
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ
Ми з тобою однієї крові
№ 8 2012
ПИКСЕЛЬНЫЙ НАРКОТИК
А ТЫ УЖЕ ЗАВИСИМ ОТ ИГР?
SPEC OPS: THE LINE
Расстрелять и пропесочить
УКРАЇНО, ВПЕРЕД GO GO GO!
Путеводитель по отечественной игровой индустрии
WATCH DOGS
Взломай меня полностью
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER
ДЕМОКРАТИЯ ПО ГОСТУ

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (126), серпень 2012 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2012 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний редактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

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 24.07.2012.
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, 01042, 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», 2012
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:
Олег Скубицький, Владлена Головко, Роман Литвинчук, Юрко Місак, Олексій Годзенко, Сергій Кривопустов, Олексій Брожко

Подяки:
4A Games та Андрію Прохорову за чудовий фотосет у костюмі Артема

НАЦИОНАЛЬНЫЙ proud'укт



Главный редактор в шлеме Артема из Metro: Last Light пытается уговорить украинскую игру сварить ему борщ и сходить с ним на свидание

Патриотизм – штука очень страшная, часто похожая на религиозный фанатизм. Кто-то готов убивать, потому что ему это на ушко нашептал бог, кто-то – потому что кто-то не так посмотрел на флаг его страны. Одни только американские разработчики ежемесячно клепают двести миллиардов второсортных игр, дергающих патриотов за веревочку, ведущую прямо к кошельку. Правда, и первосортных игр с тем же принципом тоже выходит немало.

Вот чего я никогда не мог понять – так это национальной гордости. Особенно этим страдают поляки и американцы (American and proud, pshek pshek!). Мне кажется, что гордиться нужно тем, чего ты добился трудом, стараниями и упорством. А в том, что ты родился по эту сторону границы – где же здесь заслуга? Это же дрянная генетическая случайность! Гордиться принадлежностью к тому или иному этносу примерно также глупо, как гордиться ростом в метр 80, предрасположенностью к облысению или тем, что ты родился 20 августа.

Слишком усердный патриотизм отвлекает от действительно важного. «Мы живем в самой прекрасной стране на свете» и так далее – ну вы в курсе. Принцип – это хорошо, потому что наше – невероятно вреден. Когда человек ругает что-то отечественного производства – его тут же называют «не патриотом». Извините, патриотизм – это когда ты желаешь своей стране становиться лучше и сильнее. Ведь когда ты называешь какашку конфетой – какашка от этого не покроется глазурью. А даже если покроется, то есть ее все равно не стоит. Ну, уж если ты решишься попробовать, то, боюсь, тебя ждет разочарование.

В нашей стране много чего нужно выкинуть на свалку и сделать заново. Но как минимум одной вещью, созданной в Украине, мы можем смело гордиться – нашими играми. Еще можно гордиться нашими девушками, отечественного, так сказать, производства. Однако тут можно долго спорить кто красивее – Ольга Куриленко или Metro 2033. И к тому же, сложно уболтать девушку, чтобы она за полторы сотни гривен устроила тебе несколько часов незабываемых приключений в подземке или чернобыльской зоне. Вот игры на это согласны сразу.

Не переключайтесь.

By Khaj-Tosin



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- Prototype 2 – нигга добрался до ПК
- Жизнь смерти в Darksiders 2
- Металлолом: Transformers: Fall of Cybertron
- Black Ops 2 – ops, i did it again
- Спецтема: тренируют ли игры убийц?

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
В день, когда Земля остановилась, главный редактор как раз нес горячий чай. Но колонку написал совсем о другом 1

INFO
Страничка для любознательных 2

Игропанорама
Первый взгляд на [CS GO GO GO] 3
Новости, релизы и немного мизантропии 4
Вся правда о том, почему украинский игропром такой тощий, как узники плохо профинансированного концлагеря 6

MegaGame
[Ghost Recon: Future Soldier]
Тук, тук, русские! Снимайте ушанки, отложите балалайки, привяжите медведя! Мы принесли демократические гостинцы! 16

To play or not to play
[SpecOps: The Line] Мы узнали, почему главный герой этой игры ненавидит песню «Я готов целовать песок» 20
[Tribes: Ascend] Племенная породистость 24
[Iron Front: Liberation 1944] Тебе могло показаться, что эта игра выглядит как дерьмо. Ты весьма наблюдателен сегодня! 26
[Lego Batman 2: DC Super Heroes] Здравствуй, дедушка Мороз, борода из снега. Я хочу, чтоб сдохли все и конструктор Лего 28
[Virtua Fighter V: Final Showdown] Давным-давно жили добрые люди. И вскоре они сдохли. Все 30
[Endless Space] Вдохни вакуум полной грудью 35
[The Amazing Spider-Man] У Спайдермена нет детей, потому что Паучье Чутье помогает ему держать ситуацию под контролем 36

DLC
[Civilization V: Gods and Kings] Да здравствует король! 38

Ацтой
[Inversion] Для улучшения ключевых параметров этому проекту помогло бы никогда не появляться на свет 40

Ждем-с
[Watch Dogs] Держим руку на пульсе самой громкой новинки E3 2012, в которой главный герой держит руку на пульте управления мира 42

Lab 13
Сенсация! Человек-мент! Днем он обычный мент, а ночью борется с преступностью! А нет, в этот раз у нас всего лишь стоимость Бэтмена 45

InDus3
Впервые за три года мы на полчасика оторвались от монитора, чтобы пообщаться с психологом об игровой зависимости. Все знают, что она – вымысел, а теперь даже ты в курсе 46
С большой цифры об игровой зависимости 49
Мы не верим в бартер: сервисы цифровой дистрибуции не меняются. Ретест Origin спустя год 50

Vox Populi
Оказывается, писать нам можно не только вопросы… но картины! 53

Чувак
Кладезь геймерской мудрости Сергей Галенкин лишний раз убедил наших журналистов, что они ни черта не смыслят в игровой индустрии 54

Железный бум
Колонки **Genius GX Gaming SW-G2.1 3000** 59
Колонки **Genius GX Gaming SW-G2.1 1200** 60
Мини-колонки **Genius GX Gaming SP-i250G** 61
Жесткий диск **Seagate Backup Plus** 61

Анимания
Японский завод имени Какогохрена все еще работает без перебоев! Очередное азиатское мультипликационное надругательство над культовой игровой серией 62

Columbia Brothers
Джейсон Стэтэм, Брюс Уиллис, Чак Норрис, Арнольд Шварценеггер, Жан-Клод Ван Дам, Сильвестр Сталлоне, Крис Хемсворт, Джет Ли, Дольф Лундгрен 63

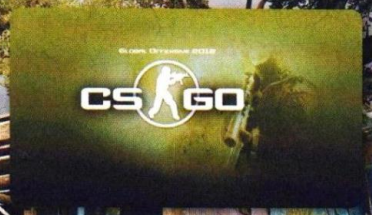
Outro
Бла-бла-благодарим за внимание! 64

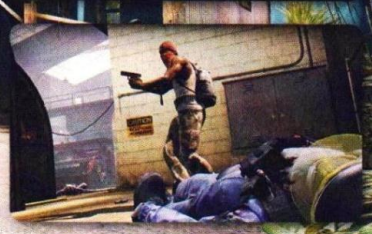
На диске

- **ВИДЕО:** 007 Legends, Assassin's Creed 3, Awesomenauts, Battlefield 3, Borderlands 2, Call of Duty: Black Ops 2, Darksiders 2, Deadpool, Epic Mickey 2: The Power of Two, Hitman Aboslution, Injustice: Gods Among Us, Medal of Honor: Warfighter, Of Orcs and Men, Resident Evil 6, Sleeping Dogs, Spartacus Legends, Splinter Cell: Blacklist, Star Wars: The Old Republic, Street Fighter X Tekken, Tekken Tag Tournament, The Walking Dead, Total War: Rome II, X3: Albion Prelude, ZombiU
- **Шпиль! TV:** новости от PlayUA, видеообзор Dirt 3, школа видеоигр, эволюция PC-игр, трейлер Fallout: Nuka Break
- **ДЕМО:** Avernum, Beware Planet Earth, Deponia, Driftmoon, Ether Vapor Remaster, Lilly, Panzer Command: Ostfront, Retrovirus
- **ПАТЧИ:** Battle Academy, Crusader Kings II, Ghost Recon: Future Soldier, Might & Magic Heroes VI, Panzer Command: Ostfront, The Sims 3

Первый взгляд
на Counter Strike: Global Offensive







Bind "f1" "m4a1; ak47; primammo; flash; vesthelm; vest; defuser; flash; hegren; sgren"

>> ГОУ В КОНТРУ, Я СОЗДАМ!



Вместо того чтобы научится считать до трех и осчастливить нас очередным эпизодом в истории человека с монтировкой, Valve угрожают возродить ураганный командный геймплей, известный многим нашим читателям еще с самых пеленок. Мы протестировали бету CS: GO, чтобы сложить о проекте предварительное мнение.

connect <ip address>

В целом, все по старинке. На большинстве серверов, найденных через быстрый поиск, бои происходят в режиме 5 на 5. Впрочем, ничто не мешает законнектиться на папский сервер – а там и сервера с 32 игроками найти можно. Главным достижением Valve должна стать система мэтчмейкинга – перераспределение игроков на серверах в зависимости от индивидуального скилла каждого игрока. Игра самостоятельно подсчитывает статистику и подбирает врагов под стать каждому. Если живых игроков на сервере не хватает, пустое место занимает AI.

Улучшений и косметических изменений довольно много – начиная с меню оружия и системы голосований и заканчивая новыми режимами игры. Подверглась корректировке также игровая экономика. Первый раунд перестал быть решающим для обеих команд – даже при проигрыше команды ты сможешь достойно ответить противнику. Сразу бросаются в глаза несколько новых видов оружия, среди которых отдельно стоит отметить новые гранаты – не нуждающийся в представлении коктейль Молотова и граната-обманка, симулирующая выстрелы.

bind "r" "reload"

Казалось бы, знание о картах CS мы впитали с молоком наших матерей и потом наших отцов. Но в Global Offensive старые карты очень изменились. Глаза просто разбегаются от разнообразия мелких элементов – велосипеды, корзины с фруктами и бельем, произведения искусства – уровни завалены деталями. Вот тут на «дасте» был простой коридорчик – теперь пред нами настоящий восточный дворец. Впрочем, каждое здание, каждый проход, каждое укрытие воспринимаются очень естественно. Создается впечатление, что жители буквально только что покинули этот район, где в данную минуту происходят боевые действия между террористами и спецназом. Такие мелочи радуют взор, хотя дополнительные элементы (например, бегающие по улице курицы на cs_italy или фонтаны с рыбками на de_inferno) весьма затрудняют концентрацию на игровом процессе.

Стоит отметить великолепную оптимизацию движка, который даже на довольно старых машинах способен выдавать вполне приличный fps на максимальных настройках. Множество мелких объектов, высокая детализация местности, реалистичное освещение, анимации персонажей, объемный дым от взрывов и выстрелов, разрушаемые поверхности – Valve в очередной раз выжимают соки из вечно нестареющего и в очередной раз улучшенного движка Source.

unbind all

На данный момент игровое шутерное коммьюнити разделено между двумя глобальными проектами – Call of Duty и Battlefield. Многие по-прежнему режутся в CS 1.6. Самая обезбашенная часть населения отрывается в Team Fortress 2. Ведь как доказал один не в меру любимый народом президент одной очень красивой, но очень несчастной страны – любовь к коллекционированию шапок самым непосредственным образом связана с успехом пацана в жизни. А еще в «Стиме» за последнее время появилось сразу несколько новых Free to Play on-line шутеров на любой вкус – Super MNC, Tribes Ascend, Blacklight Retribution.

Учитывая все вышесказанное, остается загадкой – на кого рассчитан новый «Контр Страйк»? Если судить по бете, то CS: GO – вполне добротный командный шутер… Но не более. Безусловно, какая-то часть игроков мигрирует в обновленную «Контру», однако основная масса, вероятнее всего, так и будет шпилить в старую добрую CS 1.6. Вероятный итог – полупустые сервера Global Offensive и боты вместо реальных игроков… Впрочем, ситуация вполне может измениться, если Гейб добавит в «Контру» изюминку, как например тортик в «Портал», монтировку в Half-Life и шапки в Team Fortress 2. Ведь одними достижениями, статистикой и капремонтом старой игры в наши дни никого уже не удивишь. А как оно будет – узнаем 21 августа.

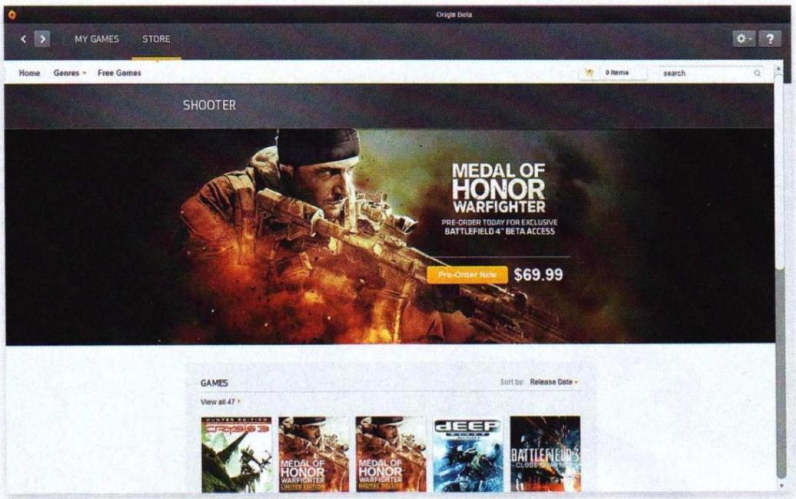
Propeller

Гениальный малыш



11 июня компания Genius представила в Украине новую беспроводную мышь DX-7010 с технологией BlueEye. Цацка стоит всего 25$ и очень миниатюрна. Главная фишка девайса – знаковая технология «синий глаз», которая позволяет легко управлять курсором практически на любой поверхности. Еще у мышки прорезиненное нескользкое тельце, удобное крепление, ест она всего одну батарейку типа AA, а самое главное – ее можно выключить, чтобы сэкономить заряд. Гаджет действительно зачетный, так что салютируем его появлению в Украине.

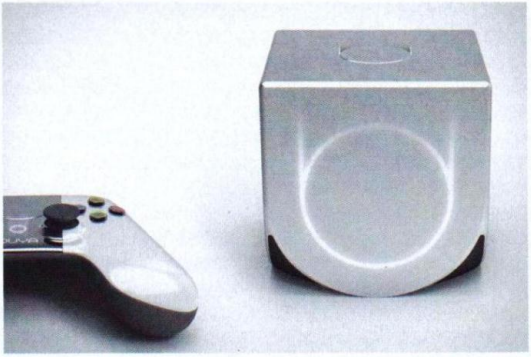
Конвейерное производство



Очередной ролик Medal of Honor: Warfighter пообещал сделавшим предзаказ ранний доступ к… Battlefield 4. Столь тихий и незаметный анонс непривычен для EA, которая предпочитает анонсировать игры десятисекундными тизерами с глупыми световыми эффектами и полусекундными обрывками геймплея. Все потому что это – утечка. Издателю срочно нужно нанять сантехников, так как информационные трубы протекают чаще, чем нужно. В ответ на утечку потекли потоки ненависти от геймеров, в частности тех, кто купил BF3 и Premium – мол, не успели еще эту игру до ума довести, а уже делают следующую. Честно говоря, мы ожидали BF 2143 или хотя бы Bad Company 3, а не полноценный сиквел спустя два года после выхода триквела. Между первой и второй частями серии было окно в 3 года (что немало для разработки игры на то время), в которое поместился один глобальный мод Desert Combat и полноценный спинофф Vietnam. До официальной третьей части прошло 6 лет экспериментов с франшизой и две полноценные версии совершенно нового движка. Независимо от того, нравится тебе BF3 или нет, невозможно закрыть глаза на количество вложенного в него времени и труда. В случае с четвертой частью время и труд ставятся под вопрос, а ответ – EA хотят штопать военные шутеры раз в год, как Activision. Только при этом издатель не понимает, что применимые к попкорновой развлекаловке (CoD) маркетинговые ходы не очень подходят масштабным играм вроде Battlefield, которые создаются надолго. Или понимает, но ему наплевать на потенциальные последствия для франшизы. Зачем, EA, зачем???

Ах да, и Warfighter выглядит офигительно!

ОУ-Е-Е-Е!



Игровая доля проектов на Kickstarter продолжает расти и уверенно ведет экспансию далеко за пределы непосредственно игр. На этот раз находчивая команда решил собрать денег на… *барабанная дробь* новую консоль! «Они что, совсем [вставить неприличный глагол]?!» – спросишь ты. И, казалось бы, действительно – куда там конкурировать с гигантами Sony, Microsoft и Nintendo? Видимо, есть куда… Приставка под названием OUYA (произносится как ОУЯ), название которой в глупости звучания переплевывает Wii U, работает на Android и будет продаваться всего за 99 баксов. Поставляться она будет с free-to-play играми и девелопмент китом – то бишь, это по сути открытая платформа, сильно упрощающая маленьким командам процесс разработки и выпуска своей игры. Конечно, в мощности она не сможет соперничать с конкурентами, но в инди и фритуплеи с нее можно будет играть на большом экране. Создатели хотели набрать $950000, и уже за первый час получили $75000, а за первый день – полную сумму. На момент написания новости финансирование консоли составляет 5 миллионов долларов, а разработчики чешут затылок в раздумьях о том, куда бы вложить лишние деньги.

Итого, OUYA – игровая платформа с открытым моддингом и свободная для разработчиков. «Ну и чем это лучше ПК?» – спросят доблестные рыцари мышки и клавы. Ну, для начала, это полноценная игровая платформа всего за 99 долларов. Что из нее получится – увидим.

Гладиаторы вина и шарфиков

Совсем недавно, пересматривая великолепный сериал «Спартак: Кровь и Песок», мы возмущались по поводу того, что никто не берется делать игры по таким сериалам – ведь получилась бы отличная ареновая рубиловка! Кто бы знал, что в это время нас подслушивали сотрудники Ubisoft, и восхищенно сказали «Oh mon dieu, c'est une excellente idee!». Вскоре всплыл анонс игры Spartacus Legends, которая грозится выйти в 2013. К анонсу прилагается подозрительно мало информации – только то, что в игре будут тысячи видов оружия, система скиллов и создание своего персонажа. На какие платформы выйдет игра пока неизвестно, но разработчик хвастается тем, что консультировался с Лиамом Макинтайром – нынешним актером, играющим Спартака после смерти Энди Уитфилда.



Как это поможет геймплею – непонятно, но уже сейчас можно предугадать, что в PC-версии игры, если таковая запланирована, самые сложные бои будут проходить с системой защиты от пиратства. А еще ожидайте хорошо продуманной и тщательно проработанной способности сдаваться противнику.

Календарь релизов на август

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
				PC	X360	PS3
	Deadlight	1	Survival Horror/ platformer		✓	
	Risen 2: Darks Waters	3	Action-RPG		✓	✓
	Sleeping Dogs	17	Sandbox TPS	✓	✓	✓
	Dark Souls	24	Action-RPG	✓		
	Darksiders 2	24	Action-Adventure	✓	✓	✓
	Transformers: Fall of Cybertron	24	TPS		✓	✓
	Guild Wars 2	27	MMORPG	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

ПРОсто геймпад

Аналитик игровой индустрии Майкл Пактер, возлюбленный и возненавиденный разными геймерами по разным причинам, объяснил, зачем Nintendo презентовала на E3 геймпад Wii U Pro для одноименной консоли. Якобы, Activision отказалась выпускать на еще не вышедшей консоли игры серии Call of Duty, если у нее не будет классического геймпада стандарта конкурентов.

Nintendo выполнили это требование: Pro подозрительно похож на пад Xbox 360, отличается лишь расстановкой кнопок по отношению к правому стику. Это говорит о том, что компания в этот раз очень заботится о поддержке неродных игр консоли и не собирается пропускать блокбастеры мимо нее. А еще говорит о том, что они срубят немало денег на продаже геймпада – Nintendo относится к периферии, как EA к DLC – нужно побольше, и чтоб покупали.



БУДУ КРАТОК

Lara Croft and the Guardian of Light будет доступен в Chrome app store этой осенью, присоединяясь к Bastion и From Dust.

Ш!: На браузерную основу переходят все более солидные игры, а PC-гейминг продолжает уверенно топать к cloud-системе.

SEGA закрыла филиалы во Франции, Германии, Испании, Австрии и Бенилюксе, оставив все европейские дела компании на британский офис.

Ш!: Похоже, SEGA оставит только козыри в рукавах и будет опираться на свои самые сильные франшизы. Надеемся, это поможет компании подняться.

В Британии открылся сайт секс-знакомств Shag A Gamer, что означает «засади геймеру». Создатели предлагают сводить геймеров, желающих перепихнуться с себе подобными.

Ш!: Потому что нет ничего лучше, чем после бурной ночи обсудить, когда выйдет новый Half-Life и почему Марио не бреет усы… правда?

Valve запустила Steam Greenlight – систему, позволяющую геймерам самим выбирать очередность выпуска игр в сервисе.

Ш!: Будет много недовольных, особенно среди издателей, но всегда приятно получать чуток контроля над столь важным процессом.

Microsoft выкупила несколько названий доменов со словом xbox, в числе которых Xbox8.org and xbox8.us.

Ш!: Попахивает намерением связать новый Xbox с Windows 8. Вообще забавная получается хронология: Xbox, потом Xbox 360, затем Xbox 8. Где предыдущие 358 моделей?

Sony Computer Entertainment купила Cloud-систему Gaikai.

Ш!: «Облачный» гейминг прорывает себе путь к еще не вышедшим консолям нового поколения? Интересно, как отреагирует Microsoft.

Японские политики собираются строить боевого робота Gundam. Причем не просто реплику, а настоящую военную машину.

Ш!: Как раз то, что нужно экономике! Хотя с такими намерениями эти политики могут получить неслабую поддержку народа.

Activision анонсировала Call of Duty Online – free2play версию популярного шутера, эксклюзивно для китайского рынка.

Ш!: Почему не для всего остального мира? Да потому что все остальные с радостью кидаются в издателя пачками денег за коробочные версии игры.

ГЕЙМ, СЛОВ'ЯНИ!

Дума про українську ігрову індустрію



24 серпня Україна відзначатиме свій 21-й день незалежності, а вітчизняна ігрова індустрія цього року святкуватиме лише 17-ту свою річницю. Ми вирішили написати невеличку біографію українського гейм-девелопменту, адже він колись квітнув, наче козацька слава. Оскільки матеріал – патріотичний, а нещодавні події з мовним законом досі викликають бурю у серцях свідомих громадян, ми вирішили написати цю статтю державною мовою. Якщо ти не знаєш солов'їну (негіднику!) – то ось тобі короткий синопсис статті хінді-руссі бхай-бхай: все было очень круто, сейчас не очень, а в будущем станет совсем плохо. Одним словом, намасти свій оселедець та дістань бандуру: зараз буде балада про українські ігри.

Отаман Ядерчик

Історія української гейм-індустрії започаткувалась через 4 роки після здобуття нашою країною незалежності – у 1995-му. Взагалі, все почалося у 93-му із луганської компанії «Меридіан'93», але ці розробники, нажаль, не випустили проектів, що запам'ятались чи хоча б сколихнули світосприйняття геймерів. Тому точкою відліку українського ігропрому вважатимемо 95-й. Цього року утворилися одразу дві студії, яким судилося стати легендами не тільки на теренах нашої Батьківщини. Вони обидві створили купу культових проектів, залишивши незабутній слід у ігровій індустрії і… безславно загинули. Знайомся, піонери юкрейніан геймів – Action Forms та GSC.

Перша зі студій не така відома, як друга, та на самому своєму початку вона здобула визнання у богів девелопменту – 3D Realms. Першим проектом AF став Chasm: The Rift – дуже веселий клон-конкурент Quake, причому набагато цікавіший та вибагливіший за об'єкт наслідування. Тим не менш, гра практично провалилась у фінансовому плані – розробники всю провину та всіх собак за це вішають на видавця, GT Interactive Software. Та нашу українську студію помітили великі люди, і їй запропонували контракт, від якого можуть відмовитись тільки мазохісти. 3D Realms власними персонами доручили їм робити гру… про полювання… із Дюком Нюкемом у головних ролях. «Робіть!» сказали 3D Realms, а Action Forms почали робити про Дюка-мисливця без копняків. Та заокеанські бонзи не знали самі, чого хочуть, тому наші парубки створювали проект фактично навмання. В решті решт, шутер був майже готовий, і, уяви собі, він дуже сподобався 3D Realms. Тільки була одна проблема, за словами творців Duke Nukem Forever: «Ваша гра дуже кльова. Та вона схожа на нашу гру про Дюка, яка от-от має вийти. Тому давайте вашу гру не випустимо». Як ти знаєш, «от-от» потихеньку перетекло у 2011-й рік, а DNF дотягнули взагалі інші розробники. Проблема була в тому, що у 3D Realms самі не знали чого хочуть, і в решті решт збанкрутували та загнулися. Український Дюк Нюкем змінився на іншого героя, а проект перетворився на Vivisector: Звір Всередині, який вийшов у 2005-му. А що тим часом відбувалося у GSC?

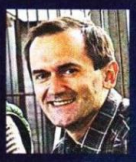
Із флібуст'єрів в адмірали

Киянин Сергій Григорович почав заробляти на іграх ще у 12 років. Із Франції він привіз відеогру, яку давав друзям у оренду – зрозуміло, що не за красиве спасибі. П'ять років потому, у 95-му, разом із кількома однодумцями-ентузіастами він засновує власну студію, причому імені себе – Grригорович Sergій Состянтичович та починає набирати команду… як прийдеться, адже розробники в Україні на той час не існували як вид.



ДМИТРО ЗЕНІН: У GSC я прийшов, прочитавши об'яву, хто б міг подумати, у газеті Aviso. Просто у якийсь момент я вирішив змінити професію. Ткнув пальцем у розділі «Шукаю роботу» і влучив прямісінько у об'яву Григоровича. Хоча, ми б все одно з ним перетнулись – бо дуже багато спільних знайомих виявилось. Та й у 3D спеціалістів в ті часи було зовсім мало. Пізніше я Профа (*Андрія Прохорова* – **прим. ред.**) привів у GSC.

Згодом Григорович став наймолодшим мільонером в Україні. Але, що цікаво, починав – як пірат. GSC спершу займалася перекладом на російську мову та виданням культових ігор того часу, ну а на додачу розробляла енциклопедії. Локалізації ігор були піратські – права у розробників ніхто не купляв, хоча по великому рахунку ніяких ліцензійних видавців в Україні тоді не було, а в Росії видавницька справа тільки почала зароджуватись.



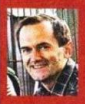
АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Я прийшов до GSC у 1996-му і взагалі нічого не знав про ігри – крім того, що мені подобалось в них грати. Тоді я навчався в аспірантурі Авіаційного та підробляв тренером з бодібілдінгу й вивчав комп'ютерну графіку. У дитинстві я хотів бути або художником, або авіаційним конструктором. На конструктора відучився, дисертацію написав, а потім зрозумів – ні, не моє. Отже, Діма Зенін мене запросив робити ігри. Приходжу у квартиру на Оболоні – мене зустрічає якийсь хлопчина. Я довго крутив головою, намагаючись зрозуміти, хто тут головний. Виявилось, що цей хлопак – і є головний, Сергій Григорович. Я починав свою кар'єру у GSC із розробки комп'ютерних енциклопедій. Потім студія зайнялася створенням своєї власної першої гри – якогось космічного квесту. А паралельно Григорович запропонував мені зробити DoomCraft – версію Warcraft із монстрами з Doom. Через деякий час у студію прийшло два програмісти – Забарянський та Лут. Мені сказали «О, а давай ти не будеш робити DoomCraft, давай ти будеш робити шутери?» І я почав робити шутери. Так народився Venom.

Сергій Забарянський та Юрій Лут заснували згодом частково відому студію Deep Shadows, але про неї – трохи пізніше.

Зміст форми

Тим часом Action Forms розробили серію культових шутерів Carnivores – причому перша гра про відстріл динозаврів на чужій планеті вийшла у 98-му і стала популярною далеко за теренами України. Дехто може сказати, що вітчизняні розробники поцупили ідею у Turok, але це підступна провокація, маячня і брехня, та й геймплей у цих проектів відрізняється. AF випустили загалом три частини Carnivores – по грі раз на два роки, а потім, у 2000-му надовго зникли з радарів: цілих 5 років вони створювали Vivisector. Гра вийшла на рік пізніше за в принципі схожий Far Cry. До речі, ходить чутка, що до Crytek втекло кілька розробників Action Forms, які із собою прихопили концепт та дизайн-документ «Вівісектора», хоча власник AF стверджує, що стосунки із власниками Crytek, братами Єрлі, у нього

Експерти, які допомогали у створенні цього матеріалу



Андрій Прохоров, креативний директор 4A Games, один із «батьків» S.T.A.L.K.E.R.



Сергій Гальонкін, директор з маркетингу Nival, екс-редактор журналу Gameplay

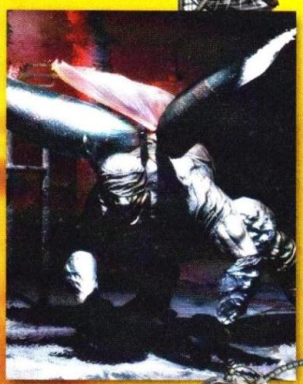


Ілля Толмачов, засновник студії Flying Café For Semianimals



Дмитро Зєнін, дизайнер рівнів Metro: Last Light, дизайнер «Козаків»







дружні посьогодні. Хай там як, але конкуренція із Far Cry, довга розробка та не дуже цікавий геймплей мали трагічні наслідки – Vivisector продалася не настільки круто, як хотілося розробникам. Та вони не стали надувати соплі бульбашками, а стиснули зуби в кулак і взялися за створення «Анабіозу». Це мав бути справжній шедевр – і, чорт забирай, гра ним стала! Хоча під час розробки ледь не перетворилася на фільм – проект виглядав настільки кіношно, що навіть йшли переговори про його екранізацію. Проект вийшов маститий та незабутній: моторошний шутер про корабель на Північному полюсі примушував тремтіти, відчуваючи шкірою холод полярного кола, а мурахи по спині маршировали стройовим кроком від жаху. Та незважаючи на цікавенний сюжет, вражаючу красу та захоплюючий геймплей, «Анабіоз» не по заслузі отримав занадто мало любові та пошани серед гравців. Більшість сприйняли гру як «ну дуже сильно артхауз», і продажі були відповідні. Розробники зізнаються: вони не заробили на цьому проекті, але щасливі, що все ж таки створили «Анабіоз». Адже цій грі вдалося те, що не завжди вдається і найрозумнішим книгам – вона дійсно змінювала тих небагатьох, хто наважився поринути у «Анабіоз», а ще гра змінювала їх світосприйняття. Але розробники вже втомились. Пік їх слави минув. Почалась всесвітня фінансова криза. Action Forms припинили своє існування, а залишки студії під іншою назвою зараз займаються розробкою мобільних та планшетних ігор.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Action Forms – це компанія друзів, які найперші в Україні почали робити великі ігри. Чудові хлопці. Дуже шкода, що вони зійшли з дистанція і почали займатися дрібними проектами. Можливо, вони вирішили обрати напрямок, у якому їм зручніше працювати. Але прикро, що іще одним важковаговиком менше. Я, до речі, ходив туди влаштовуватись на роботу десь у 2000 році. Але в решті решт залишився у GSC.

Ігор Кар'єв, засновник і директор Action Forms, запевнив нас, що насправді студія знаходиться у анабіозі і ще коли-небудь прокинеться, щоб створити якусь круту гру у більш життєдайні часи. Що ж, подивимось, що нам приготувало майбутнє, але спершу – озирнемося у минуле.

Козацька вольниця

Поки золотий вік Action Forms потихеньку відцвітав, GSC набиралася сил. У 2001-му, за півроку до Venom, вийшли «Козаки» – фантазія із національним колоритом на тему Age of Empires.



ДМИТРО ЗЕНІН: «Козаки» продавались просто пречудово (кілька мільйонів екземплярів – прим. ред.) Таких накладів на PC ні у кого тоді не було. Це було щастя та вдача, і завдяки успіху «Козаків» студія отримала можливість створювати інші ігри – і «Сталкер» разом із тим.

