

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№2 2013

КОД
WORLD OF
WARPLANES
ВНУТРИ!

ЗЛОДЕЙСКИЙ ПЛАН

КАК ПРЕВРАТИТЬ
ДЕВУШКУ В НЕРДА

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ

SURVARIUM

ПИКНИК НА ОБОЧИНЕ
S.T.A.L.K.E.R.'А

Devil May Cry

РОГАТЫЕ

тоже
плачут



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 2 (132), лютий 2013 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реанктор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 28.01.2013.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Олег Скубицький, Іван Басанець,
Юрко Місак, Влад Тучин,
Вадим Ковалевський

Подяки:
Дякуємо THQ за 24 роки хороших ігор

WWW.SHPII.COM.UA

ШКОЛА ЖИЗНИ

Из-за своей неуверенности, стеснительности и лени я так и не стал легендарным серийным убийцей.

Зато из меня вырос неплохой геймер. Я люблю игры не потому, что у меня, как говорят американские тинейджерки, нет жизни. А потому что игры позволяют мне прожить много жизней. Благодаря играм могу бывать в местах, которые большинство жителей земли себе и представить не могут. Я вижу будущее, меняю прошлое и живу настоящим. Я покоряю народы, империи и галактики. Я могу стать пилотом, роботом и, черт возьми, даже каплей воды!

С доисторических до наших времен игра была самым важным делом в жизни каждого нового человека. С детства благодаря играм мы проживаем заново всю историю человечества, узнаем этот мир и всего за несколько лет проходим эволюционный путь, на который у людей ушло 200 000 лет. Видеоигры – еще более крутая школа жизни, чем познавательные младенческие кубики, куклы или лепка солдатиков из какашек в песочнице.

Когда-то я мечтал править в реальности... и я сейчас действительно правлю. Чужие статьи. Да, когда-то меня огорчало, что не все мечты сбываются наяву. Но со временем все изменилось: видеоигры кое-чему меня научили. Показали, какой бывает настоящая дружба и любовь. Объяснили, что такое истинный героизм. Заставили хотеть всегда идти к своей цели, добиваться победы любой ценой и никогда не опускать руки. Игры научили меня, что наша жизнь становится куда интереснее, если воспринимать ее как очередное виртуальное приключение. Избитая шутка про хорошую графику и плохой сюжет тут не к месту – сюжет ведь пишешь ты сам, а графика в плане дизайнера в том же Dishonored все-таки покрасивее будет. Прелесть игры под названием «Жизнь» – в другом. Ты проходишь ее на максимальном уровне сложности и без сохранений. Даже в Dark Souls тебе не гарантировано такое удовольствие, когда ты наконец-то побеждаешь. А если и потерпишь неудачу – не беда. В этой игре еще масса интересных квестов и полная свобода действий: выбирай что хочешь.

Главное, никогда не прекращать прокачивать своего главного персонажа – себя. Качай все: интеллект, силу, харизму, выносливость – в отличие от игр, в жизни можно улучшить сколько угодно навыков. Но больше всего меня впечатляет то, что новые абилки дают не эфемерные ачивки, а самые настоящие бонусы, которые можно пощупать и увидеть.

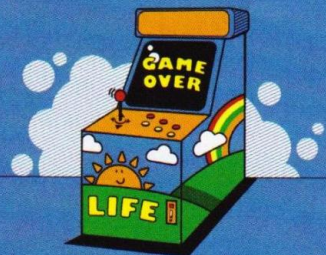
В общем, игры научили меня самому главному: все в этой жизни достигается только кровью и потом. Кровью врагов и потом рабов. Пойду прокачивать персонажа в этом направлении.

А ты прекращай пытаться жить. Просто шпиль!

By Khaj-Tosin

VIDEO GAMES RUINED MY LIFE

GOOD THING I HAVE TWO MORE *



* Видеоигры разрушили мою жизнь
К счастью, у меня есть еще две

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Dead Space 3 – как EA испугались своего шедевра

Alines Colonial Marines – в чужой монастырь со своим дробовиком

Crysis 3 – криза минет папизже

Интервью с героиней Bioshock: Infinite

Вся правда о THQ: что станет с брендами умершего издателя



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

Пока ты думаешь, что игры – это просто забава, мы плавно превращаем их в секту 1

INFO

Кто здесь? 2

Игропанорама

Первый взгляд на божественный мультиплеер [**God of War: Ascension**] 3
 Новости, которые еще вчера стали старостями 4
 Прочитав рейтинг игр, в которые стоит поиграть со своей второй половинкой, ты будешь во всеоружии. Останется лишь полдела – найти вторую половинку 6
 Результаты конкурса, в котором мы разыграли **PS3 Super Slim** 11

MegaGame

[**DmC Devil May Cry**] Дьявол кровью громко плачет, Данте дьявола фигачит 12

To play or not to play

[**Anarchy Reigns**] Если мама – анархия, то нам даже страшно представить, кто папа 16
 [**Test Drive: Ferrari Legends**] Когда тебе в голову придет гениальная идея сделать классные гонки с культовыми машинами – знай: никогда не поздно все испортить 19
 [**ZombiU**] Как приготовить себя к зомби-апокалипсису... на завтрак 20
 [**Karateka**] Карате-до, дзюдо, айкидо, а Джордан Мехнер – после 23

Ждем-с

[**Fuse**] Разбушевавшаяся инфузория-туфелька 27
 [**Defiance**] Во что играть в перерывах между эпизодами любимого сериала 26

Чувак

Создатели культового S.T.A.L.K.E.R рассказали нам все о своем новом проекте [**Survarium**] 40

Unreal Обитания

Наматываем круги ада себе на ус 46

InDus3

СЕКС! Примерно так издатели привлекают твое внимание к играм, тратя на замануху по 50 миллионов долларов 50

Железный бум

Новые геймерские технологии с выставки **CES** – теперь ты будешь больше всего на свете мечтать о девайсах, которые тебе не нужны и все равно никогда не выйдут 54
 Наши загребушие только сейчас дотянулись до новинки от Nintendo: ура, ура, мы наконец-то протестировали **Wii U**. А ты – молодец, что все равно ее не покупал 58
 Смартфон **Sony Xperia J** 62

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** обзоры, новости, GTA V vs Battlefield 3
- ▶ **ВИДЕО:** Age of Conan, Aliens: Colonial Marines, Army of Two: The Devil's Cartel, Borderlands 2, Call of Duty: Black Ops 2, Crysis 3, Cyberpunk 2077, Dead Space 3, Earth Defense Force 2017, Metal Gear Rising: Revengeance, Might and Magic Heroes VI, Ninja Gaiden 3, One Piece: Pirate Warriors 2, Remember Me, Renaissance Heroes, Splinter Cell: Blacklist, Survarium, Trials Evolution, Wargame: European Escalation, World of Tanks
- ▶ **ПАТЧИ:** Blood Bowl: Legendary Edition, Crusader Kings 2, Ghost Recon: Future Soldier, Men of War: Assault Squad
- ▶ **ДЕМО:** Galactic Express, Schein, A Valley Without Wind 2
- ▶ **МОДЫ:** S.T.A.L.K.E.R. Complete, Clear Sky Complete, Call of Pripyat Complete

БОГОРАЗДЕЛЬНЯ

Первый взгляд на God of War: Ascension

Во времена, когда Кратос еще не успел разобрать на запчасти каждое божество из ближайшего пантеона, шла борьба между спартамцами и троянцами. И именно в таких декорациях будет происходить главное новшество очередной части приключений злущего спартамца – мультиплеер. Игра выйдет только в марте, но мы уже протестировали сетевой режим. Вот такие мы молодцы.

В учении на удивление легко

Пожалуй, самое главное положительное впечатление от бета-версии God of War: Ascension состоит в том, что весь драйв, жестокость и азарт перенесены из одиночной кампании в, казалось бы, придуманный «для галочки» мультиплеер. Перед тем, как вступить в бой, игрок пройдет через дотошный, но очень короткий курс молодого спартамца, дабы обучиться основным прелестям ведения боя – будь-то обычные удары, комбо или использование специальных скиллов и предметов. К слову, способности твоего альтера эго напрямую зависят от выбранного во время тренировки божества, которое и будет напугивать героя. В бета-версии доступны всего два: Арес и Зевс. Последователи первого – твердолобые воики, в то время, как любители Громовержца в промышленных масштабах получают дополнительные бонусы от использования магии.

Кровь и песок

Окончательно подготовившись, игрок, естественно, бросается в гущу боя и мигмом понимает, что первые несколько боев ему придется очень несладко: ввиду наличия RPG-составляющей, придется пару раз огрести от прокачанных и обвешанных противников. Сама по себе система довольно стандартная, с несколькими категориями шмота, оружия и слотов для особых магических штучек. Кстати, бои происходят на проработанных и необычных аренах. К при-



меру, в Пустыне потерянных душ, которая часто мелькала в трейлерах и видеодневниках разработчиков, разбросаны разнообразные ловушки возле точек для захвата или флагов, в зависимости от режима. Кроме того, Циклоп на фоне совсем не бездушная декорация, а очередная опасность для зазевавшегося игрока. Кроме возможности зверски вырвать глаз чудищу, стоит упомянуть, что существует возможность красивого убийства и рядовых противников, так что любители самых сочных ракурсов уж точно не будут разочарованы.

Вторая арена, доступная для боев, не так примечательна и во многом напоминает обычное гладиаторское побоище, где придется действовать самому. В общем, пока что сложно судить о масштабности и проработанности остальных, недоступных

боевых территорий. Но около 4 полей сражения, в духе Пустыни потерянных душ, было бы в самый раз.

О боже мой!

Игру однозначно стоит ждать. Один из лучших слешеров современности провалиться в принципе не может. И даже слегка притянутое за уши место и время действия сюжетной части игры нисколько не уменьшит удовольствия от качественного и добротного игрового процесса. А еще ты сам приведешь Кратоса к его непомерной крутости и славе в этом приквеле одной из успешнейших серий студии из Санта-Моники. Конечно, если тебе исполнилось 18, потому что детям это фу и не интересно ведь совсем!

BoVVeR

THQ: R.I.P.

✦ Ubisoft уже пьют вино с сыром, отмечая покупку South Park: The Stick of Truth за \$3 миллиона. А еще Уби поспешили взять под свое крыло монстрейский офис THQ за \$2,5 миллиона, но это в порядке вещей.

Создатели мультсериала не слишком довольны уходом прав от THQ. В принципе, ничего страшного игре не грозит, кроме, скорее всего, обязательной поддержки Uplay.

✦ Take-Two Interactive купили Evolve.

Что это? Всего лишь – грядущий кооперативный экшн от Turtle Rock Studios – создателей оригинального Left4Dead. Сами разработчики хотели выкупить свой тайтл за \$250 тысяч, но у Take-Two глаз-алмаз, и хороший талант они видят. А талант Turtle Rock они оценили в почти \$11 миллионов! Ждем большой куш...

✦ Koch Media GmbH, владельцы немецкого издателя Deep Silver, приобрели Volition, Inc за \$22 миллиона, а также права на издание нашего родного Metro за почти \$6 миллионов, едва обойдя ставку положивших на серию глаз Ubisoft.

Deep Silver уже давно заработали репутацию издателя, исполняющего роль спасательной шлюпки для бегущих с тонущего корабля разработчиков. И пришвартовывается эта шлюпка на весьма неплохих островах, где у разработчиков более чем достаточно свободы для реализации своих идей.

В целом, результаты аукциона радуют глаз: франшизы и разработчики нашли себе новые, уютные дома. Но не обошлось без черной метки: никто не поставил на Vigil Games, создателей Darksiders. Компания расформирована, и что будет с франшизой – пока неизвестно. Platinum Games выразили интерес к покупке серии не задорого, но кто этим будет заниматься – неизвестно, ведь процесс займет немало времени, а ребятам из Vigil нужна работа.

В следующем номере мы немного подробнее расскажем тебе о жизни THQ, ну а пока – минутка молчания за действительно хорошего, чисто с геймерской точки зрения, издателя.

Спустя почти 25 лет своего существования и более сотни выпущенных игр, THQ запечатывает свои двери, предварительно сделав все возможное и невозможное, чтобы остаться наплаву. Humble Bundle, включающий в себя топовые игры издателя за установленную покупателем цену, собрал чуть больше 5 миллионов долларов, но в такой индустрии это смешные деньги. Переговоры с инвестором о покупке компании целиком так ничем и не закончились, и все имущество издателя было отправлено на аукцион. После того, как возгласы «продано!» утихли, стали известны и результаты:

✦ Sega приобрела Relic Entertainment за \$26,6 миллионов

Глядя на эволюцию серии Total War, претензий к Sega о менеджменте стратегий не возникает. Relic в надежных руках, серии Company of Heroes и Warhammer 40k точно не пропадут.

✦ Crytek загребли серию Homefront за жалкие \$500 тысяч

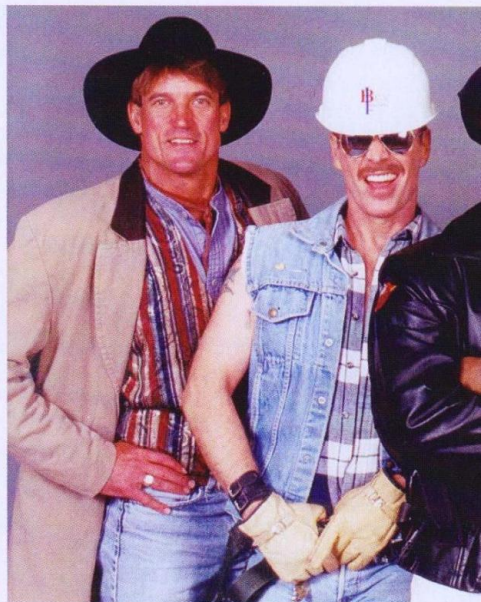
Неудивительно, ведь компания уж давно работает над сиквелом – а тут еще и права падают в руки буквально на халяву. Какой бы ни была новая игра, хуже старой ее будет сделать трудно.

Недовольный гей(мер)

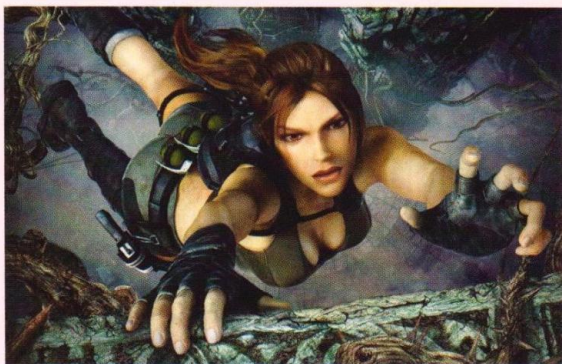
BioWare ввязались в очень неприятную инициативу, когда решили домешивать элементы Симсов в свои суровые RPG. То, что некогда было партнерством, переросло в отношения. Потом появилась возможность виртуально совкупать с персонажами. Тут же свое желание быть не обделенными высказали сексуальные меньшинства, и в итоге мы имеем их в Dragon Age и Mass Effect.

Последней во всю это катавасию нырнула MMO Star Wars: The Old Republic. В грядущее расширение, Rise of the Hutt Cartel, разработчики включили планету Makeb. И все бы ничего, да только это гомосексуальная планета, где ты сможешь лицезреть всяческие элементы однополых отношений. Без секса, конечно, но тем не менее... В погонях за толерантностью BioWare умудрились зацепить ВСЕХ: гомофобы массово негодуют по очевидным причинам, а представители сексуальных меньшинств недовольны тем, что их отделили от остальной цивилизации словно фриков.

Давно пора понять, что все это – страшный и тупейший бред. Нет, не однополые отношения и не гомофобия, а идея вставлять их в игры – впрочем, как и любые другие формы отношений. Люди играют в игры, чтобы убивать драконов, собирать несметные сокровища и летать на космических истребителях, которые делают лазерами пии-пии! Если кто-то покупает комплексную MMO по известной sci-fi вселенной для того, чтобы пофлиртовать с NPC, то они явно не по адресу.



Сделай паузу, посмотри рекламу



Ох, игровая индустрия... Есть ли другая, более нестабильная, чем ты? С тобой сегодняшний студенческий проект троих человек завтра может стать мегахитом, породившим новый жанр и обогатившим создателей, а сегодняшний AAA-тайтл с огромным бюджетом на разработку и маркетинг завтра может стать подопытной крысой для испытания новых бизнес-моделей. Сейчас на стол для экспериментов попала серия Tomb Raider. Нет, не грядущий римейк, а последняя часть – Underworld. Nearресивно проталкивая в массы свой стриминговый сервис Core, Square Enix выложили на него Underworld, совершенно бесплатно. Загвоздка, как всегда, есть, но мышеловка этого бесплатного сыра не бьет тебя по хребту, а просит посмотреть рекламный ролик перед установкой игры. И в процессе тоже.

Поиграв минут 10, тебе придется посмотреть еще один ролик на выбор. От его продолжительности зависит, как долго ты сможешь играть до следующей рекламной паузы. Грубо говоря, ты покупаешь геймплейное время за рекламное время: 8 минут за 23-секундный ролик, 23 минуты за 60-секундный и т.д. Бизнес модель ну ОЧЕНЬ интересная, поскольку она первая из всех вообще убирает игрока из финансового цикла: рекламодатели платят издательство за внимание игрока, и все довольны. Это может стать новым фритуплеем, а может кануть в Лету как глупая и неудачная идея. Вся прелесть в том, что сейчас никто не знает.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ на февраль

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
			PC	X360	PS3	WiiU
 Hitman HD Trilogy	1	Action		✓	✓	
 Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	1	JRPG			✓	
 Scribblenauts Unlimited	8	Puzzle	✓			✓
 Aliens: Colonial Marines	12	FPS	✓	✓	✓	
 Metal Gear Rising: Revengeance	21	Action	✓	✓	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

Исполнительный директор Sony Corporation Казуо Хираи признался, что продажи PS Vita слегка не соответствуют ожиданиям, но уверил, что система еще покажет себя за 10 грядущих лет ее жизни на рынке.

Ш!: Каз, опомнись! Какие 10 лет? Какой рынок? Какая жизнь?! Нужно было смотреть, что делали пользователи с прошитыми PSP, и из этого извлекать выводы...

С тех пор, как MMO The Secret World сбросила с себя оковы ежемесячной подписки, активность в игре выросла на 400%.

Ш!: Правильно сделали – нужно учиться у Guild Wars. Один раз купил игру – играл сколько влезет! К тому же, к играм Funcom не без причины есть большой интерес.

После четырех месяцев задержанных на острове Лемнос разработчиков из Bohemia Interactive наконец отпустили под залог в 5000 евро за каждого. Ребята смогли попасть домой к семьям, но, увы, их разборки с греческими властями не закончились. Обвинения никто не снимал, и их все еще ждет суд с вынесением приговора. Проблема в том, что дата судебного заседания на данный момент неизвестна, поскольку греческие судьи объявили страйк.

Ш!: И смех, и грех. 10000 евро вряд ли помогут Греции в нынешней ситуации, но, по крайней мере, страна сохраняет суровое лицо.

Школа в Стокгольме ввела Minecraft как обязательную дисциплину для 13-летних учеников. По словам самих учителей, дети будут использовать игру для изучения планирования городов, познания проблем окружающей среды и просто жизненных достижений. Создавать они будут модели электросетей и водоканалов.

Ш!: Это, между прочим, не первый раз, когда Minecraft попадает в школьную программу. Однажды учитель информатики уже использовал игру для преподавания в своем классе, и весьма успешно. Но не стоит забывать, что игры вызывают зависимость, жестокость и чуму.

Оказывается, последний год Valve были заняты экспериментами с виртуальной реальностью. Никаких анонсов и никаких обещаний – просто эксперименты.

Ш!: Но половина геймерского мира уже ждала булки в ожидании анонса. А если Valve чему-то учат своих фанатов, так это ждать. Как любит говаривать Гейб Ньюэлл: «Хатико ждал – и ты подождешь!»

PRESS **START** TO JOIN GAME

Наша испытательная группа провела полевые исследования и определила список проектов, в которые стоит играть со своей верной скво. Можешь не благодарить.



Не стоит спешить – вводите в ваш быт более комплексные игры постепенно, в процессе укрепления отношений. Мы, кстати, украсили описания игр вот такими 🍷 значками. Чем больше значков, тем сильнее девушка должна тебя любить, чтобы не убить после первой же миссии. А вот этот значок 🤝 означает, что в игре есть кооператив или мультиплеер.

Limbo



Милый мальчик с горящими глазами и непослушной челкой не умилит и не влюбит в себя разве что девушку, которая открывает бутылку пива глазом и ходит бить гопников из соседней подворотни. Эта игра – идеальна для первого свидания. Во-первых, она великолепная и черно-белая – будет лишней повод выключить свет для создания правильной атмосферы. Во-вторых, тут есть загадки, после решения каждой из которых ум подружки можно смело нахваливать, добавляя, что ты копаешься на этом моменте на 16 часов дольше. Девушки любят, когда их выдающийся ум замечают вне кухни! В-третьих, каждый раз, когда героя располосинивает капкан, дырявит паук или душит холодная вода – девушка пугливо вздрагивает и прижимается к сильному и смелому тебе. Если на этих моментах она будет весело гоготать – сходи на кухню за ножом. Чисто на всякий случай.

В общем, Limbo – это фаталити ее мировоззрению. Теперь ты знаешь все. Боже мой, кажется, мы вырастили дьявола...



Portal

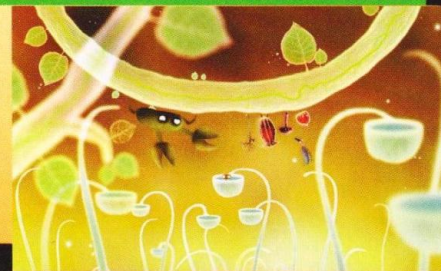


Игра настолько уникальна и хороша, что, по большому счету, именно с нее можно начинать знакомство подружки с миром игр. В Portal – интересный стиль, умиляющие до беспамятства турельки, почти нет насилия, девушка-героиня, клевая идея с порталами и масса действительно увлекательных головоломок. Большинству девушек Portal нравится (или они лгали, чтобы мы наконец-то отстали), так что сразу готовься пускать в бой вторую часть игры, в которой вам предстоит делать все тоже самое, только вдвоем. Вот и познакомитесь, заодно, поближе. Главное, не перепутай и не возьми игру с «s» вместо «g» в названии. А то будет непоправимая ошибка.

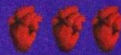
Botanicula



Безумно милое произведение от создателей Machinarium очень понравится не только тебе, но и тем девушкам, которые прутся по цветам и растениям. То есть, всем девушкам. Суть игры – помочь Мистеру Грибочку, Мистеру Листикку и Мистеру Уголовной Наказуемости за Употребление Тяжелых Наркотиков спасти дерево от страшной смертельной опасности. Крайне мило, особенно если ты уже сошел с ума. Кстати, вместо игры можно купить драцену и разговаривать с ней. Или поставить другой проект про растительность – Eufhoria – там все очень воздушное и лютики с пестиками размножаются.



Loco Roco



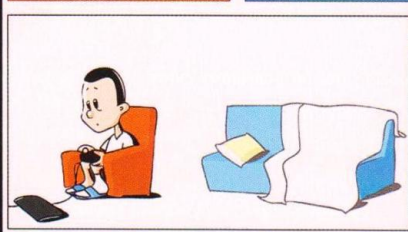
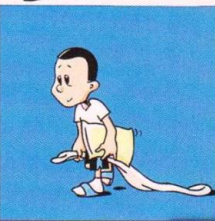
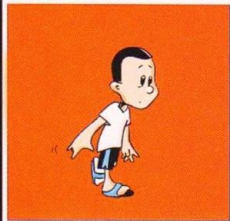
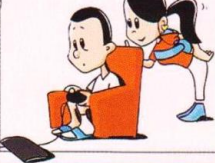
Если ты знаешь, что такое Loco Roco – можешь попросту пропустить этот пункт: ты и так в курсе об его эффекте. Ну а раз ты все равно принялся читать дальше – тогда сиди молча и не перебивай! Пускай тебя не обманывает визуализация игры – это ни разу не детский проект. Это – сумасбродно двинутая безумием умопомешательная шизофрения сумасшествия. При помощи верхних кнопок PSP (да, ради этой игры тебе придется купить PSP) ты вращаешь мир. Он выглядит, как последствия взрыва на фабрике красок, и по нему, подпрыгивая, катятся твои подопечные – гигантские разноцветные капли с глазами. Процесс сопровождается пением хора японских школьников, которых посадили в чулан с экстази.

Знаешь, как реагируют на этот майндфак девушки? Ты можешь смело вручить подружке приставку с Loco Roco, после чего пригласить в дом цыган с медведями, отряд космодесантников, тиранозавра, устроить вечеринку с путанами и в конце поджечь занавески. А она ничего не заметит. Если (вернее, как только) Loco Roco будет пройден, можно приступать к следующей стадии безумия – Patapon. От тех же психов-разработчиков, разумеется. Там надо бить в барабан, таким образом отдавая приказы племени глаз с копытами.



Дорогой, раз уж ты остался дома – не играй в эти свои игры. Вынеси мусор и поубирай.

И сделай это до моего возвращения или сегодня будешь спать на диване.



Илона, 21

Для меня Limbo стала самой эмпатичной, самопереживающей игрой. Этот смиренный, постоянно умирающий мальчик не может не вызывать желание помочь ему. Проходя многочисленные испытания логики, ловкости пальцев рук, ты все равно не перестаешь удивляться простоте и одновременной сложности этой игры. Каждый раз играешь как в первый раз, пугаясь огромному злобному пауку или жутким зомби-детям. Я думаю, если на самом деле существуют семь кругов Ада, то они выглядят именно как Limbo!

Если бы парень, позвав меня на свидание к себе домой, показал эту игрушку, то он бы точно пожалел об этом, так как свидание закончилось бы миссией: спасти маленького, несчастного мальчика, застрявшего в бездне не детских испытаний.



