ШПИЛЬ!

мы с тобой одной силы

№2 2012



Нас больше миллиарда!
Мир игр в цифрах

Game$
Сколько девелоперы заработали в 2011-м

Превью:
Borderlands 2
Darksiders 2
Dragon Commander

Star Wars: The Old Republic

Wow-фактор зашкаливает

+ суперфакты о «Звездных войнах»

9 771609 900008 02

«Шпиль!»
Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р.
№ 2 (120), лютий 2012 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2011 р.

Директор
Ірина Жданенко

Комерційний директор
Олександр Денисюк

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Редактор
Олександра Дівіна

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 23.01.2012.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01133, м. Київ, бул. М.Приймаченко, 8-б
Тел.: (044) 592-89-89
Факс: (044) 286-04-20
E-mail: *info@shpil.com*

© ТОВ «Сети-Україна», 2011
Свідоцтво № КВ-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:
Владлена Головко, Олег Скубицький, Роман Литвинчук, Тимофій Анісімов, Юрко Мисак, Сергій Кривопустов

Подяки:
Дякуємо Джорджеві Лукасу за наше щасливе дитинство, дорослість і старість

Обкладинка:
Star Wars: The Old Republic \ EA

Год of War

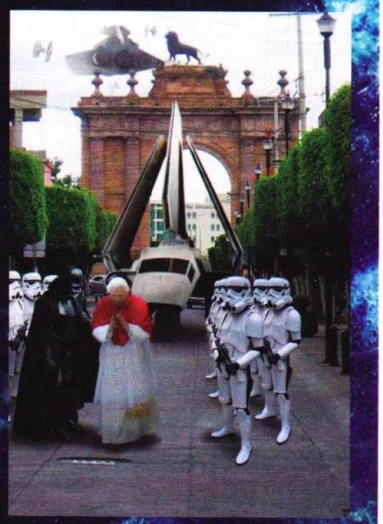


Эта колонка давалась очень, очень тяжело. И так и не далась. Сперва я хотел написать тут о том, что 2012-й начался, как начинается любой другой год: вышло полторы игры, о которых и писать не стоит. Так что в этом номере у нас мало рецензий, зато много всяких интересных материалов – и гид по Star Wars, и интервью с тивишницей, и даже на последней страничке – интересные цифры о мире игр. Кстати, ты в курсе, что геймеров уже больше миллиарда?

Но это все скучно, это ведь перечисление содержания, а не приветственное слово редактора. Так что я решил написать о чем-нибудь актуальном. Вот, например, американский конгресс сейчас будоражится законом о защите авторских прав SOPA, который, если его примут, превратит интернет в концлагерь. Но об этом можно писать долго, так что сохраним тему до следующего номера. Может, тогда стоит рассказать что-нибудь о себе? Ну, например, меня немного пугают люди, которые немного страшные. И я не интернет-задрот! Я люблю проводить время с друзьями и друзьями друзей. Нет, тоже что-то не то. В таких случаях стоит написать смешную шутку – это всегда спасает. Вот, например: белорусские ученые открыли дверь. Да, как-то не очень смешно получилось. Ладно, не идет колонка, хоть ты тресни. Так что, вот тебе в качестве компенсации – несколько картинок про «Звездные войны», а пока ты их рассматриваешь, я пойду захвачу какую-нибудь планету. А то в далекой-далекой галактике опять большие-большие проблемы. Кшшш-пффф кшшш-пффф.

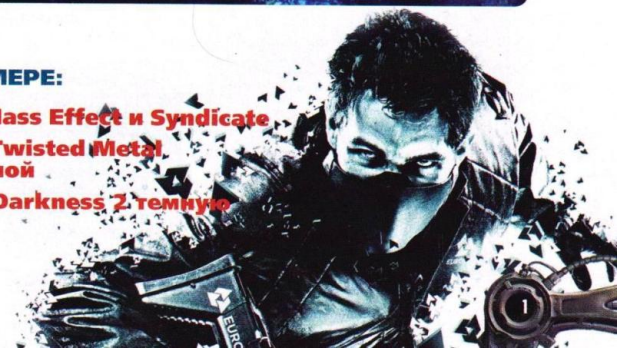
by Darth-Tosin





В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- первый взгляд на Mass Effect и Syndicate
- до чего докатился Twisted Metal и гид по его вселенной
- нужно ли устроить Darkness 2 темную
- noisrevnI бо яьтатс
- вся правду о SOPA



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO
И снова здравствуйте 1

INFO
Навигация по навигации по номеру 2

Игропанорама
Кому достались **три PS3** и **пять PSP** 3
Грядущие вкусные **релизы** и аппетитные **новости** 6
Рейтинг самых колоритных злодеев в играх 8

MegaGame
[**Star Wars: The Old Republic**] Пам-папам пам-папам пам пам пам... Да, плоховато у Йоды получается напевать мелодию из «Звездных войн». Именно поэтому ушастого зеленого гнома нет в The Old Republic, зато есть много чего другого 10
[**Anno 2070**] Аня, 2070-го года рождения 14

To play or not to play
[**Q.U.B.E.**] Почему-то в нашем журнале принято хвалить классные инди-проекты последними словами 15
[**APB: Reloaded**] Словно феникс из пепла, из небытия восстала GTA-подобная MMO и оказалась очень даже ничего, плюс еще и бесплатной 16
[**Тевтонский Орден**] Не очень удобно говорить гадости об отечественных играх, но если мы сядем на более комфортабельный стул, то удобно 18
[**Sword of the Stars 2: Lords of Winter**] Несчастливая звезда 20
[**Jurassic Park: The Game**] Все, что ты хотел знать о новой игре про парк «Юрского Периода», до было лень спрашивать 21

Ждем-с
[**Dragon Commander**] Все игры про драконов вышли в прошлом году, но так как именно 2012-й – год дракона – Larian Studios решили спасти ситуацию 22
[**Darksiders 2**] «А на войне, как на войне», – подумали ребята из Vigil Games и принялись делать игру про Смерть 24
[**Borderlands 2**] Уже очень скоро мы вновь сможем открыть мусорный ящик Пандоры 26

Ацтой
[**FlatOut 3: Chaos & Destruction**] Хаос и дестрой добрался до крутой гоночной серии с рашибаловом 28

CLUBничка
Разведданные с полей цифровых сражений 36

Мисс Шпиль!
Обычно мы не обращаемся к специалистам, чтобы они подсказали нам что-то по поводу статьи, а сами выдумываем всякий бред. Но в этот раз мы решили поступить по-честному. И не поступили. Зато взяли и сфотографировали красивую геймершу 38

Unreal Обитания
А ты знаешь, что режиссером 5-го и 6-го эпизодов «Звездных войн» был не Джордж Лукас? Фу! Как тебе не стыдно! Срочно читай нашу статью о вселенной Star Wars и набирайся ценной информации 40

Чувак
Голод – не тетка, а красивая девушка, и заодно – продюсер «Игронавтов». В общем, Катя Голод рассказала нам, как делается единственная в Украине передача об играх 46

InDus3
Говорят – не в деньгах счастье. Что ж, тогда девелоперы – очень несчастные люди. Потому что игры зарабатывают – ого-го-го, и мы даже написали кто и сколько 50

Lab 13
Какое будущее ждет технологии? Узнай, прочитав эту статью сегодня, чтобы завтра не жалеть о том, что ты не прочитал ее вчера 52

Железный бум
Видеокарты **ASUS HD 6950 DirectCUII 2GB/ASUS HD 6970 DirectCUII 2GB** 56
Блок питания **XFX Core Edition PRO750W (P1-750S-NLB9)** 58

Vox Populi
Hei, hyva toimittajat! – иногда пишешь нам ты. Но мы не отчаиваемся и не устаем отвечать Merhaba ve siz sevgili okuyucu! 59

Анимания
Наш эксперт по аниме сурово, но справедливо отхлестал своими тентаклями мультики по комиксам Marvel 60

Columbia Brothers
Хочешь узнать, какие фильмы февраля ты захочешь через полгода скачать из интернета? Не хочешь? А придется! 62

Outro
Сенсация! Обнародованы страшные цифры: четыре и девять. Но совсем не об этом мы подробнее рассказали в самом статистическом материале этого номере 64

На диске

- **ТРЕЙЛЕРЫ:** Darksiders 2, Max Payne 3, Fallout: New Vegas, Shank 2, Final Fantasy XIII-2, Starhawk, Ghost Recon Online, Street Fighter X Tekken, Hellgate Global, Sundicate, I Am Alive, Mass Effect 3, Total War: Shogun 2, The Secret World
- **Шпиль! TV:** новости, трейлеры, обзоры на украинском языке от портала PLAYUA + специальные видео от порталов MMORGP.UA и WESGG
- **Патчи:** Empires in Arms, Gothic 3: Forsaken Gods, Might&Magic: Heroes VI, Men of War: Assault Squad, Operation Flashpoint: Red River, X3: Terran Conflict
- **ДЕМО:** A Sirius Game, Bust-N-Rush, Evochron Mercenary, Hamilton, Midnight Mansion, QUBE, Strategic Commander WWII, X-Motor Racing

ОН МУ ГОД!

В прошлом году мы наделали много ошибок. Например, Sony Playstation дали нам **три PS3**, **пять PSP** и **два PS Move**, для розыгрыша в тематическом конкурсе. Но вместо того, чтобы все это присвоить, убежать в Гватемалу и выменять PS-сокровища на небольшой городишко, зачем-то решили все-таки провести этот конкурс. И сгоряча пообещали подарить тебе все сразу… ах если бы мы знали, что более тысячи (!!!) тебя пришлет нам ответы и креативные задания! Наши редакторы сточили указательный палец по локоть, нажимая кнопку мышки, чтобы просмотреть все электронные письма. А если бы мы жили в эпоху без интернета, из этого количества писем можно было бы построить бумажный «Титаник»!

А мы всего-навсего попросили тебя ответить на пять несложных вопросов и нарисовать\написать\сделать комикс о том, как главные герои Killzone 3, «Дурная Репутация 2», Resistance 3 и Uncharted 3 вместе празднуют Новый год.

Кстати, вот ответы на вопросы:

1. На самом деле Зверь из «Дурная репутация 2» – Джон Уайт, друг Коула.
2. Шталь из Killzone 3 недоволен попустительской политикой коллег, хочет крови EDF и власти.
3. Доктор Фредор Маликов предложил главному герою Resistance 3 нанести удар по Химерам.
4. Натан Дрейк из Uncharted 3 разыскивает затерянный город Ирам, Атлантиду песков.
5. Рецензия на игру inFamous 2 в журнале «Шпиль!» №7 называлась «Культ Двуличности».

Но, разумеется, самой важной частью задания была креативная часть – призеров среди всех приславших правильные ответы мы определяли именно среди авторов самых оригинальных креативов.

Победитель у нас определился почти сразу – за день до окончания конкурса мы получили письмо от **Михаила Бабича**, победителя предыдущего конкурса от Sony – «Хвала Кратосу». Что сказать – Михаил снова сделал это: забрал гран-при. Думаем, никто не может оспорить, что в своем арте и сюжет, и воплощение ему удалось передать просто великолепно.

Михаил получает **годовую подписку** на журнал «Шпиль!» и **Play Station 3** вдогонку к трофею Кратоса, PSP. С чем мы и поздравляем его.



Но прежде чем перейти к остальным призерам, хочется еще немного поговорить о конкурсе Oh My Год. Было приятно, что практически все правильно ответили на все вопросы – разве что у некоторых сложности возникли с вопросом №2. Некоторые участники, правда, забыли добавить к ответам креативное задание. А еще некоторые – просто попросили PS3, написав, что креативить им лень. Неужели они надеялись на то, что нам не лень отдавать лентяям PS3? Впрочем, приславших креативные задания было тоже огромное количество – что вдвойне приятно – и комисков, и рисунков, и рассказов. Правда, когда в 1-м номере за 2012 год мы писали, что рассказ должен быть коротким – как ни странно, мы имели в виду то, что он должен быть именно коротким, а не на 20 страниц. Ну да ладно.

Большинство выполнивших креативное задание почему-то решили, что Натан, Томас, Джозеф и Коул празднуют Новый год, исключительно спасая мандарины, используя Коула вместо гирлянды, распивая водку и напевая «Джингл-беллс».

Самым оригинальным текстом, по мнению нашего жюри, оказался опус киевлянина **Антона {ZuZu} Городничего**, которому достается **второе место**, **PS3**, **полугодовая подписка** на какой-то журнал и наши всевозможные поздравления.
Вот, непосредственно, сам текст:

«Привет, «Шпиль!»
Я думаю, что на самом деле не нужно рассказывать, как главные герои Uncharted 3, Killzone 3, Resistance 3 и inFAMOUS 2 отмечали бы Новый год. Они ведь настоящие, взаправдашние такие мужики – а это известно каким празднованием чревато. Я думаю, куда важнее, с какой девушкой они пришли бы на праздник и какой подарок получили бы.
Натан Дрейк пришел бы на праздник с коллегой, **Ларой Крофт**. А под елкой его ждала бы шляпа и хлыст. И коллегу укротить, и в последний крестовый поход сходить можно.
Коул МакГрат пришел бы на Новый год с иксменшей **Шторм**. Только на самом деле она для него эксменша, потому что они когда-то встречались. Коулу подарили бы повестку в красную армию – Советскому Союзу и Юрию очень нужны новые солдаты-тесла.
Томасу Севченко составила бы компанию **Светлана Лобода** – ведь люди с украинскими фамилиями должны быть поближе друг к другу, чтобы нас опять было 52 миллиона. Идеальный подарок для Томаса – визин, так как эти капли идеально решают проблему красных глаз.
И, наконец, **Джозеф Капели** пришел бы под ручку со своей женой. Ему Санта заготовил торт, из которого выпрыгивает не стриптизерша – ведь Джозеф женат – а Кратос. Ведь именно Кратос знает, что делать с медузами, кентаврами и другими химерами».

На **третьем месте** – комикс, повеселивший наше жюри больше всего. Как говорится – краткость – сестра таланта и племянница **PS3**, которая, кстати, достается **Сергею Козловскому**. Он прислал нам вот это и прокомментировал:
«Вот как Натан, Томас, Джозеф и Коул встречали бы Новый год – »



Зажигали бенгальские огни



Пели «В лесу родилась елочка»

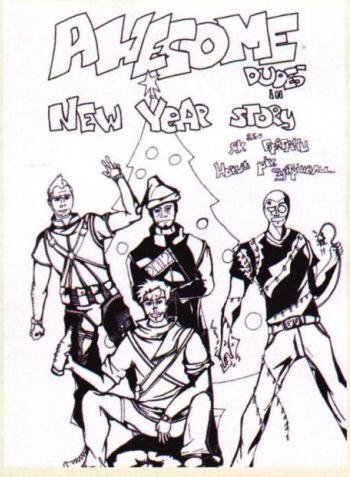


Играли в прятки



Одним словом классно повисели бы

PSP и **четвертое место** получает автор другого комикса, **Коля Шинкарчук**. Комикс просто замечательно нарисован, но он длится аж 7 страниц. Так что мы показываем в журнале только первую, а остальное можешь прочитать на нашем сайте shpil.com.ua в разделе «Конкурсы».





Еще одну **PSP** заслужил разместившийся на **пятом месте** нашего хит-парада талантливых счастливчиков **Роман Янишин**, и заслужил не за красивые глаза, а своим отличным рисунком.

Нашему жюри очень понравилась и работа **Куцыка Александра** – о каждом герое он написал стебную поэму и добавил иллюстрацию, за что жюри наградила Александра **шестым местом** и третьей **PSP**. Поскольку поэмы – гигантские – мы разместили их на сайте, а тут публикуем отрывок:



«…Борода из ваты, нос
Красный, пьяный Дед Мороз.
Все ведь сходится, хотя
Что за красные глаза?

Сильный ветер в глаза дул,
Или в казино продул,
Или сел на героин,
Или нюхал кокаин.

Все понятно, Дед Мороз
Из Killzone подарки нес.
Потому в руке граната,
А в мешке два автомата…»

А дальше у нас начались проблемы. Нам в одинаковой степени понравились 4 работы, и мы даже подрались, пытаясь решить, кто из них лучше. Пришлось использовать избитый метод лототрона и таким образом решить, кому достанется две **PSP**, а кому – два **PS Move**.

И вот как все сложилось

Законным владельцем четвертого **PSP** за смешную историю становится **Чуриков Артем**, напомнивший, кто на самом деле папка. Правда, лично нам было бы страшно получать подарки от Санты Кратоса.



А **Константин a.k.a. Paxton Fetel** за свой суперопус получает последнюю в нашем списке **PSP**. Творение Константина настолько масштабное, что на этих страницах мы публикуем только небольшой отрывок, который заставил некоторых членов жюри ошпарить колени.

«Дай помогу», – сказал он Томасу и с криком «CRAP!» ударил по телевизору кулаком. На экране появился дедуля в очках:
«Хочу всих пиздравыты с цым прекрасным святом,
Шобы щастя лилося по всим нашим хатам.
Шоб Капелли поставыв у своий выйни точку,
И нарешти повернувся до жены и дочкы.
Шоб Севченко не тикал, а пишов у наступ,
И поставыв для Хелгенцов здоровенну пастку.
Шобы Коул перестал быть аккумулятором,
Може ШПИЛЬ! бы ёго взяв до себе агитатором.
Шоб Натан залышыв CRAP! й свои легки гроши,
И почав чытать книжкы, бо вони хороши.
Прочитавши, зрозумил – оце я дал жару!
З Новым Риком вас витал Николай Азаров!»

Первый **PS Move** получает **Петров Пог**. Вот тебе кусочек его работы:

«…– Он зажарил гуся!!! – Вопил Нэйтан Дрейк, выбегая из кухни и размахивая руками. – Он зажарил гуся!!!
– Успокойся и объясни в чем дело, – отставляя в сторону кувалду, сказал Джо Капелли.
– Коул зажарил утку, просто погладив ее. Это нормально? – Ответил Дрейк, постепенно остывая…»

А еще один **PS Move** достается **Андрею Бураку**



А еще нам очень понравились эти работы:

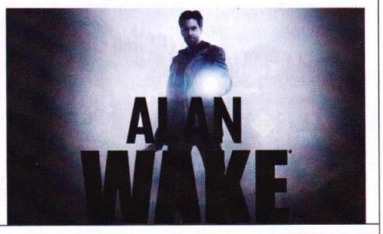


Также мы бы хотели отдельно поблагодарить **Руслана Иванова**, **Артемова Артема** и **Mark Derluk** за их произведения, которые мы тоже выложили на сайт. Эти трое читателей были очень близки к победе.
Еще нам запомнились: **Роман Башиньский** за шампанское «ресистанское» и **Александр Кульчицкий** за сценку «Здохни Проклятый Хелгаст».
И, разумеется, нельзя не вспомнить самого оригинального конкурсанта – серебряный призер конкурса «Кратос» **Алексей Брожко** сделал видеокреатив, который очень потешил главного редактора, но, увы, не впечатлил остальных членов жюри.

Редакция журнала «Шпиль!» и Sony Playstation от всей души (или как там называется это маленькое гаденькое внутри?) поздравляет победителей и благодарит всех, принявших участие в конкурсе. И желаем удачи в следующем – уже в ближайших выпусках мы опять разыграем что-нибудь офигенное.
Победителей просим связаться с нами после 10 февраля по адресу: konkurs@shpil.com

Проснулся на новой платформе

Убежденным PC-геймерам, так сильно боящимся консольных эксклюзивов, теперь нечего бояться. Или есть? Все зависит от того, как они относятся к детективным хоррорам. Спустя больше чем полтора года после релиза, два полноценных DLC, отмененной версии и получившей неожиданно активную поддержку петиции, разработчики Remedy Entertainment наконец готовы выпустить PC-версию Alan Wake. Это новость хороша сама по себе, но ко всему прочему игра поддерживает steamworks (никакого GFWL!), лояльна к слабым машинам и включает в себя оба вышедших DLC – The Signal и The Writer. Когда выйдет игра? Да уже в феврале!



Дьявольские изменения

Собираем в комок все свои актерские способности и изо всех сил стараемся изобразить искреннее удивление: Blizzard анонсировали консольную версию Diablo III. Непредсказуемость этого анонса обуславливается предварительно нанятой командой программистов с опытом работы над приставочными проектами. «Близы» к делу подходят серьезно: главным дизайнером консольной версии назначен Джош Москуэра, ранее работавший в студии Relic над такими проектами Warhammer 40000, Company of Heroes и Homeworld 2. Любые сомнения касательно удобства управления можешь рассеять: hack&slash игры вполне адекватно чувствуют себя на геймпаде, да и к тому же самый первый Diablo был успешно портирован на PS1.

А пока новая команда переносит готовую работу на приставки, разработчики-старожилы вовсю потеют над оригинальной PC-версией. Да, до сих пор – даже сейчас они вносят в игру огромное количество изменений, которые касаются баланса, геймплея, способностей, интерфейса и, по-хорошему, всех остальных аспектов игры. Изменения, скорее всего, перенесут релиз игры на месяц-другой, но базируются на отзывах игроков о бете. Это редкий случай, когда бета подается не как недоработанная демоверсия, а настоящий превью-билд игры, который корректируется и кардинально меняется совместными усилиями игроков и разработчиков. Blizzard может и ходит под одним флагом с Activision, но в отношении количества-качества у компании явно другие приоритеты.



Параноидальная защита

Каким-то чудным образом Ubisoft продержалась месяц без скандалов с PC-геймерами по поводу зверских DRM ограничений компании. Затишье окончилось довольно быстро, и было прервано криком негодования, доносящимся с сайта Guru3D, проводящего тесты производительности в играх. Как известно, со своими PC-тайтлами Ubi предоставляет три активационных ключа, которые необходимо использовать при установке игры. Для последующих установок приходится ждать определенное время, связываться с издателем напрямую для получения новых ключей, или покупать игру заново…

Тестер с Guru3D установил ANNO 2070 на 3 машины, чтобы испытать производительность на различных конфигурациях. Но на одном из компьютеров пришлось сменить видеокарту, что системе защиты почему-то не понравилось, и она потребовала повторную активацию, заблокировав старый ключ.

Недоумение тестера превратилось в негодование, когда в ответ на просьбу исправить, якобы, баг системы защиты Ubisoft лишь подтвердила правильность ее работы – то есть, любые изменения железа обнуляют текущую активацию. Отличные новости для железо-энтузиастов, не правда ли? Отчаянную, бессмысленную и беспощадную борьбу Ubi с пиратством можно сравнить с попытками затушить пожар бензином.



Сила гласа народа

Трудно сказать, связан ли неожиданный порт Alan Wake с вышеупомянутой петицией, но обычно таковые ни к чему не приводят. Исключением может стать очень хардкорная консольная RPG Dark Souls, о PC-версии которой пользователи еще до релиза ныли на официальных форумах издателя Namco Bandai. Ныли, судя по всему, не напрасно. Хотя на ранних стадиях разработки создатели отрицали порт для ПК, администратор форума Namco Bandai shoupinou оставил пост, в котором объяснил, что с технической точки зрения порт вполне возможен – нужно лишь показать интерес. Слово администратора – не слово издателя, за которым как-никак финальное решение, но оно повлекло за собой создание петиции за порт Dark Souls на ПК, которая за две недели набрала более 80 тысяч подписей, поразив самого администратора и получив внимание издателей. Внимание – еще не подтверждение, но представители Namco отреагировали и пообещали ответить. Если хочешь внести свои 5 копеек в казну голосов – бегом марш на страничку petitionbureau.org/DarkSoulsForPC. Такая игра того стоит.



Мрачное пророчество



Даже если на секундочку закрыть глаза на яростную «войну» приставочников и ПКшников, невозможно отрицать превосходство консолей на игровом рынке – первую позицию они держали буквально со своего появления. Но глава Paradox Interactive Фредрик Вестер ставит превосходство консолей под вопрос, по крайней мере, в будущем. По его словам, PC-гейминг никуда не денется, а вот приставки растворятся между мощностью и многофункциональностью компьютеров и простотой и эргономикой планшетов. Это, конечно, случится не сразу, но Фредрик считает, что грядущее поколение домашних консолей – последнее. В будущем ни выпускать, ни покупать их будет невыгодно. К тому же, сильно падают розничные продажи: цифровая дистрибуция берет явный верх над распространением через диски, которое на консолях еще и страдает от продаж б\у версий – их издатели ненавидят хуже, чем пиратство.

Обосновывает Вестер свои слова статистикой: в 2006 году 1,5% прибыли Paradox шло от цифровой дистрибуции, а в 2011-м – 97%.

Календарь релизов на февраль

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Final Fantasy XIII-2	3	jRPG		✓	✓
	Metal Gear Solid HD Collection	3	Stealth action		✓	✓
	NeverDead	3	Action		✓	✓
	SoulCalibur 5	3	Fighting		✓	✓
	The House of the Dead 3	7	Acrcade shooter			✓
	Inversion	9	Action	✓		
	Catherine	10	Adventure-platformer		✓	✓
	Inversion	10	Action		✓	✓
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	10	RPG	✓		
	The Darkness II	10	FPS	✓	✓	✓
	Twisted Metal	17	Car Combat			✓
	UFC Undisputed 3	17	Fighting sim		✓	✓
	Asura's Wrath	24	Action		✓	✓
	Binary Domain	24	TPS		✓	✓
	Syndicate	24	FPS	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

А помнишь те самые слухи про новый ARG от Valve и потенциальный анонс Half-Life 3? Valve наконец выступили с официальным заявлением и сказали, что это... клевета.

Ш!: Все дружно вздыхаем с разочарованием, но продолжаем спекулировать. Слабо верится, что сейчас компания занята только CS:GO и DotA 2.

Продолжая поиски себя, Capcom анонсировала новый, уже шестой по счету, Resident Evil. Это не мультиплеерный Operation Raccoon City, а полноценный сиквел к пятой части. И в нем снова есть зомби! Только геймплей остался ориентированным на экшн.

Ш!: Попытки «Резидента» стать хорроровым Gears of War закончились не очень удачно, зато продались хорошо. Возможно, такой геймплей в совместительстве с сеттингом старых игр серии – золотая середина.

Представители Bethesda объявили об увольнении ряда сотрудников из id Software, заверив игроков, что это привычная процедура и на разработку Doom 4 не повлияет.

Ш!: Чует сердце, что это связано с негодованием вокруг PC-версии RAGE. А может и игры в целом, поскольку она так и не стала супермегахитом, каким ее разрекламировали. Надеемся, компания учится на своих ошибках.

Electronic Arts скорее всего грозит суд с компанией Textron, производящей вертолеты Bell AH-1Z Viper Bell UH-1Y Venom, которые используются в Battlefield 3 без разрешения производителя.

Ш!: EA в последнее время притягивают судебные иски как магнит. И хотя пока что Textron не пошла на этот шаг, найти общий язык компаниям не удалось.

На грядущем E3 нам грозятся показать следующее поколение консолей от Sony и Microsoft, да и Nintendo поярче засветят Wii U, получившую неоднозначную реакцию на прошедшей выставке.

Ш!: Это первый раз, когда сразу три компании анонсируют новые конкурирующие консоли, так что скучать не придется. Интересно, как будет называться новый Xbox... 720?

Firaxis Games, разработчики игр Сида Мейера, в частности «Цивилизаций», занимаются разработкой XCOM: Enemy Unknown, которая является стратегией.

Ш!: Видимо, фанаты не очень тепло восприняли FPS в серии, анонсированный от 2к Marin. Игра выходит как на ПК, так и на консоли.

S.T.A.L.K.E.R. 2 еще жив, а скелет GSC не теряет надежды. В данный момент ведутся переговоры с потенциальными инвесторами. Проект находится в подвешенном состоянии.

Ш!: Держим дули за ребят, такой проект не заслуживает забвения. Помнится, в разработку Metro 2033 тоже не спешили инвестировать, но все обернулось как нельзя удачно.

СЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ

ТОП-15 самых офигенных злодеев в играх



Гитлер

Откуда: Wolfenstein

Кто он: Гитлер

За что он здесь: за то, что он Гитлер

Зловредность:



Сарен

Откуда: Mass Effect

Кто он: агент Специального Корпуса Тактической Разведки, невероятно крутой, дьявольски хитрый, беспощадный и всегда добивающийся своей цели фанатик

За что он здесь: ради достижения собственных планов может легко погубить тысячи невинных жителей галактики и спихнуть вину на другого, да и человечество люто бешено ненавидит: о его жестокости ходят легенды

Зловредность:



Психо Мантис

Откуда: Metal Gear Solid

Кто он: русский, а помимо того – самый сильный экстрасенс в мире, может предсказывать будущее, контролировать волю других людей, хоть при этом очень слабый физически

За что он здесь: сжег отца заживо. Потом проник в мысли серийного маньяка так глубоко, что не смог выбраться…

Зловредность:



Фрэнк Хорриган

Откуда: Fallout 2

Кто он: 4-метровый генно-модифицированный мутант, а заодно специальный агент секретной службы при президенте США

За что он здесь: ~~страдал~~ наслаждался приступами немотивированного насилия, и вообще Фрэнк – беспощадная машина для убийств: уничтожает с огромным удовольствием и виновных, и невинных

Зловредность:



Артас

Откуда: Warcraft

Кто он: бывший паладин, ставший самым могучим рыцарем Смерти

За что он здесь: еще будучи в здравом уме и на пути света перебил целый город невинных жителей, принес в жертву старого друга и помогавших ему наемников, а став рыцарем Смерти, забрал жизнь отца. Его меч, Фростморн, служит тюрьмой для тысяч душ убитых им жителей Азерота

Зловредность:



Пирамидхед

Откуда: Silent Hill

Кто он: внутренний демон Джеймса Сандерленда

За что он здесь: преследуя Джеймса на протяжении всей игры и многократно пытаясь убить его, Пирамидоголовый приносит протагонисту боль не только физическую, но и психологическую, не говоря уже об ужасе, который испытывает Джеймс при виде гиганта

Зловредность:



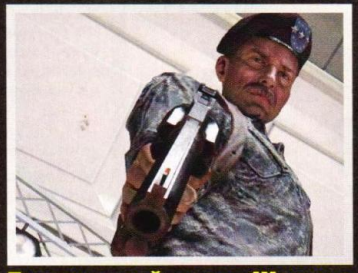
Немезис

Откуда: Resident Evil

Кто он: одна из самых успешных экспериментальных моделей Тиранов – генетически выведенных универсальных солдат, повинующихся приказам корпорации Umbrella

За что он здесь: Немезис способен рукой сдавить человеческий череп, как пустую баночку из-под газировки, и не стесняется пользоваться этой способностью. Убил близкого друга Джилл Валентайн, а саму ее заразил Т-вирусом

Зловредность:



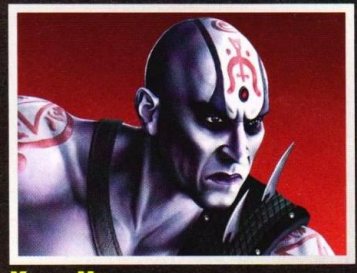
Генерал-лейтенант Шепард

Откуда: Call of Duty: Modern Warfare 2

Кто он: генерал американской армии и командующий оперативно-тактической группой 141

За что он здесь: получив необходимую ему информацию, в самый неожиданный момент предает членов ОТГ 141 Роуча и Гоуста, всаживая каждому по пуле. Позже покушается на жизнь Соупа Мактавиша – все в личных целях, так как «историю пишут победители»

Зловредность:



Куан Чи

Откуда: Mortal Kombat

Кто он: самый могущественный колдун в Незеррелме

За что он здесь: уничтожил клан Скорпиона, поссорил его с Саб-Зиро и почти разрушил Замлю. Куан Чи способен манипулировать большими шишками измерений, предавая их при первой же возможности

Зловредность:



Сара Керриган (Королева Клинков)

Откуда: Star Craft

Кто она: няшечка из подразделения призраков, которую свои же предали и оставили на верную смерть, после чего она была заражена зергами и превратилась в жуткого монстра

За что она здесь: еще до заражения она была смертельно опасным бойцом, вооруженным ножом и пси-способностями, а превратившись в Королеву Клинков, стала врагом всего живого в Галактике

Зловредность:



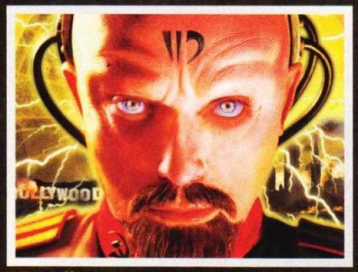
ГЛэДОС

Откуда: Portal

Кто она: суперкомпьютер, созданный для научной деятельности и исследования природы порталов

За что она здесь: перебила всех сотрудников лаборатории Aperture, распылив нейротоксин. А еще устраивала смертельно-опасные эксперименты на живых людях (исключительно ради науки) и постоянно троллила главную героиню. Хотя при всем этом ГЛэДОС – милашка

Зловредность:



Юрий

Откуда: Red Alert 2

Кто он: похожий на смесь Ленина и Распутина личный советник Премьера Романова, телепат, столкнувший две супердержавы в новой мировой войне с целью сформировать собственную армию и подчинить своему влиянию весь мир

За что он здесь: за то, что и ты, товарищ, будешь наш

Зловредность:



Доктор Зародыш

Откуда: Super Meat Boy

Кто он: зародыш в роботе с цилиндром и моноклем

За что он здесь: он постоянно похищает Девочку-Пластырь, возлюбленную Мясного Мальчика, из-за чего тому приходится пробираться через смертельно-опасные ловушки и умирать сотни тысяч раз

Зловредность:



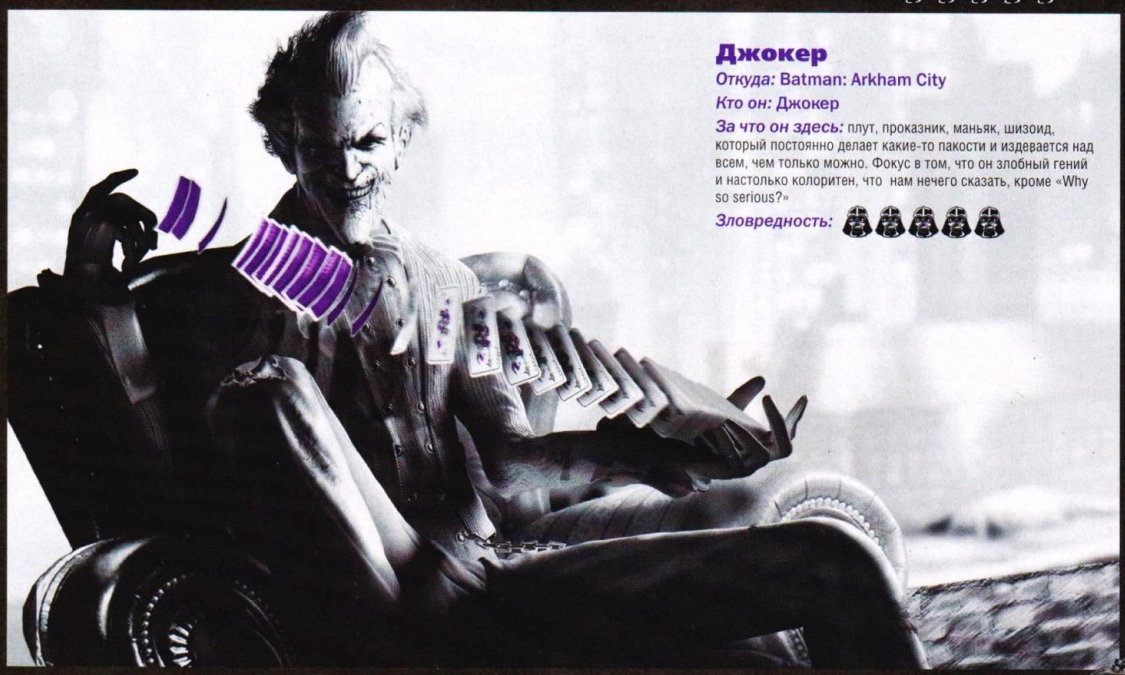
Виктор Саррано

Откуда: Bulletstorm

Кто он: Генерал Конфедерации

За что он здесь: по его приказу были убиты сотни невинных людей. Саррано посылал своих подчиненных на смертельно-опасные задания. Он невероятный желчный тролль, шизофреник и мудозвон, а по совместительству – один из самых колоритных негодяев в играх

Зловредность:



Джокер

Откуда: Batman: Arkham City

Кто он: Джокер

За что он здесь: плут, проказник, маньяк, шизоид, который постоянно делает какие-то пакости и издевается над всем, чем только можно. Фокус в том, что он злобный гений и настолько колоритен, что нам нечего сказать, кроме «Why so serious?»

Зловредность:

ЗВЕЗДАТО



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

PC

Жанр: MMORPG

Разработчик:
BioWare

Издатель:
Electronic Arts, Lucas Arts

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 1,5 ГБ
Видео: 256 МБ
15 ГБ на жестком диске



«Нет, еще не дотягиваемся», - пробурчал директор EA, откладывая линейку и застегивая ширинку, - «Я хочу, чтоб было круче, чем у Activision... хочу хочу хочу!». Каждое «хочу» сопровождалось истерическим топотом, стуком по столу и играми, пытающимися так или иначе уделать продукцию конкурента. Неконтролируемое желание сыпануть соли в утреннюю кашу Activision заставляло EA штамповать свои версии чужих успешных тайтлов, которым никак не удавалось превзойти оригинал. Время шло, а каша только становилась сытнее – особенно после объединения Activision с гигантом Blizzard, у сотрудников которого теперь появились новые офисы для хранения денег.

Этот смертельный альянс заставил электроников на минутку отвести свой взгляд от Call of Duty и уставиться на прибыли World of Warcraft. «Хочу ЭТО! Слышите?!» – завопил директор. «Слышим, слышим...» – отозвалась BioWare, принимаясь за свою первую MMORPG – Star Wars: The Old Republic.

Все прошло гладко

Графика – конечно, не главное, но приятное. И любую приятную графику можно испортить злобной пикселизацией при отсутствии подобающего уровня сглаживания, которое TOR почему-то не предоставляет. Форсирование оного через панель управления работает не всегда, но есть способ заставить игру сгладить саму себя.

Заходим в директорию:

C:\Users\(имя пользователя)\AppData\Local\Swtor\swtor\Settings\ и открываем файл client_settings.ini, предварительно сделав резервную копию. Находим строчку [Renderer] и под ней добавляем новую, где пишем AntiAliasingLevel = x

Вместо x ставим цифру 2, 4, 8 или 12 для соответствующего уровня сглаживания, сохраняем файл, запускаем игру и гладим себя от радости.



Бунтарь и наследник

К любому потенциальному убийце WoW невозможно относиться без здоровой доли скептицизма: остроязыких Давидов было много, а близзардовский Голиаф как стоял, так и стоит, высмеивая каждое покушение. The Old Republic до поры до времени лишь скромно стояла в очереди, выжидая возможность кинуть свою пращу и громко заявляя о себе сногсшибательно красивыми CG роликами. А вот обрывкам геймплея, которыми разработчики дразнили игроков, похвастаться было нечем. Впрочем, как и с любой другой MMO, нельзя делать выводы, не пощупав игровой процесс собственноручно.

Я не стану гадать на кофейной гуще и делать предположения касательно того, сможет ли эта игра свергнуть мир «Военного ремесла», но опустив в нее руки по локти и продержав их там месяц, погружение обратно в WoW кажется, по меньшей мере, негигиеничным.

Старая республика на новый лад

Все, кто вплоть до релиза игры называли ее World of Warcraft'ом во вселенной Star Wars… оказались абсолютно правы. Базовая механика, не краснея, заимствует практически все у детища Blizzard: создание персонажа с выбором расы и класса, принадлежность к одной из противостоящих сторон (Империя и Республика), базовое обучение, а дальше все по накатанной прямой – квесты, PVP данжи, лут, новые уровни, способности, таланты и бессонные ночи. Ставить все это в упрек TOR, как минимум, нелогично – ныне все MMO пользуются отработанной и успешной схемой, лишь добавляя в нее свои изюминки. BioWare приготовили для игроков целую корзину сухофруктов, поставив ее в самом неожиданном для игр этого жанра месте – сюжете.

Война джедаев с ситхами – не новое дело, да и, казалось бы, что еще может происходить во вселенной Star Wars? Но вопреки всем существующим канонам разработчики пренебрегли глобальной картиной, которую так старательно пытаются скормить игроку другие MMO: мол, вот тебе Азерот, ты здесь пешка, но мы разрешим тебе потрогать ферзя. Биовары не постеснялись перенести все прекрасное из своих синглплеерных RPG, на которых они не одну собаку съели, в онлайновый мир. Игроку сходу дают понять: события разворачиваются вокруг него, и история тоже о нем.

Звезды – холодные игрушки

Таким подходом меня в свое время приятно удивил Age of Conan, но продлился он ровно до 20-го уровня, после чего персонаж становился частью серой массы себе подобных в огромном мире. Такого же подвоха я ожидал и в TOR – ожидал из квеста в квест, из уровня в уровень, из рейда в рейд, но игра не только упорно продолжала убеждать меня в важности моего аватара, но и баловала свойственным играм BioWare разветвленным сюжетом. И пусть большая часть заданий сделана по формуле найди-убей-принеси, их выполнение мотивируется не столько получаемыми наградами и опытом, сколько неподдельным интересом узнать, что же будет дальше. Помимо всего прочего, квестгиверы озвучены и анимированы, так что каждое задание создает ощущение небольшого приключения, которое вписывается в общий игровой мир и даже меняет его. Банальные кнопки «принять\отказать» заменены Mass Effect'овским диалоговым круж-







Таблица сочетания рас и классов

	Рыцарь Джедай	Джедай Консул	Десантник	Контрабандист	Ситх Воин	Ситх Инквизитор	Охотник за головами	Агент Империи
Чисс							V	V
Киборг			V	V	V		V	V
Человек	V	V	V	V	V	V	V	V
Миралука	V	V						
Мириалан	V	V	V	V				
Раттатаки						V	V	V
Чистокровный Ситх					V	V		
Тви'лек	V	V		V		V		
Забрак	V	V	V	V	V	V	V	V

The Old Exploit

Вспоминая апокалиптически кривой запуск WoW и до сих пор глючный до безобразия Battlefield 3, разработчиков грех не похвалить за относительно «чистый» старт The Old Republic. На первых порах, конечно, были проблемы с перегрузкой серверов, но сама игра не пестрит багами, что радует – похоже, с RIFT стали брать пример. Тем не менее, как бы тщательно разработчики не прятали баги, игроки всегда находят эксплоиты. Одним из таковых стала возможность открывать контейнеры с хай-левел лутом лоулевел персонажем, с последующим самообогащением. Поскольку содержимое контейнеров регулярно самообновляется, многие игроки не поскромничали открыть их лишний десяток-другой раз. Узнав об этом, BioWare временно забанили мнимых злоумышленников за нанесение урона внутренней экономике игры. В таких ситуациях логичней извиниться и закрыть эксплоит, но, как всегда, легче ткнуть пальцем и предупредить, чтоб так больше не делали. Но мы ведь знаем: если бомба есть и ее можно взорвать, игрок это сделает, ОСОБЕННО если взрывать ее запрещено.



ком, позволяющим выбирать ответы и вести полноценные разговоры с NPC. Многие из этих бесед по большей части ни на что не влияют, но придают индивидуальности как твоему герою, так и его собеседнику. В иных случаях твои слова повлекут за собой вполне реальные перманентные последствия, и само понимание этого не может не радовать. Зачастую твои решения будут склонять тебя на светлую или темную сторону Силы, у каждой из которых свои плюсы и материальные бонусы, поэтому соблюдать нейтралитет не имеет смысла.

Нырнув еще глубже, понимаешь, что истории у всех индивидуальны и зависят не только от принятых решений, но и от выбранного класса и профессии. Игрок предстает перед выбором настолько часто, что даже выкачивание практически идентичного персонажа с нуля может приятно удивить кардинально другим исходом событий.







Тачка на прокачку

Индивидуальность персонажа растет прямо пропорционально введению новых элементов геймплея. Спустя пару часов ты уже будешь владеть собственным космическим кораблем с прислугой, аукционом и банком на борту. Ингредиенты для крафтинга хранятся прямо на корабле и используются там же, избавляя игрока от лишней мороки с инвентарем и позволяя сконцентрироваться на более интересных аспектах геймплея. Напарники, которые, кстати, тоже обладают собственной историей и не являются бездушными NPC, могут помочь тебе продать ненужный хлам или даже отправиться за тебя на задание по собиранию более нужного хлама. Таким образом, BioWare, не побоюсь этого слова, гениально решили проблему «бытовых» занятий в MMO, предоставляя результат без необходимости ходить в онлайновый мир как на работу.

Но на этом функции корабля, разумеется, не заканчиваются – он служит средством перемещения между планетами, а также твоим оружием в космических сражениях. Последние представляют собой аркадные пятиминутные мини-игры, где тебе нужно, уклоняясь от космического мусора и стреляя по недругам, попасть из пункта А в пункт Б, а заодно и подзаработать себе на жизненно необходимые апгрейды брони и оружия. Эти развлекаловки весьма просты и даже не предоставляют возможности сражаться с другими игроками, но местами выглядят довольно эпично, позволяют передохнуть от выполнения квестов и никогда не надоедают ввиду своей кратковременности.

Это нам по Силе

Впрочем, и более затяжные занятия в The Old Republic не дадут тебе скучать: маленькие инстансы под названием «флешпоинты» переносят механику соло квестов в небольшие группы, при этом не теряя затягивающие элементы повествования и не лишая игроков выбора. Флешпоинты отличаются своей заскриптованностью, но, как ни странно, она работает им на пользу, украшая все усилия игроков сюжетной значимостью. Любителей более масштабных похождений и рейдов обрадуют так называемые «Операции» – данжи для групп от 8 до 16 человек, где происходят самые эпичные и самые трудные PVE схватки в игре. Без тесной командной работы здесь не обойтись, но, благо, каждый из четырех классов сможет почувствовать себя нужным, так как все обладают ДД способностями (нанесение урона), которые сочетаются с какой-либо формой группового хила или танкования. Разумеется, в зависимости от выбора внутриклассовой профессии, которая, кстати, тоже влияет на ход сюжета. На момент тестирования было доступно лишь две «Операции», но зная BioWare, новый контент – лишь вопрос времени. Зная EA, правда, это может быть еще и вопрос денег.

Ну а если исследование и покорение огромного мира наскучит, – всегда есть PVP. Схватки между игроками очень напряженные и выглядят потрясающе – как и подобает дуэлям на световых мечах и





перестрелкам из бластеров. Стрелки, кстати, могут использовать многие элементы окружения в качестве укрытия и отстреливаться из-за него. Боевые арены под названием Warzones погружают толпы игроков в тотальный хаос, а особый режим Huttball вносит этот хаос в рамки особо брутальной версии американского футбола с ловушками, схватками и неслабым упором на тактику. Huttball настолько хорош, что вправе называть себя отдельной игрой, и я не удивлюсь если многие игроки будут продолжать свои подписки только ради этого развлечения.

Татуин в иллюминаторе

BioWare хорошо набила руку на создании красивых миров вселенной Star Wars еще во время разработки Knights of the Old Republic, да и sci-fi сеттинг игр Mass Effect не дал таланту разработчиков покрыться пылью. Конечно, в ММО с графикой не разгонишься, особенно если хочется захватить как можно больше аудитории, но The Old Republic выглядит достойно на фоне других многопользовательских онлайн-игр и уж точно в разы лучше, чем WoW. Стилизация чем-то напоминает мультяшность Clone Wars, но без лишней карикатурности и с невиданным вниманием к мельчайшим деталям. Несмотря на неизбежную похожесть коридоров космических станций, планеты наделены индивидуальностью, которую сразу заметит и оценит настоящий фанат Star Wars, а отличный саундтрек и озвучка NPC с головой погружают в этот мир. Впрочем, от «Биовар» никто и не ожидал меньшего.

Дима [Butcher] Язовицкий

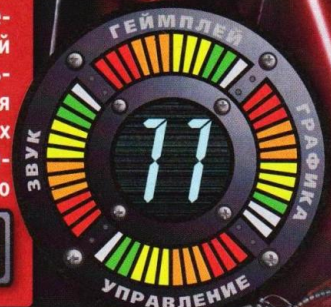




Вердикт

Для того, чтобы на недели пропасть в мире The Old Republic, не нужно любить ММО, «Звездные Войны» или даже притаскивать с собой друзей. Невиданное раньше в жанре внимание к сюжету и концентрация на персональной истории созданного игроком персонажа заставят тебя забыть, что ты находишься в одной виртуальной вселенной с другими людьми. Ты почувствуешь себя неотъемлемой частью Star Wars, которая не теряется в круговороте глобальных событий, а наоборот – движет ими. И пусть это не революция в жанре, но количество и качество контента TOR не может оставить равнодушным ни настоящего ролевика, ни поклонника Star Wars. У World of Warcraft появился вполне реальный конкурент, и да прибудет с ним Сила.







ANNOтация к будущему

Если ты захлебываешься слюной праведного гнева при мыслях о загрязнении планеты и нерациональном использовании ресурсов, Anno 2070 – игра для тебя. Если спасение Земли от ужасного пластика – для тебя пустой звук, зато результативность и эргономичность – звук очень даже полный, то этот проект опять-таки для тебя. А если при всем этом в тебе цветет любовь к градостроительным симуляторам, то Anno 2070 вообще послужит тебе отличным убийцей долгих зимних вечеров.

ANNO 2070

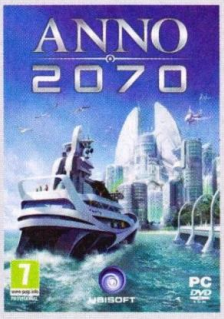
PC

Жанр: RTS\city-building game

Разработчики:
Related Designs
Blue Byte Software

Издатель:
Ubisoft Entertainment

Системные требования:
Процессор: 2-2,6 ГГц
ОЗУ: 2-4 ГБ
Видео: 512 МБ
5 ГБ на жестком диске



Назад в будущее

Как и во всей линейке тайтла, в Anno 2070 игроку предстоит стать своеобразным симбиозом бога, завхоза и бухгалтера. Окружающий мир нужно будет выстраивать с нуля и развивать, постоянно соблюдая при этом баланс настроения жителей, уровня загрязнения окружающей среды, обеспечения ресурсами и других факторов в том же духе. Вот только на сей раз разработчики отошли от привычного нам экскурса в пахнущие нафталином минувшие века и нацелились на недалекое будущее – события игры, как нетрудно догадаться из названия, разворачиваются в 2070-м году. Кстати, сперва этот факт вызвал холиварную реакцию у Anno-фанов, но затем аудитория сменила гнев на милость, ведь оказалось, что Related Designs реализовали задумку весьма достойно, совместив свое представление о будущем с традиционными для серии методами ведения хозяйства.

Троевластие

Итак, по версии разработчиков, в грядущем нас не настигли страшные и непоправимые катастрофы, но зато обременил ряд вполне ожидаемых проблем: озоновые дыры, загрязнение окружающей среды, нехватка ресурсов, изменение климата… В этих условиях система государств постепенно стерлась, уступив место трем могущественным силам: первая – это НАУК – объединение ученых всех мастей, но поиграть за эту команду нам не дали возможности. Зато с «умниками» придется поддерживать хорошие отношения, в надежде заполучить очередное техническое новшество, облегчающее жизнь. Nerds run the world, кто бы мог подумать. Оставшиеся две фракции – это богатые, но беспринципные промышленники-монополисты Глобал Траст, а также Эдем

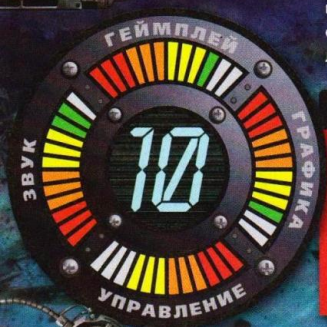
Серия Anno относится к стратегиям немецкой школы, для которых характерно большое количество ресурсов, зданий, длинная производительная цепочка, затянутость миссий и относительная миролюбивость геймплея. Но даже среди этих игр Anno имеет свою отличительную черту: тут нужно развивать не один город, а распыляться на целые архипелаги с множеством поселений, что порой заставляет тебя «крутиться», как уж на сковородке.

Инишиэйтив – организация «зеленых», которые пытаются жить корректно по отношению к жалким остаткам экосистемы планеты. Вот на позиции одной из этих сторон тебе и суждено встать, выбрав для этого либо режим кампании, либо классическую для жанра neverending story. Ну а дальше – закатывай рукава и принимайся строить, торговать, облагать налогами и воевать. Впрочем, воевать – это слишком крепкое слово для тех нудноватых и малочисленных стычек, в которые тебе придется ввязаться. Но радует, что все это будет происходить с очень пристойной графикой и под благозвучную музыку.

Идем ко дну

Довольно интересным новшеством 2070 стала возможность располагать поселения не только над водой, но и непосредственно на морском дне. Обустраиваться и выживать там, естественно, тяжелее, но зато и малочисленные природные ресурсы, а также тепловая энергия Земли находится в выгодной близости. Впрочем, это скорее интересная возможность сделать игру более разнообразной, а не принудиловка разработчиков, так что заниматься ли подводной экспансией – решать лишь тебе.

[divinale]



Вердикт

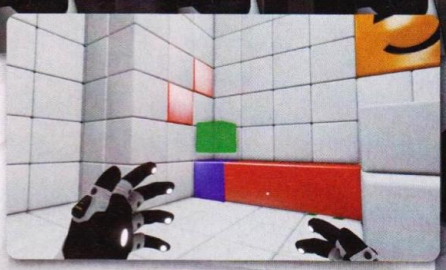
Пускай Anno 2070 сделана не без мелких огрехов, как-то небольшой перекос баланса и не самый удобный интерфейс, но игра смело может претендовать на звание одного из лучших градостроительных симуляторов, и уж наверняка – лучшего в серии. А если кто-то скажет тебе, что подобные проекты делаются для тугодумов, то можешь без зазрения совести плюнуть надменному умнику в кофе, ведь 2070 наверняка заставит игрока изрядно поломать голову над стратегическими задачами.



ОСТРОВ КУБА

В свое время Valve придумала замечательную формулу для создания игры-головоломки: героя перемещали в комнату с белыми стенами, давали ему какую-то крутую штуковину (например, портал-пушку) и заставляли проходить одно помещение за другим. Судя по всему, эта идея понравилась не только геймерам, но и парням из Toxic Games, решившим сделать на ее основе свой новый проект.





Кубизм

Главный герой просыпается вдрободан на спускающейся вниз платформе и, очухавшись, понимает, что попал в довольно странное место: вокруг одни лишь белые стены. На ум приходит одно – психушка! Но паниковать не стоит, нужно взять себя в руки, осмотреться и найти выход. Даже не смотря на то, что на пути героя ждут непреодолимые на первый взгляд преграды. Пройти их можно, лишь управляя разноцветными блоками, любезно вмонтированными кем-то в полы и стены помещений. Для этих целей нашему протеже предоставили чудо-перчатки, с помощью которых он способен вытаскивать из стен кубы различных цветов и свойств. Например, высунув несколько красных блоков, можно соорудить некое подобие лестницы и взобраться по ней на ранее недоступную площадку. Синие кубики играют роль катапульты, способной подбросить протагониста или же нужный для прохождения ключевой предмет. Почти как Minecraft, но только почти…

Конец света

Дабы игрок не заскучал от постоянно выполняемых головоломок в однообразных комнатах, ближе к середине игры создатели лишат нас света. Видимыми останутся лишь незначительные участки местного декора и один из ключевых объектов. Придется использовать переключатели, чтобы подсвечивать невидимые блоки, при этом запоминая местоположение предыдущих. Благо экономить свет до самого конца игры нам не понадобится: после возвращения в освещенные комнаты, разработчикам еще удастся немного удивить игрока новыми интерактивными объектами и способностями героя.