«Козаки» розжилася декількома гарними та свіженькими геймплейними ідеями, тому вибухнула на весь світ. Любов геймерів була безмежною – у GSC почали мастити бутерброди ікрою з усіх





Metro: Last Light
Студія: 4A Games
Жанр: FPS
Дата виходу: березень 2013

РОЗРОБЛЯЄТЬСЯ В УКРАЇНІ!

Продовження сюжетного шутеру Metro 2033 за романом відомого російського письменника Дмитра Глуховського. Але Last Light має свій власний сценарій і не побудовано на наступній книзі серії – «Метро 2034». Глуховський також брав участь у написанні сценарію і залишився вираженим – за словами розробників із 4A Games, він навіть розмірковує над тим, щоб написати книгу за мотивами Last Light. Ядерна зима у грі поступово переростає у ядерну весну – радіоактивні сніги тануть, і через це навколо купа води, а тонелі та станції, де живуть люди, що сховались від ядерного апокаліпсису підтоплено. Розробники присягаються, що гра стане ще атмосфернішою, ще цікавішою та ще крутішою за першу частину. Ми бачили її на власні очі, тому не маємо жодних причин не довіряти 4A Games. Атмосфера дійсно стала ще тривожнішою, а зруйнована Москва (хє-хє-хє) виглядає крутіше за будь-який створений досьогодні пост-апокаліпсис. Деякі рівні будуть відкритими та вільними для дослідження, монстрів та зброї буде більше – ну хіба не чисте щастя? До речі, запасайся валідольчиком – Last Light буде значно лячнішою за попередницю. До того ж, головного героя – Артема – буде глючити у стилі художнього фільму «Шосте почуття» – він бачитиме мертвих людей. Точніше живих людей, які 30 років тому стали мертвими від ядерної війни. Та це, як кажуть у телемагазинах – ще не все. Ще у грі буде мультиплеєр – не просто нашвидкоруч зібрана добавка до гри, а повноцінний мережевий режим, не менш цікавий за сингл. Одним словом, на тебе чекає дуже захоплюючий пригодницький шутер, не то що наймічніший серед усіх зроблених в Україні – а й одна із найкрутіших ігор у світі. Після цієї гри ти не зможеш як раніше просто спускатись у метро.

GSC закрились, «Сталкер 2» відправився на звалище, але кістяк команди розробників не здався і почав робити новий проект. Фанати ледь у штанях усиділи, коли почули цю радісну звістку, а коли дізнались подробиці – випали у радіоактивний осад. Пост-апокаліпсис залишається, стрілянина залишається, аномалії та мутанти – будуть, але шутер стає MMO та фріпуплеєм… Хіба це не знищить атмосферу? Розробники божаться, що ні в якому разі, і взагалі присягаються прислухатись до побажань геймерів. Фріпуплей обіцяють зробити таким, щоб грати було комфортно навіть якщо ти не платиш. Сюжет, на відміну від еталонів жанру, буде, причому гравці ледь не самі будуть його змінювати та перекроювати під час гри. Vostok Games обіцяють кілька режимів та велику кількість загадок. У нас немає жодних причин їм не вірити, та в той же час у девелоперів немає жодних роликів чи скріншотів, які можна показати. Тільки кілька артів та обіцянки, причому розробники ще самі не знають, як будуть виглядати деякі моменти гри. Чи не зарано починати агітаційну кампанію, поки живого геймплею не видно? Та чи встигнуть хлопці зробити таку масштабну гру за півтора роки? Ой лихо буде, якщо знову нам наобіцяють діжку інновацій та цікавинок, а в результаті видадуть із запізненням філіжаночку того, що змогли реалізувати. Обидва «Сталкери» від цього сильно постраждали, тож сподіваємось, що у Vostok Games все вийде якнайкраще. Бо вже годі бігати по дорозі з одних і тих самих граблів – час знаходити нові!

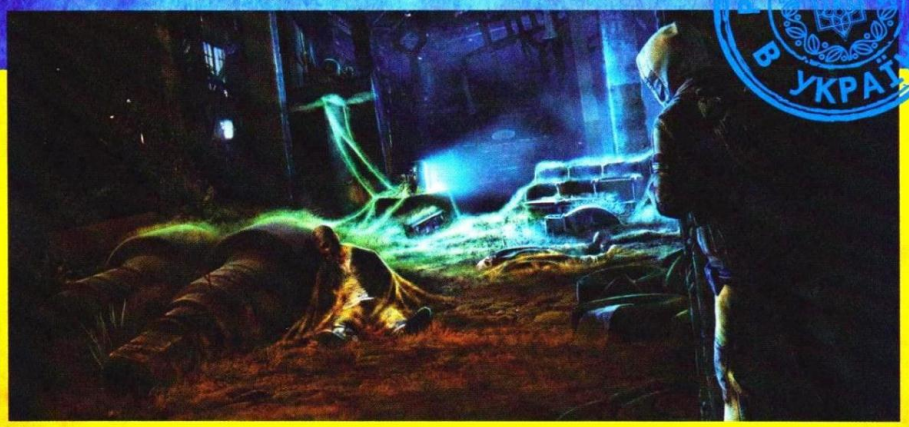


Survarium

Студія: Vostok Games

Жанр: f2p MMO-shooter

Дата виходу: кінець 2013





боків та стругати нові проекти – лише «Казаків» випустили ще 4 гри, не беручи до уваги фактично самоклонів «Завоювання Америки» та гру по фільму «Олександр». У розробників навіть з'явилась власна кіберспортивна команда, вихідці з якої нині боронять честь країни у складі славнозвісних Na'Vi. Також GSC встигли випустити ще 3 проекти, які особливо нікого не вразили – гоночки Hover Ace, шутер FireStarter та дуже амбіційну стратегію «Герої знищених імперій», яка мала обрости кількома сіквелами, книгами, іншими медіа-брендами, але виявилась ні риба, ні м'ясо і тихо згинула на самоті.



ДМИТРО ЗЕНІН: Не погоджуюсь. «Герої» стали першим проектом, де GSC захотіли спробувати себе у ролі видавця. Себто, гра створювалась на повному самофінансуванні і при бажанні особисто продавати її по світу через торгових агентів. Та реклами було обмаль. І перша спроба не принесла тих результатів, які вибороли «Козаки». Але хай там як, та цей досвід був потрібен і він мав величезне значення. «Герої знищених імперій» стали першою грою, під яку писались книги, які нормально продавались. Пізніше цей досвід дозволив GSC помахати хустинкою THQ, зберегти «Сталкер» як бренд, створити 2 доповнення і продавати їх як видавець. Так само, як і книги та серію одягу по всесвіту «Сталкера». Саме з «Героїв» почалась видавницька лінія GSC. До речі, таку бізнес-модель, нажаль, повторити так ніхто і не зміг.

Та про «Героїв» всі швидко забули, адже весь цей час увага геймерів усього світу була прикута до іншого витвору GSC – S.T.A.L.K.E.R.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Так от, перевели мене на шутери. Програмісти спитали – про що буде перший шутер? Мені хотілось перекласти на ігрові рейки дві свої улюблені наукові фантастики – книги «Ляльководи» Хайнлайна та «Пікнік на узбіччі» Стругацьких. Перша книга перетворилась на Venom, друга – зародила S.T.A.L.K.E.R. На початку третього тисячоліття у GSC розробили движок X-Ray, а у 2001-му у студію прийшов Олексій Ситянов, який згодом став геймдизайнером проекту. Саме він переконав мене змінити концепцію: спочатку я планував зробити першу половину гри вільною у переміщені та дослідженні – ми розкачуємося. А у другій частині починався би лінійний голівуд – одна велика місія у серці Зони. Як все вийшло у фіналі – всі знають. До речі, спочатку, як відомо, світ S.T.A.L.K.E.R. розміщався у Криму, а центром зони була Казантипська АЕС. Та Григорович нас із Олексієм вмовив «переїхати» до

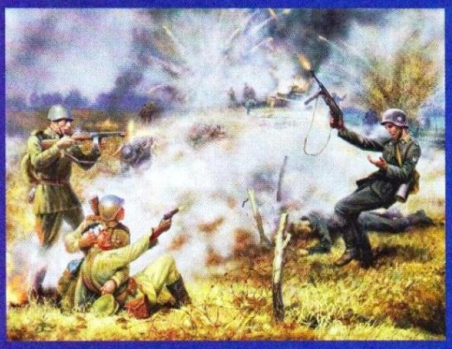


Сергій Григорович

Якби ви знали, паничі, в що люди грають уночі

Топ-5 найкрутіших українських ігор

«В тылу врага 2»



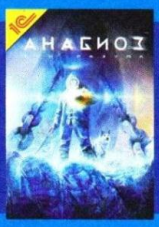
Тактика, фрици, «совети»: гарна українська стратегія – це не тільки «Козаки».

Carnivores 2



Ти не справжній фанат «Джурасік Парк», якщо не грав у «Карніворс». Єдиний в світі симулятор полювання... на динозаврів! Але іноді не зовсім зрозуміло, хто на кого полює...

«Анабіоз: Сон Розуму»



Анабіоз – це артхаус ігрового ринку. Атмосферний, темний, цікавий і дуже холодний артхаус, чомусь не оцінений гравцями.



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

Багато ігор обіцяло зробити «живий ігровий світ», але виконав таку обіцянку тільки «Сталкер». Зона – не просто місце. Це один з головних персонажів гри. І він не хоче, щоб ти вижив.

Metro 2033



«Это ми, фашистен, приехать захватить ваша станция 10 часов твоей жизни!»

Чорнобиля, хоча спершу ми вважали некоректним експлуатувати трагедію. Але потім виявилось, що ЧАЕС – все-таки правильне місце дії.

S.T.A.L.K.E.R., як відомо, запізнився на 3 роки і з легкої руки фанатів отримав назву «Ждалкер» через постійні переноси релізу з 2004-го року. Проектові не вистачало багатенько з обіцяного розробниками, та хай там як – але це був справжній шедевр світового рівня. Гра стала настільки популярною, що у рамках ігрового всесвіту запустили серію книг, лінію одягу і провели у Києві на Майдані Незалежності подію, яку дозволяють собі лише одиниці серед проектів, причому мінімум рівня Quake – у нашої гри був власний фестиваль, S.T.A.L.K.E.R. Fest.



ІЛЛЯ ТОЛМАЧОВ: Я розповім вам зворушливу історію. До того, як потрапити у GSC (*Ілля був одним із розробників доповнень до «Сталкера» – «Чистого Неба» та «Поклику Прип'яті»* – **прим. ред.**), я деякий час був справжнім фанатом гри, яка ще не вийшла, – S.T.A.L.K.E.R. Я нишпорив по інтернету у пошуках нових скріншотів та відео. Збирав їх у папку під назвою From_Stalker і багато разів передивлявся. У цієї гри була якість, яка відрізняла її від інших проектів – «Сталкер» виглядав «по-дорослому». Так, ніби його роблять люди із розвиненим почуттям смаку, який випестувався не з досвіду вивчення інших ігор, а з якихось «серйозних» джерел – наприклад, літератури. І хоч «Сталкер» не виглядав рівномірно ідеальним, а в деяких моментах взагалі примушував ховати обличчя у долонях (наприклад, під час банальних одкровень досвідчених бійців у багаття), все ж, це було щось виключно впевнене у собі.

Спершу мене вразив небачений досі візуал «Сталкера». Його пейзажі мовчки та меланхолічно напускали безсилля на розробників із конкурентних студій. Я уявляв собі будь-яку людину із ігрової індустрії, яка дивиться на скріншот із старим шосе та осінніми тополями, і відчуває, що вона вже програла. У мене виникало щире співчуття до цієї уявної людини. А в душі дуже забажалось приєднатись до розробників такої краси. Ця думка стала моєю ідеєю-фікс, нав'язливою мрією, коли я згадав, де раніше чув про компанію GSC.

Роком раніше. Я їхав у метро, розглядаючи розкішний банер гри «Казаки» з логотипом GSC, і думав, що це дуже талановиті і незвичайні люди, спроможні на відважне використання у комерційному проекті національної української теми – і це на фоні загального інфантильного скигління про втрачений СРСР.

Коли я згадав цей епізод в метро, до мене дійшло: GSC – це український розробник. Я зрозумів, що «Сталкер» роблять не десь у СНГ, а тут, поряд, у Києві. І подумав «Українці роблять?! Ну все, я йду до них!».

«Сталкер» став одним із головних експортних продуктів України, про який ми ще будемо розповідати нашим онукам зі сльозами ностальгії на очах. А знайомлячись з іноземцями, будемо казати – «Привіт, я з України. Це там де Шева, Клички і Сталкер». А, точно, ще у нас є «Метро», перший вітчизняний ААА-тайтл. Та у підземку ми спустимося трохи згодом. А зараз варто трохи поскиглити з приводу занепаду найвеличнішої української ігрової студії.



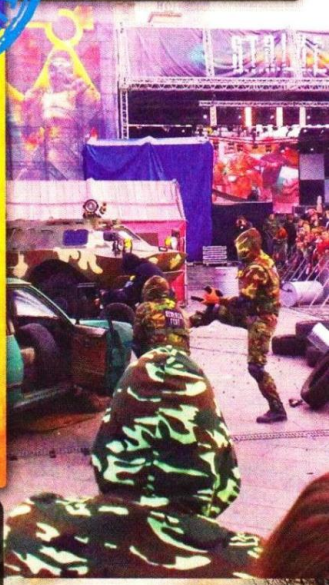
Северодонеччани Best Way запарились робити стратегії про Другу світову, викинули фріців на смітничок, але із Радянським Союзом не розпрощались. Та й від Другої світової далеко не втекли – передісторія гри починається у 1962-му, із конфлікту «Карибська криза». Як ти знаєш, у нашій реальності до відкритого протистояння не дійшло, та у всесвіті гри СРСР та США вирішили влаштувати атомний феєрверк. Півпланети зруйновано – інші півпланети – не придатні для життя. Та Совєти добре підготувалися до ядерної війни – по всій території колишнього «Совка» побудовані бункери, куди переселили найталановитіших мешканців Союзу та перенесли ключові підприємства. Так утворився Новий Союз, на честь якого і названа гра. Що ж, схоже що українських розробників хлібом не годуй – дай зробити гру про пост-апокаліпсис. Рольова гра «НС», здається, буде вітчизняним фолаутом – на дворі 2012-й рік, навкруги – велика відкрита територія, переважна більшість геймплею – на поверхні, де чудово собі поживає радіаційна флора та фауна – мутанти та аномалії. Найголовніша фішка гри – головному герою буде за 70 років – сивобородий дідуганчик, який ще у 62-му бомбив Штати. Поки важко давати грі якусь оцінку, але дебютний трейлер, хоч і бюджетний, викликав схвальну критику. Так, ми вже трохи втомились від пост-апокаліпсису, але Fallout під радянським соусом та від студії, яка не робить поганих ігор, – це досить заманливо, хоч про бойовку та рольову систему розробники поки мовчать.



«Новый Союз»
Студія: Best Way
Жанр: action\RPG
Дата виходу: 2013 рік



РОЗРОБЛЯЄТЬСЯ В УКРАЇНІ!



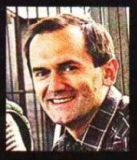
Напіврозпад

Треба було починати бити на сполох ще у середині минулого десятиліття, коли з'явились перші симптоми маніакальної маячні – Сергій Григорович пророчив ману небесну: відкритий ігровий світ без розбиття на локації, транспорт від ВАЗиків до гелікоптерів, та ця мана локшиною впала на вуха геймерів, бо добряча половина обіцянок виявилась цяцянками. Геймерів водили за ніс? Засновник GSC видавав бажане за дійсне? Якщо чесно, причин – багато.

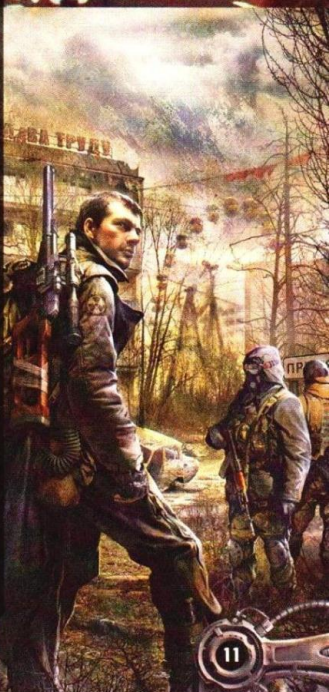


СЕРГІЙ ГАЛЬОНКІН: Насправді, Сергій Григорович бачив те, що у розробників було створено. Зазвичай, не все що розроблено, потрапляє у фінальну версію гри, адже просто руйнує баланс. Якщо не бігти по Зоні годину, лякаючись мутантів та аномалій, а проїхати за 5 хвилин цей відрізок на обіцяній автівці – весь кайф та атмосфера руйнуються. Тому рекламувати те, що остаточно не введено у гру – помилка.

Та головна причина – Григорович відійшов від розробки, причому вже давно. А у студії процвітали скандали, інтриги та непрофесіоналізм. Адд-они до «Сталкеру» розроблялись за принципом «Давайте зробимо додаток, а що там буде – байдуже». «Сталкер: Онлайн» загинула через те, що нею займались люди, які не розуміли концепцію гри. Призначення на ключові посади неправильних людей – це помилка власника студії.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Григорович мав пречудову бізнес-чуйку. Він був людиною із кількома талантами, у дечому – справжній розумник, але йому серйозно бракувало менеджерських скілів. Він працював за принципом «Я сам власник, сам вирішую!» – так йому було легше. Але в момент, коли почали рости кадри, з'явились професіонали – він відстав, залишився на тому ж рівні. Хоча в Україні тоді не було грамотних керманичів. Якби Григорович зростав як профі разом з нами – ми навряд би залишили GSC та заснували б 4A Games. Подейкують, що у GSC був повний бардак... ну, мабуть – так, був. Але ця студія створила «Козаків» та «Сталкер». І взагалі, покажіть мені хоч одну ігрову студію без креативного безладу.



Cradle

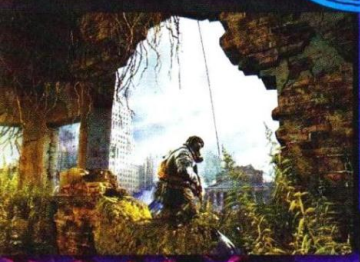
Студія: Flying Caf For Semianimals

Жанр: quest\ puzzle

Дата виходу: жовтень 2012



Розробники – повністю крейзі. Вони роблять щось дуже незвичне, дуже нетрадиційне, дуже незрозуміле, але нам дуже сподобалось те, що ми побачили і помацали. Творці гри називають Cradle літературним витвором, ми про сюжет поки нічого не знаємо, тому вважаємо гру інді-головоломкою від першої особи. Що ти шкіришся? Portal – це теж по великому рахунку інді-головомка від першої особи. Ми віримо у цей проект, хоча і не впевнені, що нас підтримує більшість вітчизняних геймерів.









У таких умовах розробки «Сталкер 2» (Григорович заявляв, що гра готова на 50%, хоча насправді сценарій тільки написали на момент закриття студії) перетворився на майже нездійсненний проект. Без нових технологій та не маючи достатньо професіоналів – всі ж розбіглися – гра була приречена. Тому не дуже дивно, що проект відмінили, а Сергій Костянтинович несподівано закрив GSC наприкінці минулого року. Принаймні, кістяк команди переформувався у Vostok Games, і зараз вони із новими силами створюють новий проект.

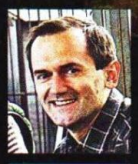


СЕРГІЙ ГАЛЬОНКІН: Хай там як, але GSC для іміджу та бренду «Україна» зробили набагато більше, ніж наше міністерство зовнішньої політики із усіма їхніми «Спритко та Гарнюня».

Що ж, король помер – але хай живе новий король! Сьогодні у нас є 4A Games – вони створили помпезний та захоплюючий шутер Metro 2033, який незважаючи на брак реклами, став популярним серед геймерів всього світу. Сіквел, Metro: Last Light взагалі настільки очікуваний та крутий проект, що має стати рятівником видавця THQ, у якого зараз серйозні фінансові труднощі. Crysis? Call of Duty? Ха, нам є чим відповісти! Знай наших!

Пікнік на узбіччі

4A заснували вихідці з GSC. Та це не єдина студія із таким же життєвим шляхом. Інді-команда Flying Cafe For Semienimals взагалі майже повністю скидається з екс-сталкерів – навіжених, талановитих і перспективних. Творці Xenus та Precursors – студія Deep Shadows, також родом з тих же країв. Мабуть, варто було б більше згадати про цю амбіційну команду, та їх проекти, хоч і були досить цікавими, не дотягували до олімпу ігрової індустрії, і не запам'ятались інноваційністю. Взагалі, через величезну текучку кадрів, сьогодні вихідців з GSC можна знайти майже у будь-якій вітчизняній ігровій студії.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: «Сталкер» закінчувало десь 40 людей. Але за весь час розробки проекту через нього пройшло майже півтори сотні.



СЕРГІЙ ГАЛЬОНКІН: Правду кажуть – якщо у твоїй компанії немає людей, які працювали у GSC, – значить ти не український розробник ігор.

Було б гріхом не згадати іншу кузню кадрів – маловідому сучасному гравцю студію Boston Animation, з якої ігрові профі розселились майже по всій вітчизняній сам знаєш якій індустрії. Власних гучних проектів у цієї компанії немає, але вони робили купу аутсорсної роботи для ігор, найкрутіші з яких – Star Wars Online та обидві частини EverQuest.

Київська «Перша Студія», хай і налічує більше 200 співробітників – також відома в першу чергу аутсорсом – вони створювали багато чого до культових ігор – серед яких навіть Battlefield 3. Зараз «Перша Студія» належить білоруському гіганту Wargaming.net та крім усіляких «соціалок» займається проектом «Світ Літаків» – World of Tanks із крилами.

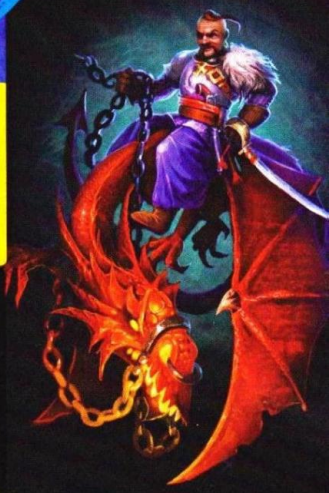
Оскільки талановитих розробників у нашій країні взагалі-то вистачає, то і інших студій під чиїмось крилом – теж багатенько. Наприклад, Vogster (їх f2p-шутер CrimeCraft, до речі, досить кльовий – пограй нашару у Steam), та київські відділення Ubisoft та Crytek, які теж спеціалізуються переважно на дрібних роботах для студій-татусів. Українське відділення Nival зараз також

Київський Crytek вимучував цю гру довгих п'ять років ексклюзивно для азійського ринку. Та компанії Мейл.ру проект став до вподоби і був запущений у СНД. Це фрітуплейний ММО-пасинок Call of Duty та Crysis, причому гени першого родича явно домінують. Інновацій – не більше ніж чесних політиків у світі (тобто, нуль), але геймплей загалом вийшов досить цікавий… спершу. Зараз гра настільки монетизована, що без вкладання у неї реальних грошей там просто нічого робити. Warface все ще на стадії бета-тестування, і якщо розробники полагодять провальну систему донатів, прихильники Call of Duty навіть будуть отримувати від проекту задоволення. А так – не вражає. Такого очікуєш від македонського Crytek, та у жодному разі не від українського.





Warface
Студія: Crytek Kiev
Жанр: f2p MMOFPS
Дата виходу: 2012

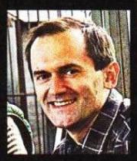


займається якимось проектом, хоча поки невідомо яким.

Серед незалежних компаній варто згадати Best Way – вони вже кілька років тримають марку, хвіст трубою і ніс за вітром – і навіть насмілились відійти від своєї відомої серії «В тылу врага» та почати кардинально новий проект. А завершить список вітчизняних команд некролог, у якому Creoteam – творці Collapse, та Digital Spray Studios, яких спустошив You Are Empty. Ці ігри мають одну головну проблему, характерну для вітчизняного ігропрому, – опосередкованість.

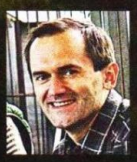
Смак сала?

Більшість українських ігор можуть бути насиченими, мати якусь кльову ідею, але загалом у них є дещо спільне: їм чогось бракує – якості, цілісності, цікавого геймплею.



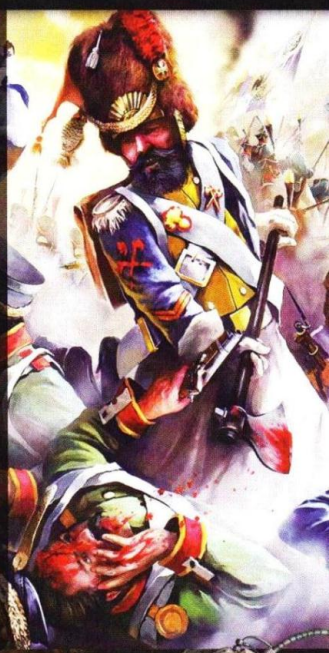
АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Один із головних недоліків наших компаній – вони йшли не на Захід, а одразу звертались до російських видавців. Північні сусіди давали менше грошей, але з ними було простіше домовитись, і вимоги у них були скромніші. Ми у 4A одразу націлились на західного видавця – домагань більше, але й фінансування краще. Це означає – можна брати кращих професіоналів і робити крутіші, якісніші проекти. А коли ти боїшся пускатись у довге плавання заради пошуку західного видавця – на якості у більшості випадків одразу можна поставити хрест та інші поховальні конструкції.

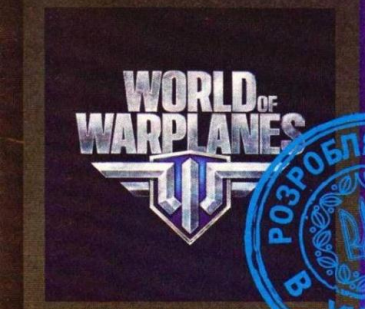
Одним словом, хай геймери звикли матюкати видавців на чому світ стоїть, але нашим студіям видавці потрібні як козаку червоні шаровари – причому необхідні такі видавці, що здатні повернути розробку у потрібне русло. Адже дуже довгий час ігри в Україні створювались аматорами методом намагань, помилок та везіння.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Веселий час був наприкінці дев'яностих – нуль розуміння того, що ти робиш – тільки абсолютна сміливість і команда ентузіастів. Ось є модельки – треба їх вставити на рівень. Користувались методом наукового тику, навчались на помилках і дивились, як роблять інші, західні колеги. Головне – просто не сцяти, а робити. На Заході така ситуація була у 80-х, коли ігропром тільки зароджувався. Дін Шарп зізнавався – «просто беремо і робимо», а що та як колись і в Америці теж ніхто не знав. Просто коли гейм-каша почала заварюватись в Україні, на Заході вже уже давно сформувався ринок, правила, системи освіти. Ми почали це робити на 10-15 років пізніше і нам до сих пір доводиться надолужувати.

Під час діалогу з нашими експертами, ми спробували визначити, чи є у українських ігор якась родзинка, яка б вирізняла їх серед інших. Мова не про «середній» рівень більшості наших проектів, а про щось ефімерне, побачивши що геймер може сказати: о, це українська гра! Чи є у наших ігор колорит? Українця впізнають по вишиванці, а



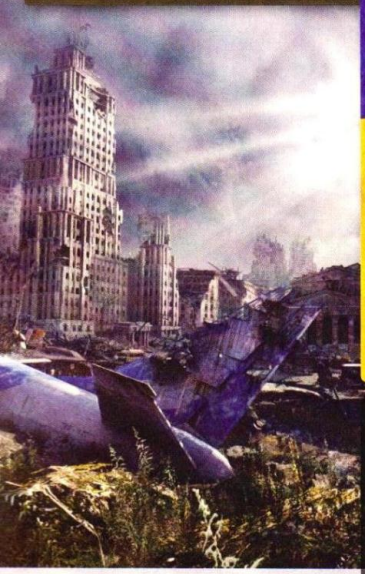




World of Warplanes
Студія: Перша Студія
Жанр: f2p MMO-flysim
Дата виходу: 2012

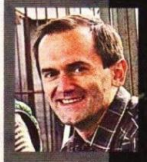
«Перша Студія», український підрозділ Wargaming.net, розробляє командний ММО-симулятор із літаками. Поки все виглядає досить амбіційно і круто – у грі можна осідлати корита із крилами, починаючи з біпланів і закінчуючи прототипами реактивних літаків першої половини минулого століття. Принцип – як у WoT, умовна халявність – пришвартувалась. Загалом має бути повний ульот, а не прольот. Сподіваємось, окрилена успіхом «Перша Студія» подужає іще який-небудь серйозний проект.





як впізнати українську гру? Ми дійшли висновку, що багато наших розробників люблять пост-апокаліпсис: S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033, Surviarium, Collapse, You Are Empty, «Новий Союз» – український девелопмент просто підсів на хаос та дестрой у суміші із життям після смерті… Хоча якщо озирнутись навкруги – це перестає дивувати: реальність спонукає. Та все-таки пост-апокаліпсис – скоріше тренд, а не риса. Ми дійшли висновку, що українські ігри стилістикою не вирізняються від інших, і в тому числі – за атмосферою чи геймплеєм. Але часто наші проекти різняться процесом розробки.





АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Відміна західних ігор від українських – у них спершу робиться шматок гри, який вже фінальний – він показує фічі та навороти, щоб зацікавити гравця та видавця. Після узгодження із інвесторами, цю частину розтягують на всю гру. Перший S.T.A.L.K.E.R. та «Метро» ми робили методом прогонів – спершу чорнетка, потім вона обростає деталями, подробицями, далі – нішевий прогон, альфа-версія, бета, фінальна і відполірована. Різниця в тому, що готову гру можна побачити тільки перед виходом. Тут і плюс, і мінус – коли за західним форматом готова фінальна частина, маленька, видавці та маркетологи бачать сильні сторони, які можна піарити, та слабкі – які потрібно виправити, переробити. У нас – іноді виявляється так, що у фінальну частину доводиться вносити корегування, а це веде до затримок із релізом. Із позитивних сторін – у нас кожен рівень гри – унікальний. Це не одна розтягнута місія на всю гру. Я купу західних проектів кидаю на середині проходження, бо стає нудно – одне і те ж саме. Правда, метод прогонів на Заході теж зустрічається.

Американські розробники одразу знають, як має виглядати гра, і фінальна версія не сильно відрізняється від концепту. А у наших широтах можуть почати робити гонки на конячках, а в процесі проект перетвориться на космічний шутер. Так, романтики у нашому девелопменті – більше, але такий підхід для бізнесу – гірше. Нажаль, хай всі й вважають розробників чарівниками, насправді індустрія – це бізнес, і без грошей сьогодні можна робити хіба що інді, а там і так затори, черги та товкучки.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: У нас спершу скелет робиться, потім м'язи, а потім давай прикрашати. THQ нам постійно рекомендує «Ну давайте хоч наступного разу зробимо шматок, завдяки якому

ми точно будемо знати, як гра виглядатиме! Ну будь-ласочка!» З приводу першої частини «Метро» видавець переживав до останнього моменту. Із сіквелом таких проблем не виникло.

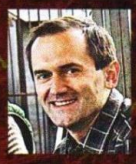
До речі, під шматком гри, який покаже суть всього проекту, мається на увазі новий проект студії 4A. Під час підготовки цього матеріалу розробники ще не вирішили – чи буде їх новий проект тріквелом «Метро», чи кардинально новою грою, але інформація про це має з'явитись дуже скоро. Андрій Прохоров трохи засмутив нас, запевнивши, що студія не збирається займатись двома проектами одночасно – від цього страждає якість, а розширювати штат на сьогоднішній момент – не найкраща ідея, адже коли кількість співробітників гейм-девелоперської контори перевалює за сотню – працездатність сильно зменшується. Агов, хлопці з 4A, годі байдики бити – дайте нам іще причин писатись рідним ігропромом!

