

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

Мы с тобой одной шизы

№ 11
2012

XCOM: Enemy Unknown

ЗЕМЛЮ –
ЗЕМЛЯНАМ!

DEAD or ALIVE 5

ТЕПЕРЬ –
ПЯТОГО РАЗМЕРА

RESIDENT EVIL 6

ДОХЛЯК

 **ДОЛОЙ**
Windows® 8

Страх и ненависть
в гейминдустрии

**ИГРОМИР
2012**

USHANKA,
BALALAYKA,
IGRY

DEADPOOL

ПСИХИЧЕСКАЯ АТАКА



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (129), листопад 2012 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2012 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 26.10.2012.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01042, м. Київ,
буль. М.Приймаченко, 8-Б
Тел.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 286-04-20
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2012
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Олег Скубицький, Іван Басанець,
Михайло Лисиця, Юрко Мисак,
Олександра Дівіна, Денис Зайченко

Подяки:
Дякуємо Всесвіту, що скоро зима.
Значить можна буде ходити без шапки як крутий

Осень – пора дождей, слякоти и желтеющей листвы. Для животных это время запастись провизией на зиму, для обычных людей – теплой одеждой, а для геймеров – самое настоящее фермопильское сражение. Почему-то именно осень выбрана издателями, как время для штурмования игроков новыми проектами, подавляющее большинство из которых – AAA блокбастеры. «Наши игры закроют солнце», – грозятся разработчики. «Тогда мы будем играть в темном подвале», – гордо отвечают геймеры, кидая в лицо наглого девелопера толстый кошелек.

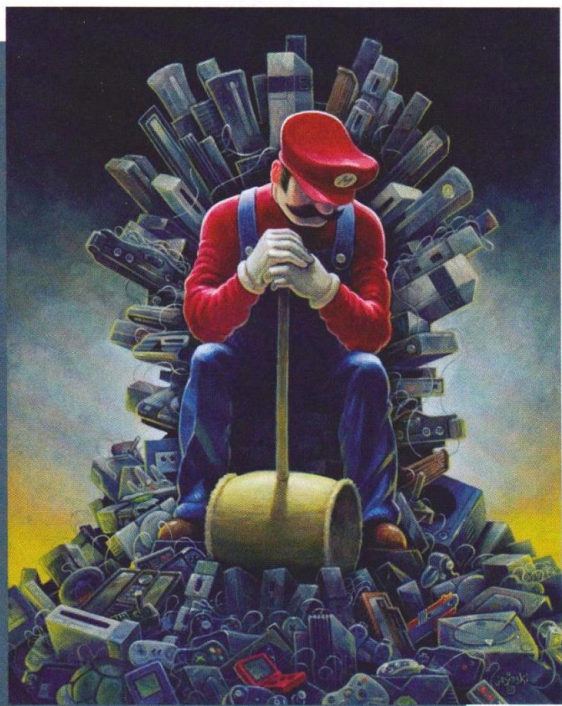
А что еще делать в эту пору, если не закрыться дома, укутаться в плед и погрузиться в самую атмосферную игру, которую найдешь? Кто-то высокомерно скажет, что есть куда более продуктивные способы времяпрепровождения. Эти же люди как альтернативу предлагают поход в кино или даже в музей. Ходить по галлерее и глазеть на современное искусство. А что есть современное искусство? Куча ляпов и размазни, наверняка нанесенной на холст в лучшем случае носом «художника», а в худшем – еще чем... Но если кто-то скажет, что современное искусство умерло, то будет сильно неправ.

Оно живет и процветает – в играх. Да, игры – это искусство! Ведь все, что сделано руками и мозгами человека, можно разделить на две категории: инструменты и искусство. Игры явно не являются инструментами, поскольку практических функций у них нет. Можно, конечно, вспомнить об ускорении рефлексов, повышении внимательности и улучшении сообразительности, но эти аргументы чаще всплывают, когда пытаешься убедить родителей купить тебе приставку.

Лучше убеди их, что игра вроде Alan Wake – ничем не хуже книг Стивена Кинга, а что сессия в S.T.A.L.K.E.R. лучше, увлекательней и безопасней, чем поездка в Чернобыль. И пусть говорят, что ты задрот, и с важным лицом через дождь и слякоть едешь в музей современного искусства пускать слюны на картины, на которые в буквальном смысле пускали слюны «художники», называя это высоким полетом креативного гения. А ты в это время наслаждайся красотами, созданными художниками, модельерами и геймдизайнерами, которые творят потрясающие миры и дают им новую жизнь. Жизнь, которую ты проживаешь сам.

Осень.

by Butcher



Примечание главного редактора

Музеи? Пф-ф-ф, лично у меня есть 7 миллиардов причин не выходить из комнаты. Но в этот раз я не писал колонку редактора по другой причине – я был очень занят – готовился к зомби-апокалипсису. Мне просто подумалось: вот что делать, если кто-то из моих знакомых вдруг станет зомби? То есть, что делать – я знаю, но все-таки как-то жалко близких... Так что я решил рассказать моим знакомым о своих чувствах до того, как они начнут завывать и попытаются меня укусить. Я разослал своим друзьям по почте открытку с теплыми словами: «Если ты станешь зомби – мне придется убить тебя, и я очень расстроюсь». Это нужно было сделать заранее, поскольку, когда мои знакомые превратятся в зомби, будет не очень удобно писать им открытки. Кстати, читатель, если что, прости заранее.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- Метод проб и ошибок Medal of Honor: Warfighter
- Тотальная чернуха в Call of Duty: Black Ops 2
- Блестящая карьера Hitman: Absolution
- Halo 4: и снова здравствуйте
- Эволюция игр – измена или изменения?



Что такое осень? Это небо. Это небо, которое ты не увидишь,
потому что будешь играть в Dishonored1

Игропанорама

MegaGame

- ## To play or not to play

[Dishonored] Корво – не курва	12
[XCOM: Enemy Unknown] Реформа земельной реформы	16

- | | | |
|--|--|----|
| [Chivalry] | Гыцарство без страха, но с упреком | 20 |
| [FIFA 13] | Женский взгляд на мужские вещи: бессмысленный и беспощадный | 22 |
| [Dead or Alive 5] | Пуля все-таки дура | 24 |
| [World of Warcraft: Mists of Pandaria] | В Азероте пандемия | 26 |
| [F1 2012] | Лекарство на случай, если у тебя что-то болит | 28 |
| [Carrier Command: Gaea Mission] | Миссия гея в командном карьере не удалась | 29 |
| [Rocksmith] | В хороших руках и Rocksmith – балалайка | 30 |
| [WRC 3 FIA World Rally Championship] | Раллевые игры | 35 |
| [Tony Hawk's Pro Skater HD] | Хорошо отретушированное старое | 36 |
| [Doom 3: BFG Edition] | Ждешь римейка великого «дума», ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь, ждешь – дождался, разочаровался и опять ждешь | 38 |
| [Worms: Revolution] | Игра не для бесхребетных | 39 |

Ацтой

- [Deadpool]** Психдиспенсер врывается в мир игр 40

Ацтой

Чувак

- [Resident Evil 6]** «Пожалуйста, дайте нам еще один шанс, и мы сможем разочаровать вас еще сильнее!» – сказали Capcom44

Чувак

- Создатель культового Day Z рассказал нам, что многие девелоперы ходят с трупом внутри себя, даже не замечая того, что их духовный мир покончил жизнь самоубийством46

InDus3

- | | |
|---|----|
| Эксперты говорят, что будущее за мультиплеером, а игры на одного игрока – атавизм. Как бы не так! | 48 |
| Скандал! Оборотни в погонах! Оперуполномоченная Окошкина В. совершает должностное преступление! | 51 |

Железный бум

- | | |
|---|----|
| Тест новинок от Canyon | 54 |
| Мы взяли кучу крутых видеокарт и протестировали. Только ради тебя | 56 |

Columbia Brothers

- ОХ КДК МВІ ЛЮБЛНМ РУССКНЕ ВЫВЕСКН В ГОЛЛНВУДСКНХ ФНЛЬМДХ61

Outro

- Художник Мэдс Пайтерсен отлично рисует и много молчит.
Идеальный кандидат для нашей художественной рубрики,
если бы она была в нашем журнале62
- А здесь вполне могли бы быть кроссворды – но так ты бы слишком
легко отделился64

На диске

- ВИДЕО:** Afterfall: Insanity, Airbuccaneers, Assassin's Creed III, Battlefield 3, Call of Duty: Black Ops 2, Chivalry: Medieval Warfare, Doom 3: BFG Edition, Far Cry 3, Halo 4, Hitman: Absolution, Magicka, Medal of Honor: Warfighter, Of Orcs and Men, Viking: Battle for Asgard, World of Tanks, Zombeer
- ШПИЛЬ! TV:** обзоры, школа видеоигр, PlayNews, Dishonored: Tales from Dunwalls
- ДЕМО:** Carrier Command: Gaea Mission, I Am Weapon, WRC 3, Pro Evolution Soccer 2013

ТРЕТЬЯ МЕХОВАЯ

Первый взгляд на MechWarrior Online

Все больше и больше игроков уходит в онлайн, дабы поучаствовать в масштабных баталиях, желательно с применением тяжелой техники. 40 миллионов (!) пользователей World of Tanks – ярчайшее тому подтверждение. Ну а пока Wargaming.net готовится захватить еще и воздушное пространство, студия Piranha Games (не путать с Piranha Bytes) взялась за лопаты. Нет, они не собираются закапывать удачливых конкурентов, ребята хотят откопать и воскресить серию MechWarrior. Мы, как бывалые прорабы, проверили успехи эксгумационных работ.

Железный капут

С вселенной MechWarrior я знаком уже давно. Так давно, что успел ее практически позабыть. С тех пор, как я последний раз запустил вторую часть «Мехов» еще на первой PlayStation, прошло столько времени, что все, запомнившееся об игре, сводится к большим роботам, они ходили и, по-моему, стреляли. Но давай не будем о прошлом и моей дыркой, как душлаг, памяти, давай поговорим о грядущем проекте серии, который полностью перебрался в онлайн.

Для начала нам нужно определиться с типом меха. Легкие роботы благодаря своей мобильности отлично подходят для разведки и проникновения на незащищенную вражескую базу. На тяжеловесов в свою очередь можно навесить тонны крепчайшей брони и оснастить их таким количеством баллистического и энергетического оружия, что с лихвой хватило бы на начало небольшой войны. Средние роботы, соответственно, являются некой золотой серединой.

Есть для работа работа

Для новичков управление мехами покажется чересчур сложным и запутанным. Как

будто тебя разбудили посреди ночи и посадили в космический шаттл сгонять на Марс и обратно. Торс огромного робота живет отдельно от его ног; необходимо постоянно следить за выставленной скоростью передвижения, а доступный вид камеры всего один – из кабины. Все прикрученное к меху оружие нужно распределить по отдельным кнопкам, иначе стрелять ты будешь одновременно из всех орудий, что неминуемо приведет к перегреву и погружению робота в спящий режим прямо на поле боя. Разумеется, проснется он уже слегка мертвым.

Сражения обычно надолго не затягиваются, так как в игре нет такого понятия, как респаун. Если тебя убили слишком рано – сиди и смотри, как играют взрослые дяди, лузер. Помыть друг другу каркасы есть где – карты здесь большие и разнообразные. Желательно не забывать использовать особенности ландшафта – ничто так не защитит твой мех, как толща горной породы или небоскреб.

Натуральный мех

Поначалу нам доступны лишь trial-версии мехов, так сказать «пробники». С их помощью можно разве что заработать немного виртуальной валюты. Кастомизировать их нельзя, к тому же опыт, который тратится на всяческие апгрейды, им не начисляется. Лишь подкупив достаточную сумму или же вложив реальную денежку, ты сможешь приобрести собственного гиганта и уже к нему прикрутить все, что пожелаешь.

За отображение здешних красот отвечает Crytek'овский движок CryEngine 3. Не

сказал бы, что графика в MWO выдающаяся, но смотрится весьма неплохо. Вот чего очень не хватает – так это разрушений. Ты только представь, какие бы руины оставались на месте разборок огромных титанов! Но пока мехам не под силу повалить даже хлипкое деревцо, не говоря уже о более крупных объектах. Ключевое слово «пока» – до релиза у разработчиков еще полно времени, и, будем надеется, патчи внесут свою лепту.

Вердикт

Любителям вселенной MechWarrior и огромных шагающих роботов определенно есть смысл ждать игру. Сам геймплей получился очень интересным – вид от первого лица и приближенная к симулятору система управления действительно дают почувствовать, что ты находишься в огромной машине, а не в уютном кресле за столом. Широкие возможности кастомизации помогут создать именно такого меха, которого хочешь ты. Кто там до сих пор сидит в танке? Может пора уже подумать о смене транспорта?

Prince

Shut up and take my money!

Гадать, будет ли успешен MechWarrior Online уже нет смысла. Лишь на стадии закрытого бета-тестирования проект принес своим создателям свыше пяти миллионов долларов. Такую сумму Piranha Games заработали благодаря желающим приобрести заветный премиум-аккаунт, который открывает ранний доступ к релизной версии, а также побалуют владельцев всевозможными бонусами в виде эксклюзивных мехов.

Первый взгляд
на Medal of Honor: Warfighter

ОТВАЖНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Продолжая борьбу за внимание на неугомонном рынке военных шутеров, EA поставили на пути у очень ожидаемого и весьма нестандартного для серии Black Ops 2 очередной весьма стандартный Medal of Honor.

Латать и штопать

EA взяли предыдущую, перезапущенную, часть серии за ручки и привели ее к порогу эры современной войны, по пути споткнувшись о глупые ошибки, недочеты и попросту из-за погони за релизом к сроку (читай – до Call of Duty). С новинкой под названием Warfighter не должно произойти таких же глупых ошибок, правда? Видимо, неправда... Выпускать игру откровенно незавершенной и залеплять дыры патчами нахому давно вошло у многих компаний в привычку, но EA, как всегда, стремятся пробивать рамки допустимого. К MoH: Warfighter в день релиза был выпущен огромный патч с тучей исправлений, добавлений и «нововведений», если так можно назвать базовые и необходимые игре фишки.

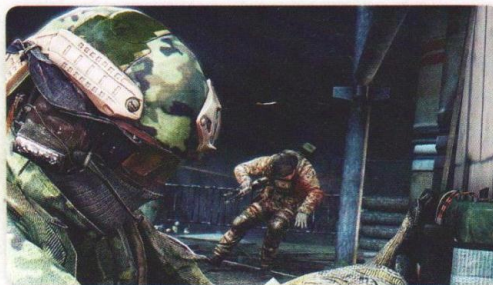
Вопреки всему этому дурдому, мультиплеер Warfighter сходу начинает сиять потенциалом и нестандартными идеями.

Красота ничего не требует

При этом чувство игры кардинально отличается от позапрошлогодного MoH, в первую очередь из-за того, что на сей раз весь проект был целиком в руках студии Danger Close, которая два года назад отдала работу над сетевой частью игры в набитые на Battlefield руки DICE. Теперь же единственным сходством с BF здесь выступает движок Frostbite 2, который неслабо приукрасил игру: из-за значительно меньшего размера карт разработчики смогли уделить много внимания мелким деталям, текстурам, освещению и анимациям. Если EA не могут обогнать главного конкурента в продажах, то в графике уж

точно переплюнут на пару десятков километров вперед.

При этом сравнения с Call of Duty здесь, как ни странно, совершенно неуместны. Пусть дизайн меньших карт и ускоренный темп игры и наталкивает на мысли о копиях, зато механика игры совершенно иная. И



дело даже не в самом красивом меню кастомизации оружия, что я когда-либо видел, и не в своеобразном непривычном поведении разброса и отдачи при стрельбе.

Вместе весело шагать по трупам

Можно бесконечно бегать по локации и бесконечно погибать, пока не поймешь, что сопротивление чаще всего встречается в виде двух человек. Именно столько входит в стандартный отряд MoH:W, и, в отличие от Battlefield, твой партнер по отряду – залог твоего выживания и успеха во время матча. Только твой партнер способен лечить тебя, давать тебе патроны, возрождать тебя и мстить за тебя,

поскольку убивший тебя враг подсвечивается на экране партнера. Такого напора на тесный кооператив в мультиплеерном состязательном арена-шутере лично я не видел никогда, и один лишь этот аспект стоит того, чтобы обратить свой избалованный в основном однотипными представителями жанра взор на игру. Даже случайные паблики стараются держаться вместе из-за простого, но действенного метода кнута и пряника: бегаешь сам – получаешь пулю в лоб, бегаешь с партнером – раздаешь пули лбам, а заодно и получаешь награды в виде агрессивной или вспомогательной поддержки а-ля килстрики CoD, но вручаемые за набранные командные очки.

Вердикт

Чем весь этот потенциал обернется – пока неясно, ведь MoH 2010 тоже, по сути, был огромной кучей потенциала. Огромной, дымящей и слегка неприятно пахнущей кучей нереализованного потенциала. Но даже если Warfighter не сорвет медалей за геймплей, то орден за отвагу он заслуживает как минимум из-за попытки сделать нечто нестандартное и заставить людей работать вместе в командном шутере. Ожидай полного обзора в следующем номере!

Butcher



Календарь релизов на ноябрь

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
			PC	X360	PS3	PSV
Football Manager 2013	2	Football sim	✓			
Need for Speed: Most Wanted (2012)	2	Racing	✓	✓	✓	✓
Silent Hill: Book of Memories	2	action-adventure				✓
Halo 4	6	FPS		✓		
LittleBigPlanet Karting	9	Racing			✓	
Call of Duty: Black Ops 2	13	FPS	✓	✓	✓	
Sonic and All-Stars Racing Transformed	16	Racing	✓	✓	✓	✓
The Sims 3: Seasons	16	Sim	✓			
Epic Mickey 2: The Power of Two	18	Arcade		✓	✓	
Hitman: Absolution	20	action-adventure	✓	✓	✓	
PlanetSide 2	20	FPS	✓			
Assassin's Creed 3	23	action-adventure	✓			
Far Cry 3	30	FPS	✓	✓	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

Piranha признались, что с огромным удовольствием сделали бы сингловую кампанию для MechWarrior Online, но это слишком трудно и рискованно.

Ш! Но за словом может и дело быть недалеко. К тому же, было бы интересно посмотреть на первую сингловую F2P игру. Кстати, разве не разрабатывался сингловый MechWarrior?

Ubisoft подали в суд на The Black Eyed Peas за игнорирование контракта. Группа не давала добро на выпуск iOS игры The Black Eyed Peas Experience.

Ш! Похоже, судебные иски входят в моду в индустрии. Как в музыкальной, так и игровой.

Activision сделали сервис Call of Duty Elite бесплатным, утверждая, что так лучше как для них, так и для игроков.

Ш! Так и, правда, это лучше для всех, хотя издатель явно не принимал бы такое решение себе в убыток. Ждем, когда EA бросит плату за Battlefield Premium с криками «И мы тоже! И мы тоже!», хотя ждать придется долго...

Очередное исследование очередных ученых в очередной раз установило, что жестокие подростки играют в жестокие игры, а значит, игры воспитывают в людях жестокость.

Ш! Честно говоря, мы устали оправдываться. Они правы: все вы, дорогие читатели, вырастаете и станете безумными маньяками-расчленителями. Потому что Gears of War, да.

По мотивам Battlefield: Bad Company будет сниматься сериал.

Ш! Возможно, сериал не так пагубно повлияет на серию, как мог бы фильм. К тому же, шоу должно быть весьма забавное!

Совсем уже забыл, небось, про Prey 2? А проект, оказывается, жив – просто находится в состоянии полусна и неопределенности.

Ш! Все еще неясно, откуда такой молчок, ведь дебютный ролик произвел фурор на E3. Либо все очень плохо, либо очень хорошо, но держится в тайне а-ля Valve.

Эпический уход

После двадцати лет работы в Epic Games, дизайн-директор и большая, огромная, астрономических масштабов шишка Клифф Блезински покидает свой пост и уходит из компании, обосновав это необходимостью сделать паузу. Кто-то скажет, что это трагедия, кто-то – что он был «уже не тот».

Старина Клиффи для Epic – почти то же самое, что, например, Гейб Ньюэлл для Valve, Джон Кармак для ID, или Тим Шэйфер для Double Fine. Пусть у них и разные вклады в родные студии, но, так или иначе, каждый из них является лицом своей. И теперь трудно сказать, что заинтересует игроков больше: новый проект Epic Games или новый проект Блезински, когда бы там он ни задумал над ним работать. Будет ли новый Gears of War? Unreal Tournament поменяется навсегда? Уходя, дизайнер оставил за собой много вопросов без ответа, но еще больше – культовых проектов. Счастливого пути тебе, Клиффи! Главное – старайся не попадаться на глаза и под колеса разгневанным PC-геймерам.



OnDied

Инициатива наказуема. Человек способен заглядывать в будущее и пытаться привести его в настоящее, даже если настоящее к этому не готово. К чему это мы? Ах да: облачный гейминг – будущее индустрии! Нам не нужны будут консоли и дорогие ПК, не придется ждать установки и патчинга, беспокоясь, что могут возникнуть проблемы с совместимостью или что упадет показатель кадров в секунду, ведь все игры будут «стримиться» при помощи сервисов наподобие OnLive! Но не факт, что самим OnLive – он попытался реализовать cloud gaming сегодня, но к нему оказались не готовы ни геймеры, ни рынок, ни среднестатистическая скорость соединения.

Сервис, стоимость которого аналитики когда-то оценивали в \$1,8 миллиардов, был в августе продан венчурному капиталу всего за 3 миллиона фунтов (\$4,8 миллионов) с последующим уходом инвесторов и массовыми увольнениями. Для сравнения, главный конкурент OnLive, Gaikai, был в августе продан в руки Sony за \$380 миллионов.

Цифры цифрами, а для многих провал OnLive стал катастрофой. Это вовсе не значит, что сервису конец – мы, скорее всего, еще увидим его, восставшим из пепла. Но нескоро.





Выборы-выборы, кандидаты – орки

Ты спросишь, почему мы говорим в игровом журнале о политике? А мы ответим – не просто о политике, а об американской политике! Давеча в Конгресс США от Демократической партии была выдвинута некая Колин Лаковиц, против которой тут же стали выступать республиканцы. Что же их так разгневало? Они вовсе препятствуют ее попаданию в Конгресс, ссылаясь на ее историю покушений, убийств и отравлений... в World of Warcraft.

Колин вот уж три года как играет в WoW и прокачала своего верного орка-рогу до 85-го уровня. Помимо всего прочего, она еще и активно участвует в обсуждениях на фору-

ме, где не стесняется рассказывать о своем пристрастии к способностям выбранного класса.

Республиканцы, будучи республиканцами, цитируют ее фразы, вырывая их из контекста и превращая Колин в глазах избирателей в пытающегося прорваться в политику садистического монстра. Сработает ли это? Неизвестно, ведь прогрессивная молодежь понимает всю глупость ситуации. Но республиканцы целят в совсем другую аудиторию. Каким боком это касается нас? Да никаким – в таких ситуациях лучше всего просто надеть 3D-очки, достать поп-корн и наслаждаться петушиными боями.

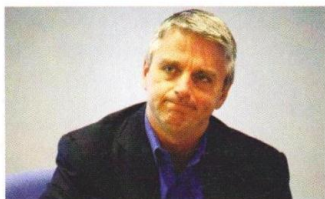
Бесплатный сыр бывает иногда в Origin

По традиции, ни одна «Игропанорама» не проходит без хотя бы упоминания об EA с последующим покачиванием головой, поцокиванием языком или возмущенным помахиванием кулаком.

В этот раз, как ни странно, EA сделали что-то хорошее! Но хорошее исключительно в глазах покупателей, да и то – совершенно случайно. Проводя акцию «заполни опросник – получи купон на \$20 для Origin», сотрудники компании, видимо, не очень тщательно просчитали возможные исходы и плохо защитили систему. А геймеры, не будь геймерами, если бы не находили и не использовали эксплойты при первой же возможности.

Сначала был найден способ заполнить ваучер просто так, не проходя никакого опроса. Затем оказалось, что можно получить два ваучера – один через Origin, другой – через официальный сайт EA. А потом свершилось: кто-то чисто из интереса решил очистить cookies и попробовать снова: опросник с радостью выдавал новые ваучеры, позволяя набирать столько игр по \$20 на шару, сколько найдется в магазине EA – за исключением Star Wars: The Old Republic и игр Valve, которые не входили.

Понимая, что рано или поздно лавочку прикроют, юзеры качали, сколько могли, и распространяли информацию по Сети. Учитывая традицию издателя закрывать пользователям доступ ко всем играм за провинность на форуме, многие ожидали волну банов за эксплоит, но EA сохранили лицо, закрыв вместе с эксплоитом глаза на всех, кто им воспользовался. А вот кому-то в компании, скорее всего, повезло куда меньше.



Dell'o сделано!

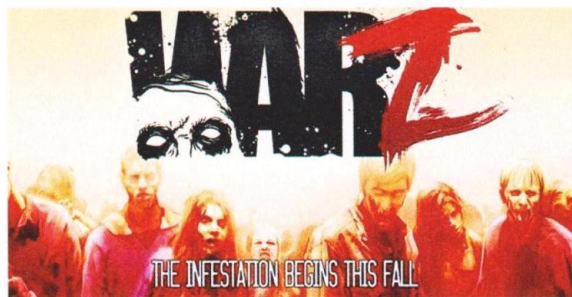
Помнишь, мы проводили конкурс «Dell'ные штуки», в которых разыграли кучу всякого счастья от Alienware? Победители этого конкурса счастливичики вдвойне – они мало того, что обзавелись крутейшими геймерскими девайсами, так эти самые девайсы им вручали не бородастые редакторы или бездушные почтальоны – а сами боги отечественного киберспорта NaVi. Знали бы – подтасовали результаты – мы тоже хотим, чтобы NaVi вручили нам крутые штуки!



Плаггиатор 2: Судный день

Растущий бешеным темпом в популярности мод для Arma 2 под названием DayZ начинает подавать признаки очередной эволюции из мода в жанр, как это было с DotA. Вскоре после анонса выхода индивидуальной, независимой от Arma, версии DayZ, проявился проект под совсем непохожим названием The War Z. Помимо имени, концепта и большой части элементов геймплея, разработчики War Z, как оказалось, украли еще и... текст лицензионного соглашения. Полностью. У League of Legends...