Даша, 23

Я не геймер, но Limbo мне очень понравилась. Может любители Mortal Kombat ее оценят не сразу, но мне игры с простым управлением и головоломками нереально интересны. Думаю, очень интересно было бы сыграть вдвоем в эту игру и посмотреть, у кого смекалка лучше работает и кто пройдет ее быстрее. Главное – не подсказывать.



Braid



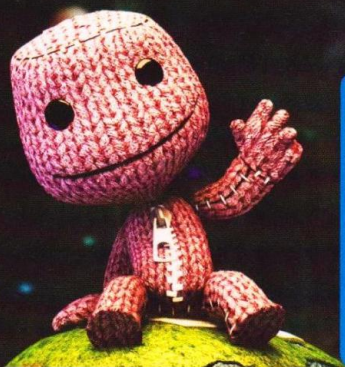
Однажды Принц Персии пришел в гости к Марио и получился Braid – именно так стоило бы начать это описание, если бы данная фраза имела хоть какой-нибудь смысл в случае с девушками. Ведь девушки полюбят проект вовсе не за классический нинтендовский стиль платформера со стилистикой импрессионизма. И даже не за кучу загадок, основанных на мотании времени туда-сюда по хронологу. На самом деле, девушки влюбятся в сюжет игры, который весь такой про любовь, а потом – неожиданный финал, и оказывается что все... В общем, не без причины в слове «влюбиться» проглядывает отчаянное слово, которое стоит после «влю». Хотя, сюжет подается в виде текста, а развитие сценария сопровождается уймой головоломок и испытаний, которые на самом деле вытерпит не каждая. Так что, если что – проект можно и пропустить.



LittleBigPlanet 2



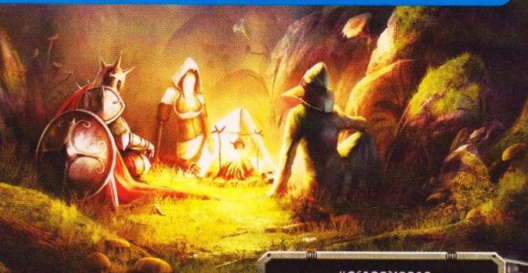
Самая добрая и милая игра в мире. Опять же, тут есть барби-фактор. Милаху-Сэкбоя, тряпичную куклу и главного героя по совместительству – можно переодевать, как душе заблагорассудится. А заодно – менять его внешность основательнее, чем во всех частях The Sims вместе взятых. LittleBigPlanet 2 – это великолепный платформер с тонной загадок и приключений. Причем, приключения можно создавать самому – спасибо редактору уровней и возможности натывать везде разные штуки-дрюки. Вот тебе, например, отличная идея ко Дню влюбленных: сделать уровень в виде ее имени. Правда, ради этой игры придется купить PS3. Но в этом есть и свой плюс – твои бро перестанут называть тебя нищелюбом и наконец-то зауважают как крутого геймера. Или наоборот – начнут смеяться и называть тебя мыловаром без игр и одним кинцом. Мы вот тоже называем плохими словами людей, у которых есть Бентли.



Trine 2



Волшебный мир в смертельной опасности. Остановить зло могут только три героя с уникальными способностями. Нужно решать загадки, комбинируя умения и мозги. Прорисовка – просто великолепна. Краткость – в нашем случае просто сестра.





Mortal Kombat



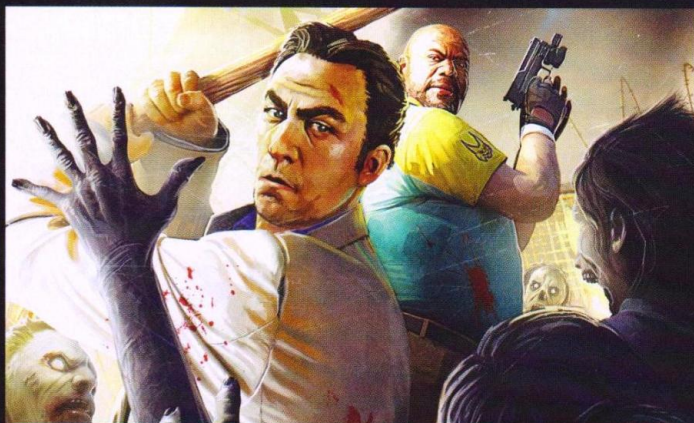
Когда твоя подружка наконец-то скажет тебе заветное «Давай займемся любовью» – огоршешь ее: ответь, что у тебя есть предложение получить кому-нибудь навалать, забив до смерти ногой, оторванной у этого же кого-нибудь. Они бы давно делали это в реальности – просто бояться испортить маникюр. К тому же, в «Мортале» полный набор накачанных мужиков и полуголых девиц – любая заинтригуется. Можешь не зазубривать комбо – девушки обладают уникальным умением уделять тебя, просто нажимая кнопки в хаотичном порядке. Так что расслабься и получай удовольствие. А еще «Мортал» хорош, если девушку ты пригласил на домашнюю вечеринку: пока гости на практике увлеченно решают вечную дилемму «Скорпион или Саб-Зиро», ты можешь без свидетелей нашептывать ей на ушко что-нибудь романтическое. Например, поведать мнение Шопенгауэра о бубонной чуме.



Journey



Это на самом деле не игра, а путешествие по куску искусства, как говорят американцы (кажется, в оригинале это звучит как «peace of sheet»). Journey – гениальный и смелый эксперимент, завораживающий своим невероятным артом и необычностью. Что тут делать – совсем непонятно, и как раз разобраться во всем – главная цель этого приключения. Проект безумно красивый, но не очень романтичный. Прекрасно подойдет, если твоя девушка не любит жестокость, зато обожает вдумчиво смотреть на звезды и думать стихами. И если вы оба снобы. Или если вы – диффенбахи. В общем, офигенная игра.



Left 4 Dead 2



Ты будешь удивлен и шокирован: во всем мире девушки играют в игры и не считают это зазорным. А теперь присядь и схватись покрепче за пол ногами – очередной взрывающий мозг факт: многие девушки любят зомби не меньше, чем ты. А иногда и больше. А теперь – контрольный выстрел: куча барышень без ума, когда зомби и игры объединяются. Именно этим можно объяснить записи девушек на серверах Left 4 Dead 2. А еще популярность «Левты» среди самочек объясняется и тем, что тут освоиться проще, чем выучить новый рецепт сэндвича. И, к тому же, в игре можно мило щебетать в микрофон, обсуждая с подружками по команде последние скидки в Zara.

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Что?! Лучшую игру 2011 года? РПГ?! Девушке?! Конечно! Если ты считаешь себя невероятно крутым ролевиком, пройдя Skyrim, то спешим тебя огорчить. РПГ – это Dark Souls, а Skyrim – прогулка в парке летним днем. Именно поэтому многие девушки без особых мучений переселяются в Тамриэль – там хотя бы уютнее, чем в твоей берлоге. А еще в Skyrim можно до посинения выбирать внешность персонажа и крафтить кучу всякого. Глядишь, втянется и на твоё предложение руки и сердца радостно ответит «Фус Ро Да!».





Даша, 23

На LOL меня посадил один мой знакомый примерно год назад. Как только я попала в эту игру – я сразу поняла – она для меня.

Даже в LOL можно быть романтичным – проверено на собственном опыте. Вот такое

вот сердечко из

вардов для меня построил один человек.

Ну и вообще я не понимаю, почему так мало девушек играют в компьютерные игры – это весело и очень хорошо развивает реакцию и внимательность.



League of Legends



Один из самых популярных проектов в мире (больше 30 млн человек играют в LoL) и по совместительству – экшн-стратегия. Этот дота-стайл проект стал настолько массовым, что в него уже без зазрения и стеснения рубятся легионы представительниц прекрасного антонима слову «потолок». Разбираешься что к чему оперативно, получаешь зависимость моментально. Впрочем, этот проект – отличный показатель: если вы не поубиваете друг друга после парочки сотен неудач в совместном сражении, значит, вы действительно неплохо ладите и вам даже можно доверить огнестрельное оружие в присутствии друг друга.

Borderlands 2



В каждой новой миссии происходит столько всего – и событий, и юмора, и запредельно залихватских перестрелок – что тебе приходится постоянно заново учиться удивляться. Проект весьма сложный для новичков, но зато кооперативный и очень веселый. Так что строго рекомендован парочкам, которые уже познали в Left 4 Dead 2 все тонкости участия в корейской кулинарии плацентарного млекопитающего отряда хищных семейства псовых.



Карина, 22

Можу сказати, що не відрізняюся особливою пристрастю до іграшок, проте Steam на моєму лептопі таки встановлено. Усім леді, що активно протестують проти віртуального світу, вимушена заперечити.

Steam дарує не тільки купу прекрасностей у вигляді ігор, але і внутрішній чатік, який забезпечує спілкування з коханим мужчиною навіть тоді, коли він «на війні». Більше того, можна бути впевненою, що він сидить вдома та вбиває ворів, а не шляється де попало.

Team Fortress 2. У цій іграшці мені подобається те, з якою невимушеністю і дитячістю можна вбивати інших персонажів, а також шапки та «помічники». Хоча ні, шапки та помічники – на першому місці. Наприклад, можна купити собі надувного поні, який літає за тобою і розповідає, кого ти вбив. За доплату він ще й підрахує кількість жертв. Особливо вразливим дівчатам рекомендую окуляри, які переносять вас у фентезійний світ, де все рожеве, миле і няшне.

Magic the Gathering. Не знаю, який живий людині з мізками та фантазією не сподобається ця гра. Мене на неї присадив мій чоловік, і тепер я час від часу граю як в комп'ютерну версію, так і в ріал лайф. Буває, коли ми з мужчиною плануємо зустрітись, хтось із нас каже «візьми колоду». Так що це може бути навіть романтичненько.

Minecraft. Сервер на двох – що може бути романтичніше? Разом вбивати вівцеподібних піксельних тварин, будувати затишне житло в катакомбах безкінечних печер вашого світу, вирощувати рослини, рубати дерева і переживати купу інших побутових прекрасностей. Допки вас не замочить якась нечисть чи хтось із вас не загине, зірвавшись зі скелі. А якщо серйозно, то гра дуже затягує. Видно, однією з причин цього є те, що вона таки не має завершення.



Mirror's Edge 2



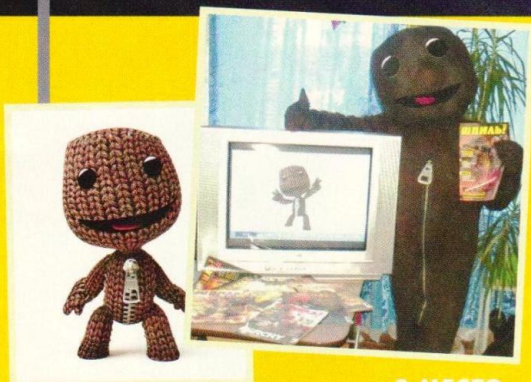
Это игра для уровня отношений, когда ей уже не стыдно ходить по квартире с небритыми ногами и она уже привыкла, что ты такой козел. Главная героиня – девушка, а сценарий писала Раянна Пратчетт (та самая, которая дочка Терри Пратчетта, который тот самый) – но не спешите дарить игру подружке. Тут все, конечно, про паркур и красивенькое, но на самом деле проект достаточно хардкорный. Так что не настаивай, если что.



СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ

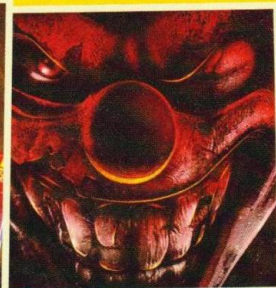
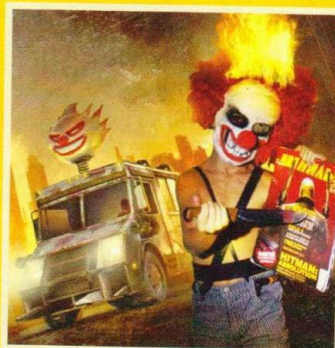
В последнем номере прошлого года мы горячо пообещали тебе кучу разных крутых призов от Sony, включая PlayStation 3 Super Slim. Все, что тебе нужно было сделать, — это немного пострадать хэлоуинским фетишем перед камерой. Задача элементарная: перевоплотиться в персонажа PS-эксклюзивов (например, стать Кратосом, Натаном Дрейком или Томасом Севченко) и сфотографироваться в обнимку с нашим журналом. Увы и ах, ты почему-то в основном решил переодеться в героев Call of Duty и прочих зверьков, которые никакого отношения к PS-эксклюзивности не имели. Тем не менее, правильно выполнившие задание удивили нас своим подходом и креативностью. Итак, встречай победителей!

PS3
PlayStation 3



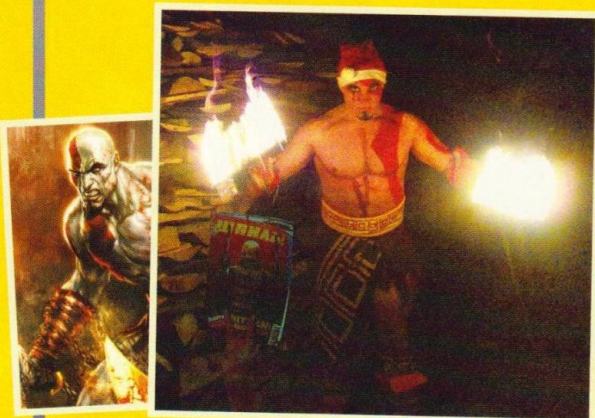
3 МЕСТО

и игру «Звезды PlayStation: Битва Сильнейших» получает **Саша Машкин**, перевоплотившийся в Сэкбоа из Little Big Planet 2. Молодец, поздравляем!



2 МЕСТО, PS Move и игра «Звезды PlayStation: Битва Сильнейших» достается **Мише Bigfoot**, прекрасно закосплеившему Sweet Tooth из Twisted Metal. Очень круто!

И, наконец, 1 МЕСТО, наш гигантский респект, и, что самое главное, PS3 Super Slim мы с огромным удовольствием делегируем **Роме Краснощоку**, самому настоящему Кратосу среди всех Кратосов. Не только потому, что у него крутой косплей со спецэффектами, а потому что он похож на Кратоса, и мы боимся его бицепсов.

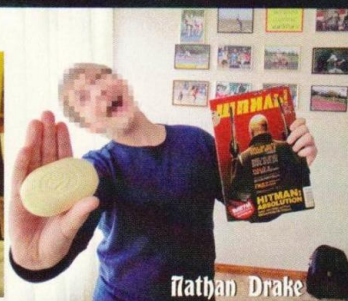
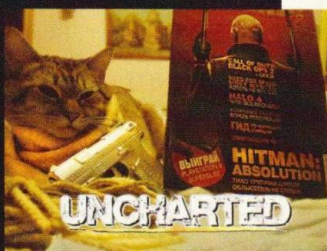


Победителей просим связаться с нами по адресу konkurs@shpil.com для уточнения подробностей вручения призов.

А напоследок — две фотки из конкурса, которые повеселили нас больше всего.

Сергей Дужик

порадовал нас фотографией кота, которого зовут Шпиль! Если бы кота звали PlayStation 3 Super Slim — мы бы порадовали Сергея памятным призом — фоткой PS Move.



А другой конкурсант с непроизносимым ником рассмешил нас косплеем Натана Дрейка, тонко намекая, что графика на PS3 — мыло. Мы даже собирались подарить незадачливому конкурсанту PS3, чтобы на наглядном примере доказать роскошность графики PS3. А потом передумали. Вот такие мы непостоянные.

ДЕМОНТАЖ

Данте машет мечом, а осметки демонов разлетаются в разные стороны. Умопомрачительные комбо, готический стиль, килограммы уморительного пафоса и белокурая бестия в плаще на босу грудь – за это ты любил серию DMC. Можно ли полюбить полную перезагрузку серии, в которой из этого внушительного списка остались только... комбо? Оказывается, можно, и циничные Ninja Theory сумели это доказать на практике.

DMC
Devil May Cry

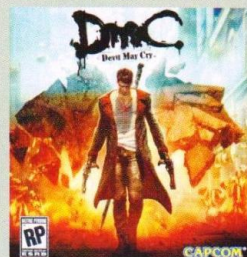
Жанр:
Слэшер

Разработчик:
Ninja Theory

Издатель:
Capcom

Системные требования:

Процессор:
AMD Athlon X2 2.8 ГГц;
Intel Core 2 Duo 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: ATI Radeon HD 3850;
NVIDIA GeForce 8800GTS
HDD: 8 ГБ



PC | PS3 | X360

Менять = ломать

Если посмотреть на практику игроделов по переколбашиванию культовой серии на новый лад – сразу становится ясно: задача эта – не из простых. Геймер всегда чутко реагирует на малейшие изменения, салютуя разработчику залпом несвежих овощей. Например, тот же Prince of Persia после реинкарнации был ошвистан фанатами, обидевшимися, что игра стала аркадной побегушкой для детей: умереть нельзя, враги стали безобидными, а самого принца превратили в некое подобие Аладдина из одноименных мультиков. Увидев первые ролики нового Devil May Cry, я, как фанат серии, сразу искренне пожалел главного героя. Из brutalного и пафосного демоноборца Данте превратился в сопливого эмо-боя, который раскидывает противников своей косой, сопровождая процесс не патетическими речами, как раньше, а запредельным количеством низкопробной ругани. Фанаты принялись удрученно ждать релиза и приготовились ненавидеть Ninja Theory всем сердцем.

Не так страшен черт

Но вот игра вышла, и, похоже, придется повременить с киданием кирпичей в окна офиса Сарком и обливанием разработчиков раскаленной смолой. Новая DmC удалась не просто неплохой – можно даже сказать, что переход игры в руки европейской команды – это часть того хорошего, что случилось с серией за последние годы. DmC из мрачного слэшера в готическом стиле превратился в современное рубилово с характерными проблесками снов коматозника. При знакомстве с новым игровым миром сразу может показаться, что разработчики из Ninja Theory перед созданием локаций принимали «особенный допинг» – но, будем открытвенны, это пошло игре только на пользу.

Главный герой также хамовит и brutalен. Правда, с белокурыми локонами пришлось распрощаться – Данте сходил к парикмахеру и попросил себе что-нибудь «побрунетистей и помоднее». Кстати, с прической героя связана просто шикарная пасхалка в ролике одной из первых миссий – не пропусти. К сожалению, а может и к счастью, от своего плаща главный герой так и не отказался, разве что теперь под ним виднеется простецкая белая майка, вместо оголенного торса, как раньше. В общем Данте образца 2013 года стал обычным парнем с района, который иногда откладывает свои гопничьи дела, чтобы наказать несколько десятков тысяч демонов.

Принесите меню!

Главное меню DmC стало более динамичным и современным. Вместо классических фото главного героя, как это было в предыдущих частях, здесь виднеется амулет, который подобно маятнику отклоняется то влево, то вправо и даже чем-то завораживает.

Сразу после нажатия кнопки «Старт» нас встречает новый старый знакомый – Данте. Но первым в глаза бросается не он, а нововведение под названием «Тренировка» – в этом режиме можно отработать купленные новые движения и приемы. Раньше Devil May Cry казался сложным из-за многокнопочных комбо, но теперь все иначе. Приемов много, они комплексные, но подаются гораздо доходчивее – даже твоя бабушка разберется, что к чему.

Шарики за ролики

Власть потренировавшись, можно и кино посмотреть – вернее, ролик, который объясняет, чем история DmC отличается от оригинальной игры. Например, наличием этой самой истории. Как не любви предыдущие игры серии, но все-таки с сюжетом прежние разработчики – японцы из Сарком – не заморачивались. Теперь сценарий – это не беспорядочная мешанина различных локаций, а действительно отточенная и структурированная история. В новом DmC нет всемогущего Спарды, нет огромных грифонов с пауками, и даже брат-близнец Данте, Вергилий, стал

Лицо со шрамом



Разработчики не сразу перекрасили волосы протагониста. Первые концепты нового DmC отчетливо показывают, что изначально новый Данте был по традиции блондином. Но Ninja Theory решили освежить героя. Перемены во внешности планировались самые разные – от лысины до бороды, но в итоге разработчики сделали борца с демонами похожим на эмо. По их словам, решение было продиктовано современной молодежной модой – они, мол, провели кучу исследований и решили, что эмо-стиль подойдет герою как нельзя лучше и понравится игрокам. Что это за исследования и где их проводили – остается загадкой, особенно учитывая, что эмо непопулярны уже лет пять. Зато сходство главы студии Тамима Антониадеса с новым Данте не ускользнуло от зорких глаз геймеров. Разгневавшись, что подлый девелопер решил увековечить себя в образе любимого миллионери героя, фанаты начали заваливать студию письмами. Кто-то просто просил вернуть старого Данте, кто-то сочинял просьбы-стихи, а некоторые даже начали угрожать Тамиму отловить его в темном переулке и порезать его лицо. Данте остался прежним, Тамим все еще щеголяет с целыми щеками, но все равно было весело.



на сторону добра и больше не вызывает многоэтажные башни посреди города. Кстати, город – абсолютно новый и называется Лимбо-Сити. На первый взгляд, это какой-нибудь американский Чикаго или Нью-Йорк. Старинные постройки в готическом стиле сменились огромными небоскребами, которые сверху донизу укрыты затемненными стеклами. То тут, то там виднеются огромные рекламные экраны, проигрывающие различные ролики. В небе вместо птиц летают вертолеты, внизу под ними сотни машин освещают улицы, а между всем этим по улицам мечутся люди.

Как и в первой части, главный враг Данте – повелитель демонов Мундус, который в Лимбо-Сити перевоплотился в благотворителя и миллиардера по имени Кайл Райдер. Меценатство – его прикрытия для порабощения всего города. В нелегком деле узурпатор помогает армия нечисти и система наблюдения за городом RaptorNews Network. После убийства матери Данте – Евы – и пленения Спарды, хитрозадый Мундус долго наблюдал за их сыном и вот, наконец, решил устранить белокурого... вернее, уже брюнетистого эмо-кида. Все начинается с того, что он посылает Демона-Охотника за Данте.

Все по-старому

Хоть история изменилась кардинально, а действие перенеслось в высокотехнологичный мир и вообще заручилось поддержкой логики, начало новой DmC очень сильно напоминает Devil May Cry 3. Разве что с мелкими изменениями. На этот раз Данте просыпается не в кафе, а в своем трейлере, припаркованном в парке аттракционов, причем по непонятным причинам герой абсолютно голый. Видимо, у демоноборцев есть свои правила по поводу ношения нижнего белья. В это время по ящику показывают новости, где какой-то человек в маске представляется лидером организации «Орден» и говорит, что город накроет волна нечисти, и он, как демоноборец, обязан помочь справиться с этим. Естественно, ему не верят и сразу же приписывают роль террориста вселенских масштабов. «Какая нечисть? В современном-то мире! Чепуха!» – говорит ведущий.

Не успев прийти в себя, но все же ухитрившись одеть трусы, главный герой поднимается с кровати, чтобы открыть дверь. В нее как раз стучится странная девица по имени Кэт, одетая по последнему писку (вернее, всхлипу) эмо-моды. Няшка сообщает, что за Данте выслали Демона-Охотника, и ему нужно срочно бежать. Но, не смотря на ее испуганный вид и тревогу в голосе, она беспрерывно пляшет на «краник» главного героя. Не успев закончить диалог, мы сразу, как говорится, попадаем с места в карьер. А точнее с трейлера в Лимб. Это потусторонний вариант Лимбо-Сити, наполненный демонами разных мастей. Начинается землетрясение, и черно-белый город приобретает ярко красную окраску, всевозможные огни начинают гореть в два раза сильнее, и только лужи становятся черными как смола. Люди резко



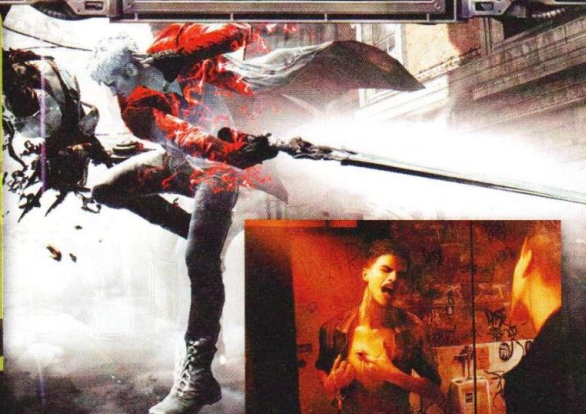
исчезают с улиц, радостные крики и хохот меняются рок-мотивами. Наш протезе быстро одевает майку-алкоголичку и узенькие штанишки, после чего начинает быстро уносить ноги, потому что земля в буквальном смысле уходит из под них.

Танец клинков

Для начала разработчики дают возможность освоиться в управлении, попрактиковаться в прыжках и поворачиваться от кусков асфальта, которые подобно айсбергам дрейфуют в разные стороны. Затем в руки Данте попадает меч, которым он с грацией кошки уничтожает десятки мерзких супостатов. Никуда не делось и оружие дальнего боя – черный и белый стволы как всегда удобно лежат в руках и эффективно уничтожают врагов. Если арсенал предыдущих частей DmC смущал тебя своей скудностью – не волнуйся: в римейке, помимо старого оружия, Ninja Theory добавили и новое. Теперь весь арсенал можно условно поделить на три вида. Первый – это стандартные пистолеты и меч Данте. Второй – демоническое оружие: здоровенная секира Спарды и крюк, которым наш герой ловко притягивает противников, передавая привет своему старому другу Неро. Разработчики не удержались и пошутили: используя крюк первый раз, Данте вопит «Get over here!». И, наконец, третий вид оружия – это ангельский арсенал: в нашем распоряжении еще один крюк, которым можно (и нужно) притянуться к цели – элементу декора или противнику. А также есть здоровенная коса, способная вмиг превратить демоническую плоть в нашинкованное крошиво. Самое главное, что для переключения нужно жимать всего одну кнопку, что позволяет превратить скучную драку в искусную постановку смерти и страданий, в которой главная роль отведена комбинации атак различным оружием. А в дальнейшем, после открытия новых движений и ударов, начинается такой хоровод, что челюсть миглом катапультируется в стратосферу на тягловой силе бешеного восторга.