Кінець кінців

Отже, час підбивати підсумки. Ще 5-6 років тому вітчизняна індустрія переживала свої найкращі часи. Було багато розробників, десяток запланованих проектів, і навіть проходили локальні виставки відеоігор – «Ігроград» та «Територія Ігор» – звісно, не такі масштабні, як у Росії чи Америці, але теж доволі непогані, так і Міністерство оборони у нас не Пентагон.

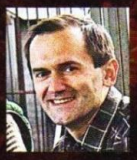
Купа надій і перспектив померли разом із фінансовою кризою – більшість проектів виявились неконкурентоспроможними, тому не отримали від видавців підтримки, адже ті урізали бюджети як могли. Багато вітчизняних студій позакривались, інші – перейшли до розробки ігор для мобілок, планшетів та соцмереж – там не треба вкладати мільйони і корпіти роки, там непоганий прибуток і мало слави. Судити людей за те, що вони вирішили вижити, а не займатись практично безперспективною справою ми просто не маємо права. Тому будемо лише гірко позіхати.

Хоча, по великому рахунку однією з причин анархії у рідній індустрії стало те, що більшість розробників мігрували від студії до студії, полюючи за більшими грошима та не сильно переймаючись естетикою та вкладанням душі у проекти.



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Рік 2012... український геймдев можна порахувати на пальці однієї руки черепашки-ніндзя...

Сьогодні залишились одиниці крутих розробників, деякі з них, як 4A – створюють блокбастери дійсно світового рівня. В цьому ми хоча б обходимо Росію, де крім творінь Nival («Герої 5», наприклад), немає серйозний проектів, які сколихнули б весь світ. Проте у Московії процвітають видавці – точніше, процвітали, адже зараз серед них залишились хіба що 1С, а «Акела» та інші померли у сучасних реаліях. З Америкою нашим іграм не вийде тягатись – і за якістю, і за кількістю, проте у Європі ми одні із лідерів – майже наздогнали Німеччину... та й взагалі, хтось колись чув про італійські ігри? Отож бо. Та що ж чекає нашу індустрію у майбутньому? Експерти вважають, що найближчі роки позитивних змін не буде. Нових крутих студій, здатних зробити нові «Метро» чи «Сталкер» не з'явиться, адже на проекти такого рівня потрібна величезна купа бабла. Тому нам лише залишається сподіватись на успіх Best Way, Vostok Games та небагатьох інших сміливців, які не пішли простим шляхом розробки ігор для мобілок (вибачайте, Action Forms, та ми тут все-таки ПК-геймери). Адже нашому «великому» геймдеву так потрібні круті профі!



АНДРІЙ ПРОХОРОВ: Середнякових спеціалістів у нас вистачає. Немає лідерів, які могли б без остраху братись за кермо великих проектів світового рівня. Серед профі не вистачає вправних аніматорів, гейм-дизайнерів, програмістів, продюсерів. Але ігрова індустрія в Україні ще молода – ми навчаємось бути кращими, то ж, можливо, у майбутньому все зміниться на краще.

Якщо ти хочеш крутих українських проектів – біс із ним, качай Крайзис Торрент-едішн (якщо що, ми цього ніколи не писали). Але будь патріотом – купляй хоча б українські ігри, підтримуй вітчизняного виробника. Він цього заслуговує. А ще краще – одягай вишиванку та йди вчитись робити ігри. Адже хто ж іще, якщо не ти?









Писала писака

Нас часто питають, що ми відчуваємо, створюючи єдиний в Україні журнал про ігри. Ми завжди чесно кажемо, що радіти з цього нічого. Журнал «Шпіль!» був фактично першим ігровим виданням і лишився останнім. Так, круто бути останнім з могікан, та це свідчить про те, що індустрія в занепаді. Так, після кризи преса взагалі обскубалась, і серед усіх тематичних видань залишились одиниці. Так, ігрових журналів в Україні було малувато, хоча кількість переважала якість. Ми хочемо згадати наших колег (та конкурентів), адже вони теж робили свій вклад у геймерську культуру в Україні. «Палантир» (предок журналу «Шпіль!»), «Мой Компьютер Игровой» (одне із перших гейм-видань), Gameplay (перший ігровий глянець), «Про Игры» (журнал екс-головного редактора «Шпіль!» Макса Пагана), PC Gamer Ukraine (національна версія всесвітньо відомого глянця), «Шпилер» (невдалий клон сам знаєш якого журналу), «Фуфел» (веселий зошит, також відомий як FPS) та Play Mobile (єдиний вітчизняний щомісячник про портативні ігри). Кажуть, олайн з'їв друковану пресу, та щось він виглядає наче жертва бухенвальду – крім кльового порталу shpil.com.ua можна читати gameway.com.ua та mmorpg.ua. Ну і звісно, не забувати заходити на playua.in.ua, осередок україномовних геймерів, які роблять чудові адаптації різних ігрових відео та круті випуски новин. А, як ми могли забути, – ще в Україні є єдина телепередача сам знаєш про що – «Ігронавти». Там навіть показують редакторів «Шпіль!» у якості експертів та опудал.

ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО

Люди мирно спят по ночам в своих кроватях лишь потому, что грубые и жестокие мужчины готовы от их имени творить насилие.

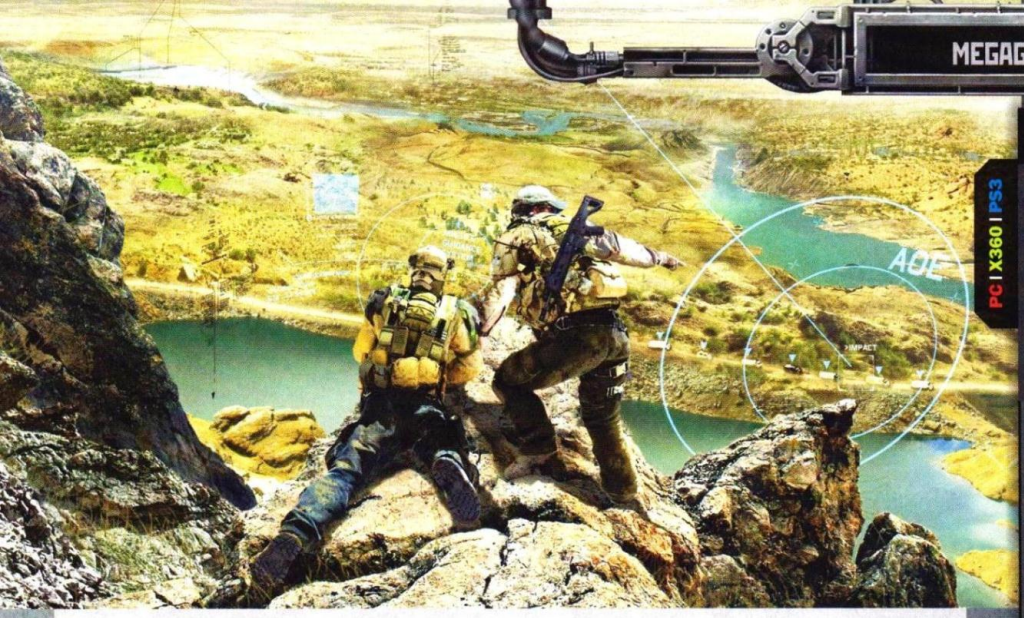
Джордж Оруэлл

В мифах призраки – это духи мертвых. Они принимают человеческий облик, чтобы мстить живым или помогать им.

Из книги Тома Клэнси «Зубы тигра»



Ни для кого не секрет, что имя Тома Клэнси давно стало брендом и пользуется такой же популярностью в игровой индустрии, как и его книги в мировой литературе. Проекты от Тома Клэнси отличаются стилем, тематикой, а главное своей аудиторией, хотя при этом сам маэстро пописывает в основном полубульварные экшн-детективчики, а с играми знаком шапочно и непосредственно в разработку не лезет. В этот раз под его именем история призрачного отряда коснется недалекого будущего, где на помощь человеческим возможностям приходят суперсовременные гаджеты и смертоносное оружие.



PC | X360 | PS3

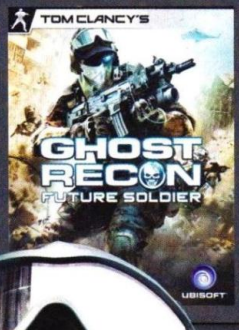
TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Жанр:
Tactical TPS

Разработчики:
Ubisoft Paris/Red Storm/ Romania/Ukraine (PC)

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: 3.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
HDD: 25 ГБ



Все по ГОСТу

В играх о войне, да и вообще в шутерах в целом, уповать на толковый сюжет особо не приходится. Все сводится к простому алгоритму: что-то взорвут, кого-то убьют, мировой терроризм, русские – злые, с бомбами, в ушанках, да еще и верхом на пьяных медведях с балалайками, но капитализм все равно побеждает. Больше половины современных милитари-стрелялок работают по этой нехитрой схеме. Стараясь не изменять традициям, история обновленного отряда «призраков» стартует после крупного взрыва, где погибает целая группа наших собратьев. Как по хлебным крошкам тебе придется путешествовать из страны в страну и искать виновников фейерверка и распутывать длинный клубок террористической цепочки. В целом все выглядит довольно стандартно, кроме одного маленького нюанса. Где-то ближе к середине игры наша важная миссия начинает плавно перерастать в спасение русского правительства и президента в частности. Ничего не напоминает? Правильно, серию Call of Duty. Но упрекнуть Ghost Recon попросту не в чем, скорее наоборот, ведь на борьбе плохих русских с добрыми американцами Том Клэнси съел не одну собаку и посвятил подобным явлениям больше половины своих книг. В остальном же сюжет Ghost Recon: Future Soldiers особо ничем и не выделяется из серой массы обычных стрелялок.

Будущее сейчас

Поскольку в названии игры упоминается о будущем, несложно догадаться, что основная фишка игрового процесса вращается вокруг использования новейших прибамбасов для отслеживания и убийства вражеских единиц. Разгуляться хватит даже самым требовательным манчкинам. Здесь нам и камуфляж с функцией отражения света (читай – невидимостью), датчики слежения, приборы ночного видения, тепловизоры, специальные дроны для отмечания целей, и, в конце концов, тебе даже дадут порулить сатанинской самоходной артиллерийской установкой «Бульдог».

Одной из ключевых особенностей Ghost Recon: Future Soldier является кастомизация оружия. Все здешние пушки можно разобрать и пересобрать на свой вкус и цвет. Заменять позволено буквально все: от прицела и магазина до подствольника и курка. Практически каждая деталь при этом будет влиять на убойную силу, максимальную дистанцию выстрела или точность собранной пухи. Дабы опробовать полученный результат, не обязательно начинать новую миссию – проверить все изменения можно на тренировочной площадке.

Спиритический сеанс

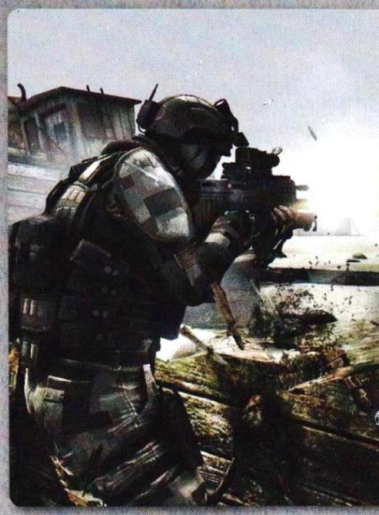
Подробно изучая исторические сводки, можно заметить, что реальный «призрачный» отряд (да, он действительно существует!) состоит из шести человек. В игре же наша команда довольствуется только четырьмя. Весь тактический элемент в Ghost Recon базируется на правильном корректировании действий



Призрачный фильм

О похождениях бравых солдат-привидений Ubisoft сняли двадцатиминутный киноприквел. Короткометражный фильм называется Tom Clancy's Ghost Recon: Alpha. Известно, что к съемкам уже привлечены два из трех авторов Logoram» – картины, завоевавшей в 2010 году «Оскар» в номинации «Короткометражный анимационный фильм». Бюджет составил порядка $8–10 млн., а саму кинокартину Alpha можно найти на нашем диске.









наших друзей по оружию. Грамотное отмечание целей, точные совместные убийства и разумное задействование технологичных примочек значительно уменьшают головную боль при прохождении сюжетной кампании. Сам геймплей можно условно разделить на два варианта прохождения: либо ты, пользуясь технологическим преимуществом, тихо устраняешь вражеских солдат, либо, подняв тревогу, начинаешь поочередно искоренять быстро нарастающее сопротивление. Причем агрессивный вариант прохождения – порой не самый лучший выход даже для любителей хорошо нашинковать противника свинцом и украсить декорации вражескими кишками. Правда, иногда игра сама может подкинуть один из вышеописанных вариантов априори.

В любом уважающем себя шутере, кроме тех, где герой надевает красную повязку на голову или трусы поверх трико, начиная в одиночку осуществлять вражеский геноцид, присутствует кооперативный режим. Говоря про Ghost Recon: Future Soldiers, можно смело утверждать, что игра заточена именно под него. Но скорректировать свои действия, играя вчетвером, – довольно сложная задача, особенно когда один любуется красотами здешнего мира, второй сконцентрирован на задании, а остальные вообще в это время делают кофе. Ведь нередко игра требует от команды кооперации, особого внимания и тактического мышления.

Я солдат, недоношенный призрак войны

Помимо кооперативного прохождения основной кампании в игре также имеется полноценный



Охотники до привидений

Известный среди бойцов Сил Специального Назначения, но закрытый для обычных смертных отряд Ghost Recon окружен множеством легенд. Кто же они в действительности? Основателем Ghost Recon эпохи Вьетнамской войны (60-е годы) считается зеленый берет Дэвид М. Тэскер. Тэскер видел необходимость в создании отрядов для выполнения особо опасных миссий, живущих при этом на вражеской территории. Он отбирал из своих людей специальные группы, которые действовали сугубо в его интересах, а командование выше даже не знало об их существовании. Основные задания включали в себя установку местонахождения вражеских наблюдательных постов, их уничтожение, а также различного рода саботаж. За долгие годы существования призрачный отряд приобрел статус легендарной и уже официальной боевой силы. Он принимал участие во всех конфликтах, где каким-то образом были замешаны США. Как правило, отряд забрасывают на вражескую территорию за несколько дней до прибытия основных сил, а после войны или конфликта некоторые подразделения остаются на 1–2 месяца для поддержания обстановки. Отсюда и появились традиция и девиз – «Прийти первыми, уйти последними» (In Primo Ex Tandem).

Есть несколько мнений, как этот знаменитый отряд получил свое название. В первом говорится, что иногда его участники придумывали интересные способы использования камуфляжной краски для лица, например, рисуя черные черепа на зеленом фоне или наоборот. Солдат северного Вьетнама это очень пугало в ближнем бою, и по возвращении в свою армию они, как позже выяснилось, стали называть полумистических врагов «призраки». Еще есть мнение, что такое имя отряд заработал благодаря тому, что большая часть их операций была проведена ночью, с использованием примитивных приборов ночного видения того времени. Личные записи Тэскера тоже проливают кое-какой свет на этот вопрос: «Многие ребята были очень фаталистичны. Они были добровольцами, считая при этом, что миссии, в которых предстояло участвовать, являются самоубийством. Они шутили, что мы уже призраки, уже мертвы».



Ubisoft полировали, полировали да не выполировали

Мы все больше убеждаемся, что компания Ubisoft люто ненавидит PC-игроков. За пару дней до выхода шутера на ПК парни объявили о переносе проекта на две недели, мол, им нужно кое-что кое-где подкрутить, приколотить и выровнять. Руки бы им выровнять! Сразу после релиза в игре наблюдался ряд технических проблем, среди которых были и весьма критические. Например, трудности с настройками изображения и плохая оптимизация. Даже владельцы мощных компьютеров были вынуждены во время определенных миссий наблюдать на экранах чуть ли не слайд-шоу. У некоторых игроков даже отказывались работать мышки и клавиатуры, вынуждающий их проходить новый Ghost Recon на геймпаде. И это притом, что в вышедшей на месяц раньше консольной версии никаких проблем не наблюдалось. Разработчики тут же принялись забрасывать нас извинениями и патчами. Эх, Ubisoft...

мультиплеер. На выбор нам предлагают четыре различных режима: Conflict, Decoy, Saboteur и Siege. Первый больше всего похож на привычный всем нам Team Deathmatch, с одним лишь отличием: по ходу боя на карте периодически будут появляться случайные мини-задания. Например, тебя могут попросить удерживать указанную позицию или устранить конкретного игрока за отведенное время. В режиме Decoy твоя команда должна захватить или оборонять три основных объекта, два из которых являются муляжами и служат лишь для отвлечения врага. Перехватить бомбу и заложить ее на территории противника нужно в режиме Saboteur. Ну а самым хардкорным сетевым развлечением является Siege, в котором команда без возможности респауна должна охранять/нападать на ключевые точки.

В здешнем мультиплеере слаженная командная игра важна как никогда. Желательно держаться вместе и всячески помогать своим товарищам, используя уникальные способности своего класса. Инженеры, например, могут управлять дронами и закидывать команду врагов датчиками движения. А вот у разведчиков имеется специальный камуфляж, делающий их практически невидимыми во время спокойствия – очень полезная вещица для любителей посидеть в засаде со снайперкой (как же мы ненавидим этих ребят!). Штурмовик – основная огневая мощь отряда, благодаря улучшенному бронежилету он способен выдержать в два раза больше попаданий и согнуть терминатора в бараний рог. Резюме: в целом мультиплеер получился очень интересным. Такая себе смесь Call of Duty и Battlefield от третьего лица с футуристическими примочками.

Картинка-невидимка

В перерывах между перестрелками и тактическим планированием глазу будет за что зацепиться. Так как наш отряд постоянно засылают в самые различные уголки планеты, то жаловаться на однообразие пейзажей не придется. Мы побываем и в солнечной Африке с ее беспощадными песчаными бурями, и в густых лесах России, и даже в заснеженной Арктике. В графическом плане все окружение выполнено на достаточно высоком уровне, пусть и без особого внимания к мелким деталям. Но без приятных исключений не обошлось: например, нам очень понравился момент, когда наши бойцы укрылись за прилавком с арбузами, а вражеские солдаты автоматными очередями разнесли сочные фрукты, и во все стороны полетели красно-зеленые ошметки. Смотрелось эффектно. С разрушаемостью объектов не все так однозначно, она как зарплата дворника: она как бы есть, но ее как бы нет. Полностью или частично разрушается лишь незначительная часть конструкций, а вот самые тонкие укрытия (металлические листы, например) пробиваются на ура.

Призрак коммунизма Sirius и человек-фантом Prince

Вердикт

Учитывая сухой летний период в разработке компьютерных игр, можно сколько угодно говорить, мол, все равно не во что играть. Но Ghost Recon: Future Soldiers – совсем другой случай. Это, на самом деле, очень затягивающая игра и по-своему даже новаторская. Со всеми этими футуристическими наворотами, даже невольно начинаешь переживать за будущее грядущего Call of Duty: Black Ops 2 – а вдруг половину так разрекламированных там военных устройств Ubisoft нам уже показала. В любом случае Ghost Recon: Future Soldiers удалась на славу и обязательна к прохождению всем любителям разумной и рассчитанной стрельбы с примесью новомодных и смертоносных устройств.



ПЕСКИ ВОЕННОГО ВРЕМЕНИ

SPEC OPS THE LINE

PC | PS3 | X360

Жанр:
TPS

Разработчик:
Yager Development

Издатель:
2K Games

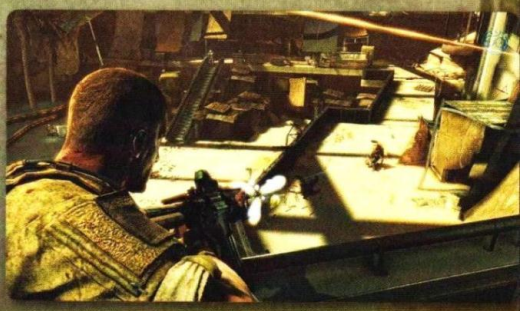
Системные требования:
Процессор: 2 ГГЦ
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
6 ГБ на HDD



Война – занятие, чуть ли не более древнее, чем самая старая профессия на свете. Как известно, война никогда не меняется – меняются способы, с помощью которых она ведется. Не раз, не два и даже не миллион об этом рассказывали режиссеры, писатели и, разумеется, геймдизайнеры. Но кто действительно интересно подошел к этому вопросу – так это ребята из Yager с их Spec Ops: The Line.

Историческая сводка

Вообще судьба бренда Spec Ops была довольно непростой и неспокойной, как песчаные дюны: несколько игр серии, вышедших в конце 90-х – начале нулевых, были встречены прохладно как прессой, так и игроками. В 2003-м появились слухи о том, что разработкой новой части занимаются Rockstar. Слухи выросли в полноценную разработку, которая, к сожалению, даже при наличии композитора в лице Джоша Хомма, была прекращена в 2005-м по неизвестной причине. На этом разговоры о сиквеле поутихли аж до того момента, как в 2009-м неожиданно было объявлено о создании The Line. И вот, после долгих трех лет кропотливой работы мы наконец-то можем увидеть, над чем же так усердно потели Yager.

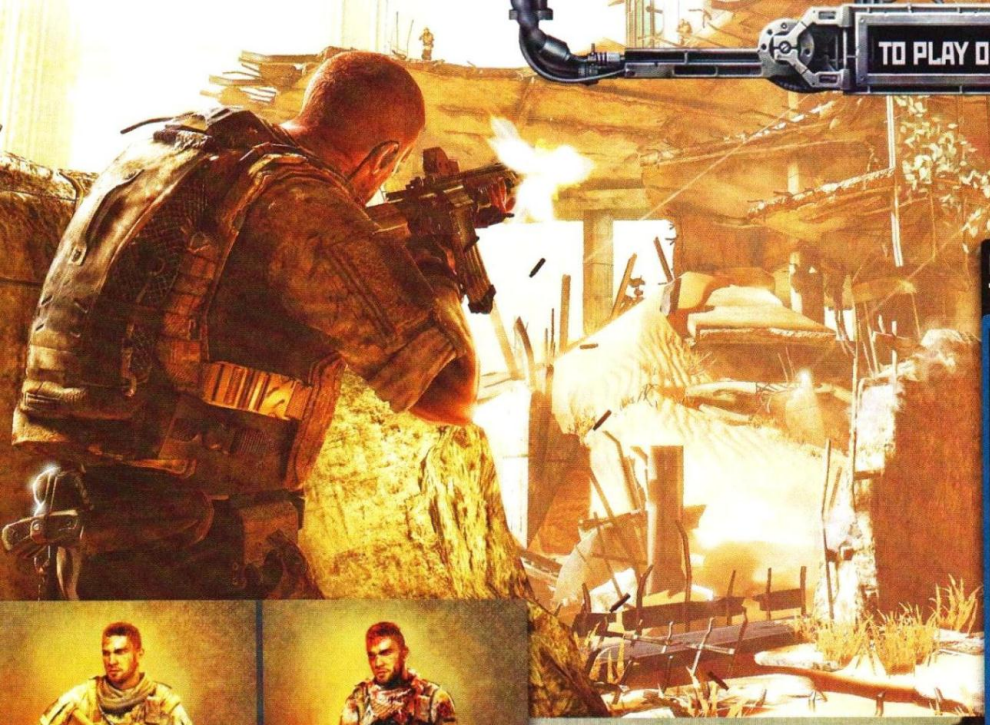


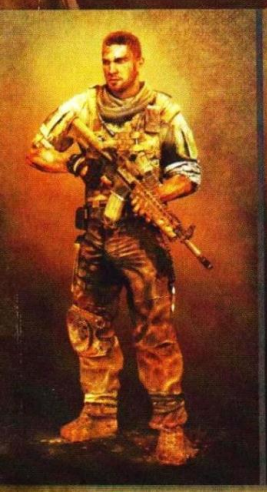
Мир в первую очередь ломает самых сильных

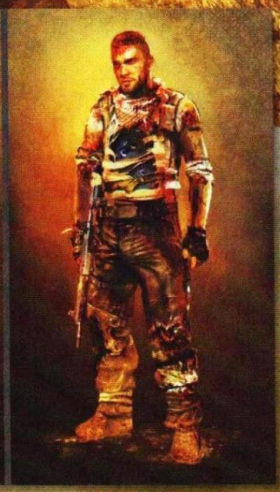
Spec Ops: The Line – типичный представитель жанра «ПЕРЕКАТЫВАЙСЯ@РЕГЕНЕРИРУЙ», но с поправкой на неприлично сложный и качественный сюжет, который в этих жанровых краях встретить не так то часто доводится. Даже сама завязка интригует: один из самых богатых городов на планете – мегаполис Дубай начал страдать от постоянных песчаных бурь, из-за чего быстро стал непригодным для жизни. Теперь Дубай – не то место, куда отправляются на отдых звезды мирового масштаба и вселенской величины. Здесь больше не бьют жилы нефтяных долларов, а попасть под раздачу местной банды мародеров – проще, чем повстречать на Троещине необремененного интеллектом человека в полосатом костюме.

Повествование ведется от имени капитана Мартина Уокера, члена спецотряда Дельта. Занесло его, вместе с еще двумя братьями по оружию, в эту песчаную гробницу не просто так. Во время эвакуации мирных жителей некий полковник Джон Конрад, командир 33-го батальона армии США отказался возвращаться в Америку и предпочел попи-









ванию вискаря на отпускные кое-что более занятное: времяпровождение в когда-то продвинутом городе, а также помощь оставшемуся мирному населению. С тех пор от военнослужащего не было ни одной весточки. Командование, обеспокоившись этим фактом, отправляет нашего, возможно, не настолько «крутого», но все же Уокера в бывшую жемчужину ОАЭ. Скоро мы узнаем, что Конрад сошел с ума и построил в городе уж очень странный режим, сконцентрировав власть в своих руках. Со временем Уокер раскроет своим боевым товарищам, что он лично знаком с Конрадом и не может понять, почему в этом городе происходят страшные зверства, убийства и установлена дикая форма тирании. Во всем этом безумии игроку и придется разбираться на протяжении относительно короткой 5-часовой одиночной кампании.

Ваще брутально

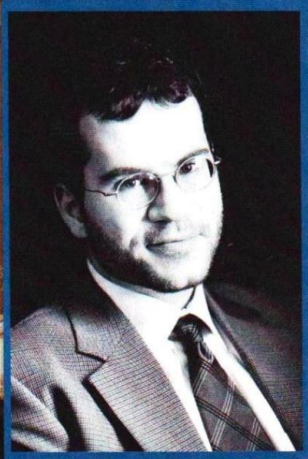
Во время прохождения игроку не раз и даже не два придется наблюдать плотно обосновавшееся здесь детище войны – смерть. И дело не ограничивается обычными трупами, стрельбой и криками из окопов, нет. Показанные здесь сцены мародерской жестокости нередко ужаснут своей откровенностью. Более того, развитие сюжета и сами события уж очень сильно напоминают творение Форда Копполы под названием «Апокалипсис сегодня», который, в свою очередь, основан на романе «Сердце тьмы». Кстати, фамилия главного антагониста недвусмысленно намекает на связь этих произведений. В этом, пожалуй, и состоит одна из двух главных заслуг игры – абсолютно нетривиальный сюжет очень долгое время держит в напряжении и заставляет разобраться в происходящем, приводя нас в конце к одному из 4-х возможных финалов. Окончание игры, впрочем, достойно всего остального сюжета, а выражение лица игрока в стиле «ЯНИХРЕНАНЕПОНЯЛ» после всего увиденного только это доказывает.

Linейная механика

В плане игрового процесса игра, в принципе, ничего нового не показывает: стандартный шутер от третьего лица, почти полностью привычная раскладка клавиатуры, стандартные возможности, вроде стрельбы из-за укрытий и более-менее обычный набор вооружения. Правда, к последнему решили прикрутить особые модули, вроде глушителей на M16, подствольного гранатомета на SCAR-H и тому подобных вещей, в результате чего почти у каждого оружия есть альтернативный режим стрельбы. Это,



I never asked for this

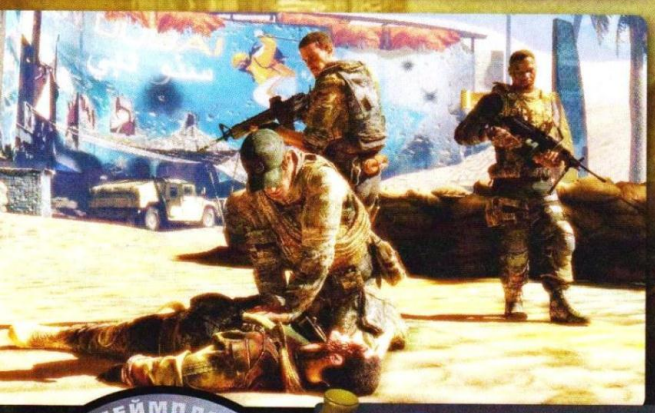


Spec Ops: The Line примечательна тем, что свою рецензию на нее опубликовал Том Биссел, бывший солдат, прошедший Ирак на максимальном уровне сложности и без сохранений. Большую часть рецензии Том сетует на жестокость в играх (и хвалит «Метро 2033» за оправданную жестокость), разбирается, почему люди любят шутеры и убивать. Непосредственно о Spec Ops: The Line он говорит следующее: «Тупой сюжет с неубедительной историей, но геймплей очень неплох и стрельба доставляет». Также Том отмечает, что герой игры очень круто меняется со временем, калечится, а его характер эволюционирует, и даже тон ругани, которой он в бою поливает врагов, становится другим. В целом американскому вояке игра скорее понравилась.





кстати, местами открывает некие тактические возможности, ведь с тем же глушителем часто есть шанс зайти в тыл и перестрелять вражеских солдат. Разработчики также добавили возможность отдавать товарищам самые простые приказы, вроде «пали в этого урода» или «подлечи того неудачника». Своевременное использование этих функций иногда может неслабо так выручить в трудных ситуациях. А вот активно распиаренная во время разработки фишка с уничтожением резервуаров с песком, чтобы в буквальном смысле пропесочить врагов не совсем так хороша. Всяческое активное использование песка в тактических целях на деле оказалось заскриптованной и очень сильно зависящей от дизайна уровней радостью, что непременно подпортит впечатление тем, кто не очень любит присутствие на ушах продуктов итальянской кухни. Ах да, в игре еще есть мультиплеер, но это максимально длинное упоминание, которого он заслуживает.



Полет Валькирий

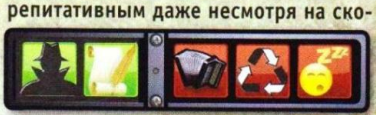
Второй жирный плюс игры – музыка, хотя может, весь секрет в том, что я тестировал игру с Genius GX Gaming SW-G2.1 3000. Она вносит свою лепту в атмосферу, поскольку таинственный «Диджей» постоянно пытается психологически надавить на жителей Дубая с помощью своей мощной аудиосистемы, вещающей чуть ли не на весь город. Сам же репертуар тоже заслуживает похвалы – постоянным хитам вьетнамской войны не хватает, разве что, фирменного вагнеровского произведения, чтобы полностью почувствовать себя участником событий фильма «Апокалипсис сегодня». Да и в остальном звуковые эффекты находятся на должном уровне, вызывая лишь положительные впечатления.

BoVVer



Вердикт

Трехлетнее ожидание, в принципе, стоило того, ведь на выходе мы получили необычный шутер от третьего лица. Причем, он не про бицепсы и тяжелые пушки, но зато с интересной и запутанной историей. Перед нами действительно качественный продукт, правда, не принесший абсолютно ничего нового в игровой процесс, из-за чего раскрытие истории полковника Конрада становится довольно скучным и репитативным даже несмотря на скоропалительность сингла. Правда, я больше не знаю игр, где можно белым фосфором выжечь роту американских солдат.



ПОЛНЫЙ УЛЕТ

TRIBES ASCEND

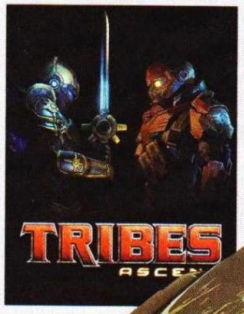
PC

Жанр:
FPS

Разработчик:
Hi-Rez Studios

Издатель:
Hi-Rez Studios

Системные требования:
Процессор:
Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ (3 ГБ для Vista/7)
Видео: 512 МБ
10 ГБ на жестком диске



Почему люди не летают как птицы? Еще как летают – утверждают в Hi-Rez Studios. Парни решили возродить некогда популярную серию сетевых шутеров Tribes – это там, где дядьки в бронекостюмах стреляют друг в друга, паря в воздухе при помощи джет-паков. Ascend использует популярную ныне free-to-play модель, так что полетать дают всем и бесплатно. А вот стоит ли проект того, чтобы вложить в него кровно заработанные тугрики и пиастры – это мы сейчас постараемся выяснить.