Об этом узнал один из пользователей, заметив во второй секции текста ссылку на официальный сайт LoL. О своем открытии он тут же сообщил на форуме, тем самым подбрасывая дров в и без того бушующий пожар недовольных плагиатом игры на популярный мод.



Больше всего нас в этой истории шокирует не то, что одна игра нагло копирует другую, и не то, что заимствует лицензионное соглашение у третьей... А то, что КТО-ТО ЧИТАЕТ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ СОГЛАШЕНИЯ!

ДРУГОЙ

Мир

Наш репортаж с «Игромир 2012»

Москва, мерзкий дождь, постоянные пробки и никогда не улыбающиеся люди. На наших лицах – ни тени хмурости, ведь мы едем на «Игромир» – единственную игровую выставку в СНГ. Но в душах наших пасмурно: в этом году от участия отказались одни из главных игроделов и платформодержателей: EA, Sony (от них было пару игр на стенде издателя «1С») и Microsoft (они ограничились средних размеров стендом Halo 4). Неужто без бонз выставка в этом году представляла собой две палатки с унылым игровым непотребством? Как бы не так!

Меньше-больше

Несмотря на то, что выставка стала раза в два меньше по сравнению с прошлым годом, она выросла в качестве – «Игромир 2012» можно смело называть маленьким Gamescom'ом.

Народу, кстати, пришлось тоже достаточно много: 110 000 посетителей «Игромира» против 275-сотысячной толпены в Кельне. Кстати, в этом году в Москву на выставку пришло большое количество неадекватных и странных людей, в глазах которых явно читался вопрос «Господи, что я тут делаю?». Справедливости ради, отметим: труп-геймеров с горящими глазами тоже было полно.

Они охотились за подарками на стендах, пялились на красоток и каждое утро в течение трех публичных дней работы выставки устраивались в полукилометровую очередь, чтобы первыми попасть внутрь.

Масштаб трагедии

Шоу, кстати, получилось отменным: представляющиеся не жалели подарков, красотки в бикини вызывали у игровых журналистов гнев: «Фу! Полуголые женщины на игровой выставке! При Сталине такого не было!» (мы, кстати, всеми руками за полуголых женщин на игровых выставках, если что). Приятно удивили косплееры, которые в этом году точно обскакали немецких коллег с Gamescom по оригинальности костюмов и качеству исполнения. Чего только стоит ворхаммеровский космодесантник из ордена имени Коммунистической партии!

Кстати, после отказа трех крупных игроделов судьбу выставки решал белорусский гигант Wargaming – воспользовавшись большим количеством свободного места, съябры отгрохали двухэтажный стенд, прикатали настоящий танк и поставили три хот-дожные для рекламы «Мира Самолетов». Стоит ли говорить, что главный стенд Wargaming, как всегда, был самым крутым на выставке? Наверное, стоит. Выпуклые сенсорные экраны, самые красивые девушки, танцующие в клетках под потолком, и тонны подарков (включая топовые ноутбуки) – белорусы традиционно держат марку и в плане качества шоу, и в плане радования своих поклонников. С них действительно стоит брать пример.





Также на выставке нам очень запомнился стенд издателя 1С – движуха на нем тоже была, но меньше. Правда, главное достоинство заключалось в том, что 1С привез для отечественных геймеров кучу еще не вышедших проектов (некоторые – на то время) и дал в них власть поиграть: God of War 4, Injustice, Tomb Raider, Dust 514, Dishonored и много чего другого – такая забота заслуживает уважения.

Wii, u, me

Был на игромире и стенд Wii U с кучей уже вышедших на другие платформы игр и ZombiU – главным эксклюзивом новой приставки, которая еще не вышла, но уже в большой опе. ZombiU, как все и предполагали, чертовски хорош, а Nintendo начинает активно развивать свою деятельность в России. Мы спросили ребят из московского офиса Nintendo, когда они официально нападут на Украину. Они ответили, что очень этого хотят и стремятся к этому, но конкретных дат назвать не могут. В общем, остается только ждать.

Must go on!

Что ж, погружение в мир игр удалось на славу. Теперь в России есть не просто игровой балаган, а крутая выставка уровня Gamescom, правда компактнее. Если все пойдет такими темпами – «Игромир2013» станет событием, ради посещения которого ты продашь свою почку. А там, глядишь, и «Игромир» какой-нибудь появится.

ИГРЫ МИРА

Топ проектов московской выставки

На «Игромире 2012» можно было поиграть в еще не вышедшие главные проекты уходящего года, включая Far Cry 3 и Assassin's Creed III. В общем-то, в этом году «Игромир» был больше про «поиграть», нежели про «посмотреть» – и это круто. Вот какие игры выставки нам запомнились больше всего (понятное дело, что запомнилось гораздо больше – просто многое мы обогреем уже в следующем номере).

World of Warplanes

Ты не поверишь, но, несмотря на то, что мы любим Wargaming, и вообще World of Warplanes – украинская MMO-игра, руки наших редакторов до сих пор не доходили до штурвала самолетов: мы впервые опробовали этот загодя громкий и заслуженно перспективный проект только на «Игромире». Есть в этом некая ирония – украинская пресса в столице Российской Федерации играет в украинскую игру, создаваемую белорусским игровым гигантом. Так вот, World of Warplanes, несмотря на наши прохладные чувства к летающей технике вне Battlefield, нам понравились. Игровой процесс веселый и в меру аркадный: на самом деле чувствуется тот еще челендж, ведь управлять железными птицами не так-то просто, как в «танках» нагибать. Понятное дело, за такие слова фанаты «Ил-2» будут нам смеяться при встрече в лицо, но на самом деле «Мир Самолетов» держит идеальный баланс между доступностью и веселухой. Виражи красивые, летать над землей не так просто, как кажется, а бои затягивающие. Все остальное – знакомо по «Танкам»: ангар, экипаж, прокачка. Мы немного поговорили с ребятами из «Первой Студии» – они заверили нас, что в ближайшее время прицел в бою сместится на более удобный, скоро к существующим 60 добавится еще около 100 самолетов, плюс разработчики рассматривают возможность введения в игру кооператива и PVE – эдакой дополнительной учебки перед массовым многопользовательским рубилом. Кстати, мы время от времени раздаем ключи на World of Warplanes в нашей группе «ВКонтакте» (vk.com/shpil1) – не пропусти.



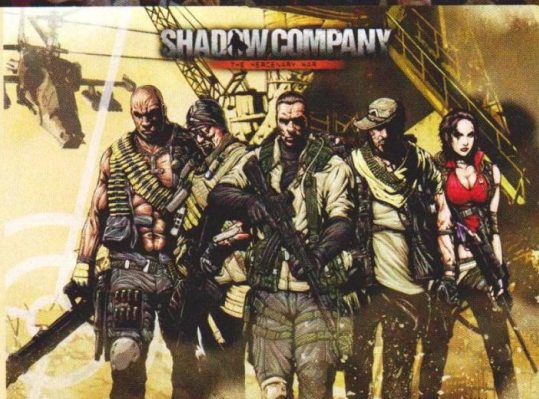
Planetside 2

Этот проект заинтересовал нас еще на Gamescom, и мы были приятно поражены, что российская компания Innova взялась за его распространение на территории СНГ. Planetside 2 – это эпическая MMO-мясорубка, в которой до 2000 солдат на одной карте беспощадно отстреливают друг друга, давят тяжелой техникой и несут смерть с воздуха. Похоже, это будет самая масштабная и эффектная войнушка из всех, виденных нами. Игрокам предстоит выполнять комплексные задания по захвату гигантских баз, когда массированное наступление происходит одновременно с нескольких сторон. Обороняющихся тоже ждет праздник боли и страданий – все как ты любишь. При этом в игре запланирована активная смена дня и ночи, что в корне меняет стратегию и подход к ведению боя в зависимости от освещенности. Выглядит эта футуристическая война действительно здорово: если ты до этого считал, что Battlefield 3 – это суперзрелищное масштабное побоище, то Planetside 2 вообще порвет тебе шаблон и катапультирует твою челюсть в стратосферу. Всего запланировано 3 стороны конфликта (читай, расы), 6 классов, куча техники, стрелкового вооружения и апгрейдов. Игра вознаграждает в первую очередь скилл – умелые игроки получают бонусы и сражаются с равными себе по умениям: дисбаланса с нагибанием нубов отцами тут не будет. Те, кто длительное время тестируют закрытую бету Planetside 2, сетуют на то, что игра немного скучновата, и в ней какой-то изюминки, как в первой части. Лично мы были в глубоком восторге и думаем, что к моменту окончательного релиза игры нет в конце этого месяца, разработчики доведут проект до блеска. Кстати, игра f2p, но с очень вменяемой моделью монетизации в духе LoL: за реальные деньги нельзя купить уничтожающие все нагибаторы и вундервафли – донаторов ждет только декор, только хардкор.



Shadow Company: The Mercenary War

Есть плохие парни, есть хорошие парни. В Shadow Company нет ни тех, ни других. Здесь собрались только очень жадные люди. И они готовы убить ради денег. Интересная затравочка перед игрой, которая сочетает в себе достаточно банальный набор хорошо знакомым нам элементов. Грубо говоря, Shadow Company – это смесь из Counter-Strike и Modern Warfare. Но к чести разработчиков – смесь-то получилась ядреная! Во многом потому, что участвуют в перестрелке за мешок с баблом здесь не отряд индивидуалистов, и даже не две команды – а целых четыре отряда. Казалось бы, количество команд увеличилось всего вдвое, но количество фана – раз в десять. Дело в том, что Shadow Company – это первый мультиплеерный фитулпей шутер, который чудесно сочетает тимдесматч и кооператив. Тот, кто несет мешок с деньгами (для победы нужно удержать его определенное время), становится мишенью для трех вражеских команд. В общем, победить в Shadow Company можно только, работая сообща. Отличный проект для тех, кто хочет расслабиться вечером в компании друзей.



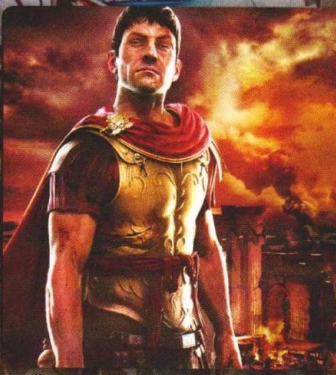
Dust 514

Мы еще в Кельне заценили этот PS3-эксклюзив, который станет одной из первых ласточек free-2-play на приставках. Это такой футуристический Battlefield – с классами, перками, роботами, танками, джипами и бластерами размером с автомобиль. Игровой процесс идет очень бодро – гораздо резвее, чем в той же «Батле». В жаре боя спецэффекты сыплются как ведра, а футуристический дизайн брони игроков, техники и зданий греет душу, охлажденную сеттинговым застоем в шутерах в виду повальной моды на современную войну. Наконец-то толковый футуристический боевик! Правда, несмотря на неплохие модели и сочные всплески плазмы, графику Dust 514 лучше всего опишет слово «мыло». Да, мы понимаем – бои большого количества людей на огромных картах «плойка» просто не вытянула бы на каком-нибудь Frostbyte. Но на дворе 2012-й подходит к концу, а ландшафт Dust 514 выглядит, как не успевшие загрузиться мегатекстуры в Rage. Впрочем, если тебе милее все-таки геймплей, а не картинка – проект не оставит тебя равнодушным. Ты ведь в курсе, что он привязан к MMO-симулятору космического пилота EVEOnline? Игроки EVE отдадут приказы бойцам в Dust 514, те захватывают территории и планеты => профит=> все довольны. Наземные бойцы, кстати, могут запрашивать у орбитальных кораблей поддержку с воздуха – и когда парни в EVE шандарахнут по планете какой-нибудь бомбочкой – ребятам в Dust мало не покажется. В общем, проект действительно достойный твоего ожидания, особенно в виду того, что он бесплатный. И потому что мы научили продюсера игры говорить «Slava Jukrayini!».



Rome 2: Total War

Феноменально. Шикарно. Великолепно. Другого от Creative Assembly мы ждать не привыкли – но тут они переплюнули сами себя. Они превратили культовую стратегию в настольно эпическое мясо, что баталии в «Трое» и «Властелине колец» на этом фоне выглядят убогой постановкой в дурдоме для больных проказой детей. Теперь морские сражения объединены с наземными: битвы часто начинаются на море – потом высадка на побережье – и штурм вражеских редутов. На поле боя под твоим чутким руководством одновременно находятся тысячи и тысячи воинов, каждый из которых анимирован с любовью и вниманием к деталям. На их лицах можно рассмотреть эмоции – офицеры грозно хмурятся, призывая солдат идти в бой, а простые ратники живо реагируют мимикой, когда их соседи по шеренге подкашивает шальная стрела. Города времен древнего Рима тоже воссозданы в мельчайших подробностях: разработчики в «купе с экспертами-историками, не покладая рук, изучали старинные фрески и тексты, чтобы сделать города на 100% идентичными древним твердыням. Rome 2: Total War выглядит лучше, чем любой эпитет, означающий «умопомрачительно». Мы трогали, поверь нам. Кстати, в одном из ближайших номеров подробнее о Rome 2 расскажет Джеймс Рассел, главный дизайнер серии Total War. Готовься – со щитом или на щите, шпилер!



Injustice: Gods Among Us

Netherrealm тоже люди и тоже хотят денег – хотя, вроде бы, Mortal Kombat должен был накопить их досыта. Как-то они уже сотрудничали с комиксами DC, ставив в одном файтинге Бэтмена, Супермена, Скорпиона, Саб-Зиро – в общем, персонажи комиксовой вселенной с населением «Мортала», стенка на стенку. Поскольку DC беспокоится о возрастном рейтинге – из Mortal Kombat vs. DC Universe была заботливо убрана расчлененка, мясо, кровь и вообще любые намеки на жестокость. Фанаты «Мортала» пребывали в протестации и шоке, поклонники DC жевали соску и радовались безобидным туманам в новой драчке с любимыми персонажами. К чему этот длинный экскурс в историю, которую следовало бы забыть? Netherrealm делают файтинг чисто по DC – и, опять-таки, без намека на жестокость. На наше робкое «Но ребята, рейтинг рейтингом, но после последнего Mortal Kombat мы ждали от вашей следующей игры если не ломания костей с рентгеновской камерой, то, как минимум, крови!» – продюсер игры лишь скромно начал рассказывать, какая классная Injustice, сделав вид, что не понял наших слов. Нет, на самом деле Injustice выглядит здорово. Арены великолепно детализированы (тут тебе все крутые локации из культовых комиксов – и Метрополис, и Бэт-пещера), проработка и анимация персонажей, как всегда, идеальны (в версии игры, в которую мы играли, было всего 6 героев – но в финальном варианте будет намного больше)... Но сможет ли Injustice втиснуться между Mortal Kombat, Tekken, Street Fighter, DoA и другими именитыми файтингами – вопрос, ответ на который – «Скорее всего, нет». Смотрится здорово, но, даже не смотря на боевку в стиле «Мортала» и применение персонажей разных гаджетов (Бэтмен, например, бросает бэттанги) – проект привлечет, похоже, только фанатов DC-шных супергероев.



Call of Duty: Black Ops 2

Мы немного поиграли в мультиплеер нового главного врага EA, и он нам весьма понравился (почувствуй значимость этих слов: задортам Battlefield понравилась новая Call of Duty). Чувство закольцованности карт осталось, но в целом процесс пошел куда бодрее. Очень забавно было слушать рассказы об игре специально привезенного в Москву продюсера BO2 – он, разумеется, с пеной у рта нахваливал свой проект, не забывая приговаривать: «Такого в Call of Duty мы еще не видели!». Да, действительно, копать-колотить, костюмы, делающие тебя невидимым, мы еще не видели в Call of Duty – зато видели во всех остальных играх. Но если убрать сарказм обратно в карман, то Treyarch молодцы: BO2 в плане эволюции подпрыгнула очень высоко и, скорее всего, станет самой интересной, необычной и ядреной за всю историю существования серии. Так ли это или нет – мы узнаем уже в следующем номере. Но все-таки чертовски приятно, что война иногда меняется.



МЕСТЬ, ЧЕЕСТЬ, ЖЕСТЬ

Было і ёсць, і наша злосць
Нібыта ў глытках нашых косьць.
Над намі страх нібыта сцяг,
І мы жывем, нібы ў гасцях.
Збірай сяброў, запальвай газ –
Усё стагодзе – дэкаданс.
Здымай сядло, газ і святло –
Па плечы снегу намяло.

N.R.M., «Лёгкія-лёгкія»

DISHONORED

Жанр:
свобода

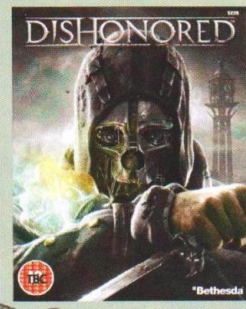
Разработчик:
Arkane Studios

Издатель:
Bethesda

Издатель в СНГ:
1С

Системные требования:

Процессор:
двухъядерный 3,0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: 512 МБ,
NVIDIA GeForce GTX 460 /
ATI Radeon HD 5850
9 ГБ на HDD

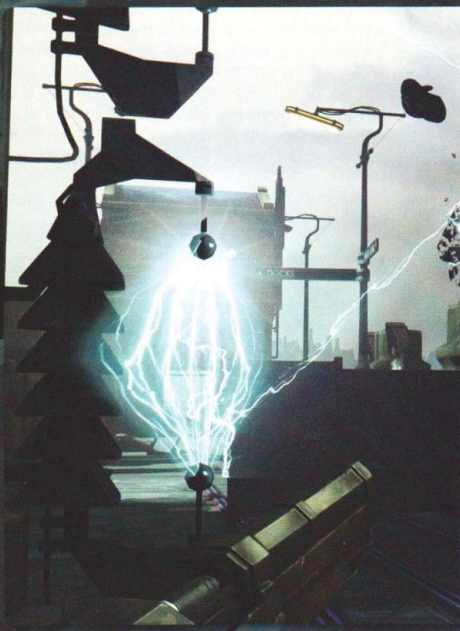


PC | X360 | PS3

Под пугающей маской – искривленное злой ухмылкой лицо; под ногами шуршит черепица крыш дряхлых домов. Легкие разрывает гнев, пока одна рука сжимает клинок, а другая – сжимает в кулак силу останавливать время, умение телепортироваться и способность скормить врага стае голодных крыс. Но Dishonored – это не игра про месть, это не экшн, не стэлс, не восхитительная драма, поставленная умелыми рассказчиками в дорогих декорациях. Это игра про тебя. Это проба того, что у тебя в подкормке. Это пластилин, из которого ты сам лепишь то, чего тебе так не хватало в гейм-индустрии.

Реанимация репутации

Dishonored сходу начинает играть на контрастах, потихоньку открывая свою многослойность и многозначность. Корво, лорд-протектор Империи Островов, прибывает из командировки в столицу, Дануолл. Белье стены и прекрасная архитектура уже через мгновение сменяются мрачными заборами и привкусом гнилого страдания в воздухе. Лорд-протектор заклеен как обычный душегуб, хотя даже раскаленное железо не помогло выбить из него лживое признание в преступлении, которого он не совершал. Вместо солнца через толстую решетку ему светит лампа на китовом жире, и ближайший час его ждет путь к свободе по колено в канализационных нечистотах. Бедняки гниют в трущобах, пока знать веселится в роскошных апартаментах. Свет играет в причудливых индустриальных конструкциях, создавая иллюзию легкости и светлости – ведь на самом деле Дануолл превратился в мрачный мертвятник. Впрочем, этот огромный морг хочется пройти вдоль и поперек. Виктор Антонов, в прошлом главный дизайнер Half-Life 2, превращает даже самого искушенного геймера в свихнувшего туриста, который впервые попал в другую страну. Каждый уголок, каждый кусочек города так и тянет увидеть и потрогать. Куча спрятанных





Расскажи мне сказку

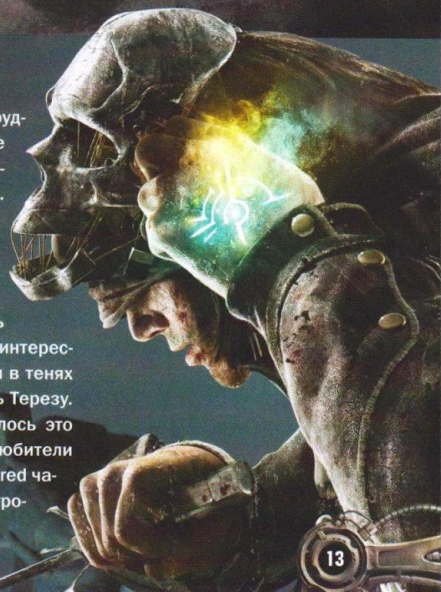
Разработчики выпустили несколько монохромных и очень стильных короткометражных мультфильмов, объединенных в серию «Истории Дануолла». Они еще больше раскрывают события и предысторию игры, выглядят просто шикарно и ждут тебя на YouTube, а также на диске, прилагаемом к этому номеру.

секретов не при чем – этот город наполнен жизнью, которая втягивает тебя в свой поток. Arkane не хотели брать лощеностью текстур и яркостью спецэффектов (хотя эффекты тут хороши) – они взяли игрока за грудки, как провинившегося котенка, и макнули мордой в безупречный стиль и беспрекословную атмосферу.



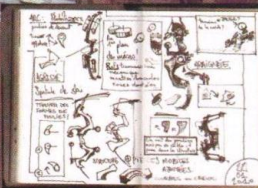
Не суй свой нож в чужие тела

На самом деле достаточно трудно дать Dishonored емкое жанровое определение – ведь жанр игры меняется в зависимости от твоих вкусов. В общем-то, это приключение, это незабываемая мрачная история, а вот какими дополнительными красками ее наполнять – зависит только от тебя. Многие разработчики пытались сделать игру, в которой одинаково интересно было бы идти напролом, прятаться в тенях или вообще изображать из себя Мать Терезу. Похоже, Arkane – первые, кому удалось это реализовать достаточно хорошо. Любители побродить по округе убьют на Dishonored часов на 20 больше, а те, кто ищет быстро-





Городская легенда



Город Дануолл, наверное, самый насыщенный и проработанный из всех существующих ныне выдуманных мест. Его стиль завораживает, его архитектура одновременно влюбляет и вызывает отвращение, но так или иначе, идя по мрачным переулкам этого города, ты веришь в него целиком и полностью. Разработчики признаются, что потратили огромное количество времени на то, чтобы создать это место и наполнить его жизнью. «Мы хотели создать уникальный стиль города, который любой человек хотел бы исследовать. История у нас уже была, так что мы стали искать виденье Дануолла, его архитектуру, его ритм». От фотореализма отказались сразу – стилистика всего проекта предполагалась как гротескная карикатура: костлявые павлины-аристократы, brutальные громилы-солдаты с большими руками – каждая деталь в игре подчеркивается, и в том числе город. «Для нашей истории отлично подходила атмосфера Лондона 1666 года. Это времена чумы, крыс и Великого пожара». Разработчики исследовали огромное количество исторических изображений и записей о Лондоне тех времен и вместе с экспертами начали воссоздавать нечто похожее. «Мы взяли за основу главные черты города, но в процессе разработки Дануолл перестал быть пародией на Лондон. Он наполнился другими деталями, каждая из которых важна, она не просто так. Например, во всех играх река в городе – декорация. Только не в Дануолле». При желании в городе можно найти множество аллегорий и отсылок – от Российской Империи до Третьего Рейха. Диковинные технологии – электричество в стиле Николы Теслы, паровые двигатели и механизмы – лишь подчеркивают уникальность этого места и расширяют восприятие. Кстати, изначально разработчики ориентировались не на стилистику стимпанка – например, первые шагающие доспехи выглядели как средневековые рыцари. В игре очень много связано с китовым жиром – он главное топливо, на котором работает практически все. Ты видишь брошюры с новыми налогами на жир, видишь причудливые китобойные суда, везущие китов на разделку, и понимаешь: мир Dishonored больше, чем кажется.



го геймплея, могут быстро промчать по Дануоллу, размахивая мечом и отстреливая мордоворотов без особой потери смысла. Забавно, что некоторые критики вменяют игре перенасыщение деталями – мол, слишком много всего и в визуальной нагрузке, и в фоновых разговорах персонажей, да еще и аудиологи да книги (которые лично я до рака мозга запарился читать) разбросаны повсюду. Мне кажется, этим людям срочно пора идти лечиться – Dishonored ведь никого ни к чему не принуждает. Ты сам делаешь выбор – и сам несешь за него ответственность. Промчат как танк, или прокрасться в тени? Убить или лишние 5 минут попрыгать по крышам? Тебе решать – причем ты никогда не знаешь, как твое решение тебе аукнется. Это тебе не одна известная игра про драконов, в которой весь город сбегается тебя ненавидеть, если ты убил курицу на центральной площади. Последствия своих действий в Dishonored ты почувствуешь постепенно и порой намного позже после их совершения.

Месть, как она есть

Dishonored долго запрагает, но быстро едет (долго раскуривается, но быстро вставляет – прим. нарк. Павл.). Первые полтора часа твой инвентарь обходится без суперспособностей – впрочем, клинок, пистолет и арбалет оказываются очень даже действенными средствами уменьшения количества работы для сотрудников службы переписи населения Дануолла. Азы фехтования понятны даже людям с отрицательным айкью – одна кнопка отвечает за удар, другая – за блок. Хочешь зрелищной поножовщины – тренируй реакцию: perfect timing здесь решает и вознаграждает тебя смакованием брутальности, кровавыми брызгами и клинком, входящим снизу в хрипящую глотку врага. А когда в дело вступают волшебные умения Корво – начинается настоящий хоровод возможностей. Даже сами разработчики не до конца знают, сколько разных смертельных комбинаций можно вытворить в Dishonored. Чтобы ты понимал – в этой игре можно вызвать ораву крыс, повесить на одну из них взрывчатку, вселиться в эту крысу, подползти к врагу и – ба-бах!

Петр Сальников, Редактор Kanobu.ru

Dishonored – это совершенно гениальная игра, которая вообще появилась на свет каким-то чудом. Понятно, что значительная часть идей здесь заимствована из Deus Ex – но, в отличие от прошлогодней Human Revolution, которая прилизанная, лошечная, метросексуальная, современная и весьма очевидная в механике, Dishonored – это игра из прошлого. Игра, в которой нет «альтернативного пути»: есть просто «возможности». Масса свободы, куча мелочей, замечательная подача истории мира и потрясающий визуальный стиль.



