

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной судьбы!

№ 9
2013

Советы от гуру геймдева

Раз работка, два работка

Между тобой и карьерой
в гейминдустрии –
всего 54 страницы

PAYDAY 2

Противобанковая бригада

Эксклюзивное интервью!

DESTINY

Судьбаттлфилд

Шпильные
деликатесы с

GAMESCOM

DotA 2

А что, лето уже
ЗАКОНЧИЛОСЬ?

БесПАРдонность

Как Steam манипулирует
миллионами геймеров

BATMAN:

Человек-летучая мощь

ARKHAM ORIGINS



**WORLD
of TANKS**

ГОЛДА ВНУТРИ!



«Шпиль!»

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

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх імо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 22.08.2013.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідоцтво N KB 18737-7537 PR
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Владлена Голішко, Валерій Решетар, Катерина Лісятишина, Назар Моріс, Олексій Годзенко, Сергій Гальонкін, Іван Басанець, Віктор Лазарев

Подяки:
AAA (не Тріпл-Ей) за розуміння та підтримку

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

СУПЕРГЕРОЯМ – СЛАВА!

Ніколи не розумів національної гордості. Не подумай превратно – я патріот і навіть залишився жити на Батьківщині незважаючи на 100500 можливостей виїхати звідси в країни, де сонце гріє ласковіше, на вулицях завжди чисто і аборигени посміються один одному щирими європейськими посмішками. Я люблю свою країну, але не сказав би, що я горжусь тим, що я українець. Гордитися можна чимось, чого я досяг. А в народженні по одній стороні кордону немає нічого взагалі моєї заслуги – це як гордитися тим, що у мене гривень волосатий: просто генетична випадковість!



Сталкер також був націлений на західний ринок

Ці рядки я пишу в самий розгін Gamescom, і тут, в Кельні, я трохи переглянув своє ставлення до національної гордості. Справа в тому, що більшу частину інтерв'ю і ранніх тестів ігор нам не вдалося запланувати заздалегідь – доводиться тепер бігати між стендами зубів ігрової індустрії і розпитувати, доводячи, що у нас крутий журнал і що в якійсь-то далекій Україні вже провели електрику і винайшли інтернет. Приємно бачити розробників, з якими рік тому ми вже вели бесіди – вони радісно машуть і питають, як справи у українських геймерів. Деякі нові знайомства теж залишили дуже приємне послевчоріє: парні з Perfect World, CCP і Red 5 Studios навіть в курсі, що Україна знаходиться не десь в Африці, і заявляють, що наша країна важлива для них. А ось, доводячи всяким Bethesda (в очах їх менеджерів чітко читається «Чому ви перестали рідко у нас бути...»), Activision («Ви все ще хочете взяти інтерв'ю у творців Call of Duty? Тоді ми знову відмовимося в вашій прохоті») і EA («Український журнал? Ми звагаємо на вас більше... болти!»), що українським геймерам теж було б непогано пообщатися з розробниками з нашим посередництвом, невольничаче починає розуміти: яка ж важлива місія лежить на нас. На нас – українських геймерів і ігрових компаній. Na'Vi, Vostok Games, 4A, Frogwares, «Ігронавти» і «Шпиль!» – все ми робимо одне хороше діло: розповідаємо всім геймерському і не тільки світу, що є така країна – Україна. І робимо це, крім того, за допомогою одного з найкращих видів мистецтва – комп'ютерних ігор. В результаті чого тебе, починаючи з наступного номера, чекає купа крутих ексклюзивів – у нас набралось так багато цікавості, що ми навіть не знаємо, з чого почати. Watch Dogs? Wolfenstein? CoD: Ghosts?

Взагалі, честь Батьківщини захищена – і в цьому є і твоя заслуга: читаючи нас, ти підтримуєш єдиний в Україні ігровий журнал, а ми вже беремо на себе відповідальність розповісти про українських шпильерів на весь світ. Бо правильно говорять: якщо в воскресіння ти не прокинувся, а воскрес, значить, суббота вдалася. Ти почувствовав, що ця фраза взагалі ніяк не вписується в попередній текст? А ось і вписується. Через кілька хвилин ми вирушаємо на вечірку Wargaming, щоб показати всьому світу: українські геймери можуть ще і лихо відгравати, запалюючи всю тусу. Ех, важка ця все-таки робота – зберігати імідж країни на ігровому рівні.

by Khaj-Tosin

РАЗДАЕМ



ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА!