Полет фантазии

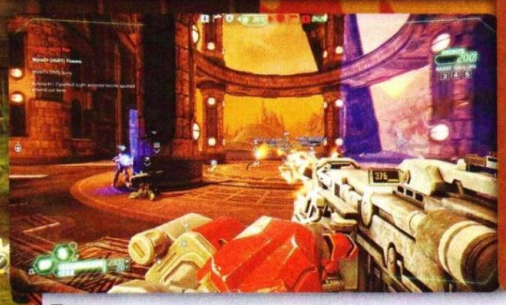
Обычно, сочиняя сюжетную линию для какого-либо онлайн-шутера, создатели особо не заморачиваются. В Hi-Rez пошли еще дальше – они вообще забили на сюжет, предоставив игроку и его фантазии придумать историю самостоятельно. Что не поделили между собой армии красных и желтых? Да что угодно: девушку, стиральную машинку, пену для бритья. Как говорится, войны и из-за меньшего начинались.

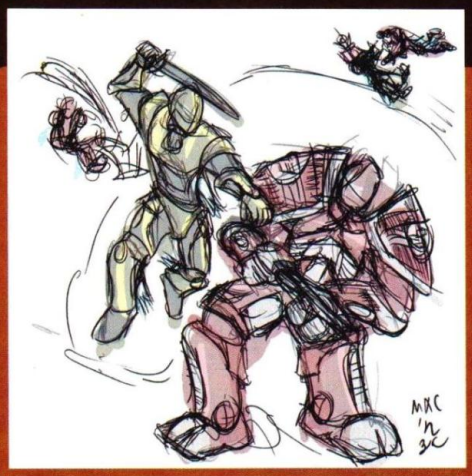
Чем хороша Tribes: Ascend так это тем, что она, по сути, уникальна. Забудь все, что видел в других шутерах (если, конечно, это были не предыдущие части франшизы), здесь твой многолетний опыт по выписыванию хедшотов практически сводится к нулю, ведь игровая механика проекта строится на быстрых перемещениях, маневрировании и стрельбе на опережение.

Скользящий по лезвию

Передвигаться по здешним картам предлагают при помощи реактивного ранца и антигравитационных коньков. Уже в предвкушении продолжительного полета? Ишь, куда разбежался: заряда в ранце в среднем хватает на пять секунд, и за это время желательно успеть подлететь к любой наклонной поверхности, чтобы эффектно проскользить вниз на чудо-коньках и набрать скорость. Таким нехитрым способом можно быстро преодолевать большие расстояния, при этом становясь трудной мишенью для противников. Попасть в такого скорохода – та еще задачка. Нужно научиться вычислять траекторию падения врага и заранее пальнуть из пушки помощнее в точку, где по твоему мнению он должен вот-вот приземлиться. А сколько радости здесь приносит точное попадание, словами не передать.







Что такое «не везет»

Серия Tribes берет свое начало еще в далеком 1998-ом и насчитывает пять игровых проектов, но многие о ней попросту не слышали. Когда вышел оригинал, все геймеры были слишком заняты «Квакой», а сиквел никто и не заметил на фоне культовых Unreal Tournament и Counter-Strike. Так и не втиснувшись в нишу сетевых развлечений, девелоперы решили сделать одиночное ответвление под названием Tribes: Vengeance. Проект появился в 2004 году, как раз во время царствования Half-Life 2 и Doom 3... Видимо, кому-то из разработчиков дорогу перебежала черная кошка с пустыми ведрами, попутно разбивая зеркала.

Реактивные засранцы

Поначалу нам доступно всего три класса персонажей, но за отдельную валюту (реальную или виртуальную) разрешено разблокировать еще шесть. Условно всех их можно поделить на легких, средних и тяжелых. Первые – более маневренные, они быстрее набирают скорость и ввиду своей небольшой массы могут взлетать выше остальных. Один из таких вот худышек – Разведчик – и вовсе может становиться невидимым. Средний класс может похвастаться более прочной броней; это классические Солдат, Техник и способный активировать защитный барьер Райдер. Ну и, собственно, громилы – неповоротливые ребята с крепким здоровьем и самыми мощными пушками. Такие парни идеально подходят для обороны базы и уничтожения вражеской техники.

Захват фрага

Игровые режимы, а их у нас четыре, представляют собой классический набор сетевых забав. Местный Team Deathmatch попытались разнообразить, превратив его в некую вариацию Захвата Флага. Из первого убитого бойца выпадает заветная палка с тряпкой, и чья команда быстрее ее схватит – тому и бонус – два фрага по цене одного. Естественно на носителя флага сразу же ополчится вся команда противника, и лучшим вариантом для него будет позорное бегство. Ну, а чтобы бегунку было не так обидно, периодически, за удержание знамени, ему будут начисляться очки опыта.

Самым масштабным и интересным по праву можно считать Capture the Flag. В данном режиме каждая команда имеет свою собственную базу с оборонительными турелями, площадкой для вызова техники и генератором, который все это добро подпитывает. Подорвали генератор – команда лишается всех электронных благ цивилизации до тех пор, пока его не подчинят. Главная же задача – выкрасть с вражеской базы пять флагов и перенести их на свою. Также свои силы можно попробовать в удержании контрольных точек и разборке пять на пять на небольших аренах.

Деньги на ветер

Практически все существующие в Ascend игровые предметы можно купить за виртуальную, заработанную в игре, валюту без потребности разбивать свою любимую свинью-копилку. Но будь готов к тому, что собирать на приглянувшуюся пушку придется очень долго. Уж лучше не рисковать здоровьем, вложить немного денежек и приобрести несколько крутых пукалок для понравившихся классов. Помимо оружия здесь еще есть и разнообразные гранаты, одежки и всевозможные перки – выбрать есть из чего. Сами же пушки и бронекостюмы апгрейдятся автоматически по мере их использования. Стоит отметить, что донат не сделает из тебя непобедимого героя, так как здесь все решают исключительно игровые навыки, но он способен значительно ускорить общеигровой прогресс.

Смотреть свысока

Над графической составляющей в Hi-Rez долго не сидели. К самому визуальному стилю претензий никаких не имею, но куда, черт возьми, запропастилась детализация ландшафтов? Такое чувство, как будто я попал в прошлое. Поначалу подобное графическое несовершенство бросается в глаза, но в пылу битвы на него попросту перестаешь обращать внимание. О каких вообще красивых пейзажах может идти речь, когда противники, будто стая сумасшедших кузнечиков, скачут вверх-вниз и норовят подорвать тебя, как только ты коснешься земли?

Олег [Prince] Скубицкий







Вердикт

Ура, товарищи! Одним хорошим и качественным f2p-шутером стало больше. Новый Tribes – истинный идейный наследник серии, сохранивший общую концепцию своих предшественников. Уникальный в своем роде, веселый и динамичный FPS в интересном сеттинге, да к тому же условно бесплатный. Хороший повод отдохнуть от современных войн в сам знаешь каких играх.





IRON FRONT Liberation 1944

Жанр:
tactical shooter

Разработчики:
X1 Software
Awar

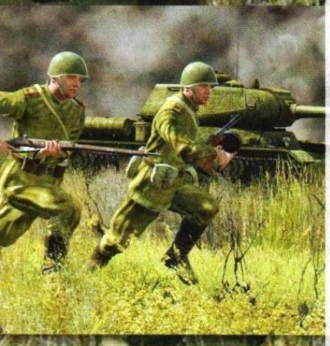
Издатель:
Deep Silver

Системные требования:
Процессор:
Intel Core 2 Duo, 2.4 ГГц
Оперативная память: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce 8600 / Radeon 3650 512 Мб
10 Гб на жестком диске



TACTIKAL SHOOTER

Красивейшая графика с умопомрачительными эффектами и идеальная анимация… Великолепные ощущения от стрельбы, словно это ты нажимаешь на гашетку, автомат пляшет, плюется свинцом, а врага дергает и отбрасывает при попадании… Звук и музыкальное сопровождение на уровне лондонского симфонического оркестра… Сюжетом эпичности, масштаба и уровня настолько высокого, словно над ним трудились лучшие умы литературного мира… Все это – НЕ про Iron Front: Liberation 1944.



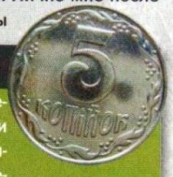
Удушливые скитания

Я два дня не мог начать писать эту статью. Все ходил и вынашивал злобные планы по втаптыванию ее в отборные нечистоты и выискивал разные обличающие цитаты. Мой мозг, уже изрядно воспаленный игрой в этот шедевр камнеобработки, никак не мог начать его описывать. Я просто отказываюсь верить, что в 2012 году такой проект может кто-то выпустить да еще и посметь требовать за него деньги с честных людей. Лично мне после такой поделки просто было бы стыдно выходить на улицу и смотреть друзьям в глаза. И сейчас ты узнаешь причины моего гнева.

Итак, что такое Iron Front: Liberation? По сути – это перспективный в свое время мод на ARMA 2, посвященный Второй мировой. Нужно напомнить, что ниша командно-тактических реалистичных шутеров про Вторую мировую практически пуста, как и ниша любых других реалистичных шутеров. Ведь зачем два часа ползти по лесу, чтобы схлопотать пулю, если в любой современной стрелялке можно набить 10 фрагов за минуту? Так вот, было бы все гладко, но из модификации решили сделать отдельную игру – ручки оказались с кривизной, но желание заработать все же взяло верх. Заняться разработкой поручили не кому-то, а X1 Software и Awar, командам, у которых на двоих 3,5 проекта – моды и флеш-игры. Ладно, шедевры делали студии и с меньшим послужным списком, но отсутствие опыта они компенсировали талантом. X1 Software и Awar ничто компенсировали ничем.



Khaj-Tosin



Кстати, многим показалось, что в мультиплеере игры дела идут куда бодрее, чем в сингле, и вообще Iron Front: Liberation 1944 – это именно мультиплеерная игра. Мол, там и самолеты, и реалистичные танки, и кооперативные миссии. Как по мне, слишком щедро называть Iron Front: Liberation 1944 – игрой. Это скорее – здоровенное поле боя или полигон, где люди бегают, ездят на танках и стреляют друг в друга. Удовольствия и азарта – как от просмотра передачи «Малахов +» в обратной перемотке. На этом фоне даже скучноватая, по мнению большинства, ARMA2 выглядит бодрым блокбастером с тоннами спецэффектов и щекочущим все твои нервы сразу. Ко всему, Iron Front: Liberation 1944 – дико забагована и невероятно требовательна, особенно учитывая, что лицом она не вышла. От этого проекта стоит держаться на расстоянии пушечного выстрела, помноженного на бесконечность.

3,1415…ц

Начнем с картинки, что ль… Она вызывает благоговейный ужас, и не стоит вообще запускать игру в ближайшие 2 часа после приема пищи. Разработчики почему-то решили перерисовать текстуры и модели окружения, но при этом так, чтобы они выглядели в полноценной игре хуже, чем в упомя-













нутой ранее модификации. Кстати, текстурам придали чудесное свойство, помогающее засасывать и приклеивать бойцов. Причем, залипания могут произойти даже в пустом дверном проеме. Хорошо выглядят только модели техники и форма солдат. Еще в игре заметны некоторые проблемы со светом, но на фоне остального – это так, мелочи вроде обнаружения у себя рака за 5 минут до конца света. Но самое незабываемое в игре – это анимация солдат, причем по всем фронтам: от движений до мимики. Анимация как бы намекает нам, что на всех без исключения бойцах Второй мировой поголовно испытывали химическое, биологическое и хрен знает какое еще оружие с очень неприятными побочными эффектами. Это видеть надо! Хотя лучше все-таки не видеть.

Коль разговор зашел о неписях, добьем их! В начале игры может показаться, что тут охрененное древо команд, при помощи которых можно руководить бойцами. Так и есть. Правда, вероятность того, что команда будет выполнена правильно – 1 к 10. Возможно, это на самом деле фишка, и разработчики сознательно прикрутили к Iron Front: Liberation 1944 мини-игру в лотерею – особенно так думаешь из-за того, что в половине случаев действие происходит прямо противоположное. А знаешь, чем бойцы тебя радуют? Хе-хе! У всех есть рации. Ага, нормальные такие, сразу у всех бойцов. Оказывается, не так все было плохо 70 лет назад с прародительницей мобильной связи. Кстати, рации эти не затыкаются вообще. Каждую секунду соратники орут, где увидели самолет, где врага, кто в кого попал, и что они сегодня ели на завтрак.

Фтопка

Изредка слушаясь твоих команд, непонятными андрогинными движениями в бой идут некрасивые, безликие бойцы. Двигаются они все с автоматами, которые отличаются только дизайном и скорострельностью, что объясняет нам, насколько равны были силы во времена Второй мировой. Кстати, на этой бойне ты бессмертный. Не из-за суперспособностей – просто тебя не убивают лишь потому, что AI в игре находится на уровне камня. Камни, кстати, представлены по обе стороны баррикад двумя абсолютно скучными, однообразными и невнятными кампаниями – за Союз и за Рейх. От сюжета, который тебе преподносят абсолютно серыми голосами, без тени эмоций, засыпаешь уже к середине тренировки. И конечно, все это сопровождается традиционными вылетами, что еще больше превращает Iron Front: Liberation 1944 в русскую рулетку.

Ложка меда

По доброте душевной и для разнообразия все-таки похвалю проект. Тут приятно ездить на технике – особенно на танках. Когда сидишь на месте капитана, твои приказы выполняются с небольшой задержкой, что добавляет реализма. Вкупе с хорошо проработанными моделями, этот аспект игры можно назвать самым сильным.

Алексей [GreenCat] Годзенко

Вердикт

Игра не выдерживает никакой критики. Даже самой лояльной, и даже если бы эти строки писались в отличном настроении, а в моей руке была бы чашка горячего шоколада. Iron Front: Liberation 1944 плоха, хотя определенное сословие извращенцев могут найти ее привлекательной. Единственный неплохой элемент поделки – техника, но общую картину транспорт не спасает. В мультике карты просто огромны, что, безусловно, очень помогает веселому геймплею, так как на серверах практически никого нет. Так что, с какой стороны не посмотри, а Iron Front выглядит как усики Гитлера – нелепо.





BATMAN В ПУПЫРЫШКАХ



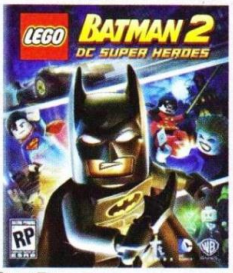
LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Жанр:
arcade

Разработчик:
Traveller's Tale

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertaiment

Системные требования:
Процессор: 1,4 ГГц
ОЗУ: 512МБ
Видео: 64МБ
6ГБ на HDD



PC | X360 | PS3 | Vita | 3DS | Wii

Стало известно, что заключенные психлечебницы Аркхем вновь вырвались на свободу. Невольно напрашивается вопрос: может, держать всех суперзлодеев в одном месте – все-таки не самая удачная идея? Хотя, ведь могло быть и хуже! Помните, мэр предлагал обнести стенами район в центре города и отдать его в пользование головорезам? Вот это бы точно добром не кончилось...

Legolize it!

Уже несколько лет подряд студия Traveller's Tale неустанно разрабатывает игронизации самых кассовых серий фильмов, только в лего-сеттинге. Зачастую в подобных проектах разработчики делали ставку именно на геймплей – сюжет же обычно оставался идентичным оригиналу, но подавался в сугубо юмористической стилистике. Прохождение игр было приятным, но когда ты наизусть знаешь каждый сюжетный поворот – сценарий особого интереса не представляет, и ролики стоит смотреть только из-за веселой ироничной постановки. Четыре года назад TT решили изменить своей же традиции и выпустили оторванную от оригинальных комиксов и фильмов Lego Batman – коммерчески успешную, но совершенно никакущую в сюжетном плане игру. В этом году пришел черед второй попытки разработчиков выпустить игру с самодельным синопсисом. Что ж, в данном плане Lego Batman 2 удалось переплюнуть не только предшественника, но и стать на три пластмассовых головы выше всей серии в целом.

Человек-летучая мышь года

Повествование начинается в Готеме с вручения премии «Человек года» среди аж целых двух номинантов – Брюса Уэйна и Лекса Лютора. Премию получает Уэйн, после чего в церемониальный зал врываются самые опасные преступники города во главе с Джокером. Правда, вскоре Бэтмен и Робин отправляют пластиковых хулиганов обратно в психлечебницу Аркхем, а расстроенный Лекс снова всех освобождает, вступив в заговор с Джокером. В городе начинается хаос и старое доброе ультранасилие, так что Бэтмен на пару с Робином должны всех спасти. А уж если тут Лютор замешан, то и Супермен со всей Лигой Справедливости должны подтянуться.

Синопсис игры хоть и не особо впечатляет, от него большего не требуется. Тем более, сценарий выезжает не на нарративе, а на шутках-прибаутках (– Как вас представить? – Бэтмэн и Супермэн. – Фамилии? – Э-э-э... нет, только имена... Как Мадонна...). Игра надругательски использует практически все клише из бертоновских фильмов о Темном Рыцаре и последних игр от Rocksteady,



постоянно делая отсылки по вселенной комиксов DC. Причем иногда даже не ясно, дань это или же тонкий троллинг со стороны TT.

Ты хочешь ломать?

Геймплей игры далеко от предшественников уходить не стал: ты все так же бегаешь по локации, убивая пластмассовых болванчиков, круша интерьер и сооружая из полученных деталек новые предметы. Правда, в LB2 все выглядит гораздо масштабнее и красивее. Тебе дадут увидеть разрушение пещеры Бэтмена, позволят сразиться высоко в небе с гигантским роботом-трансформером, а предпоследний уровень – битва во время падения с небоскреба – так и вовсе может потягаться по зрелищности с играми AAA-класса.

При прохождении игры Бэтмену и Робину придется менять различные костюмы, дающие определенные способности героям. И тут, на удивление, человек-летучая мышь заметно уступает товарищу. Нет, их способности придется применять достаточно часто, но в геймплейном плане игра за Робина получилась на порядок оригинальнее и интереснее.

А еще интереснее проходить игру в кооперативном режиме сплит-скрин. Во-первых, ты станешь делать меньше пауз во время геймплея, во-вторых, разве хоть когда-то прохождение игры в компании друга оказывалось хуже сингла? По-моему, нет. Разве что, если ты играешь в покер на раздевание…

Batman: Plastmass City

Traveller's Tale здорово постаралась, превращая LEGO Batman 2 в песочницу – в полноценный, так сказать, open world. В игровом мире тебя ждет огромное количество секретов, свободное перемещение на любом транспортном средстве, а также открытие шестидесяти персонажей вселенной. И из транспортных средств дадут опробовать не только самолеты, лодки и машины – тебе в буквальном смысле разрешат оседлать гориллу или жирафа, неся мир и безумие улицам Готэма. Слитые в кампании боссы (пожалуй, все, за исключением Пугала, Джокера и Лекса) тут вообще предстают в виде унылых мобов, которые после долгой десятисекундной битвы с радостью продадутся тебе с потрохами.

Голос прорезался

К графике DC Super Heroes можно долго придираться, мол, на Lego Pirates of Caribbean она до боли похожа, и вообще нам надоело смотреть на одинаковую графику во всех играх лего-серии. Однако взглянув на ту же первую часть Lego Batman, замечаешь, какую работу проделали разработчики над детализацией мира. Также похвально и то, что визуальное исполнение каждой игры серии все-таки замечательно выдержано в духе пластикового конструктора. К тому же, хоть игры и похожи друг на друга, но на самом деле по восприятию остаются совершенно другими.

Озвучка персонажей была первым пластмассовым блином TT Games, который на удивление не стал комом – большая часть звуковой работы гарантирует заправку тебя хорошим настроением. А местная репортерша с телеканала новостей вообще держит на себе добрую половину шуточной атмосферы. Здешняя музыка – типичные аркадные мотивчики в супергеройском ключе – хоть и слегка надоедливы, но особого отвращения не вызовут.

Герои перелома пальцев

Управление игры реализовано не самым лучшим образом. По крайней мере, пилотирование летающих персонажей, которые в «песочнице» довольно часто становятся просто дикими утюгами и ведут себя так, как им вздумается. Те же проблемы касаются транспортных средств, на которых разработчики не оставили привычное управление, а с какого-то перепугу поменяли клавиши направления. В PC-версии это значительно влияет на общие впечатления от игры, причем не в лучшую сторону.

Underclass Hero



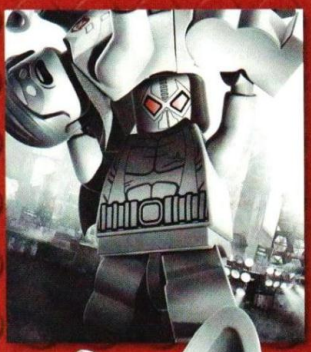
Старших надо уважать

Незадолго до выхода Lego Batman 2 в интернете появилось несколько артов с персонажами игры, идентичных первым артам Arkham City, только в лего-стиле. И это было довольно-таки интересным маркетинговым шагом, который, увы, остался мало кем замеченным.

Правильный выбор

Большинство игр серии LEGO основаны на самых кассовых кинохитах-миллиардерах, таких как «Гарри Поттер», «Пираты Карибского моря», «Бэтмен», «Звездные войны» и «Властелин колец». Так что будет неудивительно, если в недалеком будущем TT выпустят адаптации «Мстителей» и «Аватара».



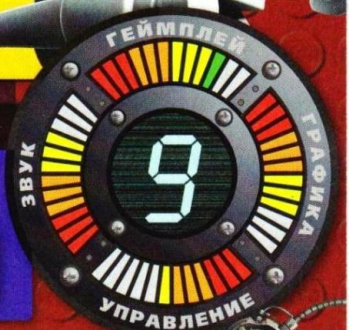


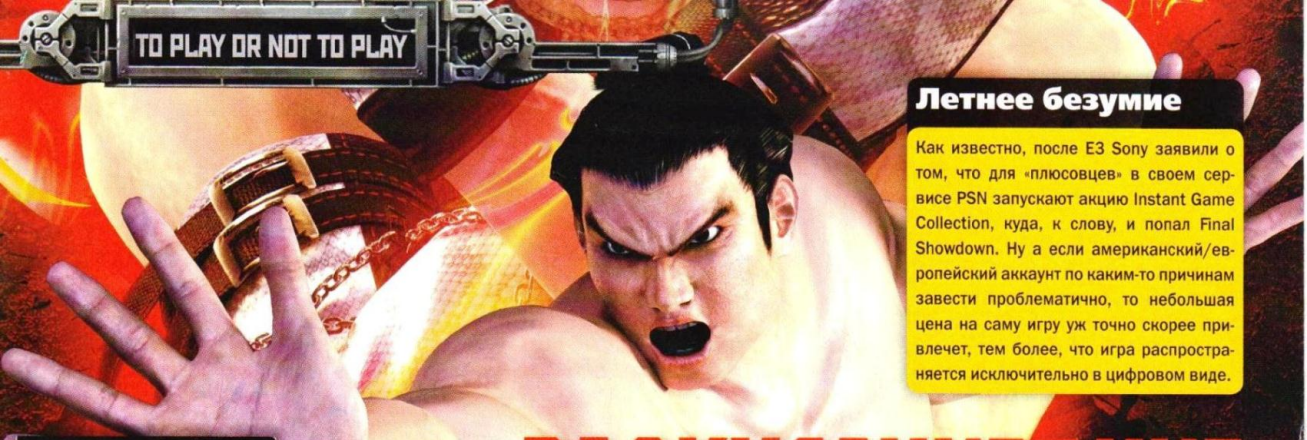


Вердикт

При всех своих достоинствах Lego Batman 2 слабо выделяется среди других современных аркад. Но если тебе понравились предыдущие игры из лего-серии, можешь смело играть, ведь перед нами как ни как лучшая игра из данной франшизы. Эволюция заметна, причем не меньшая, чем между культовыми Arkham Asylum и Arkham City в свое время.







Летнее безумие

Как известно, после E3 Sony заявили о том, что для «плюсовцев» в своем сервисе PSN запускают акцию Instant Game Collection, куда, к слову, и попал Final Showdown. Ну а если американский/европейский аккаунт по каким-то причинам завести проблематично, то небольшая цена на саму игру уж точно скорее привлечет, тем более, что игра распространяется исключительно в цифровом виде.

РАСКУЛАЧИВАНИЕ

Оригинальный Virtua Fighter 5 вышел целых шесть лет назад на аркадных автоматах. Но Final Showdown не претендует на звание сиквела, спин-оффа или DLC. Это просто невероятно качественная реинкарнация одного из лучших файтингов в виде допиленного то тут, то там переиздания. И этого оказалось вполне достаточно.

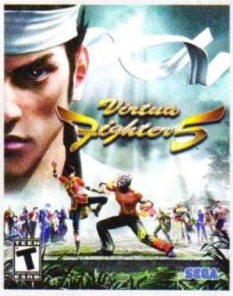
FINAL SHOWDOWN
VIRTUA FIGHTER 5

X360 | PS3

Жанр:
Fighting

Разработчик:
Sega AM-2

Издатель:
Sega







Хардкорное представление

Внешне механика Virtua Fighter выглядит необычайно просто, и вначале так оно и есть на самом деле: для создания комбинаций используется всего три кнопки (удар рукой, ногой и блок). Этого с лихвой хватает, этак, до 5-го бойца на нормальном уровне сложности. Дальше прервать череду несомненных проигрышей порой бывает очень трудно. И дело не столько в том, что ИИ неимоверно хардкорен и творит на экране что-то безобразно неведомое. Нет, такая ситуация совершенно невозможна в этой игре по одной простой причине: здесь абсолютно нет магии, Хадукенов, Get over here-ов, Ультра-комбо на 138 ударов и тому подобных вещей, которые часто можно встретить в любом другом «Теккене», «Стрит Файтере» или МК.

Не все будет хорошо

Здесь ставка не столько на зрелищность поединка, сколько на его эстетичность и достоверность, если угодно. Да-да, из всех файтингов такого типа именно Virtua Fighter 5 ближе остальных к слову «РеализмЪ». Конечно, физика не совсем идеальна, но всяческих условностей здесь заметно меньше, из-за чего «джагглы» и беспринципное избиение противника в воздухе становится невозможным. А все это во многом заслуга ростера персонажей, которых здесь всего 20. Некоторые старые, некоторые вернулись из позапрошлой части, а некоторые – совсем новые. Но вся ценность этого набора в том, что абсолютно каждый боец дерется в своем стиле, который, к слову, существует на самом деле. Здесь и панкратион, и рестлинг, и кикбоксинг, пьяное кунг-фу, дзюдо и даже сумо. Многие другие страшные слова я, к сожалению, не запомнил.

Игра на опережение

И тут игра подталкивает нас к главному – умелому использованию персонажей. Каждый стиль требует особого подхода и усидчивости для того, чтобы выучить определенный объем приемов (от 50-ти) и к месту их использовать. Более того, нужно держать в голове такие вещи, как время выполнения удара/захвата, позицию противника и хотя бы представлять себе следующий шаг, чтобы +/- успешно справляться с более серьезными противниками. В этом и состоит главный плюс самого медитативного файтинга на сегодняшний день. К примеру, играя за Goh Hinogami, дзюдоиста, стоить помнить, что длинных комбинаций ударов от него ждать не придется, поэтому следует сконцентрироваться на изучении огромного перечня доступных ему захватов, пристраститься к уклонению от атак противника, и вот он, успех! А вот играя против старика, практикующего пьяное кунг-фу, стоит всегда помнить о его опасных и крайне неожиданных ударах, следить, когда он выпивает, а, следовательно, и усиливается, ну и уж точно не стоит воспринимать его лежащую позу как нечто безопасное.

BoVVeR



Вердикт

Совершенно точно, что этот файтинг не из тех, в которых главное – это оторвать противнику конечности, бешено колошматя по всем кнопкам сразу. И да, здесь немножко староват графон. Зато набор возможностей каждого персонажа приводит к такому ростеру, где плохих бойцов нет в принципе, а есть только криворукие игроки. Ну и стабильный, со времен оригинала, сетевой код уж точно не оставит равнодушными желающих надрать кому-то задницу в рейтинговом бою.

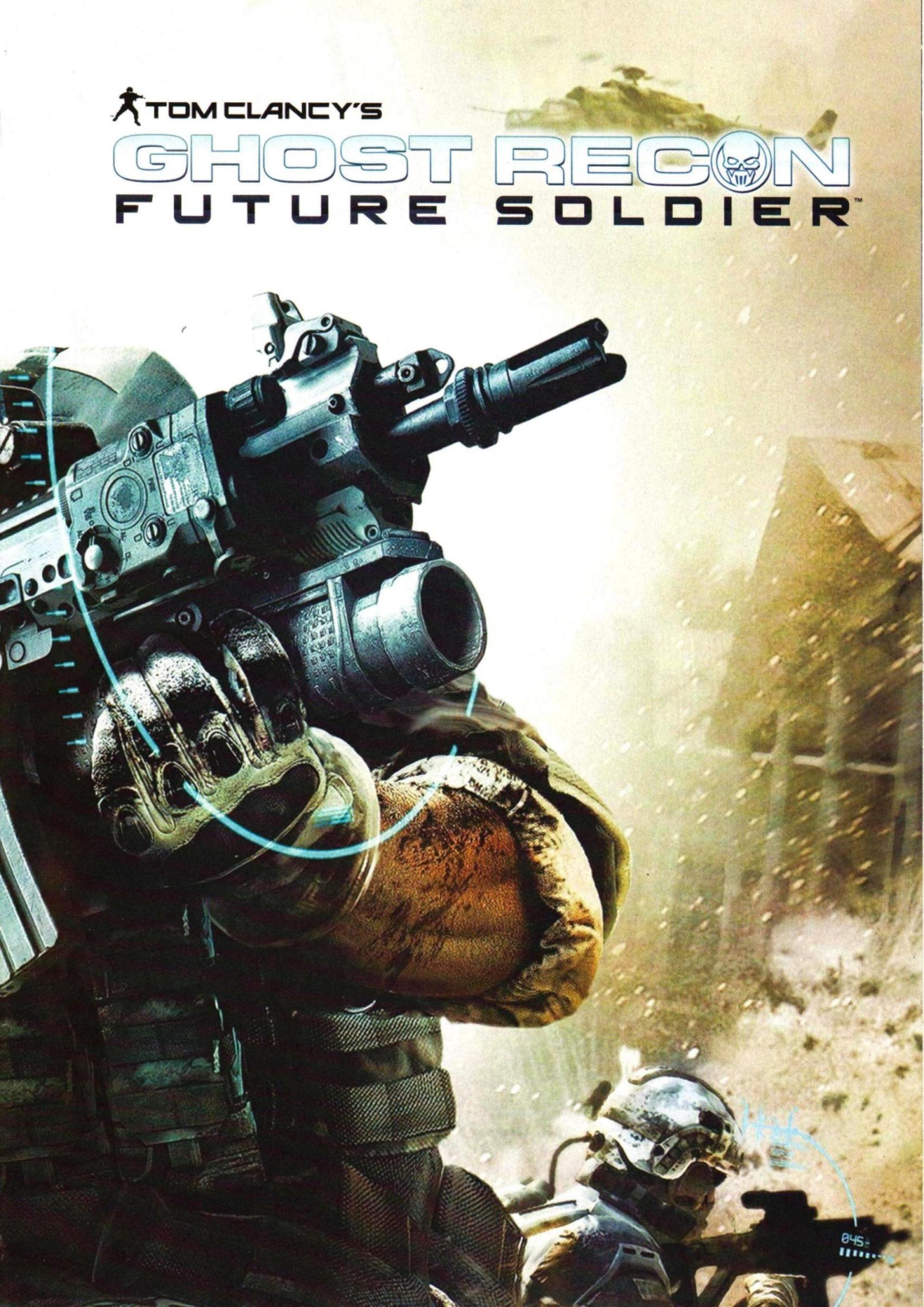



ШПИЛЬ!