Дрожь подражателей

От сравнений никуда не деться – все критики загодя вопили, что Dishonored – это очень круто, потому что это смесь Deus Ex, Thief и Bioshock. И если я согласен с первой частью утверждения, то уже со второй готов поспорить. Как ты наверняка знаешь, над игрой работала большая команда людей, которую возглавляли титаны индустрии Харви Смит, Виктор Антонов и Раф Колантонио. Они со знанием дела и как бывалые селекционеры взяли все самое лучшее, что есть в современных играх, и смешали в коктейль Молотова. В Dishonored есть непревзойденно проработанный город, колоритные и необычные персонажи, дивные технические стимпанковские девайсы, ходячие роботы-доспехи (работающие на китовом жиру). Здесь есть холодное оружие, магия, электричество и паркур. В этой игре есть вообще все – для полного винегрета не хватает разве что тиранозавров и пришельцев. Но несмотря ни на что, Dishonored никого не копирует. Хотя бы по той простой причине, что в первую очередь это игра про свободу. Skyrim – это игра про фус ро ду и иллюзию свободы, GTA – игра про убийство проституток в открытом городе, а Dishonored – это рафинированная свобода. Dishonored можно смело пройти 3–4 раза, и каждый раз идти по новому пути получать удовольствие совсем другого рода и качества.

И раз уж речь пошла о похожести – нельзя не заметить, что главный арт Dishonored по цветовой гамме и смысловому насыщению сильно похож на Skyrim – прошлогоднюю лучшую игру года, которую тоже издавали Bethesda.

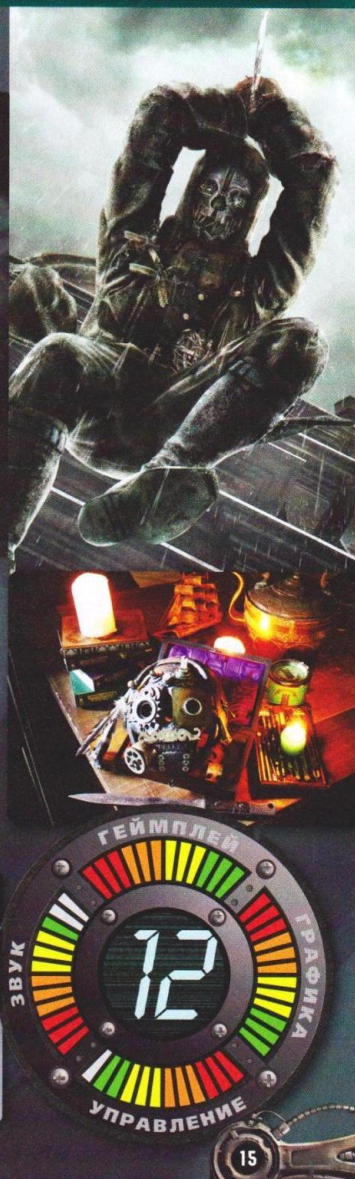
ДИЗориентация

Забавный факт. В течение года каждое игровое медиа около пяти раз на эмоциях называет игры года. У нас в «Шпили!» сразу заподозрили, что игрой 2012-го легко может стать Dishonored. Мы следили за ней по-разному – Butcher вообще не смотрел трейлеров, не читал фактов и интервью и даже не играл в раннюю версию. Khaj-Tosin – с точностью наоборот. Мы подождали, пока осядут эмоции и успокоится возбужденное игрой сердце, захлебывающееся в адреналине и эндорфинах. И теперь, со спокойной душой, мы можем сказать: на данный момент Dishonored – лучшая игра не только года, но и, похоже, последней пятилетки. Не потому что это самый крутой проект в этом году – он не самый громкий, не самый популярный и не факт, что понравится всем: все-таки многие не любят сами что-то решать – они любят, когда их водят за ручку. Дело в том, что среди всех остальных проектов Dishonored – это больше всего игра. Она не пытается быть интерактивным фильмом, ее делали не продюсеры, боящиеся лишний раз чихнуть. Ее принцип – внимание к мелочам, ведь именно из мелочей состоит наша жизнь. Впрочем – другого выбора у разработчиков и не было: игра свободна, а значит детализировать нужно не один коридор, а целый цельный мир. Пока остальные игры предпочитают дать игроку шмальнуть из огромного бластера и показывают сиськи – а все остальное придумывать не надо – Dishonored дает не просто свободу. Dishonored не просто предлагает выбирать между добром и злом – она дает тебе самому определить, что такое добро, а что такое зло. Это, поверь, дорогого стоит.

Khaj-Tosin

Вердикт

Эту игру делали люди, в которых поток искусства и революционности бьются о стенки артерий. Dishonored не подходит для трансляции на площади во время массовых акций протеста. Но Dishonored – прекрасное пособие для юных декабристов. Для людей, которые действительно хотят что-то поменять в своей жизни и в этом мире.



XCOM ENEMY UNKNOWN

Жанр:

Тактическая TBS/
Менеджмент

Разработчик:

Firaxis Games

Издатель:

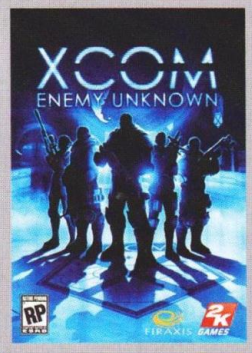
2K Games

Издатель в СНГ:

1C

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: 512 МБ GeForce 9600
20 ГБ на HDD



PC | X360 | PS3

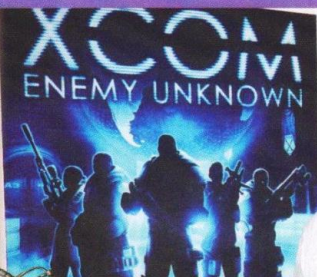
КТО К НАМ С ЧЕМ ЗАЧЕМ — ЭТО ТОГО И ТОГО

Жить — значит меняться. Кто-то меняется в лучшую сторону, ну а большинство людей — в худшую, хотя сами они так не считают. Приходится «прогибаться под изменчивый мир», принося в жертву свои принципы и убеждения. Вот и ремейк одной из гениальнейших игр прошлого столетия прогнулся под «требования современности». Кто-то скажет «это неизбежно», но ведь при упорстве и желании можно было бы сделать и по-другому.

СЛОВО ТВОРЦА

Мы пообщались с Гарфом Деланджело, главным продюсером Enemy Unknown. Просто так — мы любим общаться со всякими крутыми дядьками, повышая таким образом свою самооценку. И потом этим перед девочками хвастаемся. Иногда даже диктофон включаем во время общения, а затем проверяем — и там такое:

«Enemy Unknown — это духовный продолжитель культовой и поныне серии. Поэтому разработка давалась нам очень тяжело — мы понимали, что имеем дело с настоящим культом. Мы знали, что фанаты XCOM не простят нам даже малейшей ошибки. Поэтому EU — это не совсем ремейк. Это переосмысление. Мы сделали все, чтобы игра стала более интересной, понятной, красивой, чем предыдущие части. Для новичков есть обычный режим, для





Исключить архаизм

Довольно долгое время не оглашалось о разработке игры: конспирации также способствовало привлечение внимания к тактическому экшну XCOM, который все еще готовится к релизу. Так что заявление о работе над римейком культовой стратегии для всех стало приятным сюрпризом – тем более что делает его не кто-нибудь, а студия Сиды Мейера, Firaxis. Особенно приятно, что в ней работают сотрудники канувшей в Лету MicroProse, которая и ответственна за оригинальную серию. Но уже в первых интервью было сказано: «Мы сделаем и консольные версии». Это мигмом породило вполне обоснованные опасения по поводу того, что будут серьезные упрощения и обрезания, ради соответствия современным тенденциям. И, как оказалось, ворчанье и бурление было не на пустом месте.

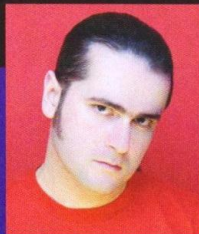
Хипстерский подход

Ну, на самом деле не все так плохо, как ты думаешь после прочтения предыдущих заунывных строк. Даже наоборот – не зря все критики сходят

ветеранов серии, у которых железные яйца, – классическая сложность – симулятор уничтожения ваших нервов, где каждая миссия – еще более крутой вызов, чем предыдущие. Это тест вашей выдержки. И мы ввели мультиплеер, который похож на анимированные шахматы (мультиплеер, кстати, тоже очень хорош – прим. глав. ред.). Я очень рад, что... простите, откуда, говорите, вы? Из Украины? Ага, да-да, Украина. У вас там куча фанатов серии, насколько я помню. Я очень рад, что украинцы могут поиграть в новый XCOM. Я уверен, мы вас не подвели».

с ума, наперебой называя Enemy Unknown лучшей игрой года. Разработчики умело избежали тех ошибок, которые были допущены в другой недавней реинкарнации пыльного старья – Jagged Alliance: Back to Action – и смогли угодить как ветеранам и любителям олдскула, так и нынешнему поколению поклонников стратегий. Суть геймплея осталась та же, и бывалый истребитель инопланетной нечисти тут же воспринимает все на ходу.

Началось вторжение инопланетных агрессоров, и для эффективной борьбы с ними сформировано специальное подразделение для сопротивления и исследования, руководство которым поручают тебе. Свободный геймплей кампании разбавлен неким подобием цельного сюжета, так как игровой процесс регулярно перемежается роликми, диалогами на базе и просто трескотней оперативного помощника во время операций. Так что сингл вышел действительно на голову выше своего предка.



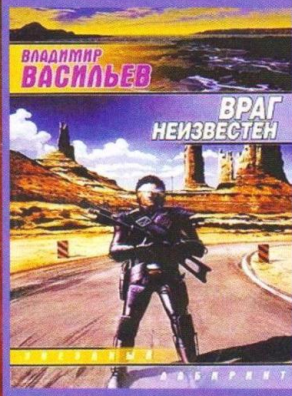
Сергей Галенкин,
Старший Будда

Я наиграл в XCOM всего девять часов. Да, за такое время можно трижды пройти Call of Duty, но это слишком мало, чтобы делать выводы о настолько важной игре – я убил, наверное, часов по триста на каждую из предыдущих частей XCOM.

Но мне кажется, что у Firaxis получилось. Некоторые видимые упрощения, вроде отказа от action points, с лихвой искупаются более глубоким геймплеем, завязанным на комбинации умений солдат. Мета-игра в XCOM из-за этого намного интереснее и сложнее, чем в первых частях. И, разумеется, играть надо на Classic Ironman, потому что Normal здесь чересчур легкий даже для новичков.

Литературный раут

XCOM был очень популярен в наших краях в лихие 90-е. И писатели-фантасты тоже тогда были любителями строить цивилизации, отстреливать пришельцев и прокачивать героев. Так российский писатель Владимир Васильев написал первую новеллизацию западной игры – книгу «Враг неизвестен».





Петр Сальников,
Редактор Капобу.ру

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



Рекогносцировка

Тактическая часть, с которой и начинается знакомство с игрой, поначалу неслабо так напоминает чешскую серию UFO, хотя бой, как и положено, происходит в пошаговом режиме. Очутившись на месте дислокации, ты сразу замечаешь слабую графику – спасибо мультиплатформенности. Но зато и ресурсов видеокарты требуется не так уж много. Карты не генерируются случайно, но, тем не менее, городские ландшафты насыщены уничтожаемым окружением и вызывают ностальгию по былым временам. Бойцы аккуратно приседают за укрытиями или умело занимают позиции на возвышенностях, что, впрочем, не мешает им стоять истуканами на открытой местности – опция приседания отсутствует. И как же радуется сердце, когда вышибаешь мозги старым знакомым Сектоидам, которые обзавелись повадками Голлума, но зато не разучились использовать пси-умения.

A MICROPROSE GAME
X-COM
UFO DEFENSE



PC/AMIGA

Начало вторжения



Позже приходится уже изрядно возиться с отравляющими Тощими, ходячими танками Мутонами и прочей челядью, вроде жукоподобных созданий, похожих на арахнидов из «Звездного десанта» и инопланетных роботов в обновленных оболочках. Новых видов противников не так уж много, но, тем не менее, старый бестиарий уменьшился.

Очков действия нет, так что радиус передвижения и возможность несколько раз разрядить обойму или угодить гранатой зависят только от характеристик бойцов. А сами оперативники теперь делятся на 4 класса: штурмовик, поддержка, тяжелое оружие и снайперы, а вот принадлежность к тому или иному классу уже будет зависеть от боевого крещения. К тому же присутствуют ветки умений, разные у всех классов, которые можно прокачивать с получением новых званий, и потеря опытных бойцов горько аукнется в будущем.

Уютенькое

Почему-то база теперь дается только одна, а в остальных регионах планеты можно только разместить истребители и спутники для мониторинга. Само логово представлено в горизонтальном срезе, так что можно наблюдать, как копошатся люди в разных секциях – чего-то варганят рабочие, тренируются солдаты и даже как чихнут в своих тюрьмах aliens. Организация X-COM делится на три отдела: научный, инженерный, оперативный, и по каждому из них есть свой помощник. Это некая фрау в белом халате; старый очкастый хрыч, ответственный за производство; ну и пафосный руководитель оперативного отдела. Иногда еще докучает глава Международного Совета, финансирующего проект, нахваливая за успехи и навешивая словесных люлей за некомпетентность.

А рутина идет как всегда – ученые исследуют снаряжение пришельцев, глумятся над трупами (и над живыми тоже), а после выдают теории по поводу дальнейшей борьбы; инженеры крафтят оружие и снаряжение на основе инопланетных технологий, так что впоследствии можно щеголять плазменными воинами, джетпаками и мини-танками на поле боя. Оперативники должны быть всегда снаряжены по последнему слову моды, не забывая также о возможности кастомизировать их внешность, чтобы каждый боец действительно был уникальным. К тому же каждый персонаж обладает уникальным акцентом при разговоре, характерным для его национальной принадлежности, которая, ко всему прочему, еще указывается флажком на спине брони. А если не хватает денег (а поначалу ощущается острый кризис), то всегда можно втихую сбавить на черном рынке артефакты и оружие алиенов. А денег тебе будет ой как не хватать – задач – гора, справиться со всем нереально, так что страны, дающие тебе деньги на разборки с пришельцами, будут постоянно урезать бюджет. Только нищество, только хардкор!

Все хорошо и замечательно, но вот мысли о том, что древо технологий не такое уж объемное, у оружия бесконечные припасы, отсутствие возможности нанимать дополнительных ученых и рабочих, ряд других упрощений вводят в угнетение, от которого так просто не отмахнуться.

Тимофей Анисимов



Вердикт

Будущее вышло не таким уж радужным. «Переосмысление концепции X-COM» вытекло в формулу «меньше думай, меньше кропотливости и суеты, больше кинематографичности и радости для глаз». Что, однако, не мешает быть Египту Unknown отличной игрой и достойным наследником культовой серии.



ОГНЕМ, МЕЧОМ И ВОПЛЕМ

CHIVALRY

Medieval Warfare

CHIVALRY
Medieval Warfare

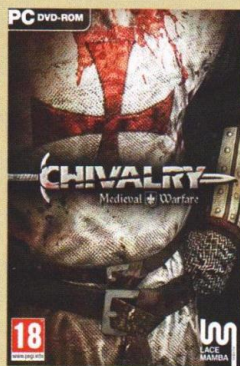
Жанр:
FPS (first person slasher)

Разработчик:
Torn Banner Studios

Издатель:
самиздат

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
7 ГБ на жестком диске



PC

«Я не знаю, каким оружием будет вестись третья мировая война, но четвертая – точно палками и камнями», – сказал Альберт Эйнштейн. В этом есть и свой плюс: игры по этой войне будут куда веселее, чем современные стрелялки, где одно нажатие на спуск извбавляет тебя от недруга в километре от твоего местонахождения. Во времена рыцарства всегда было нечто эпическое в сражении воинов в латах с огромными мечами. Torn Banner Studios с этим согласны как никто, даже если никто с этим и не согласен. А несогласных они намереваются переубедить своим дебютным проектом Chivalry: Medieval Warfare – игрой, полностью посвященной брутальному и хардкорному средневековому рубилову.

Ричард Львиная Печень

В наши дни индустрия страдает от катастрофической нехватки игр жанра FPS. Нет, не first person shooter, а first person slasher: с уругвайского – махалка от первого лица. Почему-то только РПГ вроде Elder Scrolls с распростертыми руками приветствовали ближний бой с видом «из глаз», да и там он по продуманности был далек от идеала, коим лично я считаю Dark Messiah of Might&Magic. По крайней мере, считал до недавних пор.

А нас – рать

Chivalry: Medieval Warfare одним махом стирает с холста все известные слэшерам каноны боевых систем, предлагая собственную. Создавать полностью новую систему в и без того непопулярном

жанре – смелый и рискованный шаг, но смелость ведь не чужда настоящим рыцарям! Еще им не чужды различные приемы в фехтовании, увороты, блоки и другие тонкости рыцарских поединков. А вот игроку, впервые попавшему на арену Chivalry, все это чуждо, в связи с чем настоятельно рекомендуется пройти полный курс обучения перед тем, как соваться на рожон – по крайней мере, если не любишь глотать стрелы и целовать набалдашник боевого молота.

Работники меча и топора

Вступая на поле брани одного из четырех командных режимов, ты выбираешь один из, опять-таки, четырех классов: солдаты, лучники, авангард и рыцари. У каждого своя уникальная способность и каждый носит свои виды оружия и экипировки, которую ты волен менять прямо в ходе битвы между возрождениями. У всех колюще-режущедробящих есть три основных стага: урон, скорость и эффективное расстояние, разные комбинации, которые заставляют менять стиль игры и подход к бою. Ты пользуешься тремя основными атаками: горизонтальный удар, вертикальный удар и выпад – их можно объединять в комбо и тем самым нести смерть противникам, у которых мозгов не хватает уклониться или поставить блок. Но упряма есть и на хитрых блокеров – любую атаку можно отменить прямо во время взмаха выбранным оружием, обманывая недруга и тут же нанося удар с другой стороны. А если хитрец закрылся за щитом – ничто не мешает обойти его сбоку или попросту пнуть ногой, открывая его тело для близкого знакомства с твоей

Пацан к доспеху шел



Chivalry – один из представителей первой волны выходящих Kickstarter проектов, доказавших, что не напрасно в них копейка вложена. Без финансовой поддержки фанатов и вирусного пиара, разработчики либо не смогли бы реализовать все задуманные аспекты, либо обратились бы к издателю, который без секунды сомнения мог бы внести свои правки, меняя все до неузнаваемости.

Давно мы не видели полноценных игр, являющихся выходцами из модов!

пренебрегают и порой даже злоупотребляют, что чаще смешит, нежели раздражает. Бывают заведомо смешные и несерьезные мультиплеерные игры, как Team Fortress 2. Бывают серьезные и очень атмосферные мультиплеерные игры, как Battlefield 3. И есть Chivalry – игра, позволяющая тебе почувствовать себя настоящим рыцарем в латах и познать всю жестокость, кровавость и интенсивность боев на мечах, осад замков и набегов на деревни – но все это с юмором. Но не от того, что рыцарь в процессе отрубывания недругу головы рассказывает ему смешной анекдот. Chivalry делают забавной сами игроки – комьюнити, которое любит пострадать редкой фигой прямо посреди раунда, окружая толпой одинокого врага с воплями, забираясь на повозку с трупами и размахивая топором над головой, пока не получат стрелу в глаз, или просто отважно идя в атаку под гордым именем «Сэр Гомо из Сексуала».

Именно так, только в более грубой форме, ты будешь вслух называть врагов, убивающих тебя слишком часто, да и саму игру – в первую очередь, за периодические вылеты. Над стабильностью стоит еще поработать, но, учитывая, что в Стиме игра неделю держалась в топе продаж, мотивации у разработчиков должно быть сполна.

Butcher

Все взмахи, стуки и скрежет железа о железо создают неповторимую атмосферу средневековой баталии, а мрачный стиль, качественный левел-дизайн и весьма профессиональное, как для инди, использование Unreal Engine 3 позволяют погрузиться в проект с головой, даже если она и будет постоянно слетать с плеч. Отдельная радость – драки и боевые крики, которыми игроки отнюдь не

Вердикт

Chivalry – игра серьезная, но веселая. Мрачная, но смешная. Жестокая, но дружелюбная. Простая, но комплексная. Хаотичная, но до треска в мозгах тактическая. И чтобы испытать все ее аспекты, придется принять ее правила и забыть обо всем, к чему ты годами привыкал в мультиплеерных играх от первого лица.

«Война никогда не меняется», – угрюмо заявил Call of Duty. «AAAAAAAAAA, В АТАААААААА-АААААААКУУУУУ!!!» – ответил Chivalry, отрубывая военному шутеру левую ногу и толкая его в кипящую смолу.





TO PLAY OR NOT TO PLAY

EA
SPORTS

FIFA 13

Жанр:
спортивный симулятор

Разработчик:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 10 ГБ

PC | PS3 | PSVita | X360 | Wii

ХОТЬ ШАРОМ ПОКАТИ

В этом году природа согревала нас теплом аномально долго, поэтому любители погонять мяч на траве до последнего имели возможность делать это собственными ногами, а не виртуальными. Теперь за окном холодно, дождливо и вообще бррр, да и флажки Евро 2012 почти отовсюду поснимали, хотя прошло всего почти полгода. Так что тем, кто жить не может без футбола, пора повесить свои бутсы до весны на гвоздь и познакомиться со свежей и успешной игрой легендарной серии – FIFA 13, симулятором футбольного симулятора.

ФИФАкты на лицо

Electronic Arts по заведенному еще с 1993 года расписанию пекут свои FIFA, как пирожки. Год – игра, год – игра, год... ну, ты понял. И надо отдать им должное: видимо, знают они какой-то секретный ингредиент для этих пирожков, ибо как еще объяснить стабильную покупаемость и окупаемость франшизы.

Как ты понимаешь, суть самого футбола остается неизменной уже давно, поэтому и надеяться на какие-то неожиданные вау-эффекты в симуляторе этого вида спорта особенно не приходится. Оттого ежегодный апгрейд ФИФЫ – это, по большому счету, гонка с конкурентами на техническое вооружение. Я себе всю эту кухню, если вкратце, вижу как-то так: игроделы берут предыдущие наработки и добавляют к ним футбольные новости, случившиеся за последний календарный год. А дальше обильно сдобривают весь этот перформанс улучшенной детализацией, апгрейнутым движком, более качественной прорисовкой травки, лиц, трибун и прочим графическим марафетом. Всего по минимуму, чтобы было что улучшать в следующем году. Также разработчики неустанно борются за мир во всем мире, реалистичность физики и продуманность тактико-стратегических моментов. И в виде бонуса – всегда пара приятных новых ништяков, вносящих подобие разнообразия. Вот и юбилейная, двадцатая, FIFA не выбывается из накатанной схемы.

Кто к нам с мячом придет...

В этом году пиксельные футболисты снова умнели по всем статьям. Теперь они быстро анализируют игровую ситуацию и даже, аки шахматист средней руки, научились продумывать свои ходы на два шага вперед. Также бойцы мяча и газона стали коварнее и хитрее – во-первых, за счет новой возможности перехитрить защитника, уводя его рывком за собой, а во-вторых – благодаря доведенному до совершенства дриблингу, то есть умению выписывать ногами кренделя, которые одурачат соперника. Ну и подвижность мяча на 360 градусов теперь позволяет виртуозам превращать пинание в искусство. Кстати, в состязании за этот самый черно-белый снаряд придется изрядно попотеть, поскольку физику борьбы за него улучшили, читерское идеальное первое касание порезали, а при подсчетах в приеме дали возможность защитникам отбить мяч назад. К тому же теперь немаловажную роль играют дефолтные габариты и сила игрока, которые отныне нужно учитывать.

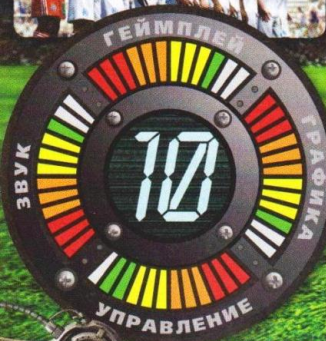
Поднабрался ума и искусственный интеллект, так что игру не назовешь легкой – воевать придется упорно и, применяя мозги, что делает матчи куда интереснее.

Остальное – по мелочи: новые анимашки и улучшенные мордашки. Все привычно и незатейливо – футбол ведь, а не факультет микробиологии.

divinale

Вердикт

Автор этого материала то ли в силу природной лени, то ли от наличия сисек других интересов, футбол не любит и не понимает. Причем как настоящий, так и настольный вкуче с виртуальным. Но поскольку вся редакция ушла играть в Dishonored, катать шары почему-то пришлось мне. Сказать, что FIFA 13 смогла чем-то поразить воображение – значит соврать. Но визуально игра производит приятное впечатление, да и с точки зрения стратегии и тактики есть чему потешиться и над чем подумать. Electronic Arts, как обычно, сделали добротный и качественный, хоть и не блестящий оригинальностью продукт, и за это им спасибо и шоколадная медалька. Фух, вроде все. Теперь и я могу пойти играть в Dishonored!



КОНКУРС

БОЛЬШОЙ CANYON

Обычно, каньон – это такая большая морщина в земле, через которую очень трудно перебраться, если у тебя за спиной нет пропеллера с моторчиком. Любой каньон – но не Сапуон: эти ребята мало того что вовсе не усложняют тебе жизнь, они еще и облегчают ее, создавая всякие крутые электронные штуки и сопутствующие прелести. Насколько они круты ты сможешь убедиться лично, выиграв разную вкуснятину в прекрасном конкурсе от журнала «Шпиль!» и Canyon.



 CANYON

Мы собираемся просто так отдать тебе:

За третье место – очень стильную сумку CANYON Messenger (кстати, хватит носить ноут в авоське!)

За второе место – уладу твоих ух, наушники CANYON CNL-HP03 Rising Sun, завернутые в стильную сумку для ноутбуков CANYON Messenger.

И наконец, за первое место – сумку CANYON Messenger для ноутбуков, беспроводную мышь CANYON CNL-MSOW07 Rising Sun и стильные колонки CANYON CNL-SP20H Rising Sun.

На этом хорошие новости заканчиваются. Переходим к плохим. А нет, прости, – сегодня плохих новостей нет. Зато есть задание, которое ты должен выполнить, чтобы получить все эти крутые штуки.

А. Ответить на 3 простых вопроса.