Бодрячком

Боевое разнообразие приятно скрасило игру, тем более что разработчики убрали загадки, над которыми в предыдущих частях можно было часами ломать голову, умыываясь слезами отчаянья. Однако примерно через час игры начинаешь понимать, что в каждой следующей локации или комнате тебя не ждет ничего нового, кроме как толпы врагов. Постоянное побоище со временем может и надоест, но разработчики постарались продлить период радости настолько, насколько смогли. Ценители продвинутой комбо-системы с прокачкой точно влюбятся в этот проект, даже если до этого DmC терпеть ненавидели. А к радости фанатов серии многие старые комбинации остались, причем к ним добавили кучу абсолютно новых, заточенных под новое оружие. Испытывать всю эту гремучую хореографическую смесь холодного оружия и кульбитов тоже есть на ком. Бестиарий врагов заметно расширился со времен оригинальной серии. Дабы не спойлерить по этому поводу и дать тебе возможность лично узреть всех милешек-недоброжелателей



главного героя, скажу лишь, что за первые две миссии разновидностей врагов было больше пяти. Если сравнивать с предыдущими частями, то там не раз приходилось в течение 5-6 миссий подряд уничтожать одного монстра, только тысячекратно клонированного. Огорчили разве что только боссы, которых стало намного легче убивать – разработчики, похоже, сильно увлеклись похождениями старины Кратоса, но Данте, почему-то справляется с гигантскими чудовищами намного проще, чем Бог Войны. Кстати, большинство боссов теперь не огромные грифоны или трехглавые псы на цепях, как было заведено в DmC раньше, а просто более сильные виды демонов.

Бабло на стол, стволы под стол

Помимо того, что пришла новая так называемая внутреигровая «валюта» – опыт, осталась и старая – а именно, красные сферы. Как и прежде они выпадают из врагов, беспощадно разрушенных предметов, красных кристаллов, разбросанных по уровням, а теперь еще и после освобождения душ. На них можно купить себе Звезду жизни или Золотую сферу, способную воскресить тебя (вдруг что) прямо на поле боя. Если повезет, то из демонов можно выбить Белую сферу, которая увеличит количество опыта, набранного на протяжении миссии. Также по уровням разбросаны секретные ключи, открывающие потайные двери, которые перенесут главного героя на дополнительные миссии, где можно набрать еще больше опыта и красных сфер.

Красота – страшная сила

Стоит сказать пару слов и о графике, которая по количеству текстур и четкости прорисовки, как ни крути, уступает современным играм. Но креативный дизайн отчасти компенсирует некачественную внешность и прямолинейность миссий. Почти все

действия происходят в потустороннем мире – Лимбе. В нем улицы закручиваются в непонятные фигуры, из смоляных луж выскакивают демоны, фонари светят яркими цветами, выедавая глаза, ночной клуб превращается в наркотическую галлюцинацию с неоновыми линиями кислотных цветов. Впечатлений и эмоций сначала столько, что внятно их сформулировать не получится. По крайней мере, у меня нет слов – одни буквы. Впрочем, присмотревшись, замечаешь: специфический мир таит в себе графические недоработки. Помимо этого, все локации абсолютно статичны: забудь об интересном живом окружении или интерактивности – тебе не удастся зашвырнуть демона в витрину какого-то магазина, да так, чтобы он при этом разбил стекло. Не получится даже разбить несколько столиков, стоящих у одной из многочисленных местных кафешек. Единственное, что действительно радует глаз – это падение врагов друг на друга после атак Данте. В общем плане картинки и взаимодействия с окружением от разработчиков все-таки ждали большего. Ведь в *Enslaved Ninja Theory* сделали все на совесть, а здесь не дотянули даже до уровня *Devil May Cry 4*.

Как плачет дьявол

На этот раз дьявол плачет очень даже хорошо. Над саундтреком к DmC работали сразу две группы: нидерландское трио Nosia и норвежская группа Combichrist. В результате продуктивного музыкального штурма теперь композиции меняются – можешь забыть безобразие, когда в предыдущих версиях один и тот же трек играл в каждой битве с врагами. Каждое действие сопровождается новой мелодией и не оставит равнодушными любителей качественного рока. Рубить вражину под такие мотивы – одно удовольствие, честное демоноборское.

Влад Тучин

Демоны снова заплачут

Еще до выхода игры разработчики пустили слухи о продолжении. Рисковый шаг с их стороны – начинать сразу делать сиквел, не дождавшись критики общественности, тем более что первые трейлеры подняли целую кучу негативных высказываний в их сторону. Но на деле оказалось не так уж и плохо. Кстати это еще один удар в лицо Capcom, которым стоит задуматься, а не отдать ли *Resident Evil* в руки *Ninja Theory*. А, может, и *Lost Planet* заодно.



Вердикт

Вопреки всем опасениям, после просмотра первых роликов DmC оказался самой успешной перезагрузкой за последние годы. Франшиза уже пять лет лежала без дела и, глядя на четвертую часть, можно сказать, что продолжения мы так и не дождались бы. Но *Ninja Theory* взяли дело в свои руки, а руки у них не то чтобы совсем золотые, но несколько миллиметровый слой позолоты заметен отчетливо. Дьявол заплакал уже в пятый раз и теперь новыми слезами. Да так заплакал, что прямо-таки залил экраны своей харизмой.



ANARCHY
REIGNS

Жанр:
Beat 'em up

Разработчик:
Platinum Games

Издатель:
SEGA



PS3 | X360

АНАРХОХРОНИЗМ

Nintendo – забавная компания. Сначала они делают консоль с упором в чуть более казуальный рынок, дабы отличаться от своих хардкорных соперников, а потом одним проектом стараются изо всех сил доказать, что тоже умеют «по хардкору». Этот проект чаще всего оказывается исключением, подтверждающим правило, и на Wii им был Mad World – черно-белый трешевый битемап с главным героем в роли главного героя и плохими парнями в роли плохих парней. В общем, большего этой игре и не нужно было: такой формулы было вполне достаточно, чтобы отхватить смачный кусок целевой аудитории, заинтересованной в бесцветном, но не безвкусном кровавом побоище. Вот только две трети этой самой аудитории задались вопросом «Почему только на Wii?», в недоумении держа в руках джойстик от PS3 или Xbox и тщательно ожидая порта. «А ведь, правда, почему?» – задались этим же вопросом разработчики, помахали носовичком Nintendo и решили обделенную аудиторию порадовать, склепав на соперничающие консоли продолжение нашумевшей игры. Да только не продолжение, а духовного наследника. Да только не духовного, а с похожим геймплеем. Да только не с похожим, а с тем же брутальным персонажем. Да только не брутальным, а... В общем, сделали они Anarchy Reigns.

Сначала – в нос, потом – вопрос

Ни название, ни обретший цвет визуальный стиль, ни даже игровой процесс не давали понять, что эта игра как-то привязана к Mad World. Вместе их держит только общий главный герой, Джек, пришедший из Mad World в Anarchy Reigns в поисках мести: он движим намерением найти гада, который убил его 6-летнюю дочку, и собирается свершить расправу над негодяем. С одной стороны, дело благое. С другой – деятельность Джека в Mad World, где он пронизывал людей дорожными знаками и вытирал им лицо о движущийся поезд, что-то подсказывает, что нормального детства девочка и так была лишена. Джек, тем не менее, видит в произошедшем отличную возможность повытирать еще сотню-другую клонированных лиц об асфальт, гранит, сталь, наждачную бумагу и другие подручные материалы, которые тем или иным садистско-извращенским образом можно применить с целью причинения окружающим болевого дискомфорта.

Кинув игроку столь прозрачный и банальный повод свершать насилие, игра, ничтоже сумняшеся, переходит прямо к делу и закидывает персонажа на небольшую открытую локацию, где ему необходимо выполнять различные миссии. Под словом «различные» порой подразумевается насильственная расправа над недругами, а под словом «порой» подразумевается всегда. Происходящее едва объясняется, да и это объяснение скорее похоже на отмашку в ответ на всплывающий на первых порах вопрос «что вообще происходит, и почему я бью всех этих странных людей»? Вопрос, правда, вскоре становится ри-

торическим и перерастает в «не знаю, зачем я бью всех этих странных людей, но мне это нравится!».

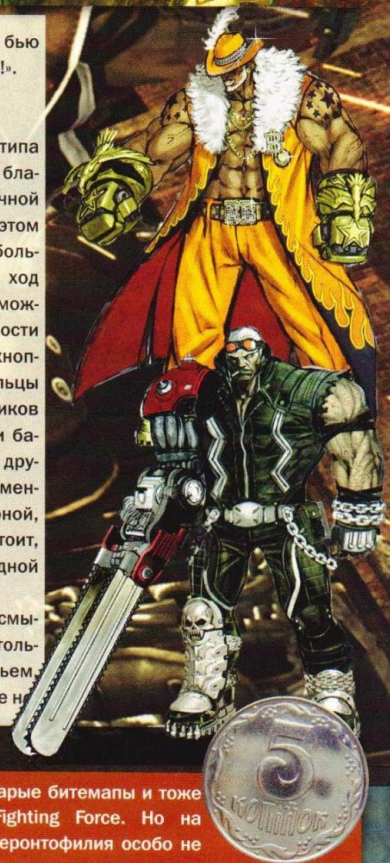
Бей аккуратно, но сильно

Для свершения насилия у тебя есть лишь 2 типа ударов, но они сочетаются в безумные комбо благодаря простой, интуитивно понятной, практичной и, важнее всего, зрелищной боевке. При всем этом ощущение у драк очень плавное благодаря небольшой паузе между атаками, не прерывающей ход боя (читай – избияния), но дающей игроку возможность выбрать следующий удар без необходимости заучивать сложные комбинации и долбить по кнопкам, словно дятел по дереву. Как только пальцы привыкают к отработанным на сотнях противников движениям, начинаешь экспериментировать и баловаться со своими жертвами, бросая их друг в друга и разбавляя свои комбо размахиванием фирменной бензопилы Джека. Несмотря на наличие оной, кровавого месива а-ля Mad World ожидать не стоит, хотя чрезмерной, гиперболизированной, аркадной brutality здесь хватает.

Вакуум, созданный отсутствием здравого смысла, очень быстро заполняется свойственным только классическим битемапам бездумным весельем, за которое ты еще и получаешь очки. Последние н

Khaj-Tosin

Я вот тоже люблю старые битемапы и тоже обожаю старушку Fighting Force. Но на Anarchy Reigns моя геронтофилия особо не распространяется. Дело не в том, что это проект – анахронизм, временной атавизм. Проблема – в невероятно банальном, скучном и монотонном сингле. В Anarchy Reigns, по моему мнению, играть стоит только ради мультиплеера – там веселье, задор, да еще постоянно то мосты на арену падают, то самолеты, то грузовики въезжают на полной скорости прямо во время боя. Полная анархия – и это прекрасно.





Семеро на одного: нечестно, зато весело!

Если общий язык с бездушными ИИ противниками не находится – стоит обратиться к мультиплееру: до 16 человек могут собраться вместе и устроить дружеское месиво. Здесь, правда, зачастую теряется присущая синглу плавность боя, ведь игроки – не пушечное мясо и даже не обученные скриптами боссы, из-за чего онлайнные побоища нередко превращаются в неконтролируемый хаос, но что-то подсказывает, что этого разработчики и добивались. Даже если это кому-то не по вкусу, поклонники более размеренных боев могут выбирать меньшие карты с меньшим количеством игроков. Режимы и систему прокачки AR заимствует у современных шутеров, но ни в том, ни в другом не достигает совершенства. Правда, лично меня цели мультиплеерных режимов слабо интересуют в игре, основная геймплейная опора которой – преднамеренное нарушение анатомии противника при помощи кулаков, локтей, коленей и пяток. И тебя тоже не должны интересовать.

Butcher



обходимы, чтобы открывать доступ к новым локациям с новыми миссиями и противниками, но прежде, чем отправляться на терра инкогнита, нужно встретиться с боссом текущей локации и угостить его чашечкой чрезмерного насилия с молоком и вафлями. Молоко и вафли при этом опциональны. Впрочем, как и чашка, – ведро куда сподручнее. О таком геймплее можно сказать в двух словах: «На любителя», но я, будучи любителем Fighting Force на PS1, очень быстро нашел с игрой общий язык.

Правда, AR не только игровым процессом тянется к битемапам прошлого поколения, но и графической тоже. Беды в этом никакой нет, как и нет времени разглядывать размытые текстуры и несовершенства полигонов на моделях, пока Джек крушит и ломает их под симфонию энергичной музыки и вокал кричащих бедняг, ставших на пути разгневанного папаша.

Вердикт

Anarchy Reigns проще пробки от советского шампанского, но вылетает с не меньшей силой и в глаз дает больно. Окруженный серьезными суровыми проектами с мрачным сюжетом, где интриги плетутся быстрее паутины на чердаке, я уже и забыл, что когда-то были такие игры, в которые можно просто зайти и, отключив мозг, свершать глупое аркадное насилие. Приятно знать, что кто-то еще об этих играх помнит. Хотя кто бы еще вспомнил, если не SEGA?



«Я маленькая лошадка, но стою
очень много денег»

Найк Борзов

ИТАЛЬЯНСКИЙ АВТОДИЗИАК

В детстве, наверное, каждый мальчишка бредил красивыми, шикарными автомобилями. Помню, у меня была неплохая коллекция игрушечных моделей, но больше всех мне нравилась красная Ferrari 360. Как же хотелось увидеть, потрогать и лизнуть ее реальный, полномасштабный прототип! Недавно мне даже удалось на ней прокатиться... в новой игре, выпущенной Slightly Mad Studios. Ведь их последний проект целиком и полностью посвящен автомобилям итальянского концерна Феррари.

Красная машина едет быстрее

Первые впечатления от игры можно описать всего одним емким словом, но, к сожалению, цензура запрещает мне его использовать. Такого убогого, банального и лишённого всякой оригинальности режима карьеры в гонках я не видел уже давно. Мы имеем две с лишним сотни гонок, которые следует пройти в строгой последовательности, — здорово, правда? «Выбор доступных соревнований, гараж, призовые? Не, не слышали», — пытаются оправдаться разработчики. Игрок может выбрать лишь уровень сложности и эру (золотую, серебряную и модерн), определяющую на каких именно — старых или новых — тачках мы будем колесить по треку. Почти как в NFS Porsche Unleashed, только по сравнению с Ferrari Racing Legends детище EA Canada, вышедшее двенадцать лет назад, выглядит, как симулятор жизни пилота с продвинутой системой менеджмента.

Буксующий жеребец

А вот где действительно заметен фирменный почерк парней, создавших две части автосима SHIFT, так это в физике проекта. Управление, в целом, ближе к симулятору, нежели к аркаде: вес машинок чувствуется хорошо, но заносит их неохотно, даже если во время прохождения крутого поворота резко вдавить «в тапок» педальку газа. В том же «Шифте», например, проявив такую неосторожность, мы уже давно поцеловались бы в засос с ближайшим ограждением.

Приятно, что пересаживаясь за другой автомобиль, ты сразу же ощущаешь заметные изме-

нения в управлении, а не довольствуешься одним лишь видеоизмененным интерьером кабины. В игре можно провести тест-драйв практически любой машины, когда-либо выпущенной итальянским концерном: от легендарной 125 S до современных Enzo и 430 Scuderia. Насколько точно разработчикам удалось передать характер автомобилей, я, к сожалению, сказать не могу — мне еще не выпадала возможность прокатиться на настоящей Ferrari — но ощущения от вождения каждого из них по-своему приятные, особенно при игре с рулем.

Ну что ж ты красная такая?

С визуальной частью нового Test Drive все в порядке. С первых же кадров узнается знакомый движок Madness Engine, на котором Slightly Mad выковыывала свои предыдущие гоночные проекты. Вот только куда-то пропала сочность картинки и глубина теней, но игра с видом из кабины, на это вряд ли кто-то обратит внимание.

Немного огорчила система повреждений. Я, конечно, подозревал, что в Ferrari не позволят как следует поиздеваться над их лучшими творениями, но где-то внутри все же теплилась надежда. В итоге, как следует разогнавшись и въехав в стену, мы с разочарованием обнаружим лишь небольшую вмятину на передней части авто. Может это такой маркетинговый ход Ferrari? Мол, смотрите, наши машины непробиваемые — купите такую себе и своим детям!

Prince

Вердикт

Полученный результат полноценной игрой назвать можно разве что с большой натяжкой. Ferrari Racing Legends — это скорее запоздалое дополнение к SHIFT 2, набор трасс и красных машинок легендарного итальянского концерна. Скудная карьера, состоящая из поочередной цепочки гонок, очень быстро надоедает. Игру можно порекомендовать лишь заядлым поклонникам марки, которые вряд ли откажутся вечером намотать пару кругов на их любимом автомобиле.



TEST DRIVE

FERRARI
RACING LEGENDS

Жанр:
Racing

Разработчик:
Slightly Mad Studios

Издатель:
Atari, Inc., Evolved Games (PC)

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1,6 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
6 Гб на жестком диске

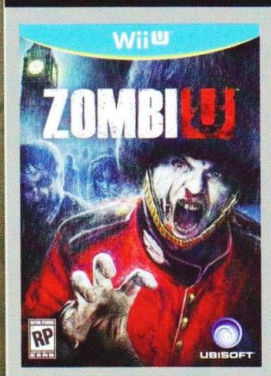


ZOMBIE

Wii U

Жанр:
Survival Horror**Разработчик:**
Ubisoft Montpellier**Издатель:**
Ubisoft

ОБИТЕЛЬ ЗЛА, ДОЖДЕЙ И ЧАЯ



Несмотря на принадлежность к одной индустрии с конкурентами, Nintendo существуют в своем отдельном маленьком мире со своими правилами и принципами. Хардкорный рынок консолей напоминает чемпионат мира по бодибилдингу, где Sony и Microsoft толкают друг друга на подиуме, в спешке рвась похвастаться перед геймерами своими горами блестящих натертых бампмеппинговым маслом мышц. При этом взгляды PC-геймеров обращены в совершенно другую сторону – на молчаливого толстого бородача, раздающего направо и налево странные шапки и скрывающегося в тени при малейшем упоминании цифры 3, но сейчас не об этом. В том же помещении находятся и поклонники Nintendo, всегда с улыбкой игнорирующие снисходительные взгляды всех остальных геймеров и считающих, что происходящая на подиуме мышечная показуха – не больше, чем мышечная показуха. Но Nintendo и сама не прочь время от времени растолкать гордых качков и похвастаться, что тоже умеет «по хардкору».



Продолжая традицииU...

Как я стал сурвайвором

Зомбифицироваться лучше поздно, чем никогда: тогда как вся индустрия давно переболела начавшейся с Left 4 Dead зомби-лихорадкой, Nintendo лишь сейчас подобрала тренд и словно батарейку вставили его в один из своих основных запускных тайтлов новой приставки. С одной стороны, всяко лучше формулы «качок + стволы + кампания на рельсах». С другой – игра сама – словно один из последних выживших в зомби-апокалипсисе, который проспал его начало, паническую эвакуацию и пик истребления, проснувшись у себя дома, когда все вокруг уже давно съедены.

Именно так и начинается сюжетная линия ZombiU – только вместо родного дома ты просыпашся в лондонском метро под голос некоего Препера – вояки, который связывается с тобой по радио и тут же начинает давать тебе указания, куда пойти, что принести и как при этом не стать ужасом местного населения гниющих гурманов. Причины нашествия мертвецов не объясняются, зато упоминается древнее пророчество, сулящее мрачную кончину человечества как раз году к 2012. Как и положено, тут же появляются сектоподобные собрания людей, изучающих пророчество в поисках ответов, и ученые, изучающие зараженных в поисках лекарства от вируса, но вдумчивой, драматичной истории как в Walking Dead здесь нет. Речь об игре Walking Dead, а не затянтом сериале, где интеллект зомби порой кажется более развитым, чем у персонажей.

Лондон: гид по выживанию

А вот за персонажей ZombiU беспокоиться не приходится, поскольку они – никто. Управляемый тобой от первого лица резидент обладает случайно сгенерированной внешностью, именем, голосом и профессией – последняя не имеет значения, но бросает свою монетку в копилку атмосферы, позволяя вжиться в роль простого гражданина. От-

«Нинтендо» не изменяет своим традициям, даже если в ретроспективе они слегка глуповаты. Одной из этих традиций является привязка названий своих эксклюзивных тайтлов к названию консоли, на которой он вышел.

Когда закончилась эра Nintendo Entertainment System и появилась Super Nintendo, вместе с ней стали появляться Super Mario, Super Metroid, Super Double Dragon и т.д. С появлением приставки Nintendo 64 вышли проекты вроде Doom 64. У некоторых геймеров происходящее вызывало когнитивный диссонанс и паническое осознание того, что между оригиналом и продолжением они где-то пропустили 62 части их любимой игры.

К чему это я? Ах да: традиция продолжается с Wii U. Раз уж мы увидели такое оригинальное название, как ЗомбиU, можно смело ждать МариоU, ГонкиU, ПартиU и ПойдуводичкиU.

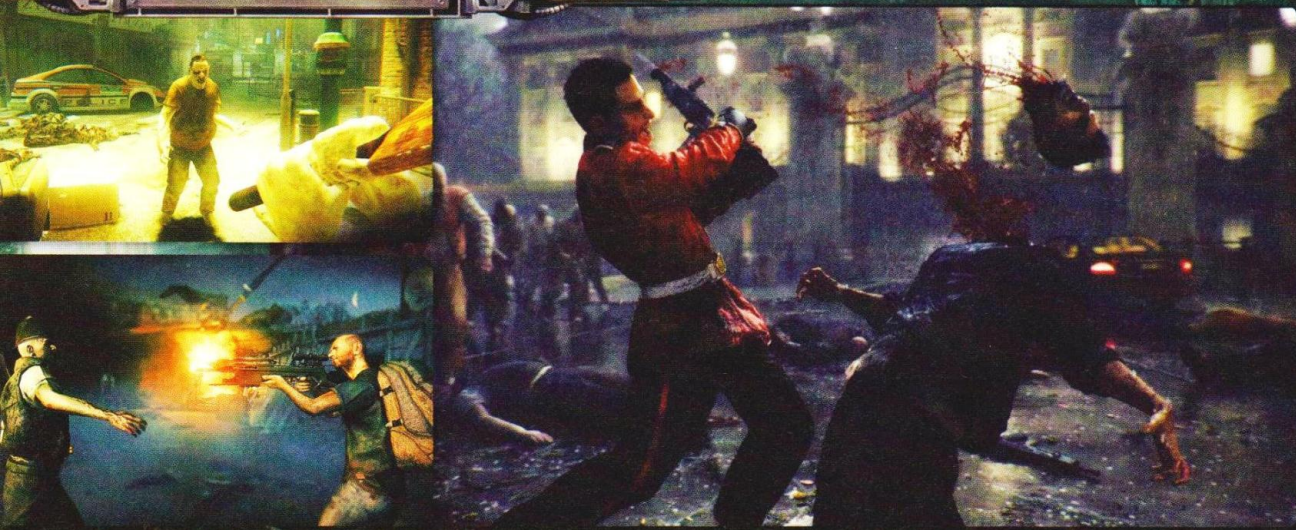
существование предварительно продуманных героев и возможности создать своего – не результат лени разработчиков, а опора для, пожалуй, самой главной геймплейной механики ZombiU – перманентной смерти.

Ходячие трупы здесь – далеко не пушечное мясо как в Left 4 Dead, а действительно угрожающие, опасные и чертовски живучие создания. А еще они по олдскульному медленные, но это не мешает им ходить быстрее тебя, очень ловко коротая дистанцию во время твоей передышки от бега. Избегать столкновения с зомбиями по-хорошему невозможно – нужно лишь выбрать хорошую позицию и встречать их по одному с битой от крикета в руках. Иных видов оружия в игре хватает, а вот об амуниции к нему того же не скажешь. На первых порах внутренний хардкорный геймер не может этому не радоваться, но со временем затянутые размахивания битой, сопровождающиеся ненужными криками персонажа, очень приедаются.

Мертвый сезон

Куда более интересно все, что не касается сражения с мертвецами. У игры нет ощущения глобальной цели, кроме непосредственно выживания. Это действительно настоящий сурвайвал, где ты обыскиваешь все уголки и каждый карман трупов в поисках хоть чего-то полезного, вследствие чего найденный лут ценится очень сильно, а терять его





очень обидно. Но это будет происходить, и не раз: зомби бьют больно, а кусают смертельно. И пока они лакомятся добычей, тебе показывают статистику выживания, а Преппер будит и передает в твои руки нового случайно сгенерированного персонажа в метро, почему-то укоряя его в ошибках предыдущего. Новичку приходится пройти все расстояние своих предшественников, что многих может утомлять, но создает напряжение из-за нежелания снова попасть в чьи-то зубы. Тут же появляется необходимость забрать весь набранный лут у своего бывшего персонажа, который теперь мирно бродит по локации своей кончины в поисках первого послесмертного завтрака. Напряжение растет из-за осознания того, что помимо павшего протагониста там находятся и его убийцы, с которыми ты не справишься при всем своем арсенале.

Гибель здесь – дело привычное, и когда ты бросаешь на порученные капризным Преппером дела водителя Винса, продавщицу Полли, ассенизатора Артура и еще надцать человек, а Преппер только возмущается твоей некомпетентностью, невольно хочется крикнуть на экран: если ты такой умный, иди сам все делай! Кричишь, кстати, на экран телевизора. В случае с играми на Wii U это нужно уточнить, ведь теперь у нас два экрана, не забыл?