THE AMAZING
SPIDER-MAN



ШПИЛЬ!


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™





STAR DEALER

Наверняка каждого в детстве спрашивали, кем он хочет стать, когда вырастет. Взрослым, знаешь ли, забавно слушать рассуждения еще не достаточно развитых интеллектуально детей. Обычно все хотят быть космонавтами, докторами, моделями и терминаторами, но когда спросили меня, я, не раздумывая, ответил: «Я буду повелителем Вселенной». Наконец-то моя мечта сбылась... (И я с детства хотел править. Что ж, моя мечта тоже стала явью – я действительно правлю... тексты журналистов... - прим. глав. ред.)

Я назову планету именем своим

Endless Space – ярчайший, пусть и немного упрощенный, представитель классических пошаговых стратегий, в которых нам дают порулить не каким-то маленьким городишком или захудалой планетой, а целой галактикой. Для начала нужно определиться с видом и размером этой самой галактики, выбрать расу и количество оппонентов, а также указать условия победы. Фракций аж девять, и каждая из них обладает своими позитивными и негативными чертами. Например, народец Софонов силен в науке, но ни черта не смыслит в военном деле, а вот Амебы – единственная раса без отрицательных качеств, и она предпочитает дипломатический вид урегулирования всех важных вопросов. В игре также есть нейтральная фракция – Пираты. Но не те, что тянут игры с файлообменников, а те, что с одним глазом, бутылкой рома и вредной привычкой грабить чужие корабли.

Управление вселенной для чайников

Руководить галактикой не так то и сложно, как может показаться на первый взгляд. Колонизируем планеты, развиваем науку и уничтожаем неугодных – это если вкратце. Научным исследованиям здесь отведена очень важная роль, ведь без нужных знаний мы попросту не сможем заселять планеты с непригодными условиями жизни, договариваться с нашими соперниками и улучшать флот. Также нужно постоянно следить за запасами еды и денег, именуемых в здешних краях «пылью». На выработку ценных ресурсов влияет даже настроение наших колонистов. То им вулканы чем-то не понравились, то война не устраивает – с жиру бесятся трутни. А как налоги снизить, так сразу в пляс пускаются, и загрязненная экология уже никого не беспокоит.

I Want to Believe

Расширяя свою империю, рано или поздно мы повстречаем представителей других рас. Тут уж выбор не велик: мы либо заключаем мир с этими вежливыми ребятами, либо объявляем войну этим гнусным подонкам. Но не думай, что на предложение «Здрасьте, мы к вам с миром пришли. Можно?» тебе ответят положительно – понадобится подсластить пилюлю и чем-нибудь поделится. А вот для объявления войны церемониться особо не нужно. Боевая система в Endless Space упрощена настолько, насколько это вообще возможно. Есть два типа проведения боя: автоматический и ручной. С первым, думаю, и так все ясно, а вот во втором случае игроку позволено отдавать приказы его флоту на протяжении трех этапов: дальняя атака, средняя дальность и ближний бой. Команды в основном сводятся к «Запустить ракеты» и «Ремонтируй корабль».

Космоопера

В игре, где половину своего времени ты копаешься в различных таблицах, а вторую половину шевелишь извилинами, графическая составляющая не так уж и важна. Но, не смотря ни на что, разработчики отнеслись к ней со всей серьезностью. Созерцать здешние звездные системы, галактики и воздушные бои просто приятно для глаз. Не ожидал такого от дебютного проекта маленькой инди-студии.

Prince

ENDLESS SPACE

PC

Жанр:
TBS

Разработчик:
Amplitude Studios

Издатель:
Amplitude Studios

Системные требования:
Процессор:
Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
2 ГБ на жестком диске

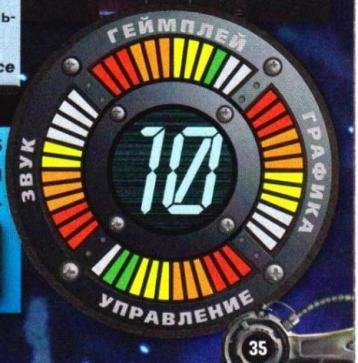




Вердикт

Любителям тактических космических стратегий новое творение от Amplitude Studios непременно придется по душе. Endless Space – это такой себе упрощенный ремейк культовой Master of Orion. Отличный баланс, широкие возможности и самое главное – не на шутку затягивающий игровой процесс. А еще ES позволит тебе почувствовать, как это – быть повелителем Вселенной. Поверь, это намного круче, чем быть доктором, моделью и терминатором вместе взятыми.







ПАУЧИТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

THE AMAZING SPIDER-MAN

Жанр:
action

Разработчик:
Beenox

Издатель:
Activision



PC | X360 | PS3 | iOS | Wii | 3DS

Да, друзья, это случилось! Наконец-то по мотивам свежевыпущенного фильма вышло что-то стоящее! Ума палата, предбанник терпения и коридор выдержки понадобились геймеру, чтобы после сочнейшего X-men Origins: Wolverine трехлетней давности увидеть хорошую игру по киноленте, снятой на основе супергеройского комикса. Стараниями студии Beenox и их The Amazing Spider-man игрок снова может поверить в то, что и по лицензии выходят хорошие игры. После этого мы готовы уверовать даже в честных политиков!

Вирус, фильм и паукан

«Новый Человек-паук» – проект, посвященный выходу на широкий экран одноименной кинокартины, которая является перезапуском заунывной трилогии со страдателем Тоби Магуайром. Действия игры развернутся сразу после окончания фильма, но при этом сюжет довольно прост и незатейлив. Правда, этого вполне достаточно, чтобы играть было интересно, а все наши действия получили малейшее логическое обоснование.

В Нью-Йорке, не без помощи паукастого супергероя, наружу вырывается опасный вирус, который с каждым днем все больше и больше заполоняет город, превращая больных во всяческих мутантов. Ну, а (осторожно, спойлер!) Спайди нужно всех спасти – все просто.

Ты уж извини за такое скромное описание сюжетной затравки – но мы не хотели портить тебе впечатление от грядущего фильма – слишком тесно связана игра и экранизация.

Арахнофилия

К сожалению, без заимствований студия Beenox не обошлась. Разработчики явно вдохновлялись Prototype при написании сценария, оттуда же позаимствовали множество геймплейных находок, да и Манхэттэн тоже явно не с нуля нарисован. Только вместо красных оттенков, создаваемых зловонными вирусными испарениями, похождения паучка сопровождает радужная и яркая цветовая гамма. Да и унылого и непримечательного Джеймса Хеллера заменил веселый и озорной Питер Паркер.

На пути к финальным титрам можно будет провести еще не одну аналогию с героями других вселенных. Причем, игра не стесняется выставлять это на показ и как следует обстебывать. Например, гоняясь за гигантской крысой-мутантом, Паучок спрашивает, мол, не спешит ли тот накормить пиццой четверых черепашек?

А еще интересно читать колонку «NY Thoughts» – местной замены твиттеру. Жители города делятся сво-









ими мыслями по поводу того или иного события, произошедшего по вине нашего героя, а тебе только и остается, что читать и выцеплять забавные моменты в этой переписке. В общем, с юмором у игры все в порядке, как на самом деле и положено в истории про паутиноплетущего супергероя – а то Сэм Рэйми три раза его отлюбил в кинематографическом плане и превратил в унылого плаксу. Наконец-то справедливость восторжествовала!

Spider-kick-ass

Не разочаруются и любители надрать пару-тройку злодейских задниц: боевая система в The Amazing Spider-man красива, удобна и концепцией похожа на дилогию Batman от Rocksteady. Есть кнопка, отвечающая за удар, есть клавиша контрудара, а особо прытких супостатов можно еще обстрелять паутиной. При наборе определенного количества очков комбо, выполняется эффектное добивание. Анимация движений прорисована просто превосходно: во время драк Спайди вовсю скачет, уворачивается, вертится в пируэтах, выполняет просто немыслимые акробатические па, поражая нечеловеческой гибкостью и эффектными кульбитами.

Нельзя не отметить потрясающе удобное управление. Здесь одинаково удобно передвигаться по городу, драться или выполнять задания на время. Привыкнуть просто, а самые нужные кнопки, лежат на геймпаде как раз там, где будет удобно пальцу. Надеемся, к оптимизации клавиатурной версии Beenox подойдет с такой же скрупулезностью.

Заставь дурака богу молиться...

А еще, The Amazing Spider-man может похвастаться открытым миром. Размаха как в Red Dead Redemption ожидать не стоит – нам дали только Манхэттан, но и этого хватит, чтобы с удовольствием провести время. Прежде чем ринуться к значку, обозначающего начало нового сюжетного задания – оглянись. Может, увидишь страничку комикса, зависшую на водонапорной башне, или из газеты Daily Bugle придет задание на фотосъемку, а тут вон вообще ограбление в самом разгаре – бандиты с добычей пытаются оторваться от копов на гоночной машине...

Выполнять побочные миссии не только интересно, но и приятно в плане награды. За фотокадры открываются красивые концепт-арты; собравшему нужное количество страниц комиксов (сопровождаемых возгласами Питера «А говорят – печать мертва!»), открываются целые выпуски рисованных книг. Среди них, например, первое появление Ящера, оригинальный выпуск The Amazing Spider-man и все в таком духе. Ну, и ради нескольких улучшений для героя стоит зачистить секретные лаборатории Озкорпа (да-да, привет «Прототип»).

Spider-picture

Также, наш сегодняшний пациент может похвастаться действительно красивой графикой. Конечно, это вам не кризисы-батлфилды, но выглядит все равно отлично. И садящееся солнце, и блики в зеркалах машин, и тени, и разорванный костюм на теле Паркера – на все это действительно приятно смотреть. Учитывая, что игра тестировалась на консоли, стоит ожидать еще большей красоты на версии для ПК, которая выйдет уже 10 августа.

Сергей [Ise] Кривопустов

Паучительные факты



В 2012 году Человеку-пауку исполняется 50 лет, а нынешняя игра уже 47-е воплощение Паука в ноликах и единичках – то есть, в цифровом мультимедийном продукте.



Практически всех персонажей в игре озвучили актеры, снявшиеся в одноименном фильме.



В игре, как и в фильме, придумана своя версия супергеройского костюма, которого нигде до этого не было. В нем – упор на синий цвет.



Вердикт

Несмотря на явные заимствования у других проектов, особенно у Prototype, The Amazing Spider-man – превосходная игра. То, что Beenox взяли из игры про зараженного парня с огромными когтями, они переработали, сделали больше, лучше, а главное – смешнее, не забыв про атмосферу комикса, угодив и фанатам рисованной истории, и фильма, и даже раскрыв ворота для широкой аудитории. К слову, лично у меня такие чувства при игре в Человека-паука вызывал довольно старый проект еще на Sega Dreamcast.





SID MEIER'S CIVILIZATION V GODS & KINGS

Жанр:
TBS

Разработчик:
Firaxis Games

Издатель:
2K Games

Издатель у нас:
1C-Softclub

Системные требования:
Процессор: 1,8 ГГц
ОЗУ: 2ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ на HDD

PC

ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?



Если бы за каждый раз, когда я сажусь за «Цивилизацию» «на пару минут, только чудо достроить» мне давали доллар, то я был бы сейчас богаче долларов, этак, на 20. Не потому, что редко играю, а потому, что сеансы растягиваются иногда на десятки часов. Но ведь за это мы серию Civilization и любим. Нашими светлыми чувствами не постеснялись воспользоваться разработчики, выпуская платное дополнение Gods & Kings. Проституция? Нет, дорогие мои, – инвестиция. Причем, в самое светлое чувство!





Праведное негодование

До сих пор непонятно, почему из оригинальной Civilization 5 вырезали понятие религии. Конечно, игра и без того заслуживает высоких оценок, но вот многим игрокам, привыкшим наблюдать сей инструмент в предыдущих частях серии было не очень приятно. Но, наряду с этим, это и хорошо, ведь первый официальный аддон позволяет снова окунуться в мир восходящего развития, предательства и культуры, правда, уже с дополнительными возможностями. Дополнение, на самом деле, обширное и смахивает, скорее на полновесный экспаншн, но так как многие уже позабыли, что такое бывает – разработчики окрестили весь этот набор модным нынче словом DLC. Более чем полтора года к игре прикручивали институт религии, а также систему шпионажа, не забыв при этом о новых играбельных нациях (целых 9 штук) и сценариях.

Моисей, Конфуций и Джеймс Бонд

Новый ресурс, «вера», добывается вначале не так уж и просто. Для его генерации сперва необходимо основать пантеон, который с появлением Великого пророка можно будет преобразовать в полноценную религию. В игре присутствуют стандартные христианство, иудаизм, мусульманство и прочие, вроде тенгрианства, что бы это ни значило. Но никто не запрещает, например, основать полностью самобытную религию, правда, отображаемую в виде одного из уже доступных символов. Для каждой такой церкви можно выбрать несколько бонусов, вроде прибавки к золоту за каждых 4 новообращенных или +1 к науке за каждого верователя. Помимо этого, вера позволяет нанимать миссионеров для распространения и укрепления веры в неокрепших умах населения. А вот инквизиторы искореняют неугодные религиозные образования в наших городах, каленым железом выжигая еретиков, чем вызывают у юных нетолерантных последователей Торквемады лишь злую ухмылку. Помимо этого, за очки веры можно затариться еще и войсками, что особенно ценно во время осады наших городов в период засухи правящих кошельков. Так что в этой игре вера на самом деле спасает. Ну а новые лидеры и возглавляемые ими нации только еще

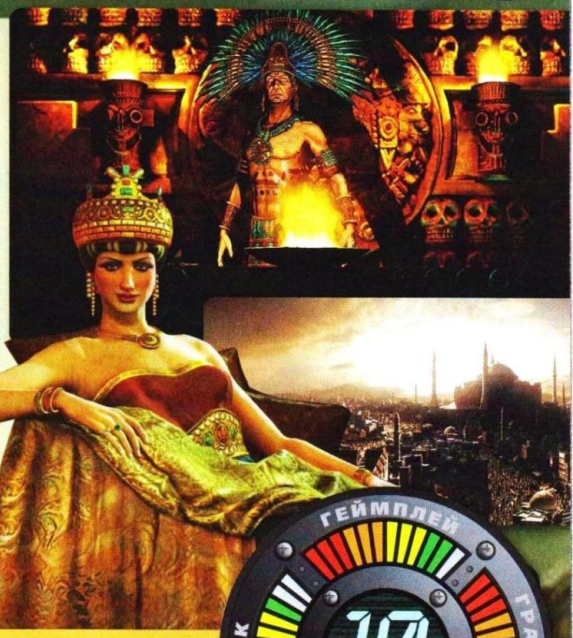
больше позволяют засосать себя в пучину партейки в «Цивилизацию», где за 20 часов игры можно повидать кельтов-буддистов или, например, голландцев-тенгрианцев. Хотя последнее, пожалуй, не столь неожиданно, как для голландцев. Если ты понимаешь, о чем я.

Другое немаловажное свойство дополнения – возможность использования шпионов. Правда, открываются они уже ближе к середине партии, когда уже видно, какая страна выбивается в лидеры, а какие едва-едва сняли сандалии и повесили копья/луки на гвоздь. Шпионы позволяют через некоторое количество ходов красть технологии у других правителей, а что еще более важно – дают возможность защищаться от подобных выходок. Также можно получить некоторые сведения о готовящемся объявлении войны тем или другим лидером. В остальном же «шпионская» вкладка представляет довольно скудный функционал.

Bioshock: Infinite

Кстати, об упомянутых сценариях: появилась возможность сыграть в стимпанк-кампанию с полностью переработанным древом технологий, начиная с индустриального века. Помимо этого, единственной верой здесь является вера в мощь парового двигателя, а обычные юниты заменяют воздушные корабли причудливых форм и наземные бронированные «Большие папочки». А если и это тебя не заинтересует, то возможность, играя за варваров, накостылять зазнавшимся римлянам должна немного успокоить.

BoVVeR





Вердикт

Если «Цивилизация» абсолютно не понравилась кому-то полтора года назад, то он, пожалуй, своего мнения не изменит. Но это не значит, что игра плохая или что-то в этом роде. Сама серия является относительно нишевой, так что любители садиться вечерком построить парочку сооружений и торговые пути, а после этого сразу идти на работу, уж точно останутся довольными. Ведь так и живем.

PALIT
NVIDIA GEFORCE GTX
Конкурс татуювань Palit JetStream
Для подальшої інформації: http://www.palit.biz/jetstream02



1
Відправ своє фото JetStream >>
з 1 по 26 серпня 2012 р.

2
Голосуй за найкращі фото JetStream >>
з 27 серпня по 9 вересня 2012 р.

Голосуй та вигравай
Розважайся з татуюванням JetStream 風
Відправляй улюблене фото татуювання JetStream 風 та голосуй за найкращі!

Спонсори: Antec CMSTORM BY COOLER MASTER

ACHTUNG! DAS IST ATZTOЙ!

ДО ГОРИЗОНТОМ

Какие новые идеи можно внести в шутер? Да бросьте, в этом жанре – свежего примерно как под мышкой у атлета-тяжеловеса. Если ты никогда не нюхал подмышки атлетов-тяжеловесов (хотя кто тебя, извращенца, знает) – то могу открыть тайну: там аромат далек от «Орбит освежающий бриз». И хоть ничего нового в жанре «шутер» нам, похоже, уже никогда не светит, американо-российская студия Saber Interactive снова и снова пытается бросить этому прискорбному факту отчаянный вызов. В этот раз они решили перевернуть привычные каноны third person shooter с ног на голову. Ой, что-то от пируэтов завтрак погулять просится...

INVERSION

Жанр:
TPS

Разработчик:
Saber Interactive

Издатель:
Namco Bandai

PC | PS3 | X360

Сценарная невесомость

Простой американский коп Дэвис Рассел всю жизнь грузил напарника плоскими шутками, разъезжая на деревянной машине, пока на его любимый город не напал мистический культ оборванцев. На удивление, оборванцы оказались поразительно осведомленными в области высоких технологий, так что на вечеринку они пришли с технологией, меняющей гравитацию в особо разрушительных масштабах. А еще они придумали клонирование – по крайней мере, выглядят они соответствующе многообразно. В общем, мегаполис в руинах, дочка главного героя потерялась – самое время вместе с напарником взять в руки по автомату и проследовать по усыпанному обломками здравого смысла сюжету, разбрызгивая по дороге юморок в стиле «Смотри – соль. – Соль, ах-ха-ха-ха-ха». Сценарий не то что shit белыми нитками – он замотан скотчем, просмолен и на всякий случай укреплен при помощи использованной жевательной резинки. Для пущего драматизма каждые десять минут монотонно показывают заставку отвратительной неказистости, ничтожной режиссуры и кошмарной затянутости. Единственное, что радует в этих роликах, – появление надписи «Пропустить заставку». Персонажей, кстати, лепили из той же жвачки, которая пытается удержать прогнившую хибарку сюжета. Герои получились безвкусными. И это мягко сказано! Когда наши безжизненные болванчики начинают совершать потуги общаться, из-за обилия банальностей хочется отвернуться от экрана, делая вид, что ты сюда случайно попал и не знаешь этих олухов. А диалоги во время битв настолько эмоциональны, как беседа бухгалтеров о поливке дифф енбахий скучным днем в офисе. Правда, рекорд нелепости в плане озвучки достается все-таки врагам: для записи их реплик, похоже, нанимали не актеров, а голодающих студентов. Ну ладно, не всем быть Маркусами Фениксами – может без колорита, разухабистого синопсиса и красочных роликов можно протянуть на голом геймплее? Конечно да, скажут любители шутеров.

Coвременversion

А любители кричать «Плагиат!» просто будут ехидно усмехаться и потирать ладошки. Inversion даже не пытается притворяться – ее механика ничуть не изменилась с Gears of War. Такие же знакомые уровни, куча укрытий, враги бегут, а ты стреляешь. Стрельба, правда, похожа на незамысловатый тир, а оружие в руках не увеличится, так что с тем же успехом и пушкой отдачей можно было стрелять во фрагов из шланга. А еще в «Гирзах» декорации подарочке и ландшафтик напоминает до того классический, что начинает неприятно сводить судорогой. Это вскрые Red Faction цепляются прицепами кучу оригинальных стволов – а Saber Software дает тебе атомат, гранату и желает приятного полета. Ведь нужно иметь хоть что-то особенное в игре, верно? В Inversion – это контроль гравитации и полеты в невесомости, чем в Gravity Rush. Серьезно: такой крутой идеи в шутерах еще никто не делал, не считая мультипликационный Shattered Horizon. Кстати, у Inversion тоже есть мультиплеер. Но он очень скучный, и там совсем никого нет – компанию желающих поболтать в мультик можно ждать по полчаса.

ACHTUNG! DAS ISTATZTOI

Уничтожение ацтоя

В этот раз уничтожать ацтой нам помогала гравитация



1. Берем ацтой и поднимаем его повыше



2. Швыряем его вниз



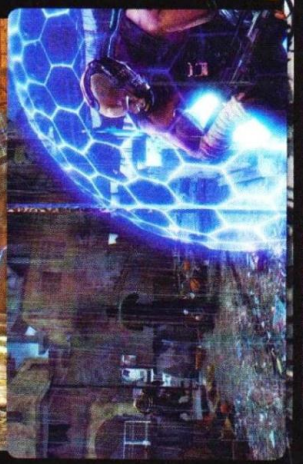
3. Гравитация все сделала за нас

Босиком по гравию

Только вот гравипушка у героя плохо фурычит. Дэвид может создавать низкую и высокую гравитацию, чтобы либо «подвесить» врагов в воздухе, либо соорудить себе мост или защиту. Но фишка очень плохо интегрирована в игру – ее получается использовать только в строго отведенных для этого местах. Никакой самодеятельности! Врагов запускать в полет не особо эффективно, хоть и красиво, а швыряться в них тяжелыми вещами – вообще смертельно опасно. Процесс выполняется в три нажатия, и пока ты занят поднятием тяжестей гравипушкой, из тебя делают котлету при помощи пушек обычных. Так что баловству с законами Ньютона приходится отказать и лезть за укрытие. Похожая проблема была у Max Payne 3, но из-за этого он не превратился в банальный шутер.

Khaj-Tosin





Россия-американский буги-буги

Saber Interactive на самом деле молодцы. Начинали с клона Серьезного Сэма, но тут же продолжили весьма неплохим проектом TimeShift, неодолимо восприимчивым прокачками. У игры была шикарная идея (и даже ее реализация) штрека с контролем времени, причем в многопользовательском режиме в том числе. Правда, проект провалился, поскольку вышел однообразно с тремя крупными биохедстремами – получилось, как когда ты идешь с красивой девушкой на свидание в кафе, а она уходит отлуда под ручку с официантом. Но Saber не отчаялись и принялись волочить другую интересную идею – гравитацию в штерах. Пока они потели, стажеры в компании сделали по фильму Battle: Los Angeles одноименную игру, которая в виду своей убитрушерности мгновенно оказалась на вскрытии в этой самой рубрике. Мы сунулись Battle: LA на недоразумение, а Inversion все-таки очень ждали: ролики с пересечками в невесомости были уж очень захватывающими. И не мы одни ждали. А потом за полтора до выхода игру вообще перестали пиарить. Без всяких заявлений несколько раз откладывали, а выход состоялся втихую, без фейерверков и фанфар. Так происходит, когда кто-то не хочет рекламировать позор. И с предысторией гравитации в Inversion получилось так, как с трейлерами американских комедий – все три смешные шутки показали в рекламном видео, и, отправившись в кино, ты полтора часа сидишь там как идиот, потому что мозга создателям хватило только на трейлер. Так и здесь – круглые полеты в свободной гравитации оказались небезной немногочисленных моментов в игре, когда ты то тарзан как птица, то переворачиваешь мир, превращая стену в пол, а пол в потолок. А большую часть времени Inversion уныло считает себя Gears of War с элементами гравипушки.

Вердикт

Вся проблема в том, что Saber Interactive делали свой проект, словно по учебнику «Создание TPS для чайников». Импровизации ноль, гравитации мало и души нет. Inversion не хватает размаха, лоска и того самого ухтыблин-эффекта, из-за которого игроки сметают с полок миллионные тиражи. А разработчики идут к издателю и говорят: «Чтобы сделать сиквел нам нужен вагон денег, завод тортиков прямо в офисе, и чтобы ваш директор каждый день лизал нам задницы», а директор, разминая язык, спрашивает: «Вам тортики с вишенкой или без?». Потому что ломание законов гравитации не ломает тем самым закон геймдевелопмента: игры не должны вызывать приступ оглушительной зевоты. Inversion пора бы разобраться с законодательством.



WATCH_DOGS

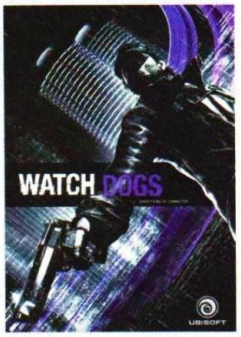
Жанр:
Action, Stealth

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
2013

PC | PS3 | X360



КОД-ПЕС, ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ МАЛЫШ КОД-ПЕС

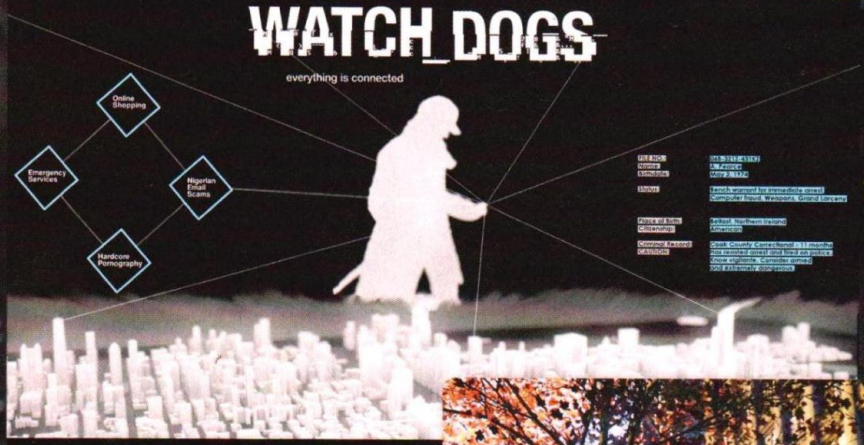
В огромном количестве римейков, перезапусков и бесконечных продолжений игровых серий, любые новые проекты становятся лучиком надежды, освещающим застоявшееся болото индустрии. А свет от амбиций и размаха Watch Dogs, кажется, может и вовсе превратить эти зловонные топи в засушливую пустыню, испепелив и вжарив. Это – игра, которую будут с нетерпением ждать, плодить слухи, обсуждать и приписывать ей заранее наивысшие баллы и ярлыки игры десятилетия. Сейчас ты узнаешь почему.



Чикаго 2.0

События Watch Dogs будут разворачиваться в альтернативной реальности с легким футуристическим налетом. Но это – не то киберпанковое будущее, где в супермаркете можно купить телепатический имплант или выписать у врача противораковых наноботов. Нет, игровая вселенная – мир беспроводных технологий, интеграции разных систем и сервисов в стремительно развивающихся гаджетах и девайсах. В Watch Dogs все это объединилось под контролем суперкомпьютера – CtOS (Central Operating System). Это огромная цифровая система, управляющая целыми городами и включающая в себя все информационные потоки, начиная от городской инфраструктуры и заканчивая личными данными жителей.

Суперкомпьютер – это не такая уж и выдумка сценаристов, как может показаться на первый взгляд. Различные автоматизированные системы контроля и управления городским транспортом и коммуникациями уже давно существуют во многих мегаполисах, а в фильме «Крепкий Орешек 4.0» вообще весь сыр-бор вращался вокруг этой темы. Кстати, история Watch Dogs про внедрение в нашу жизнь «операционки» в основе имеет реальный инцидент, случившийся на побережье Северной Америки. В 2003 году около 40 млн. жителей Канады и США остались без электроэнергии из-за неудачного стечения обстоятельств, вызванных несовершенной системой работы электростанций. Ubisoft заменили банальное короткое замыкание в сети на более будоражащую воображение хакерскую ата-





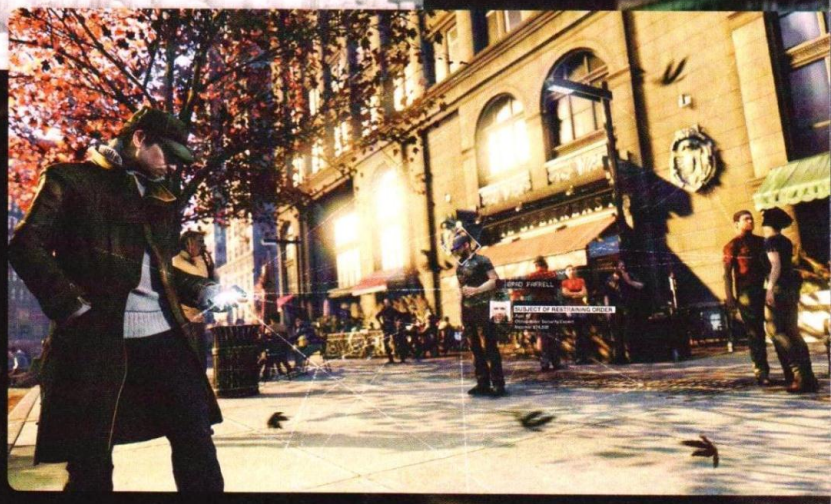
ку – и вуаля, готов концепт экшна с добротной примесью паранойи. В общем, происшествие стало толчком для создания идеальной городской сети стабильного жизнеобеспечения. Но, как известно, не бывает систем, которые невозможно взломать – бывают плохие хакеры. CtOS города Чикаго не повезло: Эйден Пирс – лучший хакер на планете, а еще он очень зол.

Не буди во мне хакера

Почему главный протагонист готов устроить цифровой коллапс в Чикаго – пока хранится в тайне. Есть две версии: первая заключается в том, что ранее он потерял своих близких и, судя по всему, не дождавшись правосудия, решил заняться местью лично, сделав своим оружием целый город. Согласно второму варианту, Эйден – тайный агент, расследующий заговор, целью которого является взлом CtOS. А если верить Фоксу Малдеру – истина где-то между этими версиями.

Самое интересное, что давая шанс побывать в умном городе, Ubisoft не пытается переносить игрока в какие-то выдуманные миры со сверхтехнологиями. Все гаджеты, замеченные в демке, имеют реальные аналоги или пребывают на стадии опытных прототипов. Например, Эйдену нужно проникнуть в галерею, где на дверях стоит вышибала с четким указанием, ни при каких обстоятельствах не пропускать его вовнутрь. И все было хорошо, пока у живой преграды не зазвонил телефон. В этот момент Эйден нажимает заветную кнопку на своем гаджете и глушит связь, заставляя тем самым отвлечься охранника и сделать несколько шагов в поисках лучшего сигнала. Пока тот, ни о чем не догадываясь, кричит в трубку «алло-алло», Пирс уже заходит в оставленную без присмотра дверь. Кстати, такую глушилку прямо сейчас можно заказать в интернете за 30$.

Поиск человека в толпе также не составляет проблем. Все подключены к CtOS, и получение информации от идущего навстречу человека стало для умелого хакера делом пары секунд. Кстати, в нашей с тобой скучной реальности есть десятки GPS-программ, показывающих людей рядом с пользователем и с выводом информации из их профайлов в соцсетях при помощи check-in как в 4square, например – так что это тоже теоретически возможно.

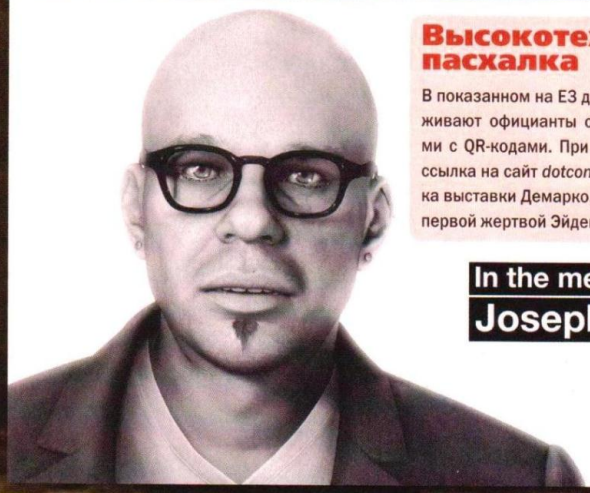


Лайкни статус

Приватность в мире, где все являются частью большой сети, – понятие отсутствующее в принципе, и поэтому, если Эйдену станет необходимо подслушать разговор какого-либо абонента, он достанет очередной гаджет и нажмет нужную кнопку. Подобные устройства сейчас делятся на 2 типа: GSM-перехватчики сигнала,

Кино в большом городе

Спустя неделю после презентации игры, Ubisoft зарегистрировали несколько занятных сайтов: *WatchDogsmovie.com*, *WatchDogsthemovie.com*, *Watch-Dogsmovie.com*, *Watch-Dogsthemovie.com*. Будем надеяться на нечто большее, чем короткометражки, как было с Assassin's Creed.