Ми продовжуємо роздавати «голд» на World of Tanks! Щоб було цікавіше (і щоб нічого ні у кого не слиплось), в кожному третьому номері, укомплектований диск, ми поклали бонуси для тих, хто грає: 300 голди і танк Valentine-II. А всі інші – інвайти на 1000 голди, 3 дні преміуму і танком Т-127. Не поспішай, на що ти рахував? Не переживай – поведемо в наступний раз: це не остання роздача золотих. Ну а поки – по машинам!

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

Шпилики

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

Мы подумали было ввести вторую колонку редактора, чтобы у редактора, наконец, было две колонки и стереозвук, но в два уха это слушать никто не способен1

INFO

Если ты потеряешься в дебрях страниц журнала, вернись сюда.
И больше не уходи2

Игропанорама

Мы черпаем из информационных потоков индустрии и окропляем тебя информационной водой. Не вытирайся, впитывай4
Gamescom ист зер фантастиш, мит филен шпилен, вир ерцелен6
Шпили-дау: узнай, как прошел самый важный день в твоей жизни.
Возможно, даже с твоим участием 12

MegaGame

[DotA 2] Когда первая DotA вышла в свет, и за ней последовали клоны, люди говорили: «Второй такой не будет!» «Минуточку...», – ответили Valve16

To play or not to play

[Divinity: Dragon Commander] Общество защиты прав драконов, возмущенное провокационностью Skyrim, сделало эту игру18
[Payday 2] Вор должен сидеть в тюрьме. Но вместо этого он сидит за компом и оттачивает мастерство виртуальных ограблений 22
[Rise of the Triad] Триада волнуется раз, триада волнуется два, триада больше не волнуется. Триада убивает24
[CastleStorm] Помнишь, как в детстве на пляже строили песчаные замки и растаптывали их? Здесь совсем по-другому, но тоже с замками 26
[Shadowrun Returns] Очередной повод вытереть ностальгическую соплю о ностальгический носовичок 27
[DuckTales: Remastered] В очередной раз убедись, что деньги решают все: с ними ты можешь облетать весь мир, даже если ты гусь28
[Narco Terror] Мы так и не определились, что опасней для твоего здоровья: наркотики или эта игра. Лучше избегать обоих30
[NASCAR: The Game 2013] Как GTA, только с очень-очень маленьким городом, без оружия, проституток и возможности выйти из машины35

Ждем-с

[Batman: Arkham Origins] У каждого жителя Готэма на полочке лежит священная книга. И в ней написано: «Сначала было слово. И слово было: Правосудие!» 36
[Destiny] Мы вот, например, не верим в судьбу – человек сам управляет своей жизнью. Но Bungie готовы нас разубедить 40

Ацтой

[RIPD] Должна быть служба бессмертных, не пускающих подобные игры в релиз 46

InDus3

Подробно о том, куда уходит зарплата PC-геймера, и почему Гейб Ньюэлл такой счастливый48
Мечтаешь попасть в индустрию? Это не так сложно, мы тебя научим. Главное – правильно целиться, а там тебе и самому скажут: «Ну ты попал...»52

Железный бум

Тест видеокарты Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC 56
Тест видеокарты Palit GeForce GTX 780 Super JetStream 58

Анимания

О больших глазах, больших мечях и больших амбициях в аниме, название которого звучит как ММОПГ 60

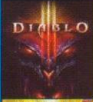
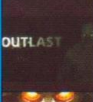
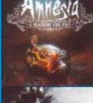
Для тех кто в танке

Бывает ведь так: открыл окно, а из окна дуло. Сел играть в World of Tanks – и там тоже дуло. Чтобы тебя не продуло – закрой окно.
Чтобы не проигрывать в «Танках» – читай эту статью 62

На диске

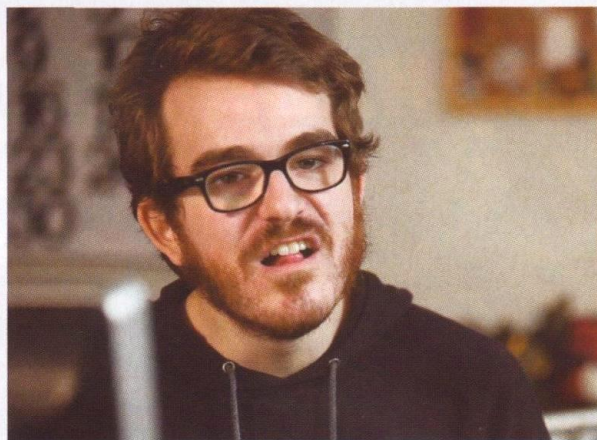
- ▶ Шпили TV: новости индустрии; ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ: саундтрек Mars: War Logs
- ▶ ВИДЕО: свежие видео с Gamescom 2013!
- ▶ ДЕМО: Survivor Squad, BeamNG, Battledroid, Sloth Patrol, Steel and Storm