Все ли под контролем?

Автоматически всплывает вопрос полезности тачскрина на геймпаде, но даже после прохождения игры он для меня так и остался вопросом. С одной стороны мы имеем весьма оригинальное использование игровых механик: карта, инвентарь, снайперский прицел и сканнер, необходимый для обнаружения скрытых кодов, находятся на экране джойстика. При этом во время, например, обыска трупа, ты роешься в сенсорном экране, а твой

персонаж переходит в режим от третьего лица, чтобы следить за потенциально подкрадывающимися мертвецами. Все это реализовано очень качественно и неслабо раскрывает возможности нестандартного контроллера, но ты не можешь избавиться от мысли, что все это можно было бы реализовать и на обычном геймпаде, а еще лучше – на клавише с мышкой.

По-настоящему оригинальное применение экрану нашли в локальном мультиплеере, где один игрок со стандартным Wiimote выживает или захватывает флаги на уровне, отстреливаясь от толп зомби, а другой, наблюдая за ним, расставляет этих самих зомби по карте, пользуясь экраном геймпада WiiU. Здесь меньше хоррора, чем в сингле, но больше сурвайвала и намного больше удовольствия от игрового процесса, хотя это не столько похвала мультику, чем упрек недочетам кампании.

Кэпитол оф Грэйт Брити

Лондон оказался весьма удачным местом для зомби-апокалипсиса, поскольку помимо выживания у тебя есть еще и возможность насладиться достопримечательностями. К тому же, где еще ты сможешь ударить крикетной битой зомбифицированного гвардейца в Букингемском дворце? К сожалению, кроме достопримечательностей смотреть здесь особо не на что. Хотя в теории Wii U должна быть мощнее текущих приставок, графика игры говорит не в пользу своей консоли, что вдвойне непростительно, учитывая, что это эксклюзив.

Но размытые сероватые текстуры в придачу с завываниями мертвецов создают определенную атмосферу правильного, олдскульного зомби-апокалипсиса, который любители оценят, невзирая на многочисленные недостатки геймплея.

Butcher

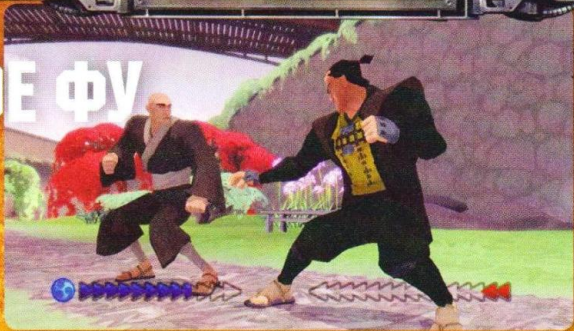
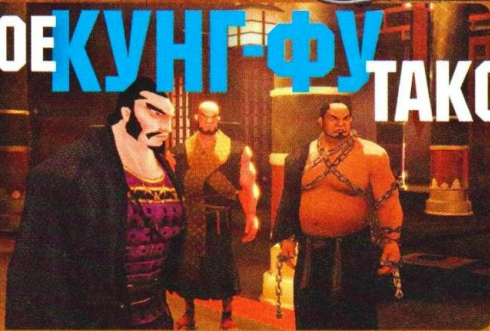
Вердикт

ZombiU – игра для очень, очень специфической аудитории, но упрекнуть ее в этом нельзя, поскольку создавалась она именно, чтобы показать, что Wii U – консоль не только для казуальщиков и детишек. Оказывается, она еще и для любителей качественного сурвайвал хоррора с высокой толерантностью к скучной боевой системе.





ТВОЕ КУНГ-ФУ ТАКОЕ ФУ



Предлагаю достать из шкафа запылившуюся машину времени и переместиться на тридцать лет назад, в то время, когда игровая индустрия еще только пешком под стол ходила. Тогда игры чаще всего создавались парой-тройкой энтузиастов, которые на досуге развлекали дивным фетишем – написанием нескольких строчек программного кода. При этом разработчики вкладывали в свой проект душу, сердце, а иногда так увлекались, что и почки. Одним из таких доноров был Джордан [чувак, который создал «Принца Персии», а еще он родом из Черновцов] Мехнер, который в 84-ом в одиночку сделал революционный по тем временам файтинг Karateka. Ремейка пришлось дожидаться без малого тридцать лет.

Удар из прошлого

Парни из Liquid Entertainment, корневшие над ремейком, решили не уходить далеко от концепции оригинала, и именно это сыграло с ними злую шутку. Все помнят, на чем строился процесс «Каратеки» образца 1984 года? Наш журнал вообще читают седые геймеры, обросшие бородой и детьми? В оригинале главный герой двигался лишь в одном направлении и демонстрировал свое кунг-фу каждому встречному, оставляя тех с «побитым обличьем и зипсованным настроением». Так вот, ремейк предлагает нам... в точности тоже самое, только с 3D-графикой. Идем вперед (а больше никуда и нельзя), мордуем первого супостата, топчем дальше, мордуем второго, еще дальше... и так минут двадцать; затем титры и все – fin de la comédie. Верните мои деньги!

Трое в стойке, не считая принцессы

На этой грустной ноте обзор можно было бы закончить, но разработчики все же догадались добавить немного новых плюшек. Мои седовласые сверстники наверняка помнят незатейливую историю оригинала, в которой шла речь о похищении принцессы злым дядькой Акумой (но не тем, что из Street Fighter'a). Именно до этого плохиша нам нужно было добраться, попутно сделав пластику лица всем его подданным. В обновленной версии расклад тот же, вот только протагониста нам выделяют не одного, а целых трех: красавца, монаха и жирдяя. Напасть одновременно всем скопом эта троица не догадалась, а потому будем выдвигаться по одному. Соответственно теперь в игре целых три концовки, и увидеть «правильную» получится, лишь

пройдя ее за смазливому паренюку, в которого и влюблена наша принцесска.

Кик, панч, ой-ой-ой!

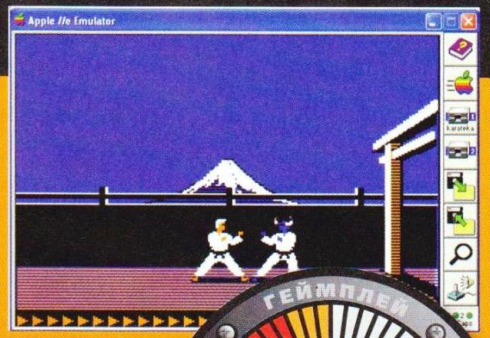
Изменения также коснулись и боевой системы. Отныне для нанесения удара сначала потребуется заблокировать атаку соперника. Перед нападением противника бренчит какой-то инструмент, подсказывая, сколько ударов он собирается нанести. В итоге вся игра превращается в ритмичное долбление по трем кнопкам: блок, удар, удар, блок, блок, удар...

В визуальном плане новая Karateka тоже не представляет собой ничего особенного: среднего уровня графика и мультяшный карикатурный стиль. Радуют знакомые синие и красные стрелочки-индикаторы, отображающие оставшееся количество здоровья. Вот смотрю на них, и сразу вспоминается детство, проведенное за восьмидюймовкой.

Олег [Prince] Скубицкий

Бьет, значит, любит

Мало кто знает, но в оригинальной Karateka была еще и альтернативная концовка. Если, наказыав Акуму, подойти к спасенной принцессе в боевой стойке – она одним ударом отправит нашего героя на тот свет. Что же ты делаешь, женщина? Я же тебя, вроде как, спасти пришел!



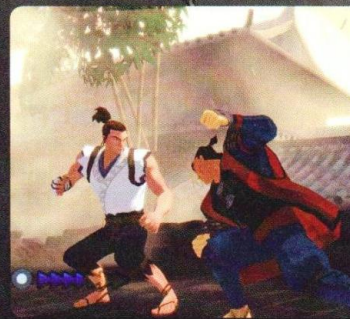
karateka

Жанр:
Fighting

Разработчик:
Liquid Entertainment

Издатель:
Karateka LLC

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1,5 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
1 ГБ на жестком диске



Вердикт

Очень сложно давать однозначную оценку ремейкам таких культовых проектов. Ведь многим фанатам оригинала вполне может хватить и того, что было раньше, только в новой упаковке. Если ты один из них – есть смысл приобрести игру. Стоит она недорого, а малое время прохождения можно компенсировать задротским занятием – охотой за achievementами. В свою очередь, игрокам, не знакомым с классической Karateka, файтинг наверняка покажется до ужаса примитивным и неинтересным.





ГРУППОВАЯ КОНФУЗИЯ

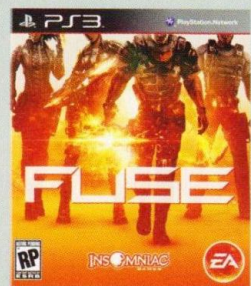
FUSE

Жанр:
TPS

Разработчик:
Insomniac Games

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
март 2013 г.



X360 | PS3

Что в наше время может звучать более банально и примитивно, чем «кооперативная пострелушка на четверых»? Ну, разве что фраза «Мы делаем free-to-play шутер. Круто, неожиданно и необычно, правда?» Чтобы удивить игрока подобным проектом разработчикам нужно приложить немало усилий и не забыть добавить некую изюминку, а еще лучше огромную изюминку, да такую, чтобы накрыло сразу и надолго. Представители Insomniac Games утверждают, что их новое детище Fuse не лишено этой заветной сушеной ягоды.

Инопланетное чудо

Заранее извиняюсь за тавтологию, но главной особенностью Fuse станет этот самый fuse. Именно так называется инопланетное вещество, которое еще во времена Второй мировой обнаружили земляне. Вдоволь наэкспериментировавшись с ним, ученые выяснили, что гуманоидная жижка может творить чудеса. Но вместо того, чтобы втирать ее в голову и наконец-то решить глобальную проблему облысения, «фузю» решили использовать в качестве материала для создания сверхмощного оружия. Ей богу, правительству лишь бы в войнушки поиграть, а лысые пусть выкручиваются, как знают! Вскоре секретная военная база была атакована, и чудо-вещество нагло сперли. Отыскать подлецов

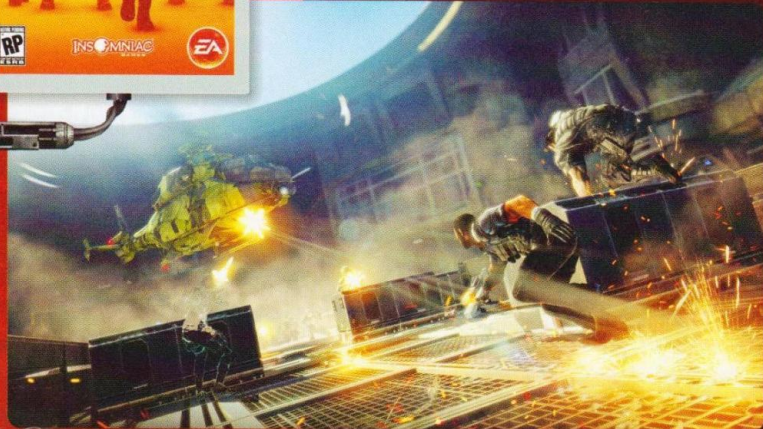
и вернуть fuse обратно на родину поручили нашей бравой команде Overstrike 9.

Вооружены и опасны

И все было бы скучно и заурядно, если бы наша четверка не обнаружила на той самой военной базе чудо-пушки, созданные при помощи «фузи». Здесь у нас и штурмовая винтовка, стреляющая черными дырами, и смертоносный арбалет, сжигающий невезучих оппонентов адским коктейлем из fuse и ртуты, и штука, способная материализовывать непробиваемый энергетический щит, умеющий накапливать кинетическую энергию от вражеских выстрелов. В общем, все по последнему слову техники, со свежайшими дровами и обновлениями. Расхватав оружие, наш веселый квартет отправляется в путь тестировать свои новые цацки на всем, что под руку подвернется. Стоит ли говорить, что fuse-оружие делает каждого персонажа уникальным, неотъемлемой частью слаженной команды? Думаю, стоит – вот я и говорю.

Переселение туш

Выбрав определенного героя, не обязательно будет нянчиться с ним до конца уровня. С помощью радиального меню в любое время разрешено сменить его на другого свободного (не занятого другими игроками) персонажа. Вот, к примеру, играя за танка и столкнувшись с многочисленными силами противника, как на ближней, так и на дальней дистанции, будет разумно переключиться на арбалетчика и снять всех снайперов издалека через оптический прицел. Далее вновь возвращаемся



Леди и джентльмены удачи



Дальтон Брукс

Лидер спецподразделения Overstrike 9 и по совместительству танк группы. Считает, что большинство проблем можно решить ударом кулака, а оставшееся меньшинство – расстрелять из пистолета. В душе Дальтон милейший добряк и ранимая душа.

Fuse-оружие: Магнитный щит



Иzzi Синклейр

Настоящая техноманьячка, хиллер команды. У этой крошки богатое криминальное прошлое. Иззи – мизантроп, а еще ей совершенно плевать на какие-либо авторитеты.

Fuse-оружие:

Замораживающая пушка



Джейкоб Кимбл

Типичный бывший коп. У парня особое толкование справедливости. Будучи полицейским, запер подозреваемого в его же багажнике и поджог автомобиля.

Fuse-оружие:

Дальнобойный арбалет



Найя Девора

Бывший наемный убийца. Исчезает так же незаметно, как и появляется. Ее отец работает на организацию «Ворон», которая враждует с Overstrike 9. Куда же без семейной драмы.

Fuse-оружие:

Варп-винтовка

к танку и добиваем оставшихся болванчиков волной кинетической энергии, которая накопилась в его щите под шквальным огнем. Кстати, даже если один из игроков уже занял нужного тебе персонажа, на него (на персонажа, не на игрока) все равно можно будет переключиться – главное, чтобы его владелец подтвердил обмен телами.

Счастливы вместе

Разработчики подчеркивают, что не планируют навязывать командную игру, ограничившись лишь ее поощрением в виде дополнительных очков. Давай рассмотрим один из примеров слаженной, коллективной работы во Fuse. Первый игрок активирует щит, прикрывая не только себя, но и товарищей, стоящих за ним. Второй начинает обстреливать супостатов замораживающей пушкой, превращая тех в неподвижные глыбы. Третий завершает цепочку: он стреляет по «снеговикам» разрывным болтом из арбалета, и мы наблюдаем конфетти из мясных кубиков. Кто получит заветные очки после убийства? Все трое. Первый за то, что именно через его щит велась стрельба, второй – за обездвиживание вражины, третий – за его истребление. Создатели Battlefield рыдают от гордости.

Сменить гнев на ярость

Очки в игре – не просто для галочки и повышения чувства собственной важности. Набрав определенное их количество, ты получишь особый пункт, который можно вложить в прокачку свое-

А теперь серьезно...

На самом деле Fuse был анонсирован еще в 2011 году, только назывался он тогда еще Overstrike и выглядел немного иначе. Трейлер, показанный на E3 2011, который знакомил нас с главными персонажами, был насквозь пропитан фирменным юмором от Insomniac Games. Но вскоре проект претерпел ряд серьезных изменений (не иначе, как с подачи алчного издателя), и веселая стрелялка стала важно надувать щеки, делая вид, что она вся такая серьезная, хотя на самом деле она про пиф-паф и инопланетное вещество. Кому помешал юмор? Не понятно.

го любимого героя. К примеру, одного персонажа можно научить становиться невидимым, а другого – бросать дистанционные лечилки, превращая его в полноценного хиллера.

Но настоящее мясо начинается, когда наполняется индикатор Fusion mode – такая себе коллективная ярость. Наша четверка звереет: запас боеприпасов и здоровья не иссякает, а получаемый опыт уже не капает, а прямо таки бьет фонтаном. В общем, компашку лучше не злить.

Олег [Prince] Скубицкий



Ожидать от Fuse чего-то экстраординарного определенно не стоит. Отправляясь в магазин за продуктами, ты ведь не рассчитываешь, что вместо того же батона продавщица даст тебе нечто такое, что заставит воскликнуть «Вау!» Так и с Fuse. Судя по всему, в марте консольные геймеры получают еще один добротный кооперативный шутер – ни больше, ни меньше.

МНОГОСЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА

DEFIANCE

Жанр:
MMOTPS

Разработчик:
Trion Worlds

Издатель:
Trion Worlds

Дата выхода:
апрель 2013 г.

PC | X360 | PS3

Часто так бывает – выходит отличный фильм, а за ним вдогонку выпускают игру-кашашку по лицензии или же наоборот – на основе культовой геймы делают убогую киношку, вызывающую лишь рвотные позывы у фанатов. Trion Worlds совместно с телевизионным каналом Syfy решили соригинальничать – в данный момент они параллельно работают над MMO-проектом Defiance и одноименным телесериалом, которые выйдут одновременно и, по словам создателей, вынесут нам мозг... дважды. Вот она, двойственность бытия!

Вы нас не ждали, а мы приперлись

Что примечательно, взаимосвязь между игрой и сериалом не будет ограничиваться лишь общей вселенной и предысторией. Ключевые события, произошедшие в игре, повлияют на сюжет ТВ-проекта и наоборот. Ну, а что касается самой истории, то нас ожидает старая песня о нападении пришельцев на Землю-матушку, только на новый лад. Корабли гуманоидов как-то раз проезжали мимо нашей планеты и сдуру решили ее колонизировать, но вот незадача – на ней уже вовсю почковались аборигены. Начался обмен любезностями и патронами, в ходе которого несколько крейсеров инопланетян, доверху набитых терраформированными технологиями, упали на земную твердь. Флора и фауна нашей планеты начали стремительно изменяться, города превратились в руины, окруженные болотами и огромными грибами. Глядя на эти грибы, сразу понимаешь, чем именно вдохновлялись озорники-геймдизайнеры.

Ядерный гриб

Грубо говоря, Defiance – это попытка сделать такой себе RIFT, только с пушками. Поначалу игра смахивает на одиночный шутер от третьего лица с открытым миром, чем-то отдаленно напоминающий Borderlands – мы бегаем/колесим по огромной карте, выполняя основные и побочные квесты. Тут есть полноценная сюжетная линия с катсценами и полностью озвученными персонажами. Разница в том, что во время выполнения задания к нам может присоединиться любой мимо пробегающий Вася и помочь в таком увлекательном деле, как вышибание инопланетных мозгов. Можно тут же добавить

Василия в друзья и предложить сыграть в кооперативе. Для совместного прохождения разработчики приготовили много специальных карт, включая всевозможные подземелья с огромными боссами в качестве десерта.

Массовая враждебность

Не забыты и PvP-режимы. Люди, не страдающие клаустрофобией, могут попытать свои силы в классическом Team Deathmatch на небольших картах. В TD я немного побегал в бете и, честно говоря, на данном этапе он меня совсем не впечатлил. Обыкновенная сетевая пострелушка от третьего лица с миниатюрными картами. Странно, что разработчики отказались от системы укрытий, которая потихоньку начинает проникать даже в шутеры от первого лица. Из особенностей с натяжкой можно выделить лишь местные абилки, коих всего четыре штуки: невидимость, ускорение, создание двойника и усиление мощности оружия. После их изучения постепенно начинает открываться туева куча (около 60) разномастных перков.

Понаехали

Куда интереснее выглядит режим Shadow War, в котором игроки квасят друг друга прямо в открытом мире, а не на лилипутских картах. Тут и техника придет на помощь: например, ты и еще два товарища можете залезть в джип «Цербер» и, лихо гоняя по кочкам и ухабам, расстреливать нубов закрепленной на транспорте турелью. Для поездки в одиночку прекрасно подойдут местные реактивные квадроциклы, а вот летательных средств, к сожалению, нет. Вызов транспорта осуществляется всего одной кнопкой, после чего запрашиваемый объект мате-



U

RB
M
Z

!PUNK!





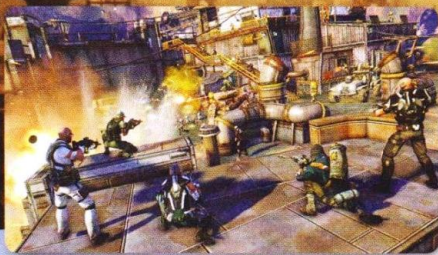


ШПИЛЬ!

DmC

Devil May Cry..





риализуется прямо перед нашим носом. Этот сервис стоит немедленно взять на вооружение всем таксомоторным паркам!

Инопланетная оружка – детям точно не игрушка

К оружейному арсеналу шутера Trion Worlds подошли серьезно и, я бы даже сказал, с особым садизмом: помимо привычных пистолетов, винтовок и дробовиков тут есть и весьма экзотические виды оружия, одолженные у наших инопланетных братьев. Как тебе пистолет, выстрелы которого оставляют на теле врага пульсирующие раны, которые со временем набухают и, взрываясь, извергают стаю кроважидных пауков? А пушка, стреляющая хедкрабами, прыгающими на противника и тем самым не дающим ему передвигаться? Конечно до рэдфешенского единорога, пукающего радугой, этот арсенал по уровню изобретательности не дотягивает, но все же. Нам также обещают продвинутую систему крафтинга. Разобрать любимую оружку разрешат буквально по частям и, собрав ее обратно, вместо своего пистолета можно будет обнаружить, к примеру, какой-нибудь скорострельный миномет. Еще стоит отметить, что при частом использовании определенного типа оружия мы потихоньку прокачиваем его основные характеристики.

Мыши против геймпадов

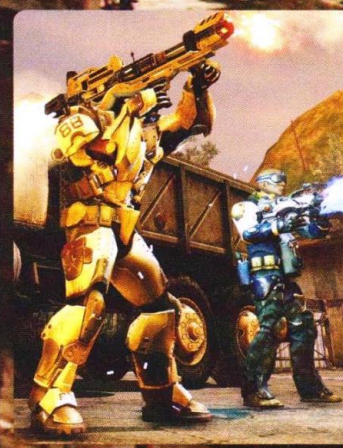
Студия Trion Worlds серьезно нацелена предоставить возможность PC-геймерам сразиться с владельцами консолей на одних серверах. Напомним, подобную фишку планировали прикрутить далеко не к одному шутеру (дружно вспоминаем Unreal Tournament 3 и Counter-Strike: Global Offensive), но в итоге в самый последний момент все отказывались от подобной затеи. Владельцам клавишницы удалось схлестнуться с консольщиками лишь в Left 4 Dead 2, но лавочку быстро прикрыли, так как писишники без труда натягивали приверженцев геймпадов. На что же рассчитывают создатели Defiance? Поживем – увидим.

Пришел, увидел, заплатил

Trion Worlds решила сделать ставку на free-to-play, так что поучаствовать в противостоянии людей и нелюдей сможет даже самый бедный/жадный геймер. Судить о влиянии доната на общий баланс пока рано. В данный момент бета-участники за реальный кэш могут прикупить себе лишь бусты и парочку практически ни на что не влияющих вещей – на все остальное можно подкупить и в игре.

С графической стороны не стоит ожидать ничего особенного: сейчас проект выглядит бедновато, и вряд ли до релиза игроделы успеют что-то кардинально поменять. Красотой пришлось пожертвовать в угоду огромным просторам, рассчитанным на большое количество человек. А вот левел-дизайн мог бы быть более оригинальным и выразительным.

Prince

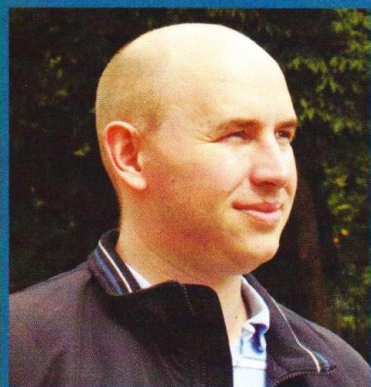


Безусловно, фишка со скрещиванием игры с телесериалом кажется, как минимум, любопытной. Вопрос лишь в том, насколько сильным будет взаимодействие между ними, не ограничится ли оно лишь мимолетной фразой одного из героев ТВ-шоу: «Кстати, вчера синие победили фиолетовых»? В остальном, стоит ожидать неплохого ММО-шутера со своей сюжетной линией, веселым кооперативом и PvP-разборками. Trion Worlds далеко не новичок в сфере онлайн-развлекалова, так что шанс на успех у их проекта есть.

БОТАНИЧЕСКИЙ АД

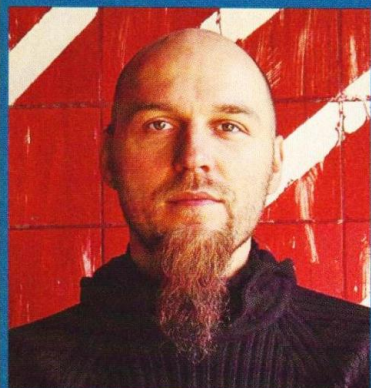
Все о новом проекте создателей S.T.A.L.K.E.R.

На наши вопросы отвечали



Руслан ДИДЕНКО,

руководитель проекта Survarium
(в прошлом занимал аналогичную должность на S.T.A.L.K.E.R. 2 и S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat)



Алексей СЫТЯНОВ,

сценарист и геймдизайнер Survarium
(в прошлом занимал аналогичную должность на S.T.A.L.K.E.R. и S.T.A.L.K.E.R. 2)

В декабре 2011-го случилась катастрофа пострашнее Чернобыльской аварии. GSC, одна из старейших студий Украины, фактически стоявшая у истоков отечественной гейминдустрии, прекратила свое существование. Вместе с этим был отменен главный украинский проект, с трепетом ожидаемый во всем мире – S.T.A.L.K.E.R. 2. Но создатели игры не разбежались кто куда – беда только сплотила их, вдохновив на создание нового шедевра, Survarium, одновременно похожего на великий S.T.A.L.K.E.R. и в то же время кардинально отличающегося. Мы поехали в гости к разработчикам из новосозданной студии Vostok Games, чтобы их устами рассказать тебе все о грядущем Survarium.