1. Какой известный дизайнер принял участие в разработке продуктов Canyon?
2. Что изображено на продуктах серии CANYON Rising sun?
3. Сколько микрофонов встроено в веб-камеру Canyon, которая входит в комплект Canyon ChatPack?

Б. Выполнить креативное задание.

Представь себе, что на твоем пути вдруг появился Большой Каньон. Ты, как настоящий геймер, преодолеешь его, используя технику Сапуон. Расскажи, как ты это сделаешь?

В. Прислать ответы и решение задания нам.

Отошли электропочтового голубя по адресу konkurs@shpil.com, указав в теме письма заветное слово Сапуон.

Г. Ждать следующего номера.

Ведь в нем мы огласим имена победителей.

Письма конкурсантов принимаются до 19 ноября 2012 года. Победители будут определены по креативности креативного задания среди всех, приславших правильные ответы.

ВСКОРМЛЕННЫЙ ГРУДЬЮ

DEAD OR ALIVE 5
Жанр:
Fighting

Разработчик:
Team Ninja

Издатель:
Тесто Коеи


X360 | PS3

Как же все-таки на самом деле легко привлечь внимание к играм. Взять, к примеру, серию файтингов Dead or Alive, первая часть которой появилась на свет еще в прошлом веке. Главный акцент игры – пышные женские формы. Треть бюджета ушла на рендер волос, треть – на реалистичную физику груди, а еще треть – на геймплей и баланс. И ведь не скажешь, что это совсем уж плохо!

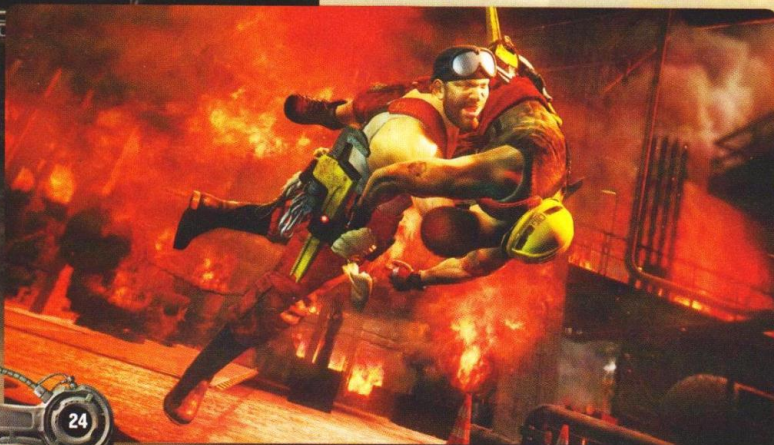
Сексизм и его эксплуатация

Все-таки, ведь именно за сиськи серия так полюбилась игрокам. Впрочем, не только из-за них. На самом деле за выдающимися округлостями (которые, кстати, анимированы чересчур дотошно) большей части персонажей скрывается отличная механика файтинга, заложенная еще с момента зарождения сериала. Классический подход «камень-ножницы-бумага» здесь представлен в виде обычных ударов, захватов и бросков. Против каждого из способов членовредительства сопернику можно использовать «противоядие». То есть, сама по себе серия ударов наносит наибольший урон, однако нейтрализуется захватами, которые в свою очередь бессильны против бросков. Натурально выиграть поединок можно без еди-

ного удара, что открывает немалые возможности в стратегическом плане. Больше всего игровой процесс напоминает такую смесь Virtua Fighter и Tekken в самом лучшем своем проявлении. Здесь есть и возможность сыграть два на два, джаг-лить, а некоторые персонажи подозрительно напоминают героев из игр конкурентов. В общем и целом это абсолютно никак не смазывает впечатлений от игры, так как сам по себе бой здесь разительно отличается из-за доподлинного переноса упомянутой выше схемы «камень-ножницы-бумага». Кроме того, в игре появились особенные убер-удары, которые можно использовать лишь единожды за бой. Эти своеобразные фаталити восточного разлива невероятно красочные и зрелищные, что в куче с интерактивным окружением позволяет наблюдать сцены, сравнимые с лучшими представителями экшнов.

Место встречи изменять всегда

Если уж разговор зашел о полях сражений, то нельзя не упомянуть визитную карточку серии – огромные многоуровневые арены. В отличие от тех же Virtua Fighter и Siski Calibur, бой не заканчивается с вылетом противника за пределы ринга. Отнюдь, подобное развитие событий только еще больше зажигает игрока, поскольку процесс пробития стен, полет с крыши пагоды на землю срежиссирован в лучших традициях китайских фильмов о боевых искусствах. На этом интерактив не заканчивается: ввиду особенностей окружения в определенный





момент можно, к примеру, снести к чертям несущую стену здания, и оно начнет рушиться, переноса игроков на совсем другую площадку. Ну и запустить врага в пролетающий неподалеку вагон метро или подставить под дуло внезапно подъехавшего танка – то еще удовольствие.

Старческий маразм

Уже традиционно для файтингов режим истории не представляет ничего интересного именно в плане сюжета. Самые сумасшедшие пафосные фразы, режиссура на уровне худших примеров японской анимации и отсутствие толковой мотивации просто отвращают от данного режима, который пригодится разве что самым «зеленым» новичкам, чтобы разобраться что к чему, а не лезть грудью на зуботычины матерых игроков в онлайн. Остальные режимы же довольно привычные и стандартные – выживание, versus, аркада и тренировка – вот тот не слишком обширный перечень доступных развлечений в одиночной игре. Отдельного упоминания, правда, заслуживает обучение, которое предоставляет полный отчет по так называемой Frame Data, таймингу и комбинациям в реальном времени. Сетевая игра тоже звезд с неба не хватает, од-

нако в отличие от последнего Теккена, удосужилась обзавестись толковым лобби. В результате удобство игры в онлайн здесь гораздо выше, а в случае сильной усталости можно банально быть зрителем в тех или иных матчах. Единственный серьезный промах в этом плане – поиск нужного повтора. Приходится выбирать противника из списка боев, и аж после скачивания самого повтора увидеть, что это за бой, с какими персонажами и условиями. Этот момент, конечно, не всем так важен, но, тем не менее, создает некие неудобства.

Снисхождение

Что касается сложности, то Dead or Alive 5 – один из самых демократичных файтингов, где беспорядочный пианизм по контроллеру работает на «ура», а джагглы не такие беспощадные, как в уже не раз упомянутом Tekken. Да и сама основа механики не столь сложна, так что освоить управление возможностями персонажей будет не так уж сложно. Тем не менее, назвать DoA5 файтингом для слабых не получится, так как для профессионалов в плане тактики часто открывается второе и даже третье дно – главное знать, где искать.

BoVVeR

Дедовский метод

Dead or Alive стала третьей из четырех популярных серий файтингов, которые были экранизированы ушлыми голливудскими продюсерами. К созданию фильма DoA в качестве продюсера приложил руку даже сам Пол [Я снял Mortal Kombat, а теперь отлюблю до дыр Resident Evil... эй, ну хотя бы в моих экранизациях бреда не больше, чем в оригинальных играх!] Андерсон. Кинокритики и ценители прекрасного разнесли кино Dead or Alive в пух и прах, мол, одноклеточный боевик без намека на сюжет и с одним спецэффектом. Категорически не согласны. Там весьма неплохие драки, хорошая операторская работа и намеки на сценарий очень даже. Все равно, было сложно придумать что-то круче в экранизации игр, чей сюжет обычно выглядит следующим образом: +1 к абилкам «размер» у всех женских персонажей и понеслась! В общем, редакция рекомендует фильм DoA для массового увеселения.

Вердикт



Dead or Alive 5 – самая успешная игра, использующая женскую грудь в качестве основного способа продвижения бренда, что только подтверждают разнообразные спин-оффы про волейбол с участием героинь. Тем не менее, это также самый совершенный DoA на данный момент. Однако от условного Dead or Alive 6 хотелось бы побольше нововведений, а не только лучшей анимации груди за все время существования видеоигр. Это ведь, в конце концов, слишком стереотипный и сексистский подход к играм вообще.



ПАНДА ФУ-ФУ



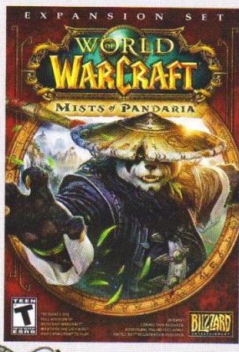
Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Blizzard Entertainment

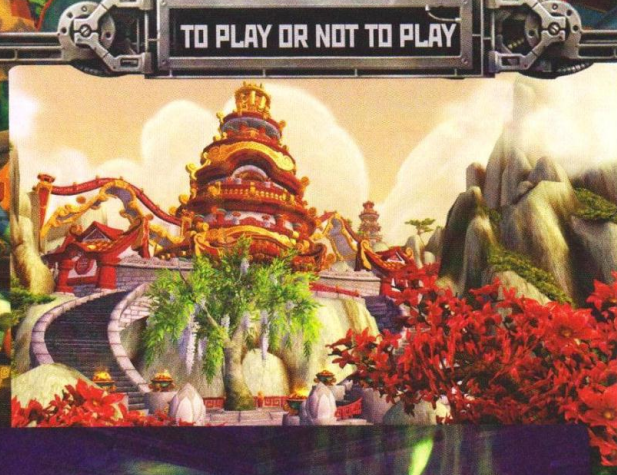
Издатель:
Activision Blizzard

Системные требования:

Процессор:
двухъядерный, 1,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Radeon X1800 Pro /
GeForce 6800
HDD: 25 ГБ



World of Warcraft – легенда игромира. Миллионы геймеров из года в год бросают лучшие часы жизни к ногам ВоВы, а Blizzard невозбранно гребет за это деньги экскаваторным ковшом на зависть конкурентам, что, согласись, очень круто. Вот только четвертое дополнение проекта – Mists of Pandaria, сколь интересным оно ни кажется на первый взгляд (мы всерьез считаем, что на самом деле существуют люди, которым панды в Азероте могут показаться интересным), все же убеждает: разработчики исчерпали идеи из всех нормальных мест и теперь пытаются сосать их из пальца, который предварительно макнули в чашку с ЛСД.



Мейд ин Чайна

Итак, оказалось, что во вселенной Warcraft тысячи лет существовал континент Пандария, сокрытый от прочего мира плотными туманами. Когда они рассеялись, остальным обитателям Азерота открылись земли, населенные миролюбивой и изначально нейтральной, но уж никак не беззащитной расой пандаренов. Вочина этих черно-белых мишек сделана по всем Китай-канонам: заснеженные пики, водопады, рисовые поля и косолапые мохнатые жители, овладевающие секретами боевых искусств в высокогорных монастырях. Коротче, полная панда кунг-фу.

Континент разделен на семь частей, каждая из которых предназначена для игроков с определенным уровнем. Стоп-лevel отодвинули до отметки 90, так что заядлым фанам снова есть куда расти. Еще в игре появился новый класс – монах. По сути, он является таким универсалом и может как успешно атаковать, так и выступать в роли лекаря или танка.

Решить проблему малозаселенных игровых миров решили с помощью кросс-серверных зон, открывающих доступ к этим непопулярным местам обитания напрямую.

Помимо прочего, в ВоВу ввели PvE-сценарии, в которых трое игроков без особых специализаций смогут сообща пройти свой путь воина за плюшки. Ну а любители хардкорного фана получили возможность сколотить команду и попытаться счастья в подземельях в новом режиме испытаний на время.



советуем освежить навыки онлайн-фермерства – они тебе пригодятся (и пусть тот, кто в такое ни разу не играл, первый бросит в нас мышкой).

Остальное – стандартный набор супер-мега-бла-бла-бла крутых апгрейдов прорисовки текстур, теней, освещения и прочих визуальных радостей. Все по накатанной схеме.

Мартышкин труд

Из всего вышеперечисленного получается, что над Mists of Pandaria действительно трудились, и многое из задуманного вышло вполне пристойно. Вот только мы подозреваем, что «панды» смогут удержать подписчиков больше, чем на месяц-два, только если играть будет: а) заядлый и пожизненно преданный фанат проекта; б) нышная японская девочка, влюбленная в мимимишных монохромных медведей. При всем этом мы до глубины души и кармана уважаем Blizzard, в общем, и WoW, в частности, но считаем, что разработчики пытаются снимать последние надои с умирающей священной коровы, хотя, похоже, ее пора хоронить. И это, там Guild Wars 2 уже месяц как вышли...

divinale

Хуже катаклизма

Судя по тому, с какой скоростью «туманные панды» расползаются с прилавков, в Blizzard держат хорошую мину при плохой игре. Точнее – плохой продаже игры. Для сравнения – предыдущее дополнение World of Warcraft: Cataclysm разошлось, как горячие пирожки: за сутки его приобрели 3,3 млн. раз, в то время как Пандарию – 2,7 млн. за... неделю. Профит, казалось бы, весьма пристойный, но динамика намекает нам, что следующий аддон могут не спасти даже рекламные ролики с Чаклом Норрисом.



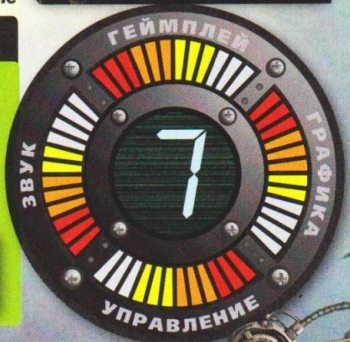
World of Счастливым фермер

Еще одним заметным новшеством можно назвать появление петов, способных сражаться друг с другом по принципу покемонов. Тебе же предстоит расширять весь этот зоопарк и воспитывать его по мере сил.

Ах, да, ну и куда же без любимого занятия всех домохозяек – огородничества? Ни-ку-да. Поэтому

Вердикт

Нам очень хочется крепко пожать руку Blizzard Entertainment, ведь они умудряются целых восемь лет приковывать внимание игроков к одному проекту, зарабатывая на этом заоблачную репутацию и несметные богатства. А потом эту же руку хочется немножко сломать за то, что она слишком привыкла грести деньги пользователей без должной отдачи и совсем разлепилась воплощать в жизнь что-то по-настоящему новое. Игрока нужно уважать, а не держать за пилл, который схавет вчерашнее блюдо под сегодняшним соусом. Если разработчики об этом не вспомнят, то потеряют гораздо больше подписчиков, чем те три миллиона, что разочаровались за последние пару лет в некогда великом World of Warcraft.



F1 2012
 Formula 1™

 Жанр:
 Racing

 Разработчик:
 Codemasters Birmingham

 Издатель:
 Codemasters

Системные требования:

 Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
 ОЗУ: 2 Гб
 Видео: 256 Мб
 15 Гб на жестком диске


PC | X360 | PS3

МОЕ СЕРДЦЕ БОЛИД

Для настоящих фанатов чемпионат «Формулы-1» никогда не будет просто «гонками». F1 – это ожесточенная борьба, битва технологий и элитных гонщиков, сражение за доли миллисекунд. Сложно передать те ощущения, когда вдавливаешь педаль газа в пол на болиде, под капотом которого более семисот лошадей; сложно описать словами те чувства, которые испытываешь, обгоняя Фернандо Алонсо и показывая ему средний палец в боковое зеркало. «Сложно, но можно», – гордо отвечают парни из Codemasters, которые вот уже третий год подряд пытаются сделать идеальный симулятор «Формулы-1».

Когда прорастают антикрылья

К новому чемпионату я приготовился основательно – купил специальные перчатки и шлем (у меня есть такой странный пунктик – в симуляторе я всегда играю в шлеме). И вот в таком вот авантажном, как мне кажется, виде я и приступил к игре. Первое, что бросается в глаза кроме забрала шлема, – это появление полноценного режима обучения. В течение двух игровых дней еще зеленых новичков здешние инструкторы обучат азам трековых гонок. Покажут, как правильно входить и выходить из поворота, дадут на своей шкуре почувствовать разницу между ездой по сухому и мокрому треку, а также разжуют такие важные понятия как DRS и KERS. Для тех, кто в танке, вкратце расскажу о них.

С помощью DRS всего одной кнопкой можно сменить угол наклона заднего антикрыла, уменьшив действующую на болид прижимную силу. Таким нехитрым способом мы немного увеличим скорость на прямых. Система KERS, в свою очередь, придает гоночному автомобилю дополнительное ускорение с помощью накопленной в батареях энергии.

Формула скорости

Утолить жажду скорости разрешено как в полноценном режиме карьеры, так и в участии отдельно взятого сезона. В свободное от чемпионата время можно опробовать свои силы в различных испытаниях, среди которых хотелось бы выделить гонки с чемпионами. Тут наша главная цель – опу-

стить самых быстрых мира сего. Кто желает показать мастер-класс Себастьяну Феттелю или сказать «Давай, до свидания» Михаэлю Шумахеру? Вперед.

Болиды ведут себя очень реалистично, потерять контроль при выходе из поворота – плохое дело, особенно на мокром треке. Прибавляет азарта и заметно поумневший AI, не упускающий ни малейшей возможности обогнать совершившего ошибку игрока. F1 2012 делает вызов даже на среднем уровне сложности – расслабиться, раскинувшись в кресле, здесь не получится.

Эгоисты

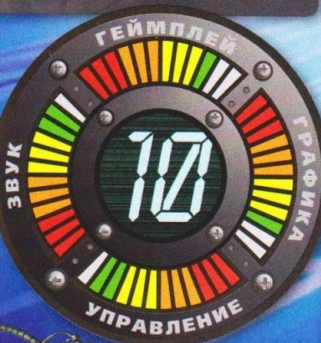
Codemasters пока не собирается переходить на другой движок, потихоньку закручивая гайки в своем излюбленном моторчике EGO. Новый F1 выглядит очень хорошо и реалистично, особенно в дождливую погоду, но от предшественника он отполз недалеко, да и явно уступает новому поколению симуляторов в лице Project CARS. Больше всего мне понравился вид из кокпита, советую использовать именно его – ощущения скорости и присутствия гарантированы.

Звуковое оформление традиционно на высоте – двигатели мычат и режут, прямо как настоящие. Русская локализация в целом тоже хороша, хоть и без мелких огрехов не обошлось. Отдельной похвалы заслуживает комментатор Александр Кабановский, с которым теперь можно пройти виртуальных круг на любой трассе.

Prince

Вердикт

Англичане медленно, но верно поднимают планку качества своей гоночной серии. Новая «Формула» стала еще реалистичней, увлекательней за счет улучшенного искусственного интеллекта и чутков красивее. Достаточно ли в игре инноваций, дабы оправдать ежегодный выпуск – вопрос сложный. Но то, что перед нами лучший на сегодняшний день симулятор «Формулы-1» – сомнений нет.



– Пасылай всѣ наши самолеты!
– Чито, сразу два??
– Абои два!
(с) «Буря в стакане»

С МЕСТА В КАРЬЕР

Интересная жизнь у пчел. Роятся-тусуются себе в своем улье, периодически вылетают по делам то поодиночке, а то целыми эскадрильями, выполняют задания пчелиной матки и вообще строят свой собственный сотовый коммунизм. В некотором роде предмет данной статьи и является симулятором пчелиной матки, с той разницей, что матка носит погоны, улей – это здоровенный авианосец, а пчелы – это летучие, ездовые и плавучие транспортные средства.

Зачем?

За все время игры в Carrier Command: Gaia Mission этот вопрос посещал меня рекордное количество раз. Вообще, сама игра является римейком древней, как бивни мамонта, Carrier Command аж 1988 года выпуска, ну это если кому интересны всяческие экскурсии в историю. Для тех же, кого интересует сугубо прагматичное «Стоит или не стоит?» – а черт его знает. Вот тебе впечатление, а выводы выводы сам.

Меню, пожалуйста

В меню играет бодрая музыка, напоминающая нечто среднее между «Пиратами Карибского моря» и Skyrim. Здесь на выбор имеется всего два режима – стратегический и кампания, которая по факту является туториалом. Естественно, начал я именно оттуда. И тут начинается леденящий душу и останавливающий время большой «П» в виде фантастически криворукой реализации всего, что можно было криворуко реализовать. Бог с ней, с графикой, вызывающей ностальгию по старому доброму Star Wars: Jedi Academy. FPS-составляющая, присутствующая (к огромному счастью) только в туториале, – это вообще какой-то апологет вырвиглазного и вывривучного шутера с хронически убогой анимацией персонажей, аж одной винтовкой, подзаряжаемой по типу аптечек из Half Life 2, и отсутствием возможности прыгать. А на десерт – настолько ватным и дерганым управлением, что усомнился в собственной адекватности и стал вспоминать, когда в последний раз употреблял что-то вредное для вестибулярного аппарата. Ан нет, это все криворукость разработчиков. Честное слово, лучше бы их «туториал» был подан в виде ПДФ – это сэкономило бы кучу времени и нервов и игрокам, и разработчикам.

Master of Islands

Когда-то, в благословенные допентиумные

времена, была такая суперигрушка – Master of Orion. Весь ее закрук строился на господстве над Галактикой (мва-ха-ха-ха), а завоевывалось это господство посредством экспансии отдельных составляющих ее планет. В Carrier Command ситуация примерно та же, с той разницей, что захватываем мы острова, а вместо звездных флотов рулим авианосцем с аж четырьмя самолетами и таким же количеством ездяще-плавающих бэтээриков. С помощью захваченных на островах чинилок, строилок и ресурсодобывалок наш плавучий улей, равно как и его обитателей, можно и нужно апгрейдить на предмет непробиваемых, как совесть наших политиков, armorов; страшных вундервафель и новых движков. При этом в любой момент мы можем взять управление любым юнитом или оружием. Казалось бы, звучит неплохо, но...

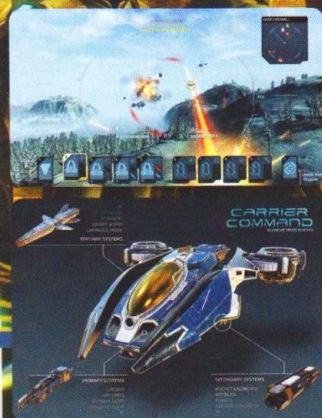
Щитштурм на вентиляторе

...но реализация всего этого настолько шлаковая, что мне уже сутки не хочется есть. Искусственный интеллект как оппонента, так и наших подчиненных заставляет прятаться за фэйспалмом даже советские калькуляторы. Судите сами: после команды «атаковать объект» БТР разворачивается в его сторону и прет в лоб, попутно стреляя тупо прямо из своего оружия без оглядки на экономию боеприпасов. Причем он делает это даже тогда, когда мы приказываем ему захватить ПУСТОЙ причал. Да, именно так – он нещадно молотит по пирсу из совершенно бесполезного в данном случае пулемета. Поиск пути юнитов – это вообще ночной кошмар Фредди Крюгера: бронемашина неспособна объехать стоящее на пути дерево или банально проложит путь через дыру в ограждении. А безумное разнообразие боевых юнитов, ограничивающееся одним литадлом и одним броневичком, начисто хоронит желание иметь дело с этой, с позволения сказать, игрой.

Михаил [Fox] Лисица

Вердикт

Бывают игры сложные. Бывают игры скучные. Бывают игры никакие. А бывают игры стремные – в них все настолько невероятно ацтоино, что долгое время не верится: неужели это правда готовая игра? Вот так и в данном случае. Не буду вешать клеймо, но... Но лучше бы Bohemia не отвлекались от разработки ARMA III.



**CARRIER
COMMAND**
GAIA MISSION

Жанр:

RTS/FPS/Arcade

Разработчик:

Bohemia Interactive

Издатель:

Bohemia Interactive

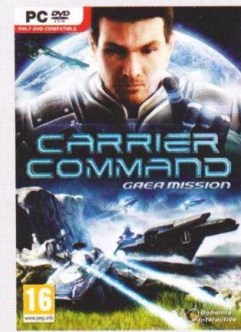
Системные требования:

Процессор: 2,5ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

8 ГБ на жестком и дерзком диске



Rocksmith
 AUTHENTIC GUITAR GAMES

Жанр:

симулятор игры на гитаре

Разработчик:

Ubisoft

Издатель:

Ubisoft

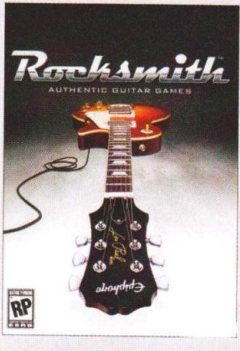
Системные требования:

Процессор: 3,0ГГц

ОЗУ: 2ГБ

Видео: 512МБ

1 ГБ на жестком и дерзком диске



ОБ ЭЛЕКТРОННЫХ БАЛАЛАЕЧНИКАХ

PC

Эх, сколько же разнообразной хренотени приходилось использовать геймерам в качестве органов управления протагонистами в играх: всяческие джойстики-шмойстики, кинкеты, таппады, мышки, пистолеты-автоматы, мувы... И даже – пятикнопочные гитары (и говорите после этого, что четырехструнные басуки – это примитивизм). Но сегодня для обзора мне не надо идти в магазин и искать там хитрый электронный девайс. Достаточно того, что уже есть, – моей любимой электрогитары Cort M600 по имени Аннабель. Потому что наконец-то на ПК портировали Rocksmith – игру, где ты можешь почувствовать себя звездой сцены, не слезая с дивана.



Только хардкор

Да, разработчикам стало лень идти по проторенному Guitar Hero и Rock Band пути, и они отказались от идеи убогого контроллера в виде пятикнопочного гитароимитатора. Вместо этого игра поставляется в двух версиях: мажорной, которая стоит пару сотен вечнозеленых американских долларов и включает в себя хоть и простенькую, но электрогитару (EpiPhone Les Paul Junior); и обычной, которая подразумевает наличие этой самой гитары у геймера. При этом годится практически любой инструмент, лишь бы у него были струны и звукоусилитель. В комплекте идет кабель со стандартным гитарным джеком (это разъем такой, если кто не в курсе) и универсальным разъемом для компьютера, соньки-три и шайтан-коробки 360.

Естественно, выдавать рулады а-ля Джон Петруччи на всех шести струнах со скоростью собачки, высечивающей блох, изначально никто не заставляет. Первый уровень сложности, в принципе, достаточно нормален даже для людей, впервые взявших в руки инструмент. Вообще, разработчики позиционируют данный продукт как своего рода

электронный самоучитель. Может быть, что-то в этом есть, но пока не увижу самоучку, постигшего гитаровладение благодаря пациенту этой рецензии, – не поверю.