Тортика не будет

Игра очаровывает своей стильной, абстрактной картинкой. Все эти разноцветные блоки на светлом фоне так аппетитно выглядят, что хочется их надкусить. После погружения в темноту и вовсе возникает желание захлопать в ладоши: отдельные кубики на полу и стенах сказочно светятся в кромешной тьме, придавая помещениям некий элемент… загадочности, что ли. А вот музыкальное сопровождение хотелось бы повыразительнее – оно больше нагоняет скуку, нежели придает атмосферности.

Минус в кубе

Главным недостатком проекта является полное отсутствие сюжета. Кто герой? Как сюда попал? Ответов на эти вопросы мы на протяжении всего прохождения, увы, так и не найдем. Наш персонаж нем, как доктор Фримен, и на пути ему никто не повстречается. Казалось бы, подобные пробелы в конструкции игр данного жанра простительны и не должны восприниматься как недостатки. Но знаешь, чего больше всего не хватает Q.U.B.E.? Голоса робота-тролля GLaDOS на заднем фоне и занудствований Визли. Никто не рассмешит, никто не посудит тортик, никто не споет в финальных титрах… Из-за этого виртуальный мир, созданный Toxic Games, кажется пустым и одиноким.

Prince

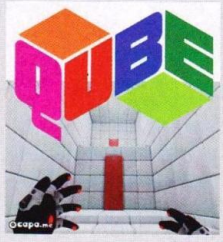
PC

Жанр:
Puzzle, action

Разработчик:
Toxic Games

Издатель:
Toxic Games

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
1 ГБ на жестком диске



Вердикт

Несмотря на отдающую мертвечиной атмосферу, Q.U.B.E. – замечательная игра, которую стоит попробовать всем любителям головоломок. Задачки, предлагаемые разработчиками, действительно интересны и потребуют от тебя не только смекалки, но и ловкости, а абстрактный стиль здешнего окружения способен порадовать художника, глубоко закопанного внутри каждого из нас. Но очень жаль, что игра обделена сюжетной основой и проходится слишком быстро.





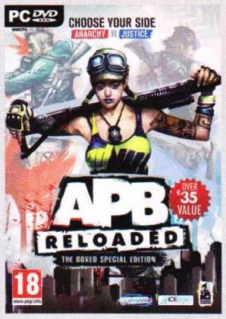
APB RELOADED

Жанр: MMO\Action

Разработчик:
Reloaded Productions

Издатель:
K2 Network

Системные требования:
Процессор: 2 – 2.4 ГГц
ОЗУ: 512 МБ – 1 ГБ
Видео: 128 – 256 МБ
DirectX9.0 c
HDD: 15 ГБ



PC

УЛИЦЫ

У тех, кто слышал о проекте All Points Bulletin, печальная история этого экшна ассоциируется с большими надеждами и... громогласнейшим провалом. Но, как показала практика, даже самую мертвую игру можно поднять из могилы и вполне удачно реанимировать. Разумеется, только если она – добротная, только общественность по вине разработчиков этого не заметила. APB: Reloaded – живой тому пример.

Некромантия

Изначально APB задумывалась, как MMO-action, призванный дать игроку альтернативу приевшимся эльфо-орко-гномьим многопользовательским ролевкам, погрузив его взамен в пучину хаоса городских разборок. Но факт, что разработку возглавлял Дэвид Джонс, создавший первую часть легендарной Grand Theft Auto, сыграл с разработчиками злую шутку: геймеры массово решили, что их ожидает полноценная онлайн-GTA. А зря. Игра оказалась гораздо проще и примитивней, поэтому была моментально втоптана в навоз игрожуром и геймерским сообществом. В итоге на проект угрохали около 100 (столько же, кстати, потратили на GTA4) миллионов долларов, а отбили – лишь жалкие крохи. Поэтому не странно, что через пару месяцев Realtime Worlds прикрыли сервера, разогнали игроков и объявили себя банкротом. На этой трагической ноте можно было бы пустить скупую слезу, если бы не новый виток событий: права на игру были выкуплены компанией GamersFirst, а раз\пере\доработкой занялась их студия Reloaded Productions, переведя проект на free-2-play, вдохнув в APB новую жизнь, и попутно добавив к ее названию «Reloaded».





Перезагрузка

Итак, пожалуй, для начала стоит рассказать о том, что собой представляет APB: Reloaded. Это MMO, в основу которого заложено противостояние двух фракций – преступников и правозащитников. Конфронтация происходит на территории города Сан Паро, два боевых и один мирный район которого можно исколесить на авто. Мобы тут не предусмотрены, поэтому все игроки сражаются исключительно между собой, выбрав предварительно, чьи интересы отстаивать. Собственно, если говорить о боевых ориентирах, то это все. Одной из особенностей APB является полное отсутствие каких-либо специализаций, так что все зависит лишь от твоего оружия и заранее оговоренной роли в группе, если ты играешь не со случайными людьми. А вот любителям соло от своих привычек придется отказаться, ведь в интенсивных PvP без поддержки команды такие камикадзе мгновенно превратятся в свинцово-мясной фарш и вообще умирать будут чаще, чем Meat Boy. Зато пускай скиллы тут и не прокачаешь, но сможешь улучшать свои связи, что позволит апгрейдить оружие, одежду и прочее.

Бои завязываются на основе заданий, которые получают группы. К примеру, ты с друзьями должен «обчистить» банк, а твои противники – помешать вам. Правда, все эти миссии очень быстро сливаются в однообразную жвачку, но если воспринимать их только как бэкграунд для междоусобиц, то просто перестаешь придавать значение кислым квестам, выкладываясь в боевках.



ПОДБИТЫХ ФОНАРЕЙ

Хардкорные симсы

Одной из основных и, надо признать, отлично реализованной особенностью Reloaded является сногсшибательная система кастомизации. Бесконечное множество деталей позволяет подгонять под свои предпочтения все – от формы и размера губ, носа, груди и других анатомических нюансов до шрамов, татуировок, покроя брюк или цвета обуви. Обширные возможности игрок имеет и по отношению к проработке внешнего вида авто, что также заставляет убить на игру не один час свободного времени. При желании тут можно быть даже композитором и зарабатывать на этом, сочиняя «заупокойные» для игроков. Также тебе позволят выставлять на аукцион созданные предметы, и таким образом зарабатывать на апгрейды. Короче, любой каприз, лишь бы фантазии хватило. Поэтому встретить в этой игре двух одинаковых персонажей почти нереально. Порой даже закрадывается подозрение, что The Sims нервно покуривали бы в уголке, если бы делили одну с APB нишу. Но, к счастью, девочки и домохозяйки редко попадают с любителями кровавого PvP в одно игровое пространство.

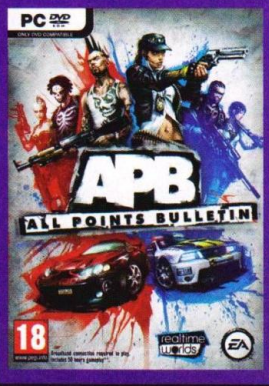
ЧИТатели

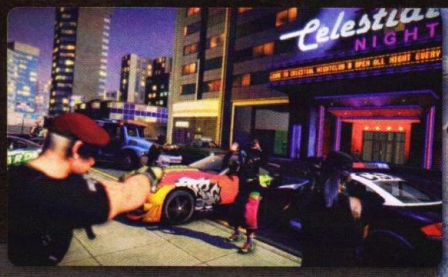
APB: Reloaded был переведен на более доступные условия free-to-play. Это стало кардинальным отличием от оригинала, ведь изначально APB обходилась уж слишком дорого: платный клиент, абонплата, да еще потребность «донатить» во всякие плюшки. Получался тройной «налог», что моментально отворачивало немалый процент аудитории. Но взамен, как и во многих free-to-play, у нашего подопытного сразу же упал общий уровень культуры и воспитания, ведь на халяву обычно сразу слетается молодое, неокрепшее, но хамоватое будущее нации. Вот и тут – грубый контингент быстро заставляет сменить милость на гнев и стоически нести его в массы. Еще одна неприятность – повальный эксплойтинг среди игроков, которым хочется за это отрезать пальцы и пристроить их в труднодоступные места. Но в любой игровой семье не без убогих, так что выдыхай и получай удовольствие.

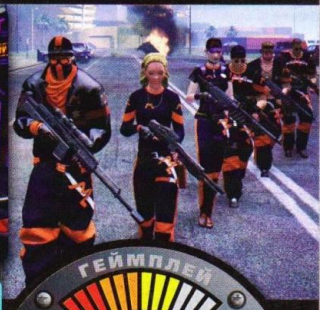
[divinale]

«Да он же банкрот!»

Когда в 2010 году Realtime Worlds начали сворачивать проект, произошла весьма неприятная история: когда оба сервера игры были закрыты, пользователи стали массово требовать вернуть кровные, что и не мудрено, ведь APB просуществовала без году неделю. Разработчики сделали грустные лица, повздыхали, но деньги возвращать отказались, мотивируя это тем, что с банкротов спрос невелик, а репутация их уже и так восстановлению не подлежит, поэтому имели они в виду все материальные претензии. А вся соль в том, что издателями горе-продукта выступали Electronic Arts, которые берегут свое реноме, как зеницу ока, поэтому и отдуваться за игроделов-неумех пришлось именно EA, предоставив всем обиженным «вкладчикам» право взамен выбрать себе любую из игр в EA Store. Так что имидж – все, но за это «все» гиганту игровой индустрии в очередной раз пришлось побороться.

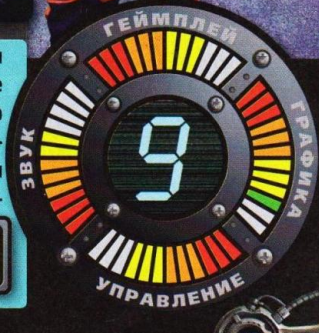






Вердикт

Глупо прикидываться, что после воскрешения Reloaded Productions избавили игру от всех ранее имеющихся недостатков: до совершенства им еще пахать и пахать. Тем не менее, нужно отдать должное издателям и разработчикам, ведь им достался порченый товар со шлейфом скандалов за спиной, поэтому вытянуть такое проблемное детище на приличный уровень – повод для гордости. Игроделам уже удалось убрать многие лаги, провести оптимизацию системных требований, существенно улучшить графику. Главное – не останавливаться на достигнутом, а продолжать доводить APB: Reloaded до ума. Потому что это действительно неплохая альтернатива оркам и другим гоблинам.



ТАНЦЕВАТЬ ТЕВТОНИК



Как известно, русский мужик от природы ленивый, а мужик украинский мало от него отличается. Вот и мужички из студии Unicorn Games свято следуют этой народной традиции. Выпустив четыре года назад «наш ответ» серии Total War, игру «XIII век», они решили в будущем ничего нового не выдумывать, да похоже особо и не старались напрягать как мозги, так и седалищные нервы. Но это вовсе не плохо.

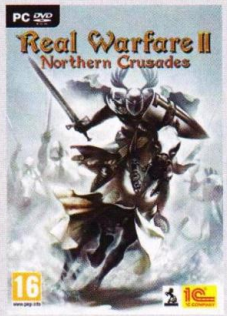
ИСТОРИЯ ВОЙН II
ТЕВТОНСКИЙ ОРДЕН

Жанр: тактическая RTS

Разработчик:
Unicorn Games Studio

Издатель:
1C-SoftClub

Системные требования:
Процессор: 1,6 Ггц
ОЗУ: 1,5 Гб
Видео: 256 Мб
3 Гб на жестком диске



PC

Буржуй эдишн

Игра повествует о периоде экспансии Ордена Тевтонов на земли Пруссии, Прибалтики и северных русских (от слова Русь) княжеств. Для западной аудитории проект вышел под именем Real Warfare 2: Northern Crusade. Цифра два означает, что была и первая часть, называвшаяся Real Warfare: 1242. У нас же она появилась под более родным названием – «История Войн: Александр Невский». Достаточно немного пошевелить извилинами, чтобы сделать вывод: разработчиков зациклило на одном периоде средневековья – тринадцатом веке. Да к тому же все игры студии Unicorn («XIII век», его дополнение «Русич» и две вышеупомянутых) по сути одинаковы – в том же «Тевтонском Ордене» абсолютно такие же юниты и фракции, как и в самой первой игре из их послужного списка. Игры отличались только наборами сценарных сражений и косметической доработкой графики. В «Тевтонах» же, наконец, появилась динамичная кампания на глобальной карте, ни капли не похожая на Total War…

История войн 2: Тевтонский Орден

Орден был учрежден одним из вождей германских рыцарей, герцогом Фридрихом Швабским 19 ноября 1190 года. Орден подчинялся местному епископу и был отделением ордена Иоаннитов. 6 февраля 1191 года Папа Римский Климент III утвердил орден как «Тевтонской братии церкви Святой Марии Иерусалимской» (лат. Fratrum Theutonicorum ecclesiae S. Mariae Hiersolymitanae) своей папской буллой.
5 марта 1196 года в храме Акры состоялась церемония реорганизации ордена в духовно-рыцарский. На церемонии присутствовали магистры госпитальеров и тамплиеров, а также светские и духовные лица Иерусалима. Папа Римский Иннокентий III подтвердил это событие очередной буллой (не путать с булимией), датированной 19 февраля 1199 года, и определил задачи ордена: защита немецких рыцарей, лечение больных, борьба с врагами католической церкви. Орден был подвластен Папе Римскому и императору Священной Римской империи. Существует до сих пор.



Маунт энд баян

…а сильно смахивающая на то, что мы видели в Mount & Blade. В кампании представлена большая карта северо-восточной Европы, на которой расположены около сотни деревень, замков и городов. По карте в реальном времени шустро гоняют патрули, крестьяне, разбойники и прочие романтики с большой дороги. Догнать кого-то или наоборот удрать от сильного противника при таком режиме и медленных разворотах героя на карте часто бывает довольно сложно, а точнее говоря – сложно бывает почти всегда. Игроку отводится роль комтура, низшей должностной единицы в структуре ордена Тевтонов, которого сослали к восточным рубежам владений ордена за былые заслуги на Святой Земле. Сюжет, можно сказать, сохраняет некую интригу. Рыцарь почему-то постоянно шифруется под выдуманным именем, особенно если персонажа узнают какие-нибудь пилигримы или вельможи, также участвовавшие в крестовых походах и встречавшиеся с ним раньше. Таким образом, как бы идет повествование о предыдущей деятельности протагониста. Бравый пес-рыцарь занимается силовыми методами решения вопросов в пользу ордена, сначала отлавливая местных рэкетиров на дорогах, а позже уже во всю занимаясь экспансией и расширением территорий своей фракции.



Khaj-Tosin



Эта игра покажется интересной не только ценителям механики серии стратегий Total War, но и ценителям исторической достоверности. Unicorn Games Studio – настоящие маньяки педантичности и все в игре у них проработано максимально правдиво: от событий до элементов декора на обмундировании рыцарей.

Тевтонише зольдатен унд мит официрен ехать на лошадка, нихт капитулирен

Основными противниками выступают пруссаки, но со временем, при повышении звания в ордене,





герою станут доступны большие дипломатические возможности – в том числе и объявление войны вообще кому угодно. Сюжетная кампания полностью линейна: разумеется, предоставляется почти полная свобода действий в рамках истории, но никаких побочных квестов не присутствует. Остается разве что следить за свежими сплетнями о действиях других фракций и быстро на них реагировать. С развитием героя идет также и развитие его войска. Рост и кач армии выполнены довольно интересно – помимо прокачки героя в боях и роста его параметра «лидерство», накапливается «боевой опыт», за который вкупе с золотом и происходит обучение своих подопечных из безмозглых обезьян в элитных воинов. Однако в прямой зависимости от уровня героя идет ограничение по количеству юнитов разной степени крутизны. Как ни крути, но собрать войско исключительно из рыцарей не получится – большую часть всегда будут составлять ополченцы, которым можно разве что параметры повысить. По сравнению с предыдущими играми бои остались без изменений, кроме одного важного нововведения – наконец появились штурмы замков и укрепленных позиций, а также необходимая для них осадная техника. Как бы ни говорили многие критики и сами разработчики, что в играх от Unicorn больше тактических возможностей, чем в серии Total War, лично я не могу найти не то что превосходства, но даже серьезные отличия. Разве что больше внимания было уделено преимуществам, которые дают войскам возвышенности и лесистая местность.











Эй, урус! Атдавай таньга!

В игре присутствует простая, но проверенная временем торговая система – чуть больше полусотни видов товаров, градация по качеству отдельных видов и стандартная ценовая политика. То есть, в городе, в котором данный товар производят, цена на него, естественно, будет относительно низкая, а пробежавшись до соседнего поселка, его можно будет сбагрить чуть ли не втридорога. Да, все как в десятках ролевых игр и космосимов с большим открытым игровым миром. Для пущего удобства над каждым населенным пунктом указывается, что именно он производит. Вот только не стоит надеяться, что вначале легко удастся сколотить приличный капитал – инвентарь далеко не резиновый, а тратить драгоценные очки умений на его незначительное расширение – непозволительная роскошь. По большому счету можно обойтись простым сбором трофеев с поверженных противников. К тому же, несмотря на утверждение Суворова, что «голод лучшее лекарство для солдата», не стоит забывать следить за наличием провизии, так как пустые желудки сильно сказываются на морали бойцов.

Blade.Runner

Вердикт

Прогресс серии заметен, но игра абсолютно вторична. Unicorn Games наконец пришли к верным выводам, да вот только поздновато, ведь их движок уже значительно устарел и не способен выдать современный уровень зрелищности. Однако геймплей довольно интересен для любителей Тотальных Войн, а также может приглянуться поклонникам M&B и «Космических Рейнджеров».





SWORD OF THE STARS II LORDS OF WINTER

PC

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

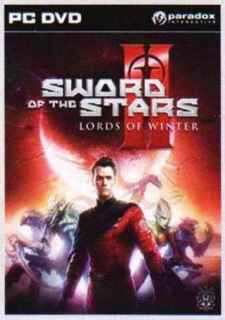


Жанр:
глобальная стратегия, тактическая RTS

Разработчик:
Kerberos Studios

Издатель:
Paradox Interactive

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
6 ГБ на жестком диске



Компания Paradox многие годы занимается разработкой и издательством глобальных стратегий. Среди внушительного списка созданных студией проектов встречается лишь малая часть хитов и просто толковых интересных игр. Все остальное – невероятная посредственность для ну очень узкого круга ценителей. И все же большинство стратегических серий регулярно разживается новыми продолжениями и дополнениями, что свидетельствует о стабильном спросе на них. Да вот только с выпуском продолжения Sword of the Stars «Парадоксам» пришлось серьезно сесть в лужу и бить челом в извинениях игрокам.

Криворукие кузнецы

Вся вина лежит непосредственно на разработчике, студии Kerberos, благодаря которой в день релиза в Steam попала недоделанная бета-версия. Естественно, что бета отличалась нестабильной работой, нередкими вылетами, а то и просто не запускалась. Издателю пришлось понести некоторые убытки, возвращая деньги недовольным покупателям. Более терпеливые игроки получили объемное обновление, с кучей доработок и несколькими DLC в довесок. Однако в службу технической поддержки игры продолжили приходить письма с указанием найденных багов, так что выход патчей продолжается до сих пор.

Завышенные амбиции

Собственно сама игра представляет собой глобальную стратегию с риалтаймовыми сражениями на подобие Total War. От первой части SotS сиквел практически не отличается – всего-то обновленный графический движок, переработанный интерфейс и маленькая кучка новых опций. А переделать стоило многое.

Основной упор геймплея делается на сражения и самостоятельное моделирование кораблей, так что создатели SotS даже и не думали позариться на трон глобальных космических стратегий, на котором, кстати, много лет сидит дедушка Master of Orion II в компании своего более молодого брата Galactic Civilizations 2.

Зазвездились

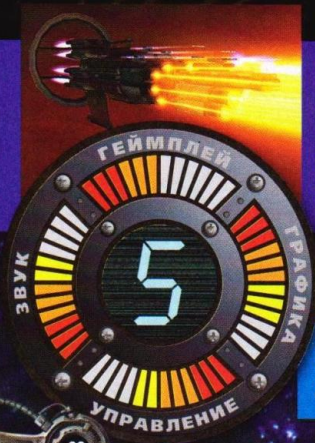
Вся беда в том, что получить хоть какое-то удовольствие от орбитальных баталий Lords of Winter получается, только когда флот насчитывает несколько десятков кораблей различных классов. А добиться этого удается только после нескольких часов галактической экспансии. Глобальный режим скучнее некуда – тройка ползунков по настройке экономики каждой планеты, рандомное древо технологий (и все направлены исключительно на военные нужды и улучшение кораблей), простейшая колонизация новых миров, налаживание производства флотов и орбитальных станций, ну и примитивная дипломатия. Первые мелкие стычки с противником довольно вялые и однообразные, так что, когда дело доходит да столкновений серьезных армад, играть уже просто нет желания. Напрашивается один простой вопрос: почему в игру с упором на битвы не добавили отдельный режим баталии? Режима сюжетной кампании нет – только сценарии с готовыми схемами галактик и «случайная карта».

[Blade.Runner]



А мечик не простой

Сохранился также небольшой Easter Egg из первой части. «Меч звезд» — название дредноута людей, маячащего в заставке, вооруженного двенадцатью тяжелыми лучевыми орудиями и ракетными установками. Если во время дизайна корабля собрать именно такую конфигурацию модулей, то игра сама предложит название для класса.



Вердикт

Весьма нудная и не доведенная до ума игра. Несмотря на использование современных графических наворотов, Genesis Rising и Sins of a Solar Empire четырехлетней давности смотрятся намного интереснее, динамичнее, да и просто зрелищнее.



ГОРЬКИЙ ПАРК

Релиз Jurassic Park: The Game разработчики оттягивали, как могли, клятвенно обещая пустить дополнительное время во благо проекту. И вот с серьезным опозданием Telltale Games таки выдали нагора дино-квест. Вопрос со сроками закрыт. Взамен же пришло время поговорить о качестве конечного продукта.



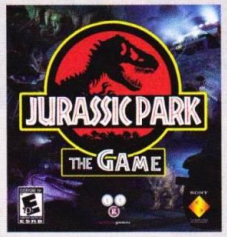
PC | PS3 | X360 | iPad

Жанр:
Quest

Разработчик:
Telltale Games

Издатели:
Telltale Games
Kalypso Media

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
HDD: 2,5 ГБ



За всем стоит Спилберг?

Telltale Games уже успели заработать славу реаниматоров старых, но не забытых историй родом из детства, ведь именно с их подачи на наших мониторах воскресли Back to the Future и Monkey Island. Теперь же разработчики взялись за «Парк Юрского периода», заключив с Universal договор на создание игры. Говорят, что Спилберг серьезно намерен в ближайшие пару лет явить миру четвертую часть легендарной серии, поэтому Jurassic Park: The Game одновременно и прощупывает почву на актуальность тематики, и слегка подогревает интерес к будущему творению режиссера. Но в любом случае этот проект на руку и Telltale, ведь те хоть и не первый год на рынке, а успели нажить лишь скромную репутацию крепкого середнячка-квестодела в гейминдустрии.

Сайд-стори

Действие игры в пяти эпизодах происходит на том же злосчастном острове, после и во время событий первого кинофильма, причем подается игроку, как своеобразная сайд-пост-стори. По сюжету, в Парке остаются ветеринар Джерри Хардинг, его дочь Джесс, которой так некстати «посчастливилось» навестить отца. Кроме них тут есть одна из ученых, а также наемники, ищущие тот самый контейнер с дино-эмбрионами. Вместе они пытаются покинуть остров, под завязку населенный доисторическими тварями, и не попасться рептилиям в качестве закуски. К слову, помимо знакомого нам по киноленте набора динозавров во главе с кровожадным Ти-Рексом, Telltale Games добавили еще одну разновидность древних чудищ, так что уворачиваться будет от кого.

Heavy Park

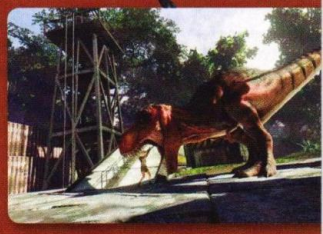
JP построена на смеси традиционного квеста и интерактивного фильма с закосом под Heavy Rain (что, если честно, получилось не очень). Правда, многое и впрямь зависит от успешности твоих действий или от выбранной реплики, но это все равно не избавляет игру от набившей оскомину квестовой линейности, где как не пляши, а все равно поедешь по тем же рельсам.

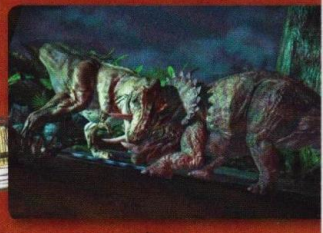
Геймплей подается игроку в гораздо более живом ритме, чем тот, к которому привыкли ценители классики жанра. Также нередко придется бывать в ситуациях, построенных по принципу Quick Time Events, что с одной стороны заметно оживляет процесс, но с другой – ты рискуешь стереть пальцы в мозоли или раздолбить клавиатуру, поскольку с кнопкодавством тут явный перебор. Ну, а если говорить про игровые задачки, то… и говорить особо не о чем: все решается без шума и пыли.

Что касается картинки, то нам прорисовка лиц персонажей показалась деревянной и неинтересной, хоть многие критики напирали на удачность именно этого аспекта. Впрочем, с графикой у Jurassic Park вообще не очень сложилось – нет ни аховости, ни вау-эффекта: все средненько и без особого вкуса.

[divinale]







Вердикт

Тянув кота за усы, Telltale Games, видимо, на самом деле не очень старались. Вместе с радостью от воскрешения детских переживаний и приятной многим дино-тематики невозможно игнорировать хилую графику, затянутость некоторых сцен, навязчивую попытку превратить игрока в дятла клавиатуры\геймпада, интерактивность, и рядом не валявшаяся с Heavy Rain… При этом Jurassic Park: The Game нельзя назвать совсем уж провальным проектом. Просто когда в глазах рябит от разнообразия свежих шедевров, то про приключения с островными рептилиями ты, скорее всего, вспомнишь, разве что если являешься верным фанатом Юрского Парка. Ну, или геймером-палеонтологом.





ПЕРВЫМ ДЕЛОМ РЕАКТИВНЫЕ ДРАКОНЫ

DRAGON COMMANDER™

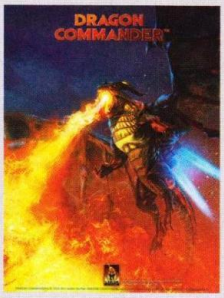
Жанр:
Винегрет из Strategy, RPG и карточной игры

Разработчик:
Larian Studios

Издатель:
1С

Дата выхода:
осень 2012

PC



По итогам прошедшего года, двумя самыми употребляемыми словами в кругах игроков, помимо «графон» и «Довакин», стали «дракон» и «инди». А вот Larian Studios захотелось не только вновь соединить эти понятия, но и смешать с такими страшными терминами, как «RPG», «кости», «принцесса», «карточная игра» и «супружеский долг». Признаться честно, выглядит этот винегрет крайне заманчиво.

Dragonborn

Divinity 2: Ego Draconis запомнилась многим, как одна из лучших RPG 2009 года. Ты ведь наверняка помнишь затягивающий сюжет, чудесный стиль и море возможностей, одной из которых было превращение в дракона. И не простого ведь, а, фактически, последнего в фэнтезийном мире серии, Ривеллоне! На сей раз разработчики из-за своей чрезвычайной любви к стимпанку уносят нас на несколько тысяч лет назад, где драконы, также известные как Пламенные Рыцари, далеко не редкость, а даже наоборот: сражаются друг с другом во главе небольших княжеств. Сам же стимпанк проявляется здесь во многом – драконы декорированы реактивными ранцами, в мире присутствуют парящие корабли, да и вообще – налицо слияние магии с технологиями.

