (Качество графики Ultra, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	126	131	105
	Avg FPS	75	81	64
	Min FPS	49	49	43
Версия видеодрайвера		320.49	320.49	320.49
Цена		3900 грн.	3700 грн.	Ориентировочно 2800 грн.

АУГМЕНТЫ

Газета издается
с 40 000 года

и ФРАГИ

ВАШЕ ПЕЧАТНОЕ СРЕДСТВО
ПО УХОДУ ОТ РЕАЛЬНОСТИ

ТЕМА ВЫПУСКА ГОРДОН ФРИМЕН РУГАЕТСЯ ПО-МОНГОЛЬСКИ!

Воспользовавшись машиной (а если бы точным – самокатом) времени, наш корреспондент вернулся из 2542 года, узнав у Гейба Ньюэлла новые подробности еще не вышедшей Half-Life 3.

Оказавшись в 2542-м, первой я увидел афишу юбилейного 400-го прощального тура Аллы Пугачевой. Когда я подошел к офису Valve, меня окликнул бомж. Он попросил помочь в священном деле взросления игр ветерану индустрии: скинуть через Кикстартер немного шапок на его айпад – да, к этому году шапки из Team Fortress уже давно стали общемировой валютой! Отмахнувшись от надоедливового вонючего Дэвида Кейджа (а это был, несомненно, он), я зашел в офис Valve. Теперь Valve принадлежит весь мир, но в студии по-прежнему работает 200 человек: они одновременно занимаются разработкой Team Fortress 53, Portal 86, Dota 3.14159265358979323846264338327950, Left4Dead: Resident Evil, улучшают Steam, операционную систему Pipe, мобильные телефоны Boiler и свой поисковик Torch. Но, конечно же, с великим Гейбом Ньюэллом, который теперь к должности «Работаю в Valve» приписывает «Владею планетой Земля», я решил поговорить о долгожданной Half-Life 3. Если честно, я уже давно задаю себе один и тот же вопрос: «Зачем я задаю себе один и тот же вопрос?». Но об этом – чуть позже.

Гейб, спасибо, что неожиданно быстро согласились принять меня, несмотря на ваш напряженный график и решение больше не общаться с прессой!

Не за что. Кстати, когда вы освободите моих детей из заложников? И хватит присылать мне их пальцы!

Вы извините, но я отвечу вопросом на вопрос. Сразу хочу спросить о том, что тревожит миллионы геймеров! Когда?! Когда же наконец-то выйдет долгожданный патч для Left 4 Dead 2?

Вы знаете, если бы этот вопрос вы бы задали мне 10 лет назад – я бы рассмеялся. В те времена я постоянно курил траву.

Но сейчас все изменилось: у вас очень напряженный трудовой день...

Да, недавно я даже заметил в зеркале у себя какие-то небольшие глаза над мешками. После этого мы ввели в студии новый график: ежедневный восьмичасовой рабочий сон.

А ваша семья нормально относится к такому трудовому графику?

Ну, недавно, когда я сказал, что хотел бы поработать на выходных, чтобы выпустить Half-Life 3 чуть быстрее (в ближайшее 10 000 лет) жена так холодно на меня посмотрела, что я простудился.

Ходят слухи, что слухи уже прошли, а их никто не слышал. Так что лучше расскажите, как вы проводите свободное время. Занимаетесь шопингом?

Не «шопингом», а «чтопингом»! Хохлов понаехало...



Ой, извините... А может, вы любите петь? Нет, я гетеросексуал. И, кстати, прекратите в вашей дурацкой газете писать имена с маленькой буквы!

У нас это традиция! Кстати, в вашей студии есть какое-нибудь интересное кредо или традиция? Например, каждый понедельник вы сжигаете диздок Half-Life 3?

Я никогда не следую традициям, как этого не делал мой отец и отец моего отца. Но у меня есть девиз: «Уж лучше любить и потерять любовь, чем тебя сожрет стая бездомных собак».

Продолжение интервью с датой выхода Half-Life 3 ищите в DLC к этому номеру!

ОБЪЯВЛЕНИЯ

Лучше бы мы здесь напечатали фотографию голой женщины, но уже поздно. Она умерла.