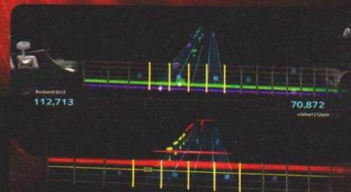
Топ 5 групп в игре

- Nirvana
- Red Hot Chili Peppers
- Velvet Revolver
- Rolling Stones
- Radiohead

Ночной кошмар протма

В игре имеется 8 видов челленджей, прохождение каждого из которых открывает плюшки в виде мини-игр. Также она обучает 12-ти гитарным техникам и 4-м бас-гитарным. Перечислять их бессмысленно – названия весьма специфические, и протм-перевод страницы отправил меня на пару минут в нокдаун ввиду приступа дикого хохота (режим «Суперутка» – это нечто). Описывать их тоже нет никакого смысла – если ты, читатель, знаком с самым популярным в мире инструментом,

*«Изгиб гитары желтой стоял, в углу пылился»
(с) Римейк известного шлягера*



то, скорее всего, знаешь о них и так; если нет – описывать их бесполезно, нужно пробовать самому. В принципе, подход достаточно серьезный, и это радует.

Я не вижу ваших рук

Впрочем, игровая общественность достаточно скептически восприняла этот проект, и в какой-то мере это вполне понятно. Если ты не гитарист – тебе за глаза хватит пятикнопочного контроллера и Guitar Hero. Если все-таки гитарист – зачем тебе симулятор того, чем ты и так занимаешься? Сильно сомневаюсь, что Михаэль Шумахер в свободное время гоняет в симы Формулы 1, а Джеймс Эймос (главнокомандующий американских морпехов, если что) поигрывает в S&C: Generals. Выбирать, конечно, тебе, но по моему скромному мнению, Rocksmith попала в аккурат между молотом в виде серьезных гитарных программ и наковальней – упрощенными играми калибра вышеназванных Guitar Hero и Rock Band. Причем, естественно, ближе ко вторым.

Михаил (Fox) Лисица

Вердикт

Для тех, кто хочет научиться играть на гитаре, но при этом страдает аллергией на репетиторов, самоучители, музыкальные школы и видеоуроки, сегодняшний пациент может быть неплохим вариантом. Всем прочим я бы посоветовал осваивать вожденный инструмент проверенными дедовскими методами, главный из которых – постоянная и упорная практика. Такие вот педали.



DISHON



IGNORED™



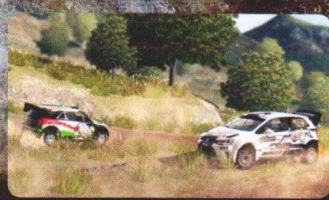
ИЛЬ!



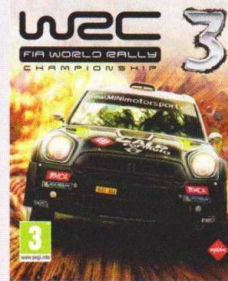
DEADPOOL

ИВАНОВ





TO PLAY OR NOT TO PLAY

WRC 3
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIPЖанр:
RacingРазработчик:
Milestone S.r.l.Издатель:
Black Bean Games**Системные требования:**
Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
5 ГБ на жестком диске

А МЫ – С РАЛЛИ

Удача громко постучалась в двери Black Bean Games – в этом году у них совершенно нет конкурентов в нише раллийных симуляторов. Codemasters развлекает всех фейерверками и аркадными покатушками в DiRT Showdown, так что у итальяшек появился отличный шанс ухватить свой кусок пирога – пока взрослые вышли на перекур. Ведь на безрыбье, как говорится, и рак – lobster. Скучающие по запаху дорожной пыли и грязевым ваннам игроки с голодухи проглотят все. Задача разработчиков состоит лишь в том, чтобы после подобной трапезы их не вырвало.

Попытка номер три

Дабы угодить и хардкорщикам и казуалам, помимо традиционных раллийных гонок, в игру также добавили необычных для серии забав: соревнования по дрифтингу, разбивание разноцветных блоков (привет, DiRT, как дела?) и т. д. Радует, что игроделы не смешали все это в одну большую кучу, а сделали два отдельных режима. Игроки старой школы все так же могут принять участие в чемпионате, а вот остальным может пригнуться альтернативный режим карьеры с более аркадными соревнованиями.

Не соврали – будет ралли

Поначалу мне показалось, что все эти состязания бессовестно слизаны с упомянутого выше детища Codemasters, но я ошибся. Например, те же разноцветные блоки, знакомые нам по DiRT'овскому режиму Gate Crash, здесь меняют цвет при приближении: зеленые с легкостью разбиваются, а вот красных нужно избегать, так как они замедляют движение. А как тебе перспектива погонять наперегонки с вертолетом? Тут авторы наверняка вдохновлялись передачей Top Gear.

Трасса без окраса

Одним из главных минусов предыдущей части WRC была далеко не лучшая физика управления. Эту дыру девелоперы неплохо залатали, но, к сожалению, из нее все еще ошутимо поддувает. На гравии и снежном покрытии авто ведет себя относительно реалистично. А вот на асфальтовых участках поведение нашего четырехколесного друга оставляет желать лучшего.

Вердикт

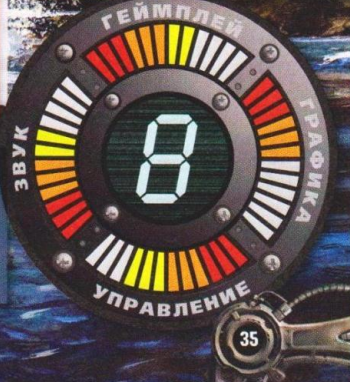
Наконец-то Milestone перестала топтаться на месте и сделала шаг вперед. И пусть игра по-прежнему выглядит как непричесанный питекантроп, доработанная физическая модель способна передать ощущение от вождения по самым извилистым трассам мира. Раллийным наркоманам стоит попробовать, тем более других новинок в жанре попросту нет и еще долго не предвидится.

На что нельзя пожаловаться, так это на количество и разнообразие представленных в игре раллийных трекков. Как-никак здесь присутствует полный список трасс настоящего Чемпионата мира по ралли, а это значит, что мы посетим множество разных стран в самых отдаленных уголках земного шара. Количество, однако, не самым лучшим образом сказалось на качестве. Несмотря на использование более современного графического движка, окружению явно не хватает детализации. Созерцание пустынных трасс той же Португалии может вызвать изжогу и желание вырвать собственные глаза; вместе с тем, снежные пейзажи Швеции и зеленые лесов Финляндии выглядят неплохо... по крайней мере, на большой скорости.

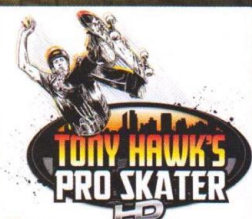
Олег [Prince] Скубицкий

Пятиминутка Википедии

Чемпионат мира по ралли (WRC) проводится Международной автомобильной федерацией (FIA) с 1973 года. Перед началом соревнований водитель и штурман знакомятся с трассами на обычной машине. Именно здесь штурман, исключительно со слов пилота, детализирует своими записями особенности дороги (записывает стенограмму), которую он и будет читать пилоту во время гонки. Автомобили в WRC не соревнуются непосредственно друг с другом. Главным, определяющим победителя, фактором является время. Автомобили в ралли стартуют по очереди с интервалом 2 минуты согласно установленному таймеру, с которого и фиксируется время прохождения участка. Последние 8 лет в WRC неустанно побеждает француз Себастьян Леб.



ПРОЩАЙ ТОСКА, ПРИВЕТ ДОСКА



Жанр:
Extreme sports

Разработчик:
Robomodo

Издатель:
Activision

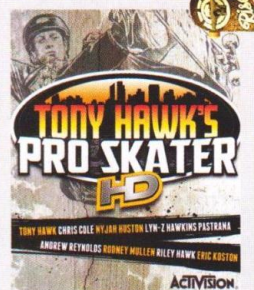
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.4 GHz

ОЗУ: 2 GB

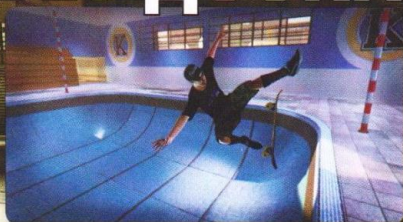
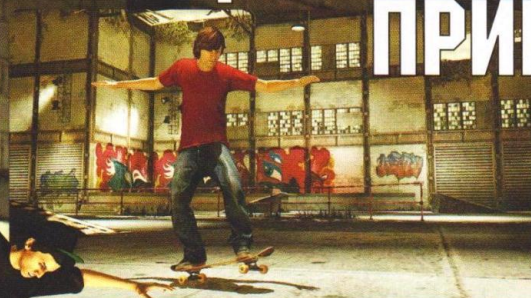
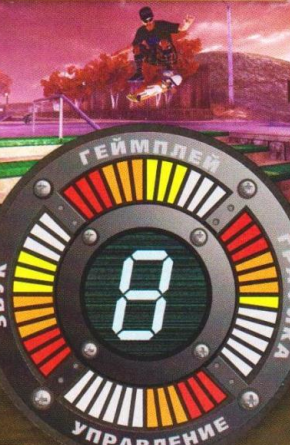
Видео: 256 MB

2 GB на жестком диске



Третий не лишний

Истинным фанатам серии THPS наверняка будет недостаточно тех семи уровней, которые присутствуют в HD-ремейке. Но для них есть хорошая новость: парни из Robomodo готовят еще несколько уровней из третьей части франшизы, вот только доступны они будут уже в качестве платного дополнения.



Мое знакомство с реальным миром скейтбординга закончилось, так и не успев начаться. Решив съехать на скейте с небольшой горки, я умудрился сломать доску моего друга, расцарапать колено и больно ушибить асфальт своим лбом. Однако этот случай не отбил у меня желания оттачивать свое мастерство катания на скейте (и ничего другого тоже, к счастью, не отбил). Тогда как раз начали появляться первые игры, посвященные этому спорту, и лучшей из них определенно была Tony Hawk's Pro Skater. Как же я обрадовался, когда услышал о планах Activision выпустить римейк. Так обрадовался, что сразу решил пойти поесть.

Снова на скейт

Хотя в данном случае слово «римейк» будет не совсем правильным. Перед нами скорее HD-сборник из двух первых частей THPS, с немного измененной игровой механикой и парочкой новых скейтбордистов. Классическая карьера, как и прежде, подразумевает выполнение поставленных целей за две минуты. Все как в старые не злые времена: тут и разбивание разбросанных по уровню предметов, и сбор букв для слова SKATE, и поиск запрятанной кассеты... ой, pardon, DVD-диска. Ну и, конечно же, выполнение трехэтажных цепочек различных трюков для достижения поставленного результата. Выполнил нужное количество заданий – получил путевку на следующий уровень, где тебя уже дожидается новая порция веселых поручений.

Свой в доску

Все присутствующие здесь локации родные и знакомые фанатам серии. Испытываешь приятное чувство ностальгии... да что там чувство, я буквально рыдал у экрана, возвращаясь в школьный дворик, склад или ангар, в котором все так же можно открыть секретный участок, погриндив на лопасть вертолета. Удивило лишь появление не шибко популярного уровня Downhill Jam из первой части. Спускающийся вниз трек с множеством трамплинов не самая лучшая пара системе Big Drop, контролирующей высоту падения.

Вердикт

Отсутствие прямых рук в команде Robomodo не позволило им сделать римейк должного качества, но оригинальную механику им все же удалось повторить. Перед нами немного кривой да косо, но такой родной Tony Hawk. Игровой процесс, как и прежде, затягивает с головой, выдавливая у бывшего геймера ностальгическую слезу. И вообще, проект дает возможность промчаться на скейте по знакомым с детства уровням под привычную музыку. Стоит ли упускать подобный шанс?



И раз уж речь зашла о косяках парней из Robomodo, то хотелось бы сказать и пару «теплых» слов об управлении. Кнопки действий на клавиатуре подобраны неудачно, при этом раскладку изменить не разрешают. Владельцам геймпадов разработчики тоже сделали «приятный» сюрприз – долго же я искал, где на моем Xbox 360 Controller for Windows находятся кнопки «Esc» и «?». ».

Тряхнуть стариной

С момента выхода первых игр о Тони Хоуке прошло уже более десяти лет, а потому не удивительно, что римейк пересадил на новые графический и физический движки. Последний, кстати, изредка любит побаловаться, нарушая все мыслимые и немыслимые законы гравитации. Так, например, после небольшого падения наш протез может совершить стремительный вертикальный взлет или же протиснуться сквозь текстуры.

Вся ответственность за графику легла на плечи старенького, но еще удаленного Unreal Engine 3. Вот только девелоперы и тут сплеховали – картинка выглядит изрядно устаревшей, модели здешних скейтеров, особенно их лица, выглядят так, будто им с размаху всадили доской по физиономии. А вот знакомая по первым частям задорная музыка, льющаяся из динамиков, невольно рождает желание притоптывать ногой в такт.

Олег [Prince] Скубицкий

КОНКУРС ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ

В конкурсе «Ничего не жаль» мы уже разыграли несколько крутых гаджетов геймерской серии Genius GX Gaming. Ты думал – это все? Как бы не так! У нас в редакции осталось еще несколько девайсов после тестирования – и мы, смазывая скрипящее сердце слезами жадности, собираемся отдать их тебе с молчаливого согласия Genius. Представь себе, ты получишь не просто отличные цацки, а отличные цацки, которые трогали редакторы и журналисты одного культового издания об играх!



Мы вместе с Genius раздаем вот что:

- Мышки **Maurus** и **Deathtaker**
- Наушники **Lychas**
- Колонки **SW-G2.1 1200** и **SP-i250G**

Для этого тебе всего-навсего нужно:

1. Ответить на 3 простых вопроса

Какая чувствительность наушников Genius CAVIMANUS HS-G700V в дБ?

В какой игре есть герой, которого назвали в честь геймерской серии девайсов Genius GX Gaming (подсказка, игр несколько и любая из них будет считаться правильным ответом)?

Чем отличаются две модели клавиатур Genius Imperator и Genius Imperator Pro?

2. Выполнить креативное задание

Расскажи нам о самом гениальном, что ты когда-нибудь видел. Только помни, что все гениальное просто, а краткость – сестра таланта.

3. Пришли это все нам

Ждем писем с темой Genius по адресу konkurs@shpil.com до 19 ноября.

4. Жди следующего номера

В нем будут оглашены результаты.

Победители будут выбраны среди авторов лучших креативов, приславших заодно правильные ответы. Кому какой приз достается – будет решать некомпетентное жюри.





Жанр:
FPS

Разработчик:
id Software

Издатель:
Bethesda Entertainment

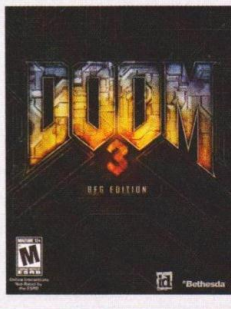
Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

11 ГБ на жестком диске



PC | X360 | PS3

НАЗАД В АД

Black Mesa показала, что новый движок поверх старой игры способен творить чудеса, которых не видели даже сами ее создатели. Покинув с пониманием, id software приняли переводить Doom 3 на свой последний движок id tech 5, дабы срубить денежку-другую на несчастных, до сих пор не вкусивших шедевры некогда популярной породы шутеров. Но стоит ли такой римейк твоей денежки?

Дивлюсь на римейк та думу гадаю

Я не стану распинаться о том, что такое Doom и с чем его едят. Если ты читаешь этот журнал и не знаешь, что такое Doom, скорее всего, ты купил неправильный журнал, и тебе стоит срочно обменять его на первый попавшийся каталог мыла для нежной кожи с ароматами различных растений, животных и ядовитого газа.

Вместо этого стоит объяснить прошедшим Doom 3, зачем им нужен BFG Edition и нужен ли он им вообще. Откуда ID взяли название – не совсем ясно, ведь «большая *\$@#ая пушка» и так присутствует во всей трилогии. Первые две части, кстати, тоже входят в римейк вместе с расширением Resurrection of Evil, что заставляет задаться вопросом, почему его не пиарили как Doom Collection – видимо, большой шишкой в стае считают именно триквел.

Хорошо убитое старое

Сама по себе игра практически не изменилась – разве что подкорректирован под консоли интерфейс, чуток приукрашены текстурки, а фонарь теперь приклеен к оружию, что никак не работает в пользу фактора страха, которым так славится игра.

Щепотку испуга и чайную ложку обстрела демонов предлагает новая миссия под оригинальным названием The Lost Mission, где несколько часов играешь за левого морпеха без особой сюжетной ли-

нии. Разработчики обещали сделать «Затерянную миссию» из существующих в игре инструментов, но если ушами геймера это воспринимается как «собрали новые уровни, используя старые модели и текстурки», то id просто накопили комнаты из разных локаций в случайном порядке. При этом копипаст настолько очевиден, что даже прошедший игру единожды сразу заметит повторы в и не без того довольно монотонных лабораториях UAC.

Отстали от моды

Казалось бы, на могучем ID Tech 5 старина Doom 3 должен был бы блеснуть, сиять и поражать игроков изумительной детализацией каждой морщинки на телах еще не знающих, в какую передрагу они попали, демонов. Но BFG Edition мало того, что не сильно старается графически отличаться от своего восьмилетнего предшественника, так еще и по очевидным причинам не поддерживает моды – по крайней мере, классические, коих с 2004-го набралось великое множество и которые способны сделать игру намного лучше, чем удосужились ее создатели в римейке.

Как ни крути, это адаптация коллекции Doom для консолей, которую по воле случая привезли и на ПК. Только в Стиве она почему-то заменяет классический Doom 3, из-за чего крайне не рекомендуется к покупке рыцарям мышки и клавиатуры.

Butcher

5 правильных римейков

- Resident Evil 2002
- Black Mesa
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- Tomb Raider: Anniversary
- Serious Sam HD: TFE & TSE

Вердикт

Обладателям привыкших к геймпадам рук BFG Edition как нельзя кстати позволяет ознакомиться с одними из величайших ПК-шутеров и родоначальников жанра. А вот у бывшего PC-геймера эта версия вызовет разве что неконтролируемое желание перепройти оригинальный Doom 3 с парой-тройкой графических модов, заставляющих совершенно забыть, что это игра 2004 года, и напоминающих, что мы – великолепная ПК-мастер-раса.



ЗАМОРИТЬ ЧЕРВЯЧКА

Равняйся! Смирно! С этого дня ваша беззаботная жизнь закончилась, жалкие черви. Вы у меня носом землю рыть будете! Только посмотрите на себя, твари вы бесхребетные. И как, спрашивается, вы собираетесь управляться с базуккой? Вы ведь даже банан-бомбу подбросить не сможете, не говоря уже о начиненной взрывчаткой овце. Ну, ничего, я сделаю из вас настоящих солдат!

Viva la Revolution

Кто бы мог подумать, что война между червяками, которую начала маленькая британская студия Team 17 еще в середине 90-х, затянется так надолго. Благодаря своему умильному мультяшному стилю и широким тактическим возможностям серия Worms снискала популярность у геймеров самых разных возрастов, сексуальных ориентаций, вероисповеданий. Формула игры была настолько безупречной, что ее создатели всегда боялись вносить в нее какие-либо серьезные изменения (если не считать эксперименты с 3D, естественно). Каково же было мое удивление, когда в очередных «Червячках» я обнаружил если не вагон, то точно маленькую тележку инноваций. Революция? Давайте разберемся.

Рожденный ползать стрелять еще как может

Первое, что бросается в глаза, — совершенно новый графический движок. Картинка полностью трехмерна, но сам процесс по старинке проходит в двух измерениях. И это не может не радовать, так как переход в полное 3D в свое время не самым лучшим образом отразился на балансе и общем ритме игры. Графика в целом хороша — оружие оставляет на земле характерные отметины, а не просто отрывает куски плоских декораций, задники живут своей жизнью: на пляже летают чайки, в канализации бегают крысы.

Гвоздем программы стала, так называемая, динамическая вода. Уничтожив специальные резервуары, можно окатить потоками жидкости вражеских червей. Вырвавшаяся наружу вода либо смывает бедолаг, либо покрывает их с головой. Нырляшки, правда, задохнутся не сразу, а постепенно,

с каждым ходом. В прямом смысле «замочить» вражину также помогут новые виды водяного оружия.

Червяк червяка видит издали

Помнишь, как на уроках биологии нас учили, что черви делятся на кольчатых, плоских и круглых? Забудь. Кому ты больше доверяешь, каким-то занудам-биологам или авторитетным ребятам из Team 17? В Worms: Revolution червяков впервые поделили на классы — всего их четыре. Толстяк живуч и силен, но двигается не быстрее черепахи. Разведчик быстр, высоко прыгает, а также может проникать в самые труднодоступные места (даже без мыла), вот только силенок у него маловато. Умника легко определить по огромной голове, он дает прибавку к здоровью союзников после каждого хода. Ну а с солдатом ты уже знаком по предыдущим играм серии. Команду разрешено подобрать по собственному усмотрению.

В бой идут одни червяки



Привычного нам всем названия «Worms» могло и не быть. Создатель серии, Энди Дэвидсон, изначально хотел назвать свой проект Lemartillery, совместив слова Lemmings и Artillery. Дело в том, что на ранних этапах разработки Энди использовал графику из игры «Лемминги», а Artillery — это и есть проект, на основе которого были сделаны «Червяки». Впервые Дэвидсон продемонстрировал свою программу на одном из конкурсов, но уже под другим именем — «Total Wormage». Игру заметила компания Team 17, которая после ряда улучшений и доработок выпустила ее под знакомым нам названием «Worms».

Вердикт

Впервые со времен полного перехода в 3D серия существенно изменилась. Разделение червей на классы и ряд других нововведений здорово увеличили простор для тактических маневров. При этом баланс проекта соблюден, а играть стало еще веселее. На революцию все это может и не тянет, но на небольшой удачный переворот — вполне.



PC | PS3 | X360



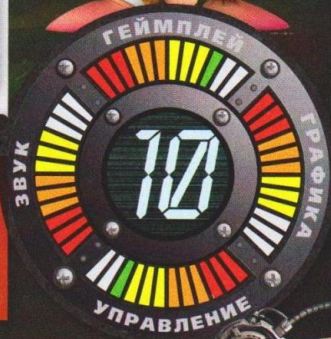
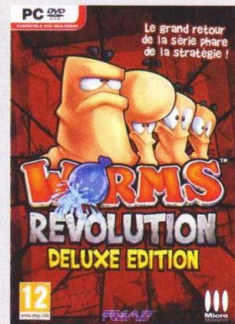
Жанр:
Artillery, Strategy

Разработчик:
Team17

Издатель:
Team17

Системные требования:

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



ЖДЕМ-С

ГЕРОЙ НА ГЕРОИНЕ



DEADPOOL

Жанр:
Action

Разработчик:
High Moon Studios

Издатель:
Activision

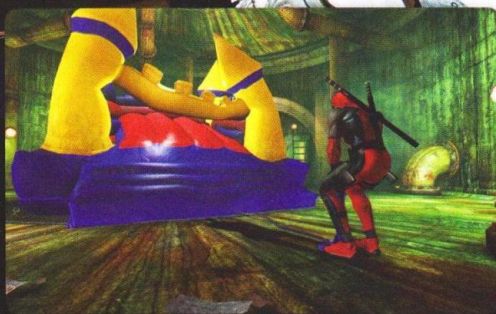
Дата выхода:
2013 год



PS3 | X360

LAND
J-P

«Suck it, Wolverine!» — такими вот словами заканчивается трейлер *Deadpool: The Game*, и это недвусмысленно намекает, с кем мы, собственно, имеем дело. А дело мы имеем с Уэйдом Уилсоном, «языкастым наемником», «регенерирующим дегенератом», одним из самых «сочных» и неадекватных антигероев Marvel. Бессмертный и безумный, этот гиперактивный мужчина в красно-черном трико вдохнул новый смысл в слово «псих», и он же в ближайшем будущем получит игру о себе любимом.



Сборная солянка

Появлению Уэйда на свет Божий мы обязаны двум гражданам США: художнику Робу Лифилду и писателю Фабиану Ниццезе. В процессе ваияния, в перерыве между бессовестными заимствованиями (Дэдпул задумывался как калька со Слэйда «Дэдстроук» Уилсона, наемника из вселенной DC), авторы пером и кистью вкачивали своему персонажу ядреную харизму прямо в мозг. Замотав ему шарики за ролики, со временем они сделали Дэдпула для комиксов тем, чем является Stonecold Стив Остин для рестлинга — явно негативный персонаж, делающий плохие вещи, а любят его так же, как и супергероев. Этому способствуют и сверхспособности Дэдпула — исцеляющий фактор (то есть бессмертие), шизофрения (очень даже суперспособность — читать мысли Дэдпула невозможно) и фирменное Comic Awareness (тоже калька с Cosmic Awareness Капитана Марвелы). Последнее означает, что Уэйд умеет рушить четвертую стену (стену между актерами и зрителями), осознает себя персонажем комиксов и совершенно этого не стесняется.

Благородные занятия благородных донов

В связи со своими выдающимися способностями, пока остальные герои руководствуются какими-то идеалами и другими проблемами, у Дэдпула обычно проблемы всего две: нету денег и скучно. Умереть он не может, жить надоедает, зато собеседников в собственной голове аж трое. И в свое время от Уилсона натерпелись и Люди-Ха, и Халк, и Капитан Америка, собственный злой близнец и вообще



куча народу. При том, что Дэдпул является откровенно второстепенным персонажем, он занял собственную серию комиксов. И пока остальные герои вселенной пытались спасти/уничтожить мир, Уэйд купил и тут же утопил (!) атомную субмарину, повоевал с пиратами-конкурентами, взорвал злобную живую луну, ловил радиосигналы стрелой в собственной голове, обедался тако и собачьим кормом, да и вообще жил полной жизнью.

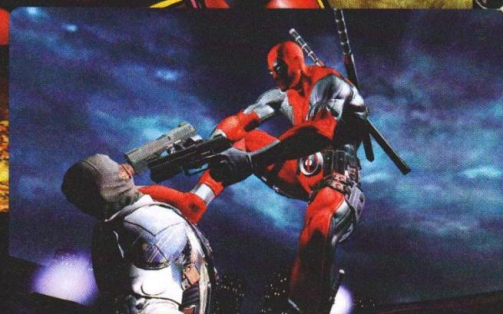
This is Madness!