Букет возможностей

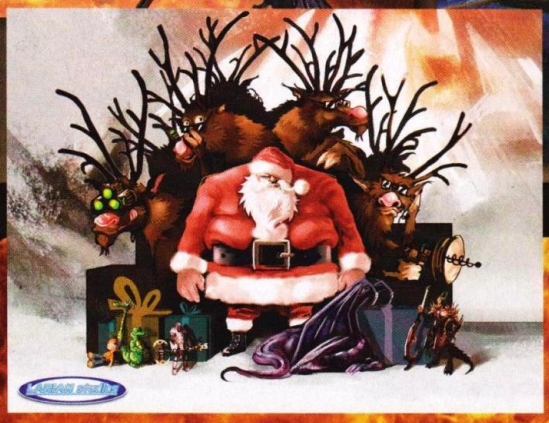
Главным, что привлекает внимание в грядущем проекте команды Свена Винке, безусловно, является необычная смесь жанров. Хорошо себя зарекомендовав в RPG серией Divinity, разработчики решили добавить сюда элементы пошаговой стратегии и карточной игры на подобие Magic: the Gathering. Выглядит все примерно следующим образом: перед каждым сражением игроку придется на глобальной карте выбрать территории, за которые будет вестись бой. А также необходимо определиться с игровыми картами, дающими преимущество в real-time сражении, и решить, где же будет биться сам герой в драконьем обличии. Закончив сражение, можно приступить и к более глобальным делам, которые часто связаны с сюжетной частью: управлять своей землей, разбираться в разногласиях, например, своей принцессы и военного советника, в результате чего можно иногда получить в бонус совершенно новый вид войск или улучшение для протагониста. Сами же решения будут с далеко идущими последствиями, ведь придется как-то завершать споры влиятельных людей на почве религии, морали, административные разногласия и тому подобное, что вносит серьезную смысловую нагрузку, а главное – реиграбельность. Практически все подобные решения, да и сама по себе ролевая составляющая, вместе с исследованием новых типов войск и улучшением драконьего облика, будут проходить на борту главной базы – корабля «Рэйвен». Об элементах карточной игры пока что сказано немного, но точно известно, что сами карты будут достаточно разнообразными. Тут тебе и усиление определенного типа войск, и бонусы в виде мощнейших юнитов, которых разработчики не постеснялись назвать «средневековым аналогом ядерной бомбы».

Like a Dragonboss

Странно, но после релиза Divinity 2 команда разработчиков осталась недовольна игрой в драко-







Без поводка

Larian Studios – бельгийский разработчик независимых видеоигр, основанный в 1996 г. Свеном Винке, который назвал компанию именем собственной собаки. Студия стала известна благодаря серии Divinity, доказав, что инди-девелопер может сделать масштабную и зрелищную ролевую игру не хуже, чем создатели многомиллионного блокбастера. **Читай эксклюзивное интервью со Свеном Винке в следующем номере журнала «Шпиль!».**

ньей форме. Так что было решено доработать механику управления драконом, ведь фактически, до сих пор в играх студии не было представлено ни одного действительно «настоящего» дракона, которого можно адекватно воспринимать в управлении игроком. Постепенно количество людей, работавших над этой возможностью, росло, и именно из этого выросла сама Dragon Commander. Собственно, игра за дракона будет выглядеть так: игроку дана роль дракона-командира, который перемещается по огромнейшим полям сражения (20x20 км) при помощи ракетного ранца, попутно раздавая приказы своим войскам. Сама же суть сражения состоит в том, чтобы уничтожить базу противника, что достигается разными способами, будь-то подход «держите меня семеро» или гораздо более тактичным. Реактивный ранец, каким бы нелепым в данной ситуации он не казался, станет крайне полезной вещью благодаря нескольким режимам работы. Во-первых, он позволит слегка замедлять время, что дает возможность перемещаться быстрее противников, и лавировать между снарядами врага, а это ой как пригодится при штурме вражеской базы. Второе: ввиду огромных карт, появилась проблема эффективного перемещения из пункта А в пункт Б, которую легко решает ранец при непосредственном его использовании.



Паровая красота

На выставке Gamescom была продемонстрирована альфа-версия игры, которая уже неслабо впечатлила в плане выдаваемой картинки. Речь, конечно же, идет не о детализации каждого элемента чешуи нашего дракона, а о самой реализации стимпанка. Прекрасно выполненные декорации корабля, эффекты, уровни – все это смотрится на отлично, а ведь это был самый минимум, который может выдать игра в графическом плане – если верить словам Фэранга Намдара, ведущего дизайнера проекта. Над саундтреком работает Кирилл Покровский или, по крайней мере, он в этом заверил Свена Винке, своего давнего приятеля. Наиболее известен Кирилл, пожалуй, для тех, кто приобщился к творчеству группы «Ария» или же вслушивался в мелодии Divinity 2.

Юрий [BoVVeR] Мисак

Волноваться стоит только об одном: чтобы жанровая смесь не сыграла против самой игры. Но в целом, похоже, игра выглядит очень сладкой. Dragon Commander подарит и предысторию одной из лучших RPG2009 года, и погрузит в свежую стилистику, и даже обещает кучу невиданных ранее возможностей. Можно было не поверить Larian Studios, но кому тогда верить, если не инди-разработчикам – тем, кто не стоит под пристальным хлыстом издателя?

НАШ ПРОГНОЗ

10\12

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Наш мир лежит в руинах. Ангелы и демоны разорвали человечество на кусочки и продолжают увлеченно уничтожать друг друга. Судьба всадника апокалипсиса по имени Война покрыта туманом, и неизвестно, что будет дальше. Хотя нет, известно. Ведь после Войны всегда приходит Смерть.

DARKSIDERS II

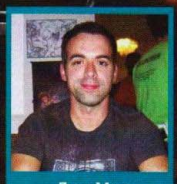
Жанр:
hack and slash, action-adventure

Разработчик:
Vigil Games

Издатель:
THQ

Дата выхода:
июнь 2012

PC | PS3 | X360 | Wii U



Джо Мэд

Меньше – лучше?

Оригинальный Darksiders 2010 года был попросту обречен на сиквел. На это указывали не только лестные отзывы прессы и геймеров, но и конец игры, намекающий, мягко говоря, что никакой он на самом деле не конец. Поэтому, когда в 2011-м на E3 состоялся официальный анонс будущей игры, мало кто этому удивился.

Удивило другое: внезапно отказались от логичного превращения второй части слешера Darksiders в кооперативное мочилово на четверых игроков, на что, в общем-то, толсто намекал финал первой части. Вместо этого Vigil Games и THQ представили на суд общественности нового героя. Всего одного, да еще и поведали, что действие игры будет развиваться параллельно событиям оригинала.

В свое оправдание разработчики сетовали на отсутствие возможности создать историю о четырех всадниках такой, какой они ее хотят видеть. Говорилось, что для этого им нужно ресурсов как на четыре разные игры. Иначе может выйти неинтересная копипаста с абсолютно одинаковыми персонажами, ведь раскрыть их индивидуальность и характеры просто не выйдет. Неужели это означает, что в планах у ребят – сначала сделать по части на каждого героя, а кооператив приберечь на пятую? Сомнительно звучит как-то, хотя при ровных руках и светлых умах из Darksiders может получиться неплохая долларовая Буренка.

Пока идет Война

Как уже говорилось раньше, сценарий игры будет запараллелен с оригиналом. Главным героем станет всадник апокалипсиса известный как Смерть. Он уверен в невиновности своего кровного брата – Войны и готов на все, чтобы это доказать. Даже если для этого

Эволюция Смерти



Ребята из Vigil Games нарушили одно из главных правил сиквелов: «Не меняй главного героя!». Мало того, они еще и делают его полной противоположностью предыдущего протагониста. Сначала Джо Мэд решил делать его не таким увальнем, как Война, и убрал у Смерти тяжелую броню.



Потом из Всадника пытались сделать зомби.

Дальше пошли странные эксперименты, и Смерть даже обзавелся шестью руками и оружием в каждой из них. Но это все еще было не то, чего хотел Мэд.

Не смотря на все попытки, Vigil никак не могли уйти от образа Войны. Все равно выходил мрачный, молчаливый здоровяк. И тогда было принято решение добавить герою больше индивидуальности и эмоций.





потребуется совершить самую странную вещь для его природы – возродить человечество.

По геймплейным роликам уже сейчас видно, что Vigil и вправду пытаются сделать что-то другое. Если подопечный из первой части был типичный taugh guy в тяжеленных доспехах, то Смерть – это шустрый малый, не стоящий на одном месте как мишень. Он ловко обращается с двумя косами. Проводя комбо, они эффектно складываются, превращаясь практически в новые виды оружия, и устраивают стальной кровавый калейдоскоп.

Новый Всадник станет более гибким и вариативным персонажем, что должно добавить разнообразия в происходящее на экране. Геймплей слегка изменится, и игроку придется больше двигаться на поле боя и концентрироваться на атаках нескольких целей. В Darksiders мы уже наигрались танком – получается, теперь нас ждет дамагер?

Pimp My Death!

Кроме переосмысленной боевки в игру добавят RPG-элементы. У персонажа появятся статы вроде силы и ловкости, также будет полноценное древо умений. Его обещают сделать разветвленным и предоставить неплохой выбор для прокачки героя. Для улучшения будут доступны все виды атак, а также навыки защиты. Подогревать интерес к манчкинизму должны горы лута, влияющего на характеристики всадника. Так, были сделаны смелые заявления о том, что благодаря системе умений и куче дропа, высыпающегося из врагов, можно будет создать уникального по стилю игры героя.

Это, конечно, хорошо, что в бездумный слешер со стрельбой пытаются добавить элементы, заставляющие шевелить серым веществом, но это очень неблагодарное дело. Во-первых, уже сейчас, это вызывает неоднозначную реакцию среди поклонников оригинальной игры, а во-вторых, добавлять RPG-составляющую в hack and slash и превратить Darksiders II в диаблоклон средней паршивости очень и очень просто.

Dungeon Master

Но, не смотря на некоторые инновации, в Darksiders II легко узнается первая часть. Мы будем скакать на лошади, прыгать по стенам, искать артефакты и секретные сундуки, уничтожая полчища монстров и прерываться на ролики с зашкаливающим уровнем пафоса. Никуда не делся гротескный стиль и шарм каноничного библейского постапокалипсиса. Спасибо за это Джо Мэду (Joe Madureira по паспорту). Декорациями также служат разгромленные ангелами и демонами города, с сотнями подземелий. Но этого всего станет в разы больше. Говорят, что на одной новой локации катакомб будет больше, чем во всем оригинале.

Но никакой копипасты не должно быть. Разработчики к подземному миру, по которому предстоит носиться игроку, подходят со всей ответственностью, стремясь создать уникальные и запоминающиеся коридоры. При этом каждый уровень должен быть наделен характерной темой, бросающейся в глаза в первую очередь.

Естественно, что большую территорию нужно чем-то заполнить, и разработчики решили добавить NPC, раздающих побочные задания. Такие квесты должны разбавить эпическую историю, хотя чем именно еще не ясно.

Владлена [Guta] Головко



Четыре всадника



Пока у Darksiders II есть все шансы получить хорошую оценку критиков. Разработчики идут по верному пути, осторожно внося инновации и играя на сильных сторонах проекта. В итоге ждем драйвового, стильного и пафосного приключения, которое, надеюсь, не будет так явно заимствовать чужие находки, как это было с первой частью.

НАШ ПРОГНОЗ

11\12

На ранних этапах этой концепции дизайнеры даже отказались от маски на лице Смерти.



Но такой вариант долго не прожил, и вновь начались творческие поиски. Маску вернули, но выход для экспрессии все равно нашелся. Не зря ведь глаза называют зеркалом души.



На этом Джо Мэд и остановился. Он считает, что смог придать Смерти те самые идеальные черты, не вызывающие ассоциации с Войной, но при этом соответствующие общей стилистике игры. Это симбиоз каноничного некроманта и зомби с большой долей харизмы.

НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ



Жанр:
FPS\RPG

Разработчик:
Gearbox Software

Издатель:
2K Games

Дата выхода:
1 сентября 2012

PC | PS3 | X360

Gearbox – это смесь Чип и Дейла с Valve. Они спешат на помощь культовым проектам, на которых надорвались другие разработчики, но при этом ребята делают собственные великолепные игры с опять-таки собственным уникальным стилем. Дополнения к Half-Life, замечательная серия Brothers in Arms и Borderlands в конце концов, которая продалась тиражом в 4 000 000 экземпляров – ярчайшие тому доказательства. При этом Gearbox относится к тем немногим, кто умеет признавать свои ошибки, а не бросается галопом по старым граблям. Слышишь, Мулинье?

Pandora Tomorrow

Через пять лет после событий первых Borderlands жизнь на планете-свалке Пандора течет своим чередом по избитому мусоропроводу. Бандиты наглеют, мутанты свирепствуют, военные корпорации бесчинствуют, да и вообще к власти пришел некий Красавчик Джо, который подмял под себя всю планету. У него даже есть орбитальная станция, которая постоянно висит в небе и будет обстреливать игрока противниками-роботами. Врагов, кстати, добавят новых – вон тех же киборгов будет насчитываться несколько разновидностей, но при этом полюбившихся скагов и шизоидов-бандюков мы тоже будем иметь удовольствие превратить на кровавую кашицу с лутом. Девелоперы поклялись, что раскачали искусственный интеллект противников до невозможного: враги в Borderlands 2 прячутся за укрытиями и бодрее преследуют игрока, взбираясь и карабкаясь вслед за ним, нередко обходя с тыла.

Покой нам только сниться

Кстати, по поводу боев. Теперь противников можно будет не только убить, но и ранить. Кроме того, обещана полностью переработанная система ближнего боя, которую игрок сможет настраивать под себя. Gearbox толком не объяснили в чем соль, отмазавшись обещанием, что драться станет гораздо удобнее. Огнестрелов тоже станет больше. Гордость Borderlands – миллиарды случайно генерируемых стволов превратятся в миллионы миллиардов: раньше пушки состояли из шести составляющих с разными характеристиками, а теперь составляющих будет 20. Причем, по слухам, крутые элементы позволят откручивать и прикручивать к другим стволам.

Я вижу мертвых людей

Главная проблема мира Borderlands была и есть в том, что он невероятно красив, проработан и мертв. NPC прибиты к месту и одаривают игрока несколькими, ничего не значащими фразами. В сиквеле, о чудо, неигровые персонажи будут бродить по миру и делиться свежими сплетнями. Так что, надеемся, будет полноценный живой опен-ворлд. Сюжет тоже не будет просто для галочки – он станет масштабным, а квесты перестанут служить просто источниками лута и экспы: ожидается их плотная завязанность на сценарной канве. Gearbox грозятся, что мы вообще не увидим миссий в духе «пойди найди то-то», «пойди сделай вот это» – все будет намного интереснее и при этом не шаблонно. «Да, в общем-то, у нас была неплохая концепция в плане мультиплеера: о, нас четверо и мы во все стреляем, – говорит Скотт Кестер, концепт-дизайнер Borderlands, – но в этот раз мы хотим сделать квесты по-настоящему









важными и интересными элементами игры. Игрокам не придется каждый раз проходить через одно и то же». При этом сюжет будет подаваться не в виде засилия заставок, а плавно вплетаться в игровой процесс. Как говорится, не халф-лайфом единым… По словам девелоперов, сиквел станет на 20% длиннее оригинала, среднее прохождение которого занимало часов 40. Правда, поскольку в Borderlands 2 будет нелинейность и мультипроходимость – парни из Gearbox бормочут что-то про бесконечный геймплей.

Косметический ремонт

Среди остальных улучшений наиболее незаметной нам показалась графика – во всяком случае, в том геймплее, который мы сумели подсмотреть на игровых выставках. Нельзя сказать, что это плохо: первая часть была очень симпатичной, а в сиквеле увеличили детализацию, добавили ярких спецэффектов и слегка докрутили картинку, чтобы она еще больше походила на рисунок гуашью от руки. А еще в Borderlands 2 используется распоследняя Unreal-3 технология, и будет смена дня и ночи.

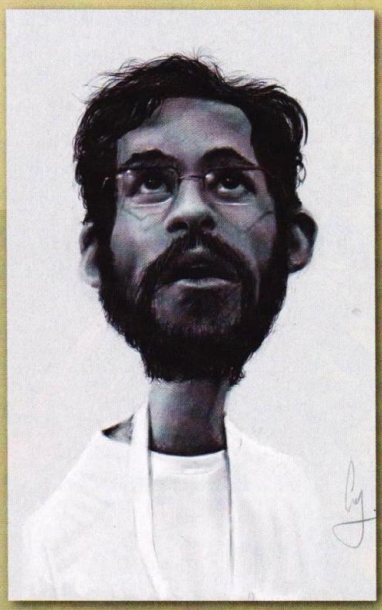
Sylar

Мы не сомневаемся: Gearbox делают конфетку, с такой же замечательной начинкой, как в первой части, только с увеличенным количеством усилителя вкуса. А самое главное – управление машинок наконец-то сделают человеческим. Gearbox не торопятся и плавно ваяют свой хит. Виденного нами геймплея вполне достаточно, чтобы утверждать это.

НАШ ПРОГНОЗ

11\12

Мы пообщались с Энтони Барчем, сценаристом Borderlands 2. Примечательно, что Энтони начинал свою карьеру как игровой журналист – он работал на культовом портале Destructoid и потом начал заниматься тем, о чем в тайне мечтает добрая половина игрожура – делать игры.



Энтони, как ты попал в сценаристы?

Ну, я всякие шуточки про пенисы писал в статьях, людям нравилось. А потом ко мне обратились ребята из Gearbox и сказали: «Ты не хочешь написать сценарий к игре с нефиговым таким бюджетом?» А я такой: «Че?» Вот так я попал в Gearbox.

То есть, наконец-то в Borderlands 2 будет нормальный сценарий?

Мы заперлись на три недели в комнате с геймдизайнером и другими человеками и начали мозговой штурм, чтобы сделать сюжет очень, очень классным. В первую очередь, мы решили, что старые герои станут NPC, а на смену им придет четверка новых. Потом подумали о том, что любим больше всего в крутых играх – в Bioshock, System Shock, Portal – в этих проектах были невероятно колоритные антогонисты. В Borderlands 2 главных противников мы сделаем не хуже, и убивать таких негодяев будет очень приятно.

Знаешь, на самом деле лично я при прохождении не почувствовал особого дискомфорта, не погружаясь в сюжет…

Именно! Сюжет в сиквеле очень проработан, но если ты не хочешь углубляться в детали – можешь пропускать заставки и вообще все мимо ушей – просто бегать стрелять. Игра от этого не станет хуже.

Вернемся к новым персонажам. Вы показали пока только гнома Сальвадора, который относится к новому классу пушкосеркер – он как берсеркер, только не лупасит в ближнем бою, а стреляет, причем держит по пушке в каждой руке. Кого вы еще нам заготовили?

Пока секрет. Могу сказать, что будет еще одна Сирена – только с другими способностями, не такими как у Лилит. У каждой Сирены на Пандоре уникальные способности.

За старых персонажей можно будет поиграть?

Нет – из играбельных – только новые.

То есть, те, кто набил 40-й уровень в первой части, не смогут экспортировать персонажей…

Да, мы сейчас пытаемся придумать какой-то бонус для тех, кто прошел первую Borderlands, но пока не знаем, что это будет. А касательно кача, лута и мочилова, грубо говоря, мы улучшили все. Ролевая составляющая станет более удобной, богатой и полезной, и шутер мы тоже докрутили. Стрельба по ощущениям будет еще приятней, и самое главное – ракеты будут превращать все вокруг в ад из крови и взрывов.

А как дела с окружающей средой?

Разумеется, мы увеличили мир игры. Теперь это – полноценный опен-ворлд. Да, в первой части хватало больших открытых локаций, но вообще-то в Borderlands Gearbox хотели отдать игроку целую планету, но получилось сделать пустыню и еще парочку прилегающих зон, которые сшиты между собой переходами. В сиквеле мир обойдется без дозагрузок, и в нем будут и снежный север, и горы, и вулкан, и дамба, и много чего еще. Зоны будут плавно переходить одна в другую, и все, что игрок видит, он сможет посетить.

ACHTUNG! DAS IST AZTOI!

ДОКАТИЛИСЬ



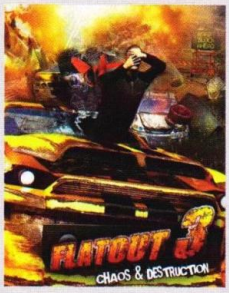
FLATOUT 3 CHAOS & DESTRUCTION

PC

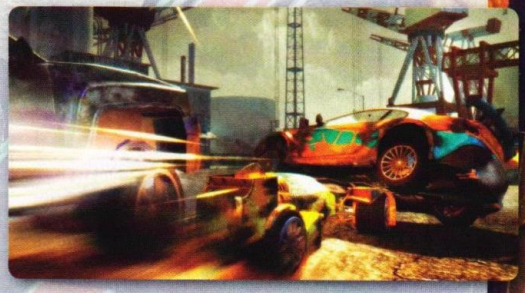
Жанр:
Arcade, Racing

Разработчик:
Team6 Game Studios

Издатель:
Strategy First



На переправе разработчиков не меняют – это если и не аксиома, то одно из основных условий успеха игры. Во FlatOut 3: Chaos & Destruction оно было бесцеремонно нарушено: проект перекочевал из умелых рук Bugbear Entertainment в кривые конечности Team6 Game Studios, что тут же опустило поделку на нижеплинтусный уровень.

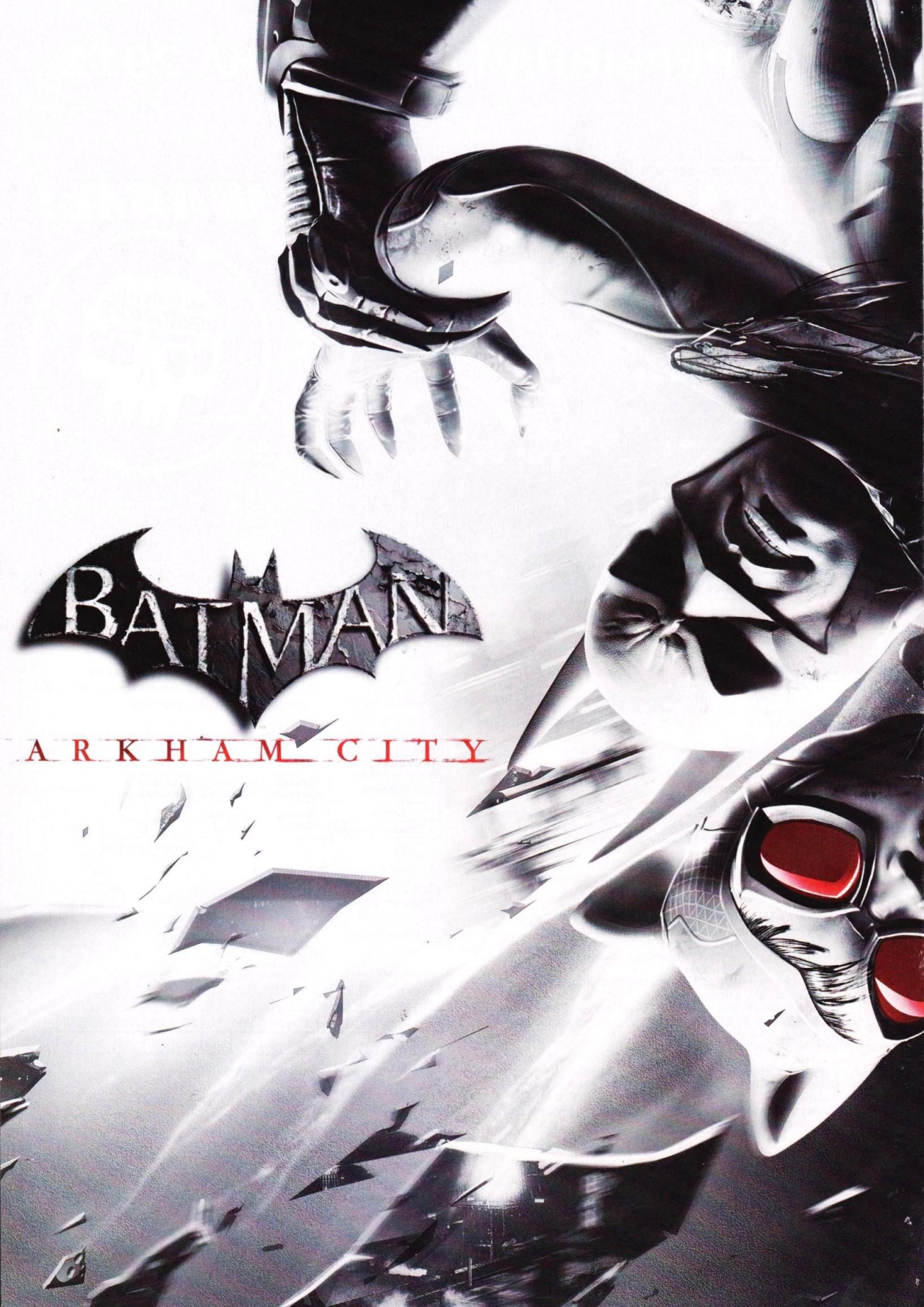


Шестерки

Голландцы по понятным причинам славятся богатой, забористой фантазией. Но, видимо, когда раздавали вещества, стимулирующие поток мысли, на Team6 не хватило. Правда, надо быть законченным оптимистом, чтобы ожидать каких-то прыжков выше головы от команды, которая за десяток лет существования ничем особенным в игровом мире не отметилась – даже польский игропром на этом уровне выглядит огурцом. А ведь даже зубная боль по вечерам в пятницу – намного приятнее, чем средняя польская игра («Ведьмак» и Dead Island – понятное дело, исключения.). Но на этот раз голландские игроделы превзошли сами себя в провальности: Chaos & Destruction честно заслужил победу в номинации «фиаско серии».

Вперед в прошлое

Любители гоночного фана заподозрили неладное еще на подходах, когда геймерам показали хилый и скучный трейлер FlatOut 3: C&D. Но после выхода игры волосы на интересных местах начали рвать даже те, кто до последнего верил в чудо. Во-первых, графика, вопреки всем законам эволюции, выглядит в разы хуже, чем во FlatOut: Ultimate Carnage, которая вышла в далеком тригода-назад. Чтобы скрыть этот факт, разработчики применили очень «свежий» ход: размазали, заблюрили и заблумили все, что только можно было, превратив картинку в смесь наркотических визий и триггера для эпилептиков. Но такие примитивные попытки скрыть рояль в кустах вылезли игроделам боком – графика из просто плохой превратилась в вырвиглазный ужас.


BATMAN
ARKHAM CITY


ШПИЛЬ!


ШПИЛЬ!
ASSASSIN'S
CREED
REVELATIONS


ШПИЛЬ!
STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

INTEL EXTREME MASTERS



На прошлой неделе, впервые за все время существования крупного чемпионата Extreme Masters от международного киберспортивного проекта ESL, столица Украины принимала IEM6 GC. Лучшие команды мира по Counter-Strike, StarCraft 2 и League of Legends собрались, чтобы определить лучшего, разыграть несколько квот на мировые суперфиналы, а также внушительную сумму в размере почти 93 тысячи долларов. Самым жестоким оказался поединок в дисциплине CS. Среди лучших 8 команд Европы были и наши – две украинские команды: действующие чемпионы мира – команда Na'Vi из города Киева и коллектив из Днепропетровска – команда DTS. Волею слепого жребия обе команды попали в одну группу – A, которую можно смело назвать «группой смерти». В итоге днепропетровский коллектив не вышел из группы, проиграв в упорной борьбе команде Na'Vi и шведскому коллективу SK, который на данный момент является одной из лучших команд мира (а может быть и лучшей по результатам предыдущих чемпионатов). Ну а киевляне благополучно вышли со второго места, проиграв также грозному шведскому коллективу SK. После игры один из лучших игроков команды SK сказал:

GeT_RiGhT: Мы проиграли пистолеты, что позволило им взять несколько раундов, но



после этого нам удалось переломить игру и выдержать такой темп до ее окончания. В конце, возможно, мы расслабились, т.к. взяли неплохое преимущество. В игре было несколько решающих раундов, когда игра шла в пользу Na`Vi, но под конец похожая ситуация оказалась за нами.