1. «Если кто-то обвиняет вас в молчаливости – не отвечайте!» Набор на курсы ораторского искусства Городона Фримена
2. Как позвать девушку на свидание, если тебе запрещено приближаться к ней на 100 метров по постановлению суда? Мы расскажем! Школа пик-апа Дюка Ньюкема.

3. Хочешь быть самым модным, передовым, держать руку на пульсе новейших игровых технологий и IT-трендов? Отправь сообщение на пейджер 222 и выиграй наш отрывной календарь!
4. Газета «Аугменты и Фраги» ищет опытного верстальщика, который поможет наверстать упущенное.
5. Ваша вирусная база устарела. Да, и вы не молодеете.

ДРУГИЕ НОВОСТИ

То, что совершенно случайно случилось в мире игр самым случайным образом:

- Activision подвели черту! Теперь издателю перед ней стыдно.
- Разработка сиквела игры Techland о жизни карликов остановлена, поскольку ее аудитория не растет.
- Бумажный завод накрыл каменный и выиграл!
- Запланирована версия GTAV: Putin Edition: в ней игрока будет сопровождать кортеж, а полицейские станут бить прохожих, которые игроку не понравятся.
- Новый директор по маркетингу EA с плохим кровообращением врет и не краснеет!

- В Киеве прошел конкурс антикосплея «Мисс Жестокая Реальность 2013»
- Ubisoft разработали новую, дружелюбную к пользователям DRM-защиту от пиратства в Assassin's Creed 4: Black Flag. Игра не будет запускаться, пока геймер не оденет специальный ошейник, который взрывается, если пропадает подключение к интернету.
- Студии Nival и Crytek заключили пакт о ненападении Галенкина-Йерли и поделили CD Projekt RED пополам.

САМ СЕБЕ ПАТОЛОГОАНТОМ

Как поставить себе диагноз без помощи Гугла

Вы говорите со своим геймпадом – у вас острый психоз.
Вы говорите со своим геймпадом, которого у вас отродясь не было, – у вас острый галлюцинаторный психоз.
Вы боитесь сболтнуть лишнего при геймпаде – у вас паранойя.
Вы жалуетесь геймпаду, он вас игнорирует и вам это кажется совершенно невыносимым – у вас неврастения.
Ваш геймпад вас не ценит – у вас маниакально-депрессивный психоз.
Геймпад говорит внутри вас – у вас, увы, шизофрения, ура!

РЕКОРДЫ ГОДА

Время собирать урожай, но мы почему-то подбиваем какую-то дурацкую статистику

- Самую длинную в мире лапшу приготовил Рэнди Пичфорд из Gearbox.
- В студии Volition была накрыта самая крупная партия наркотиков. А то лето, знаете ли, грозы. Намокнут еще.
- Самым виртуозным игровым композитором признан Мартин О'Доннел (Halo, Destiny). Возвращаясь ночью домой, он наигрывает «Путь в Вальгаллу» Вагнера на кнопках домофонов.



СОЦИАЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Факты, которые мы нашли в интернете и поленились проверить

- 85% геймеров мира* выбрали сервис цифровой дистрибуции Origin! * когда им предложили на выбор: сервис цифровой дистрибуции Origin илидохлую крысу
- Чемпион мира по тетрису может упаковать в чемодан до трех трупов.
- Время пролетает незаметно: сел за компьютер в 11:00, а встал в 34 года.

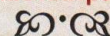
ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

- Скандал! Раскрыта тайна всезнания Сергея Галенкина! Он читает мысли разработчиков!
- Украина попросила кредит у МВФ в размере 16 млрд. долларов на распродажу в Steam.
- В Москве по ошибке запретили гейм-парад
- После выхода Deadpool ученые смогли добывать 20 киловатт энергии от вращающегося в гробу Фрейда!
- Внук Януковича украл шапку в Team Fortress 2!
- Сенсация! Папа Римский отлучил Джона Кармака от церкви, после того как у него загрузил сейв в Doom 3.
- Украинская Академия Наук получила финансирование на изучение нанотехнологий. В ближайшее время для ученых закупят новое оборудование, на котором без тормозов запускается Crysis 3.
- Гейб Нзэлл по ошибке съел на завтрак Боснию.