После выхода *X-Men Origins: Wolverine* продолжение прибыльного супергеройского банкета стало вопросом времени. Но вот то, что первый на очереди именно Дэдпул, было немного внезапно. Да, Уилсон тоже брутален, любит пострелять и тоже бессмертен, как и Росوماха. Но Росوماха никогда не болтал сам с собой чаще, чем с другими персонажами, он никогда не переодевался в женские одежды ради прикола и никогда не женился на трехметровой инопланетянке невинной наружности. Суть Дэдпула в том, что он совершенно неадекватен, имеет голоса в голове и любит большие пушки. Поэтому игра о Дэдпуле просто обязана быть сумасшедшей, иначе это будет игра не о Дэдпуле. Это отлично понимают разработчики *Deadpool: The Game* — причем High Moon не упустили шанс продемонстрировать свое понимание безумия в дебютном трейлере. Судя по ролику и клятвенным обещаниям девелоперов, в игре планируется большая куча пушек, Дэдпул будет общаться с собой больше, чем со зрителями;



Лунатизм

Компания High Moon Studios, в девичестве — Sammy Entertainment, была основана в 2001 году. Свой путь она начала с весьма неплохой консольной игры *Darkwatch: Curse of the West*, потом закрепила успех проектами про Джейсона Борна и Джеймса Бонда, и с 2010 года работает над играми по вселенной Трансформеров, выпуская по одной в год.



избивать врага в полете с небоскреба; а внутренние голоса Уэйда будут порой озвучивать выстрелы. Да, именно так. Никаких реалистичных звуков – только «Пиф-паф!» мерзким голосом, только хардкор! Хорошая новость в том, что если ты нормально воспринял это все, то у тебя есть шанс познать дэзн по Дэдпулу.

Ваш выход, сэръ

Но не Дэдпулом единым сыт геймер – разработчики пообещали ввести старых знакомых Уилсона – Домино, Псайлок (Psylocke) и... да-да, Росомаху. Да и вообще, игра буквально запланирована как калейдоскоп разношерстных cameo и отсылок, благо сам главный герой – большой любитель рушить четвертую стену и подшутить над тем, о чем обычный персонаж комиксов знать не знает.

О жанре будущей игры даже думать не надо. Это точно будет Tower Defense с элементами экономики и менеджмента. Ну ладно, ты и сам знаешь, что Deadpool: The Game – экшн от третьего лица, да еще и с системой уровней с открытием новых комбо-ударов для Уэйда.

Каким образом это будет происходить – пока неизвестно. Как неизвестно и то, посетит ли игра PC. Дело

в том, что разные сайты вразнобой суют Deadpool: The Game к Xbox 360, PlayStation 3 и Wii U, а сами разработчики молчат партизанами. При этом на сайте игры указаны только Xbox 360 и PS3. А заветные букковки PC проскакивают то тут, то там, что хоть надежды и не внушает, но и умереть ей не дает. Будем ждать официальной расстановки точек.

Прекрасен мир глазами психа

Графика в игре не обещает заоблачных красот и реализма, но если она правильно подойдет под общую картину – ей цены не будет. Тут акцент будет делаться явно не на нее – для этого уже есть Дэдпул, однако парочка Unreal Engine 3/Navos, которую High Moon Studios использовали для предыдущей игры – Transformers: Fall of Cybertron, вполне способна разбавить сатирическое словоблудие Уэйда симпатичными видами и высокополигональными моделями. Фанатов, правда, это волновать не будет – Уэйд бегает в маске, маска красивая, оружие блестит, враги злые, кровь красная. Чего им еще надо-то?

Денис [FataMorgana] Зайченко

Deadpool: The Game – как кот в мешке. Понятное дело, что это будет явный неформат, с акцентом на самого главного героя. В игре – кровь, стрельба, фирменный юмор Уэйда, дамы с буферами (не Уэйда), полеты на врагах с небоскребов, шестиствольные пулеметы, надутые замки... Все как ты любишь! Но будет ли в ней тот самый Дэдпул из комиксов? И если он получится именно тем, то как воспримут его адекватные игроки? И самый главный вопрос, который можно задать, – чего можно ожидать от игры про Дэдпула? Ответ прост – это же игра про Дэдпула. Значит, ожидать можно абсолютно всего. Радует одно – может, у High Moon Studios руки и не золотые, но точно растут из места, предусмотренного матушкой-природой. Поэтому запасаемся терпением, закупаемся чимичангой и учимся разговаривать сами с собой. Иначе будет не так весело.



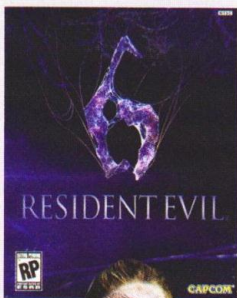
РЕЗУС НЕГАТИВНЫЙ

RESIDENT EVIL

Жанр:
ксерокопия

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom



PC | PS3 | X360

После выхода Resident Evil 5 Capcom забились в угол и клятвенно пообещали разгневанным фанатам серии больше такой гадости не делать. Разработчики дали слово в шестой части реализовать все, чего хотят и любители экшна, и любители атмосферно попугаться. Мол, будет и сочное мясо, и веселуха, и зомби, и страшно. Осторожнее надо быть с желаниями, товарищи любители, – это вам всякий джинн скажет. Не сформулируешь их четко, оставишь лазейку для мисинтерпретации – и все, пиши пропало – дела станут еще хуже, чем были.

Выселение зла

Изначально эту статью писал Дима Язовицкий, но в конечном итоге у него получилось 900 раз повторенное слово «Говно!». Рецензию передали другому фанату серии Resident Evil, Михаилу Лисице. Правда, финальная версия его статьи больше напоминала предсмертную записку на тему «Почему я больше не хочу жить, доиграв в Resident Evil 6». Чтобы получился максимально непредвзятый материал, текст забрал я, поскольку никогда не испытывал священного трепета перед серией (именно поэтому тошнить от экранизаций Пола Андерсона меня стало только с 4-й части, что на 2 части позже, чем у всех фанатов серии; кстати, на 5-ю я так и не пошел, испугавшись, что она вызовет кровоизлияние в мозг). В общем, вот перед тобой рецензия на Resident Evil 6 человека незаангажированного, которого сложно обидеть какими-либо переделками в любимой миллионами игре. Увы, меня легко обидеть игнорированием разработчиками даже самых скромных зачатков здравого смысла.

Справедливости ради

Стоит отметить, что средняя оценка RE6 среди игровых медиа – 6\10, а многие ведущие порталы и журналы впаляли игре «девятку». Может, мы чего-то не поняли. А может до нас просто не дошла посылка с деньгами от Capcom. Если она дойдет, то мы обязательно напишем в рецензии на ПК-версию Resident Evil 6, что это прекрасная игра. Кстати, ПК-версия выйдет в следующем году и скорее всего, по традиции, портированная осьминогами под бутиратом.

Четверо с ларца, одинаковых с торца

Чтобы совсем не растерять седобородую аудиторию аксакалов, влюбленных в ранние части серии, и при этом порадовать новичков, вкусивших фан последних, Capcom мужественно решили сделать и нашим, и вашим. В RE6 – четыре кампании за разных персонажей из разных частей игры. Каждая кампания играется по-разному, но ни одной не удастся нормально справиться со своим стилем. Ортодоксальные сегменты с медленными зомби не страшные и унылые – слушайте, 20 век на дворе, придумайте что-нибудь еще кроме мертвеца, выдерживающего разряженную в лицо обойму из пистолета! В других местах игра напирает на экшн и кооператив. Пускай это звучит банально, но стрельба в RE6 – никакая. Процесс затянутый, скучный и непростительно тупой. Даже огромные монстры, трясущаяся камера и взрывы не вытягивают – накал страстей тушит вялая механика и кинцо: не успел разогреться, как у тебя тут же забирают управление и пускают заставку. Хотя даже без заставок разогреться в RE6 не получится. Кооператив тоже оказался провальным – с ИИ-напарниками бегать скучно, хоть они бессмертные, а с живыми игроками приходится переигрывать с чекпоинта нехилый кусок, если твой товарищ вдруг откинул копыта. Увы, переигрывать совсем не хочется, а о вменяемой системе подъема павшего друга разработчики не побеспокоились.

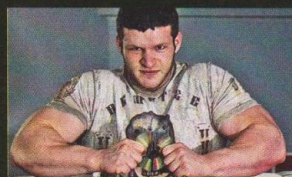
Уничтожение ацтой

Resident Evil – не просто какая-нибудь подделка, а все-таки сильнейший бренд. Так что уничтожать этот ацтой мы пригласили настоящего тирраннозавра.

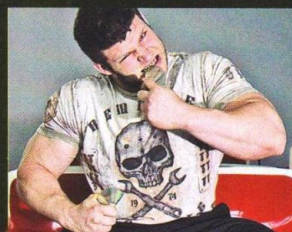
Знакомьтесь, это Алексей Матрешкин, чемпион мира по бодибилдингу по версии WFF 2008 года, призер чемпионата мира WBPF, чемпион Украины НАББА по бодибилдингу. Нет никакой теории эволюции – есть список существ, которых Алексей пощадил. А еще он геймер и очень не любит плохие игры. Плохие игры после знакомства с Алексеем обычно прекращают существовать.



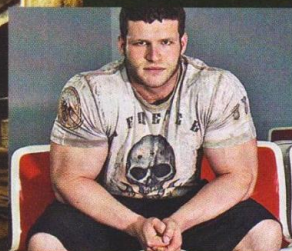
1. Берем одного чемпиона по бодибилдингу и даем ему ацтой



2. Он мог бы уничтожить ацтой и взглядом, чтобы не марать руки, но что уж поделать – его пальцы привыкли уничтожать



3. Контрольный ацтоку



4. Разработчики теперь в курсе, что Алексея лучше не огорчать Ацтой побежден!

про зомби не хватает только сцены с убегающим верхом на лошади от птеродактилей в аду.

В поисках мозгов

Но если ты думаешь, что ничего хуже геймплея в RE6 быть не может – погоди, не торопись с выводами. Самое время вспомнить о сюжете игры! Залезать в сценарные дебри просто не рекомендуется: можно не нарочно почувствовать себя на несколько порядков умнее человека, проложившего повествовательный маршрут. Происходящее на экране не поддается вообще никакому анализу и оценке с точки зрения любого смысла. Диалоги персонажей вообще писал человек с прогрессирующим раком мысли – при прослушивании большинства односложных бесед наших храбрых борцов с унылыми зомби уши так и норовят капитулировать, захлебнувшись собственной кровью. А самое главное, что RE6, игра, которая никогда не была сильна в плане драматургии, вдруг решила скорчить из себя нехилую такую драму. Стоит ли отмечать, что эта драма вызывает у игрока столько же волнения и эмоций, сколько проблемы миграции ушастой совы и особенности налогообложения в Конго?

Красота мертва

В плане внешности – все довольно сложно. Глядя на скриншоты, тебе вполне может показаться, что игра выглядит как говно... Ты весьма наблюдателен сегодня! Ну, на самом деле в Resident Evil 6 игра света и тени, а также анимация бесподобны. Кроме шуток – высокий уровень. Но впечатление от этого аспекта визуализации сильно портят мыльные низкосортные текстуры. На дворе 2012 год, а у Сарком задники выглядят, как во времена PS2.

Ростислав Малько



Алло, мы ищем у талантов

Среди твоих знакомых наверняка есть популярные люди, которых все любят. Они душа компании, с ними интересно и весело проводить время. А есть люди, которые хотят косить под таких вот яппи – американцы называют их wannabe. Эти копирователи могут одновременно надеть смокинг, зеленую шляпу и кирзовые сапоги, разговаривая с умным видом на темы, в которых совсем не разбираются. И если бы RE6 была человеком – она была бы именно таким wannabe. Новая «Реза» нахватала разных модных элементов, но что с ними делать и как сочетать их гармонично – в Сарком никто не знает. Ведь для этого, знаете ли, нужно иметь чувство вкуса, меры и прекрасного. Местами RE6 – Gears of War с укрытием и туевой хучей quick-time инвентов которые не в тему и вообще напряжные. Местами это – Uncharted, местами – даже Dead Space (забавно, что Resident Evil копирует игру, которая по большому счету является правильным Resident Evil, только в космосе). В общем, получился набор плохо совмещенных и неважно реализованных чужих наработок, которые дарят тебе ноль с половиной новых ощущений – чего угодно, но только не этого ждешь от продолжателя серии экшн-хорроров, претендующей на культовость. Да, очень свежо и оригинально смотрится система ближнего боя – она действительно очень хороша и богата, но уже спустя час к ней теряешь всяческий интерес: одна и та же монотонная канитель – как, в общем-то, и вся игра. Справедливости ради стоит отметить, что паззлы стали на три головы лучше, чем в пятой части, но, увы, это такой себе комплимент. Также в секстиквеле RE появились сцены категории «а здесь должен работать вау-фактор»: представь себе, в Resident Evil есть сегменты геймплея с поездкой на мотоцикле, полетом на вертолете и подводным плаванием. Этой игре

Вердикт

Я не буду хвастаться, что прошел эту игру до конца, до финальных титров. Хотя это было очень тяжело, и я считаю это большим достижением. Наверное, ты не сильно удивишься, когда узнаешь, что шестую часть Resident Evil, как, собственно, и кошмарную пятую, делал маркетинговый отдел, а не геймдизайнеры и сценаристы. Шестая часть пытается угодить и любителям старых «Рез» и новых, а в итоге проигрывает по всем фронтам. Впрочем, если Resident Evil 6 – твоя первая игра и ты раньше не видел Resident Evil 4, Uncharted, Dead Space и Gears of War – ты даже получишь свою порцию фана. Несмотря на то, что триггер выплеска эрндорфинов в RE6 даже в случае с полными новичками срабатывает максимум через раз. Полюбить RE6 – все равно, что забыть застегнуть ширинку, – может случиться с каждым.



DAY Z

В ДЕНЬКАХ СЧАСТЬЕ

Поработав локтями на Gamescom, мы пробились через плотные ряды нахлынувших на Bohemia Interactive журналистов (до этого несколько лет подряд на стенд этих разработчиков пресса приходила разве что попросить присмотреть за вещами), вытащили оттуда Дина Холла и расспросили с пристрастием. Как, ты не в курсе, кто такой Дин Холл? Это же человек, придумавший модификацию Day Z для симулятора скучной войны Arma II! В Day Z ты начинаешь игру с пустыми карманами, и зомби-апокалипсис в округе – не самая главная твоя проблема. Банальной цели выжить могут помешать другие игроки – ты никогда не знаешь, станет ли встреченный тобой геймер союзником или пустит тебе пулю в затылок, чтобы поживиться твоими запасами. Мод стал настолько популярным, что сегодня в него играет около 2 000 000 человек, а продажи Arma II, упавшие со временем к нулю, возросли в десятки раз по сравнению с лучшими показателями. В общем, Дин рассказал нам, как он до такого докатился.



Дин, а что ты вообще делаешь в Bohemia Interactive?

Сначала я был геймдизайнером и занимался мультиплеером для Arma 3. А потом я любопытства ради сделал мод Day Z, и понеслось. На данный момент (август – прим. ред.) у нас больше миллиона игроков, и мы делаем Day Z полноценной игрой, а я – ее главный дизайнер.

Слушай, а как тебя вообще нелегкая занесла в Чехию? Ты же, вроде бы, не местный?

Я из Новой Зеландии. Получил там образование, отслужил 5 лет в королевской военной авиации, а потом решил делать игры. Были разные варианты, но работа с чехами из Bohemia Interactive мне показалась самой интересной перспективой... даже не знаю почему. Поскольку чешского я не знаю и макраме плести не умею, то пришлось долгими зимними вечерами и на вивендах сидеть и клепать Day Z в качестве хобби.

Над названием долго думал?

Эй, чувак, не сыпь мне соль на сахар! Я твердо уверен, что более убогого названия для игры трудно вообще придумать, даже если хорошенько постараться. Это вообще было временное, рабочее название. Но неожиданно в мод стало рубиться 50 000 человек, и название приклеилось – менять его было уже поздно. Ну, в новом лого оно еще ничего так смотрится.

Знаешь, учитывая каким крутым получился мод – он вполне мог называться хоть «Пятничные приключения розового пони», и это бы не умалило его достоинств. Кстати, почему мод получился таким крутым?

Я хотел сделать так, чтобы никто не мог указывать игроку, как ему играть. У тебя всегда есть выбор: взять патроны или



еду, выстрелить в того игрока или нет. И у любого твоего выбора есть последствия.

Это правда, что тебя вдохновлял S.T.A.L.K.E.R.?

Разумеется. Это гениальная игра, хоть она и немного про другое – но без ее существования, наверное, сама задумка Day Z могла бы не родиться. S.T.A.L.K.E.R. – это чуть ли не единственный проект, который дает мне те ощущения, которые мне требуются в играх.

Что ты имеешь в виду?

Я хочу играть в игры, которые дают эмоциональную связь с персонажем. Неожиданно я понял, что все проекты, которые я проходил и прохожу – да, они интересные и развлекающие – но я вот этой взаимосвязи с героем не ощущаю. Нет этой взаимосвязи: персонаж поступает так, как я бы не стал поступать, даже если есть несколько вариантов и выбор действий. Потому что, извините, сюжет – сценарист же не зря зарплату получал: будь добр, геймер, следуй. Это как смотреть ужастик и орать на героя «Господи, тупица, ну зачем ты лезешь один в темный подвал проклятого дома, из которого доносятся страшные звуки?!». Такое же ощущение у меня было от игр, и я решил это изменить.

Получается, что Day Z – это симулятор зомби-апокалипсиса, показывающий, как бы ты себя вел в такой ситуации на самом деле. А история рисуется в голове...

Да, это просто фантастика – фантастические ощущения... ну, когда я читаю форумы и блоги, где люди пишут, как переживают за своих героев, придумывают им историю. Игроки рассказывают, как их трясет от адреналина из-за пережитого. Я даже не мог подумать, что мне удастся наладить такой контакт между игроком и протее.

Меня это очень вдохновляет – эта уникальная черта людей – возможность и нужда рассказывать истории: ведь так люди учатся, так люди передают информацию.

Мне кажется, что эти истории на эмоциях о пережитом в игре стали идеальным маркетинговым ходом – сарафанное радио работает лучше любой рекламы. Впрочем, популярность и любовь за-

Day Zzzzz

ArmA II – симулятор настоящих военных действий, по словам создателей из Bohemia Interactive. Эта очень нишевая игра появилась в 2009-м и сразу сыскала себе популярность среди любителей хардкора: правда число их невелико. Немногие готовы два часа ползти по нарисованному лесу, чтобы получить пулю в голову, и начать заново, так и не достигнув своей задачи. Разумеется, большинство геймеров предпочитают аркадные Battlefield и Call of Duty за это время можно накопить сотню-другую фрагов. В отличие от Day Z, в котором нет одиночного прохождения и целей (игроки предоставлены сами себе, а смерть персонажа – перманентна), в ArmA II был сюжет с несколькими концовками.



служены – все-таки атмосфера Day Z – невероятна.

Спасибо. Но на самом деле мы не делали никаких анонсов, совсем не занимались продвижением. Популярность игры пришла сама по себе из-за этой вот любви людей рассказывать истории. А потом ко мне с квадратными глазами прибежал Иван Бухта, директор Bohemia Interactive, и показал цифры продаж ArmA II. (смеется)

На его месте я начал бы обращаться к тебе на «вы» и с большой буквы. Что было самым трудным в Day Z?

Не поверишь – организовать игрокам комфортную игру. В начале у нас было немного серверов, на 10 000 человек каждый – на них в среднем паслось по 5 000 любителей реализма ArmA II. А когда народ неожиданно хлынул – мы просто не успевали арендовать новые

сервера. Сейчас процесс налажен, так что ты можешь плотнее заняться другими улучшениями проекта.

Какие у вас дальнейшие планы по развитию?

Мы хотим продолжать эксперимент. Большие студии и компании себе такого не могут позволить – рисковать и экспериментировать. Они не могут взять быка за рога и попробовать изменить устоявшуюся формулу. Не могут добавить радикальные или брутальные элементы, потому что боятся, что все пойдет не так. А в Day Z мы можем все. Мне кажется, что эксперимент едва только начался. Я хочу, чтобы он рос. Я хочу, чтобы окружающая среда стала частью игрока, частью атмосферы: погода, почва и так далее. Взаимодействия с другими игроками и отстрел зомби – это лишь вершина айсберга, я хочу бросить против геймеров весь мир. Искать приют, бояться дождя – это тоже немаловажная часть выживания в зомби-апокалипсисе.

Ладно, последний вопрос, и не буду тебя отвлекать от улучшения главного феномена этого года. Как тебе игровая индустрия сегодня?

Люди хотят от игр чего-то уникального. Они хотят получить свою уникальную историю, свой экспириенс. Книги и фильмы не могут этого дать – только игры. Так почему мы до сих пор пытаемся делать игры, которые строят из себя интерактивные книги и фильмы? Как по мне, такой подход – полный бред.

Шайтан



ОДИНОЧКИ



НЕ ВЫМРУТ

Кто и почему не любит синглплеер

Многие девелоперы в один голос утверждают, что у сингловых проектов будущего нет – мол, уже через пару лет все будут играть только в мультиплеер, а фритуплей вообще спасет мир. Чем такое опасное мышление грозит играм (помимо очевидного насаждения многопользовательского режима даже там, где он вредит) – мы и попытались узнать. А заодно выяснили, насколько оправданы страхи девелоперов.

Боязнь одиночества

Перспективы однопользовательских игр для многих в гейминдустрии выглядят довольно туманно. Особенно учитывая, что мы живем в мире, где все происходит согласно тенденциям будущего – уже сейчас сотни миллионов геймеров втянулись в социальные, онлайнные и мобильные игры. Портал GamesIndustry недавно разместил статью с несколькими избранными цитатами вице-президента Blizzard Роба Пардо. Его спросили, являются ли многобюджетные одиночные игры вымирающим видом, на что Роб не постеснялся ответить: «Я не вижу, чтобы такая бизнес-модель была успешной в наши дни. Это очень грустно, но в ней просто слишком много элементов, которые усложняют создание игры». Подкуриив самокрутку из тысячедолларовой банкноты, Роб продолжил: «Учитывая пиратство и повсеместную аренду б/у-шных игр, издателям очень сложно вернуть те миллионы, которые они потратили на разработку, поэто-

му девелоперы должны делать бюджеты более реалистичными». Короче говоря, Роб хоронит заживо игры такого типа. И он не один: EA так сильно верят в крах синглплеера, что теперь принципиально не выпускают игры без многопользовательского режима. И пока миллионы геймеров интересуются «нахрена козе баян», глядя на кострубятый и ненужный мультиплеер в Dead Space 2, EA и многие другие продолжают угнетать синглплеер. А зря.

Игроки-затворники

Сложно делать обзор таких игр, как StarCraft 2 до того, как игровое сообщество сполна погрузится в мультиплеерный аспект игры, ведь требуется некоторое время, чтоб народ нащупал стратегии, слабости и причуды балансировки онлайн-игр такого масштаба. Поэтому когда игра вышла в свет, многие в своих обзорах просчитались, сосредоточив внимание исключительно на одиночном режи-

ме: комментарии были весьма забавными, в духе «никто не станет играть в StarCraft 2 из-за одной лишь сюжетной истории». На практике, как отметил продюсер Wings of Liberty Боб Колайко, «возможно, что едва ли не половина игроков заинтересована лишь в том, чтобы пройти кампанию и продолжить сюжет. Это означает, что мы могли бы лучше завлекать людей в многопользовательскую игру, ведь мультиплеер не только для профессионалов-киберспортсменов уровня «300 действий в минуту». К примеру, наша матч-система была расценена игровым комьюнити, как одна из самых сильных сторон StarCraft 2 из-за того, что тут ты всегда получаешь абсолютно честное состязание. Вот только этим не воспользуешься при состав-

Клуб одиноких

Blizzard не одни такие – представители Epic Games говорят, что более 50% тех, кто приобретает игры серии Gears of War, никогда не выходят в них онлайн. Строго говоря, для большинства поклонников, тайтл является лишь серией одиночных игр. Также существует уйма других разработчиков, которые известны в первую очередь по онлайн-овым составляющей игр, но чуть ли не подавляющее большинство их пользователей предпочитают «одиночку». Правда, бывают и исключения из правил: к примеру, лишь около 25% игроков Dead Island никогда не запускали мультиплеер – хотя там все-таки не совсем мультиплеер, а кооператив

в лучших традициях Left 4 Dead. Стоит отметить, что эти показатели также напрямую зависят от платформы – по статистике, 40% тех, кто играет на PC, предпочитают однопользовательский режим.

Встречаются и те проекты, кото-



лении списка основных преимуществ, ведь это не звучит достаточно хорошо с точки зрения маркетинга. Зато это отлично подходит для самой игры». Скушал, мистер Пардо? Так вот, в свежей информации о следующей части StarCraft 2 под названием Heart of the Swarm говорится, что весомой составляющей продукта по-прежнему будет однопользовательский режим, ведь для компании очень важно, чтобы и та самая половина не-онлайн-овых игроков была в восторге от новинки.



Тихо сам с собою я в «Метро» играю

Не так давно с мест сообщали, что главное игровое достижение нашей славной родины, Metro: Last Light, лишится мультиплеера. Первая часть была чисто сингловой, а зачем сиквелу многопользовательский режим – нам было, мягко говоря, непонятно. Мы попросили Андрея Прохорова, креативного директора 4A Games, рассказать нам подробности и детали срочного отпиливания мультиплеера, после чего немедленно огорчились отсутствию мультика в Last Light.

Андрей Прохоров: «Пока все издатели воздвигли себе новый алтарь в виде мультиплеера, THQ – наоборот, не сильно хотели его вводить в Metro. Так что многопользовательский режим в Last Light – это исключительно наша, девелоперская, инициатива. Он планировался по качеству и объему не хуже сингла, и с несколькими режимами. Самым интересным из них должен был стать «Выживание», где несколько групп stalkers собирают ресурсы, сражаются против вражеских команд и монстров на поверхности. Мультиплеер пришлось отрезать, чтобы успеть вовремя выпустить игру – сейчас релиз запланирован на февраль-март. Но не волнуйтесь, мы не выбросили наработки многопользовательского режима на помойку – он будет доступен через некоторое время после выхода игры либо в виде DLC, либо как отдельная free-2-play составляющая».



SPEC OPS THE LINE



Ростислав Малько



Очень смешно слушать издателей, которые волком воют про смерть синглплеера. Однопользовательский Skyrim продан тиражом под 15 000 000, Dishonored пока только разогревается. В общем, нужно делать качественный сингл, и тогда ко всем – и игрокам, и девелоперам, и издателям – придет счастье. А клепая мультиплеер «абы было», на счастье рассчитывать не приходится. Не зря ведь Станислав Ронигард как-то сказал: «Одиночество – частый спутник величия.»