Из второй группы, B, вышли бронзовые призеры чемпионата мира команда Moscow Five из Москвы и легендарная шведская группировка fnatic. Именно этим четырем командам пришлось встретиться в полуфиналах на следующий день:

- **Na'Vi vs fnatic**
- **M5 vs SK**

Игры были сумасшедшими по накалу страстей. И украинцы в упорной борьбе вышли в финал, выиграв на двух картах у шведского коллектива fnatic. Наши соседи из России проиграли шведским SK, но в битве за бронзу чемпионата смогли на овертаймах одолеть fnatic и еще раз доказали всем, что по праву входят в тройку лучших команд мира, и бронза WCG не была случайностью.

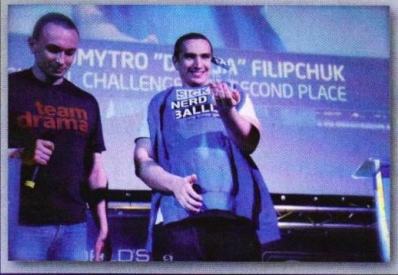
Финал чемпионата, которого ждала вся Украина, СНГ, Европа, а может даже весь киберспортивный мир, и который собрал на прямых трансляциях 220 тысяч зрителей, не удался. Вместо яркой борьбы, которая всегда присутствует между двумя лидирующими коллективами, зрители увидели игру в одни ворота. Украинцы буквально уничтожили шведов на двух картах. Счета карт говорят сами за себя – 16:3 и 16:5. И золото киевской остановки международного турнира достается хозяевам чемпионата. Наши поздравления! Надеемся, что ребята уже в третий раз подтвердят свой статус чемпионов мира в Германии в марте этого года и возьмут золото Ганновера.

Итоги чемпионата:

CS

- **1 место – Na'Vi – $16000 + слот на World Championship**
- **2 место – SK – $8000 + слот на World Championship**
- **3 место – Moscow Five – $4500**





StarCraft II

- **1 место – MMA**
- **2 место – DIMAGA**
- **3 место – Kas**

League of Legends

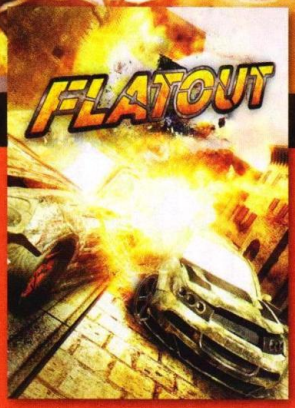
- **1 место – Moscow 5**
- **2 место – Team Solomid**
- **3 место – Team Dignitas**

KERCHNET

Полюбившийся многим киберспортсменам регулярный рейтинговый турнир KerchNET E-Cup возвращается в 2012 году. Теперь бороться за главный приз и выигрывать вы можете каждую неделю. С понедельника по пятницу на портале *WESgg.com* полным ходом идут квалификационные турниры, по итогам которых определяются 16 лучших коллективов, которые в субботу разыгрывают приз недели. Первые призы уже разыграны: победителями стали ребята из Киева под клан-тэгом «Аэймерс», что в переводе на русский означает «наводчики». Прямо сейчас, пока вы читаете эту статью, геймеры из всех уголков страны сражаются на виртуальных просторах Counter-Strike. Друзья, объединяйтесь и вы в команды, чтобы показать на что вы способны, доказать себе и всему комьюнити электронного спорта, чего вы стоите!

На данный момент турнир доступен только для жителей Украины, но организаторы уже к 1 февраля хотят запустить и Российскую лигу, как и в прошлом году. Препятствием пока является проблемная серверная локация, обеспечивающая равные условия для всех играющих.

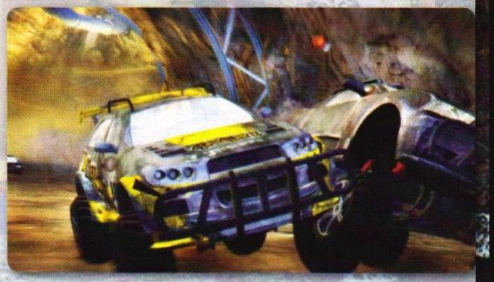
Материалы подготовлены друзьями рубрики WESgg.com



Биологические родители

Разработкой предыдущих частей FlatOut занималась компания Bugbear Entertainment, которая на рейсингах успела съесть даже не собаку, а вполне половозрелого слона. Эти времена и стали самыми успешными для серии: тогда она успела обрасти яркими отличительными особенностями, адреналиновым деструктивным геймплеем и стройной армией фанатов. Поэтому вдвойне жаль, что эти задорные финны умыли руки от франшизы – это ее если и не убило, то изрядно покалечило.

Во-вторых, довольно сложно сделать плохое звуковое оформление для рейсинга, но и тут нидерландские умельцы отличились особыми «талантами», поэтому тем, кто все же решится на свой страх и риск опробовать Chaos & Destruction, советуем хотя бы заранее обзавестись собственным плейлистом – он поможет вынести дальнейшие тяготы и лишения.



Нога попала в колесо

В-третьих… хотя, ну его к монахам, этот список! Просто все в нашем игровом «поциэнте» так или иначе, наводит на мысль о неуклюжести головного мозга разработчиков. Физика – это вовсе не то, к чему привыкли поклонники гонок (или просто те, кто помнит школьную программу), а непоймичто на постном масле: ты будешь поражен, узнав, что иногда довольно массивные препятствия будут разлетаться перед авто, как стая птиц – это, правда, плюс всей серии FlatOut. Но вот стоит только встретить хиленькое деревцо или ухаб – тебе конец. А уж если ты своей легкой, как бумага (а как иначе объяснить эти чудеса на виражах?), машиной познакомишься поближе с автомобилем соперника, то шансов уцелеть будет – как в авиакатастрофе. Ну и венцом вывиха воображения стало то, что понятие «траектория» для Team6, видимо, значит не больше, чем три цента для Билла Гейтса: машины, окружающие предметы, да и ты сам не раз потешат воображение неожиданными пируэтами в непредсказуемых направлениях.

Не стоит надеяться на то, что ранее описанные просчеты сгладятся за счет феерического адреналинового рейсинга. Это беспочвенный оптимизм, ведь сколь испортилась физика с графикой, столь поубавилось и драйва: привычное деструктивное флетаутовское веселье превратилось в унылое повидло, что очень печалит фанатов серии, журналистов «Шпиль!» и даже маленьких китайских панд.

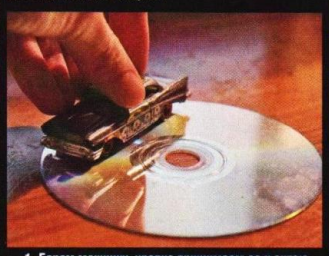
Не качеством, так количеством

Когда-то бабушка Ванга сказала, что в будущем еды будет много, но есть будет нечего. Вот так и в Chaos & Destruction: 10 локаций, 62 трека, 20 000 разрушаемых объектов, 47 разнокалиберных авто, 20 ограбельных персонажей, многопользовательские и одиночные режимы в несметном количестве, но… играть не во что. Мы думаем, так вышло потому, что игроделы забыли простую истину: можно слепить из г конфету, но она все равно останется конфетой из г.

Александра [divinale] Ненавидивина

Уничтожение ацтоя

Сперва мы хотели привязать диск к бамперу автомобиля нашего директора и устроить ацтою увлекательную поездку. Но это все закончилось перестрелкой с гаишниками, в которой мы потеряли фотоаппарат. Так что пришлось взять машинку из Fallout 2 чтобы уничтожить Flatout 3 и заново отснять процесс антиацтоизации.



1. Берем машинку, крепко прижимаем ее к ацтою



2. Начинаем водить машинку, туда-сюда…



3. Туда-сюда, туда-сюда, туда-сюда



4. Ацтой навеки покалечен, и больше не представляет собой угрозы

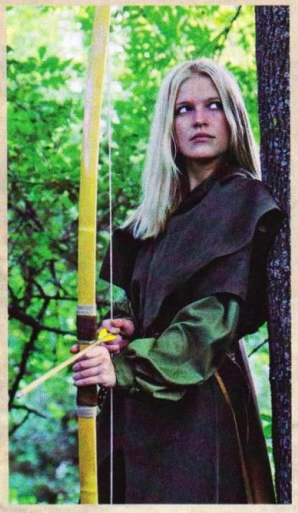
Вердикт

При ближайшем знакомстве с проектом у автора статьи закралось подозрение, что Team6 – это несколько печальных недоучек, работающих левой пяткой за еду и кров над головой. Ну, по крайней мере, FlatOut 3: Chaos & Destruction – это явно продукт не таланта, а жизнедеятельности. Тут плохо все, причем оптом и в розницу: графика, музыка, физика, геймплей и многое другое во флетаутовской по(д)делке является настолько фэйловым, что если плевать в каждый промах, то во рту пересохнет. Как итог – мы не советуем тратить на это недоразумение ни времени, ни места на жестком диске, ни уж тем более 15$.



ACHTUNG! DAS ISTATZTOI!

MISS «ШПИЛЬ!» ЗИМА



Имя: Евгения
Год выпуска: 1992
Город: Киев
Любимая игра: Lineage 2
В Контакте: vk.com/id13990930

Что может быть лучше зимнего вечера, когда ты, потягивая ароматный глинтвейн, смотришь в окно на заснеженные березки? Пожалуй, ничего. Но так как глинтвейн и березки есть не у всех, мы дарим абсолютно всем возможность согреться летними фотографиями с эльфийкой-лучницей.

Веришь в эльфов?
Конечно, верю!

Мы тоже верили, пока нам стрела не попала в колено. Кстати, ты умеешь стрелять из лука? Где тренировалась?
Начитавшись фэнтезийных книг, попала в компанию ролевиков-реконструкторов, где меня научили управляться и с луком, и с мечом. Хотя лук я освоила лучше. *(смеется)*

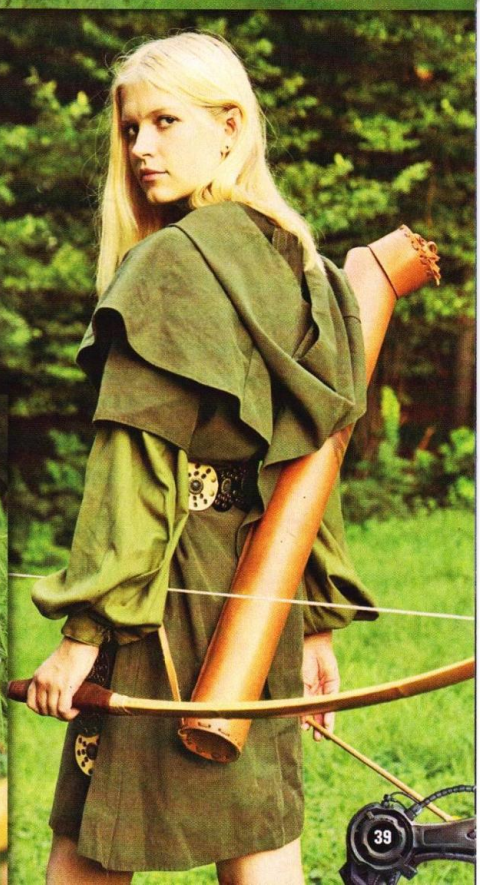
Как думаешь, кто победит, эльфийка-лучник или мужик с дробовиком?
Зависит от местности, видимо.

2012-й – год дракона. Что бы ты сделала, если бы у тебя был свой дракон?
Сначала убежала б подальше, ну а потом по обстоятельствам разбиралась бы.

Ладно. А в апокалипсис 2012-го веришь?
В апокалипсис не верю, но никто не исключал материализации мыслей, и если полпланеты будет ждать веселого «хэпи энда» – что-то обязательно случится.







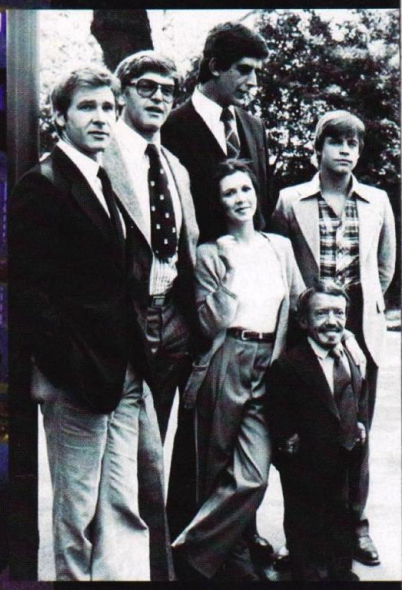
Skyline Studio
vkontakte.ru/ skylinestudio

Ищи большие фотографии на сайте shpil.com.ua

СУПЕРСТАР

Все, что тебе нужно знать о Star Wars

Чтобы рассказать все о «Звездных войнах» нам понадобилось бы увеличить журнал «Шпиль!» до 200 страниц и выпускать его ежедневно на протяжении 20 лет. А так как нам жалко переводить на бумагу такое огромное количество березок, мы решили собрать в одном материале все самое важное и интересное о Star Wars.



Языковой барьер

Оказывается, в качестве языка эвоков был использован тагальский язык одной из филиппинских народностей, Джабба Хатт говорил на вьетнамском диалекте, а речь джав представляет собой ускоренный компьютером зулусский язык. Язык, на котором говорит Чубакка, был сделан с помощью компиляции звуков, издаваемых полярным медведем, барсуком, моржом и верблюдом.

Пока смерть не разлучит нас

В 1978 году, в интервью изданию «Голливуд Репортер», Джордж Лукас объяснил: «Мне просто хотелось побыстрее снять фильм, в котором летала бы Звезда Смерти. А она появлялась только в четвертой части. Поэтому я и начал с нее».

Новенький Форд

На роль Хана Соло пробовались Курт Рассел и Сильвестр Сталлоне, но получил ее Харрисон Форд, причем случайно – его попросили поассистировать на кастинге актрис, и он приглянулся. Форд до этого снимался уже 10 лет, но мировую известность ему принесли именно «Звездные войны». Кстати, он долгое время критически относился к фильму – не понимал, зачем тут нужна принцесса с булочками из волос и гигант в костюме обезьяны. А по поводу некоторых диалогов в сценарии он высказывался так: «Джордж, ты можешь написать это дерьмо, но это невозможно выговорить!».

Ууу-ыыы-ууу

Питер Мэйхью, работавший в больнице санитаром, получил роль Чубакки благодаря своему огромному росту – 2 м 18 см. Этот представитель расы вуки был срисован с аляскинского маламута Джорджа Лукаса по имени Индиана (имя унаследовал следующий герой фильма Лукаса – Индиана Джонс). Пес Индиана часто выступал в качестве «пилота» режиссера, сидя на пассажирском сиденье его машины.

Кукольный театр

В «Звездных войнах-IV, V, VI» Йода был куклой. Лукас был настолько впечатлен работой Фрэнка Оза, который не только озвучивал Йоду, но и управлял куклой, что потратил тысячи долларов на рекламную кампанию, пытаясь добиться для него номинации на «Оскар» в категории «Лучший актер второго плана». Но Киноакадемия режиссеру отказала, посчитав, что кукольник – не актер.
Кстати, Йода отчасти срисован с Альберта Эйштейна.

Война за звезды

В 1983 году президент США Рональд Рейган организовал Стратегическую оборонную инициативу (как ты помнишь, холодная война СССР и США все еще продолжалась) и назвал ее — «Звездные войны». Лукас решил отомстить президенту-плагиатору: вице-король Торговой Федерации – жадный, трусливый и злой тип – получил имя Нут Ганрей. Нут переводится как «тритон». Ганрей – анаграмма фамилии Рейган.

Не смешно!

Кстати, Форд был заядлым приколистом и постоянно откалывал всякие шалости. Съемочная группа была в восторге, а Лукас – в депрессии, поскольку из-за приколов приходилось пересниматься многие дубли. Кроме того, Джорджу казалось, что актеры не выкладываются по полной, а реквизиты, декорации и костюмы не передают его виденья «Звездных войн». Лукасу даже поставили диагноз гипертония и истощение, предупредив, чтобы он снизил уровень стресса.



Японский городовой

Слово «джедай», которым Джордж Лукас назвал своих космических рыцарей, родом из Японии. «Дзидай геки» («историческая драма») – жанр в японском кинематографе, который рассказывает о самураях, их легендах и реальных исторических событиях. Лукас – фанат этого жанра.

Атака инноваций

Кстати «Атака клонов» – это первый фильм в истории кинематографа, который полностью снят на цифровую видеокамеру.

Семь раз отсними, один раз отрежь

Лукас очень любил вырезать уже отснятый материал из финальных версий своих фильмов. Так, например, для «Возвращении джедая» сняли еще один, другой финал фильма, где состоялась свадьба Леи и Хана Соло.







КАК ДЖОРДЖ ЛУКАС ПРИДУМАЛ STAR WARS



Звезда Смерти
Диаметр – 120 км
Форма – идеальный шар

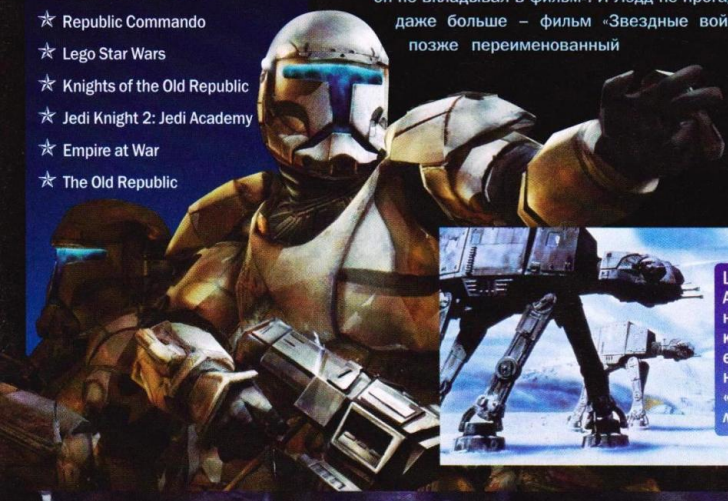


До «Звездных войн» Джордж Лукас был никому не известным и не нужным молодым режиссером, снявшим всего пару незначительных картин. Именно поэтому практически все кинокомпании, в которые он обращался со своим сценарием непонятного, но дорогущего фильма «Звездные войны», в лучшем случае говорили Лукасу «мы вам перезвоним», а то и просто крутили пальцем у виска. Рискнула лишь кинокомпания «Двадцатый век Фокс» – Алан Лэдд-младший, глава 20th Century Fox, дал добро на подготовку к съемке. Лэдд не понимал всей технической стороны проекта, но он считал, что у Джорджа есть талант. Лукас позже заявил, что Лэдд «…инвестировал в меня, он не вкладывал в фильм». И Лэдд не прогадал: даже больше – фильм «Звездные войны», позже переименованный в «Новую Надежду», имел настолько огромный кассовый успех, что фактически спас компанию 20th Century Fox от угрожавшего ей тогда банкротства.

Вообще, рассказ следовало начать с момента появления идеи киноленты. В юности Лукас мечтал стать автогонщиком: во имя своей мечты Джордж продал все свои детские игрушки и купил поддержанный «Фиат». Но проездил он недолго и попал в автомобильную аварию – его «Фиат» практически в лоб врезался в небольшой грузовик. Лежа в больнице с многочисленными переломами и ушибами, Джордж, размышляя о жизни, начал задумываться о силе веры рыцарей и масштабах добра, способного победить вселенское зло. Именно в эти дни Лукас загорается идеей стать режиссером, и в его голове родился фантастический сценарий фильма. Сценарий продолжал меняться и дополняться все время – даже во время съемок. Так, например, Лукас в разгаре работы добавил эпизод смерти Оби Вана Кеноби, имеющей огромное влияние на финал фильма. Примечательно, что когда Лукас показал раннюю версию фильма друзьям-режиссерам Брайану Де Пальме, Джону Милиусу и Стивену Спиелбергу – все кроме Спилберга разнесли фильм в пух и прах.

ТОП-10 игр по Star Wars

- X-Wing Alliance
- Battlefront II
- The Phantom Menace (Dreamcast)
- The Force Unleashed
- Republic Commando
- Lego Star Wars
- Knights of the Old Republic
- Jedi Knight 2: Jedi Academy
- Empire at War
- The Old Republic

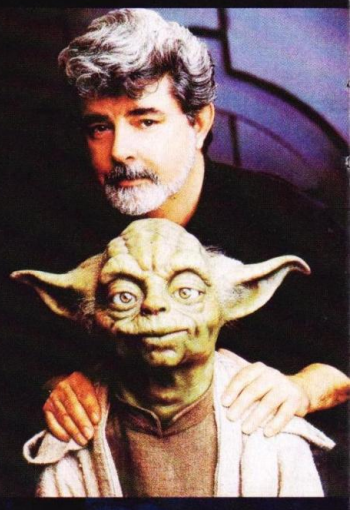




Шагающие танки AT-AT были основаны на гигантских кранах, используемых в корабельных портах, а их «походку» одолжили у слонов.

Отличия и заимствования

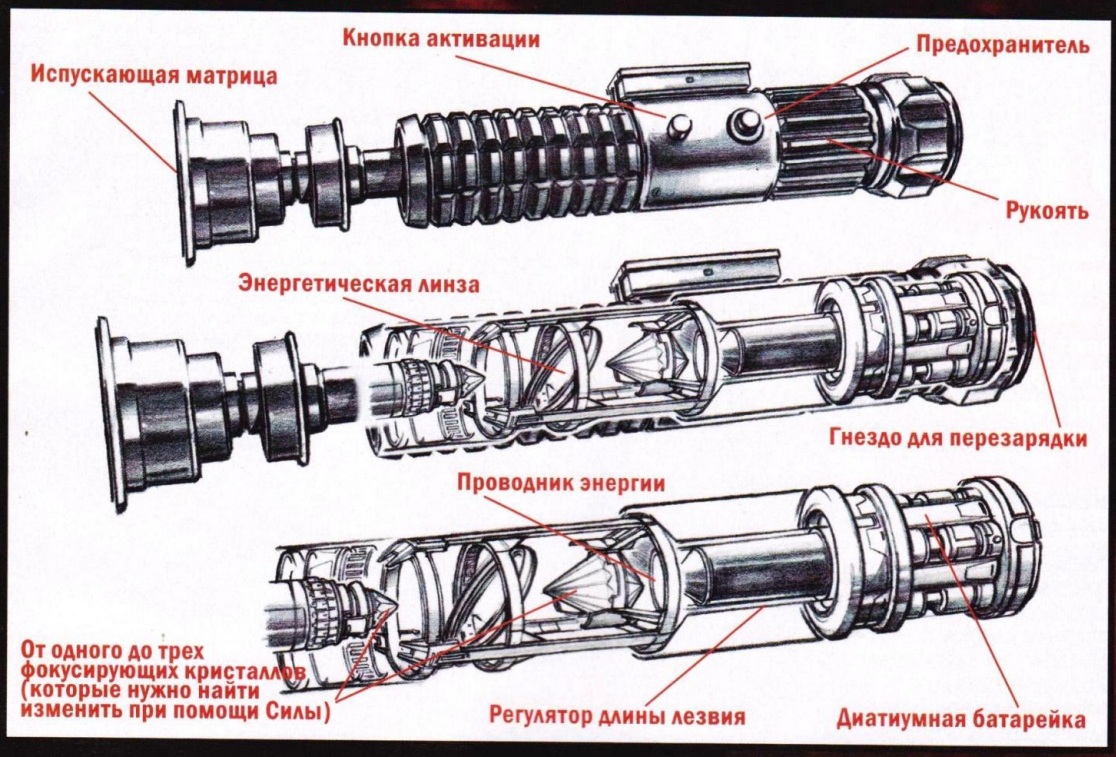
Джорджа Лукаса вдохновляли: Флеш Гордон, Король Артур, Беовульф, фильмы Акиры Куросавы, «Дюна» Фрэнка Герберта (планета Татуин – родственник Арракиса, а Хан Соло контрабандничает пряностями). Главное отличие вселенной Лукаса от любой другой научной фантастики не только в том, что до него все космические корабли были гладенькие и чистенькие, а у него – в возрасте и грязные. Кроме того, в «Звездных войнах» сливаются футуристические технологии и фактически традиционная магия. Родоначальником такого слияния стал, к слову, фантаст Герберт Уэллс, считавший, что промышленная революция потихоньку уничтожала идею, что волшебство может быть реальностью.



Все пошло не так

- По первоначальной задумке Лукаса Хан Соло должен был быть зеленым инопланетным монстром без носа и с жабрами.
- Сначала Джордж Лукас хотел сделать Люка Скайвокера девочкой или гномом. Согласно следующему варианту режиссера, Скайуокер мог стать 60-летним генералом. Даже имя у героя изначально было Люк Старкиллер, и только после начала съемок первого фильма он стал Скайуокером.
- Изначально предполагалось, что космический корабль «Тысячелетний Сокол» будет иметь привычную для ракет форму вытянутого цилиндра. Но потом Джорджу Лукасу пришла в голову идея сделать его эллипсовидным – по форме своего любимого гамбургера с маслиной.
- Самые знаменитые роботы в мире – R2-D2 и Си-Три-ПиО – могли называться A2 и C3, но потом Джордж Лукас решил дать дроидам более «полные» имена. По словам режиссера, их названия – просто приятный на слух набор букв и чисел, который никак не расшифровывается.

МЕЧ МЕЧТЫ



Как устроен световой меч

Факт: сначала Джордж Лукас собирался вооружить световыми мечами почти всех боевых персонажей, включая имперских штурмовиков и солдат Альянса Повстанцев.

История: первые, архаичные, световые мечи значительно отличались от современного элегантного оружия джедаев: это было осадное орудие с рукоятями больших размеров и огромным энергопотреблением, из-за чего световому мечу требовался отдельный мощный источник питания, который носился в рюкзаке и подключался к рукояти толстым кабелем.

Как это работает: вначале энергия, вырабатываемая батарейкой поступает на кристаллы, где преобразуется в поток направленных энергетических пакетов. Затем через положительно заряженную энергетическую линзу она фокусируется вовне меча на расстояние, установленное регулятором. Энергия выбрасывается очень мощным и быстрым потоком, но ее почти моментально притягивает обратно к заряженному отрицательным зарядом входному отверстию. Таким образом, создается тонкая арка светового луча. Вся остальная «толщина» лезвия является лишь результатом соприкосновения луча и воздуха вокруг, просто оптическим эффектом. Вернувшийся луч по специальной схеме перенаправляется к батарее, где перезаряжает ее, таким образом, не затрачивая на свое существование энергии, кроме тех моментов, когда лезвие что-то разрезает, а точнее – расплавляет, или сталкивается с другим световым лезвием.

Так как световой меч использует ту же технологию, что и бластер, лезвие обладает возможностью отражать выстрелы из бластеров.

Собранный световой меч нередко означает окончание обучения падавана и его становление как рыцаря. Красные клинки являются привилегией ситхов, так как в природе дающие подобный цвет кристаллы не встречаются: они создаются ситхами в высокотемпературных печах по специальной технологии с применением ситхской алхимии и эмоционального контроля над Силой. Звучание светового меча – это комбинация гула холостого хода кинопроектора и шипения оголенного микрофона, поднесенного к телевизору.