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА СЕНТЯБРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	X360	PS3	PSV	WiiU
 Diablo III	3	Hack & Slash RPG		✓	✓		
 Dead or Alive 5 Ultimate	3	Fighting		✓	✓		
 Total War: Rome II	3	TBS/RTS	✓				
 Outlast	4	Stealth/Horror	✓				
 Killzone: Mercenary	4	FPS				✓	
 Amnesia: A Machine for Pigs	10	Survival Horror	✓				
 ARMA 3	12	Military sim	✓				
 The King of Fighters XIII	13	Fighting	✓				
 The Wonderful 101	15	Action	✓		✓		✓
 Grand Theft Auto V	17	Action-adventure		✓	✓		
 MechWarrior Online	17	Mech sim	✓				
 Broken Sword: The Serpent's Curse	18	Adventure	✓				
 FIFA 14	24	Sports	✓	✓	✓	✓	
 Pro Evolution Soccer 2014	24	Sports	✓	✓	✓		
 Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure	24	Puzzle action	✓				✓
 Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows	24	Action-adventure			✓		
 World of Warplanes	25	MMO Arcade Aviasim	✓				

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Не вынесла душа разраба



Скандалы, интриги и расследования! Капризное и недопустимо грубое поведение – довольно распространенная штука в индустрии. Совсем недавно интернет вспыхнул волной ненависти к сценаристам BioWare за Dragon Age 2 и концовки Mass Effect 3. А нового апогея истеричность недовольных геймеров достигла с недавним патчем Black Ops 2, который внес балансовые правки в характеристики оружия, и тем самым дал старт волне угроз в сторону одного из разработчиков игры.

Но когда скандал устраивает разработчик – время хватать попкорн и напяливать 3D-очки. Через них мы увидели Фила Фиша, создателя инди хита Fez, который после разгоряченного спора с прессой на интервью, а после – в твиттере, обиделся сразу на всех, отменил Fez 2 и якобы ушел из индустрии, хлопнув дверью. Все это, конечно, выглядело как детский сад, вследствие чего Фила еще больше закидало помидорами интернет-комьюнити, да и многие разработчики присоединились. По правде, Fez – не настолько хит, чтобы индустрия оплакивала его, но глупо видеть, как хороший, оригинальный продукт пропадает с рынка из-за несогласия во всемирной сети. Фил ушел. Но нам кажется, он вернется.

БУДУ КРАТОК

В Origin теперь можно вернуть купленную игру и получить деньги обратно в течение недели после покупки или суток после первого запуска.

Ш!: Очень классный и неожиданно щедрый ход со стороны EA. И нет, вариант «пройти игру за день и отдать» не прокатит. Зато теперь можно отказаться, если игра действительно не работает или ну очень плохая.

Tom Clancy's The Division все же выйдет на PC. По словам Ubisoft – благодаря многочисленным подписям соответствующей петиции.

Ш!: Ну да, конечно... ВНЕЗАПНО Ubi сказали «ладно» и давай портировать игру на ПК. Скорее всего, ПК-версию планировали и даже разрабатывали уже давно, а это – просто хитрый пиар для привлечения ПК-геймеров. Впрочем, какая нам разница? Главное – игра выйдет.

Microsoft объявили о закрытии Games for Windows Live Marketplace. Некоторые игры, в числе которых

Сказка – ложь, да в ней молчок



Как многие из вас наверняка уже в курсе, ведь новость не прошла тихо по территории СНГ, выход Company of Heroes 2 вызвал бурную негативную реакцию среди русскоговорящего населения бывшего СССР, и в особенности у граждан России. Все дело в том, что игра фокусирует внимание на зверствах, происходивших на Восточном фронте в советской армии. Мол, всем давали по пол патрона или пустое ружье, в обязательном порядке расстрелива-

ли отступавших и вообще вытворяли нечеловеческие вещи. Учить истории мы вас здесь не станем – сами должны знать, но важно понимать, что весь шум поднялся вокруг подачи индивидуально отобранных исторических фактов, использованных для построения целостной картины советской армии и подачи ее в негативном свете. «Это всего лишь игра», – скажет кто-то, но именно эта игра заявляет о том, что базируется на реальных исторических событиях, а на постсоветской территории эти события еще не затерялись в памяти людей.