рым мультиплеер откровенно вредит. Главный дизайнер студии Yager Кори Дэвис в интервью как-то сказал, что многопользовательский режим Spec Ops: The Line не был достаточно развит, но издатель настаивал на наличии онлайн в любом случае. Это решение диктовалось финансовыми прогнозами, пускай и в ущерб для проекта в целом. В итоге продукт обошелся значительно дороже, а его продажи порой называли полным провалом, поскольку мультиплеер не помогал, а лишь тянул ко дну всю затею. «Никто в это не играет, и я даже не чувствую, что это часть цельного пакета – это другая игра, которая проросла на диске, как раковая опухоль, грозя уничтожить лучшее из того опыта, который команда Yager вложила вместе со своим сердцем и душой в создание», – сокрушается Дэвис.

История успеха

Издателям давно пора отказаться от мысли, что мультиплеер обязательно увеличивает продажи, и задуматься о том времени и деньгах, что они могут сохранить, НЕ добавляя ММО-составляющую в проекты. К примеру, в игре XCOM: Enemy Unknown есть ограниченный, но весьма веселый многопользовательский режим, реализация которого стоила не так уж дорого. В игре используются уже существующие образы и настройки, но при этом игрокам позволяют попробовать силы друг против друга. Так что в данном случае простота стала залогом успеха.

Dishonored позиционируется как синглплеер, и ему надо продать не так уж и много копий, чтобы отбить потраченное на разработку, а там – сплошной профит. Skyrim не имеет онлайн-режима и также чувствует себя превосходно. В то же время, EA добавляет дорогостоящий кооператив-мультиплеер в Dead Space 3, в результате чего игре необходимо продаться тиражом не менее 5 000 000 экземпляров, чтобы окупиться. Самое забавное, что

этот самый кооператив может оттолкнуть большинство фанатов серии, которые вообще-то пришли в игру погугаться некроморфов, а не баловаться с напарником в стиле Gears of War. В результате проект не окупится и будет закрыт. Получается замкнутый круг.

Непонятно откуда взявшаяся мысль о мультиплеере, как обязательном условии создания игры, лишь взвинчивает гейм-бюджеты до небес, хотя для многих проектов такая функция ни к чему. Поэтому пора перестать мечтать о каких-то фантомных супер-пупер доходах и твердо стать на ноги, сосредоточившись на одиночных играх, ведь эта экономная ставка – беспроигрышная. Как говорится, котят – отдельно, пирожки – отдельно.

Инди-игры из года в год демонстрируют эффективность такого подхода. Вспомним хотя бы Torchlight, который, являясь сто-процентной «одиночкой», стал хитом, позволив разработчикам из Runic Games в дальнейшем создать продолжение, содержащее кооперативный и многопользовательский режимы. FTL – еще один проект, который сосредоточен исключительно на синглплере и успешно занял свою нишу на рынке. Эти истории успеха доказывают силу одиночных игр.

Сам себя развлекаю

В то время как издателей очаровывает идея продажи игр как услуги, а не как продукта, правда заключается в том, что многие из бешено популярных проектов с мультиплеером в придачу удовлетворяют преимущественно оффлайн-аудиторию.

Одиночные игры никуда не денутся, и фантазировать на эту тему – значит глупо тратить время. Поэтому надо делать упор на несгибаемом опыте сингловых проектов и давать клиентам (то есть тебе) лишь нужное, а не как-можно-больше-всего – и тогда издатели будут на гребне игровой волны, экономя при этом деньги и силы.

Это совсем не значит, что мультиплеер плох. Просто использовать его нужно там, где он уместен, а не совать куда ни попадя. Да и многие из нас по-прежнему предпочитают поиграть в одиночестве, а не бегать стадом в онлайн. А как известно, пока есть спрос – будет и предложение.

ОКОНЧИТЬ ВСЕ

Почему разработчики боятся Windows 8

ЗДЕСЬ ПОКОИТСЯ
РС-ГЕЙМИНГ
1993-2012



Microsoft

Новая операционная система от Microsoft еще до своего выхода ухитрилась схлопотать на орехи – опробовавшие Windows 8 фыркали в сторону ее функциональности и оригинальности, но больше всего шуму подняли разработчики игр. Создатель Minecraft и бонзы из Blizzard дружно сокрушались, что очередная «Винда» – концлагерь, созданный фашистами-садистами для пыток честных людей. Даже сам Господь Бог Ньюэлл чуть ли не первым громко и пафосно заявил: «Windows 8 – это катастрофа для всего компьютерного мира». Так что пока одни из крупнейших производителей и издателей игр хором хоронят ПК-гейминг, призывая переходить на бесплатный Linux, мы решили разобраться, к чему вся эта паника. Мы всегда такие любознательные, когда в редакцию завозят партию амфетаминов.

Дым не без огня

Восьмые «Окошки» уже появились в продаже, и разобраться, насколько крива рама и плавный ли ход у фурнитуры, теперь может каждый. Но за некоторое время до релиза началась путаница из рассказов тех, кто уже успел опробовать новую операционку. В ней появился новый интерфейс в стиле «Windows для мобильных», и вообще весь из себя такой модный – явно пытающийся доказать, что Microsoft тоже могут делать красивые вещи, но не такие дорогие, как Apple. К этому новому интерфейсу, рассчитанному на сенсорное управление, тачскрины и прочую жестикуляцию, прилагается насаждаемый Windows Store – магазин приложений как App Store или Android Store. Ну что ж, давно пора идти в ногу со временем – сейчас своего цифрового бутика нет разве что у производителей электрочайников. Но дело в другом – оказывается, этот самый Windows Store – единственный способ получать программное обеспечение (в том числе и игры) для Windows 8. Неужели самая демократичная доселе операционка стала закрытой платформой, и на ПК игр теперь днем с огнем не сыщешь? На самом деле – все совсем не так, но это ни разу не значит, что нас ждет светлое будущее.

Супермаркет самотности або перламутрове порно (с) Ірена Карпа

На самом деле, Windows Store – это по большому счету последствия раздвоения личности новой «Винды». Дело в том, что в ней есть сразу два интерфейса – традиционный, знакомый тебе по Windows 7 (от нее он, кстати, почти не отличается) и предшественницам, и новый – красивый, модный, квадратный. На каждый интерфейс – свои программы: на старый ставятся традиционно – в том числе и Steam; на новый – только через фирменный магазин. Благо, между интерфейсами можно быстро переключаться.

Рано выдыхать с облегчением – дела все-таки плохи. Во-первых, проблемы с интерфейсной самоидентификацией у Windows 8 – это поправка от Microsoft простым смертным. Ведь прежде чем ввести евро, в Евросоюзе два года ценники в магазинах были в двух валютах: местной и общеевропейской. То есть, нам просто дают привыкнуться: в Windows 9, а в лучшем случае Windows 10, вполне может

Windows 8 – это катастрофа...



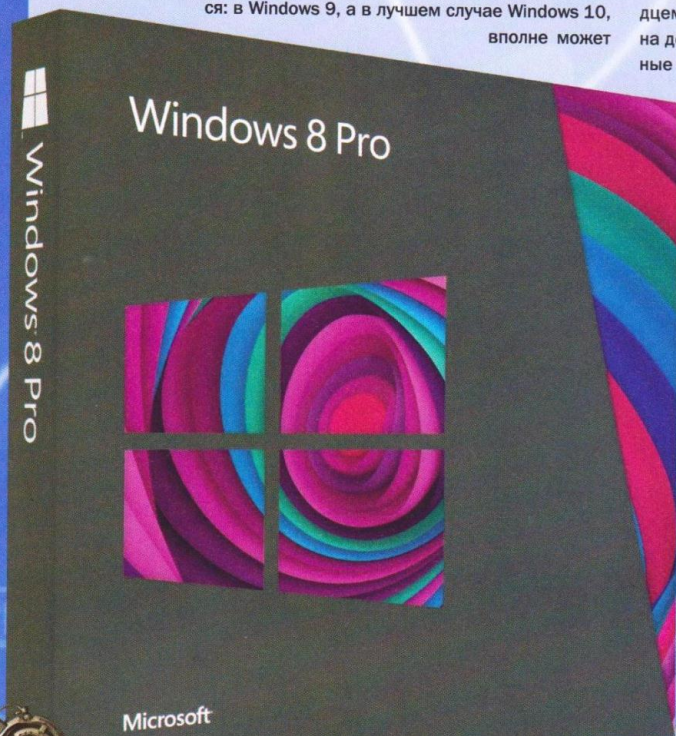
оказаться только один интерфейс. Понятное дело, что новый, с выгодным для Microsoft уютным магазинчиком, сковывающим любые свободы воли пользователя в плане добычи софта. В таком случае надобность в Steam попросту отпадет – кому нужен магазин, который нужно загружать через другой магазин, если все что есть в первом магазине, можно купить через второй? Казалось бы, это личная проблема Гейба Ньюэлла и Valve – когда-то они похоронили розничную продажу игр на дисках, а теперь и их, как ненужного посредника, устранил Microsoft. Но Гейб все-таки не зря заработал свои миллионы, разрабатывая первые версии Windows, – он знает эту контору изнутри. Впрочем, не нужно быть бывшим сотрудником Microsoft, чтобы понимать: если в следующей Windows пропадет Steam, ПК-гейминг сохнет. Ну, или придется возвращаться в прошлое, и как в лихие девяностые – с авоськой пешком ходить за играми в магазин электроники.

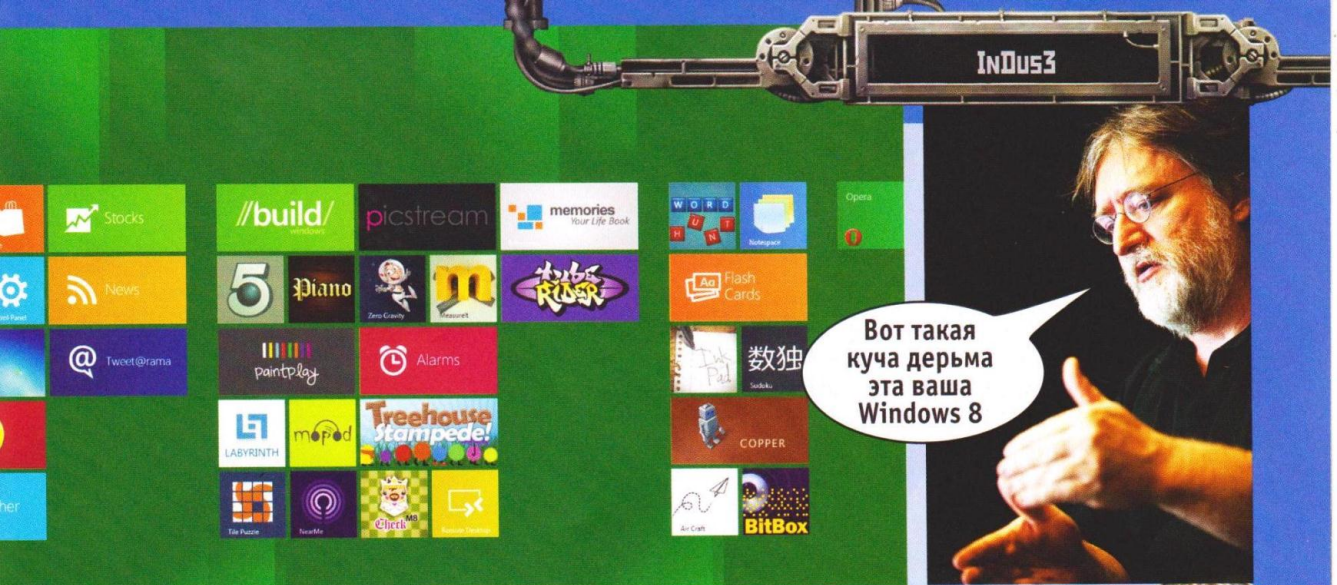
ОС великий и ужасный

К волшебнику Страны Оз не зарастает народная: кто за сердцем, кто за храбростью, кто за мозгами. Но в отличие от мытарей на дороге из желтого кирпича, люди в Microsoft (хоть хладнокровные и бессердечные) – но точно не трусы, и в черепушках у них не гуляет эхо. Вот только они почему-то клали интимное место огромных размеров на игры: «мелкомягкие» вроде бы на словах обожают геймеров и даже то тут, то там затевают массовую движуху... правда дров в костер подкидывать у них надолго не хватает. Какой хорошей идеей когда-то казался Games for Windows Live – но потом недоработанный

Интерфейсом об тейбл

На самом деле, хоть в Windows 8 вроде бы и два интерфейса – старый и новый – концлагерь уже начался. Полноценная «Винда» будет стоять на мощных аппаратах, а слабенькие девайсы, планшеты и прочие нетбуки будут оборудованы Windows RT, в котором есть только новый интерфейс. Понятное дело, что более слабые девайсы – дешевле, а поскольку наш мир не состоит из миллионеров – большинство купит именно гаджеты попроще. Несовместимость двух интерфейсов может раздробить девелоперов, и они массово побегут делать игры под Windows RT, которая будет у большинства. Впрочем, это только мнение некоторых экспертов – тут еще бабка надвое по воде, как говорится. Вполне возможно, что не разобравшиеся что к чему юзеры понесут назад в магазины девайсы с авторитарным Windows RT, меняя их на аппараты с привычным и открытым интерфейсом.



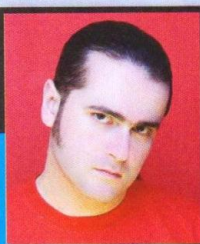


сервис был брошен Microsoft как есть – а как есть он был якорем, к которому привязывалась удавка на шее геймера. Xbox 360, вроде бы игровая приставка, сейчас используется и популяризируется преимущественно как медиацентр – американцы с его помощью больше смотрят кино, чем играют: причем больше – в разы. В то время, пока Sony в промышленных масштабах штампует крутые проекты только для PlayStation, эксклюзивные игры для шайтан-коробки можно перечислить по пальцам одной руки черепашки-ниндзя – и при этом еще останется парочка незагнутых.



Где подписаться, сатана?

Еще одна страшная беда – это сертификация игр для Xbox: чтобы выпустить проект на консоль, нужно пройти очень утомительную, долгую и трудоемкую процедуру, а за каждый патч к игре разработчик должен отваливать кучу денег. Пару лет назад на внутренней сети шайтан-коробки, XBLA, случился бум инди-игр, но сейчас дело зачехло по описанным выше причинам, а независимые девелоперы поперли на PSN и в Steam. Шансы, что ситуация не повторится, если Windows Store станет платформой цифровой дистрибуции игр – практически равны нулю. То есть, опять-таки, ПК-геймингу – кранты. Казалось бы, iOS у Apple тоже «сад за стеной» – закрытая платформа, но попасть туда, например, с бесплатным проектом – дело двух кликов и символической платы. И iOS – мобильная операционка, а MacOS, кстати, вполне себе открытая платформа. Так что «окопных» разработчиков в любом случае ждут 8 (9, 10 – в зависимости от версии «Винды») кругов ада мелкого одобрения. Кстати, в Windows Store случилось какое-то буйное помешательство на почве семейных ценностей: в Америке в нем не будут продаваться некоторые игры с рейтингом «Только для взрослых», а в Европейском WS – вообще запрещены проекты 18+. Хочешь крови и сисек? Тут тебе не рады, извращенец!



Сергей Галенкин,
Директор
по маркетингу Nival



Вообще, интересная ситуация. Apple плевать на игры для ПК, поэтому на MacOS толком ничего нет (редкие порты с Win и iOS). Производителям видеокарт плевать на Linux, поэтому игр там тоже нет (да и ставят Linux явно не для игр). А Microsoft плевать на разработчиков, поэтому на Windows игр скоро не будет – не сразу, разумеется, к расцвету 9-й версии. Да, большие компании никуда не денутся. Но свои инди можете поцеловать на прощание – они сбегут.

Плюс на минус

Впрочем, есть и позитивные стороны прогнозируемой замкнутости следующих версий Windows – причем радоваться будут геймеры, а вовсе не разработчики. Например, игры станут немного качественнее и менее глючными: из-за строгой сертификации и необходимости платить за каждый патч после первой заплатки. Теперь, например, EA будет вынуждена выпускать игры не на скорую руку – иначе издатель просто разорится, оплачивая патч, который чинит баги, вызванные патчем, который латал ошибки из-за патча, который чинил косячную оригинальную версию игры, склепанную второпях, чтобы успеть до новой части Call of Duty.

Окончательно

Меньшая безалаберность в свежих играх не сильно перекрывает тот факт, что наш любимый Steam со всеми своими сейлами, удобством и комьюнити – под угрозой. Впрочем, ничто не вечно – к этому нужно быть готовым, и вообще незаменимыми бываю только аминокислоты.

Но с другой стороны, хоронить ПК-гейминг, по большому счету, рано, пускай даже разработчики совсем не верят в способность Microsoft эффективно работать со своим аналогом AppStore. Valve сейчас активно прощупывает почву Linux, хотя на него все-таки не перейдет большинство. Зато многие до сих пор пользуются еще старушкой Windows XP, так что даже если следующая «Винда» через год-другой станет закрытой платформой – еще пятачок лет спустя рыцари мышки и клавиши будут в тепле и уюте прятаться под защитой либеральных более молодых версий Windows, спокойно качая игры с Battle.net, Steam или сайта Mojang. Однако буря грядет – через пару лет или через полдесяток – и к этому нужно быть готовым.

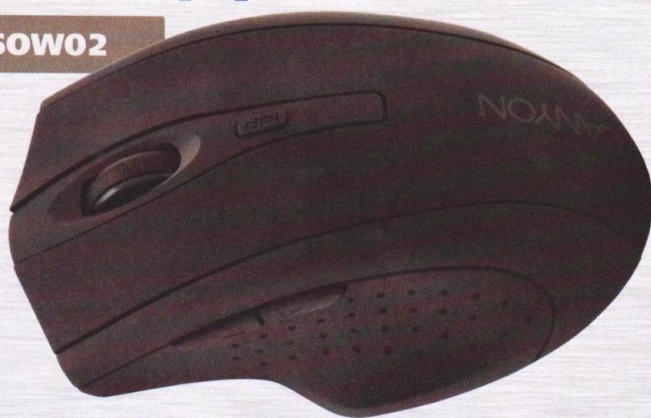
Ростислав Малько

ИНВЕНТАРЬ

Когда меня попросили протестировать девайсы фирма Canyon, я был настроен скептически. Придя домой, с неохотой достал из пластиковых коробок новенькие наушники и мышку и тут же был удивлен очень неплохим качеством изготовления и классным дизайном девайсов. Стильный матовый пластик серии Stealth, пробудил дальнейший интерес к исследованию функционала и характеристик устройств.

ГРЫЗУН ТВЕРДОГО ЗМЕЯ

Мышь Canyon CNL-MBMSOW02



Технические характеристики:

Разрешение оптического сенсора:
1000/1200/1600 dpi
Интерфейс: USB
Количество кнопок: 6
Отдельная кнопка переключения DPI: есть
Батарейки в комплекте: две, AAA
Гарантия: 2 года

Цена: 150 грн.

Плюсы

- Дизайн
- Компактность
- Отсутствие проводов
- Простота настройки
- Кнопка переключения DPI
- Удобная упаковка

Минусы

- Асимметричность
- Остаются следы от пальцев
- Маленькие ножки



Брифинг

Беспроводной манипулятор идеально подойдет к ноутбуку, а отсутствие лишних шнуров побережет нервы в путешествии или отпуске. Всего-то нужно воткнуть маленький передатчик, который идет в комплекте с мышкой, в USB порт, и через несколько секунд ей уже можно пользоваться. Мышь серии Stealth хорошо впишется в интерьер офиса, а отсутствие провода поможет эффектно провести любую презентацию. Манипулятор отлично справляется с повседневными задачами, кроме того, можно попробовать использовать его в гейминге, хотя для серьезных игр и киберспорта мощностей этой мыши будет маловато.

Не путая право и лево

Дизайн мышки асимметричен, то есть для левшей она не подойдет. Под большим пальцем и мизинцем находится шероховатый пластик для предотвращения выскальзывания мышки из руки во время работы. Размер грызуна достаточно компактный, но в тоже время будет удобен большинству пользователей – даже тем, у кого в ладони может поместиться два половника борща. Все кнопки, которых в мышке 6, находятся в нужных местах и отлично нажимаются с негромкими щелчками. Очень порадовала кнопка переключения DPI, которая находится сверху возле колеса скроллинга, благодаря ей можно выбрать один из трех нужных

режимов – 1000/1200/1600 dpi. Под большим пальцем располагаются кнопки «вперед» и «назад», которые облегчают интернет-серфинг и очень помогают в играх: навесить на них парочку приемов – самое милое дело. Нам вообще кажется, что мышки без боковых кнопок производителям стоит везти с завода сразу на помойку.

Встречая по обложке

Черный матовый пластик отлично выглядит и приятен на ощупь, но в то же время на нем остаются следы от пальцев, что требует частого протирания мышки микрофиброй. Чтобы передатчик не потерялся при транспортировке, для него предусмотрено специальное отделение на днище мышки. Кстати, частота работы датчика – 2,4 ГГц: это круче, чем процессор твоего соседа-нищеврода! Внизу также располагается отделение для батареек (в комплекте есть две батарейки типа AAA), небольшой тумблер включения мышки и отверстие оптического сенсора.

Диагноз

В целом мышь хорошо справляется со своей задачей, имеет приятный строгий дизайн и приемлемую цену. А еще хорошей новостью является то, что гарантия на данный девайс составляет целых два года. Единственное что, ножки показались чересчур маленькими, хотя на разных поверхностях скользят одинаково хорошо.

АССАСИНА

УШИ СЕНИ РЫБАКА

Наушники Canyon CNL-MBHP04

А мы сами с ушами

Еще один девайс в серии Stealth – наушники CNL-MBHP04. Девайс, как и мышка, имеет интересный дизайн, используется черный матовый пластик Soft Touch. Сама конструкция может похвастаться регулируемым размером оголовья, что дает возможность пользоваться наушниками даже ребенку. Чашечки крепятся к металлической части, которая переходит в пластиковое оголовье с мягкой подкладкой. Нежные амбушюры, сделанные из кожаменителя, позволяют длительное время слушать музыку, не испытывая ни малейшего дискомфорта – проверено на казенных редакционных ушах. Во время пользования наушники плотно сидят на голове, полностью закрывают уши, но в то же время не давят и не сползают при наклоне головы. Современная стильная конструкция устройства выглядит ярко и молодежно – это, мягко говоря. А грубо говоря – данная модель выгодно выделяется дизайном на фоне большинства унылых конкурентов. В дизайне превалирует черный цвет, хотя на внешней стороне чашек есть серебряные вставки, а сеточка, закрывающая динамики, сделана из ярко-оранжевого материала.

Дружелюбие

Использовать наушники можно с любым медиадевайсом, имеющим 3,5-милли-

метровый мини-джек-выход, хотя провод длиной 1,2 метра не позволит с комфортом использовать девайс со стационарным системным блоком ПК, если он стоит под столом. Наушники идеально подходят для использования с mp3-плеерами, смартфонами, планшетами и ноутбуками. Кстати, конструкция штекера обеспечивает совместимость со всеми моделями iPhone – радуйтесь, ябломаны – вам больше не придется страдать из-за того, что у вас там слишком узко. Микрофона в наушниках нет, поэтому, отвечая на звонок, придется доставать телефон из кармана.

Слышь, ты!

Что же касается аудиальных ощущений, то здесь волшебного звучания ожидать не стоит. Безусловно, на свои деньги наушники звучат очень пристойно. Размера 40-миллиметровых динамиков хватает для того, чтобы ощутить всю прелесть басов: в данной модели низкие частоты хороши. Чуть хуже обстоят дела с высокими и средними частотами – иногда заметны «проседания», но в целом звук приятный, достаточно чистый и громкий. Частотный диапазон стандартный – 20 – 20000 Гц, сопротивление составляет 32 Ом, хотя во время нашего тестирования наушники вели себя покладисто и почти не сопротивлялись. Особенностью конструкции является хорошая шумоизоляция: науш-

ники даже при выключенной музыке позволяют избавиться от внешних звуков.

Диагноз

Недостатки данной модели схожи с другими моделями наушников подобной конструкции. При длительном использовании уши начинают потеть, а на матовой поверхности сильно заметны следы от пальцев. В остальном, модель CNL-MBHP04 оставила приятные впечатления. Для неискушенного меломана будет вполне приемлемым звучание данной модельки, а уж дизайн точно не оставит равнодушным никого. Гарантия на данную модель также два года.



Плюсы

- Отличный, современный дизайн
- Удобная конструкция
- Удобная упаковка
- Привлекательная цена

Минусы

- Остаются следы от пальцев на матовой поверхности
- Иногда потеют уши



Технические характеристики:

Динамики: 40 мм
Диапазон частот: 20 – 20000 Гц
Сопротивление: 32 Ом
Длина кабеля: 1,2 м
Подключение: мини-джек 3,5 мм, позолоченный
Гарантия: 2 года

Цена: 200 грн

Общее заключение

Первоначальное ошибочное мнение о девайсах Canyon было развеяно. Устройства понравились как внешним видом, так и удобством использования. Да, возможно они не дотягивают до изделий более раскрученных и дорогих марок, но если сравнивать качество/цена, то здесь преимущество на стороне Canyon. Кстати, компания выпускает и другие интересные девайсы, например, Wi-Fi-роутеры, внешние накопители, чехлы и сумки для портативной электроники, акустику и много других нужных ништяков. Но об этом, пожалуй, в следующий раз.

Иван [X-Hunter] Басанец

Устройства предоставлены компанией ASBIS-Украина (<http://www.asbis.ua>)

КАРТ-БЛАНШ

Шпильный тест видеокарт

Несмотря на то, что поколения видеокарт меняются каждый год, в большинстве случаев видеокарты хватает на несколько лет вперед, при условии, что была выбрана не самая бюджетная модель.

Сейчас в среднем ценовом диапазоне есть отличные решения как от AMD, так и от NVIDIA. Первыми, новое поколение карт показала AMD еще в конце прошлого года, но ребята из NVIDIA сумели выпустить на рынок достойного соперника только спустя полгода. Когда NVIDIA показала публике свой графический процессор на архитектуре Kepler под названием GeForce GTX680, AMD с Radeon HD 7000 смогла занять практически все ценовые ниши и по продажам долго держала главного соперника позади.