Честно говоря, изначально мы были настроены крайне скептически. S.T.A.L.K.E.R. был сюжетным триллером, открытый мир которого создавался, в общем-то, ради одного одинокого игрока, при этом всячески показывая, что все вокруг живет своей жизнью и не вертится вокруг героя. Так что после неожиданного и до сих пор необъясненного закрытия GSC все ждали, что новый проект перестроившейся студии будет, по большому счету, S.T.A.L.K.E.R. 2, только с другим названием. Но ребята неожиданно сменили сеттинг, переписали историю и вообще все переиначили. Их новый проект – фритуплейный многопользовательский онлайн-шутер. Как сконцентрировать атмосферу и рассказать историю в игре про пистолетки в руках сотен весело убивающих друг друга оборванцев? Это же невозможно! Мы ждали добротного щит-сторма со стороны комьюнити, но комьюнити почему-то практически не было, а всячески поддерживало начинания разработчиков. Самое забавное, что больше всего негативных возгласов было не о смене жанра и концепции, а о том, что новая игра будет не такой классной без Григоровича, основа-

теля и убийцы GSC. Господа, Сергей Григорович – это кошелек с ногами, который выполнял функцию финансирования, представления проекта публике и раздачи невыполнимых обещаний в промышленных масштабах. Ключевые фигуры, влюбившие тебя в Зону, как раз корпеют над Survarium (другие ключевые фигуры корпеют над Metro: Last Light, но это совсем другая история). В общем, мы прибыли в киевский офис Vostok Games, чтобы убедиться: фанатам стоит закатать губу обратно – Survarium – это совсем не S.T.A.L.K.E.R. С превеликим удивлением сообщаем: Survarium будет круче, чем S.T.A.L.K.E.R., если разработчики воплотят хотя бы половину своих задумок. Третью они уже воплотили, причем немаловажную такую треть: графику. Стиль у нового проекта – безупречный. Чувствуется, что по арту и проработке уровней детище Vostok Games – духовный наследник сам знаешь какой игры, но при этом новый проект ухитряется быть визуально уникальным. Именно об этом мы поговорили с разработчиками, заодно узнав, как Vostok Games пришли к идее Survarium и что происходило после закрытия GSC.

Игрок принимает участие в большой истории. От действий игрока будет зависеть, в какую сторону она будет двигаться, как она будет развиваться

О мире Survarium

Сюжет игры начинается в 2026 году. Выжившие привыкают в новой жизни, при этом технологический прогресс полностью останавливается. Люди не могут пользоваться электричеством из-за нехватки топлива и людей, которые бы его добывали. Главному герою предстоит выжить в суровых условиях нового мира, приобретать навыки, совершенствовать оружие, технические средства, учиться пользоваться новыми медикаментами.

Наверное, когда вы услышали что S.T.A.L.K.E.R. 2 отменен и вообще всему конец – вы немного расстроились?

Алексей Сытынов: Я долго не верил – думал, что это шутка. Когда Григорович начал говорить о закрытии GSC, было такое впечатление, что он сейчас скажет «Я пошутил», и мы продолжим работу. Тот день, когда это случилось, был для нас важным и особенным – именно тогда мы планировали презентацию сценария, который мы с Васей Пророком и Русланом Диденко делали на протяжении полугода. Сюжет у нас откровенно получился – мы были довольны результатом. Все было так радужно и перспективно, и в этот же день проект был похоронен. Это был шок и трепет.

Руслан Диденко: Когда нас всех собрали и объявили, что проект замораживается, и мы все уволены – это было очень неожиданно. Потому что по нашим внутренним ощущениям проект как раз начал собираться воедино. Мы получили первые результаты, которые нам самим очень нравились, которые соответствовали уровню S.T.A.L.K.E.R. 2... Это был шок, я примерно часа 2 не мог мысли в голове уложить – хотелось убежать ото всех, запереться... Но потом, постепенно, мы поняли, что жизнь на этом не заканчивается и нужно двигаться дальше. Пробовать разные варианты, чтобы бороться с обстоятельствами, а не просто смириться с ними.

Что ж, смерть великого старого проекта положила начало перспективному новому – вот оно, колесо Сансары! Что-нибудь из наработок S.T.A.L.K.E.R. 2 мы увидим в Survarium?

А.С.: Нет, нет. Мы не можем взять оттуда ничего, потому что все права на S.T.A.L.K.E.R. принадлежат Григоровичу. Пришлось создавать с нуля свой сеттинг, свою историю – у нас все новое.

Процесс пошел сразу? То есть, кто-то сказал «А давайте сделаем S.T.A.L.K.E.R. 2 Online, только про цветочки»?

Р.Д.: Непосредственно к концепции Survarium мы шли долго сквозь череду, в общем-то, случайностей. Изначально мы пытались отстоять S.T.A.L.K.E.R. 2. – Григорович дал на это добро, при условии, что мы найдем инвестора. Мы считали, что у нас есть команда, есть наработки, и не проблема будет найти финансирование и продолжить разрабатывать проект. В общем, начали общаться с инвесторами, писать, звонить... И очень многих инвесторов – особенно крупных издателей – бесконечно смущало то, что мы собираемся делать игру на своем движке, на своей технологии. С точки зрения западных издательств, это не оптималь-

но до самоубийственности. Они не хотели финансировать такой S.T.A.L.K.E.R. 2 – им не нужна была технология, им была нужна игра, которую можно продать и быстро заработать на этом денег.

Безумные иноземные буржуи – ваша технология X-ray пускай и не использовалась вне S.T.A.L.K.E.R. – но была чертовски привлекательной! А ваш новый движок для Survarium вообще выглядит просто фантастически. Вы большие молодцы.

Р.Д.: Спасибо. В общем, мы начали рассматривать вариант лицензирования движков. Внимательно потыкали в CryEngine, посмотрели на другие движки, и в процессе этого начали понимать, что нам, в общем-то, не очень нравится работать с чужими технологиями. Конечно, они позволяли получать очень много вещей сразу – и мультиплатформенность, и достаточно неплохой рендер. Но ведь при этом мы теряем свою уникальность! К тому же, нам было бы сложно на этих движках, которые в большинстве своем заточены под коридорные шутеры, делать тот открытый S.T.A.L.K.E.R. 2, каким он должен быть. И мы оказались в тупиковой ситуации – мы можем сделать что-то, что не будет похоже на S.T.A.L.K.E.R. 2, а S.T.A.L.K.E.R. 2 мы не можем сделать, потому что никто на него не дает денег. Параллельно с этим нас озарило: а зачем делать классическую коробочную игру под ритейл-рынок, который плавно загибается? У нас есть команда – стоит рискнуть и сделать онлайн-проект, раз это перспективно. Вообще-то, после S.T.A.L.K.E.R. 2 в далекой перспективе мы планировали большой онлайн-проект, но год назад мы не были к нему готовы. Так что, если хотите, решение делать Survarium – с нуля и в новом жанре – было для нас очень смелым. Но нас вдохновило, что проект мы осилим максимум за 2 года, а не за 3, и при этом сможем постоянно его дополнять.

Ну, вообще розничный рынок не то чтобы уж совсем загибается, хотя Steam его, конечно, подкосил. А на онлайн с фригуплеем молиться уже не стоит – пузырь-то уже сдувается от избытка вторичных поделок, которые создаются не от идеи, а от бизнес-модели. Впрочем, вам как раз ничего не грозит – у вас проект масштабный, красивый и интересный. Это, учитывая, что вы делали все с нуля! Сложно было?

Р.Д.: Да нет, на самом деле не сложно – наоборот. Риск был больше с точки зрения сроков. Но мы, в сущности, не делали все с нуля – у нас был опыт разработки постапокалиптических шутеров, и, по большому счету, перед нами стояла задача повторить то, что

В Survarium будет больше идей нас, как геймеров

SURVARIUM

Даже после апокалипсиса сохранится достаточное количество пистолетов, автоматов и боеприпасов

мы хорошо умеем и что мы отладили на предыдущих проектах. И с другой стороны, наоборот был и плюс – мы отказались от того багажа, который вынуждены были тянуть, потому что «так надо», потому что на «Сталкере» так было принято или потому что этого ждали фанаты. Мы отсекали все лишнее. Сейчас мы не делаем лишней работы и поэтому рассчитываем на хороший результат.

В вашей команде под 30 человек. Неужели, все – выходцы из GSC?

Р.Д.: Костяк – все ветераны индустрии. Многие еще с первого S.T.A.L.K.E.R. работали вместе. Другие пришли к нам на S.T.A.L.K.E.R. 2, так что Vostok Games с первого дня была коллективом сплоченных, притершихся друг к другу и нюхавших пороха профи. Конечно, к нам влилось немного свежей крови, но у нас сейчас слишком сжатые сроки и слишком амбициозный проект, чтобы набирать новичков и обучать их. То есть, новички могут прийти к нам, но они должны уже обладать хорошим базовым уровнем и академическими знаниями. У нас нет времени учить азам, например, художников. Мы предпочитаем людей с опытом, но таких в нашей игровой индустрии – мало.

Но хотя команда – дедушки индустрии, которые отмотали 10 лет в разных студиях, мы все ощущаем Survarium словно это наш первый проект. Нас переполняет такой энтузиазм и заряд энергии, как будто мы только вчера закончили институт и вприпрыжку бежим делать дебютную игру. В общем, в Survarium вы увидите больше идей нас как игроков – мы делаем то, чего сами хотели бы как геймеры, а не как профессиональные девелоперы. В игре будет больше интересного геймплея – мы не собираемся отрезать какие-нибудь фишки только потому, что их, например, тяжело реализовать. У нас на первом месте играбельность, игровой процесс.

Очень хочется уже спросить непосредственно про геймплей, но давайте еще немного потянем кота за резину в долгий ящик и поговорим про вас. Например, почему вы решили назвать студию Vostok Games?

Р.Д.: Мы долго выбирали название, наверное, около месяца. Версий был море. Чем больше мы думали о названии, тем хуже варианты приходили нам в голову. «Радиоактивный Муравей», «Мавка Games»... Был даже вариант Respawn Games – очень символическое для шутероделов название, которое к тому же означает перерождение. Всем понравилось, так что мы так и реши-

ли назвать студию, но когда начали проверять, есть ли домены с таким названием, кому они принадлежат, оказалось, что за несколько месяцев до нас появилась Respawn Entertainment – так назвали свою компанию выходцы из Infinity Ward, создатели Call of Duty. А «Восток» было одно из первых придуманных названий, но оно было сразу отложено на полочку с пометкой «Прикольно, но давайте придумаем что-нибудь получше». И спустя месяц мы поняли, что получше мы, похоже, ничего не придумаем. «Восток» – это то, что объединяло команду: название нравилось практически всем. Ну и плюс, очень символично: первый корабль, который полетел в космос с Юрием Гагариным – назывался «Восток-1». Мы в этом видим символ – Гагарин с этим названием выходил в космос, так и мы выходим в открытый космос, ведь ни у кого из нас не было опыта создания новой компании, да еще и для разработки онлайн-фритуплей игры. Может, кто-то считает, что Vostok Games звучит банально, но мы решили не изобретать велосипед. Все-таки о компании говорит не название, а ее проекты.

А что компания в лице вас может сказать о проекте Survarium?

Р.Д.: Это фритуплейный сессионный онлайн-шутер. Мир не будет открытым и бесшовным. У нас есть понятие игрового лобби, которое на самом деле является базой игрока, где он может подбирать снаряжение, общаться с другими игроками, собирать себе группу и вступать с ней в бой.

Чем порадует сюжет игры?

А.С.: Глобальной экологической катастрофой. Растительность, плесень, всякие сорняки, грибы, измененные животные, мутанты надвигаются на цивилизацию и попросту сносят ее. И никто не может ничего сделать и даже понять, что происходит. Мы придумали большую историю, которую игрокам предстоит раскрывать и узнавать, исследуя этот мир.

Не может быть, неужели в онлайн-играх наконец-то появится глобальный и вмещающий сюжет?!

А.С.: Скажу тебе больше – сценарий Survarium развивается постоянно. Это одно из наших ноу-хау на проекте – мы хотим поворачивать основной сюжет в зависимости от того, какой выбор будут делать игроки. Например, часть захочет разрушить определенную постройку – от того, какое действие избрало большин-

во, сюжет и будет двигаться дальше: в одну или другую сторону. Соответственно, одной из первейших задач игроков будет понять, что вообще происходит, после чего придется как-то остановить надвигающийся Лес. Мы условно называем его «Лес» – потому что это не лес, а целая экосистема, которая изменилась, мутировала и теперь добивает остатки человечества.

А много этих остатков?

А.С.: Сколько умерло людей – неизвестно. По очень грубым подсчетам, выжило где-то... кхм... 1% человечества. (кровожадно улыбается) Самый сильный удар по популяции людей пришелся на тот момент, когда человечество вознамерилось остановить восставший Лес: для этого с самолетов сбросили гербициды – специально разработанные убийцы растительности. А через некоторое время из Леса поднялись облака пылицы, в которой потом обнаружили фрагменты этого гербицида. Пыльца вызвала эпидемию среди людей, и 90% человечества умерло за один день. Остатки человечества оказались настолько слабы, что даже сдерживать Лес уже были не способны – Лес наступал на города, окружал их, разрушал. И, соответственно, количество людей стремительно уменьшалось...

Полный пестицид! В общем, игроку придется сражаться за жизнь в условиях постоянной смертельной опасности?

А.С.: Основная тема проекта – выживание, даже название Survarium – оно говорит об этом. У нас вся планета превратилась в полигон для выживания, где человечество перестало быть главным и самым сильным представителем животных. И теперь оно борется за право на жизнь среди таких же опасных существ и даже целых биологических систем.

Выброшу-ка все свои комнатные растения. И кошку утоплю. Ведь и зверинец будет поджидать игрока в дремучих зарослях, развлекая до потери пульса, верно?

А.С.: Да. Монстры – это измененные животные: волки, медведи, бурбундушки. Но они так сильно изменились, что будет сложно с первого взгляда понять, чем было это чудовище до мутации. Причем, процесс мутации подстегивало некоторое эволюционное развитие. То есть, животные стали более адаптированными ко всему, что может противопоставить человек, – победить зверушек из Survarium будет сложно даже при помощи оружия и интеллекта.

Да и другие игроки представляют не меньшую опасность...

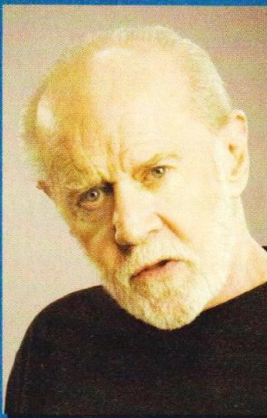
А.С.: Я не могу сказать, что монстры сильнее других игроков или слабее. Они просто другие и обладают собственными смертоносными силами. Тем не менее, огнестрельное оружие – по-прежнему мощное оружие. К тому же, мы пока не очень акцентировались на монстрах – когда дойдем до их реализации в режимах кооператива и выживания – тогда и станет понятно, насколько они будут опасны. Тестирование баланса все расставит на свои места, но сейчас у нас есть желание сделать монстров действительно ужасными и опасными.

В PvP-режиме монстров не запланировано. Мы считаем, что аномалии, плюс специальное погодное явление Шторм будет иметь достаточное влияние на ход боя. И мы не хотим стрельбой по тварям отвлекать игроков от борьбы друг с другом. Геноцид чудовищ у нас будет предусмотрен в других режимах, где игроки смогут вдоволь посражаться с мутантами.

Я слышал, что в игре будет не один режим, и даже не два, а целых три. Можно поподробнее?

А.С.: Когда игра выйдет в конце года – в ней будет всего один, а остальные мы будем постепенно внедрять. Первый режим – PvP, команда на команду.

Джордж Карлин, известный стенд-ап комик, о Survarium



Люди часто волнуются обо всем: об инсектицидах, пищевых добавках, канцерогенах. Беспокоятся о газе родоне, об асбесте. Оставьте природу в покое! Разве мы не достаточно натворили? Мы такие из себя важные, таки-и-и-е важные. Все собираются что-то спасать. Давайте спасем деревья! Спасем пчел! Спасем китов! Спасем улиток! И самое большое высокомерие – спасем планету!

Что?! Они что, все эти шибанутые люди, шутят? Спасем планету? Мы до сих пор не знаем, как о себе позаботиться! Мы не научились, как помогать друг другу. Но мы собираемся спасти эту «затраханную» планету?

Ничего такого с планетой не происходит. Планета в порядке. Это людям приходит пипец! Людям – пипец!

В сравнении с людьми, у планеты – дела отлично! Планета здесь уже четыре с половиной миллиарда лет! Верно? Четыре с половиной миллиарда! А мы здесь сколько? Сто тысяч? Возможно. Двести тысяч? Возможно. При том, что мы задействовали тяжелую индустрию немногим больше 200 лет назад. Две сотни лет – против четырех с половиной миллиардов!

И мы имеем наглость думать, что каким-то образом мы – угроза? Мы как-то угрожаем этому прекрасному маленькому синему шару, который просто крутится вокруг Солнца?

Планета пережила вещи, намного хуже, чем мы, уже много раз. Землетрясения, вулканы, тектонические плиты, континентальный дрейф, солнечные вспышки, солнечные пятна, магнитные штормы, перемену магнитных полюсов, в течение сотни тысяч лет – бомбардировки кометами, астероидами и метеоритами, песчаные бури, всевозможные эрозии, космическую радиацию, всемирный пожар, всемирный потоп, повторяющиеся ледниковые периоды.

Планета никуда не денется.

Это мы! Мы – исчезнем! Пакуйте барахло, народ, мы уходим!

Планета будет здесь, а нас уже давно не будет, просто еще одна неудачная мутация, еще одна завершенная биологическая ошибка, эволюционный тупик.

Планета стряхнет нас, как назойливых блох, а покров обновится.

Если вы хотите знать, как дела у планеты, спросите у тех людей из Помпеи, которые застыли в позах под вулканической пылью, как у планеты дела? Хотите знать, что у планеты все в порядке – спросите у людей в Мехико, или в Армении, или в сотне других мест, у людей, похороненных под тысячами тонн валунов, чувствуют ли они себя реальной угрозой планеты на этой неделе.

В апреле-мае начнется закрытое альфа-тестирование Survarium. Не пропусти конкурс в одном из следующих номеров «Шпили!», в котором мы разыграем заветные ключи, чтобы ты мог опробовать Survarium первым.

Р.Д.: Здесь помимо задачи «убить всех врагов» будет необходимо еще захватить одну или несколько баз – в зависимости от карты. Сейчас мы ищем оптимальное количество игроков, но в этом режиме будет от 10 до 15 человек. Мы не хотим делать масштабные баталии, потому что это превращает игру во Вторую мировую и, к тому же, уменьшает вклад одного отдельно взятого игрока. А мы хотим, чтобы игроки чувствовали свой вклад. Так что перестрелки камерного характера 5 на 5 – идеальный вариант. Мы ищем такой баланс, чтобы было интересно, но при этом один игрок не решал исход боя. Сам игровой процесс дополнен чисто «нашими», «сталкеровскими» моментами – артефактами и аномалиями. На игровой карте расположены опасные аномалии – пройти, как помните, которые можно, только обладая особой защитой, навыками и устройствами. Среди аномалий мы разбросали артефакты, которые дают бонус, способный переломить ход битвы. Наверное, близкий аналог нашим артефактам – это Квад-демежд из Quake. У нас артефакты, конечно, послабее – с их помощью не удастся разом нагнуть всю команду. Но если вы долго и нудно штурмуете базу противника и при этом безуспешно, то стоит сменить стратегию, потратить минуту, собрать пару артефактов, всей командой их одновременно активировать и вырвать победу.

А.С.: Да, в PvP вообще много оригинальных находок. Например, на базе можно будет собирать некое устройство, которое будет защищать от Шторма – иначе есть риск погибнуть из-за непогоды. Но мы пока только подходим к тесту этого режима, так что подробнее говорить, извините, я не могу. Следующий режим – это кооперативный режим на пять игроков. Они сражаются вместе и следуют по сюжетной линии с, простите за каламбур, нелинейными моментами. Как раз во втором режиме больше всего будет обыгрываться история мира Survarium, происходить ключевые события и некоторые моменты, которые оказывают влияние на историю мира. Ну а последний режим – это свободная игра. Мы попадаем на одну из стартовых локаций, и сначала мы путешествуем в одиночку. Но на этой карте будут и другие игроки. Не стоит обольщаться – этот режим будет напоминать Day Z – каждый сам за себя. То есть, в любой момент встреченный тобой человек может тебя убить, может мирно разминуться, может стать соратником, а потом может предать и выстрелить в спину. Здесь все зависит от самих игроков. Именно в этом режиме больше всего саспенса выживания – насколько я могу доверять тому, кого встречаю, насколько он опасен? В третьем режиме будут аномалии, монстры и определенные задания, которые игрок должен выполнить для победы. Свободный режим – это большая карта с исследовательским геймплеем, своими миссиями. Уровни будут динамичными – монстры появляются и мигрируют, можно будет захватывать ключевые объекты и даже их как-то обустривать.

При этом в гостеприимном мире Survarium игроков ждет еще и смертельно опасная погода?

А.С.: Верно. Шторм в «Сурвариуме» – это опасное климатическое явление – наравне с теми ужасными катаклизмами, которые бывают в реальности. (Дружно вспоминаем недавнее веселье в Нью-Йорке – прим. ред.) В штормах активно участвует экосистема

Леса: ветер переносит пыльцу, помогая всей этой агрессивной к человеку биосистеме продвигаться и захватывать все большие территории. Это, кстати, не совсем вымысел. Вернее, совсем не вымысел. Есть интересные биологические теории – например, теория Геи – она уже научно подтверждается. Согласно этой гипотезе, вся Земля является сбалансированным суперорганизмом. И уже сейчас находят много подтверждений влияния бактерий на климатические условия. То есть, выпадет дождь или снег – решают микроорганизмы! Так что мы рассматриваем природу Земли как единый суперорганизм, который изменился, мутировал и продолжает эволюционировать. В то время как люди пытаются в этом беспределе выжить и как-то восстанавливаться. Игравшие в «Сталкер» могут вспомнить такое явление как «Выброс» – это чем-то похоже, но со своими нюансами и особенностями, и Шторм будет отличаться от Выброса.

Р.Д.: Да, в Survarium выживает не тот, кто сильнее или у кого больше ствол, тяжелее бронжилет. А тот, кто может быстрее приспособиться к изменяющимся условиям.

Чувствую, Гринпис будет использовать Survarium для наглядной агитации. Впрочем, похоже, производители оружия тоже смогут развернуть свою рекламную кампанию благодаря вашей игре. Какой арсенал запланирован в вашем проекте? Вы тоже считаете, что луки и арбалеты – новый тренд?

Р.Д.: «Сурвариум» – это, прежде всего, шутер, так что оружия будет много, причем разного. Мы – сторонники реалистичности, так что никаких арбалетов и луков – огнестрел решает. Уверен, даже после апокалипсиса сохранится достаточное количество пистолетов, автоматов и боеприпасов – они внезапно не исчезнут, а события у нас ведь не через тысячу лет после конца света происходят. Поэтому основное вооружение – распространенные образцы отечественного и западного автоматического оружия. Стволы – разного качества, что повлияет на перестрелки. Также у нас в игре будет ближний бой: в определенных моментах можно использовать нож, чтобы быстро и легко убить противника. Также иногда будет возможность оглушить его ударом приклада – все будет зависеть от стиля игры и навыков. При большом арсенале и ближнем бое, мы стараемся создать простые правила игры: игроку-новичку не придется разучивать 100500 хитрых механик, чтобы хоть кого-нибудь убить. Все будет понятно любому человеку, который до этого хоть раз играл в шутер – в Survarium можно прийти и сразу начать получать удовольствие. Но при этом мы создаем достаточную глубину внутри правил.

Это как?

Р.Д.: Разобравшись что к чему, игроки могут учиться грамотно применять артефакты и прокачивать определенные умения. Поиграли неделю, привыкли к оружию, мощно валили супостатов и теперь хотите стать еще лучше? Начинать изучать новую механику! К тому же, наш шутер – не только про перестрелки: победить можно и стратегическими маневрами. Есть проходы, которые закрыты аномалиями. Пройдя через них, можно получить тактическое преимущество: например, оказавшись в неожиданной для



Survarium в цифрах

человек работают над игрой **28**

группировок
будут давать
игроку задания

5

школ навыков можно будет прокачать – владение оружием, физическая подготовка, медицина, технические навыки, умение выживания

3

режима запланировано – кооператив, выживание и «стенка на стенку»

1

процент человечества выжил в результате экологической катастрофы

врага позиции. Но для этого придется чем-то жертвовать: то есть, вы будете носить менее тяжелый бронежилет, но с лучшей защитой от аномалий. В принципе, у нас вся игра строится на противопоставлении: либо я хорошо стреляю, либо я хорошо работаю с аномалиями. Мы хотим, чтобы оба элемента были в игре развиты равноправно. Нам хочется сделать так, чтобы игроку было интересно играть в шутер, при этом крайне редко используя оружие. Чтобы был цимес и смысл выполнять роль саппорта: доставать артефакты, вовремя их использовать, преграждая с их помощью проход врагу или вовсе используя артефакты вместо гранат.

Аномалии генерируются случайно?

Р.Д.: Нет, аномалии в Survarium – это предизначенные места. Создать механизм случайного появления не получается по крайней мере пока что – у нас все упирается в визуальное отображение. При этом сама механика работы аномалий будет иметь случайный характер: запомнить, где есть «мины», чтобы на них не наступать, и в слепую пробегать опасные участки – не получится.

Кстати, о картах. Какого они будут размера?

Р.Д.: Размер карт, на которых происходят бои, сильно отличаются. Сейчас мы намеренно делаем большой разброс в размерах, чтобы на плей-тестах посмотреть, что будет интереснее фанатам.