КАРТА ГАЛАКТИКИ STAR WARS

Галактика «Звездных войн» – спиральная, ее диаметр – 120 000 световых лет, она состоит из 400 000 000 000 звезд и более 1 000 000 обитаемых планет, которые населяют 20 000 000 видов разумных существ. Она на 5 тысяч парсеков больше нашей галактики, Млечного Пути (размер МП – 30 000 парсеков, свет пересекает ее почти за 100 тысяч лет).

Центральные Миры, или миры Внутреннего Кольца – колыбель человеческой и не только цивилизации. Отсюда начиналась колонизация галактики, здесь находились управляющие органы Империи и обеих Республик – Старой и Новой.

Миры Внешнего Кольца. Из-за удаленности от основных торговых путей эти территории практически изолированы – многие жители Центра даже не подозревают об их существовании, а внешнемировцы отвечают им взаимностью. Неудивительно, что именно здесь развернули свою деятельность повстанцы, а также многочисленные контрабандисты, наемные убийцы, пираты и прочие интересные личности.

Гиперпрыжки

Технология межзвездных перелетов, так называемые гиперпространственные прыжки, пришла в далекую-далекую галактику из-за ее пределов. Считается, что ее подарили человеческим обитателям планеты Кореллия некие кочевники из другой галактики «Звездных войн». Сначала звездолет разгоняется обычными досветовыми двигателями, а затем включает гипердвигатель: звезды растягиваются в линии, а через несколько часов можно вынырнуть за тысячи световых лет от места старта. Основную часть пути корабль проходит в гиперпространстве – другом измерении, где законы физики позволяют перемещаться со скоростью, в тысячи раз превышающей световую. Перед прыжком пилот должен рассчитать маршрут движения корабля, и задача эта вовсе не сводится к простому введению координат пункта назначения. Дело в том, что массивные астрономические объекты – звезды, кометы, планеты – отбрасывают в гиперпространство гравитационные тени.

Для перемещения в обычном пространстве корабли во вселенной Лукаса пользуются ионной тягой, позволяющей кораблям двигаться со скоростью до трети световой.



Ключевые планеты



Альдераан
Родина принцессы Леи, фактический центр сопротивления и первая жертва чудовищной силы Звезды Смерти.



Корускант
Столица Республики, а впоследствии – и Империи.



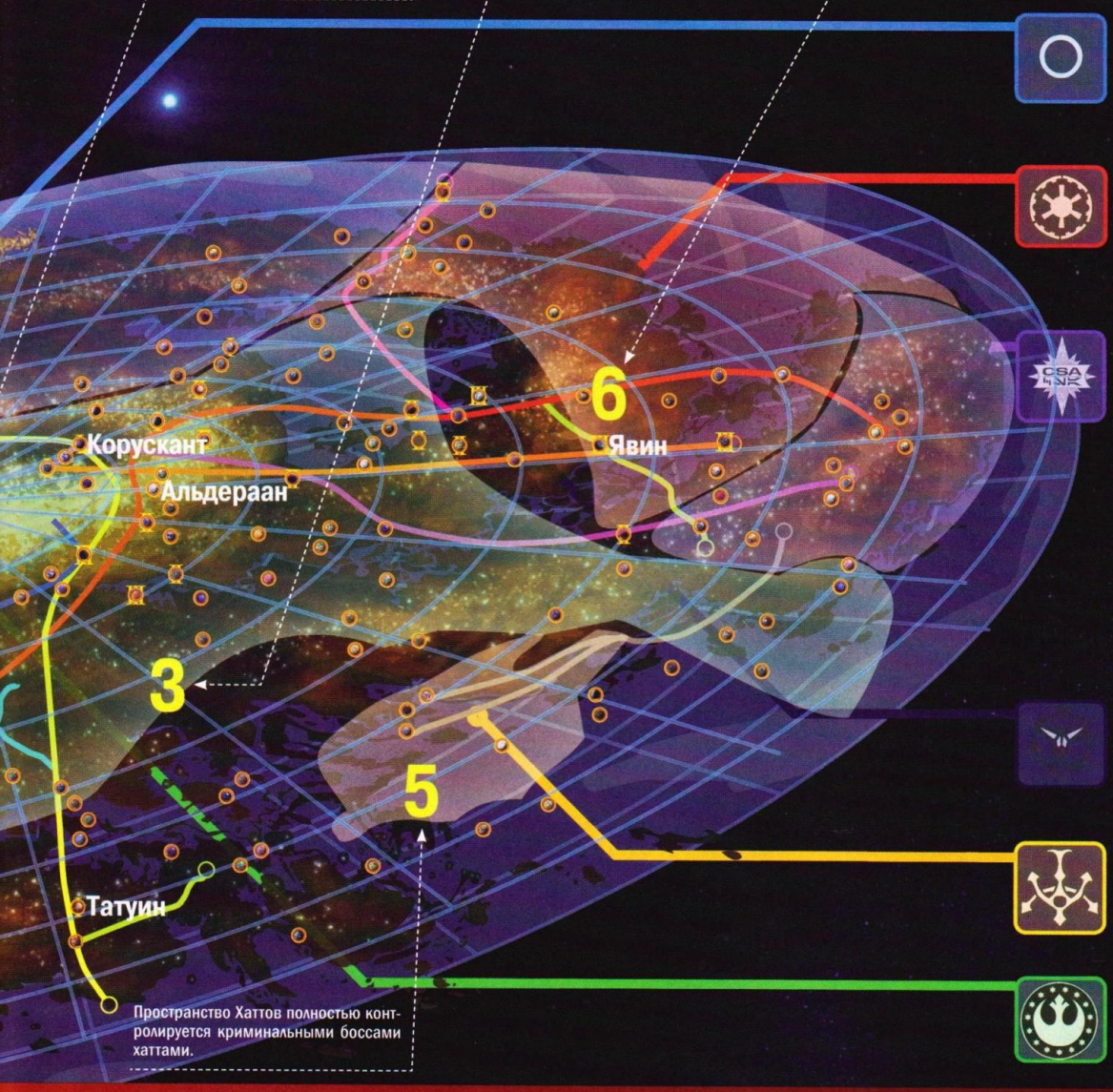
Татуин
Родина Энакина и Люка Скайвокеров – ключевых персонажей обеих трилогий.



Ядро – место, почти непригодное для жизни из-за громадной концентрации звезд и их нестабильности. Тем не менее, после падения Галактической Империи именно здесь прятались недобитые повстанцами армии и флоты ситхопреклонников.

Регион Экспансии – тесное скопление благоприятных для жизни планет и систем, которое пало жертвой первых тысячелетий активной колонизации космоса.

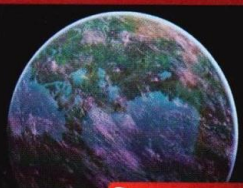
Корпоративный сектор – область свободного предпринимательства из тысяч звездных систем со своим правлением.



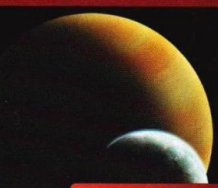
Пространство Хаттов полностью контролируется криминальными боссами хаттами.



Набу
Родина королевы Амидалы – первой и единственной любви Энакина.



Эндор
Родина эвоков. На ней располагалась имперская база, которая создавала защитный экран вокруг второй, недостроенной, Звезды Смерти.



Явин 4
Фактически – это спутник. На нем возможна жизнь, в отличие от самой планеты. Именно на ней располагалась база повстанцев, флот которой уничтожил первую Звезду Смерти.

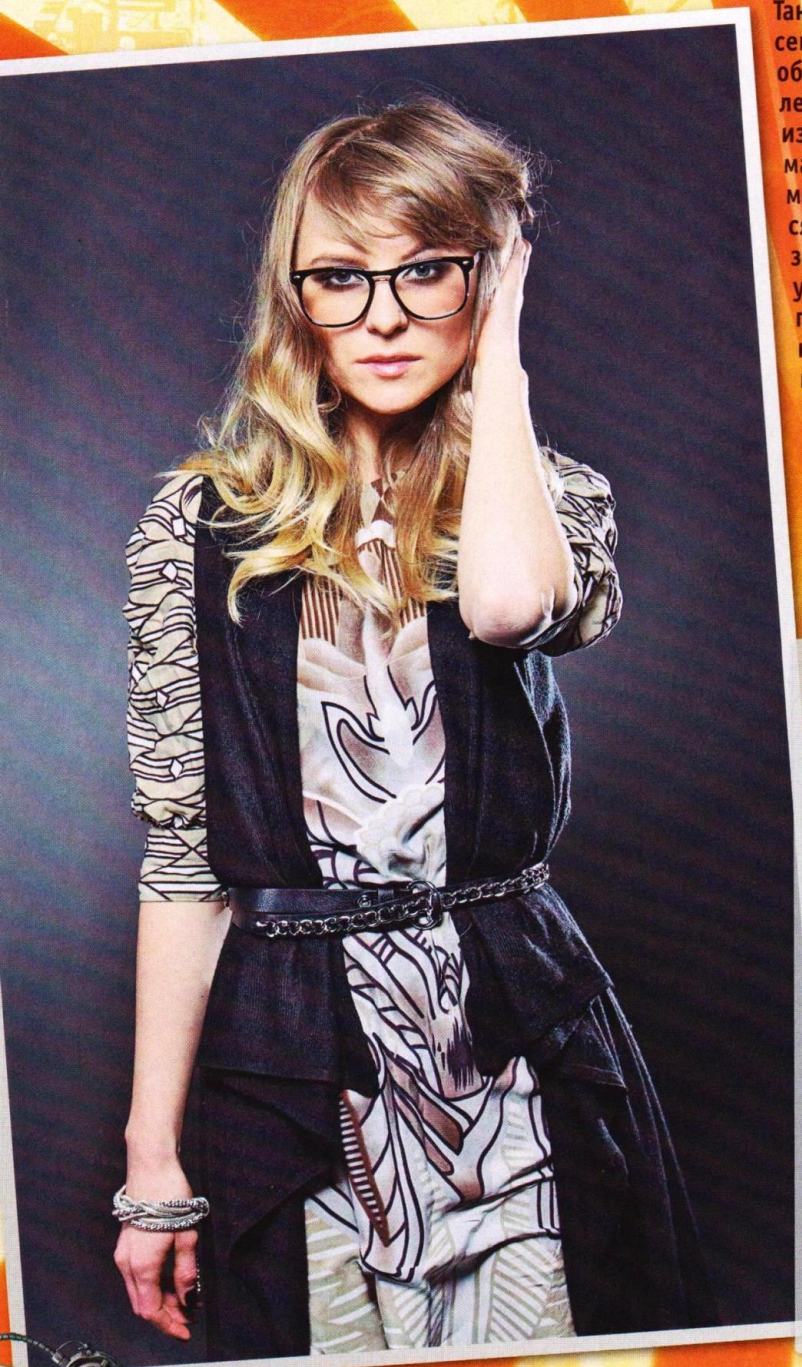


Хот
Главная база повстанцев, после того, как базу на Явине 4 раскрыли. Полностью покрыта снегами.

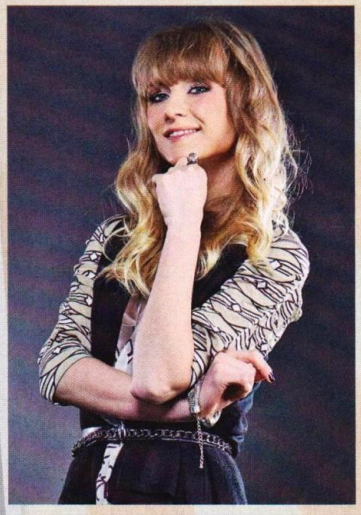
Игронавти

ШПИЛЬ!-TV

Так уж получилось, что в Украине сегодня есть только один журнал об играх и всего одна игровая телевизионная программа. Название издания мы забыли, а вот программа именуется «Игронавты». Разумеется, мы не могли не подружиться с этими милыми ребятами из зомбоящика, которые всегда так умилительно трогают наш журнал, приговаривая «А почему у вас картинки не шевелятся?». В общем, мы взяли диктофон, фотоаппарат и поехали на телеканал QTV, чтобы показать тебе, как создаются ТВ-программы об играх.



Мы пообщались с Катей Голод, продюсером программы «Игронавты» и, прикинувшись валенком, назадавали ей кучу глупых вопросов.



Возраст: 24 года
Родной город: Киев
Любимая игра: Mortal Kombat
Еще работала на проектах: «Танцюють всі» и «Україна має талант»



Катя, зачем вообще нужна телепрограмма про игры?

Во всем мире игры уже давно стали неотъемлемой частью жизни – они воспринимаются абсолютно серьезно, на уровне с другим мультимедийным искусством. Большинство украинцев пока еще считает компьютерные и видеоигры немного глупым развлечением. И вот тут появляются «Игронавты» и объясняют на наглядных примерах, что игры – и очень серьезный бизнес, и крутое искусство. Игры заслуживают отдельных телеканалов – как, например, в Европе или Америке. Но для Украины круто иметь хотя бы еженедельную гейм-передачу. Вообще мы на QTV долгое время транслировали программы о мире компьютерных игр вроде «Виртуалити», «Zoom» и «Страшно интересно». Зрителю понравилось, рейтинги поползли вверх, и мы подумали: а почему бы нам не сделать первую всеукраинскую программу о компьютерных играх своими собственными силами.

А что ты непосредственно делаешь в этом проекте?

Я всех стегаю плеткой, чтобы делали вовремя, качественно и согласно законам телевидения. (смеется) Я занимаюсь развитием проекта, нахожу необходимых людей, экспертов, партнеров, рекламодателей. Слежу за тем, как проект себя чувствует на медийном рынке, и соответственно понимаю – движемся ли мы в правильном направлении. Подбиваю бюджет, организовываю съемки в Украине и за рубежом. В общем-то, я делаю все то же самое, что и продюсеры передач с другой тематикой – будь они о машинах, танцах, еде или рыбалке. Но как по мне, игры – это все-таки круче, чем рыбалка.

Чем «Игронавты» отличаются от, например, видеообзоров в интернете?

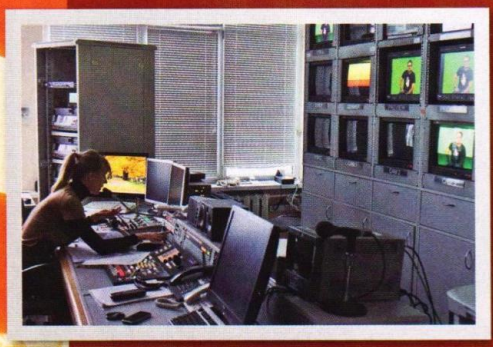
Всем. (смеется) Во-первых, у нас обзорная рубрика занимает от силы 2-3 минуты из 25-минутного хронометража программы. Главный акцент мы делаем на спецрепортажах – у нас есть рубрика «У фокусі», в которой мы поднимаем те или иные актуальные для игрового мира вопросы: какие игры – самые скандальные, куда уходят бюджеты. Как InDus3 в вашем журнале, только более телевизионное. В ближайших выпусках, например, мы будем разбираться, являются ли на самом деле игры искусством, учат ли они игроков убивать людей и поедать их трупы – или все-таки нет. Для этого мы привлекаем различных экспертов, которые появляются в программе и говорят свое мнение. Еще у нас постоянные эксперты – это известный украинский геймжурналист Сергей Галенкин и редакторы одного игрового журнала на букву «Ш» заходят в гости поделиться мудростью.

Не может быть!
Поверь мне!

Ладно, что еще отличает вас от видеообзоров?

Ну, мы – телевидение. Цель видеообзоров – разобрать на запчасти каждую игру, объясняя, что в ней хорошо, а что плохо. Мы акцентируем внимание на интересных темах, эксклюзивных интервью с разработчиками, на рейтингах, хотя при этом не забываем рассказать, в какие игры стоит поиграть, какие игры стоит ждать и какие события произошли в игровом мире. К тому же, мы не стараемся раскрыть все до мельчайших подробностей. Видеообзоры интересны тем, кто разбирается в играх. Мы же пытаемся найти золотую середину – чтобы нас смотрели и заядлые геймеры, и чтобы людям, с играми не знакомым, тоже было интересно.





Какие форс-мажоры возникают?

Например, у нас сменился режиссер, спустя 15 программ. Мы были уже в эфире! А, это значит, что программы должны выходить несмотря ни на что. Режиссер – это ключевая фигура в производстве любой телепередачи. Но мне повезло, и я очень быстро нашла нового и очень талантливого режиссера.

Как думаешь, какое будущее у украинской игровой индустрии и отечественной игровой прессы?

Будущее украинской игровой индустрии мне казалось радужным до закрытия GSC. Теперь у нас осталась только одна студия, которая делает блокбастеры мирового уровня. Это 4A Games. Хотя, даже одни они со своим «Метро» – уже хорошо. В той же России классных игр такого уровня не делали, не делают и не будут делать. Всякие дурацкие стратегии, квесты и недогонки в расчет не берем. Думаю, что ближайшее время за всю украинскую индустрию придется отдуваться 4A, а там, может, станет получше. По поводу прессы – дела там плохи, но не только в игровой. Много журналов закрылось, но все же есть луч надежды: «Шпиль!» держится огурцом несмотря ни на что, а еще полгода назад в Украине не было своей передачи про игры. В общем, я в будущее смотрю с оптимизмом.

Кстати, «Игронавты» ездили в гости к GSC и 4A. При этом вы много эксклюзивных интервью брали у иностранных игроделов. Расскажи о впечатлениях – наши или зарубежные девелоперы лучше реагируют на камеру? Что запомнилось в этом общении? Может, что-то изменило твой взгляд на мир, перевернуло систему ценностей?

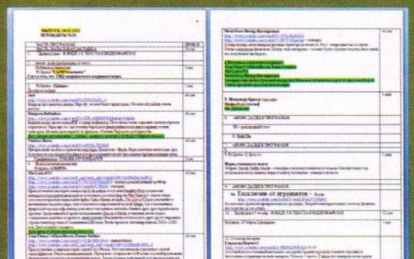
Зарубежные девелоперы все же более расслаблены. Они постоянно шутят, смеются, не боятся сказать лишнего. Например, когда мы брали интервью у разработчиков Batman: Arkham City, студии Rocksteady, они вообще хохотали, травили разные приколы и параллельно рассказывали об игре. Мы потом брали интервью у другого разработчика – и не могли писать звук, потому что в

Как создаются «Игронавты»

На создание одной программы необходима 1 неделя. Над проектом работает 17 человек: в зависимости от вида съемки: 2 оператора, 2 осветителя, 2 звукорежиссера, инженер АСБ, гример, водитель, 3 диктора, 2 видеоинженера, 2 сценариста, 1 продюсер.

1. Хороший план

«Есть утвержденный сценарный план программы – костяк: рубрики, постоянные сюжеты и т.д. По этому сценарному плану сценарист пишет синопсис – краткое содержание выпуска, рассказывающее, о чем мы будем говорить в каждом сюжете и какие там будут игровые интересности. Вооружившись планом, сценарист приступает к написанию сценария, после чего проходит еще пару кругов ада – так называемые «читки»: сценарий зачастую приходится немного переделывать, доделывать, что-то в нем менять. Сценарий – это не статья в журнале, в нем есть свои специфические правила, диктуемые телевиденьем. Это – самая важная часть программы, так над ней приходится попотеть. Именно сценарист продумывает, как подается тот или иной сюжет – подается он в стиле «скандалы – интриги – расследования» или масштабно, а может стебно. Именно благодаря сценаристам «Игронавты» имеют претензию, позицию касательно игровой индустрии. Именно с этим отделом мы думаем, что и кого снимать, снимаем и внедряем в последующие программы.»



2. Читка, но не рэпа



«Когда сценарий готов, начинается этап читки, которой у нас есть целых 3 вида. Основной закадровый текст «Игронавтов», рассказывающий обо всем, принадлежит известному актеру и диктору Артему Вильбику. Во время читки режиссер направляет диктора – с каким темпоритмом говорить, какую эмоцию дать, какой месседж мы несем. Кроме закадрового текста, наши актеры начитывают дублированный перевод иностранных «спикеров» – разработчиков или экспертов, которые что-то говорят на камеру и попадают в сюжет. Также мы переводим короткие игровые сцены для подчеркивания атмосферы или сюжета той или иной игры».

3. А я все вижу

«Пока режиссер, диктор и актеры дубляжа резвятся в студии звукозаписи, наш видеоинженер занимается поиском

соседней комнате Rocksteady ржали конями: они давали интервью следующей группе журналистов. А Свен Винске вообще общался с прессой с фингалом под глазом. Причем он так весело рассказывал, что, мол, упал случайно и набил фингал. Это у него традиция такая – Свен в прошлом году на «Игромире» был тоже с фингалом, только под другим глазом.

Что твои друзья и родные думают о том, что ты занимаешься играми?

Никто и никогда не думал, что я буду продюсером программы о мире компьютерных игр. И я тоже не предполагала. На самом деле, я не очень много играю. В юности я занималась баскетболом и у меня был мяч с автографом Александра Волкова. Мой любимый мяч! Но приехал мой брат с журналом Mortal Kombat и сказал: «Хочешь журнал? Смотри, какой классный, наклейки клеить можно. Хочешь? Могу дать… взамен на твой мяч». А «Мортал Комбат» я любила больше, чем Волкова…

Слушай, у меня тоже был такой журнал! Мне никак не попадалась 77-я наклейка! Так, что-то я отвлекся… Какие новые рубрики, фишки, штуки, дрюки, цацы и другие прелести появятся в «Игронавтах»?

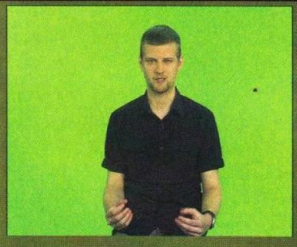
Мы постоянно балуем зрителя новыми штуками, дрюками и цацами. Иначе он перестанет нас смотреть, и мы умрем с голоду. В каждом выпуске у нас крутой эксклюзив – недавно была последняя экскурсия по офису GSC перед их закрытием. Мы ввели новую рубрику, в которой опровергаем или подтверждаем различные игровые мифы. Еще в ближайшее время появится рубрика про оружие. А еще мы сделали новогодний спецпл-материал про 4A и «Метро». Нам понравилось, и мы будем делать такие специальные выпуски постоянно. Например, 25 февраля у нас супер-пупер-мега-гипер-ультра-передача, посвященная Mortal Kombat. Смело могу отметить, что такого еще не делал никто. Ну и, как я уже сказала, мы постоянно прикручиваем что-то новенькое. Так что следите за выпусками каждую субботу!



Голос «Игронавтов» – Артем Вильбик – на ТВ с 2002 года. Работал в промо «Нового канала», «Тониса», «СТБ». Считает компьютерные игры следующим шагом эволюции кино. Больше всего ценит в играх сюжетную линию и возможность игрока влиять на нее. Любимая игра – Heroes of Might and Magic V. «Я люблю, когда человек не просто шмаляет по всяким тварям, а решает какие-то задачи».

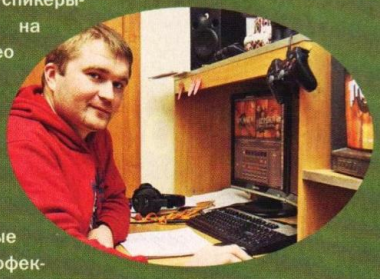
Я боюсь, мы это вырежем. Это слишком похоже на рекламу.

Эй, если ты сильно порежешь интервью – вся страна увидит, как Butcher ковыряется в носу, думая, что камера его не снимает!



необходимого видео для иллюстрирования сказанного диктором. Все видео инженер перекодирует в ТВ-формат и отправляет режиссеру монтажа. Звучит просто, но это все очень трудоемкий и важный процесс. Также мы приглашаем в нашу студию экспертов, задаем им вопросы, связанные с сюжетами, и тайно снимаем на камеру, а потом вставляем отснятое в программу».

4. Монтажники-высотники



«Текст начитан, спикеры-эксперты засняты на камеру, все видео найдено. Режиссер монтажа приступает к увлекательной паззл-игре: 4 дня он режет видео, соединяет его, добавляет звуковые дорожки, спецэффекты и графические элементы. Возможно, процесс монтажа занимает так долго времени, потому что в монтажной стоит приставка с кучей экшнов и гоночек, но я не уверена.»

5. Слышь



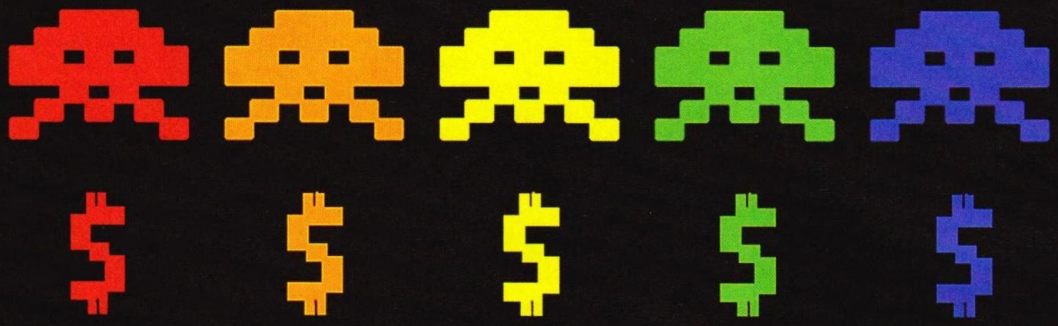
«Смонтировали? Сводим звук! Работа звукорежиссера для нашей программы заключается не только в том, чтобы выровнять уровни – чтобы музыка не была громче диктора, и в том, чтобы сделать «подзвучку». То есть, добавить выстрелы, взрывы, крики «кия!» там, где это необходимо по видеоряду. А в программе о компьютерных играх таких моментов ну очень много».

6. Сдачи не надо

«Когда все готово – переходим к этапу сдачи программы. Сначала программу принимаю я, затем смотрят юристы. Так как телевиденье – не интернет, все в программе не должно нарушать законов, в том числе и об авторском праве. После юристов программу принимает исполнительный директор телеканала QTV Илья Семенов. Получив одобрение от всех трех инстанций, «Игронавты» попадают в эфир».

ИГРОMONEYЯ

Сколько игры заработали в 2011 году



Не игрушки

Ни для кого не секрет, что игровая индустрия давно уже стала полноценной отраслью непроизводственной сферы. Говоря простым языком: люди делают сумасшедшие бабки, не продавая паяльники и халву, а создавая цифровое искусство. Нельзя не заметить огромные гейм-компании с гигантскими зданиями, расположившиеся по всему миру и имеющие штат сотрудников, исчисляемый тысячами. Взгляни хотя бы на видеоэкскурсию по офису компании Blizzard, где ты увидишь столовые, спортзалы, огромные выставочные центры. А акции крупных издательств а-ля Acivision и EA уже давно стали участниками торгов на биржах. Игровой рынок постоянно растет и меняется – забавно, что в прошлом году бесплатные игры с микротранзакциям (играй бесплатно, но хочешь более крутых плюшек – плати доллар), социалки и игры для мобильников принесли своим создателям больше денег, чем AAA-блокбастеры. И раз пошла такая пьянка, мы решили подбить своеобразные финансовые итоги года, выделив несколько тенденций и назвав несколько больших цифр.



Майдан Незалежності

В первую очередь стоит отметить рост прибыли indie-игр. Флагманом успеха независимых разработок стала Minecraft, которая еще до выхода из статуса бета-теста, продалась три миллиона раз. Это, кстати, принесло Нотчу доход в размере приблизительно **8 000 000 евро**

Еще в независимом сегменте 2011-го была применена инновационная схема продажи наборов игрушек из 5–6 штук – Humble Indie Bundle. Он насчитывает восемь выпусков, и дает возможность покупателю самому выбирать цену. На сайте «бандлов» находится ползунок, в котором ты указываешь, сколько готов заплатить и выбираешь, как распределить твои деньги: отдать все разработчикам или отсыпать немного на благотворительность. Минимальная цена покупки – $1. Если ты расщедришься и заплатишь больше $5, то получишь бонусную игру, не входящую в сборник. Менее чем за месяц последний на данный момент пак – Humble Indie Bundle 4 – собрал более **$2 000 000**

Драконий рекорд

Стараниями компании Bethesda и ее детища The Elder Scrolls V: Skyrim игровое сообщество узрело, что не только консоли могут быть ведущими платформами по продажам. Представь себе: Skyrim продавался на ПК в три раза быстрее, чем на приставках! Хотя этому есть простое объяснение – жанр RPG, пока что в приоритете держит PC-шников, чай не Call of Duty 12. Но вернемся к нашим драконам – всего игру о похождениях Довакина купили более десяти миллионов раз, что принесло доход в размере $650 000 000. Также пятая часть «Древних свитков» стала самой быстро продающейся игрой за всю историю Steam.