ГЕТЕРОФИЛЬМЫ НА ГОЛУБЫХ ЭКРАНАХ

Смотрите за затылками во всех кинотеатрах страны!



«Ежик в тумане»

Соник приезжает в тихий городок Сайлент Хилл, а дальше начинается... Впрочем, не важно. Кстати, в конце оказывается, что у ежика галлюцинации, а князя отравил сантехник.

«Чужой совсем не против Хищника»

Новый эротический триллер, на который можно повести свою подругу, если ты решил приударить за ней в грязь лицом.

«Четыре мертвые черепашки в контейнере с радиоактивными отходами»

Спинн-офф Teenage Mutant Ninja Turtles о том, как четыре черепашки попали в контейнер с радиоактивными отходами и умерли.

The Last of Us

Экранизация нашумевшей игры на PS. Рассказывает о людях. Жили они беззаботно и счастливо и умерли в один день. Все 7 миллиардов. Почему же тогда «Последние из нас»? Не задавай тут умных вопросов! Мы тебе что, Википедия?

Max Payne 2

Боевик в жанре экшн. Сюжет рассказывает о полицейском, который пристрелил своего напарника, чтоб было за кого мстить. А потом он выпил тормозной жидкости, чтобы останавливать время в полете, стреляя из двух рук. Но умер. Потому что обычно именно это происходит, если выпить тормозной жидкости.

ПИПЕЦ 2



Похожее:

«Пипец»,

«Хроника»

Жанр: комедийный супергеройский экшн

Режиссер: Джефф Вадлоу

Звезды: Джим Кэрри

В кино с: 1 августа

Наш прогноз: 10/12



Жители Нью-Йорка массово переоблачаются в трико и становятся супергероями – даже не имея суперспособностей. Потому что это – единственный верный способ наказать распоясавшихся негодяев. Вот только негодяи, гангстеры и бандиты решили отплатить храбрым виджиланте той же монетой: против борцов со злом теперь выступает костюмированное зло.

Чего стоит ждать от фильма

Люди, вышедшие из кинотеатров после просмотра первого «Пипца», делились по впечатлениям на две категории: «Господи, что за скучный бред я только что посмотрел?» и «Боже, как тонко и лихо Мэттью Вон затроллил супергеройские фильмы!» «Пипец» был не унылой сортирной пародией в духе «Супергеройского кино», а действительно крутой фантазией на тему того, что супергерой живет в каждом, даже несмотря на то, что не у всех есть умение летать и стрелять лазером из глаз. Сможет ли «Пипец 2» возыметь тот же правильный эффект, и будет ли там больше экшна, чем в разогревой первой части – пока трудно сказать. С одной стороны, Мэттью Вон ушел вон и теперь продюсирует другие фильмы. С другой стороны, новичка Вадлоу поддерживает неслабый продюсерский состав во главе с Брэдом Питтом. Но сходить посмотреть, как Джим Кэрри и Убивашка кромсают негодяев, явно стоит.

ЭЛИЗИУМ

Жанр: драма, фантастика

Режиссер: Нил Бломкамп

Звезды: Мэтт Дэймон, Джоди Фостер

В кино с: 15 августа

Наш прогноз: 11/12



Похожее:

«Машина времени» +
«Вспомнить все»

Человечество поделилось на две касты: богачи живут на гигантской космической станции (как кольцо Хэйло из одноименной игры), где рай, вкусно и нет болезней. Бедняки вкалывают на перенаселенной, измученной, загрязненной и бесправной Земле. Главный герой получает крутые железные руки и заряд ненависти, чтобы положить край страданиям пролетариата и этому беспределу.

Чего стоит ждать от фильма

Нил Бломкамп снял «Район №9» – и с первого своего фильма попал в самую точку: вот, какой должна быть настоящая фантастика – небанальной, умной и не боящейся показать мяско. Но вместо продолжения истории, в которой умные космические тараканы должны были бы вернуться на Землю и отомстить человечеству за репрессии и геноцид, он снял «Элизиум». В наличии фирменные блумкаповские сюжетные закруты, сочное месиво, умные мысли и крутые актеры, снабженные голливудским бюджетом. Должно получиться очень даже.