За негативной реакцией последовали и петиции с требованиями о запрете продажи игры на территории СНГ, которые дошли как до Valve, так и до SEGA и официального издателя на территории СНГ – 1С. В итоге продажи игры были успешно запрещены.

Честно говоря, это не лучшее решение в наших глазах. Замалчивание чего-либо не работает в пользу цензора, а в глазах многих и вовсе выглядит, как будто что-то пытаются скрыть. С неправдой нужно бороться правдой, а не кляпом во рту неправой стороны. Потому что пока с нашей стороны звучали крики, летели помидоры и размахивались вилы, SEGA выразила официальное извинение всем, кого зацепили отраженные в игре события, и ныне ведет переговоры с 1С для улаживания неприятной ситуации.

Домашний доктор

Приятно во тьме глупых скандалов и озлобленных недовольных игроков видеть луч света в индустрии, да еще и такой, который помогает людям за ее пределами, которым, казалось бы, не до игр. Взять, например, Kinect, который Microsoft так настойчиво пытаются затолкать в наши гостиные, и наши на него взгляды: ну, весело на пару вечеров в веселой компании. Но по-хорошему, незачем. Так вот, один философ сказал, что важно не то, для чего предмет предназначен, а для чего он полезен. С таким подходом в российском городе Череповец собралась группа инженеров-энтузиастов, нашедших для Kinect новое, интересное и ОЧЕНЬ полезное применение. Они создали игру Gesis, которая помогает реабилитации детей с детским церебральным параличом. Проект мгновенно выстрелил, и команда усердно работает над его дальнейшим улучшением. Использование игр в медицине – нечто новое, но это не настолько важный прорыв в индустрии, насколько в лечении ДЦП. Успехов ребятам!



Batman: Arkham Asylum и Arkham City, будут переведены на Steamworks.

Ш!: Хочется надеяться, что это не сон. Плохо, конечно, злорадоваться о неудаче чужого труда, но в конце-то концов сервису 6 лет, а он не только не догнал Steam, так еще и пропустил вперед Origin, который весьма неплохо себя ныне чувствует.

Джон Кармак слегка сдвинул свои приоритеты, отвернув взгляд от id Software и обратив его к гаджету виртуальной реальности Oculus Rift. По словам Bethesda, вопреки слухам, Кармак продолжит работу в id.

Ш!: А вот это интересно. После долгого застоя и, правду говоря, не очень удачного Rage, казалось, что технический гений Джона растрачивается впустую. Что ж, теперь можно смело заявлять два факта: в Oculus Rift будут очень красивые игры, и в Doom 4 мы будем играть с полным виртуальным погружением.

Количество игроков в старичке World of Warcraft постепенно и уверенно падает. По последним данным осталось всего-навсего 7,7 миллионов подписчиков, хотя и это больше, чем у SW:TOR The Secret World вместе взятых.

Ш!: Можем продолжать вербально хоронить почти 10-летнюю ММО, но она все еще держится на ежемесячных подписках,

а это ого-го. К тому же, может «Близы» уже готовят новый экспаншен. С играбельными ммм... ну, например, тюленями.

«Операция расплата» в CS: GO, заключающаяся в оплате коммюнити карт в официальной серверной ротации, принесла создателям этих карт в общей сложности \$150000.

Ш!: Ну вот... Кто-то 5 лет учит экономтеорию и финансы ради работы в офисной кабинке с цифрами, а кто-то делает карты для любимой игры и протягивает ладони для падающих в них пачек долларов.

Из-за резко негативных отзывов о постоянном онлайн, требуемом для игры в последний Sim City, The Sims 4 будет полностью игравелен в оффлайновом режиме.

Ш!: Это называется «здравый смысл», но в современной индустрии, особенно на AAA рынке, это настолько редкое явление в наше время, что не радоваться ему просто невозможно.

Nintendo отказываются иметь дело с японскими инди-разработчиками.