А.С.: На картах даже в PvP-режиме будет много тайников. И даже больше – каждый уровень будет иметь свою историю, которую игрокам и предстоит узнать. Карты, как помните, у нас представляют множество разных уголков земли.

Р.Д.: В PvP-режиме есть очень маленькая карта для динамичных перестрелок – 100x100 метров, а самая большая – площадью 300 метров. Делать в PvP карту километр не имеет смысла – иначе играть будет скучно.

Если будет хороша система прокачки – точно будет нескучно. Будет же прокачка?

Р.Д.: Разумеется. Улучшение задумано многоплановое. Прежде всего, это развитие навыков персонажа, которые будут пассивными бонусами – чуть быстрее стрелять, чуть быстрее бегать, выдерживать чуть больше урона. Параллельно с прокачкой пассивных навыков, которые разбиты на пять школ, у вас будет возможность получить перк. Например, вложив 10 единиц опыта в навык «Стрелковая подготовка», получаем перк, помогающий

задерживать дыхание при снайперском выстреле. Или в «Физической подготовке» можно открыть двойной спринт. Перков будет много, и они покажут себя на поле боя. Также развитие персонажа происходит при помощи открытия и покупки новой экипировки. Изначальная амуниция у игроков слабая – но за победу в миссиях, за выполнение заданий или просто в магазине он сможет покупать более крутые образцы и становиться более смертоносным или непробиваемым. Плюс, на будущее мы также запланировали систему апгрейда экипировки – тот же самый автомат, даже самый базовый, может быть улучшен до того, что будет вполне конкурентоспособен в бою даже с очень опытными и развитыми игроками.

...особенно если купил ствол за реальные деньги. Многие нервничают, что модель free-2-play сделает из Survarium вместо «выжить любой ценой» – «выжить любой ценой». Можете успокоить народ?

А.С.: Пей-ту-вина не будет.

Р.Д.: Мы планируем сделать так, что навык игрока – важнее всего. Платные бонусы будут направлены на увеличение комфортности игры – добавится расширенная статистика или более быстрая прокачка. А другими платными бонусами еще нужно будет научиться пользоваться. Но купить автомат, который будет рвать всех и вся, – точно не получится. Мы об этом говорили в дневниках разработчиков неоднократно.

Вы, наверное, единственная украинская студия, которая делает дневники разработчиков и много общается с комьюнити...

А.С.: Мы постоянно поддерживаем связь с геймерами. По моим впечатлениям, мы стали более открытыми с комьюнити. Общение идет: у нас есть Олег Яворский (экс-директор по PR в GSC), который занимается этими вопросами. Для онлайн-проекта контактировать с игроками – очень важно. Мы спрашивали комьюнити, чего они ждут от Survarium – нам было очень интересно и полезно почитать про ожидания игроков. В общем, связь налажена – мы постоянно просматриваем идеи, которые предлагают игроки, концепции, мнения, ну и проводим конкурсы.

Ну, языками чесать – это просто. А что на данном этапе вам дается труднее всего?

А.С.: Труднее всего – обычная работа, вот и все. А так особых сложностей нет.

*I'll tell you now I'm the one to survive
You'll never break my fate or break my stride
I'll have you choke on your own demise
I make the angels scream and the devil cry*

Jason Arnold, «Shall Never Surrender»

О ЧЕМ ПЛАЧУТ ДЕМОНЫ

История серии
Devil May Cry



В мире, в котором беспрерывно идет война между силами добра и зла, а за каждым углом прячется опасная тварь, человечеству стоит рассчитывать лишь на охотников за демонами. Ну а пока Сэм и Дин Винчестеры протирают штаны на съемках сериала «Сверхъестественное», на выручку беспомощным смертным приходит беловолосый мужик в красном плаще. Его зовут Данте, он полудемон-получеловек и в свободное время развлекается истреблением нечистой силы, проникающей в наш мир напрямую из Пекла. Когда он выходит на прогулку, демоны вокруг невольно начинают плакать.



История Древней Спарды

Предыстория серии Devil May Cry берет свое начало две тысячи лет назад. Тогда демонический император Мундус нашел способ пробраться в наш мир и вместе со своим войском начал в быстром темпе зачищать планету от людей. Лишь один из демонов проявил сострадание к роду людскому – Спарда. Будучи одним из генералов императора, добрый демон обладал достаточной силой и властью, чтобы дать отпор своему повелителю. Как следует наступав подлецу по рогам, Спарда отправил его обратно в ад, не забыв наглухо заколотить вход. Дабы навсегда закрыть врата, находящиеся на вершине башни Темен-Ни-Гру, демон провел особый ритуал, использовав свой меч, амулет, кровь, и катану Ямато. Однако полной герметичности Спарде добиться так и не удалось – время от времени через врата в наш мир пролазила какая-нибудь тварь, но никакой глобальной угрозы уже не было. Люди восхваляли Темного Рыцаря Спарду, демоны же его ненавидели.

Проведя много времени в мире людей, демон-спаситель влюбился в земную девушку по имени Ева и вскоре у них родились два сына-близнеца: Данте и Вергилий. Но семейная идиллия длилась недолго. Мундусу, который все это время парился в Аду, удалось протиснуть в наш мир своих подданных с целью убить семью Темного Рыцаря. Близнецам удалось пережить коварное нападение, а вот их матери нет. Спарда был глубоко огорчен смертью своей возлюбленной и вскоре решил отправиться воссоединиться с ней, оставив смертельные подарки своим сыновьям. Данте достался меч Мятажник и пистолеты Эбони и Айвори, а Вергилию в наследство перешла катана Ямато. Темный Рыцарь также надвое разломил тот самый амулет, которым когда-то запечатал врата в Ад, и каждому отдал по половинке. Вскоре после ухода отца братья расстались. Данте не видел ничего зазорного в своем происхождении, Вергилий же считал себя неполноценным и жаждал во что бы то ни стало заполнить силу своего отца.



Resident Devil

Вряд ли сегодня найдется хоть один геймер, не слышавший о культовой серии Devil May Cry от Capcom, которую по праву можно считать эталоном жанра слэшер. А ведь популярная франшиза на свет появилась совершенно случайно. В конце 90-х, когда японская контора кормилась с продаж невероятно успешной Resident Evil и ее продолжений, студия приняла решение под шумок сделать еще и несколько ответвлений к «Резиденту». Так, в одном из предложенных вариантов сценария засветился сын со-основателя корпорации Umbrella – Тони, который после ряда генетических экспериментов стал невероятно сильным и быстрым. Действие же самой игры развивалось не в знакомом фанатам Раккун-сити, а в некоем мрачном готическом мире, кишасщем демонами и прочей мерзопакостью. Идея пришла по душе боссам Capcom, но они прекрасно понимали, что предложенный вариант вообще никаким боком не относится к Resident Evil. Тем не менее, отклонить потенциально успешный проект у них рука не поднялась. Так возникла мысль создать совершенно новый тайтл, который вскоре, после ряда улучшений и доработок, окрестили Devil May Cry.

Когда ангелы смеются – демоны рыдают

Оригинальная Devil May Cry вышла в 2001-м эксклюзивно для консоли PlayStation 2 и сразу же снесла башню многим геймерам своей невероятной динамичностью, зрелищностью и сочностью со всех щелей пафосом. Не последнюю роль в успехе проекта сыграл сам Данте – хорячая харизма и машина для шинкования демонов в одном лице. А начинается наше знакомство с белокрысым в момент, когда его контуру посещает сексапильная девушка по имени Триш. В разговоре с красоткой выясняется, что опасный демон Мундус, которого Темный Рыцарь Спарда давным-давно отправил на экскурсию в Мир тьмы, неожиданно вернулся в наш мир и не против совершить еще одну попытку истребить человечество. Данте незамедлительно отправляется в путь, чтобы добыть потустороннюю тварь.

Назвать сюжет первой части глубоким и интригующим, язык не повернется, но ведь и игру вытягивал явно не он. У экрана удерживала великолепная боевая система: Данте лихо выписывал комбо-удары, подолгу не давая подброшенным врагам даже шмякнуться на землю. Для умерщвления демонов нам

Демонический арсенал

Rebellion (Мятежник)

Обоюдоострый двуручный меч с рукоятью в виде черепа, который достался Данте от его отца. Именно Мятежник пробудил в нем демоническую силу.

Ebony and Ivory (Эбони и Айвори)

Еще один подарок Спарды для Данте. Пистолеты наносят незначительный урон, но обладают высокой скорострельностью и нескончаемым боезапасом.

Yamato (Ямато)

Катана Вергилия, обладающая невероятной силой. Ямато является одним из двух клинков, при помощи которых несколько тысяч лет назад Темный Рыцарь запечатал проход между нашим миром и обиталищем демонов.

Red Queen (Красная Королева)

Стандартный меч Святых Рыцарей, выданный Неро после вступления в Орден. Благодаря его специфической конструкции пользоваться им может лишь сам Неро. Красная Королева также оснащена бензиновым мотором, с помощью которого можно усилить базовую мощь меча.

Blue Rose (Синяя Роза)

Единственный в своем роде двустольный револьвер Неро, сконструированный им же. Синяя Роза может получать дополнительный заряд при помощи демонической лапы героя.

верой и правдой служили огромный меч и скорострельные пистолеты Эбони и Айвори. Последние, правда, были малоэффективны и добавлены в DMC, скорее всего, для подчеркивания крутости главного героя. Большой список приемов прямо таки вынуждал нарезать вражину как можно более изощренными способами в режиме non-stop. Для отображения мастерства даже был придуман специальный показатель стиля, сообщающий игроющему, насколько круто тот провел последнее комбо. Но настоящая резня начиналась после наполнения полоски индикатора Devil Trigger, когда Данте принимал обличие демона. В данной форме удары протагониста наносили намного больший урон, при этом его здоровье еще и постепенно восстанавливалось.

Возвращение блудного сына Спарды

Коммерческий успех совершенно нового тайтла для Capcom означал лишь одно – золотая жила найдена, нужно не останавливаться и копать дальше. Однако парни так увлеклись раскопками, что под толщей вырытой земли чуть ли не похоронили серию заживо. Работа над сиквелом велась по принципу «побольше приемов да пошире уровни». А сюжет? Да кому он нужен в игре «руби-коси»? Оказалось, что еще как нужен. История про богатенького бизнесмена, желающего получить силу повелителя демонов и поработить весь мир, мягко говоря, разочаровала фанатов.

Отличительной особенностью DMC 2 стала возможность выбора персонажа. Заняться сокращением популяции демонов можно было как от лица Данте, так и от мордашки Люсии – юной охотницы на демонов. Девушка была вооружена изогнутыми клинками и бесконечным запасом металлических ножей, а белокрысы, в свою очередь, выучил несколько новых приемчиков и даже научился бегать по стенам, возмнив себя одним восточным принцем. Но вот беда – список комбо-ударов набрал немного лишнего веса, а противники вышли на редкость вялые и дохнувшие от одного лишь чиха. Хардкор, который так подкупал в оригинале, в этом самом оригинале и остался. При этом уровни добавили в размере, не оставляя медлительным супостатам ни единого шанса на выживание: ведь пока они доползали до героя из дальнего угла локации их спокойно можно было изрешетить из пистолетов.

This is Sparda!

Несмотря на жесткую критику как со стороны игроков, так и со стороны прессы, продавался сиквел очень хорошо, так что выход продолжения был лишь вопросом времени. Анонсируя Devil May Cry 3, издатель подчеркнул, что их новое творение по духу будет ближе к оригиналу, а людей, ответственных за вторую часть, повесили к разработке третьей не подпустили. Консольная версия свежего рубилова появилась в феврале 2005-го, а спустя год проект впервые портировали на PC. Ну как портировали – Capcom вы-

Интересные факты

☞ Название пистолетов Данте, Эбони и Айвори, были взяты не с полка. Именно так называются белая и черная клавиши рояля. Эбони и Айвори также символизируют две противоположные сущности Данте: человеческую и демоническую.

☞ Devil May Cry 2 стал первой игрой на PS2 вышедшей одновременно на двух DVD-дисках. На одном расположилась кампания за Данте, на другом – за Люсию.

☞ Несмотря на то, что Неро левша, его демоническая форма сражается правой рукой. Хочешь стать правой – призови демона. Все просто.

☞ Данте до 5-й части не курил и не употреблял алкоголь. Это был принцип разработчиков – герой должен быть крутым без вредных привычек.

☞ Один из создателей серии DMC, Хидеки Камия, по слухам, сидел в тюрьме за вандализм. Из-за этого многие студии не брали его на работу, когда он решил исправиться и заняться чем-то полезным. Приютили беднягу только Capcom, под крылом которых Хидеки создал Resident Evil и Devil May Cry.

разили весь букет своей ненависти к писанинникам в виде управления категории «страдайте и мучайтесь, бледнолицые сволочи». Да и вообще идея познакомить ПК-аудиторию с серией начиная с третьей части сначала казалась немного странной, но клавишечники приняли игру на удивление тепло. DMC 3 приходился приквелом оригиналу, что дало возможность незнакомым с серией игрокам сходу включиться в происходящее.

В этот раз на передний план выступила борьба Данте с его братом-близнецом Вергилием (сотрудники Сарком никогда не скрывали своей любви к «Божественной комедии» Данте Алигьери). Братец задумал отворить врата, соединяющие наш мир с обиталищем демонов, и получить могущественную силу своего отца Спарды. Данте отправился к братцу, дабы парой взмахов своего клинка донести до него парочку семейных ценностей. В целом DMC 3 была на три головы выше своих предшественников: шинковать монстров под фирменную тяжелую музыку стало еще увлекательней. Даже многократное перепрохождение одних и тех же локаций не могло испортить впечатление от сочного рубилова.

Между адом и раем

Завершительная, четвертая, часть классической серии появилась уже на консолях нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360, не забыв при этом заглянуть и на PC. Дабы освежить франшизу, было принято решение создать совершенно нового протагониста. Ничем не примечательный бело волосый паренек с демонической рукой по имени Неро с детства мечтал сражаться со злом, а потому вступил в расхваленный «Орден Меча». Кто же мог подумать, что глава ордена – отвязанный негодяй, который стремится... правильно, открыть врата в Мир демонов. Да, злодеям в DMC способы напасть на мирное население особо выбирать не приходится. Видимо сценаристам игры недоплачивали или их просто били розгами. Скорее всего, и то и другое.

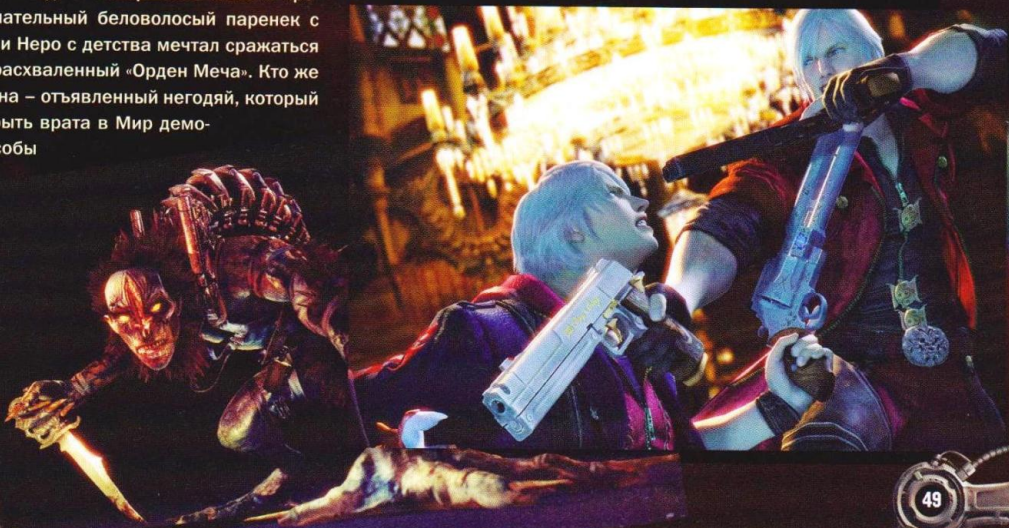
Прежде всего, DMC4 выделялась обновленной боевой системой. Во

время схватки Неро мог не утруждать себя такими приземленными вещами, как бег и ходьба – он просто притягивал ближайшего уродца своей чудо-конечностью и нарезал его соломкой. На протяжении путешествия герой не раз пересекался с уже всем полюбившимся Данте, так что игродельцы решили не брать грех на душу и все же позволили порулить сыном Спарды. После убийства очередного босса бело волосый пополнял свой смертоносный арсенал все новым и новым оружием, среди которого был даже легендарный ящик Пандоры. Ну, а пресловутый пехтген не мог не отразиться на графике – DMC 4 сделал гигантский скачок вперед в плане анимации и детализации – как локаций, так и персонажей.

Другой Данте

Какой бы крутой ни была вещь, со временем она все равно выдохнется – будь то одеколон, любимый сериал или игровой франчайз про пафосного мужика в красном плаще. И нужно отдать должное Сарком, она вовремя среагировала, выключила конвейер с надписью «DMC» и объявила о полном перезапуске серии. Свое дитя японская компания отдала на растерзание англичанам из Ninja Theory, и что из этого получилось, ты можешь прочитать уже в этом номере.

Олег [Prince] Скубицкий



ШОУ-ГЕЙМС

ПОЧЕМУ И КАК ИЗДАТЕЛИ ДЕЛАЮТ ИЗ ИГР РЕКЛАМНЫХ ШЛЮХ

Хорошо быть геймером из США. Включаешь телик – а там сериал по любимой игре, а в перерывах – трейлеры из новых игр. Выходишь на улицу – видишь баннеры с логотипами и арты из игр на городском транспорте. Слушаешь радио – диджеи рассказывают про новый грядущий гейм-шедевр. К рекламе игр в странах Запада подходят с толком и размахом – и делают это так, чтобы башню сносило.

Дорогое хобби

На закате времен, когда даже в западных странах компьютеры были в глубоком дефиците, а интернет оставался терра инкогнита, основным источником рекламы игр были сами геймеры. Стоит отметить, что еще 15-20 лет назад рынок игр для ПК и рынок видеоигр очень различались. С приставками все было просто – ты покупал приставку, покупал картридж с игрой и знал, что игра на твоей приставке будет работать без проблем. Приставку и картриджи мог себе позволить каждый, поэтому видеоигры широко рекламировались, а издатели не боялись швырять деньги на рекламу.

С компами все складывалось куда сложнее. Компьютеры были маломощными и очень дорогими, а для нормального фреймрейта требовались топовые конфигурации. Геймерская аудитория на 98% состояла из одних мужиков. Геймерами могли стать либо программисты, либо дети программистов вместе со всеми друзьями из соседних домов, либо отпрыски весьма зажиточных граждан, которые могли позволить себе компьютер в качестве очень дорогого домашнего робота. При этом купить только хороший и дорогой компьютер было недостаточно. С выходом каждой новой игры системные требования резко прыгали

вверх, что автоматически подразумевало очень и очень дорогостоящий апгрейд. Естественно, об апдейте в большинстве случаев никто и не задумывался. Да и чихать обыватели хотели на минимальные системные требования – на приставках же все работает! В результате, игры для ПК очень часто получали совершенно необоснованные критические отзывы.

Незнание – сила

О широкой рекламе ПК-игр на тот момент инвесторы и не помышляли – слишком дорого, да и стремно было прогореть, не отбив потраченные деньги. Поэтому игры для ПК рекламировались только в специализированных журналах. А вот на разработку проектов в те времена денег не жалели: бюджет игры мог составлять несколько десятков тысяч баксов – астрономическая по тем временам сумма. Но гарантировать успех игры не брался никто, ведь продажа игр зависела в первую очередь от геймеров, пристрастия которых менялись быстрее ветра.

Впрочем, шедевры мимо публики не проходили – сарафанное радио всегда работало исправнее любого маркетингового отдела. Сейчас, когда миллионом проданных копий никого не удивишь, даже смешно понимать, что в 90-е продажи под

10-15 тысяч экземпляров считались колоссальным успехом. И лишь когда в середине позапрошлого десятилетия компьютеры перестали быть реликтами из красной книги, пиарщики предприняли первые робкие попытки уйти от узконаправленной рекламы, расширить потенциальную аудиторию и продавать компьютерные игры даже тем слоям населения, которые раньше не рассматривались в качестве возможных покупателей – женщины, дети, старшее поколение... Эффект достигался разными методами, из которых далеко не все были честными по отношению к геймерам. Ведь на то рекламу и рекламируют – чтобы заставить потребителя расстаться со своими кровно заработанными и купить... кота в мешке.

Искусство грести баблом

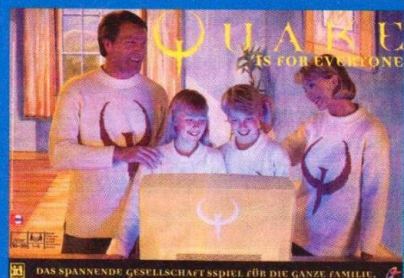
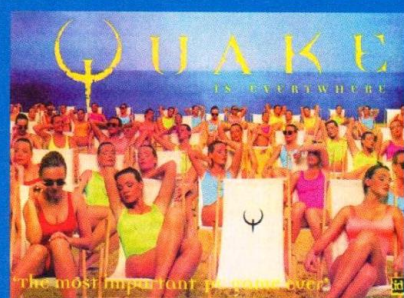
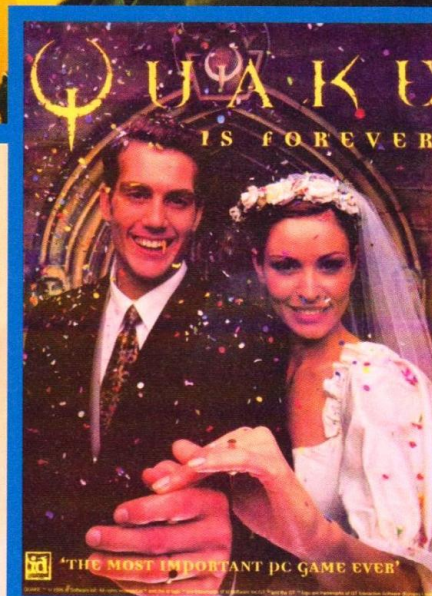
В результате технического прогресса техника стала доступна абсолютно всем, и рынок видеоигр разросся до небывалых размеров. Теперь есть игры для планшетов, для смартфонов, есть онлайнные игры и игры для соцсетей, скоро грядут виртуальные реальности... В США видеоиграми увлекается больше 60% населения всех конфессий и обоих полов, от мала до велика. Потребителей хватает, рынок игр уже ну совсем никак нельзя назвать убыточ-



ным и неперспективным. Раньше покупка игр была для геймера сродни приключению – игры покупались после тщательного исследования кавер-арта и информации на обложке – больше о проекте ничего не было известно. С развитием интернета изменился и подход к маркетингу. О каждой игре можно узнать массу информации, не прикладывая к тому никаких усилий. На рекламу тратятся огромные суммы. Если бюджет, выделенный на разработку современной игры, может составлять 20-50 миллионов долларов, то рекламный бюджет зачастую превышает эту сумму в несколько раз. Приходится постараться, чтобы заставить покупателя пойти на такие финансовые и временные жертвы. Рекламисты по-прежнему продолжают акцентировать внимание только на определенных аспектах игры, выдают желаемое за действительное. Нечестные методы рекламы используются и сейчас, но делается это так красиво и искусно, что аж дух захватывает. В странах вроде США рекламные кампании любимых игр достигают невероятных масштабов, охватывая все СМИ; проводятся глобальные презентации и выставки, а что говорить об ошарашивающей красоте косплея и играх в альтернативной реальности – мечта любого геймера...

Глобальная маркетинговая

Почему же игры так сильно рекламируются на Западе: как кино, а иногда и громче? Цена входа туда выше: поход в кинотеатр обойдется в 10 баксов, а новые игры в той же Америке стоят около 50-60\$. Ведь без труда и банк не ограбить. Вклады



Реклама первой Quake, игры для всей семьи!

вая миллионы в рекламу, издатели рассчитывают получать суперприбыль – в 3-4-5 раз больше вложенных средств. В цену игры закладывается масса факторов – себестоимость разработки, изготовление, доставка и дистрибуция (для дисков), реклама, а ведь помимо затрат, разработчикам, издателям и продавцам нужно еще на каждом диске что-то заработать. Если бы разработчики продавали игры напрямую, стоимость игры не превышала бы 10-15\$.

В США шаг ступить нельзя, чтобы не столкнуться с рекламой игр, – обычная реклама, промо-акции, плакаты на улицах и на городском транспорте, баннеры, комиксы и специализированная реклама на продукции других компаний (подобно специализированной версии напитка

Mountain Dew от Pepsi с рекламой Halo 3). Правило простое: когда у покупателя есть хотя бы три контакта разного типа с брендом, бренд врезается в память.