С легким паром!

Кстати о магазине Valve. В этом году любимый многими «паровой» сервис продал продукции в два раза больше, чем в прошлом. Всего же магазин готов продать более наименований 1800 игр, постоянно предлагая что-нибудь с сумасшедшей скидкой до 75%. Да и кто не приобрел хотя бы одну игру на всевозможных сезонных распродажах? Даже самые злобные пираты не смогли устоять перед ценой в 30–50 гривен за тайтлы AAA-класса. При этом, даже несмотря на скидки, Steam насчитывает всего 40 миллионов аккаунтов, причем важно отметить, что они бесплатные. PS3 и Xbox360 продали 62 и 64 миллионов аккаунтов в своих цифровых сервисах, что лишний раз подтверждает: во всем мире приставки были и остаются главной игровой платформой.

STEAM™

Ар-р-р-р-р

Нельзя не упомянуть и рост пиратства – ахиллесовой пяты игровой индустрии. По-прежнему, пользователи торрентов предпочитают играть на компьютерах, и уровень скачанных продуктов катастрофически высок. По данным Torrentfreak, больше всего был загружен Crysis 2 – почти 4 миллиона раз!

Однако, злорадства ради, стоит отметить рост пиратства и на консолях. Super Mario Galaxy 2 на Wii был скачан 1,3 миллиона раз, а Gears of War 3 на Xbox 360 спиратился практически 900-тысячным тиражом. Напрашивается хороший вывод: хочешь больше хороших игр на компьютеры? Перестань их качать!





Война иногда окупается

Одним из самых громких событий в 2011-м стало противостояние EA и Activision в лице Battlefield 3 и Modern Warfare 3. В связи с этим колоссальные финансы были потрачены на маркетинг, или, говоря человеческим языком, – рекламу. Бюджет пиар-кампании третьей «Батлы» составил $100 000 000. Интересуешься, на что были потрачены такие деньги? Вспомни, например, колонну бронетехники на улицах Лондона в день релиза проекта или огромные рекламные плакаты на здания Берлина.

$100 000 000

Сергей [Ise] Кривопустов

ТОП-3 игр с самыми большими бюджетами

- Battlefield 3 – $400 млн.
- Call of Duty: Modern Warfare 3 – $300 млн.
- The Elder Scrolls V Skyrim – $100 млн.

Самые скачиваемые игры

- **PC**
  1. Crysis 2 – 3 920 000
  2. Call of Duty: Modern Warfare 3 – 3 650 000
  3. Battlefield 3 – 3 510 000
- **Wii**



  1. Super Mario Galaxy 2 – 1 280 000
  2. Mario Sports Mix – 1 090 000
  3. Xenoblade Chronicles – 950 000
- **Xbox 360**



  1. Gears of War 3 – 890 000
  2. Call of Duty: Modern Warfare 3 – 830 000
  3. Battlefield 3 – 760 000

Самые высокие продажи в первую неделю



1. Call of Duty: Modern Warfare 3 – 12 000 000
2. Battlefield 3 – 5 000 000
3. The Elder Scrolls V: Skyrim – 3 500 000

ТОП-7 самых продаваемых игр по платформам за 2011

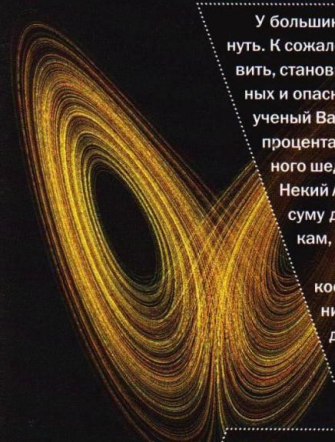
1. Call of Duty: Modern Warfare 3 (X360) – 11 950 000
2. Call of Duty: Modern Warfare 3 (PS3) – 9 720 000
3. Just Dance 3 (Wii) – 6 760 000
4. Gears of War 3 (X360) – 5 160 000
5. Battlefield 3 (X360) – 5 000 000
6. FIFA Soccer 12 (PS3) – 4 900 000
7. The Elder Scrolls V: Skyrim – 4 850 000

МЫ ИЗ БУДУЩЕГО

Наверное, ты, дорогой читатель, не раз задумывался о том, что нас ждет в будущем, куда шагнет человечество дальше, какими инновационными и футуристическими приспособлениями будут оперировать наши потомки, и вообще, раз пошла такая техногенная пьянка, – наступит ли это пресловутое будущее? Впрочем, научная фантастика – будь то книга, игра или фильм – обычно опережает научно-технический прогресс и задолго предсказывает появление различных изобретений. Немного поломав голову об бетонный пол нашей лаборатории, мы составили список нескольких из этих пока что недоступных технологий и пообщались с экспертами, чтобы узнать, когда нам это светит и чем грозит.

ПОКА ЕЩЕ НЕ ВРЕМЯ

Машина времени



У большинства сознательных людей есть моменты в жизни, которые хотелось бы изменить или вычеркнуть. К сожалению таких эпизодов хватает с избытком, и вопрос создания устройства, способного это исправить, становится все более актуальным. На данный момент разработка подобного девайса в силу своих сложных и опасных для человечества свойств практически незаметна. Но были случаи, когда, например, русский ученый Вадим Чернобров, заявлял, что изобрел устройство, способное ускорить или замедлить время на три процента. Слабак! Все знают: обыкновенная лекция замедляет время на 900%, а при прохождении очередного шедевра часики тикают раз в пять быстрее. Впрочем, если серьезно, то машину времени почти создали. Некий Ален Холт из НАСА объявлял, что запустит американскую машину времени, если ему дадут кругленькую суму денег. Денег ему, разумеется, не дали, так что Ален очень расстроился и долгое время плакался феечкам, единорогам и киборгам, которые рассказали ему секрет создания машины времени.

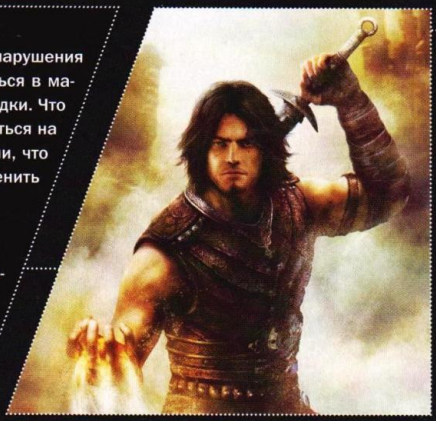
Поскольку воплотить такой девайс как механизм пока не удается, взоры большинства ученых все чаще косятся в сторону природных свойств времени. Эксперименты ведутся в разных отраслях: это и замедление времени с помощью скорости света, остановка метаболизма тела с последующим восстановлением, и даже сверхвысокая гравитация. Предполагается существование даже «кротовых нор» – таких себе туннелей, соединяющих удаленные области в пространстве.

Негативные последствия

Одним из главных парадоксов путешествия по хронотоку есть нарушения так называемых причинно-следственных связей. Например, ты садишься в машину времени, летишь в прошлое и убиваешь сам себя до момента посадки. Что произойдет в таких случаях, наука толком объяснить не может, но надеяться на хороший результат не стоит. Фильм и роман «И грянул гром» ясно показали, что наступив на одну жалкую бабочку 65 миллионов лет назад, ты можешь изменить всю историю эволюции земной фауны.

Игровой пример

Манипулировать временем в игровой индустрии за последние годы нам приходилось нередко. Кто-то этим с удовольствием пользовался, как в Singularity, кто-то от этого бежал, как в Prince of Persia. Само устройство в описанном выше виде было показано в серии игр C&C Red Alerd, где наглядно демонстрировало всю свою разрушительную мощь.

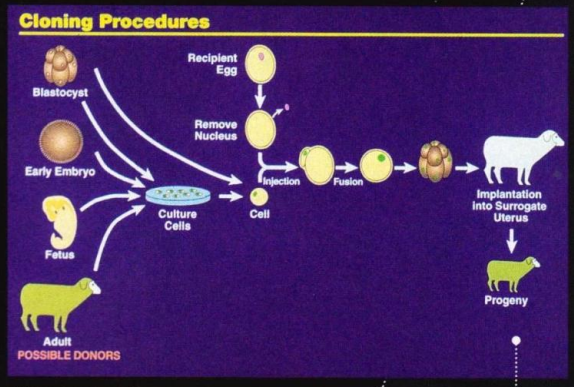


Когда это появится: через 50 лет

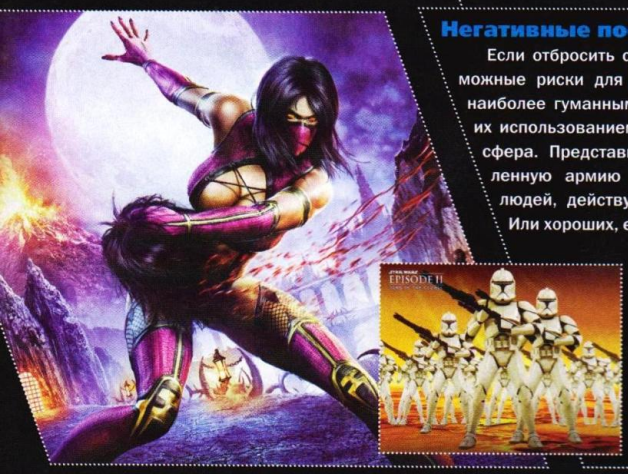
ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА, ОДИНАКОВЫХ С ТОРЦА

Клоны

Честно говоря, человеческие клоны давно существуют. Вон наших главредов по редакции бегает минимум три. Глядя на такое состояние дел, хочется испытать машину времени и проверить на практике нарушение причинно-следственных связей. Но если отбросить шутки в сторону (А уже самое время это сделать. Надоел. – прим Khaj-Tosin (А мне нравится, чего ты на него набросился? – прим Khaj-Tosin-2 (Никто не видел моего диплодока? – прим Khaj-Tosin-3))) – на самом деле технология клонирования человека пока не отработана. Во всяком случае, в настоящее время достоверно не зафиксировано ни одного случая ее использования. Однако уже сегодня есть методы, позволяющие с большой долей уверенности говорить, что в главном вопрос технологии решен. Наиболее успешным из методов клонирования высших животных оказался метод «переноса ядра». Именно он был применен для клонирования знаменитой овцы Долли в Великобритании. По мнению ученых, эта техника является лучшей из того, что мы имеем сегодня, чтобы непосредственно приступить к клонированию себе подобных. Тем не менее, к сожалению или к счастью, клонирование человека запрещено. Наверное, все-таки к счастью: да, так бы мы обрели бессмертие, но нас и так уже 7000000000 на этой планете. Да и мозг со всеми прилагающимися воспоминаниями и опытом не скопируешь.



В 1996 году в Рослинском институте близ Эдинбурга (Шотландия) впервые в истории было клонировано млекопитающее из клетки взрослого организма. Пионером, как ты уже знаешь, стала овечка по имени Долли.



Негативные последствия

Если отбросить суеверия и возможные риски для самих клонов, наиболее гуманным и очевидным их использованием есть военная сфера. Представь себе бесчисленную армию искусственных людей, действующих исключительно в чьих-то нехороших интересах. Или хороших, если клоны сражаются с ситхами.

Игровой пример

Во многом благодаря компьютерным и видеоиграм о клонировании человека стали говорить довольно часто – взять, например, Deus Ex и Mortal Kombat. Кстати, сами игры преуспели в клонировании. То друг друга скопируют почти подчистую, а то сами себя. Например, Call of Duty, так делает уже много лет.

Когда это появится: уже

Факты о машине времени

1. В фантастической литературе идея путешествий во времени и специального устройства («машины») для этой цели приобрела популярность во многом благодаря известному роману Герберта Уэллса «Машина времени» 1895 года.
2. В своей известной трилогии «Назад в будущее» режиссер Роберт Земекис средством путешествия во времени вместо автомобиля хотел использовать холодильник. Но так как юные зрители после впечатлений от ленты могли проверить теорию на практике, было решено оставить автомобиль.
3. Когда Butcher был постарше, он очень любил играться с машиной времени.



Ржавые мысли

Искусственный интеллект

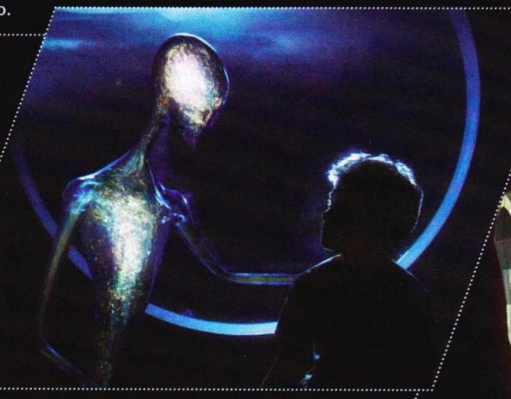
Заставить «машину» думать вместо себя – это еще одно проявление человеческого желания ничего не делать. Но как мы знаем с детства, лень – двигатель прогресса, и люди дальше будут упрощать себе жизнь, пусть даже такими гуманными методами. На сегодняшний день понимание принципов искусственного интеллекта разными учеными во многом расходится. Некоторые из них считают, что искусственные системы не обязаны повторять в своей структуре и функционировании процессы, присущие человеку. Нет и точного критерия достижения компьютерами «разумности». Среди общих гипотез и мнений можно выделить два основных направления развития ИИ. Первый предполагает решение проблем, связанных с приближением его к возможностям человека, второй – создание искусственного разума на основе уже созданных систем ИИ, объединенных в единую, способную решать проблемы человечества.

В мае 1997 года состоялся шахматный матч, в котором впервые в истории чемпион мира проиграл компьютеру. Матч проходил между действующим тогда чемпионом Гарри Каспаровым и компьютерной программой Deep Blue.

Среди всех экспонатов сегодняшнего списка создание искусственного интеллекта является наиболее приближенным к реальности прорывом. Уже сегодня «машины», работающие по вычислительному принципу, стали практически незаменимой частью современного бытия. И хоть большинство из них работает только в определенном направлении, результат ведь уже на лицо. Тем не менее, искусственному интеллекту на данный момент не хватает ключевого умения: способности мыслить и фантазировать. Полноценный ИИ не будет создан до тех пор, пока ученые не смогут понять на 100%, как работает человеческий мозг, и сделать его искусственную копию. На данный момент ученые мужи способны создать искусственный интеллект уровня 6-летнего ребенка, но так как данный эксперимент обойдется всего-навсего в 50 миллиардов долларов – никто не взялся его финансировать.

Негативные последствия

Роботы с искусственным интеллектом, желающие поработить планету, являются, наверное, самой что ни на есть классикой мировой литературы и кинематографа. Восстания машин, следующего после технологического прорыва, опасаются многие фантасты и ученные всего земного шара. И вправду, апокалипсис, сотворенный ИИ, как в виде материальных носителей (роботов или механизмов), так и программ (Скайнет например) кажется наиболее логичной опасностью исходящей от этих электронных болванок. Но пока наши нетбуки и планшеты не осознали своего превосходства над творцами, можно спать вполне спокойно.



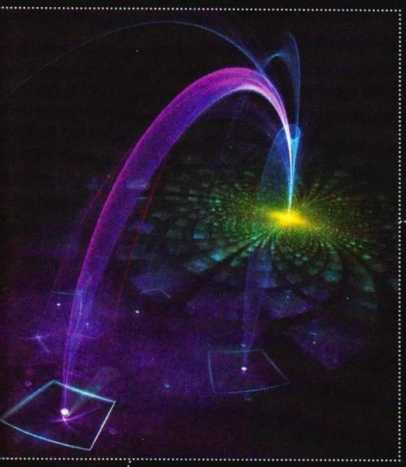


Игровой пример

Игровая индустрия и искусственный интеллект являются двумя неразрывными составляющими, ведь разработка последнего для игр практически отдельная ветка его исследований. Хотя ИИ в играх – это не мыслящая машина, а набор скриптов. Сами же искусственные системы-персонажи в большинстве случаев выступают в роли вредителей, ненавидящих своих биологических создателей. Из последних примеров можно упомянуть ГЛэДОС, так увлекательно предлагающую заполучить тортик в игре Portal, журналистку Элизу Кассан из Deus Ex: Human Revolution, оказавшуюся совсем не похожей на человека; или надоедливого голоса президента Джона Генри Эдема, сопровождающего протагониста в Fallout 3. В Mass Effect, например, представлена целая раса электронных агрессоров – Гетов.

Когда это появится: через 10 лет

Телепортация



Телепортация – желанное для многих людей изобретение, в наиболее полной форме выражающее давнюю мечту человечества о покорении пространства. Научного подтверждения реального существования этого явления пока не найдено. Хотя теоретически было предложено несколько методов телепортации, экспериментально, в лабораторных условиях, подтверждена только квантовая. Ее автор Крис Монро телепортировал ион редкого металла иттербия на дистанцию более метра. До сих пор на такое расстояние удавалось перемещать разве что элементы света, а другие частицы лишь на несколько микронов (сотых миллиметра).

Глядя на развивающуюся стахановскими темпами науку, можно предположить, что в скором времени мгновенная транспортировка пива на дом станет вполне осуществимой шалостью, но пока остается решать ряды сложнейших научных проблем.

Негативные последствия

С какой стороны не посмотри на вышеописанную технологию, найти достаточно весомые негативные последствия довольно сложно. Но давай представим на секунду, что будет происходить, когда порталы только начнут приобретать глобальное и повсеместное использование. Грубо говоря, вся транспортная система планеты в любых ее проявлениях просто рухнет, а это чревато тяжелейшими последствиями. Теперь не нужно садиться на самолет, поезд, машину, самокат, чтобы проведать дальних родственников. Пиццу, например, можно заказать мгновенно, поехать отдохнуть – не проблема. И таких примеров много. Если подобные явления вовремя и разумно не регулировать, анархии нам не избежать.

Игровой пример

Телепортация, как магический или технологический процесс, присутствует в большинстве игр самых разных жанров, во многом благодаря легкости программной реализации. Первым 3D-шутером, где появилась возможность объемной телепортации, был Doom. Через некоторое время вышли такие хиты, как Unreal, Quake III: Arena. Иногда телепортация является главной темой в самом сюжете, что отчетливо видно в том же Half-Life, Portal и Prey. Есть этот процесс и в фэнтезийных играх: сериях The Elder Scrolls, Heroes of Might and Magic, Fable и многих других.



Когда это появится: через 20 лет

Факты о телепортации

1. Термин «телепортация» введен в 1931 году американским писателем Чарльзом Фортом для описания странных исчезновений и появлений, паранормальных феноменов, которые, по его мнению, имели что-то общее. Первоначально Форт использовал его в своей книге Lo!.
2. Впервые телепортация в кино появилась в 1958 году в фильме «Муха», где главный герой построил две камеры телепортации и провел эксперимент по перемещению себя. Однако по недосмотру героя в камеру залетела муха, в результате чего произошла взаимная замена головы и руки человека на мушиные.
3. По словам Криса Монро, успехом его эксперимент завершается лишь примерно один раз на 100 миллионов (что занимает около 10 минут). Его студенты проводили их три недели почти непрерывно, чтобы набрать достаточно показателей для его статьи.

Sirius



Что уже предсказали фантасты

Год	Предсказание
1869	Жуль Верн в романе «Двадцать тысяч лье под водой» описал подводную лодку. Спустя 45 лет немцы построили первую субмарину
1899	Герберт Уэлс в романе «Когда спящий просыпается» предсказал автоматические двери, изобретенные 60 годами позднее
1903	Снова Герберт Уэлс в романе «Земля Броненосцев» описал танки, которые впервые появились только спустя 13 лет
1911	Хьюго Гернсбек в романе «Ральф 124C 41+» описал видеочат, первые подобия которого создали спустя 53 года
1956	За 2 года до появления первой в мире игры и за 28 лет до первого 3D писатель Артур Кларк в романе «Город и звезды» подробно изобразил виртуальную реальность
1968	Опять-таки Артур Кларк в романе «2001: Космическая одиссея» описал iPad

ASUS HD 6950 DirectCUII 2GB /
ASUS HD 6970 DirectCUII 2GB

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА



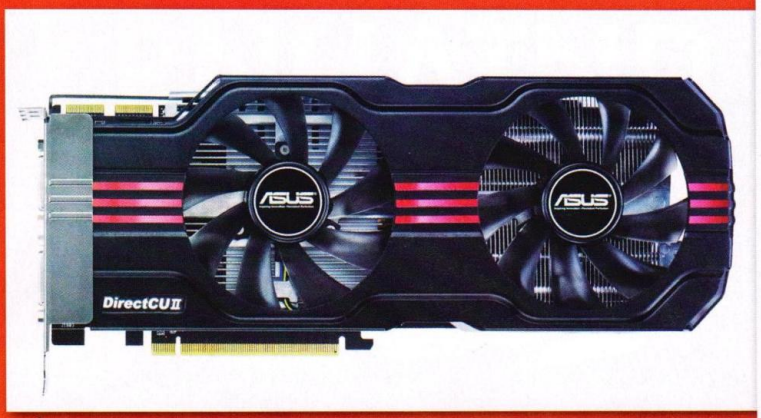
Сегодня речь пойдет о двух практически одинаковых внешне видеоадаптерах от компании ASUS, основанных на видеопроцессоре AMD Cayman HD 6950 и HD 6970.

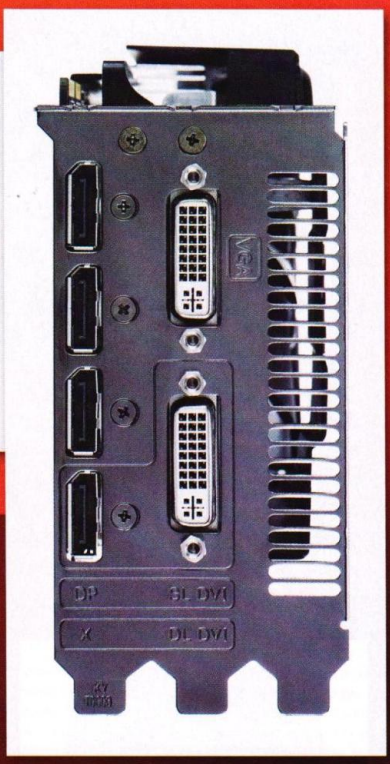
Важно, что эти карты являются уже идеально отточенным продуктом, с повышенными частотами работы, нежели у видеокарт со штатным дизайном и фирменной системой охлаждения, о которой мы расскажем ниже.

Повышенных частот работы и большого запаса по разгону инженерам компании ASUS удалось добиться в первую очередь благодаря переработанной системе питания видеокарт. Все ключевые элементы цепи питания японского производства и изготовлены из специального сверхпрочного сплава, который обеспечивает их более стабильную работу и увеличивает срок службы в 2,5 раза.

Умное программное обеспечение Voltage Tweak, которое идет в комплекте с видеоадаптерами, а также закачивается с сайта производителя, позволит выжать из вашей ви-

Видеоадаптер	ASUS HD 6950 DirectCUII 2GB (EAH6950 DCII/ 2DI4S/2GD5)	ASUS HD 6970 DirectCUII 2GB (EAH6970 DCII/ 2DI4S/2GD5)	MSI N580GTX LightTwin	ASUS MATRIX GTX580 P/ 2DIS/1536MD5	Zotac GeForce GTX580 AMP2! (ZT-50104-10P)	AMD Radeon HD 6990
Предоставлено	Предст-во ASUS	Предст-во ASUS	Предст-во MSI	Предст-во ASUS	MTI	Предст-во AMD
Сайт производителя, www.	asus.ua	asus.ua	ua.msi.com	asus.ua	zotac.com	amd.com
Сайт поставщика, www.	asus.ua	asus.ua	ua.msi.com	asus.ua	mti.ua	amd.com
Цена (около), $	**320**	**400**	**545**	**590**	**560**	**750**
ТТХ						
Чипсет	AMD Cayman	AMD Cayman	GF110	GF110	GF110	Antilles
Объем памяти, МБ	2048	2048	1536	1536	3072	4096
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Разрядность шины памяти	256	256	384	384	384	256x2
Частота чипсета в 3D, МГц	810	890	832	816	815	830
Частота шейдерного блока, МГц	—	—	1664	1632	1630	—
Частота памяти, МГц	1250 (5000)	1375 (5500)	1050 (4200)	1002 (4008)	1026 (4104)	1250 (5000)
ROP	32	32	48	48	48	32x2
Shaders (Stream processors)	1408	1536	512	512	512	3074
Требует дополнительного питания?	да	да	да	да	да	да
Разъемы питания	6+8	8+8	8+8	8+8	6+8	8+8
Интерфейс	PCIe 2.1	PCIe 2.1	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0
Тихое охлаждение	да	да	да	да	да	нет
Результаты измерений						
3DMark Vantage, баллы						
Performance, default	21598	23594	28929	28459	28066	28667
3DMark11, баллы						
Performance, default	4856	5299	6287	6152	6124	9324
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Ultra High, 1920x1080, AA4						
Day, fps	50	57	90	88	88	110
Night, fps	42	48	83	80	83	91
Rain, fps	46	53	89	86	87	100
Sun Shafts, fps	37	45	38	37	37	71
Call of Juarez., all max, AA4						
1680x1050, fps	97,64	111,86	131,4	127,4	128,2	172,5
1920x1080, fps	86,75	100,71	114,4	110	113,4	156,9
Lost Planet 2, fps						
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test A	52,7	56,5	106,2	104,2	100,2	128,7
LP2, all max, AA8 (1920x1080 точек), Test B	36,4	40,1	72,2	74	74,1	76
Температура ядра C°						
В покое	41	43	37	36	41	46
Под нагрузкой	59	62	46	51	68	77





деокарты максимум, ведь с его помощью вы сможете изменять не только частоту процессора и памяти, но и повышать напряжение на этих узлах для достижения большей производительности и стабильности ASUS HD 6950 DirectCUII и ASUS HD 6970 DirectCUII. За безопасность и контроль при разгоне отвечает встроенный мониторинг ASUS Smart Doctor.

Видеокарты поддерживают технологию стереоскопического изображения в играх и фильмах – AMD HD3D™. А также мультимониторную технологию AMD Eyefinity, причем в отличие от более дешевых карт, наши сегодняшние гости способны выводить изображение на шесть мониторов одновременно, для этого предусмотрено четыре интерфейса DisplayPort и два интерфейса DVI.

Видеопроцессоры **ASUS HD 6950 DirectCUII** и **ASUS HD 6970 DirectCUII** изначально работают на более высокой частоте, нежели у референсных видеокарт, таким образом, кто не любит, не хочет или не умеет разгонять видеокарту, автоматически становится обладателем более быстрого устройства.

Отдельного внимания заслуживает фирменная система охлаждения ASUS DirectCUII. Обладатели высокопроизводительных ПК, так или иначе, страдают от лишнего шума, который создается при охлаждении компонент, которые потребляют много энергии. Игровые видеокарты можно отнести к наиболее горячим составляющим системного блока. Охлаждение, установленное на ASUS HD 6950 DirectCUII и ASUS HD 6970 DirectCUII, значительно снизит общий шум вашего компьютера. Ведь в DirectCUII используется два больших малошумных вентилятора, которые, по заявлению производителя, способны обеспечить воздушный поток, мощность которого на 600% выше, чем у референсного охлаждения турбинного типа. А медная основа и тепловые трубки эффективно отводят тепло от ядра видеокарты и рассеивают его на тонкие металлические пластины. Единственным недостатком такого охлаждения является его громоздкость – DirectCUII занимает целых три слота системного блока. Не сложно посчитать, сколько слотов будет занято при установке двух таких видеокарт в режим CrossFire. Но даже этот минус нивелируется, когда при продолжительной игре слух не режет назойливый гул референсных турбин. Кстати, хорошее охлаждение – залог долгой жизни вашей видеокарты.