Нельзя сказать, что какие-то карты хуже или лучше, хуже было бы, если конкуренция на рынке видеокарт отсутствовала. Покупателю только на руку снижение цен на продукцию и битва больших компаний за рынок. Так, например, после выхода нового поколения карт от NVIDIA в среднем ценовом диапазоне, AMD сразу снизила цены на свои видяхи, а также в комплект к ним добавила множество ништяков. Стоит упомянуть, что и драйвера AMD Catalyst коснулись существенной оптимизации.

Топовые видеокарты среднего ценового диапазона, как правило, имеют очень хорошую производительность и

способны радовать геймера комфортным FPS не один год. Важным нюансом является и соотношение производительности к цене. На данный момент удачным выбором геймера будут Radeon HD 7850, Radeon HD 7870 от AMD и GeForce 660Ti (а также самая новая, но более дешевая версия GeForce 660) от NVIDIA. За умеренную цену можно поискать также карточки предыдущего поколения, которые в современных играх еще показывают хорошую производительность.

В большинстве случаев компании, занимающиеся выпуском видеокарт на чипах AMD и NVIDIA, модифицируют стоковую систему охлаждения. Также улучшениям подвергаются элементы питания видеокарты, а иногда и вся компоновка элементов и размеры платы. Некоторые продукты от MSI, ASUS, Palit и других производителей значительно доработаны и улучшены (более производительные, тихие, с большим разгонным потенциалом) относительно оригинальных моделей, в комплекте могут идти и другие приятные бонусы. Такие карточки обычно немного дороже стоковых вариантов, но обладают повышенным качеством материалов.

Конфигурация 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 Mrq
Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series, Intel SSD 320 Series
Блок питания: Enhance enp-6685g 850w
Корпус: открытый тестовый стенд
Монитор: LG W2363D (1920x1080)
ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition

Версия драйверов NVIDIA GeForce 306.97
 Версия драйверов AMD Catalyst 12.10

Попробуем разобраться, что представляют собой тестируемые видеокарты. Видяхи были подобраны приблизительно равного ценового диапазона и производительности. Главной фишкой тестирования, естественно, стала новая GeForce 660Ti 2048 МБ, которая в обзоре представлена несколькими моделями от разных производителей. В тесте присутствуют и карточки предыдущих поколений для сравнения, но они постепенно исчезают с прилавков магазинов.

MSI N660Ti PE 2GD5/OC

Технические характеристики

GPU: GeForce GTX 660 Ti (GK104)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, Twin Frozr IV
Частоты работы GPU: 1019-1097 МГц
Частоты работы памяти: 6008 МГц
Шина памяти: 192 бит
Выходные разъемы: 2xDVI Dual-Link (1xDVI-I и 1xDVI-D), 1xHDMI, 1xDisplay Port (1.2)
DirectX: 11
NVIDIA PhysX
Требование к блоку питания: 450 Ватт, 2 шести-контактных разъема
Цена: 2600 грн



Видеокарта на базе NVIDIA Kepler от MSI отличается прекрасной производительностью и разумной ценой. На карточке установлена фирменная система охлаждения на тепловых трубках с

двумя вентиляторами – Twin Frozr IV. CO обладает функцией самоочистки от пыли, а также тихим режимом работы. Благодаря использованию печатной платы собственной разработки (немного длиннее, чем оригинал) и улучшенной подсистемы питания, а также компонентов военного

типа, видеокарта MSI N660Ti PE 2GD5/OC продается с заводским разгоном. Кроме того, есть неплохой дальнейший разгонный потенциал. Отличительной чертой модели является поддержка технологии GPU Boost, 2 ГБ видеопамяти и игра Borderlands2 в комплекте.

MSI R7850 Power Edition 2GD5/OC

Технические характеристики

GPU: Radeon HD 7850 (Pitcaim)
Объем видеопамати: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, Twin Frozr IV
Частоты работы GPU: 950 МГц
Частоты работы памяти: 4800 МГц
Шина памяти: 256 бит
Выходные разъемы: 1xDual Link DVI-I (HDCP), 1xHDMI, 2xMini DisplayPort
DirectX: 11
AMD Eyefinity
Требование к блоку питания: 500 Ватт, 1 шести-контактный разъем
Цена: 2100 грн



Эта видеокарта построена на видеопроцессоре от AMD под названием Pitcaim, но, как и 660Ti, имеет новую улучшенную систему охлаждения Twin Frozr IV. Есть автоматическая очистка от пыли и пониженная громкость работы куллеров. Система питания видеокарты улучшена (6 фаз вместо 4), а частота ядра была подвержена заводскому разгону (с 860 МГц до 950 МГц). В этом продукте используются высококачественные компоненты военного типа, что располагает к лучшим возможностям разгона. Печатная плата немного уменьшена по сравнению с референсом (с 240 до 205), а для подключения нужен всего один 6-контактный разъем, а не два. Самая недорогая карточка в тестировании.

MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition/OC

Технические характеристики

GPU: GeForce GTX 570 (GF110)
Объем видеопамати: 1280 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 2.0
Система охлаждения: активная, Twin Frozr III
Частоты работы GPU: 770 МГц
Частоты работы памяти: 4000 МГц
Шина памяти: 320 бит
Выходные разъемы: 2xDVI (HDCP), 1xHDMI
DirectX: 11
NVIDIA PhysX
Требование к блоку питания: 550 Ватт, 2 шести-контактных разъема
Цена: 2300 грн



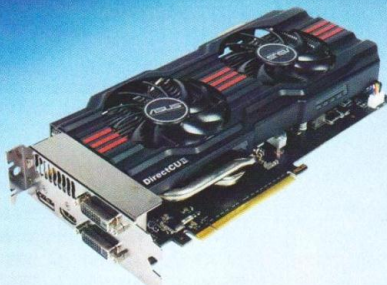
Предыдущее поколение видеокарточек от NVIDIA на архитектуре Fermi. Данную карту еще можно найти в продаже, правда, цена на нее завышена. Обладает фирменной системой охлаждения MSI – Twin Frozr III, которая тише и производительней штатной. СО имеет два куллера и сделана с использованием тепловых трубок. На плате есть переключатель работы режимов вентиляторов. В этом продукте используются высококачественные компоненты военного типа и уникальный дизайн печатной платы, благодаря этому

карта меньше, чем референс. Видеокарта обладает заводским разгоном и дальнейшим потенциалом, как и большинство других моделей от MSI. К особенностям можно отнести и 320-битную шину памяти, но всего 1280 МБ видеопамати.

Технические характеристики

GPU: GeForce GTX 660 Ti (GK104)
Объем видеопамати: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, DirectCU 2
Частоты работы GPU: 1059-1137 МГц
Частоты работы памяти: 6008 МГц
Шина памяти: 192 бит
Выходные разъемы: 2xDVI Dual-Link (1xDVI-I и 1xDVI-D), 1xHDMI, 1xDisplay Port (1.2)
DirectX: 11
NVIDIA PhysX
Требование к блоку питания: 550 Ватт, 2 шести-контактных разъема
Цена: еще нет в продаже

ASUS GTX660 TI-DC2T-2GD5



учесть при установке карточки в корпус ПК. Кроме того, печатная плата имеет уникальный дизайн, который отличается от референсного, присутствует 6-фазная цифровая система питания DIGI+. Карта обладает хорошими возможностями разгона, а также заводской повышенной частотой 1059 МГц вместо 915. Borderlands 2 в комплекте отсутствует, зато видеокарта оснащается 2 гигабайтами видеопамати и поддерживает технологию GPU Boost. Около шестиконтактных разъемов питания есть диоды, которые показывают, подключено ли дополнительное питание к карте. Видеокарта будет иметь самую большую стоимость из всех тестируемых GTX 660Ti, когда появится в продаже.

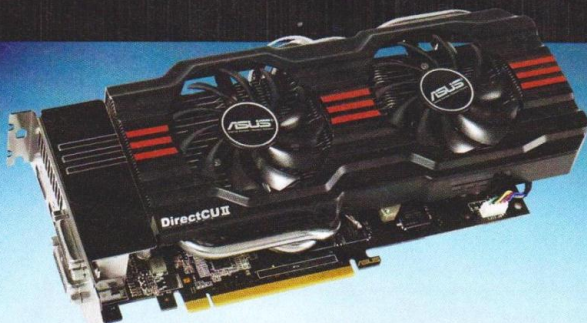
охлаждения собственной разработки под названием DirectCU 2, что обеспечивает лучшее охлаждение и тишину. СО длиннее печатной платы видеокарты: это нужно

Топовая модель видеокарты GTX 660Ti от ASUS обладает отличной производительностью, но скудной комплектацией. В данной модели используется система

ASUS GTX660 TI-DC20G-2GD5

Технические характеристики

GPU: GeForce GTX 660 Ti (GK104)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, DirectCU 2
Частоты работы GPU:
 данный экземпляр 1059–1188 МГц
 (оригинальные частоты модели 967 – 1058 МГц)
Частоты работы памяти: 6008 МГц
Шина памяти: 192 бит
Выходные разъемы: 2xDVI Dual-link (1xDVI-I и 1xDVI-D), 1xHDMI, 1xDisplay Port (1.2)
DirectX: 11
NVIDIA PhysX
Требование к блоку питания: 550 Ватт, 2 шести-контактных разъема
Цена: 2700 грн



Эта карта – брат-близнец ASUS GTX660 TI-DC2T-2GD5, только с уменьшенными частотами. Но тестируемый образец оказался быстрее топовой карты, обладая заводским разгоном вплоть до 1188 МГц. Изначально показалось, что ребята из ASUS просто перепутали коробки от карт, но после тщательной проверки маркировка на самих картах оказалась верной. Если существует партия таких карт в рознице, то есть вероятность, что покупатель получит карту быстрее топовой, но за меньшие деньги. Система охлаждения, 6-фазная цифровая система питания DIGI+ и другие фишки идентичны старшей модели. Отличия заключаются в частотах и комплектации. Кстати, в комплекте присутствует ключ к игре Borderlands 2, что не может не радовать.

Технические характеристики

GPU: GeForce GTX 660 Ti (GK104)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, Turboman Blade
Частоты работы GPU: 1006-1084 МГц
Частоты работы памяти: 6108 МГц
Шина памяти: 192 бит
Выходные разъемы: 2xDVI Dual-link (1xDVI-I и 1xDVI-D), 1xHDMI, 1xDisplay Port
DirectX: 11
NVIDIA PhysX
Требование к блоку питания: 450 Ватт, 2 шести-контактных разъема
Цена: 2500 грн

Palit GeForce GTX 660Ti Jetstream 2Gb



слотов PCI-E в материнке, это нужно учитывать при покупке карты. Вентиляторы имеют голубую подсветку, что будет очень к месту в системнике с прозрачной крышкой. В целом СО схожа с конкурентами, обладает пониженным уровнем шума. Плата видеокарты идентична референсной, но имеет улучшенную подсистему питания (как у старшей модели 4+2 фазы). Из явных особенностей данной модели стоит отметить увеличенную до 1006 МГц частоту GPU и до 6108 МГц частоту памяти, также видеокарта имеет 2ГБ видеопамяти и Borderlands 2 в комплекте.

Еще одна GTX660 Ti, но теперь от фирмы Palit. Данная карта комплектуется фирменной системой охлаждения Turboman

Blade, которая сделана по принципу нагнетателей самолетных двигателей. СО имеет два вентилятора и занимает больше двух

ТЕСТЫ

		MSI N660Ti PE 2GD5/OC	MSI R7850 Power Edition 2GD5/OC	MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition/OC	ASUS GTX660 TI-DC2T-2GD5	ASUS GTX660 TI-DC20G-2GD5	Palit GeForce GTX 660Ti Jetstream 2Gb	MSI R6970 Lightning	MSI R7870 Hawk
Оценка Windows 7		7.9	7.9	7.9	7.9	7.9	7.9	7.9	7.9
3DMark 11	Extreme	X2860	X1795	X1970	X2818	X2956	X2835	X1998	X2104
	Performance	P8707	P5763	P6185	P8549	P9008	P8562	P6245	P6342
	Entry	E12805	E9548	E9778	E12729	E13264	E12702	E9602	E9766
3DMark Vantage	Extreme	X16505 (GPU16040 CPU36744)	X10925 (GPU10540 CPU35752)	X12747 (GPU12329 CPU35774)	X16216 (GPU15751 CPU36865)	X16879 (GPU16408 CPU37141)	X16313 (GPU15851 CPU36614)	X12313 (GPU11897 CPU36819)	X12551 (GPU12131 CPU36777)
	Performance	31433 (GPU29939 CPU36963)	P24011 (GPU21584 CPU36237)	P26021 (GPU23806 CPU36095)	P31113 (GPU29433 CPU37542)	P31939 (GPU30562 CPU36932)	P30948 (GPU29461 CPU36469)	P26100 (GPU23763 CPU37025)	P25648 (GPU23301 CPU36758)
Температура видеокарты без нагрузки		33 C	32°C	37°C	34°C	33°C	32°C	36°C	32°C
GPU Burn-in test DX11		76 C	59°C	59°C	70°C	70°C	69°C	66°C	54°C

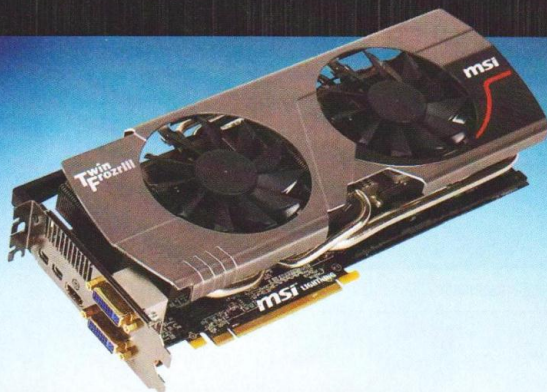
БЕНЧМАРКИ

									
		MSI N660TI PE 2GD5/OC	MSI R7850 Power Edition 2GD5/OC	MSI N570GTX Twin Frozr III Power Edition/OC	ASUS GTX660 TI-DC2T-2GD5	ASUS GTX660 TI-DC20G-2GD5	Palit GeForce GTX 660Ti Jetstream 2Gb	MSI R6970 Lightning	MSI R7870 Hawk
FFXIVBench High (1920x1080)		6350	4625	5644	6405	6468	6236	5402	4099
Heaven DX11 Benchmark 3.0 (DX11, Tessellation Disabled, Shaders High, Anisotropy 4x, Resolution 1920x1080)	FPS	100.9	71	73	99	103	99.7	78	75
	Score	2541	1791	1835	2486	2594	2511	1964	1884
AvP D3D11 Benchmark (DX11, Tessellation: ON, Resolution 1920 x 1080, Anisotropic 16)	Number of frames	8737	6164	6797	8608	8853	8676	7103	6803
	Average FPS	83.4	59	65	82	85	83	68	65
METRO 2033 Benchmark (DX11, Very High, MSAA 4X, AF 16X, Scene: Frontline, Resolution 1920 x 1080)	Total Frames	2334	2000	2073	2302	2272	2279	2217	2161
	Average Framerate	39.14	34	35	39	38	38	37	36
DiRT Showdown Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 4x MSAA)	Число кадров	2956	3364	2821	2906	2936	2904	3804	3753
	Max FPS	95	77	70	72	71	71	72	82
	Avg FPS	55	62	55	56	57	57	56	67
	Min FPS	45	45	40	45	46	46	45	49
Batman Arkham City Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	61	60	60	60	61	60	60	61
	Avg FPS	56	41	52	55	56	55	41	42
	Min FPS	34	19	26	31	32	32	18	19
World of Tanks (Качество графики максимальное, сглаживание FXAA MQ, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	100	77	98	100	98	104	77	61
	Avg FPS	67	61	56	70	72	68	61	42
	Min FPS	37	36	31	43	35	34	35	19
The Elder Scrolls V – Skyrim (Качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 8x, фильтрация 16x)	Max FPS	62	64	63	63	64	64	62	64
	Avg FPS	59	59	58	57	55	59	53	59
	Min FPS	32	29	26	34	34	31	34	36
Sleeping Dogs (Качество графики максимальное, разрешение 1920 x 1080, сглаживание экстрим)	Max FPS	44	34	37	45	50	47	34	37
	Avg FPS	34	27	26	33	31	36	27	29
	Min FPS	23	19	17	22	19	21	19	19
Risen 2 (Качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 16x)	Max FPS	63	61	63	63	64	86	66	63
	Avg FPS	59	51	56	58	58	71	52	52
	Min FPS	37	30	28	38	34	31	34	30

MSI R6970 Lightning

Технические характеристики

GPU: Radeon HD 7850 (Cayman)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 2.1
Система охлаждения: активная, Twin Frozr III
Частоты работы GPU: 940 МГц
Частоты работы памяти: 5500 МГц
Шина памяти: 256 бит
Выходные разъемы: 1xSingle Link DVI-D (HDCP),
 Dual-Link DVI-I x1, 1xHDMI, 2xMini DisplayPort
DirectX: 11
AMD Eyefinity
Требование к блоку питания: 650 Ватт, 2 восьми-
 контактных разъема
Цена: снята с производства



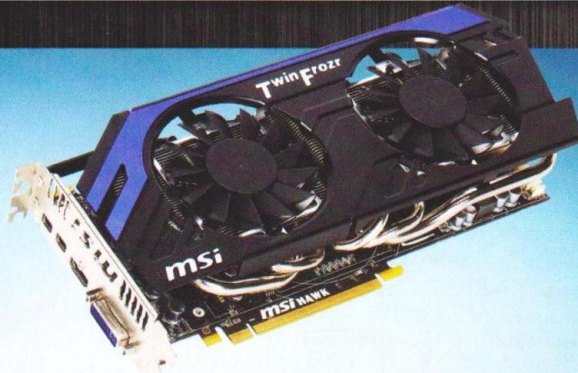
Топовая однопроцессорная видеокарта предыдущего поколения от AMD. Это самая большая и прожорливая карта в обзоре, да и вообще одна из самых больших видеокарт. Этот монстр от MSI обладает огромными возможностями разгона, чему

способствуют 18-фазная система питания и архитектура исполнения Power 4 (улучшенная подсистема питания, высококачественные компоненты). Для использования видеокарты во всю силу необходим блок питания минимум 650 ватт. Стандартно для MSI, видяшка комплектуется системой охлаждения Twin Frozr III. СО работает тихо и справляется с разгоном благодаря двум 90-миллиметровым вентиляторам и тепловым трубкам. Из особенностей также нужно отметить светодиодную индикацию фаз питания на печатной плате, переключатель «Silence»/ «Performance» и отключение ненужных фаз питания в 2D-режиме для экономии энергии. Видяха комплектуется 2 гигабайтами видеопамяти, присутствует и повышенная заводская частота ядра до 940 МГц, также не подкачала и отличная комплектация карты.

MSI R7870 Hawk

Технические характеристики

GPU: Radeon HD 7870 (Pitcairn)
Объем видеопамяти: 2048 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, Twin Frozr IV
Частоты работы GPU: 1100 МГц
Частоты работы памяти: 4800 МГц
Шина памяти: 256 бит
Выходные разъемы: 1xDual Link DVI-I (HDCP),
 1xHDMI, 2xMini DisplayPort
DirectX: 11
AMD Eyefinity
Требование к блоку питания: 550 Ватт, 2 шести-
 контактных разъема
Цена: 2400 грн



Еще одна видекарточка на чипе AMD. R7870 Hawk от MSI, хоть и обладает завышенной ценой, но при этом комплектуется фирменными технологиями. Система охлаждения Twin Frozr IV на тепловых трубках с двумя вентиляторами и функцией самоочистки, аналогична модели GTX 660 Ti от MSI. Видеокарта, также имеет улучшенную (11 фаз вместо 7) подсистему питания, 2 Гб видеопамяти и заводской разгон до 1100 МГц. А благодаря высококачественным компонентам военного типа есть хороший разгонный потенциал. Стоит упомянуть о наличии GPU Reactor. Больше о нем можно прочесть на сайте производителя, выглядит красиво. На карте есть переключатель BIOS.

Вывод

Топовые видеокарты среднего ценового диапазона, как правило, имеют очень хорошую производительность и способны радовать геймера комфортным FPS не один год. Важным нюансом является и соотношение производительности к цене. На данный момент удачным выбором геймера будут Radeon HD 7850, Radeon HD 7870 от AMD и GeForce 660Ti (а также самая новая, но более дешевая версия GeForce 660) от NVIDIA. За умеренную цену можно поискать также карточки предыдущего поколения, которые в современных играх еще показывают хорошую производительность.

ОБЛАЧНЫЙ АТЛАС

Жанр: мистика, фэнтези

Режиссер: Том Тыквер

Звезды: Том Хэнкс, Холли Берри, Хьюго Уивинг, Хью Грант, Джим Стерджесс

В кино с: 1 ноября

Наш прогноз: 11/12



Похожее:

«Начало», «Вавилон»,
«Воображариум Доктора
Парнасса»,
«Машина времени»



Чего стоит ждать от фильма

Шесть рассказов, шесть временных и пространственных локаций, шесть историй связаны между собой реинкарнацией одной души. 500 лет, которые охватывают рассказы, тянутся от 19 века до апокалиптического будущего и раскрывают тему дуалистичности добра и зла, а также показывают, как прошлое переписывается каждый раз теми, кто контролирует настоящее. В общем, твои мозги ждут жаркий секс.

Это майндфак похлеще «Начала». Куча историй сплетаются воедино, грани между разными абстрактными понятиями стираются, а твой мозг разрывается в клочья. Учитывая, что фильм создали братья Вачовски («Матрица», например) вместе с Томом Тыквером («Парфюмер», например), а в главных ролях снялась половина Голливуда – есть все шансы, что в твоём теле из кинотеатра выйдет совсем другой человек, чем тот, который в него зашел. И это – прекрасно.

РАЛЬФ-РАЗРУШИТЕЛЬ

У Ральфа есть все необходимое для того, чтобы ты продал все фамильные драгоценности с целью сходить в кино и увидеть его приключения на большом экране. Ведь Ральф – персонаж компьютерной игры с кризисом среднего возраста, личности и веры. Всю свою жизнь он работал плохим парнем, портя все вокруг и сокрушая героев. Он твердо уверен, что это – не его судьба, и он вполне может стать хорошим парнем. Ах, наивный – в видеоиграх ничего просто так не происходит!



Похожее:

«Геймер»
в стиле Pixar

Чего стоит ждать от фильма

Окей, это чуть ли не единственное кино (пусть и мультипликационное), которое посвящено миру игр. Если тебе мало этой причины, чтобы убедить тебя сходить на фильм, то... то у нас больше причин нету, кстати, кроме того, что «Ральф» будет классной комедией. Там, судя по трейлерам, отличный юмор и куча культовых героев игр собираются в клуб «анонимных злодеев». Даже Соник есть – он не злодей, там, видимо, есть еще клуб «анонимных лузеров».

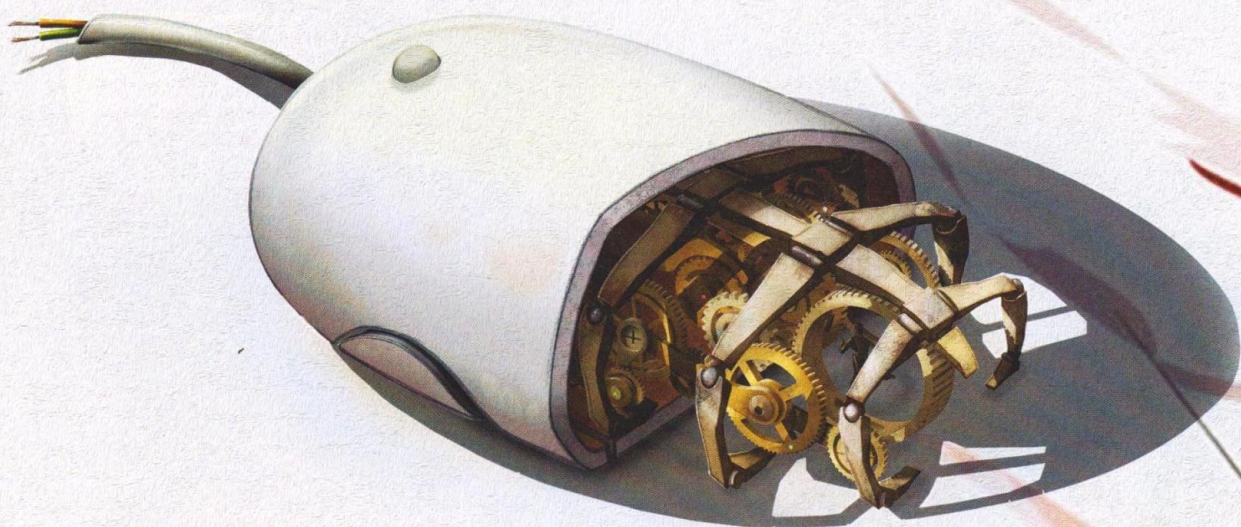
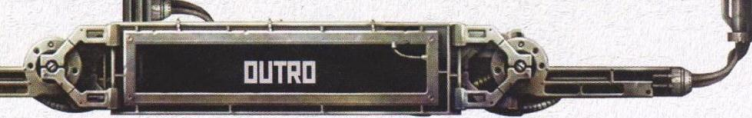
Жанр: анимационная комедия

Режиссер: Рич Мур

Звезды: нет

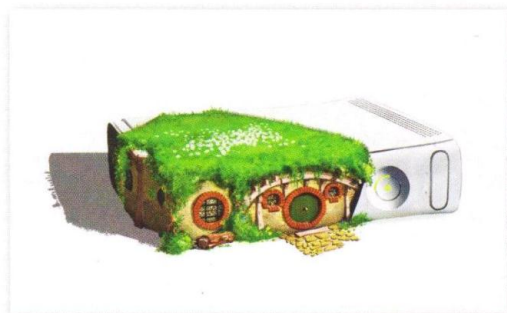
В кино с: 1 ноября

Наш прогноз: 10/12



ВНУТРИМЫШЕЧНО

Художник Мэдс Пайтерсен рисует технику и геймерские девайсы в анатомических подробностях. Сначала мы хотели сделать с ним небольшое интервью, чтобы узнать источники его вдохновения и все такое прочее. Но потом выяснили, что он – голландец. Все стало на свои места, так что можешь просто насладиться прекрасной живописью.





А еще Мэдс рисует всякие красивые арты



IN I