Много бабла вкладывается в теле-рекламу – отлично срежиссированные ролики с живыми актерами выходят на центральных телеканалах в прайм-время, затрагивают широкую аудиторию и привлекают дополнительное внимание к игре. Некоторые игровые трейлеры даже показывают в кинотеатрах: из последних примеров можно вспомнить трейлеры Hitman Absolution в США и Ninja Gaiden 3 в Японии. Кроме того, в рекламе игр охотно снимаются звезды кино, музыки и спорта. Например, в рекламе Guitar Hero 5 снялись модели из Playboy, а в ре-

Самые крутые рекламные кампании игр

- На рекламную кампанию Assassin's Creed 3 в Британии только за осенне-зимний период (чтобы успеть перед рождественской распродажей) Ubisoft потратили около 6,5 миллионов долларов.
- На рекламу Modern Warfare 3 потратили \$300 миллионов при стоимости разработки всего в 30 000 000.
- Во время промо-акции Battlefield 3 по центру Лондона горожан катали настоящие танки, заделанные под такси.
- Для рекламы Halo 3 было задействовано сразу несколько направлений – рекламные ролики, снятые режиссером Нилом Блокампом при поддержке Питера Джексона, рекламная кампания Believe (включающая огромную диораму за 10 млн долларов и ролик в виде интервью с ветеранами войны 2525-го года в Музее Человечности), мерчандайзинг в виде газировки от Pepsi и коллекционных фигурок, глобальная игра в альтернативной реальности Iris.
- Valve для рекламы своего грядущего мегавита Dota 2 (который до сих пор находится в стадии беты) организовали грандиозный турнир с суперпризом в 1 000 000\$. Высокий уровень организации турнира с привлечением известнейших киберспортсменов всего мира дал свои плоды – сейчас в Dota 2 каждый день одновременно играет около 200 тысяч человек. Украинцам тоже есть чем гордиться – победителями турнира стала украинская команда Na'vi.
- Самая интересная кампания была развернута для Dante's Inferno под названием «9 кругов Ада». За девять месяцев чего только не происходило! На E3 2009 толпа воинствующих как бы христиан протестовала против ужасной игры, называя ее сатанинской и требуя запретить. Некоторым журналистам прислали маленькие деревянные коробочки без надписей, которые при открытии начинали исполнять песенку Рика Эстли Never Gonna Give You Up. Трейлер фейковой игры Mass: We Pray обещал отпущение всех грехов и призывал не ходить в церковь. Призом в конкурсе за фотографии на КомикКоне была объявлена ночь в компании двух прелестных грешных развратниц. Эта рекламная кампания является образцом изобретательности маркетологов и вызвала небывалый интерес к игре, которая, впрочем, оказалась вполне заурядной.
- Одной из наиболее резко критикуемых стала реклама белой PS3 – эффектная блондинистая дамочка в белом душила афроамериканку. Это был весьма запоминающийся провал – в Америке к расизму относятся очень плохо во всех его проявлениях.
- Еще одним примером не очень красивых ходов стала нацеленная на младшее поколение реклама Dead Space 2 со слоганом «твоей мамаше эта кровичка не понравится», в которой демонстрировалась реакция женщин за 40 на самые кровавые и мясные сцены хоррор-шутера.
- Издатели Resident Evil 6 открыли на главном рынке Лондона лавку, где продавали искусно заделанные под человечину деликатесы. Жаль, что игра оказалась не такая креативная.

кламе World of Warcraft – сам Чак Норрис вместе с Оззи Осборном.

В рекламных сетях

С развитием соцсетей и все большим погружением населения в виртуальные реальности немалую часть рекламного бюджета компании тратят на рекламу в Фейсбуке, Твиттере и прочие маркетинговые онлайн-исследования. EA потратили 3 миллиона долларов на рекламу Battlefield 3 в Фейсбуке и получили 12 миллионов зеленых от привлеченных этой рекламой покупателей. К тому же всегда остаются такие варианты как имейл-подписки и баннерная реклама – способы, старые как мир, но все равно, на удивление, весьма и весьма действенные.

Еще одной негласной схемой рекламы в Штатах являются заказные (проплаченные) рецензии на игры в именитых СМИ (теперь уже и редакция начинает завидовать рекламным кампаниям США). На Западе огромное внимание играм уделяет не только специализированная пресса, но и обычные журналы, газеты, радио и телевидение – ведь они на этом прилично зарабатывают. Мозг потребителя весьма податлив – прочитав или услышав хвалебный отзыв об игре, геймер автоматически завышает собственную оценку игры на 10-20%. Но самый главный эффект таких рецензий – огромные продажи. Исследования доказывают – положительные рецензии, качественная реклама и выноса-



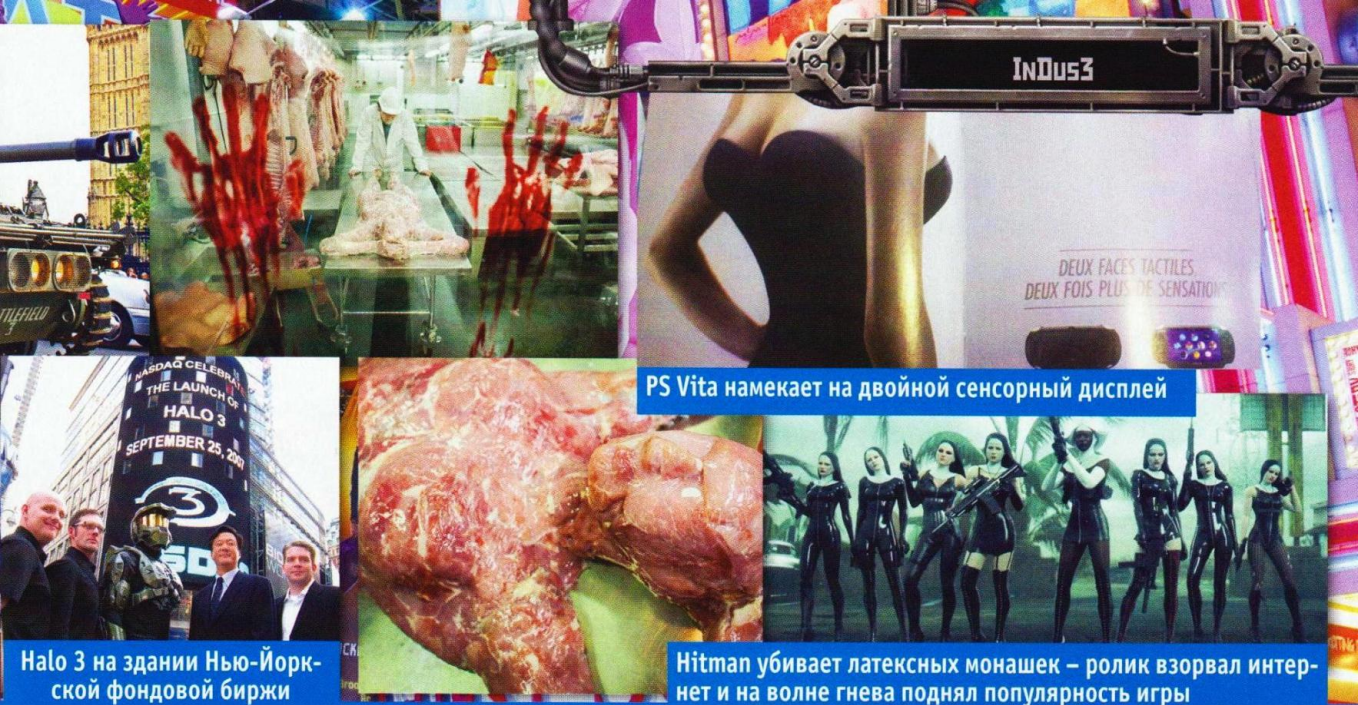
щие мозг шоу увеличивают продажи игр в 3-4 раза.

Еще одной статьей расходов и своеобразным методом рекламы являются полочки в магазинах, которые сдаются издателям за большие деньги. Самые выгодные места выкупаются заранее. Впрочем, эта практика будет продолжаться до тех пор, пока дистрибуция игр целиком и полностью не перейдет в онлайн-магазины. При этом в сервисах подобно Steam, Amazon или Gamestop можно сразу увидеть трейлеры, скриншоты, рейтинги, отзывы, рецензии и т.д.

Рекламные утята

К сожалению, в бочке меда зачастую не обходится без литра дегтя. Во времена Nintendo каждая промо-кампания была мини-шедевром. Впрочем, шедеврами были и рекламируемые игры. Теперь же недобросовестные барыги штампуют однообразные игры, либо копируют одни и те же приемы из проекта в проекта – на волне успеха предыдущих игр серии (привет, Call of Duty!). То же самое происходит с рекламой. Нет ничего хуже, чем когда реклама перестает быть искусством и навязывает продукт, любой ценой пытаясь заставить тебя купить то, что в результате тебе не понравится.

То ли реклама становится однообразной и скучной, то ли геймеры становятся слишком переборчивыми, но неправдивая реклама действительно может вылезти боком. Буквально на днях Американ МакГи заявил, что развернутая компанией EA рекламная кампания сиквела Алисы совершенно не соответствовала действительности и извращала суть его игры – игра была куда менее кровавой и страшной, чем это было показано в трейлерах. Мно-



гие геймеры подвергли «Алису» нещадной критике именно за отсутствие атмосферы страха и ужаса, ведь игра оказалась более близкой к трагикомедии, чем к хоррору. Подобные моменты очень и очень подрывают доверие как к разработчику, так и к издателю – хотя рекламой занимается как раз второй, а не первый.

Но самое интересное впереди. В результате сложного маркетингового исследования коллеги-журналисты из западных изданий пришли к неутешительным выводам – большие бюджеты наносят игровой индустрии непоправимый вред. В год выходит около 20 (плюс/минус) высокобюджетных тайтлов. На рекламу именно этих тщательно отобранных маркетологами игр тратятся баснословные суммы. Разрекламированные игры заполняют разум и души геймеров до последней капли, не оставляя там места (и денег) для других игр. Уже сейчас наблюдается тенденция к тому, что геймеры постепенно привыкают покупать только трендовые разрекламированные игры и игнорируют менее продаваемые тайтлы. И уже скоро мы можем оказаться в ситуации, когда паблишеры начнут вкладывать деньги в рекламу и разработку только тех тайтлов, которые наверняка будут успешными. В итоге, игры так называемого среднего «рискового» класса могут вовсе кануть в Лету, ведь никто не возьмется их издавать. И тогда в год будет выходить 20-30 суперкрутых мегашедевров и куча казуальных инди-игр, разработанных маленькими студиями с бюджетом в виде бутерброда. Распад компаний вроде THQ и Atari – это лишь первые предвестники грядущих процессов. Глобализация, мать ее.

Безусловно, бывают случаи, когда реклама играм не нужна – так, например,

получилось с «Майнкрафтом». А еще есть наша страна, в которой игры практически не рекламируются.

Тому що послідовний

Почему же рекламы игр в нашей стране практически нет? Даже в России внимания играм уделяется куда больше чем в Украине. Почему многие игровые издания в нашей стране закрылись? Почему у нас не проводятся международные тематические выставки вроде Gamescom? Как и на многие другие вопросы, ответ один – неблагоприят. «Покращення вже сьогодні» долбає нашу славу рідину останніми надцять лет, на периферії до сих пор є такі селення, де життя і життям то складно назвати. Які комп'ютери, які ігри, якщо електричності немає, урожай пропав, корови передохли, податки тільки ростуть, а грошей з трудом на їду вистачає? Тому ігри в нашій країні цікавлять лише порівняно невелику частину населення – від сили 30%.

Казалося б, які у нас взагалі можуть бути перспективи? Маємо те, що маємо.

Но помощь для решения проблемы с отсутствием рыночных условий подоспела с неожиданной стороны. На территории большей части СНГ лучшей рекламой игр стали торренты и пиратские копии игр – подтверждено самим Гейбом Ньюэллом. Цены на игры на территории СНГ разительно отличаются от цен на игры в соседней Европе. После прихода в Россию платформы Steam с обоснованными ценами на игры, которые учитывают реалии жизни людей, Россия стала вторым по размеру рынком цифровой дистрибуции в Европе. Люди пиратят игру, и если игра нравится – покупают ее. Торренты дают возможность полностью

оценить игру и решить, стоит ли она денег и времени. Естественно, посредственные игры никто покупать не будет, поэтому некоторые издатели очень бесятся, рассказывая о недополученной прибыли. Чуть! Делайте хорошие игры, не вешайте лапшу на уши и будет вам счастье. Это подтверждается и на практике – стоит вспомнить недавний случай с пиратской версией Hot Line Miami, когда разработчики игры попросили пиратов вовремя обновлять спираченную версию игры на торрент-трекере. Сложно сказать, осознавали ли на тот момент разработчики, что их просьба станет идеальным и очень тонким пиар-ходом, который будет освещен всеми СМИ, а игра станет мегапопулярной и сорвет банк.

Итоги

В нашем мире реклама заполонила все. Реклама меняет наш мир, она меняет наше восприятие и ментальность, управляет нашими желаниями и стремлениями. Но какие бы семь кругов рая или ада не обещала нам реклама, суть рекламы остается одной: реклама – это информация. Умение ориентироваться в хаотичном потоке информации и отличает настоящего геймера от простого потребителя. Что же лучше: тонны тематической игровой рекламы, как на Западе, или отсутствие рекламы в этой сфере, как у нас? В нашей стране очень много талантливых людей, способных делать великие игры, да и в отдыхе мы толк знаем. Осталось всего ничего – изменить сознание, быт и благосостояние всей страны. Во всяком случае, начать можно с самого простого – ежегодно проводить в Украине пару-тройку мелких игровых выставок. А там однажды, быть может, будет и на нашей улице праздник.

Вадим [propeller] Ковалевский

ЖЕЛЕЗНЫЙ БИГ-БАДА-БУМ

COLOR YOUR WORLD

International

CES



В январе Лас-Вегас хорошенько встряхнула выставка электроники CES. Самое приятное, что кроме стиральных машин, мечтающих поработить мир, и планшетов, готовящих тебе пиццу, в рамках мероприятия показали немало геймерских диковинок. Мы выбрали наиболее интересные проекты и уже было собрались написать статью в духе «смотрите, какие крутые девайсы представили на CES 2013»... Но тут пришел наш редактор по снобизму, съел бочку сарказма и корзину мизантропии, после чего материал превратился в эссе на тему «вот какую бессмысленную туфту пытаются впарить честным людям». Впрочем, про впарить – это мы для красного словца и горяча. Ведь многое из показанного на CES – не больше, чем концепты, созданные с одной целью – для привлечения внимания к компании-производителю. Многие из этих концептов никогда не будут реализованы (как и потенциал великого правителя в нашем главном редакторе), но все равно смотреть на них – одно сплошное удовольствие.



Ходьба по лезвию бритвы

Razer Edge

Крутость: 5\5

Начинка: 10-дюймовый экран, процессор Core i7 Dual core 1,9 ГГц / Turbo 3,0 ГГц, 8 ГБ оперативки DDR3, видеокарта – NVIDIA GT 640M LE 2 ГБ, а также SSD-диск 128 ГБ либо 256 ГБ
Вероятность выхода: 70%



Ты, наверное, не в курсе, но мобильный гейминг растет семимильными шагами. Эксперты уже злобно хихикают и пытаются захихикать традиционные игры в гроб поуже. Мол, мобильных игроков уже больше чуть ли не вполтину, чем обычных, и вообще: телефоны – это будущее. Уже завтра приставки и ПК умрут, а миром править будут планшеты и смартфоны. Так-то оно так, вот только, сколько бы эксперты не пытались заколотить крышку гроба, один лишь консольный гейминг по прибыл в двадцать раз обходит мобильные игры с их жалким годовым доходом в 5 миллиардов долларов – и сбавлять обороты он не намерен! Тем не менее, мобильный геймдев все-таки развивается, и девайсы – не отстают. В прошлом году Razer, твой любимый производитель слишком дорого геймерского обмундирования, представил игровой планшет Fiona, а уже в этом году – обновленную версию девайса, переименованную в Edge. По словам производителя, это – венец эволюции мобилоигроустроения. Идея на первый взгляд действительно просто гениальная: совместить в одном устройстве сразу три: игровой планшет, приставку и компьютер под Windows 8. А присмотришься повнимательнее и сразу задаешься вопросом: а оно полетит? Начинка у Edge, ко-

нечно, вкусная, но просят за это все совсем недетскую сумму – 999\$. Дополнительно можно докупить специальный контроллер, чтобы превратить Edge в портативную приставку. Однако, как современный игровой компьютер, Edge все-таки слабават. Зато как проба пера – он сойдет на отличненько: возможно, именно этот девайс станет первым в своем роде гибридом, который сотрет грань между ПК-шным и мобильным геймингом. Будем посмотреть – но, правда, не знаем, когда мы это будем. Ведь вместо того, чтобы назвать конкретную дату выхода, ребята из Razer отмахиваются лишь туманным «скоро». Производители электроники – они такие: можно расхвалить на весь мир свой инновационный продукт, поднять шумиху и привлечь внимание, а выпускать виновника торжества в массы при этом вовсе необязательно.



Билли, заряжай!

Piston

Крутость: 4\5

Начинка: четырехъядерный процессор 3,2 ГГц, 7660G AP GPU, 8 ГБ оперативки DDR3, 1 ТБ жесткий диск (740 HDD + 256 SSD).

Вероятность выхода: 95%

Гейб Ньюэлл испугался последствий Windows 8, а в приставках он разочаровался еще лет сто назад. По его мнению, ПК-гейминг катится в ад. А кто еще может спасти умирающий (умирает он вроде уже с десяток годов, но почему-то до сих пор ведет себя слишком бодро для покойничка) ПК-гейминг, кроме как великого Гейба? Гейб даст жаждущим Steam Box – производственный и тихий компьютер в миниатюрном корпусе с поддержкой Steam и Steam Big Picture. Хочешь – используй как обычный комп, хочешь – подключай к ТВ и превращай в приставку. Девайс совсем крохотный, так что его запросто можно таскать не только по

квартире, но и в гости. Производить Steam Box будут сами Valve и еще, по слухам, около дюжины сторонних компаний. Первой стала фирма Xi3 – именно она анонсировала на CES линейку первых «Стим-боксов»: большинство по мощности как калькуляторы, так что интерес представляет разве что топовая модель – Piston (Piston = поршень, Steam = пар, Valve = вентиль – миленькая символичность, правда?). Девайс выглядит как куб с высотой грани в 10 см – и эти миниатюрные размеры действительно впечатляют! Правда, производители заявляют, что дизайн не окончательный, но финальная версия Piston точно не станет шире и особо внешне не поменяется. Весит крохотулька меньше килограмма и позволяет воткнуть в себя кучу устройств. Все, казалось бы, просто замечательно, и вообще перед тобой новая мечта всей жизни – но тут нежные чувства спотыкаются о грубую цену. За Piston просят опять-таки 999\$ – в три раза больше, чем стоят современные приставки и раза в полтора дороже хорошего компьютера. Девайс обещают выпустить уже в ближайшее время, однако мы не питаем особого оптимизма касательно этого гаджета. Но при этом не забываем: Valve всегда балуются необычными и, казалось бы, заведомо провальными идеями, а потом мы без этих идей жить не можем.





Пис оф щит

Project Shield

Крутость: 3\5

Начинка: Процессор Tegra 4, сенсорный дисплей 1280x720, Wi-Fi, USB, HDMI, microSD; штатного аккумулятора должно хватать на 38 часов игры

Вероятность выхода: 50%

Nvidia в этом году раззадорила не на шутку, утопив геймеров в куче крутых анонсированных штук. Например, показали мобильный процессор Tegra 4, который тут же объездили на Unreal Engine 4. Еще запомнился Grid, монструозный девайс для облачного гейминга производительностью, по словам его создателей, в 700 Xbox 360. Впрочем, гвоздем программы стал Project Shield – «Проект Щит». Глядя на эту прелесть, все посетители конференции восторженно вздыхали, охали и ахали, любуясь «революционным гаджетом» – мол, это ведь портативная консоль на Android с крутейшими мощностями! Да еще и может стримить игры на телевизор с ПК, если он оборудован видеокартой GeForce! Не отходя от кассы, ребята из Nvidia показали, как круто на Shield играть в Hawken. Казалось бы, вот оно счастье, но есть несколько «но», которые не дают счастью расцвести на полную катушку. Не задача ведь – уже вышло немало мобиль-

ных девайсов на Android более мощных, чем «Щит». К тому ж, играть на портативной приставке в те же Android-игры, в которые можно играть на телефоне, – это как-то совсем полнейшая чушь. А в Hawken, извините, нормальным людям больше нравится дома играть, на компьютере. И вообще заете с портативной приставкой странновата – вон у PS Vita уже хватает уникальных проектов, а она все равно топчется в аутсайдерах. Вполне вероятно, что Shield постигнет та же участь: в ней пока нет ничего привлекающего или уникального, кроме стриминга. Сергей Галенкин назвал это функцией слишком дорого HDMI-кабеля, а мы добавим, что таки вряд ли привлечешь толпу фанатов, швыряющих в лицо создателей туго набитый кошелек. Получается, Project Shield – крут только на бумаге, а по факту – железяка ни о чем. Похоже, сами создатели это понимают, и потому до сих пор не назвали ни дату выхода, ни даже цену невероятной штуковины.



Полюбить ушами

Звуковая технология ViviTough

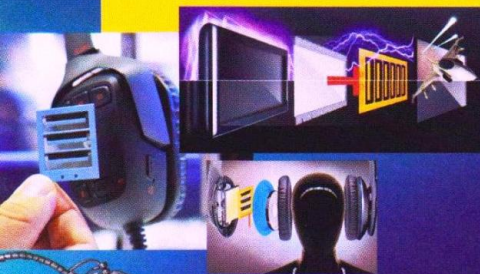
Крутость: 4\5

Начинка: нет данных

Вероятность выхода: 60%

VivITouch обещает геймерам настоящую революцию в звуке. Вернее, не то чтобы геймерам, не очень обещает, и не совсем революцию – но мы все равно обрадовались. Причина нашего восторга – технология VivITouch: динамики с тактильной отдачей. То есть, басы, которые ты слышишь при помощи хитрого наушника, – это не просто басы – это физические импульсы. Во как! Мы сами не поняли, что это и зачем, но выглядит безумно круто. В общем, технология пускает вибрацию по ушному каналу, расчищая дорогу для чистокров-

ного и породистого звука. Все фоновые шумы попросту не слышно! Технологию тут же окрестили идеальной для гейминга – и правильно – нечего тратить миллионы долларов и годы разработки на какую-то там науку или тем более армию – играм прогресс нужнее. Впрочем, в любом случае до применения разработки VivITouch на практике еще жить и жить – технологию пока не приобрела ни одна компания-производитель аудиотехники. Зато у тебя теперь есть время и стимул подыскать наушники с нормальной звукоизоляцией.





Кнопкан

Power A Moga Pro

Крутость: 5\5

Начинка: вес и размер меньше, чем у геймпада Xbox 360, конфигурация кнопок идентичная: два аналоговых стика, традиционный D-pad, четыре кнопки действия, два шолдера

Вероятность выхода: 100%

Мога Pro скорее всего нанесет непоправимый вред PS Vita. Этот великолепный гаджет – игровой контроллер, поддерживающий любой телефон на Android посредством Bluetooth. То есть, он превращает любое мобильное устройство в самую настоящую портативную консоль. Мы уже предвкушаем рассвет униженных сенсорным управлением жанров: шутеры и экшны перестанут быть карой господней



для мобильных игроков – даешь кнопки! PS Vita могла бы, конечно, ответить эксклюзивами, но Sony, увы, забыли, что у них вышла новая портативная приставка. Похоже, отдуваться за всех придется как раз Moga Pro – и создатели игр под Android как раз навести уши. Мы тоже возлагаем на девайс большие надежды. Настолько большие, что даже шутить в конце не станем. Потому что нечего тут!



Монитор загоняет тебя в рамки. Ты видишь только кусок виртуальности, ты вынужден крутить мышкой или джойстиком, чтобы получить обзор в 360 градусов. И это – величайшая трагедия из всех, по версии «Майкрософт». Именно поэтому создатели Xbox и Windows представили уникальный проект – Illumiroom. Он показывает вокруг монитора то, что не попало в кадр. Показывает, правда, не все и не всегда – выдает скорее набор разноцветных пятен, но зато слоган красивый – «преврати всю комнату в виртуальный мир!». Идея

кажется самой гениальной из всех, пока не начинаешь ее обдумывать. Во-первых, девайс загрузит видеокарту до температуры плавки титана. Во-вторых, эти блестящие будут скорее отвлекать от процесса, чем помогать взглянуть на мир шире. В общем, похоже, дальше концепта Illumiroom и не зайдет – так что лучше копи на плазму побольше и уповай на то, что разработчики все чаще будут разрешать настраивать field of view – а то эта консольная мода с камерой в виде узкой бойницы уже порядком утомила.

Игра в иллюминаторе

Illumiroom

Крутость: 2\5

Начинка: нет данных

Вероятность выхода: 5%

Очковтирательство

Oculus Rift

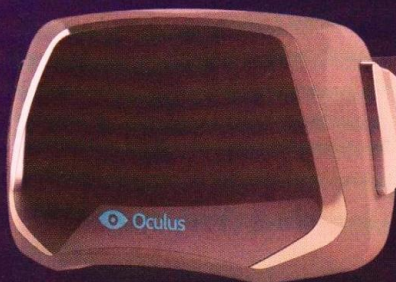
Крутость: 5\5

Начинка: нет данных

Вероятность выхода: 100%

Кроме всего прочего, на CES 2013 в полевых условиях показали, как ожидаемые всеми очки виртуальной реальности Oculus Rift влияют на человека разумного, прямоходящего, играющего. Право слово, это веселее, чем любоваться видео котиков под ЛСД! Если ты вдруг забыл, Rift – девайс родом из самых смелых научнофантастических фильмов. Отличий всего два: он круче, чем фантастика, и он – совсем даже не

фантастика, а самая настоящая реальность. Девайс проецирует полностью трехмерное изображение на каждый из всех твоих глаз, погружая тебя в самую настоящую «Матрицу». Люди, опробовавшие Rift, были в глубочайшем шоке: по их словам, виртуальность можно ощутить, прочувствовать глубину и вообще переселиться в игру! Кто-то терял ориентацию в пространстве, кто-то – радовался как ребенок, ну а мы ждем, когда же этот чудо-гаджет наконец-то допилят и выпустят на рынок. Половина разработчиков мира уже признали Rift суперкрутой инновацией и готовят ему теплейший прием с поддержкой большого количества культовых игр во главе с Doom 4, Hawken и Minecraft. В общем, нас ждет незабываемый год – причем, не только в плане технических новинок. А ты еще жаловался, что конца света не было.