Производительность ASUS HD 6950 DirectCUII и ASUS HD 6970 DirectCUII приведена в таблице тестовых измерений. Какую именно видеокарту купить – решать вам, разница в цене между ними составляет $70. Благодаря оверклокингу ASUS HD 6950 может достичь результатов ASUS HD 6970, но и, естественно, последнюю видеокарту можно хорошенько разогнать.

Комплект поставки данных видеоадаптеров довольно спартанский, кроме стандартных переходников питания, диска с утилитами и драйверами, а также мостика CrossFire, особых плюшек вы не найдете.

Александр Денисюк

Технические характеристики ASUS HD 6950:

Графический процессор: AMD Cayman
Техпроцесс: 40 нм
Память: 2048 МБ, GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 810 МГц
Частота памяти: 1250 МГц, результирующая 5000 МГц
Количество блоков ROP: 32 шт.
Количество шейдерных процессоров: 1408 шт.
Дополнительное питание: 6+8
Интерфейс: PCI Express 2.1
Видеовыходы: 2xDVI, 4xDisplayPort
Температура в состоянии покоя: 41°C
Температура под большой нагрузкой: 59°C

Цена (около): $320

Технические характеристики ASUS HD 6970:

Графический процессор: AMD Cayman
Техпроцесс: 40 нм.
Память: 2048 МБ, GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 890 МГц
Частота памяти: 1375 МГц, результирующая 5500 МГц
Количество блоков ROP: 32 шт.
Количество шейдерных процессоров: 1536 шт.
Дополнительное питание: 8+8
Интерфейс: PCI Express 2.1
Видеовыходы: 2xDVI, 4xDisplayPort
Температура в состоянии покоя: 43°C
Температура под большой нагрузкой: 62°C

Цена (около): $400

Плюсы

- **Высокая производительность**
- **Эффективное, не шумное охлаждение**
- **Высокий уровень разгона**
- **Качественные компоненты и сборка**
- **Удобное ПО ASUS GPU Tweak для разгона и мониторинга**
- **Возможность построения игровой системы из шести мониторов**

Минусы

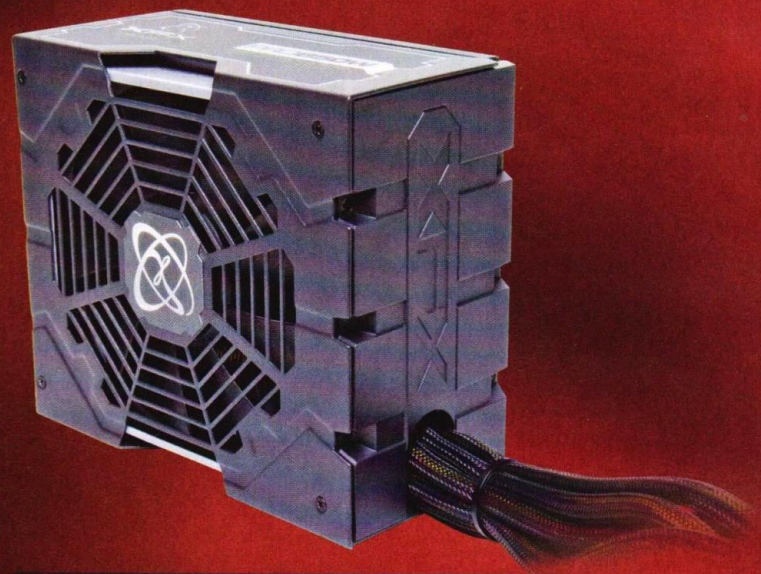
- **Система охлаждения занимает три слота**

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

XFX Core Edition PRO750W (P1-750S-NLB9)

БЛОК ПИТАНИЯ С ИЗЮМИНКОЙ

Устройство от XFX отличается нестандартным дизайном сот для циркуляции воздуха. Металлический корпус блока питания окрашен в серый цвет и благодаря специальным углублениям и рубленным граням внешне напоминает нечто из военной тематики. Устройство с милитари-дизайном будет очень эффектно смотреться в современном системном блоке.





Технические характеристики:

Мощность БП: 750 Вт
Диапазон входного напряжения: 90-264 В
КПД: 85%
Коннектор питания мат.платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)
Конектор питания видеокарт: 2x6+2 pin, 2x6 pin
Разъемы для подключения Molex/FDD/SATA: 7/1/8 шт.
Модульное подключение кабелей: нет
Охлаждение: активное (вентилятор 140 мм)
Цена: $120

Плюсы

- **Высокий уровень КПД**
- **Стильный дизайн вентиляционных отверстий**
- **Качественная сборка**
- **Одна линия питания для всех устройств**
- **Тихий вентилятор**

Минусы

- **Не модульное подключение кабелей**

★★★★½

Устройство предоставлено компанией ERC (www.erc.ua)

Технологичной особенностью данного блока питания является использование одной общей линии питания для всех устройств (EasyRail). Такая схема, в отличие от применения нескольких линий питания, гарантирует, что все подключенные устройства получат необходимый им уровень питания, если не будет превышен уровень общей нагрузки. В блоке питания применены дорогие высококачественные японские конденсаторы, которые способны стабильно работать при высоких температурах в экстремальных условиях.

XFX Core Edition PRO750W имеет сертификат «80 PLUS BRONZE», что говорит о высоком уровне КПД данного устройства – не ниже 85%, в зависимости от нагрузки.

Производитель гарантирует, что БП XFX PRO750W соответствует заявленной мощности в 750 ватт, об этом свидетельствует специальная наклейка на упаковке.

Кабели подключения экранированы и заключены в специальную оплетку, но не съемные, т.е. отсоединить неиспользуемые линии вы не сможете. Длина кабелей позволит без проблем использовать данное устройство в больших корпусах с нижним расположением отсека для блока питания.

Отметим, что для питания видеокарт имеется 2x6 pin и 2x6+2 pin разъемов, что свидетельствует о том, что такой БП рассчитан на очень солидные нагрузки и справится с игровыми системами, в которых применяется по несколько мощных видеокарт в режиме SLI или CrossFire.

Для охлаждения внутренних компонент XFX PRO750W используется большой 140-милиметровый вентилятор. В работе система охлаждения зарекомендовала себя на отлично, даже при больших нагрузках шум от вентилятора был еле уловим.

В подтверждение высокого качества своих блоков питания компания XFX дает два года стандартной гарантии, но если вы в течение 30 дней с момента покупки зарегистрируете приобретенный вами БП на официальном сайте XFX, то автоматически станете счастливым обладателем пятилетней гарантии на ваше устройство.

XFX Core Edition PRO750W – еще одно подтверждение того, что блок питания может быть не только качественным и надежным, но и стильным устройством.

Александр Денисюк

Оффлайн

Ты все еще упорно продолжаешь спамить в рубрике «Задай вопрос и получи ответ» на нашем форуме, даже несмотря на то, что мы уже давненько не отвечали тебе. Прости – нам просто не хватало места для любимой рубрики Vox Populi. Но в этот раз мы сцепили зубы в кулак и выделили страницу на поумничать... ой, то есть чтобы донести подробности обо всем, что тебя интересует.



Danterion

Финансовое положение Blizzard отличное – так почему бы не улучшить графику WoW? Что вы думаете по этому поводу?

Финансовое положение Blizzard потому и отличное, что они не сильно тратятся на техническое сердце игры. По большому счету, игрокам это и не нужно: слабая графика позволяет играть на слабых машинах. А опыт красивенной Age of Conan показал, что великолепная картинка – не залог успеха. Это даже не смотря на то, что AoC – сама по себе офигительная MMO-игра. К тому же, World of Warcraft уже постепенно отживает свое. В WoW нет ничего нового, механика слегка утомила, и даже королю сложно держаться под натиском многочисленных конкурентов. Близы перешли в отступление: то перевели игру на free-2-play основу до 20-го уровня, то решили выпустить еще одно дополнение... в котором будут панды. Похоже, идеи у компании за 7 лет истощились. Так что игру новый движок уже не спасет – тут нужно начинать заново и делать что-то очень оригинальное.



TYRY RAPIR@

Почему игры не рекламируют по телеку? Ведь фильмы рекламируют! Было бы клево узнать о выходе Diablo 3 во время такой ненавистной рекламы!

Это в нашей стране не рекламируют. За границей еще и как пиарят игры – причем не только по телеку. Реклама игр уже давно не в новинку жителям той же России, а на Западе отдельные издатели на промоушн тратят миллионы – реклама Killzone 2 в одной только Великобритании обошлась, например, в 3 миллиона долларов. У нас реклама игр встречается крайне редко, давно и неправда. Когда-то, помним, в столичном метро «Казаков» и «Сталкера» пиарилили.



RomaRecon

Я веду перелік ігор, які я пройшов. Маю в переліку вже 53 гри, отже питання до вас: хтось із вас веде такий перелік, якщо так, то хто скільки ігор пройшов?

Такої статистики не ведемо з декількох причин. По-перше, вже не пригадати всіх пройдених ігор. По-друге, ми не всі ігри проходимо повністю – лише найкращі та ті, про які маємо написати статтю. Ну і, по-третє, від такої статистики користі – нуль. Потрібна якість, а кількість – справа сумнівна. Подивись фільм «Траса №60» – там на схожу тему гарні роздуми. Серед наших журналістів propeller веде статистику – у нього більше сотні пройдених ігор, причому деякі двічі, а деякі він проходив багато разів.



@EdStalin

В выпуске за сентябрь была новость с GamesCom что «Сони» скинули цену на PS3 до 250$. Вопрос: а когда в Украине PS3 будет по 250$??? И будет ли?!?!?

По поводу Украины у многих мировых производителей вообще очень странная ценовая политика. Пока что цена на PS3 не упала, и когда ожидать удешевления – сложно сказать. Steam и Origin уже поняли, что в нашей стране можно делать деньги, продавая товар по адекватной цене. Быть может, политика Sony тоже изменится, а там и Xbox официально подтянется.



Фобос

Каков смысл жизни?

Смысл жизни – в самой жизни.

ИМХОтеп

Наступит ли в индустрии такой период, когда разработчики будут диктовать свои условия дядям с кошельками, и мы перестанем получать урезанные игры, а не так как сейчас?

Пока будут существовать деньги, и пока человек будет рад тому, что существуют деньги, – дядям с кошельками никто ничего диктовать не будет. Причем, не только в мире игр. Кстати, дяди с кошельками обычно дело говорят: они хотят заработать денег и им это удастся, только если они выпустят что-то, что полюбит большое количество человек. А значит и потребитель от этого в выигрыше. А по поводу урезанности игр – если ты имеешь в виду среднюю продолжительность в 6 часов геймплея – то это сейчас норма. Когда все средства уходят на спецэффекты, масштабность и сам процесс, делать его длинным очень сложно. Это как фаст-фуд – хочешь вкусно, быстро и недорого – ждешь 2 минуты и обедаешь.



Yzik

Почему некоторые игры сначала выходят на Xbox 360 и PS3, а позже выходят на PC?

Издатели вроде Ubisoft мотивируют это огромным уровнем пиратства на ПК. Вообще-то, консольные версии игр пиратят куда быстрее, чем PC-аналоги, но игровые бонзы почему-то считают, что в отсутствии игры на ПК у многих нет соблазна ее спиратить, зато есть желание купить консольную версию.



ШТИРЛИЦ

В какой игре появился первый мультиплеер?

В 1973–1974 гг. была разработана игра Maze War, в которой игроки перестреливались друг с другом на карте.



Shkarpetka

Чому в нашій країні ніхто не займається створенням українських локалізацій в комп'ютерних іграх?

Дуже просто: немає попиту. Гру потрібно перекласти на певну мову, озвучити і замінити файли – тобто, заплатити перекладачу, акторам, програмістам та оренду студії – як мінімум. Це додаткові витрати, які в Україні не окупляться, адже не всі захочуть грати в україномовну версію гри, а серед тих, хто захоче, – мало хто купить ліцензію, щоб видавець відбив вкладені кошти. Доречи, на перший S.T.A.L.K.E.R. є офіційний українізований мод – але він чомусь не отримав очікуваної популярності. Хоча нам – дуже сподобався.

Яка ймовірність того, що по всесвіту Half-Life зніматуть фільм?

Це питання до Гейба, а його краще ні про що не питати і не забирати його час, який він витрачає на третю Hilf-Life. У будь-якому випадку, поки ніякої інформації про екранізацію немає, і скоріше за все офіційного фільма HL не буде. Хоча б з тої причини, що Халфа сама як фільм. А от на YouTube зате повно аматорських короткометражок – досить непоганих, доречі.

Название: Marvel Anime Series: Wolverine, X-MEN, Blade
Жанр: фантастика, приключения, комикс-адаптация
Формат: TV, 3 сезона по 12 серий
Студия: Madhouse
Режиссеры: Аояма Хироси, Кидзаки Фуминори, Масухара Мицуюки

AMAZING FAIL





Несложно заметить, что в последние годы гигант комикс-индустрии, компания Marvel, во всю штурмует все фронты масс-медиа. Резко возросло количество дорогих и зрелищных экранизаций, а также раскочегарился выпуск сопутствующего им игрового мусора (конечно, не во всех случаях – Wolverine: The Game, например, был чертовски хорош). Да и анимационные адаптации для Marvel дело не редкое: супергерои щеголяли на экранах ТВ еще с 60-х годов, но есть же еще и японская анимация, пользующаяся бешеной популярностью по всему миру уже более двадцати лет. Что же получилось, когда японцы взялись рисовать супергероев?



Графическая новелла смерти

Дело было поручено краснознаменной студии Madhouse, знаменитой многими шедеврами (Ninja Scroll, Trigun, Death Note) и целой кучей добротных хитов. Главной особенностью было то, что сюжет во всех сериалах брал начало в Японии. Чуть больше года назад уже был опубликован обзор первого сериала линейки – Iron Man. Теперь настало время рассказать обо всем остальном, вышедшем за год.

Хью Джекман плакал бы

Дело в том, что японцы умудрились из Росомахи, сурового мужика со звериными повадками, сделать такого себе бисенэна («красивый парень»). За основу сюжета Wolverine взяли самую первую серию его персональных комиксов. Логан умудрился влюбиться в японку Марико, чей отец Яшида Шинген – глава мощнейшего клана якудзы, да вдобавок еще и сверхкрутой мастер меча. В итоге Росомахе приходится сражаться и еще раз сражаться с армией наемников Куро-








хаги – крупного криминального авторитета, за которого Шинген хочет выдать свою дочь. Вышло, конечно, местами зрелищно, но постановка и развитие сюжета донельзя глупы, даже как для комикса. Поначалу порадовало появление такого классического персонажа, как Красный Омега, но растягивание схваток с ним на 2 серии испортило всю малину. Да и сам сериал тянется, как мерзкая жвачка, и разбавлен океаном соплей в конце, так что удовольствия от просмотра получаешь мизер. Вдобавок Росомаха мелькает во всех остальных сериалах, хотя бы таким образом соблюдая традиции супергеройских комиксов.

Стэн Ли хочет вешаться

В X-MEN уже стало видно, что предыдущие ошибки «Железного человека» и «Росомахи» учтены, зато появилась целая куча новых. Сюжет стал немного интереснее, Волверина переделали под его стандартный стиль, однако хочется удавить режиссера за постановку. Нет, экшн-сцены выполнены очень добротно, но вот поведение персонажей в спокойной обстановке как специально подогнано под штампы глупых и наивных аниме. Вся эта пафосная жестикуляция и гиперэмоциональность очень раздражают. Чего стоит только Циклоп, поначалу ведущий себя как депрессивный подросток. События происходят уже после кризиса Феникса, когда Джин Грэй пожертвовала собой ради спасения планеты. Команда была на время распущена, но регулярные исчезновения мутантов в одном из округов Японии вынудили Ксавьера вновь собрать своих подопечных. На родине самураев они встречают охотников на мутантов, которыми руководит некая организация под названием «Внутренний Круг». В ходе расследования Икс-мены находят похищенных мутантов, а среди них девочку со способностью создавать силовые щиты и доспехи, а также ее наставницу, всем хорошо знакомую Эмму Фрост. Из-за острой нехватки кадров обе вступают в команду X. Как отметили аниме-критики, «Люди Икс» – самая добротная адаптация, поднявшаяся до статуса такого себе середнячка. Но это только по меркам японских зрителей, как уже было сказано выше, фанаты комиксов найдут немало неприятных моментов, хотя, в общем, получилось удовлетворительно.

Уэсли Снайпс тоже недоволен

Завершил серию Marvel Anime охотник на вампиров Blade. В аниме главного противника Блэйда, Дьякона Фроста, сделали ученым биологом, который занимается генетическими экспериментами по выведению новых видов вампиров. Эрику Бруксу в компании японской охотницы на вампиров Макото приходится вдоволь погоняться за Фростом по южно-восточному азиатскому региону. Похождения чернокожего вампира вышли хуже всего. Мало того что зашкаливают показатели уныло-го и соплежевательного пафоса, так еще и качество графики и прорисовки заметно упало. Более того – большинство моментов батальных сцен представлено в виде статичных кадров, характерных для аниме 70-80-х. Образ Блэйда вышел как нечто среднее между комиксами и фильмами, но опять же запорченный импульсно-обидчивым поведением на любые попытки троллинга со стороны противников.

Итог

А общий итог вышел неутешительным – сериалы как не имели приличных рейтингов при трансляциях в Японии, так и не пользуются особой популярностью на Западе. Остается отметить только два момента – создается впечатление, что японцы осознанно снимали так убого, а куда смотрели американские консультанты от Marvel при производстве? Но все же при невысоком уровне требовательности за просмотром этих «творений» иногда можно скоротать время.

Blade.Runner



Луч света

Хоть значительная часть анимационных постановок по комиксам Марвел представляет собой скучный шлак, годный только для детей, все же были по-настоящему отличные произведения. В первую очередь, это, конечно же, сериалы «Люди-Икс» и «Человек-Паук», выпускавшиеся в середине 90-х, разросшиеся до пяти сезонов каждый, а также неоднократно транслировавшиеся у нас. Ориентированные больше на подростковую аудиторию, они остаются интересными для людей всех возрастов, благодаря строгому следованию оригиналам, содержащие в себе добротный стиль и местами остросоциальные темы. Стоит еще отметить сериалы «Серебряный Серфер» и относительно недавний «Черная Пантера» с довольно оригинальным казуальным стилем. Также за последнее десятилетие наладилось производство короткометражных мувиков, из которых достойны просмотра трилогия про Халка и дилогия The Avengers.

НА ГРАНИ



Похожее

«Телефонная будка»



Жанр: экшн\триллер
Режиссер: Асгер Лет
Звезды: Сэм Уортингтон
В кино с: 2 февраля

Наш прогноз: **10/12**

Бывший полицейский стал преступником, похитил бриллиант стоимостью 40 лимонов, наворотил дел, сел за решетку, сбежал, взобрался на небоскреб и собирается прыгнуть вниз. Толпа взгляда оторвать не может, полиция чуть ли не танки стягивает к месту происшествия, а сексапильная психолог-блондинка пытается уговорить горе-самоубийцу не прыгать. А он только и твердит, что его подставили, и он должен это доказать. Или он – просто отвлекающий маневр?

Чего стоит ждать от фильма

Фильм должен получиться динамичным и умопомрачительно захватывающим. Закваска интересна, количество спецэффектов обещано невероятное – в общем, все выглядит как крутой боевик с примесью майндфака. Единственная загвоздка – у Асгера Лета это первый серьезный фильм, снятый не на мобильный телефон. Как бы бравость и динамичность повествования не надорвалась под собственным весом...

КОД ДОСТУПА «КЕЙПТАУН»



Жанр: экшн
Режиссер: Дэниел Эспиноза
Звезды: Райан Рейнольдс, Дензел Вашингтон, Вера Фармига, Брендан Глисон, Роберт Патрик
В кино с: 9 февраля

Наш прогноз: **10/12**

Главный герой просиживал штаны в сверхсекретном и сверхникомуненужном отделении ЦРУ в ЮАР, являясь чуть ли не единственным его сотрудником. А тут вдруг туда привезли ультраопасного негодяя-предателя, который мало чем отличается от терминатора (его ведь играет Дензел Вашингтон). Но тут на отделение нападают маски-шоу, начинается пальба и взрывы, и зеленому агенту нужно уносить ноги, параллельно спасая задержанного. Вот здесь и начинается самое интересное – ведь может негодяй никакой на самом деле не негодяй, а свои-то как раз давно коррумпированы и прогнили.

Похожее:

Трилогия о Джейсоне Борне + Дензел Вашингтон

Чего стоит ждать от фильма

Шпионский экшн с мордобоем – это всегда хорошо. Особенно, когда главные герои знают кунг-фу, дзюдо и много других страшных слов. А еще ломают нехороших ребят не по-детски и в карманах носят кучу джеймсбондовских гаджетов.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК 2



Жанр: экшн
Режиссер: Марк Невелдайн, Брайан Тейлор
Звезды: Николас Кейдж
В кино с: 16 февраля

Наш прогноз: **9/12**

Действие разворачивается на задворках Восточной Европы, где главный герой Джонни Блэйз, мотоциклист со стильной огненной прической, безуспешно пытается справиться со своим проклятием. Его нанимает некая секта, чтоб остановить дьявола, который пытается принять человеческий облик.

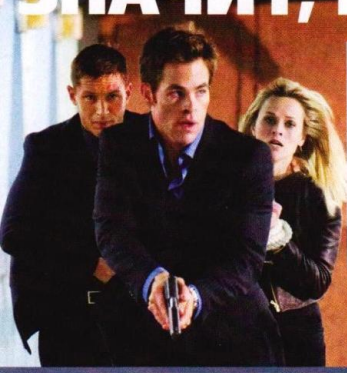
Похожее:

«Призрачный гонщик»

Чего стоит ждать от фильма

Первая часть мало кому понравилась (хотя в нашей редакции есть и такие люди, которые относятся к этому «мало кому»). К тому же, всем известно, что актерская игра Николаса [Мне пофиг на сценарй, дайте денег] Кейджа заключается преимущественно в умении поднимать бровь и *так* пронзительно смотреть в кадр. И да, экранизации комиксов в последнее время убивают всякую веру в суперспособности кинематографа. Но судя по трейлерам и обещаниям киноделов, они все свои ошибки поняли, покаялись и собираются подарить нам адски зубодробительный экшн. Посмотрим, удастся ли им это.

ЗНАЧИТ, ВОЙНА



Жанр: комедия, экшн
Режиссер: Джозеф МакДжинти Найкол
Звезды: Том Харди, Крис Пайн, Риз Уизерспун, Тиль Швайгер
В кино с: 16 февраля

Наш прогноз: **9/12**

Опять шпионы, только теперь они бьют друг другу морды смешно, а не сурово и бескомпромиссно, как в «Код доступа «Кейптаун». История вот какая: два секретных агента, которые к тому же и закадычные друзья, влюбляются в одну и ту же женщину. И раз пошла такая пьянка – друзья решают, пусть она сама выбирает себе мачо по душе, а они будут всячески распускать перед ней перья и мешать друг другу при помощи набора хитроумных шпионских приспособлений.

Похожее:
«Мистер и Миссис Смит»

Чего стоит ждать от фильма

Беда шпионских комедий, в том, что они обычно скатываются к тому, что люди в костюмах-троечках устраивают чемпионат пинания по яйцам с применением различной разведывательной бутафории. Но в фильме «Значит, война» юмор, похоже, будет держаться чуть выше зоны нижепоясности, что уже заслуживает на стоячие овации. И хорошо, что тут главные герои – не конченые дибилы. Хотя устраивать такое из-за женщины... Ах да, кстати, режиссер известен по ужасному ультрафу под названием «Терминатор 4».

ХРОНИКА



Похожее:
«Люди-Икс» + «Монстро»

Жанр: фантастика\экшн
Режиссер: Джош Транк
Звезды: нет
В кино с: 23 февраля

Наш прогноз: **10/12**

Трое придурков-старшеклассников лезут в темную подозрительную пещеру – и тут, казалось, самое время начаться фильму с каким-нибудь замечательным названием «Пещера страданий», в котором ужасный монстр или психопат один за другим брутальнейшим образом уменьшает количество школоло. Ан-нет, ребята получают сверхспособности, выбираются живыми и начинают баловаться. Баловство постепенно добирается до масштабов конца света.

Чего стоит ждать от фильма

Съемка как бы из рук опробовала уже десяток различных жанров и сценариев, но вот истории о новоиспеченных супергероях без царя в голове, но с любительской камерой мы еще не видели. Похоже, нас ждет бескомпромиссный и очень жестокий фильм. Нет, ну на самом деле, неужели кто-то всерьез полагает, что, получив суперспособности, хоть один представитель человечества начнет париться моральной нудотиной в стиле «Великая сила = великая ответственность» и спасать мир?



КОРИОЛАН



Похожее
«Гамлет 2000»

Жанр: драма, триллер
Режиссер: Ральф Файнс
Звезды: Ральф Файнс, Джерард Батлер, Ванесса Редгрейв, Джессика Честейн
В кино с: 23 февраля

Наш прогноз: **10/12**

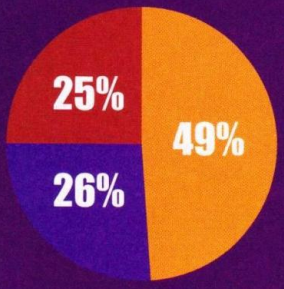
Сюжет картины основан на легенде о полководце Гнее Марции Кориолане, жившем в Риме в пятом веке до нашей эры. Действие фильма из Древнего Рима перенесено в наши дни, и вместо мечей главные герои «Кориолана» сжимают в руках автоматы. Ральф Файнс появится в фильме в роли легендарного полководца, его партнером по фильму стал Джерард Батлер, которому досталась роль Тула Авидия – главного противника Кориолана.

Чего стоит ждать от фильма

Пересказа не самой известной драмы Шекспира на новый лад. Обычно осовременивание античных произведений получается феерически ужасным, но здесь вроде бы собрались люди, которые знают свое дело. И, может, Джерард Батлер разок крикнет в камеру «Это Спарта!».

МИР ИГР в цифрах





Возрасты геймеров
- младше 18-ти
- 18-49 лет
- за 50

32 года средний возраст геймера



2 из 5 геймеров – девушки

Опытные геймеры vs. новоприбывшие

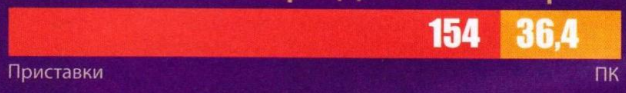


Опытные геймеры – играют более 2 лет
Новые геймеры – играют менее 2 лет

Предпочтения по консолям



Количество проданных игр



18 часов Столько в неделю среднестатистический геймер тратит на игры



В неделе 168 часов



138 000 000
Столько приставок PS2 было продано на данный момент
Это – абсолютный рекорд среди консолей



225 000 000
Продано игр про Mario
Это делает серию самой успешной в истории

Продажи игр
по возрастному рейтингу



Приставок продано
На сегодняшний день

- PS3 – 31 590 000
- XBOX 360 – 37 140 000
- Wii – 65 320 000
- PS2 – 55 500 000
- NINTENDO DS – 124 270 000

ТОП-5
самых продаваемых игр
На данный момент

1. Wii Sports (Wii)
2. Super Mario Bros (NES)
3. Pokemon Red\Green\Blue (Game Boy)
4. Tetris (Game Boy)
5. Duck Hunt (NES)