Высокотехнологичная пасхалка

В показанном на E3 демо, в галерее гостей обслуживают официанты с надетыми на голову кубами с QR-кодами. При сканировании открывается ссылка на сайт *dotconnexion.ubi.com*. Это страничка выставки Демарко, который впоследствии стал первой жертвой Эйдена Пирса.

In the memory of
Joseph Demarco



Просканируй этот код

И этот тоже просканируй

Ну, ты знаешь, что делать

работающие по настроенному номеру, и сверхчувствительные слуховые аппараты, позволяющие слышать разговор на определенном расстоянии. Устройство, похожее на последний вариант, использовал протагонист, подслушивая разговор в галерее.

Раздобыв всю нужную информацию, Эйден выходит на свою жертву. Тот вот-вот окажется на близлежащем перекрестке, самое время включить на всех светофорах зеленый свет и устроить знатную аварию. Управлять удаленно своими ПК с мобильных и планшетов мы уже умеем и сейчас. Для хорошего хакера в мире Watch Dogs не должно составить труда найти нужный компьютер, контролирующий работу указательных дорожных приборов.

Гаджеты, десятки гаджетов ждут нас в Watch Dogs. И это настоящий праздник для любителей технологий и страшное прозрение для всех, кто добровольно выкладывает тонны информации о себе и своем перемещении в интернет.

Информационные массивы

Но технологии и чувство собственного превосходства при взломе баз данных не все, что предлагает Watch Dogs. Кроме стелсовой, тихой и незаметной компьютерной войны нас ждут очень зрелищные перестрелки в slow-mo. Наш IT-специалист не брезгует варварскими методами ведения боя, причем шмаляет так же лихо, как пенсионер Максим Боль. И когда нужно, Эйден тоже готов вынести неприятелю мозг, забыв о мультитачах и интуитивных интерфейсах.

Перемещаться герою предстоит по открытому для исследования миру, и мы прекрасно знаем, как хорошо Ubisoft умеет делать города и имитировать в них жизнь. Насколько большой будет игровая песочница – пока неизвестно, но разработчики выдали интереснейшую фразу: «У нас тут очень быстрые машины, они развивают скорость 180 миль/час. С такими скоростями это просто не может быть маленький город». Кстати над автомобильной частью проекта работают Ubisoft Reflections, вкалывавшие над Driver San Francisco.

Но сколько бы цифровых километров не составил игровой мир, все они могут оказаться пустым местом без дополнительных миссий. Игроделы к ним тоже подходят весьма оригинально и обещают не навязывать их на каждом шагу. Главный продюсер проекта Доминик Гуай приводит пример побочного задания: «Допустим вы идете по улице и сканируете прохожих. И тут оказывается, что перед вами серийный насильник и убийца, находящийся в розыске. Но только вам решать, отправиться за ним или, закрыв глаза, пройти мимо». Таким образом, разработчики хотят предоставить игроку возможность самому делать моральный выбор и составлять психологический портрет своего персонажа. В сценарии будут не раз затрагиваться взрослые темы, касающиеся насилия, социальных проблем, а навязывать «правильное» решение, кажется, никто не собирается.

Город на ладони

Сейчас никого не удивишь мобильными приложениями, связанными с игровой индустрией. Доминик Гуай по этому поводу думает вот что: «Ядро проекта – это идея, что ты можешь контролировать город с помощью устройства на своей ладони. Многие игры имеют свои приложения со статистикой, нам этого не достаточно».

Ubisoft хочет предоставить не просто возможность просматривать достижения друзей, но и их способы прохождения, ход заданий, а также непосредственно участвовать в их игре прямо с планшета. Пока один игрок проходит задание традиционно за одной из платформ, второй с помощью приложения на планшете ему помогает. Например, отключает какие-либо системы или наоборот активирует какие-то программы для облегчения миссии. Пока в подтверждение столь смелого решения есть одна фотография с E3, где за закрытыми дверями показывали, как это работает. На снимке запечатлен второй игрок, на iPad которого красуется 3D-карта Чикаго.

Конечно, вокруг этого приложения больше слухов, чем конкретной информации, но смотря на Smart Glass у Microsoft, поддержку Vita в качестве «планшета» для PS3 и то, что снимок сделан при связке ПК+планшет, я готова в это поверить.

Про «классический» мультиплеер известно еще меньше. Должен быть кооператив, но его деталей пока не раскрыли.

Владлена [Guta] Головко

Пока об игре известно очень мало. На каждую толику информации приходится десятки вопросов. Причем, они касаются всего. Будет ли вариативность в основной сюжетной кампании или только в побочных квестах? Насколько будут чувствоваться различия в выборе метода решения? Не утонет ли игрок в океане доступной информации о мире? Насколько разговоры о планшетах правдивы? Каким образом это все должно заработать на консолях нынешнего поколения, ведь выглядит игра точно на уровне нового next-gen? То, что показали и рассказали разработчики, интригует и удивляет. Если они будут твердо следовать заданному курсу, то Watch Dogs может оказаться восхитительной игрой, которая если не совершит революцию в индустрии, то точно выведет на новую ступень эволюции жанр action.

НАШ ПРОГНОЗ

12\12

$UP€RH€RO

Сколько стоит быть Бэтменом

Как ты знаешь, Темный Рыцарь и Железный Человек – единственные супергерои с одинаковой суперсилой: они сказочно богаты. Куча баблища оказывается куда более внушительным даром, чем умение стрелять лазером из глаз или варить титан, потершись об него щекой. Поскольку недавно на экраны вышел фильм «Темный Рыцарь: Возвращение Легенды», мы решили подсчитать, во сколько Бэтмену обходится его супергеройство.

ОБЛАЧЕНИЕ



Система проекции изображения на сетчатку глаза **$10 000**

Лезвия на запястье **$1 000**

Огнеупорные кевларовые перчатки **$150**

Полимерный плащ, имеющий память формы **$40 000**

Ультразвуковая приманка для летучих мышей **$1 000**

Графитовая шлем-маска **$1 000 000**

Укрепление углеродным волокном **$1 500**

Огнеупорный кевларовый бронежилет **$3 000**

Огнеупорная кевларовая паховая броня **$1 000**

Огнеупорные кевларовые наколенники **$150**

Огнеупорные кевларовые ботинки **$1 000**

ТРАНСПОРТ



Бэт-танк

$18 000 000

Транспортное средство под названием «Опрокидыватель» было разработано департаментом Прикладной Науки Wayne Enterprises как военный автомобиль для форсирования рек. Оборудован технологией стэлса, авиационным движком, системой самоуничтожения, армированными пластинами, фронтальными пулеметами, системой дистанционного управления, GPS и Бэтциклом – транспортом для побега. А если вы позвоните прямо сейчас – весь комплект вы получите всего за 18 000 000 долларов!



Бэтцикл

$1 500 000

Нет 18 000 000? Выбери машинку попроще. Бэтцикл отсоединяется от Бэт-танка, если танк нужно на всякий случай самоуничтожить. Управляется движениями плеч, а не рук. Его колеса диаметром 1 метр формируются из передних колес Бэт-танка. Конечности пилота защищены бронированными щитами. Неплохо, за полтора лимона.



Летучая мышь

$60 000 000

Приводится в движение двумя пропеллерами, размещенными с обеих сторон шасси. Пропеллеры создают воздушную воронку, благодаря которой «Летучая мышь» может взлететь. Самый похожий на эту штуку летательный аппарат в реальности – V-22 Osprey корпуса морской пехоты США, конвертоплан с проворачиваемыми роторами и совмещающий возможности вертолета и самолета.

ГАДЖЕТЫ



$5 000 – $50 000

TPLS пистолет с крюком **$50 000**

Лазерный микрофон **$50 000**

Портативный спектрометр **$30 000**

Термальная камера **$15 000**

Ручной гранатомет **$6 000**

Монокль ночного виденья **$5 000**

$250 – $1 000

Бэтаранги – метательные сюрикены x3 **$1 000**

Взрывные бэтаранги x3 **$1 000**

Взрывные бэтаранги с детонатором x3 **$1 000**

Микрофон дальнего действия **$1 000**

Гранаты (мини) x3 **$600**

Гранаты со слезоточивым газом x3 **$600**

GPS-маячок **$500**

Автоматическая отмычка **$500**

Перископ **$300**

Зашифрованная карта памяти **$250**

РЕЗИДЕНЦИЯ

Содержание поместья Вэйна обходится в **$37 000** ежегодно

После разрушения поместья и пещеры Бэтмена в «Темном Рыцаре», имение Вэйна было реконструировано примерно за **$600 000 000**



Альфред

Роли и плата за год

Управляющий имением – **$150 000**

Дворецкий – **$80 000**

Гувернант юного Вэйна – **$55 000**

ТРЕНИРОВКА

Военное пилотирование **$500 000**

Специальное обучение владению огнестрельным оружием **$500 000**

Несколько инженерных степеней **$500 000**

Школа боевых искусств **$200 000**

Курс маскировки **$100 000**

Курсы лингвистики **$50 000**

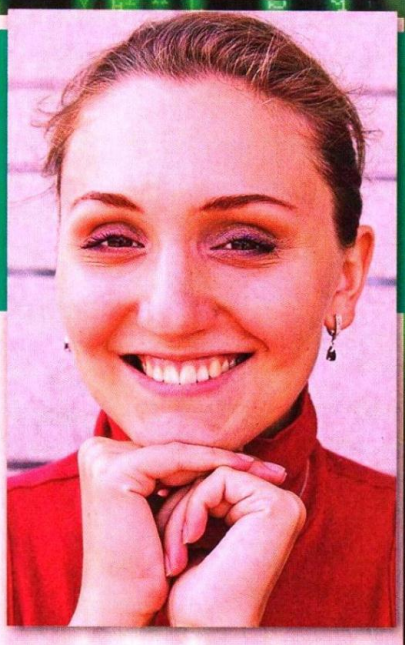
Общая стоимость Бэтмена

$682 893 550

MATRIX HAS YOU?

«30-летний американец играл в Diablo III больше суток без перерыва и умер от истощения», «Китаец умер во время рейда в WoW», «Мать убила плачущего грудничка, потому что тот мешал ей играть в онлайн-игру» – такие заголовки новостей встречаются гораздо реже, чем новости о стихийных бедствиях, войнах и жестоких бандитских разборках. Но врачи все равно, жалобно поскуливая, бьют тревогу – эти проклятые игры сводят людей с ума, они хуже героина и вызывают мгновенное привыкание. Мы, как искренние геймеры, всегда защищаем игры, особенно потому, что игровая зависимость не такая ужасная и распространенная, как другие зависимости. Но сегодня чуть ли не каждую неделю выходят MMORPG (как известно, они воруют у нас годы жизни), да и захватывающих сингловых игр хватает – тот же Skyrim, например. Чтобы разобраться, действительно ли ты в опасности, и не является ли журнал «Шпиль!» изданием о наркотиках, мы пообщались с психотерапевтом, раз и навсегда поставив точку в вопросе «Вызывают ли игры зависимость?».

Знакомься, это **Наталья Трушина** – практикующий психолог, психотерапевт и гештальт-терапевт. Ее работа заключается не только в том, чтобы говорить людям «Рассказывайте. Ага. Ага. Ага. Дальше. Ага. Ага. С вас – 500 долларов», Наталья еще и помогает решить кучу внутренних проблем и побороть зависимость.



Наташа, я наиграл в Battlefield 3 200 часов. Мне каюк? Я – игроман на крючке у дилеров-разработчиков?

Не стоит путать сильную увлеченность и зависимость. Вообще о зависимости можно очень долго говорить – что считать зависимостью, а что нет. Потому что даже в психологии идет очень много… не споров, а скорее, исследований на эту тему. Грубо говоря, бывает два вида зависимости. Самая сильная – физиологическая зависимость от алкоголя и наркотиков, которые включаются в биологические процессы организма. Игрушки, фильмы и другие мультимедийные развлечения вызывают информационную, психологическую зависимость, ведь в них нет химического компонента.

Я слышал, что некоторые врачи не считают психологическую зависимость – зависимостью, потому что организм, как говорится, не требует и ломки нет. И вообще, как говорит моя бабушка – можно просто ремня дать и все пройдет.

Ремня дать – и ничего не пройдет. (*смеется*) Ремень – это не самый правильный способ. Я, кстати, не понимаю людей, которые на каждом углу кричат про насилие в играх, насилие на телевидении, а сами бьют детей. Иногда можно не бить, но словами делать такие вещи, что лучше бы уже били. Насилие – оно везде. И когда человек отъявленно борется с насилием в одной узкой сфере – возникает предположение, что он не замечает что-то еще. Потому что насилие в играх – это далеко не самая страшная форма насилия. Потому что оно не причиняет реального вреда – вред причиняется в фантастическом мире, в несуществующей реальности.

Ух ты, неужели мы нашли хотя бы одного негеймера, который не считает игры порождением сатаны и корнем всех бед?

Игры – не самый прекрасный способ проводить время, но какое-то здравое отношение нужно в любой сфере. Есть вещи, которые полезнее чем игры для психики ребенка и подростка, но в тоже время – игры – это не самое плохое.

Знаешь, я твердо уверен, что если человек играет 25 часов в сутки – это немного неправильно. Но если это всего, например, 3 часа – то в целом это клевое времяпрепровождение, ничем не хуже кино или чтения. Или это все-таки зависимость?

Повторюсь, тут очень тонкая грань между увлеченностью и зависимостью. Если геймер может остановиться – сказать «фух, наигрался – продолжу завтра, а сейчас пойду заниматься другими делами» – это хорошо и нормально: это как любое другое хобби. А зависимость – это когда нарушается естественный ход жизни человека, и он свои базовые первичные нужды начинает отодвигать на задний план. А игра, признаемся честно, это не базовая потребность, а развлечение. Если игра выходит на первый план – начинаются страшные истории про ребенка, который чуть не погиб от голода или обезвоживания за компьютером. Кстати, в таких случаях ответственность лежит не на разработчиках, а на родителях – они должны указывать границы. Это нормально, когда родитель говорит «вот столько-то играешь, а потом останавливаешься и идешь заниматься другими делами». В подростковом возрасте и старше, человек должен это делать сам. Если он этого не делает – опять же, не игры виноваты – это некоторая предрасположенность. Ведь есть личностные структуры – особенности характера человека, которые делают его предрасположенным к зависимости. Ты заберешь у него игру – он подсядет на телевиденье. Заберешь телевизор – начнет пить или употреблять наркотики. То есть, человек найдет себе другой вид зависимости – в интернете тоже можно просидеть 25 часов без перерыва, и это тоже способ уйти от реальности.

То есть все-таки, виноваты не игры, а человек? Ура! Сейчас позвоню нашим друзьям из 4A Games, чтобы они спали спокойно. Но все-таки, можно ли как-то определить зависимость по количеству времени, потраченному на игровые сессии?

Когда человек играет 10 часов в день – тут легко сказать: «Та, он зависимый». Но ведь это – очень поверхностный взгляд. Нужно принимать во внимание личность и характер. Быть может, наш воображаемый геймер-пример играет 10 часов в день только потому, что в жизни на данный момент нет ничего интересного: просто нечем больше заняться. В игре можно проявить себя творчески, потешить свои амбиции, получить достижения и общение – но это не значит, что это зависимость. Как только у этого человека найдется другое интересное дело – он на него переключится.

Будем надеяться, что Battlefield все-таки когда-нибудь отпустит мою душу! Кстати, а почему люди попадают в сети игровой зависимости?

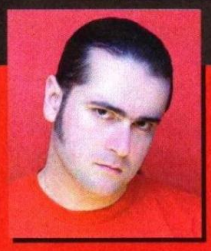
Разные врачи ответят по-разному, но со своей колокольни, психологической, я могу сказать так: первичная причина – склонность человека попадать в зависимость. Говоря очень обобщенно, зависимость – это стремление уйти из реальности. Почему? Потому что reality – sucks, как говорил Доктор Хаус. В реальности – разные противоречивые факты, которые нужно в своей голове соединять. И это очень тяжело. Кто может сказать – «подумаешь, факты». Но нет. Когда мама тебя одновременно любит и одновременно бьет вот этим ремнем, с которого мы начали разговор, то в голове это не укладывается. Я тебе могу сказать, что это не укладывается в голове даже взрослого человека.



Алексей Сытянов,
геймдизайнер и сценарист «Сталкеров»



Зависимость – это, прежде всего, отсутствие свободы. Если человека так сильно примагничивает к играм, что он забывает обо всем на свете, – стоит помнить, что выбор всегда есть. Игровая зависимость плоха тем, что она ограничивает человека. Он прокачивает себя в игре, но перестает прокачивать себя в реальной жизни. Я увлекаюсь психологией и психотерапией и с этой точки зрения могу порекомендовать расширять свой кругозор и находить больше общения в реальности, не попадать в ловушку собственных страхов, осознать себя, не обесценивать окружение и не забывать себя в игре.

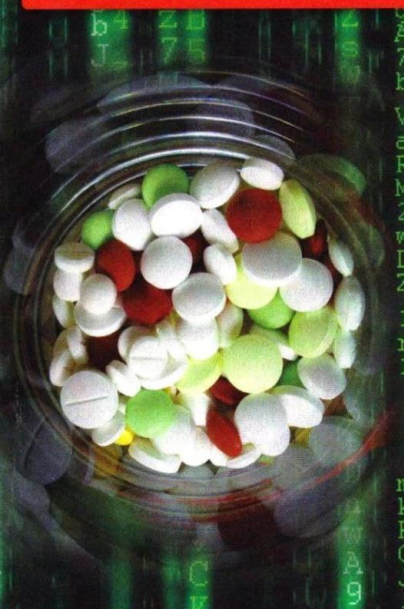


Сергей Галенкин,
директор по маркетингу Nival



Говорить о том, что какой-то жанр более располагает к возникновению игровой зависимости – не совсем корректно. Я видел людей, которые по 5–6 часов в день проводят за пасьянсом «Косынка». Дело не в жанре, дело в том – как быстро игра надоедает. Да, сингл можно тупо пройти и забыть, но в сетевой шутер можно играть 300–400 часов, и он не надоест.

Но проблема не в играх, не в фильмах, не в книгах – проблема в жизни. Человеку нужно как-то менять свой быт таким образом, чтобы в ней был какой-то баланс между личной жизнью, развлечениями и работой. Ведь бывают обратные случаи (только в нашей культуре эти случаи принято хвалить), когда человек, например, проводит всю жизнь на работе. Люди работают по 12–16 часов и думают, что это очень круто. Это точно такая же проблема, такая же зависимость, которая идет в ущерб человеку.



Я работала со взрослыми, и к 30-35 годам этот дуализм ими до сих пор не был понят. Жизнь – всегда сложная, в ней очень много конфликтов. Общество, работа, ценности, которые навязывает телевизор и массовая культура, – нужно быть худым, стройным, красивым, богатым, успешным, при этом медитировать, заниматься духовным развитием, не думать о деньгах... Ценностей – огромное количество и их нужно в себе как-то соединять. В общем, жить – достаточно тяжелая работа сама по себе, одно лишь присутствие в жизни требует огромных усилий. И приходя домой после всей этой катавасии, ты думаешь – «да пошло оно все» и садишься играть. Потому что тут интересно, тут есть чего достигнуть, тут понятные правила. А ведь в играх, в отличие от жизни, правила более-менее понятны. Если ты будешь действовать определенным образом – ты чего-нибудь достигнешь. Ты можешь прокачать определенные способности, и ты тогда гарантированно к чему-то придешь. В жизни ты можешь прокачивать способности сколько угодно – но тебе может тупо не повезти. И ты должен это в своей голове как-то уложить – ты умный, молодец, работал кучу лет и все равно ничего не получил. Так что лучше пойти поиграть, где все по-честному. Ну, или для кого-то – пойти посмотреть сериал, запостить новость в блог или что-нибудь еще.



Можно ли как-то понять, что ты зависим?

Нужно задать себе вопрос: «я играю для чего-то или я играю, чтобы от чего-то спрятаться, убежать или уйти?». Это – нормально. Правда: психике нужен отдых, нужны новые эмоции. Если я иду играть, чтобы все это получить, – прекрасно. Если я иду играть, потому что здесь невыносимо, – нужно понимать, что игра не решит мои проблемы. Можно сбежать на какое-то время, но когда-нибудь придется вернуться в реальность.

Я уже готов взять синюю таблетку, которую Морфиус предлагал Нео, чтобы сказке настал конец! Но как можно избавиться от зависимости, если рядом нет негра с набором разноцветных пилюль?

Самый первый, самый главный шаг на пути борьбы с зависимостью – это осознание наличия проблемы: зависимости. В случае с играми, поскольку понятие «зависимость» не определено четко, и каждый вкладывает сюда разные смыслы, есть опасность причислить себя к зависимым и начать паниковать по этому поводу. Для ипохондриков это характерно. Может, у тебя никакая не зависимость, а просто увлеченность: потратил время, поиграл и пошел дальше.

Я вспомнил шутку «Почувствовал себя неважно. Погуглил симптомы. Похоже, у меня рак мозга, церебральный паралич и болезнь Альцгеймера».

Ага. А еще можно, наоборот, успокаивать себя – «да я просто увлечен, на самом деле – все нормально. А то, что у меня нет личной жизни – так ведь все девушки – стервы, и им нужно только бабло. Работу я не ищу, потому что у нас вообще страна пропащая...» Причин можно придумать миллион. Нужно включить сознание и оценить место игры в своей жизни. Человек, который переходит грань между увлечением и зависимостью, теряет умение оценивать ситуацию со стороны – он вовлечен, у него включаются защитные механизмы, которые помогают ему все это объяснить, оправдать и аргументировать, мол, все нормально. Здесь очень важно – и это уже второй шаг – говорить с родными и близкими: попросить объективную оценку с их стороны.

Сложно добиться от близких объективной картины...

Близкие в смысле родители? Ну, да, особенно у старшего поколения есть предубеждение против компьютера вообще – поскольку они не до конца понимают, что это вообще за электронная штука такая. Но вот друзья и тот круг, в котором ты общаешься, – они могут видеть картину непредвзято. Только вот у своей гильдии или клана не нужно спрашивать – люди, которые играют с тобой, скорее всего, скажут: «Тю, чувак, да ты на прошлой неделе рейд пропустил – какой ты зависимый?». Если у тебя все знакомые только из этого узкого круга, и все темы разговоров крутятся только вокруг игр – это тоже маячок, что какого-то разнообразия жизни не хватает. Третий шаг – обращение за помощью. Для того, чтобы получить эту помощь, не обязательно ждать совсем критического момента, когда ты истощен и все совсем плохо. Психологическая помощь – это ведь не таблетки и смирительная рубашка. Это комфортное, доверительное общение с профессионалом, поддержка в сложных переживаниях (от которых, собственно, и хочется «сбежать в игру»), поиск возможностей сделать жизнь более разнообразной и богатой (во всех смыслах). Важно найти то, где ты можешь самореализоваться, и сбалансировать это с увлечением – не мешает ли увлечение моей самореализации? Ведь даже деструктивное влияние игр вполне можно перевести в конструктивное.

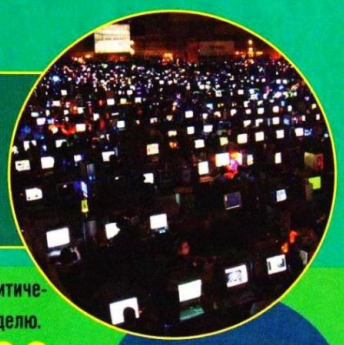
Ростислав Малько

ФАКТЫ об игровой зависимости

Популярность игр

Игры популярны во всем мире. В Корее сегодня более **300 профессиональных киберспортсменов** (цифрового уровня братьев Кличко), которые играют в 11 крупнейших командах страны. Различные компании готовы платить суммы до **$20 000 000**, чтобы проспонсировать такую команду.

Самая популярная игра в Корее – **Star Craft**. Матчи по «Старику» проходят на олимпийском стадионе в Сеуле, а посмотреть на цифровую битву приходит по **30 000 фанатов**. Недавно даже разгорелся скандал: некоторые команды за деньги поддаются противнику и проигрывают. Похоже, скоро введут еще и допинг контроль («Ваш хиллер пил энергетик! Дисквалификация!»).



72% американцев в возрасте **от 6 до 44** играет в видеоигры.

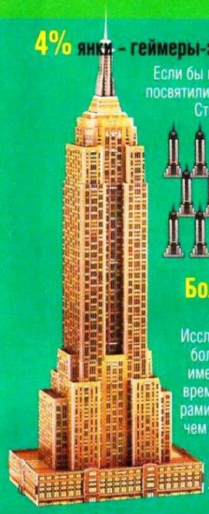


В среднем они тратят на шпилительские сеансы по 18 часов в неделю.

8,5% американцев в возрасте от 8 до 18 клинически предрасположены к зависимости от видеоигр. В европейских широтах процент колеблется от 3 до 5.

4% янки – геймеры-экстремалы, они играют по **50** часов в неделю.

Если бы все эти экстремальные геймеры потраченное на игры время посвятили возведению зданий, то могло бы быть построено **48** Эмпайр Стэйт Билдинг. Причем – это 48 небоскребов в неделю!





Большинство игрозависимых – мужского пола

Исследование по всему миру показывают, что большую склонность к зависимости от игр имеют именно парни. Самцы тратят больше времени на игры, а «патологическими геймерами» было названо вчетверо больше парней, чем девушек. Мы бы рассказали ученым, что все дело в том, что девушек-геймеров аккурат **20%**, но зачем огорчать этих милых ребят в белых халатах? Пускай будет гендерное неравенство!



Когда игра становится зависимостью

Симптомы зависимости Из анонимных признаний

Навязчивые идеи
- Фантазии и сны об играх

Склонности
- Желание поскорее вернуться в игру
- Резкое улучшение настроения при начале геймерского сеанса, вера в то, что игра поможет тебе лучше себя чувствовать

Физиологические симптомы
- Беспокойство
- Чувство пустоты
- Депрессия
- Утешение в игре
- Навязчивые мысли об играх
- Неконтролируемые чувства и частые смены настроения
- Страх
- Раздражительность и нетерпеливость
- Грусть
- Одиночество

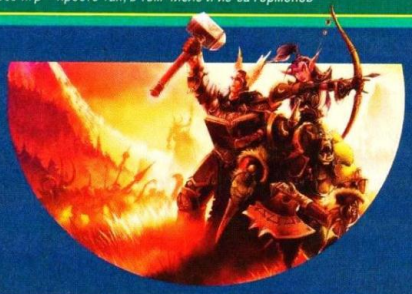
Физические симптомы
- Тошнота
- Неожиданное повышение склонности к простудам, аллергиям
- Недосып; беспокойный сон; сны не приносят чувства отдыха

Социальные эффекты
- Повышенная злость, ругань, оскорбления – часто в очень брутальной форме
- Беспричинные чрезмерные истерики со слезами
- Недостаток мотивации и собранности
- Сложность взятия на себя ответственности, прокрастинация (откладывание дел «на завтра»)
- Скука, неумение найти себе интересное занятие

Стоит отметить, что многие из этих симптомов свойственны людям переходного возраста без игр – просто так, в том числе и из-за гормонов

Когда зависимость становится смертельной

Некоторые врачи утверждают, что **40%** игроков в MMORPG – зависимы. Шведская молодежная организация называет **World of Warcraft** «кокаином среди игр».



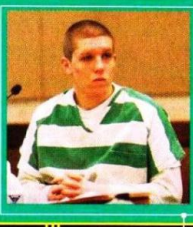
30-40% игроков в ММО – зависимы

(по разным данным)

2005 – Кореец Сеунгоб Ли умер от остановки сердца после 50-часового (без перерывов) марафона в StarCraft. Как удивительно!

2006 – Тайрон Спеллман из Филадельфии убил свою 17-месячную дочь из-за того, что та сломала его Xbox

2007 – Паренек из Огайо Дэниэл Пэтрик выстрелил в родителей, убив мать, после того как она забрала у него диск с Halo 3 (почему в доме в свободному доступе было огнестрельное оружие – хороший вопрос)



2009 – Корейский ребенок умер с голоду, пока его родители растили виртуального ребенка в интернет-кафе

2010 – Александра Тобаяс задушила своего новорожденного ребенка из-за того, что тот плакал и не давал ей играть в «Веселого фермера»

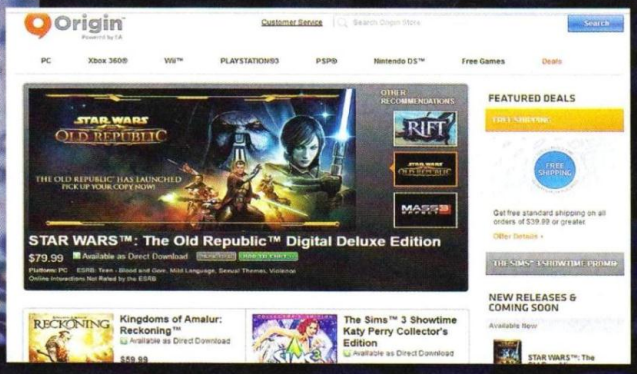


2012 – Сразу двое геймеров умерли от 30- и 40-часовых марафонов в Diablo III

ДИСТРИБУЦ КОНКУРЕНЦ ЭВОЛЮЦ EA

Origin: год спустя





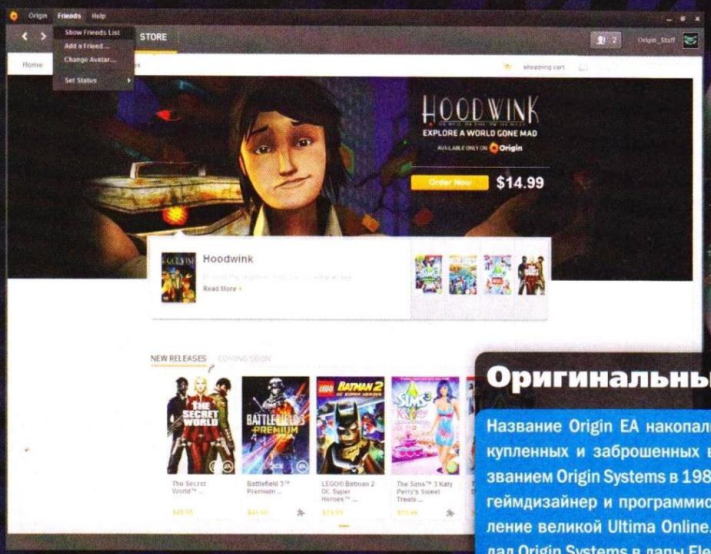
Когда-то, чтобы нырнуть в виртуальный мир, созданный креативными умами и набитыми руками тех или иных разработчиков, нужно было всего-то купить диск, дискету или картридж с игрой, да запустить ее. Ныне приходится проходить через дополнительные выдуманные издателями шаги: с некоторыми из них нужно смириться, другим – радоваться. У нас ушел год, чтобы разобраться, к какой категории принадлежит сервис цифровой дистрибуции и органайзер игр Origin от EA. Ведь нет худа без добра, добра без бобра, а бобра без хвоста, и мы за этот самый хвост ухватились, как дедка за репку и, не без помощи бабки, внучки, Жучки, кошки и мышки, вытянули из Origin его положительные аспекты. Репка в них не входила.

You... shall not... start!