ПЕРВЫЙ БЛИИН

Приставка Nintendo Wii U



Технические характеристики:

CPU: три улучшенных ядра Broadway;
GPU: AMD Radeon-based High Definition GPU, уникальный API GX2, поддерживающий Shader Model 4.0 (функциональный эквивалент DirectX 10.1 и OpenGL 3.3)
RAM: 32 МБ (для системы), 1 ГБ (для приложений)
ROM: 8 ГБ, поддержка SD-карт и внешних накопителей по USB
Сеть: 802.11 b/g/n Wi-Fi
Вывод видео: 1080p, 1080i, 720p, 480p и 480i
Видеоинтерфейсы: HDMI, Wii D-Terminal, Wii Component Video, Wii RGB, Wii S-Video Stereo AV и Wii AV
USB: 4 порта USB 2.0

Плюсы

- Джойстик с сенсорным экраном

Минусы

- Старое железо
- Сырое программное обеспечение
- Мало игр



Совсем недавно Гейб Ньюэлл заявил, что помимо разработки собственной консоли, Valve планирует выпустить устройство, обладающее возможностями смартфона или планшета. Вполне вероятно, что это будет специфический джойстик с сенсорным экраном, который можно будет использовать совместно со SteamBox. Самым важным глава корпорации Valve считает правильное понимание того, какой новый и уникальный опыт может эта технология дать игрокам.

Спустя долгие годы ожиданий, в продаже наконец-то появилась первая консоль нового поколения – Wii U. Разработка новейшей игровой приставки Nintendo длилась почти 5 лет и была окружена таинственным ореолом домыслов и разномыслия слухов. Не вздумайте путать – Wii U – это не проапгрейженная версия Wii – это действительно новая приставка, с новой начинкой, операционной системой и большими перспективами. Wii U – игровая приставка, которая не только призвана стать центром игровых, теле- и медиаразвлечений для всей семьи, но и обладает функциями соцсети. Разработчики японской корпорации Nintendo рвут на себе кимоно, бьют в грудь и клянутся изменить весь мир и всю игровую индустрию. Но вот удастся ли им свершить задуманное или же придется сделать массовое хакакири? Ведь то железо, которое они считают новым поколением, стало старым поколением еще 3 года назад.

Вскрытие

По сравнению с предыдущей Wii новая консоль обзавелась более мощной начинкой и теперь поддерживает HD-разрешение. Но вот достаточно ли мощности у разработки Nintendo, чтобы стать лучшей из лучших?

Для ресурсов операционной системы предусмотрен отдельный процессор и ОЗУ, а значит, основной игровой процессор может быть на все 100% загружен игровыми приложениями. К сожалению, сама операционная система на данный момент работает весьма медленно. Переход от одного меню к другому (не говоря уже о запуске приложений) зани-

мает мучительные 20-30 секунд, что возвращает нас во времена фотопла на Win98 и 32 МБ ОЗУ. Впрочем, Nintendo уже работают над решением этой неприятной оплошности и обещают ускорение отклика ОС. Но именно основной процессор вызывает больше всего нареканий со стороны пользователей. Настораживают и довольно сдержанные комментарии гейм-девелоперов о hardware-возможностях консоли. Ведь учитывая весьма неторопливый процессор и медленную оперативку DDR3, пожалуй, можно забыть о тяжелых играх, основанных на таких движках, как Unreal 4, idTech 6, CryEngine 3 или RED Engine, которые вскоре станут основой для многих грядущих шедевров категории Графон.

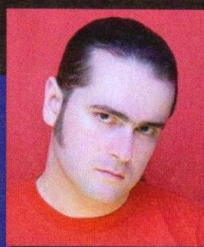
Учитывая прожорливость современных игр, не лишним будет поднять тему вместительности жесткого диска Wii U. Консоль поставляется в двух вариантах:

с 8 ГБ флеш-памяти в базовом варианте и 32 ГБ в Делюкс/Премиум версиях. ОС занимает около 4,5 ГБ, а значит, игроку изначально предоставляется шис с маслом вместо хранилища данных. Впрочем, небольшой размер встроенной флеш-памяти с лихвой компенсируется возможностью подключения SDHC карточек и переносных жестких дисков объемом до 2 ТБ. В итоге, подключение дополнительного хранилища данных – это даже не возможность, а скорее насущная необходимость. (Теперь, внимание, вопрос: кому сплющилось документ к недавно купленному гаджету дополнительные гаджеты? – прим. ред.)

Радует ухо отдельный аудиопроцессор, что опять-таки в значительной мере убирает нагрузку с основного процессора и позволяет геймерам наслаждаться в играх качественным звуком. Печальный нюанс – в Wii U нет поддержки MP3 и фильмов. И пусть эра оптических дисков неизбежно подходит к концу, но это не объясняет, почему игровая консоль, которая позиционируется как домашний медиасервер, лишена простейших функций, вроде чтения DVD и Blu-ray дисков! Не поддерживает Wii U и такие простые устройства как USB-клавиатуры.

По крайней мере, гейм-девелоперы хвалят вишюшную видеокарту, которая, судя по всему, в значительной степени превосходит встроенный GPU Playstation 3 и Xbox360.

Но самая главная и широко рекламируемая фишка Wii U – особый геймпад.



Сергей Галенкин,
Директор по маркетингу Nival

Я думаю, что место для Wii U среди консолей следующего поколения найдется. У Nintendo есть преимущество перед другими компаниями – у нее хорошие доступные игры для массовой аудитории. Эти игры не стыдно и не страшно купить своему ребенку, в них нет насилия-кровищи, они веселые, и в них может играть как ребенок лет 13, так и взрослый лет 30. Nintendo всегда работала на семейную аудиторию, и я думаю, они будут продолжать это делать.



Экранизация

Новый джойстик Wii U очень многофункционален и внешне похож на планшет. На геймпаде есть дополнительный экран, благодаря чему от игры к игре новый джойстик может быть задействован по-разному. На его экране могут дополнительно отображаться карта уровня, инвентарь и цели, а в некоторых играх, вроде Супер Марио, экран джойстика дублирует основной игровой экран телевизора. Например, в случае если телевизор понадобится кому-то из родни – одним легким движением руки можно перенести изображение с экрана TV на геймпад, не прекращая игры. Инновационная фишка, отвечающая за это, называется Offscreen Play. Помимо этого, благодаря новому джойстику Nintendo вводит в обиход новое понятие «Ассиметричный геймплей». Вся суть ассиметричной игры раскрывается в мультиплеере. Например, в сурвавайл шутере ZombiU игрок с геймпадом наблюдает карту уровня сверху и управляет появлением на уровне зомби, а второй игрок с обычным джойстиком лихорадочно пытается выжить, отстреливая мертвецов, появляющихся по мановению пальцев его товарища.

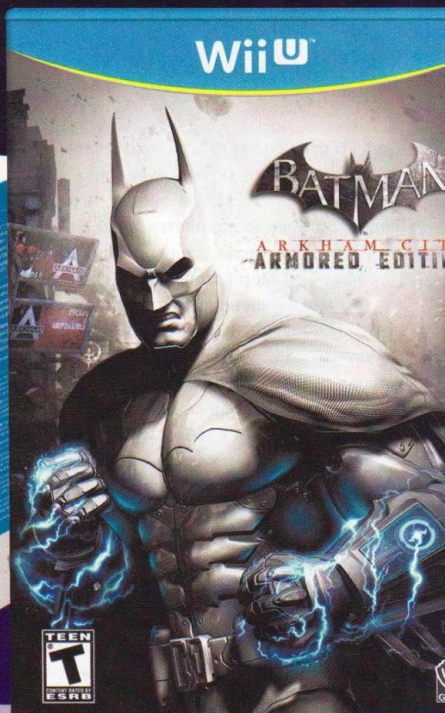
Топ-10 игр для WiiU

- Sonic Racing U
- Little Inferno
- ZombiU
- Call of Duty: Black Ops
- Trine 2: Director's Cut
- Scribblenauts Unlimited
- Ninja Gaiden 3
- Super Mario Bros. U
- Nintendo Land
- Batman: Arkham City – Armored Edition

Кроме того, геймпад можно использовать как пульт для телевизора или залезть в интернет, а благодаря встроенной камере – даже совершать видеозвонки.

Но не обошлось и без негативных моментов. Геймпад довольно-таки тяжелый, и детям (целевой аудитории Wii U) такой джойстик держать будет просто неудобно. И если задуматься и рассматривать геймпад в качестве отдельного устройства, то его новизна сходит на нет по сравнению с теми технологиями, которые уже прочно вошли в обиход и используются повсеместно. Впрочем, ничто не мешает тебе подключить Wii Remote или обычный контрол-





лер вместо геймпада, если использовать новый контроллер непривычно или если сядет батарейка. Кстати, к сожалению, продолжительность жизни аккумулятора планшетного джойстика от одного заряда составляет не более 5 часов. Одновременно можно использовать только два таких контроллера – остальным игрокам придется использовать обычные джойстики.

ШПИИлево

Вслед за Steam, новая платформа онлайн-дистрибуции игр Nintendo eShop стала более открытой и доступной для разработчиков. Это наверняка обрадует маленькие студии, переживающие в наше время пик своей популярности и творящие порой настоящие инди-шедевры, который потом валяются в братской могиле стимовского сервиса Greenlight.

Учитывая особенности новой консоли и не углубляясь в анализ анонсированных и вышедших игр, очевидно, что многие игры

для Wii U будут небольшими казуальными проектами. Большинство современных геймеров – казуальщики, для которых игры являются лишь одним из способов проводить время. Потенциальный пользователь Wii U – семейный человек, не жаждущий глубокого погружения в игровые миры и ищущий интересный и веселый геймплей в чистом виде. Не может не радовать и тот факт, что все игры, выпущенные для Wii, обратно совместимы с Wii U – для этого нужно просто перезапустить систему в специальном режиме.

Впрочем, не все так гладко. Слишком уж бросается в глаза множество мелких, но весьма досадных недоработок.

Первым тревожным звоночком является практически полное отсутствие поддержки онлайн-мультиплеера. Если уж создавать привязанную к приставке глобальную соцсеть, почему бы не дать геймерам возможность нормально играть онлайн?

Кроме того, от цен на игры для Wii U даже американские

геймеры волком взвыли. Какой дурак станет покупать версию Mass Effect 3 без DLC для Wii U по цене полноценной трилогии со всеми дополнениями для других консолей? Непонятен и граничащий с истерикой кричащий оптимизм маркетологов и руководства Nintendo – ведь большинство имеющихся в продаже игр для Wii U звезд с неба не хватают. Причем, как графически, так с точки зрения геймплея. Весьма сдержанные и далекие от бурных оргазмов первые отзывы и весьма скромные стартовые продажи даже на родине консоли – Японии – наталкивают на весьма пессимистичные мысли.

Но самой пугающей нам кажется следующая тенденция: при вопросе о перспективах Wii U многие разработчики дипломатично уходят от ответа. Когда мы спросили ребят из 4A их мнение о U, ведь они все-таки некоторое время портировали туда Metro: Last Light, парни начали биться в истерику. К тому же, наиболее громкие тайтлы 2013 года, вроде Devil May Cry, Tomb Raider и BioShock Infinite, скорее всего, не появятся на новой приставке. От новой консоли уже частично отказались EA, отказавшись выпустить U-версии Crysis 3 и Dead Space 3. Разработчики дипломатично ссылаются на отсутствие целевой аудитории среди владельцев WiiU и сомнительный коммерческий успех данных тайтлов на новой приставке. Можем их поздравить – у них есть мозг! Зато в марте выйдет особая версия Need for Speed: Most Wanted с кооперативным режимом и поддержкой ассиметричного геймплея.



Khaj-Tosin

Wii в свое время обогнала по продажам Xbox 360 и PS3 вместе взятые. А все потому, что сразу призналась, что она – семейная приставка. Wii U очень хотелось сделать то же самое, но начинка у нее все-таки посерьезней – пришлось важно надувать щеки и мямлить что-то про акцент на оба лагеря сразу: и на хардкорщиков, и на казуальщиков. Честно говоря, я не вижу никаких перспектив у Wii U. Она совсем никакая, и опять играть в Wii Sports, только на новом джойстике и за большие деньги – дураков не так много. Забавно, что нечто подобное на джойстик Wii U делали ребята из Sony, предлагая использовать PS Vita в качестве контроллера для PS3 в некоторых играх, но затея как-то заглохла. В общем, я так и не понял, какой смысл существования Wii U – возможно, потому что у меня нет детей. Но если у меня были дети, я бы наверняка вместо Wii U купил нормальную приставку и Mortal Kombat. Потому что Mortal Kombat – это игра для всей семьи.





И вот, заглянем в будущее: у тебя мощный ПК/новая PS4/Xbox 720. Станешь ли ты дополнительно покупать WiiU ради нескольких эксклюзивов и огромного количества посредственных и крайне дорогостоящих игр?

На данный момент единственной соломинкой для утопающей WiiU остаются воистину эксклюзивные и раскрученные тайтлы.

ВконтактеИИ

При включении приставки владельца Wii U приветствует весьма красиво анимированное и очень хорошо продуманное главное меню, получившее специально название – WaraWara Plaza. На «Шараварной площади» собираются жители встроенной соцсети Miiverse – твои гипотетические друзья и знакомые, которых у тебя и так нет, а тех, у кого есть Wii U у тебя нет вовсе. Но вернемся в меню. Интуитивно понятные значки и всплывающие сообщения подскажут, какие темы и игры сейчас пользуются наибольшей популярностью. Можно посмотреть скриншоты и попросить помощи по прохождению – весьма напоминает Community и App Hubs в сервисе Steam. С друзьями можно переписываться или пообщаться посредством видеоконференции Wii U Chat – местного аналога Skype. Miiverse пока находится в состоянии разработки, поэтому оценить по достоинству ее плюсы и минусы мы сможем лишь со временем.

Помимо игр, Wii U предоставляет своим покупателям набор дополнительных сервисов и приложений, список которых медленно и неуклонно растет. Специальный сервис Nintendo TVii поддерживает сервисы



онлайн-видео, вроде Netflix, Hulu, Amazon и YouTube (впрочем, данное приложение доступно лишь в определенных странах). Сравнительно недавно стало известно о грядущем выходе специальной U-версии Google Maps с особым акцентом на просмотр панорамных фотографий сервиса StreetView. Но, к сожалению, Wii U – закрытая платформа. Не мечтай о возможности устанавливать свои любимые приложения, вроде браузера и Skype – придется использовать то, что есть. А жаль, ведь встроенный интернет-браузер не поддерживает флеш-видео – все ради популяризации встроенных (и, конечно же, платных) видеосервисов.

ИИтогииИ

В разработке сейчас находится огромное количество новых, действительно впечатляющих, проектов. Чего стоят новоявленный Стимбокс, технология Microsoft Illumiroom, несколько уже вполне рабочих прототипов очков виртуальной реальности...

Почему же Nintendo выпустила столь посредственную, на первый взгляд, приставку? Wii U дороже, чем Xbox360 с кинектом и PS3 с контролером Move. Встроенная ОС недоработана и полна багов. Кроме

того, компания предлагает геймерам либо среднячковые казуальные игры, либо старые тайтлы, большинство которых уже пройдены сто тысяч раз на других платформах. На данный момент Wii U не может похвастаться ничем, кроме несколько необычного джойстика. Возможно, если бы такая консоль появилась в продаже 3-4 года назад, ей цены бы не было. Что бы там ни говорили благосклонно настроенные верные фаны Nintendo и Super Mario, но Wii U сложно назвать приставкой нового поколения. А с выходом остальных next-gen консолей вроде Project Shield, Ouya, PS4 и Xbox 720 и с появлением действительно новых технологичный детищу Nintendo грозит быстрое и не очень мучительное забвение.

Впрочем, молчание Nintendo можно понять. Опять-таки, учитывая грядущую армаду новых консолей, компании наверняка не хотелось бы раскрывать все свои козыри заранее. Вполне вероятно, что ранний запуск Wii U и упорное молчание японской корпорации – это разведка боем. Ведь грядут действительно удивительные времена. Скоро начнется война, Всемирная Война next-gen Консолей. Посмотрим, кто в ней победит.

Вадим [prope11er] Ковалевский

ТРОГАТЕЛЬНЫЙ XPER'T

Sony Xperia J



Технические характеристики:

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900 + HSDPA 900/2100
ОС: Android 4.0.4 ICS
Дисплей: 4.0", WVGA+ (854x480), TFT 16M цветов
Камера: 5 Мп, автофокус, светодиодная вспышка, видео (480p 30 fps), фронтальная 0,3 Мп
Память: 512 МБ RAM, 4 ГБ ROM
Процессор: 1-ядерный Qualcomm MSM7227A 1 ГГц, ускоритель Adreno 200
Коммуникации: USB 2.0, Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi 802.11 b/g/n (DLNA)
Навигация: A-GPS, Google Maps
Аккумулятор: 1700 мАч
Габариты: 124.3 x 61.2 x 9.2 мм, 124 г

Цена: 2500 грн

Плюсы

- Хороший экран
- Неплохой звук
- Хорошая батарея
- Отличный дизайн
- Цветной диод оповещения
- Отличная фирменная обложка

Минусы

- Посредственная камера
- Не самый мощный процессор
- Отсутствие датчика освещенности
- Мультикас 2 касания



Sony Xperia – как айфон, только Sony. Это ни разу не камень в огород, ведь японская компания всегда считалась эталоном качества и инновационных технологий в сфере цифровой техники. Еще во времена кассетных плееров, если у тебя был Walkman, то тебя держали за самого крутого чувака в округе. Сейчас кассетный плеер, а также вагон других габаритных девайсов из 80-х, помещаются в компактном телефоне – но при этом качество сборки солидное на высоте.

Исторически сложилось

До недавнего времени компания Sony выпускала мобильные телефоны и смартфоны в сотрудничестве со шведской компанией Ericsson. Если честно, получалось это у них отлично. Недавно японцы выкупили сотовое подразделение за 1,05 млрд. евро, и все новые модели мобильных телефонов и смартфонов будут выходить под маркой Sony, потеряв приставку Ericsson.

В новых моделях еще интенсивнее интегрируются фирменные технологии Sony – музыкальный плеер, цифровые видео- и фотокамеры (и ПО для работы с фото), ну и игровые приложения. Само собой, исполнение смартфонов осталось на уровне, а возможности вообще выросли.

Даже бюджетные модели сделаны на высшем уровне и обладают преимуществами более дорогих аналогов. Sony Xperia J не стала исключением, эту модель презентовали в августе 2012 года, но на нашем рынке она появилась только недавно.

Встречая по одежке

Смартфон Sony Xperia J – моноблок с сенсорным экраном емкостного типа. С точки зрения дизайна – типичный кирпичик в незабываемом и стильном сонивском дизайне. Удобно лежит в руке, собеседника слышит хорошо, сигнал не теряет.

Задняя крышка вогнута внутрь (как у Xperia Arc), изготовлена из soft-touch пластика. Сзади видны объектив 5Мп-камеры с автофокусом и светодиодная вспышка недалеко от внешнего динамика. Окантовка сделана из серебристого пластика: с правой стороны смарта находятся кнопки включения и качалка громкости, а с противоположной – microUSB-вход. Немного ниже дисплея располагаются отдельные сенсорные клавиши («назад», «домой», «меню»). Кнопка включения очень удобно находится в подходящем месте, но огорчает отсутствие отдельной кнопки камеры.

Интересной фишкой является RGB-светодиод на нижнем торце телефона, который может сигнализировать о пропущенных вы-

зовах, новых SMS/MMS, сообщениях из соцсетей. А вот среди явных недостатков было замечено отсутствие датчика освещенности: яркость экрана приходится регулировать вручную.

Естественно, Sony Xperia J имеет стандартный разъем 3,5 мм под наушники, который находится сверху. В комплекте есть предустановленное ПО Walkman для качественного прослушивания музыки – меломаны будут в восторге.

В целом, дизайн достаточно продуманный и гармоничный, но немного угловатый и кирпичный – если тебя это, конечно, недостаток. Впрочем, своеобразный и незабываемый стиль Sony всегда привлекал фанатов красивой электроники.

Фарш протеста

В модели Xperia J используется не самый мощный одноклассовый процессор Qualcomm MSM7227A с тактовой частотой 1ГГц. В целом, возможностей этого процессора, вместе с графическим ускорителем Adreno 200 и 512МБ оперативной памяти, хватает для большинства повседневных задач и игр. В смартфоне установлена операционная система Android 4.0.4, а также фирменная оболочка Sony – при данных мощностях она работает хорошо, но все же плавности ей не хватает. Sony очень сильно поработали над ОС: улучшили внешность и оптимизировали все по максимуму.

Экран смартфона – чуть ли не главное его достоинство: как для модели данного класса дисплей достаточно большой и качественный – как ни как 16 млн. цветов! Сочная картинка позволит насладиться серфингом в интернете и просмотром фильмов и роликов. К тому же, у данной TFT-матрицы отличные углы обзора и защитное стекло gorilla glass. Экран емкостный и поддерживает мультитач – но увы, понимает только два одновременных касания, хотя это можно исправить при помощи кастомных прошивок.

Аппарат нормально воспроизводит видео даже в качестве 720p, но при большем разрешении уже заметны провалы и подтормаживания.

Что касается звука, то здесь все в порядке. Предустановленный плеер Walkman прекрасно справляется со своей задачей. Есть возможность вручную отрегулировать эквалайзер и отдельным ползунком добавить басов. Плеер корректно воспринимает русские теги и читает большинство аудиоформатов. Кому-то может показаться минусом не самая высокая выходная мощность звука на наушники (любителям «разорвимозга» и «крови из ушей» все-таки будет мало), но для большинства запааса громкости будет предостаточно. А еще в данном телефоне есть FM-радио, которое ты все равно не будешь слушать.



Любителям мобильной съемки смартфон Xperia J не подойдет. Камера здесь чисто для галочки – только еду на инстаграм выкладывать. Да, она имеет автофокус и диодную вспышку, но на самом деле фокусируется не всегда и часто «мылит» фото. Даже видео не снимает в HD-разрешении: максимум – 640x480, 30 fps. Хотя, с другой стороны, модели-конкуренты так же не блещут качеством фото.

Производственный процесс

Стоит отметить, что непрожорливый одноклассовый процессор смартфона автоматически меняет свою частоту, что в совокупности с хорошим аккумулятором 1700 мАч позволяет девайсу длительное время обходиться без подзарядки – в течение около 40 часов музыки и 9 часов видео. Даже если играть в игрушки, слушать музыку и читать книги, Xperia J проживет значительно дольше, чем конкуренты по ценовому диапазону.

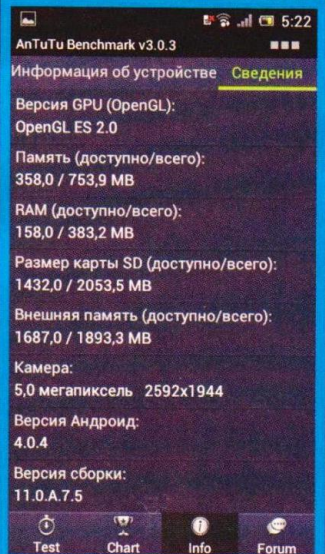
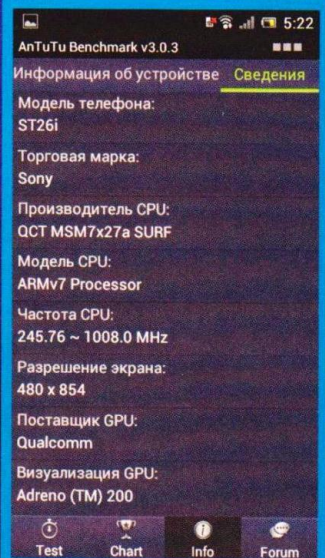
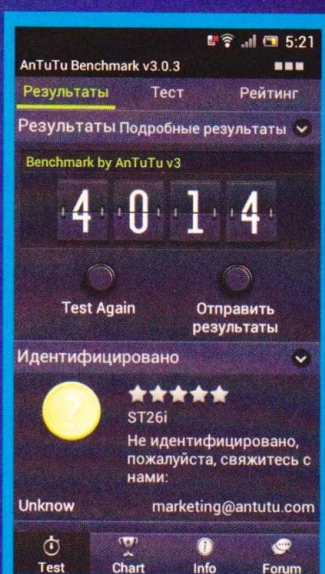
В целом, начинка телефона неплохо справляется с тяжелыми 3D-играми. Например, в GTA3 вполне сносно можно играть на средних настройках графики, а всякие «Энгрибердс» и подавно не тормозят. Была протестирована и мобильная версия игры Max Payne, которая отлично работала на данном девайсе. Бенчмарк AnTuTu выдал результат 4012 по пугав – не самый крутой результат, но и не худший! Настоящему любителю мобильных игр желательно взять себе машинку помощнее (Xperia S, например), хотя, за свою стоимость Xperia J тоже весьма неплоха. К тому же, не стоит забывать об отличном дизайне аппарата – выглядит он в два раза дороже своей цены.

Вердикт

В первую очередь, данный смартфон – это Sony, а Sony – это стиль, качество, презентабельность. Начинка не самая мощная, да и камера слегка подкачала, но за отличный дизайн и хороший большой экран можно простить много. Не стоит забывать и о стоимости, которая, как для смартфона от Sony, – очень привлекательная. Любителям пошпилиить смартфон Xperia J тоже подойдет, но супер-производительности ждать от него не стоит. Одним словом, настоящий самурай – сбалансирован, горд и ничего лишнего.

X-Hunter

Устройство предоставлено компанией «Sony Украина» (www.sony.ua)



The background of the entire image is a dynamic aerial dogfight scene. Several biplanes and early jet fighters are engaged in combat against a backdrop of a bright, hazy sky with orange and yellow light, suggesting a sunrise or sunset. Explosions and smoke trails are visible, adding to the intensity of the battle. The planes are in various positions, some banking sharply, others firing. The overall tone is dramatic and action-packed.

ИНВАЙТ-КОД

ER65F-C52XZ-5YFY4



worldofwarplanes.ru