Процесс запуска игр на ПК – от клика на иконку до начала игрового сеанса – прошел через несколько интересных этапов эволюции. Некогда на всяких «Спектрумах» и прочих прадедах современных домашних компьютеров необходимо было вручную вписывать особые команды, которые поставлялись вместе с кассетами с игрой. Да-да, игры когда-то были на кассетах – таких, на которые музыку записывали и которые карандашом нужно было перематывать. Да-да, музыку когда-то записывали на кассеты и слушали через Walkman'ы... Так вот, этот процесс существенно упростился с появлением дискет, а позже – дисков. Установил себе игру, ввел ключик, кликнул на ярлык с рабочего стола – и играй себе спокойно. Пиратов это, конечно, не останавливало, поэтому появились ОНИ – мерзкие защитные программы вроде SecuRom, которые без спросу шарятся по твоему жесткому диску и выверяют подлинность игры, при этом каким-то чудом неистово загружая компьютер. Называются они еще более мерзко – ТСЗАП, что расшифровывается как технические средства защиты авторских прав, на Западе известные как DRM. Помимо насмешек непоколебимых пиратов и чисто геймерской ярости, которая в лучшем случае ломает клавиатуры, а в худшем – жизни, подобные методы защиты еще и вызывали недоумение защитников прав потребителей, поскольку антипиратский софт нагло залазил в трюм жестких дисков игроков и рыскал там, где ему рыскать не положено. Так издатели продолжали маяться дурью, пираты – смеяться, а честные покупатели – страдать... Пока с небес не снизошел Гейб Ньюэлл и не сказал «Да будет Steam – DRM, который не только не мешает, но и помогает вам». Сказал он это, и был Steam. Ибо слово Гейба непоколебимо.

EAмериканские горки

Как сейчас помню, когда Valve насильно перевели сервера Counter-Strike на Steam. Трава тогда была зеленее, колбаса – дешевле, а борода Тосина находилась в зачаточном состоянии и только начинала составлять планы по захвату мира за его спиной. А сотни тысяч любителей «Контры» впервые за долгие годы отвлеклись от виртуальных террористических операций для изготовления виртуальных факелов, используемых для виртуаль-

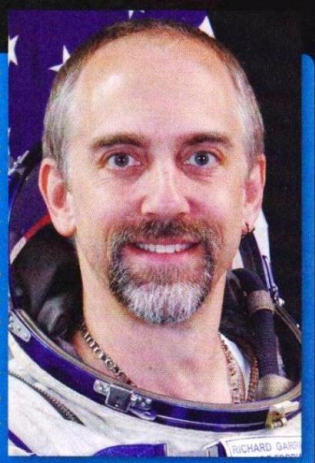




Оригинальный Origin

Название Origin EA накопали из собственного склада купленных и заброшенных вещей. Компанию под названием Origin Systems в 1983 основал Ричард Гэрриот, геймдизайнер и программист, ответственный за появление великой Ultima Online. Спустя 9 лет Ричард продал Origin Systems в лапы Electronic Arts, которая тут же отменила несколько разрабатываемых проектов компании, оставляя ее чисто как службу поддержки серверов Ultima. В 2004 EA решили, что пора прикрывать лавочку, и Origin Systems канул в небытие… До тех пор, пока «электроникам» не понадобилось название для своего сервиса цифровой дистрибуции.

А Гэрриот, кстати, на заработанные деньги занялся космическим туризмом, в очередной раз доказывая, что играми занимаются только задроты, и что на них невозможно построить себе будущее.



ного разжигания вполне реальной ненависти на официальных форумах нового и, между прочим, глючного на то время сервиса цифровой дистрибуции – игроки чувствовали, что им навязывают то, что им вовсе не нужно. Прошли годы, и ныне почти весь PC-рынок – причем как потребительский, так и девелоперский, массово и порой фанатично молится на Steam, теперь, облизывая пламенными языками ненависти его потенциальных конкурентов. Одним из таковых выступает Origin – сервис, являющийся творением Electronic Arts, что в глазах многих геймеров автоматически делает его цифровым отпрыском самого сатаны. Но все мы знаем, что совместная неприязнь к чему-либо объединяет не хуже симпатии, и запрыгнуть в вагонетку ненависти к EA куда проще и веселее, чем взвесить все «за» и «против», давая сервису время найти свое место как на рынке, так и в сердцах геймеров.

Против Гейба нет приема

Год спустя кардиологические тесты показали, что в сердце среднестатистического ПК-геймера Origin так и не обнаружен, зато сервис весьма уютно расселся у многих в печенках. Что же стало тому причиной? Для начала – необходимость держать еще одну программу включенной. Многим Steam и без того грузит машину, а теперь нужно еще и Origin держать в бэкграунде. Тем не менее, программа обрадовала легкостью, работая тише воды и ниже травы. Что одновременно хорошо и плохо. Хорошо по очевидным причинам, а плохо, потому что до сих пор так и не ясно, зачем же все-таки она нужна?

Функциональность у нее уступает «Стиму», хотя с базовыми функциями она справляется весьма неплохо. Остались две основные вкладки «Магазин» и «Мои игры» – обе красиво и приятно оформлены и удобны в использовании. По крайней мере, пока ты не добираешься до процесса покупки игры. С самой покупкой в целом не возникает проблем – все стандартно для любого интернет-магазина, и большинство видов электронной оплаты Origin разумеет. Но вот когда ты решаешь сделать другу подарок и гифтануть ему игру (в Steam это проще пареной репы, простите за каламбур) – Origin дружелюбно разворачивается к лесу передом, а к тебе тем местом, в которое сервис предлагает тебе прогуляться. О том, что в Origin можно дарить игры, мы знаем только в теории и из инструкции, но как это сделать в самой программе или в версии на сайте мы до сих пор не поняли.







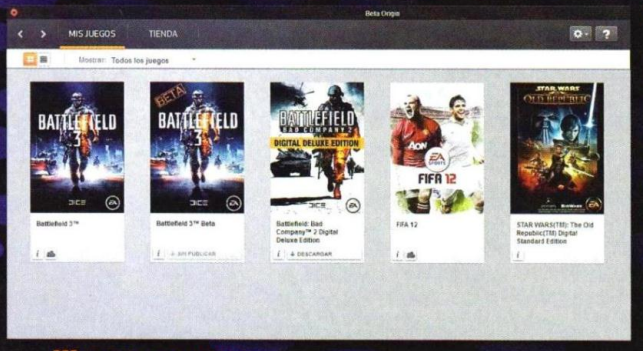


Khaj-Tosin

Origin – говно. Когда в группе нашего журнала «Вконтакте» начинается обсуждение этого сервиса – я всегда оставляю там этот свой емкий комментарий. Мне симпатичен дизайн сервиса от EA, хотя Steam нравится гораздо больше. Но самое главное – Steam куда насыщеннее. Видно, что, делая его, Valve вкладывают душу. Даже распродажи в Steam – это не просто «-75%» от цены какой-нибудь игры – это полноценная веселуха с конкурсами, в которых может участвовать комьюнити. В Steam можно проводить время, читая форумы, выбирая игры или изучая комментарии геймеров. Это соцсеть для братьев по разуму. Origin – это просто программа, в которой можно хранить ярлыки игр и изредка покупать новые проекты. Там нечего делать, и там совсем нет души. Программа отчасти навязывает себя – например, без нее какого-то черта не работает Battlefiled 3, которая запускается исключительно через плагин Battlelog. В общем, за год у Origin прогресс равен нулю с половиной, а до уровня Steam ему еще расти и расти. Наверное, ребятам из EA стоит задуматься над тем, чтобы превратить свой сервис цифровой дистрибуции из унылого магазина в нечто интересное геймерам. А пока этого не случилось, я останусь при своем мнении: Origin – говно.



В целом же, совершать бессовестный шоппинг стало легче благодаря скидкам и введенной поддержке Яндекс-денег и Webmoney. Скидки, конечно, не сравнятся с распродажами Steam, когда любой геймер начинает сладко млеть и чувствовать себя женщиной, попавшей на сейл в магазин обуви, но все равно приятно радуют. Ассортимент тоже неслабо вырос: EA сдержали обещание и выставили на «полки» магазина игры других издателей, хотя пока что игротека большинства пользователей Origin состоит из продуктов EA – и то потому что издатель заблокировал доступ этих игр в другие сервисы. Эксклюзивами остались Battlefield 3 Star Wars: The Old Republic, а вот Crysis 2 с появлением Maximum Edition вернулся в Steam – видимо, не особо расхватывался в родном сервисе. В целом же количество игр катастрофически ничтожно по сравнению с тем благолепием, что предлагает Steam.



Шароварщина

Зато в Origin появилось немало «бесплатных» игр, которые на самом деле free to play, и все мы знаем, что это на самом деле значит pay to win – «плати, чтобы выиграть». В их число EA почему-то гордо внесли демоверсии, коих на сервисе катастрофически мало. Издатель обещал добавить фичу стриминга демок а-ля OnLive без необходимости их качать и устанавливать. Перерыв весь Origin и полгугла в поисках этой фичи, я нашел лишь ответ о том, что это нужно гуглить. Когда не помогает великий и могучий – остается обращаться в саппорт. Прямо сейчас во время написания этих слов справа от документа MS Word открыто окно поддержки Origin, в котором 5 минут назад было написано, что мне остается ждать 3 минуты, а минуту назад написало, что ждать осталось еще 6. Когда я наконец добрался до саппорт-менеджера и спросил, где можно найти стриминг демоверсий в Origin, он вежливо ответил, что «сделает все, что в его силах, чтобы починить это для меня», и ушел на мороз еще на 3 минуты, после чего ненавязчиво спросил, установлена ли у меня программа Origin. Почему-то представилась ситуация с гаишником, остановившим машину и спросившим водителя, сидит ли он за рулем автомобиля. По окончанию беседы я узнал, что стриминг так и не был введен, и демо необходимо скачивать, как и полные версии.

Кстати, до сих пор не совсем понятно, зачем сервис дает опцию хранить инсталлеры игр. С одной стороны, они позволяют переустановить игру без необходимости повторной закачки после, например, переустановки «винды», но это же можно сделать, просто заново скопировав файлы уже установленной игры в свою же папку, как бы обманывая сервис, но при этом не лишаясь своих сохранений и настроек.

Сила в народе

EA грозились уже к марту этого года выйти на один уровень со Steam, ввести «облачные» сохранения, ачивменты и даже кросплатформенные релизы. Скинув лапшу из недостижимых целей с ушей, надо признать, что годичный результат все равно неплох: за год платформа заработала 100 миллионов долларов и набрала 25% общей юзербазы Steam, но эти цифры – пыль в глаза. Для полноценной конкуренции со Steam у Origin не хватает не то чтобы функций… У него нет комьюнити. Спустя пару месяцев после моего знакомства с сервисом Valve, мой список контактов был полон как земляков, так и иностранцев, со многими из которых я общаюсь до сих пор. Контакт-лист Origin состоит из десятка человек, половина которых – все те же друзья из Steam, которые по воле случая играют в Battlefield 3.

Вердикт

Как бы там ни было, от Origin EA избавляться не собирается. Более того, самые крупные игры компании, скорее всего, останутся эксклюзивами сервиса, что, по-хорошему, справедливо. Так или иначе, года издателю не хватило, чтобы убрать слово Beta из названия программы, тонко намекая, что сервису еще расти и расти. Что ж, по крайней мере, EA это понимают. Как бы ты к нему не относился, в перспективе Origin хорош одним – он никому не вредит.

Он как тумбочка, которую поставили в твою комнату и сложили туда определенные вещи: ты бы мог обойтись без нее, но она тебе не мешает. По крайней мере, не как GfWL – этот гвоздь, торчащий из паркета, с которого создатели за 5 лет не удосужились даже ржавчину снять.

Butcher

СПРОСИ! ШПИЛЬ!

Ты не устаешь засыпать нас разными вопросами на сайте formspring.me/shpil1, а мы уже устали отвечать на них. Но поскольку мы очень трусливы и боимся, что ты найдешь нас и убьешь, если мы будем тебя игнорировать, то рубрика Vox Populi как всегда в эфире.

Вот я решил написать книгу. Что мне для этого нужно? И стоит писать ее в весьма раннем возрасте?

Ш! Приходит к Моцарту мужик и говорит:
– Вольфганг Амадеевич, я хочу написать оперу. Дайте мне парочку советов.
– Вы знаете, опера это слишком сложное произведение, – ответил Моцарт, – попробуйте сперва написать, например, этюд.
– Но позвольте, вы же написали свою первую оперу, когда вам было 6 лет!
– Да, но я ни у кого не спрашивал совета.
Ну, как-то так. Возраст не имеет значения. Значение имеет понимание того факта, будет ли интересно читать книгу кому-либо кроме тебя. Кстати, мы не эксперты в области литературы и написания книг. Мы журнал об играх делаем.

Сдам ли я экзамен по истории?

Ш! Если бы таким вопросом задавался Наполеон, он бы никогда не захватил Персию в 1967-м году. Нужно учить, учить и еще раз учить – и тогда можно сдать экзамен. А можно не учить, а играть в видеоигры – мы, например, блестяще знаем историю благодаря им.

Вопрос возник после прочтения статьи о Cradle в позапрошлом выпуске. Там написано, что S.T.A.L.K.E.R. «Чистое Небо» и «Зов Припяти» – это адд-оны. Википедия-матушка говорит, что это приквел и сиквел. Я начал просить помощи у гугла-батюшки и наткнулся на определение stand-alone адд-он… думаю, я нашел ответ на свой вопрос… Но все же, что такое «ЗП» и «ЧН»? Приквел/сиквел может быть адд-оном?

Ш! Add-on = дополнение, «добавка». Адд-он может быть стэнд-элоун (не требует наличия оригинальной игры) или ставиться на оригинальную игру. Сиквел – это полноценное продолжение: «Сталкер 2» – сиквел «Сталкер 1», «Сталкер 3» – триквел «Сталкер 1», а еще есть квадриквел, пентиквел и так далее. Приквел – это часть-предыстория, выпущенная после оригинальной части. То есть, Half-Life не является приквелом Half-Life 2. Например, 1, 2 и 3-й эпизоды «Звездных Войн» – приквелы оригинальной трилогии 77-83-х годов. Приквелами иногда называют дополнения-предыстории, но сиквелы – никогда.

С вами можно как то встретиться? Получить автографы на постере Diablo? Посмотреть где вы работаете?

Ш! Можно будет, но не совсем так, как ты хочешь. Мы устроим конкурс с походом в гости… нет… не к нам, но все будут в восторге. Ждать осталось всего 4-5 месяцев.

После выхода нового номера журнала вы очень хардкорно бухаете?

Ш! После сдачи каждого нового номера мы очень хардкорно спим.

У вас есть в редакции хоть кто-то нормальный?

Ш! Конечно, есть! Принтер! Он – вполне адекватный, хоть уже и в летах.

Привет парни! А почему бы не сделать в журнале рубрику, посвященную зарубежным сериалам, тема ведь популярная, по крайней мере, мне так кажется…

Ш! Мы сами очень любим сериалы (особенно «Спартак» и «Светлячок»), но эта идея нам почему-то не приходила в голову. Спасибо, мы введем сериальную рубрику, когда будет место.

Как считаете, сможет ли iPhone вытеснить портативные игровые приставки, ведь сам девайс достаточно мощный и к тому же очень популярный?

Ш! Самостоятельно iPhone – нет. Но все эти мобильники и планшеты составляют карманным консолям серьезную конкуренцию – прибыли они собирают немеренно, а о популярности даже нечего говорить.

Талантливый чувак **Олег Розман** взял нашу редакцию и нарисовал. Нам настолько понравилось, что мы решили опубликовать эти рисунки и даже подарить Олегу кое-что очень клевое.



ЧУВАК

Могучий Гал



Все знают, что у легендарного гладиатора Спартака был боевой товарищ Крикс, могучий галл. Оказывается, в Украине тоже есть один Гал, более известный как Segal (не путать со Стивеном). Насколько он могуч, мы не знаем – потому что мы зашли в боснийскую пиццерию пообщаться и скушать «пуни на вешалице», а не драться на мечах. Но, по крайней мере, познания в играх у этого гала огромны и могучи. Знакомься, экс-главный редактор журнала Gameplay, экс-директор по маркетингу 1С и нынешний директор по маркетингу Nival – Сергей Галенкин. А еще он блогер, эксперт в игровой индустрии и дал нам интервью.

Сергей, главная тема этого номера – украинские игры. На ПК у нас разрабатываются проекты, на мобильники – тоже, даже на Nintendo DS. А вот почему так плохо в Украине дела с консольным девелопментом?

Разрабатывать под консоли – достаточно дорого. А еще тебе нужен SDK, необходимо подстраиваться под консольный контроль качества, и обязательно нужен издатель. В теории можно быть инди на Xbox – но вот как раз недавно читал статью, как инди-девелоперы покупают слоты на XBLA. То, что есть слоты в цифровой дистрибуции – это вообще смешно. Слоты есть в рознице – когда в горячий сезон количество полок в магазинах ограничено, и издатели выкупают эти слоты, чтоб именно их игры стояли на прилавке. В Украине и России это решается без денег. Но вот представьте, купил заранее издатель слот под Neverwinter Nights 3, а разработчик к нему приходит и говорит: «Игру не выпустим в ноябре, переносим». У тебя остается пустой слот, который ты перепродаешь кому-то другому. Оказалось, что такие слоты есть и в цифровой дистрибуции.

Да, какая-то дикая ересь… В интернет-магазинах полки место же не занимают… Окей, в общем пока у нас ААА-тайтлы делают только 4А. Может, Survarium тоже проклюнется, хотя это ведь free-2-play… Кстати, как тебе проект?

Пока не видел, но интересная идея с кооперативом в пост-апокалипсисе.

Тебя не пугает поголовное засилье ММО-игр?

Нет, ведь сейчас чистые ММО никому не нужны – даже на Западе. Все потихоньку переходят на сессионные режимы, даже WoW.

И даже free-2-play ты жалуешь, даже тот, что у нас?

Ну, у нас его мало кто умеет хорошо делать, хотя делают многие.

Как думаешь, он обойдет розничные продажи игр?

По прибыли – думаю да. По юзерам – уже обошел.

Его влияние уже заметно и в розничной продаже игр – разные новомодные платные Premium и Elite, как в BF и CoD…

Да, это пришло из f2p. Но в фритуплее – это адекватно. Там ты ничего не платишь за игру, а можешь докинуть денег и купить бонус. А тут ты уже купил игру, а с тебя еще требуют.

В «бесплатных» играх тоже зачастую безобразие и перекос в сторону платящих.

Сейчас все экспериментируют. В League of Legends – демократия, там продают почти только шкурки, а World of Tanks немного закручивают гайки, потому что проект перестал расти – уперся в свой предел. То же самое на ритейловом рынке – пошла оптимизация: пересматривается политика, меняются кадры. Когда ты растешь, и рынок растет вместе с тобой, твоя задача – захватить как можно большую долю рынка, не считая при этом деньги. Вот ты сейчас захватил 90% рынка за миллион, а через десять лет он уже будет стоить 90 миллионов. А когда рынок перестал расти – нужно не быть в минусе, нужно избавляться от ненужного. Это специфика любого рынка, не только игрового.

В общем, фритуплей с нами всерьез и надолго. Даже Crytek громко заявили, что все свои проекты переведут на f2p…

Не думаю, что они совсем все свои проекты будут делать по фритуплейной модели, потому что консоли следующего поколения завязаны на розничную продажу. То есть, либо они не будут делать ничего на консолях…

Либо на консолях будет фритуплей…

По большому счету он там уже есть. Но на приставках другая ситуация. На ПК ты игру продвигаешь один. А на консолях – тебе помогает и продавец, и платформодержатель – ведь все они получают процент от твоих продаж. Если кинуть ритейл в пользу фритуплея – консоли потеряют это преимущество.

Так значит будущее – за сессионными «условно-бесплатными» играми?

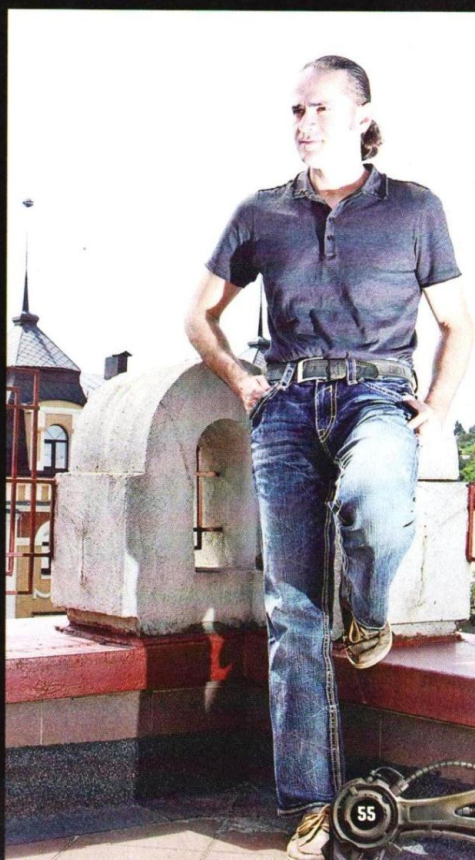
Можно и так сказать. В Warface в кооператив с ботами играет 60% или 70% аудитории. Когда мы в Prime World ввели новый полуодиночный режим «Драгонвальд» – у нас показатели выросли вдвое. Так что, скорее всего разработчики будут чаще делать в f2p сингловые режимы – грубо говоря, PvE.

Warhammer: Dark Millennium в том числе из-за этого так спешно переходит от чистого ММО в сессионку?

В первую очередь, игру перепиливают из-за финансовых проблем THQ.

Да, THQ сейчас приходится затянуть пояс потуже. Как думаешь, это все из-за uDraw?

Верно. Они, слишком сильно вложились в uDraw, а результат был далеко не такой, на какой они рассчитывали. Они сделали неправильную ставку – очень большую ставку на проект, который не взлетел. И эта ставка их ударила в задницу. Вместо того чтобы концентрироваться на более безопасных вещах – они рискнули. Проект на самом деле был интерес-



ный – позволял детям рисовать на консолях. Но он везде пошел так себе. Впрочем, в любом случае, это – инновационный продукт, который хорошо, что компании делают. Увы, он просто не взлетел.

Все-таки есть надежда, что Darksiders и Metro: Last Light спасут THQ – издатель-то хороший.

Этих проектов мало. Они должны очень сильно выстрелить, чтобы стать спасителями. «Метро» – да, это очень хороший, сильный продукт – он может. А сиквел Darksiders – вроде такой же, как и первая часть. У Darksiders офигенный бекграунд – Мадурейра (*Джо Мадурейра – известный автор комиксов под брэндом Marvel* – **прим. ред.**) там все рисует, и за счет этого проект в первую очередь отхватил славы. Его же впервые сам Мадурейра представлял на E3. Я тогда подхожу к нему, говорю: «А вы собственно, кто?». Он – «Мадурейра, художник»… А я… (*Сергей делает лицо, одновременно выражающее крайнюю степень восторга, шока и опозоренности*)

Ну да, обычно ведь не знаешь разработчиков и других не поп-знаменитостей в лицо… Но все-таки Darksiders не только за счет Джо Мэда выехала. А как тебе новая мода EA ставить баснословную планку требований – в духе, если Dead Space 3 продастся тиражом менее 5 000 000 – игра не окупится? Как-то у «Электроников» маркетинг работает отдельно от разработчиков. Хотя рекламные кампании у них порой – закачаешься: вон танки по Лондону гоняли под Battlefield…

Танки по Лондону – это относительно дешевое мероприятие. А вот дорого – это завесить все рекламой на каком-нибудь американском Суперкубке, как это делают Activision.

Какой подход эффективнее?

И то, и то в комплекте действует. Нельзя делать одно мероприятие, надеясь, что на нем все выедет. Нужен комплекс. Есть такое правило – три контакта с брендом, после чего человек уже этот бренд запоминает. И эти три контакта должны быть максимально разные. А творческие вещи позволяют тебе давать меньше дорогостоящей телерекламы для достижения того же результата.

Несмотря на рекламу, Battlefield EA в теории тоже не окупили – по их словам. Хотя у них половина бюджета (*около 200 млн.* – **прим. ред.) ушла на движок.**

Да, теперь у EA есть новая технология, аккурат к выходу следующего поколения приставок. А что у Activision Blizzard? Пока ничего.

Ну, может они что-то делают…

Не знаем. А что у EA – мы уже знаем. И оно – красивое.

Как думаешь, будет ли EA продавать Frostbyte 2?

Вряд ли. Нужно конкурировать с Unreal Engine, а это получилось только у CryEngine, да и то с горем пополам: он полюбился разве что азиатским разработчикам MMO.

А как тебе попытки расширить аудиторию в духе EA – добавляя кооператив и мультиплеер в Dead Space, например?

Если бы нормально вводили, то ради бога. А то сингл в «Батле» – никакой. Хотели сделать убийцу Call of Duty.

Они постоянно пытаются сделать убийцу чего-либо.

Они в догоняющем положении – номер два на рынке и ориентируются на то, что делает лидер. Это правильная стратегия – делать то же самое, что и лидер, но так, как он это делать не может. Была компания Coca Cola и компания Pepsi Cola – «Пепси» была догоняющей. «Кока Кола» не могла сделать свою воду слишком сладкой, а Pepsi – могла. Потому что когда Coca Cola сделала свою воду сладкой – пошли бунты по всей Америке – «Верните старую колу!».

Ух ты, интересный факт! Так вот почему «Пепси» слаще. Но поскольку EA не торгуют газировкой, нам кажется, они начинают терять ощущение целевой аудитории. Не всегда целевая аудитория – это все. Но давай вернемся к украинской игровой индустрии. Почему пять лет назад было гораздо больше проектов, а сейчас как-то совсем мало?

Потому что вкладывали деньги русские издатели. Сейчас GameInsight вкладывает 3 миллиона долларов, и все прыгают до потолка. А пару лет назад 1С вкладывал куда более значимые суммы – никто до потолка не прыгал, и говорили «Какой жадный 1С!».

Так все-таки украинская игровая индустрия раньше была мощнее, чем сейчас?

Индустрия разработки изменилась, но не могу сказать, что она стала сильнее или слабее. У нас теперь больше компаний, которые делают игры меньшего размера. Но при этом их действительно выпускают, в отличие от старой индустрии, в которой был миллион анонсированных проектов, и они закрывались постоянно.

Высокая смертность полуготовых украинских игр связана с издателями или разработчиками?

С разработчиками. Люди не умеют правильно оценивать сроки, формировать команды, плюс – большая утечка кадров.

Так что же, наш геймдевелопмент все-таки ждет светлое будущее?

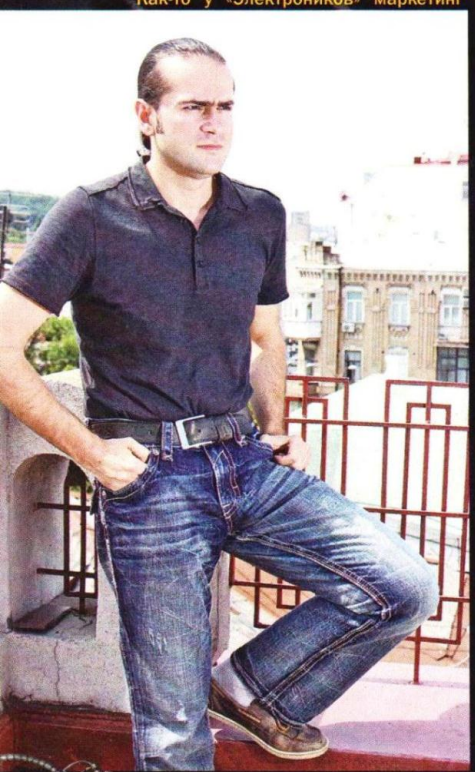
Ну да. Будем делать то, что делает вся остальная индустрия. Мы не такая большая ниша, чтобы что-то решать. Откроется новое течение, куда побегут все западные компании – через полгода туда побегут и украинские.

Кстати, о светлом будущем. Ты как-то говорил, что Steam отживает свое…

Нет, вы меня неправильно поняли. Steam съел весь рынок: ему расти теперь можно только на Азию – там благодать. Еще есть Южная Америка, но это странный регион. Steam уже дорос до максимума. Вы довольны тем, что есть в «Стиме»?

Ну да, можно было сделать лучше.

К тому же, туда сложно попасть, если ты не крутой бренд или издатель. Инди и издателям второго эшелона от Steam приходится ждать ответа чуть ли не по полгода – а для них это единственный шанс продать игру. (*Вскоре после этого*



интервью Valve дали игрокам право выбирать игры, которые будут появляться на «Стиме»).

Кстати, Valve могли бы ввести свой собственный аналог Kickstarter, чтобы геймеры толпой собирали деньги для перспективных разработчиков.

А зачем?.. Слишком много юридических проблем. Valve могут, конечно, ввести – они таких вещей не боятся. Но они и с тем, что уже есть, не справляются.

Эх, сейчас когда мы говорим об играх, все сводится к деньгам... А раньше, в юности, гейминдустрия воспринималась так романтично... Как думаешь, игры это искусство или бизнес?

А эти понятия друг другу не противоречат. Художники же продают картины. Тем более что игры – искусство – так считает верховный суд США, и этого достаточно. Если по-другому думает протоирей Иоан из Церкви Седьмого Дня – это проблемы лично протоиерея Иоана.

Интересно, а что протоиерей Иоан думает по поводу геймерской культуры в Украине?

Ее нет. По крайней мере, такой как на Западе – нет. У нас мало геймеров. Но будет больше. Когда геймерам, которые выросли на «Сталкере», стукнет 40 – не те, кто в 40 начал играть в «Сталкер», а те, кто на нем вырос – возможно, все изменится. Сейчас в Штатах кандидат в президенты использует песню из покемонов в своей рекламной кампании – может, мы и до такого дойдем.

И как можно подкинуть дровишек в развитие гейм-культуры?

Пропагандировать игры среди знакомых. Объяснять друзьям мамам, папам, тетям, дедушкам, что игры – это не террористов перестрелять, игры – это Portal, это Braid, это Heavy Rain.

Да ладно тебе, Heavy Rain – это фильм.

Heavy Rain – для массового сознания и пропаганды игр значит больше, чем Counter-Strike, например. Мне Heavy Rain не понравился. Но для массового пользователя это то, что человек хочет от кино – интерактивности.

Ладно, поверим тебе на слово. Интересно, что наша индустрия стала заметна с очень национально колоритного проекта – «Казаков».

Ну, потому что они взорвались. Это как с киберспортом. У нас киберспорт более признан, чем в России. Потому что там нет своих мощных чемпионов, а у нас Na'Vi есть. До Na'Vi у нас киберспорт был в небольшом загоне – а теперь у нас и президент киберспорт любит, и вообще все киберспорт любят. Потому что мы выигрываем. Когда мы в чем-то выигрываем – мы это любим. Это как Angry Birds в Швеции – у них своих разработок толковых нет, так что они в восторге от Angry Birds – это



национальная гордость. Даже королева Швеции в пальто Angry Birds прогуливается. Андрей Шевченко чего-то добился, и мы говорим: «О, Андрей Шевченко – украинец!».

Да, мы умеем лупить по мячу и по мордам!

Мы – не умеем. Шевченко и Кличко – умеют.

Но поскольку они – украинцы, значит – умеем мы все. (смеемся) Как думаешь, почему у нас так мало игр «выстрелило»?

Не очень хорошие игры делаем – вот и все. Не все умеют хорошие игры делать. Давайте посмотрим на Россию – кто там запомнился? Nival с «Блицкригом» и Silent Storm. Кто еще?

Э-э-э-э-э...

Ну вот, на мировом уровне в России больше никто не бабахал. «Блицкриг» хорошо попал в главную российскую гордость – в победу во Второй Мировой, плюс проект российских разработчиков и продукт достаточно хороший. Также «Сталкер» удачно вышел – главная трагедия, родные девелоперы, качество. WoT – популярен везде, но для родной Беларуси касается больной темы, Второй Мировой, во время которой чуть ли не половина населения погибла. Для них эта тема намного актуальнее, чем для американцев. Одно дело, когда у тебя (*почтительным шепотом*) на высадке в Нормандии погибло полторы тысячи человек! ПОЛТОРЫ ТЫСЯЧИ! У нас за какую-нибудь Шепетовку, извините, гибло больше людей, чем у них при высадке в Нормандии.

Ага, причем, до начала боя. Кстати, раз ребята из Metro ходят такие довольные, значит, у них с качеством все очень даже хорошо.

Ну да, у них ведь очень крутой проект. Флагман THQ, главная игровая гордость Украины.

Только почему-то он не так популярен у нас, как S.T.A.L.K.E.R.

Потому что про Москву. Если бы «Метро» делали в России – там с игрой бы все носились, как с писаной торбой.

Или у нас, если бы это было киевское метро... хотя чем в нашем метро... на пяти станциях можно было бы выжить, ага. Эх, вот если бы Metro: Last Light была бы со свободным перемещением...

Прохоров же говорил, почему нет открытого мира в «Метро». Это очень дорого и опять 5 лет разработки. Маленький цикл разработки – это хорошо. Команда не устает, сил хватает на следующий проект, люди не перестают ждать.

Кстати, «Метро» очень красивая игра, ей бы в самый раз на новое поколение приставок прыгнуть. Интересно, подтвердятся ли эти слухи, что на next-gen нельзя будет запускать б\у-игры, то есть давать друзьям или продавать...

На Steam игры тоже друзьям давать нельзя – никто ведь не умер. Бунта не будет, народ поноет и успокоится. Будет мини-война с американскими и европейски-



Один из фейковых концептов PS4

ми магазинами. Они ведь большую часть игр продают б\у – навязывают их тебе – «не берите новую, берите вот эту, на 10 баксов дешевле». А геймеру какая разница – качество ведь не теряется. Но вот издатель с этих перепродаж не видит ни цента.

Есть мнение, что если одна консоль объявит о запрете б\у игр – другая тут же их разрешит, и все геймеры купят именно ее.

Только игр на ней не будет. Издатели будут лучше относиться именно к той консоли, на которой юзанные игры не запустишь.

Хм, кстати да. А еще поговаривают, что следующее поколение консолей – последнее. Мол, с развитием интернета все уйдут в «облачный» гейминг, чтобы игры запускались на удаленных серверах, а на пользовательский экран передавалось только изображение.

Да, было бы здорово. Будут не приставки Microsoft и Sony, а сервисы, которые запускаешь на любом девайсе. А еще в новых консолях будет больше интернета, интеграция сенсорного управления. Думаю, новый Xbox покажут на следующем E3, а PS не ждут раньше 2014. Потому что у Sony и так все есть – и медиацентр, и интернет-конективити, Blue-Ray, а графика у эксклюзивов лучше, чем у «коробочных».

То есть, ты уже предугадал, кто будет мощнее – новая «плойка» или «коробка»?

Не знаю. Но вообще, Sony этим знамениты – они стреляют из всех стволов и делают мощнее, чем у остальных.

Ну, PS2 уступала конкурентам…

Да, но она вышла раньше всех. Когда она вышла – это был пистецид какой прорыв. Она порвала Dreamcast, как тузик грелку. Она была с DVD!

Ты прав. В любом случае, обе главные консоли, скорее всего, уделают Wii U по производительности…

Я в Wii не сильно верил, потому не берусь говорить, что получится с Wii U. У них могут быть очень крутые игры – потому что это Nintendo. Тогда приставка выстрелит.

Но идея у них интересная. Эту фишку с экранчиком в джойстике U повторить бы в паре PS3 и PS Vita!

Посмотрите, какие продажи у PlayStation 3, и какие у «Виты». У Vita, к сожалению, очень низкие. Функционал в играх для джойстика Wii U имеет смысл делать потому, что этот джойстик будет у 100% владельцев U – он идет в комплекте. А делать функционал для игры на PS3, который смогут оценить 5% владельцев «Виты» – пустая трата времени. По этой же причине делают мало игр с поддержкой джойстиков на ПК или поддержкой мышки на PS3 – далеко не все пользуются этими фичами.

А еще в новых приставках будет куча детекторов движения. Как думаешь, традиционные кнопочные девайсы под угрозой, и их убьет сенсорное управление, когда ты прыгаешь, скачешь, руками машешь?

С «прыгаешь и скачешь» есть технологическая проблема. Но в идеале, это был бы самый лучший вариант.

Тебе не кажется, что это будет не самый популярный вариант, ведь игры, признаемся, – для ленивых?

Дело не в том. Интерфейсно – это штука очень крутая. Просто она не работает. То есть, если бы люди могли летать – это было бы зашибись как круто. Но мы не умеем. Технологически не умеем – у нас крыльев нет. Та же проблема с Kinect и другими похожими сенсорами.

Это – пока что.

Я боюсь, что не пока что. Там есть определенный лаг: пока компьютер поймет, что ты делаешь. Когда двигаешь руку вверх – ты уже в начале движения знаешь, что ты двигаешь руку вверх. А компьютер узнает об этом, лишь когда движение завершено. Поэтому будет лаг неизбежно.

Хорошо, раз ты так, то давай поговорим о чем-нибудь мерзком. Ты уж прости за вопрос, но как ты относишься к Games For Windows Live?

Тихий ужас, пусть умрет.

Но ведь он не умирает, даже больше – мелкомягкие его насильно форсируют!

Им плевать на него – GFWL никто не занимается. Его делают только по той причине, что легко перенести игру с Xbox на ПК с интегрированным GFWL. Но это не сервис, а костыли какие-то отвратительные.

Геймеры всего мира, кроме игроков-мазохистов, солидарны. Ну и напоследок, давай поднимем вечно актуальную для Украины тему пиратства, которое, кстати, с приходом Steam пошло на убыль.

Пиратство может убить отдельную игру, но не индустрию в целом.

Извините, если средняя зарплата в стране – 300 долларов, то как можно рассчитывать, что люди будут покупать игры по 60 долларов? Кстати, у нас чаще игру проще спиратить, чем достать – это проблема сервиса, а не негодных пиратов. Вот, например, злостное пиратство кино в Украине объясняется только одной причиной: в этой стране невозможно с комфортом купить кино легально.

При этом пиратство бывает полезным. Вчерашняя детвора, которая выросла на играх Blizzard, которая качала или покупала пиратские игры Warcraft, стала играть в WoW и платить за это деньги. И Blizzard на этом заработала миллиарды. Если в определенный момент аудитория, которая принципиально не может купить игры, потеряет возможность эти игры получать бесплатно – она переключится на другие виды развлечений. И для игровой индустрии в целом – это плохо.

Ростислав Малько,
Дмитрий Язовицкий

КАК ДОСТАТЬ И УДИВИТЬ СОСЕДА

Genius GX Gaming SW-G2.1 3000



Наверняка у тебя не раз бывало такое: якобы невзначай упоминаешь в беседе с другом одну из своих любимых групп, а он, оказывается, ее не знает. Ты делаешь овально-параллелепипедные глаза, в душе проглатывая обиду и предательство (да как он мог не знать?!), и достаешь плеер, насильно вталкивая наушники прямиком в барабанные перепонки друга-невежды, чтобы вывести его на путь истинный, и пускаешь любимую песню любимой группы. «Я послушал, не мое», – говорит друг, так и не дождавшись припева, а ты в этот момент начинаешь понимать, что вскоре у тебя может стать одним другом меньше. И тут ты произносишь сокровенную фразу: «Эту музыку не нужно слушать... ее нужно чувствовать!».
Так вот, теперь после этой фразы тебе не обязательно оставаться в глазах друга просто высокомерным эстетом, неспособным смириться с тем, что о вкусах не спорят. Если у тебя есть система Genius GX Gaming SW-G2.1 3000, ты можешь заставить друга действительно почувствовать музыку, фильм или игру.

Все вижу, все слышу, обо всем расскажу

Начну с того, что я люблю минимализм во всем. Даже собирая ультрасовременную сверхмощную машину для игр, я подбираю ей максимально простой и заурядный корпус – ведь он служит, чтобы держать составляющие компьютера в себе, а не красоваться моделью на подиуме. Так и с колонками: из них должен исходить звук, а выглядеть они могут хоть как кирпич, хоть как швейная машинка моей прабабушки. Все визуальные изощрения я считаю лишними.

Но увидев колонки GX Gaming 3000 SW-G2.1, я понял, что встретил исключение из правил. Система состоит из сабвуфера, двух сателлитов и панели управления. В дизайне всех этих элементов нет ничего лишнего, но он не перестает радовать глаз даже самых избалованных ценителей стиля. Вся система выполнена в черном цвете, который элегантно сочетается с элементами желтого.

Сателлиты интересной шестигранной формы с металлической мембраной динамика бронзового цвета отлично дополняют большой и увесистый сабвуфер, сделанный почти полностью из дерева. Лицевая панель, напоминающая по форме грудную броню трансформера, сделана из пластика и декорирована фирменным логотипом скорпиона GX Gaming на динамике.

Технические характеристики:

Выходная мощность: 70 ватт
Сателлиты: 15 ватт (каждый канал)
Сабвуфер: 40 ватт
Интерфейсы: RCA, 3.5 мм (Mini-Jack)
Диапазон частот: 35–20000 Гц
Соотношение сигнал\шум: 85 дБ

Цена: $73

★★★★★

ОбезБАСенность

Скорпион этот способен буквально оживать, когда ты перестаешь радовать глаз и начинаешь радовать уши, испытывая систему в действии. Чистый и четкий звук из колонок отлично сочетается с глубокими басами сабвуфера, заставляющими логотип скорпиона бешено дергаться на динамике, будто пытаясь вырваться из него. Регулировать громкость и уровень баса можно на специальном удобном контролере, оснащенном USB-портом и выходами для наушников и микрофона. Так что если у тебя есть еще и наушники GX Gaming, ты можешь добиться абсолютного эффекта «масла масляного» без потери качества звука. Выкручивая уровень басов на максимум, можно превратить любой писклявый «туц туц туц» в суровый «БУЦ БУЦ БУЦ», сабвуфер – в массажер для ног, а любого дружелюбного соседа снизу – в разъяренного психа, грозящего вызвать милицию и подать на тебя в суд, потому что у него от твоей музыки шатается голова и болит люстра... ну или наоборот.

Чтобы успокоить разгневанного музыкой соседа, стоит пригласить его на дружеский просмотр крутого боевика с большим количеством взрывов, ну или просто побить его... в Mortal Kombat, например. В общем, удовольствие и от музыки, и от фильмов, и от игр растет вдвое со звуком из таких колонок, как SW-G2.1 3000.



Вердикт

Genius GX Gaming SW-G2.1 3000 не занимает много места, выглядит красиво, звучит офигенно и идеально подходит для любого меломана, кинолюбителя и хардкорного геймера. Если в тебе сочетаются все эти личности – ты просто обязан обзавестись такой аудиосистемой.

И если друг не оценил твою песню, даже услышав ее через эту систему, вспомни, что сабвуфер весит почти 5 кило. Подумаешь – одним другом больше, одним меньше... Кому нужны друзья, если у тебя есть такие колонки?!

Butcher

Устройство предоставлено компанией Genius (www.geniusnet.com, www.gx-gaming.com)

ДВА НА ОДНОГО

Колонки GENIUS SW-G2.1 1200 GX





Недорогие колонки, подключенные к персональному компьютеру, часто называются «акустической системой». В принципе, услышать звук, исходящий из них очень даже реально, даже «рэпчик» послушать реально. Но вот можно ли действительно считать их полноценной акустической системой? Реально ли за 40 баксов приобрести систему, которая удовлетворяла бы как геймерские, так и музыкальные потребности? И совершенно неожиданно на обзор поступила новенькая бюджетная акустическая система от фирмы Genius.

Геймерский прикид

Акустическая система GENIUS SW-G2.1 1200 GX имеет сабвуфер и два сателлита, поэтому в названии присутствует обозначение 2.1. Позиционируется система как геймерская, что в свою очередь объясняют литеры «GX» в названии модели.

Дизайн медиадевайса весьма неплохой – черный цвет, разбавленный кислотным зеленым, придает больше экстрима, подчеркивая игровую направленность.

Технические характеристики:

Акустическая система: 2 сателлита, сабвуфер
Полоса частот: 250-20000 Гц
Мощность: 30 Вт
Мощность сателлита: 2 x 9 Вт
Мощность сабвуфера: 14 Вт
Соотношение сигнал/шум: 80 дБ
Количество динамиков:
Сабвуфер: 1 низкочастотный 4", 4 Ом
Сателлит: 1 широкополосный 50 x 90 мм, 4 Ом
Управление: громкость, бас
Разъемы: разъем для наушников, линейный вход
Размеры:
Сабвуфер: 265 x 188 x 193 мм
Сателлит: 88 x 179 x 91 мм
Коробка: 229 x 410 x 214 мм
Вес: 2,5 кг
Цвет: черный

Цена: $38

★★★★☆

Сабвуфер имеет глянцевую переднюю панель, два регулятора для уровня звука и басов, а также линейный вход/выход для наушников и светодиодный индикатор. 4-дюймовый низкочастотный динамик ничем не прикрыт, имеет зеленую внутреннюю часть и гармонично сочетается со всей конструкцией сабвуфера. Сзади у саба есть выходы для сателлитов и аудиовходы типа «тюльпан» левого и правого каналов, а также кнопка включения устройства. Как можно догадаться, в сабвуфере находится встроенный усилитель. Материал корпуса сабвуфера выполнен из дерева.

Сателлиты полностью пластиковые, небольшого размера и с маленькими динамиками. С точки зрения дизайна они не сильно подходят к сабвуферу. Такое впечатление, что они предназначались для другой модели. Но в целом, колоночки не раздражают.

Неверные спутники

Суммарная мощность системы GENIUS SW-G2.1 1200 GX – 30 ватт, и этого должно хватать для большинства неискушенных геймеров. Если выкрутить регуляторы басов и громкости на полную, то потенциал новой игровой аудиосистемы оценит не только пользователь, но и его соседи.

Сабвуфер со своей задачей справляет отлично, мягкий приятный бас радует слух. Всем телом можно улавливать вибрации, поставив саб под стол возле компа. Регуляторы все крутятся на отлично.

А вот сателлиты подкачали – далеко не весь частотный диапазон слышен, чувствуются заметные провалы.

Общая картина звучания не столь красочная, как хотелось бы. В играх отлично слышны выстрелы и взрывы (BF3 и WoT), в основном благодаря сабвуферу (низкие частоты). Но наслаждаться в полной мере хорошей музыкой не получится, так как остальные частоты слегка урезаны (средние и высокие).

Привлекательности этой акустической системе придают клевый дизайн, хороший саб и небольшая цена. Не особо требовательным геймерам, скорее всего, стоит присмотреться к этой модельке.

В комплекте, кстати, есть все необходимое для подключения к ПК или другому устройству с 3,5-милиметровым выходом типа «миниджек» (DVD-плееры, айфоны, айподы, ноутбуки).

X-Hunter

Устройство предоставлено компанией Genius (www.geniusnet.com, www.gx-gaming.com)

РАЗМЕР – НЕ ГЛАВНОЕ. ГЛАВНОЕ – ЗВУК!



Портативные колонки – это как дом на колесах. В теории, конечно, круто, но есть ряд нюансов и неудобств, одно из которых – постоянная необходимость в энергии. Genius решила бросить этим нюансам вызов в виде колонок GX Gaming SP-i250G.

Genius GX Gaming SP-i250G

«Какие маленькие! Какие миленькие!», – обычно так говорят про котят, зайчат, бельчат и прочих комков шерсти. А теперь будут говорить еще и про портативные колонки SP-i250G, которые напоминают шайбы. Только вместо игры в хоккей они играют музыку, и довольно неплохо.

Уровень звука регулируется просто выкручиванием колонок по или против часовой стрелки, что весьма удобно и избавляет конструкцию от лишних кнопок и колесиков. Вместо них колонки украшены меняющим светодиодным кольцом, добавляющим определенную изюминку в простой дизайн. Много энергии оно не кушают, да и литиевый аккумулятор быстро заряжается через USB, после чего работает до 8 часов. За безопасность транспортировки колонок можно не беспокоиться благодаря удобным чехлам, которые идут в комплекте.

Технические характеристики:

Частотный диапазон: 250 Гц–20 кГц
Мощность: 6 Вт (RMS)
Соотношение сигнал/шум: 80 дБ
Динамики: 40 мм неодимовые
Емкость батареи: 470 мАч
Цена: 38$

★★★★☆

Звучание громкое и четкое как для миниатюрных размеров, но подойдет не для всех музыкальных жанров. Оркестровая музыка, чилаут и легкий рок пойдут на ура, а, например, металл или любой дэнс с битами будет звучать суховато, поскольку с низкими тонами и басом колонки не дружат. Но это нельзя поставить им в упрек.

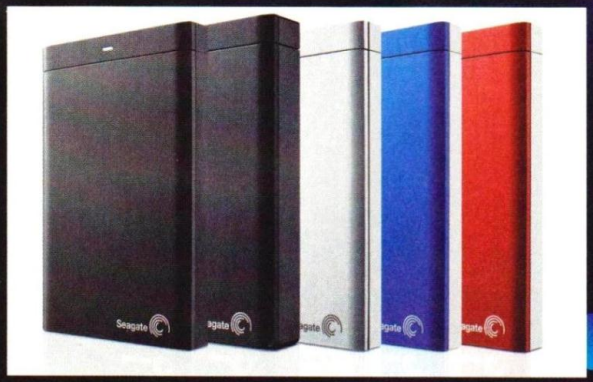
Для фильмов и игр это банально не лучший вариант – разве что можно посмотреть кино с айпада в компании друзей. Что касается игр, колонки отлично дружат с портативными консолями, но подключать их за пределами домашнего комфорта мало смысла.

Вердикт

По-хорошему, у колонок нет недостатков – все потенциальные минусы легко списываются на тот факт, что они, как-никак, портативные. Они идеальны для прослушивания музыки компанией в дороге или при выезде на природу и среди своего класса выдают весьма неплохой результат, тем более за доступную цену.

Butcher

Устройство предоставлено компанией Genius (www.geniusnet.com, www.gx-gaming.com)



ДИСКОТЕКА ПЯТИСОТЫХ

Недавно компания Seagate представила свежий и шустрый внешний жесткий диск. Не смотря на то, что SSD буквально заполонили нашу планету, жесткие диски не теряют популярности из-за невысокой стоимости и неплохих скоростей.

Seagate Backup Plus

Новый девайс Backup Plus от Seagate – это винт на 500 Гбайт, 2,5" с разъемом USB 3.0. Внешность – привлекательная: верхняя часть выполнена из алюминия, остальной корпус – пластиковый. Внешний HDD черного цвета, и только на крышке красуется логотип Seagate. Жесткий диск можно напрямую подключать и к разъему SATA: для этого нужно отсоединить USB-часть, под которой находятся обычные разъемы SATA. Это удобно, если нужна большая скорость передачи данных, а USB 3.0 материнская плата не поддерживает.

Технические характеристики:

Скорость передачи данных: 5000 Мбит\сек
Размер жесткого диска: 88,9 мм
Интерфейс жесткого диска: USB 3.0
Скорость вращения шпинделя: изменяемая
Вес: 1080 г
Цена: 95$

★★★★★

«Backup» в названии говорит о том, что винчестер позиционируется как хранилище для резервного копирования файлов. В комплекте идет программное обеспечение, которое позволит быстро сохранить все нужные данные не только с компьютера, но и с социальных сетей (Facebook, Flicker, Youtube). ПО называется Seagate Dashboard, оно интуитивно понятное и в нем даже есть функция загрузки в социальные сети того, что уже было сохранено на винчестере.

Кстати, если зарегистрироваться в сервисе Seagate, можно получить 4 гигабайта «облачного» пространства на серверах Seagate, с которым отлично работает Seagate Dashboard.

Жесткий диск прекрасно функционирует как под Windows, так и в MacOS. Распознается быстро, виден системой как отдельный логический диск. В общем, одно загляденье.

X-Hunter

Устройство предоставлено компанией Seagate (www.seagate.com)





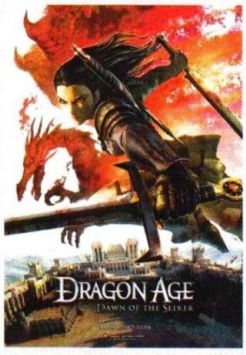


ВЕК БАРБИ

У тебя есть младшая сестра? У меня, вот, да, и из-за этого мне в свое время пришлось «насладиться» мультфильмами по лицензии известнейшей блондинистой куклы. Я уже и забыл об этом позоре, который нельзя смыть даже кровью. Но спасибо Dawn of the Seeker – он заставил поднять в памяти именно те душераздирающие пластиковые кадры.



Название: Dragon Age: Dawn of the Seeker
Жанр: приключения, фэнтези
Формат: аниме, полнометражный, 90 минут
Производство: Япония
Режиссер: Сори Фумихико
Сценарист: Джеффри Скотт

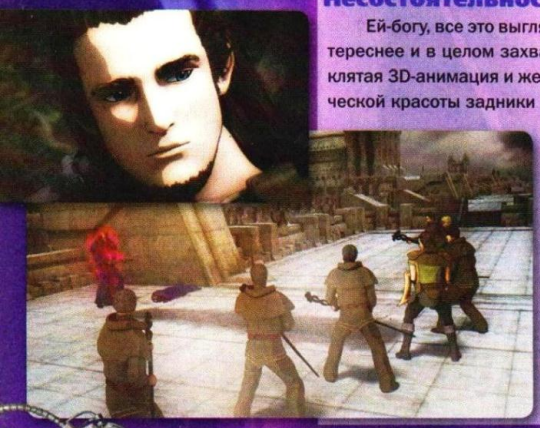


Ересь Хоруса

Сначала выглядит фильм, вроде ничего – даже несмотря на банальную завязку: небезызвестные маги крови ведут плотную борьбу с церковью Создателя и Пресвятой его женушки Андрасте. В стане богословов стали очень часто заводиться предатели, из-за чего был укомплектован специальный уберотряд Искателей, главной задачей которых является искоренение такой вот ереси. Император пресвятого Империума из Вархаммера устраивает центрифугу в своем футуристическом гробу, а главная героиня аниме Dragon Age, Кассандра, становится центром самого громкого и ужасающего злодейского плана за последние пару сотен лет. Глава магов крови, вместе с приспешниками внутри церкви собирается убить Верховную жрицу и попутно перестроить всю Орлесианскую империю так, чтобы во главе стали – ты удивишься – маги. Собственно, доказывая свою правоту и негодность предателей в стане Храмовников, и проведет все 90 экранных минут искательница Кассандра. К ней примкнет новоиспеченный друг-маг Галиан, которого она, как и всех магов, почему-то ненавидит злобной злобой.

Несостоятельность канонов

Ей-богу, все это выглядело бы намного круче, интереснее и в целом захватывающе, если бы не проклятая 3D-анимация и желе вместо крови. Фантастической красоты задники абсолютно не сочетаются с непревзойденно уродливыми моделями персонажей. Более того, все они настолько шаблонны и стандартны, что начинаешь усиленно интересоваться, где во время создания мультфильма были надзиратели из Bioware? Никак отвлеклись на перекраивание STWOR на фритуплей-основу.



А подача сюжета и персонажей? Ну, буквально в первые 10 минут фильма уже становится ясно, кто является волком в овечьей шкуре, а кто – праведник, пробивающий себе грудь неистовыми ударами пяток во имя Андрасте. Абсолютно вся интрига раскрывается вскоре после вступительных титров, из-за чего просмотр без поп-корна становится скучнее, чем с подругой на очередных «Сумерках» – вроде и есть, ради чего сидеть здесь, но невозможно же! Фанатам игровой серии вообще стоит держаться от аниме подальше, ведь наблюдать огров, сражающихся вместе (!!!) с големами против нашей героини – тот еще праздник. Это, если не упоминать того, что абсолютно все маги умирают от одного тычка мечом, а драконов под конец летает столько, что хватило бы на десяток игр про Серых Стражей. Фанаты серии не сочтут Dawn of the Seeker ничем иным, кроме как безбожным кощунством и надругательством.

Крики ОЯШей

Ну и напоследок о самой Кассандре. Те, кто смотрел хоть один аниме-сериал, где фигурировала школьница с мечом наперевес, уже на 80% знает характер протагонистки Dawn of the Seeker. Постоянные дикие вопли героини абсолютно не вяжутся с канвой фильма по одной простой причине: это не совсем аниме. Эта поделка – самый что ни на есть заказной мультфильм по развитию бренда, как и тонна шлака про блондинку Барби, и ничего больше. Весь пафос, который уместно бы смотрелся в традиционной японской анимации, разбивается о попытку сделать более западный продукт. Японцы, забудьте об этом! Ну, уж кра-а-а-айне редко у вас получается сделать что-то именно про-западное.

➡ **Вердикт:** противопоказано всем слоям населения, кроме мальчишек-мазохистов, которые не хотят смотреть мультфильмы про сказочные королевства, а желают что-то более пикантное и кровавое.

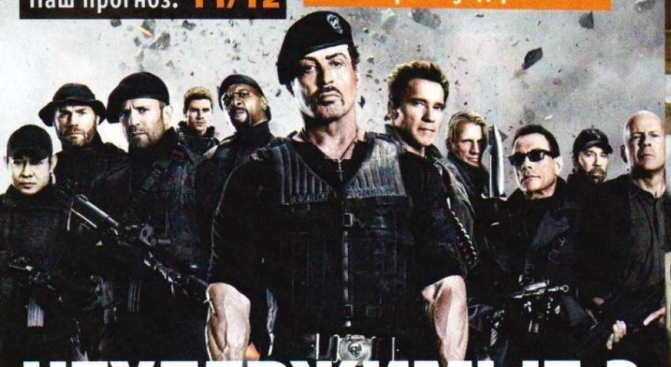
BoVVeR

НЕУДЕРЖИМЫЕ 2

Жанр: старая школа экшна
Режиссер: Саймон Уэст
Звезды: Джейсон Стэтэм, Брюс Уиллис, Чак Норрис, Арнольд Шварценеггер, Жан-Клод Ван Дам, Сильвестр Сталлоне, Крис Хемсворт, Джет Ли, Дольф Лундгрен
В кино с: 16 августа

Похожее:
фильмы с Джейсоном Стэтэмом, Брюсом Уиллисом, Чаком Норрисом, Арнольдом Шварценеггером, Жан-Клодом Ван Дамом, Сильвестром Сталлоне, Крисом Хемсвортом, Джетом Ли, Дольфом Лундгреном

Наш прогноз: 11/12



Джейсон Стэтэм, Брюс Уиллис, Чак Норрис, Арнольд Шварценеггер, Жан-Клод Ван Дам, Сильвестр Сталлоне, Крис Хемсворт, Джет Ли, Дольф Лундгрен

Чего стоит ждать от фильма

Джейсона Стэтэма, Брюса Уиллиса, Чака Норриса, Арнольда Шварценеггера, Жан-Клода Ван Дама, Сильвестра Сталлоне, Криса Хемсворта, Джета Ли, Дольфа Лундгрена

СРЕДЬ БЕЛА ДНЯ

Похожее:
«Заложница», «Погоня»



Жанр: экшн
Режиссер: Мабру Эль Мекри
Звезды: Генри Кавил, Брюс Уиллис, Сигурни Уивер
В кино с: 23 августа

Наш прогноз: 9/12

Поехал, значит, один биржевой торгаш отдыхать с предками в Испанию. Предков похитили, у торгаша требуют какой-то кейс, так еще и глава семейства оказался секретным агентом. Пора брать быка за рога, стрелять, драться и прыгать по крышам.

Чего стоит ждать от фильма

Очень прыткого торгаша, который может надрать задницы армии злобных агентов-бандитов. Кино чем-то напоминает смесь «Заложницы» и «Погони» – только не такое брутальное, как первый фильм, и не такое тинэйджерское, как второй.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Похожее:
«Вспомнить все»

Жанр: экшн
Режиссер: Лен Уайсман
Звезды: Колин Фарелл, Кейт Бэкинсейл
В кино с: 9 августа

Наш прогноз: 10/12

Римейк культового одноименного фильма со Шварцем – подумать только: оригинальному «Вспомнить все» уже 22 года! Главный герой решил развлечься веселухой с загрузкой разных фантасмагорических воспоминаний, после чего на него начинают охоту все кому не лень, потому что он, оказывается, шпион галактического масштаба.

Чего стоит ждать от фильма

Похоже, действие картины переехало с Марса на Землю, но sci-fi все равно цветет и пахнет. Футуризма много, спецэффектов – еще больше, а драк, перестрелок и погонь на гравитационных машинах – вообще полфильма. И да простит нас его Высоконакачанность, но в данном амплуа Фарелл все-таки смотрится лучше, чем Арни. Режиссер картины, кстати, снимал пару фильмов квадрологии «Другой мир», оттого и Бэкинсейл в кадре. В целом, у фильма, кажется, есть все необходимые составляющие для качественного летнего фантастического блокбастера, во время восторженного просмотра которого ты не замечаешь, как переходишь с попкорна на жевание обивки подлокотника.

СТРАННАЯ ЖИЗНЬ ТИМОТИ ГРИНА

Жанр: драма, комедия, фэнтези
Режиссер: Питер Хеджес
Звезды: Дженнифер Гарнер
В кино с: 23 августа

Похожее:
«Искусственный интеллект», «Загадочная история Бенджамина Баттона»

Наш прогноз: 10/12

Настоящим чудом стало появление в жизни молодой бездетной пары Тимоти Грина – их сына. Способ, с помощью которого он появился на свет, – лишь одна из тайн его жизни. Он странный, потому что искренне переживает каждое мгновение, странный, потому что умеет почувствовать каждого рядом, странный, потому что, несмотря на свой еще совсем юный возраст, он доказывает, что жизнь – это величайший дар природы.

Чего стоит ждать от фильма

Ну, в общем, это диснеевская сказка о том, как у бездетной молодой семьи появился сын-дерево или как-то так. Должно быть очень мило, чтобы понравиться твоей девушке, которая не хочет идти на «Неудержимых 2» или «Вспомнить все». При этом сказка обязана быть не приторной и не скучной, чтобы ты не вывихнул себе челюсть о зевоты.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ ПИСКИ

Все ведь знают этот старый анекдот – «Мама, смотри, я еду на велосипеде без рук!... Мама, смотри, я еду на велосипеде без зубов!»? С нашим братом игроком тоже иногда возникают подобные ситуации. В течение полутора лет научно-исследовательский отдел шпилевой статистики записывал все, что мы произносили во время игровых сессий, чтобы составить список фраз, которые геймеры чаще всего говорят за несколько секунд до загрузки или респауна.



«Смотри, как я умею!»

«Нуб! Смотри, как надо!»

«Интересно, а перед этим обрывом есть невидимая стена?»

«Я легко допрыгну до вон той платформы!»

«Этот босс выглядит как слабак...»

«Да мне и одной обоймы на вас всех хватит!»

«Вроде никого нет... можно спокойно перезарядиться!»

«Ребята, да нафиг нам тот хилер?!»

«Что-то мне лень возвращаться за аптечкой...»

«А не срезать ли мне дорогу?»

«Я ТОЧНО впишусь в этот поворот!»

«О, в этой темной пещере наверняка много полезного!»

«Ну и что, что этот квест для 40-х уровней? Я и 36-м справлюсь!»

«Если я здесь спрячусь, меня точно никто не заметит...»

«Вон та картонная коробка точно защитит меня от взрыва»

«Интересно, а в этой игре долго можно держать гранату без чеки?»

«Щас я вам покажу, как мы во времена кваки рокетджампили!»

«Если я резко выпрыгну из-за угла, я точно застану кемпера врасплох!»

«Если я закемперюсь тут за углом, я точно застану пробегающего мимо врасплох!»

«Какой красивый щит на стене... вряд ли хозяин заметит, если я его в инвентарь положу»

«Этот огненный мутировавший крабомедведь выглядит довольно дружелюбно, нужно попробовать взять у него квест!»

«Если я спрячусь за фикусом, меня точно не заметят...»

«Врагов не видно! Самое время отхлебнуть чаю!»

«Интересно, зачем эти дырки в полу? Нужно на них встать...»

«В меня целится снайпер с крыши здания? Сейчас он познает силу моего дробовика!»

«Спорим, я смогу заставить 15 монстров бегать за мной по кругу?»

«О, комната с красными бочками! Где там моя ракетница?»

«Огнестрельное оружие – для слабаков. Я весь этот уровень с одним ножом пройду»

«Я в темном тоннеле. Самое время порыться в инвентаре!»

«Стэлс – это скучно, лучше я всех перестреляю!»

«Вряд ли что-то случится, если я пристрелю этого дружелюбного NPC...»

«Эти красные бочки выглядят вполне прочным укрытием!»

«О, вертолет! Никогда не летал на такой штуке, но это же игра, уверен – здесь все будет просто!»