Ш!: Здесь логики – ноль в кубе. Дела у WiiU пока что очень плохи, и на горизонте рассвета пока не видно – тем более со скорым выходом PS4 и Xboxe. Гордость бывает деструктивной.

ГЕЙМСКОМ ЦУ ПАПА!

Все о чужих Gamescom 2013

1-6, 9-11

Congress-Centrum Ost
Congress Centre East
Ausgang Ost, West, Süd
Exit East, West, SouthService Center
Service CentreJetzt in der
WildStar-D
der games
HALLE 8.1

И вот мы снова с криком «Отомстим за деда!» помчались в Кельн на выставку Gamescom, крупнейший игровой ивент в Европе. Чтобы протолкнуться через 300 тысяч геймеров, приехавших сюда со всего мира, пришлось приложить немало усилий – а ведь мы просили издателя хоть в этот раз снабдить нашу группу бензопилой! Но на самом деле, ничего особенного в этом году на Gamescom не показали (даже Half-Life 3 не анонсировали): оно и неудивительно, ведь после E3 особо громких анонсов не сделаешь. Зато лейтмотивом выставки были приставки нового поколения – их реклама висела по всему Кельну. А мы четыре дня подряд только и делали, что общались с именитыми разработчиками (жди эксклюзивов уже в ближайших номерах), да пробовали новинки игровой индустрии раньше все остальных смертных. Кстати, вот они, свежачки.



Wolfenstein

Одна из жемчужин Gamescom, постерами которой был увешан весь Кельн. Походу, Bethesda решила выпускать по одному очень громкому самобытному проекту каждую осень. И, что парадоксально, похожему на прошлогоднюю игру... Там, где два года назад на бигбордах висел Довакин, в 2012-м маячил Корво из Dishonored – в такой же позе и такой же цветовой гамме. Постеры Wolfenstein хоть и ярко-красного цвета, но зато сама игра напоминает Dishonored. Только в ней автоматы вместо пистолетов, нацисты захватили мир, и за героем бегут гигантские робособаки. Несмотря ни на что, получилось очень атмосферно и аутентично, а играется – со сплошным удовольствием. Рекомендуем ждать с нетерпением.



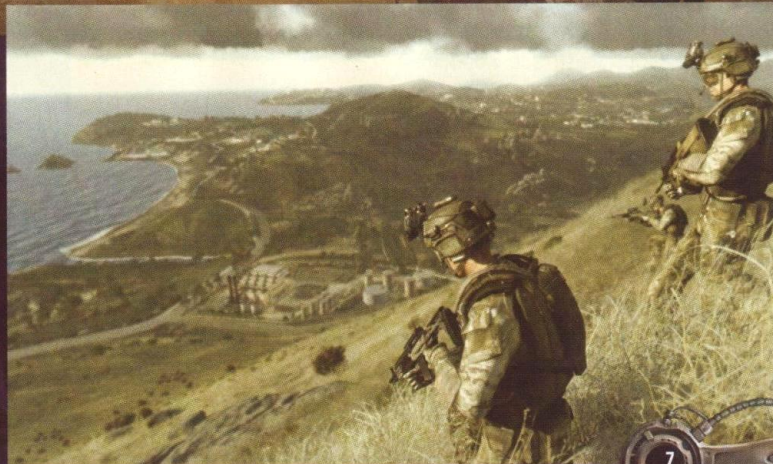
Titanfall

Публичный стенд этого будущего шедевра украшал гигантский Титан, а саму игру украшает безумный геймплей, сочные взрывы и тотальная веселуха. Если ты больше всего в мире ждешь именно этот проект – поздравляем, правильный выбор. Студии Respawn удалось скрестить «шутер на своих двоих» и роботизированный экшн так лихо, что дух захватывает. Правда, наша паранойя не дает нам покоя – не может же быть все так хорошо! Ведь у каждого космического десантника есть свой экзоскелет в шкафу. Пока Titanfall выглядит как идеальная игра, так что уверены: здесь есть какой-то подвох.



ArmA III

После успеха Day Z продажи второй части ArmA возросли невероятно, а стенд Bohemia Interactive, куда раньше забредали, только чтобы спросить, как пройти к Bethesda, теперь тоже весьма популярен среди посетителей выставки. Впрочем, известность не мешает ArmA III по-прежнему оставаться более суровой версией Battlefield для серьезных дядей.



Call of Duty: Ghosts

Как всегда бодро, пафосно да еще и с апокалипсисом. Смысла писать подробнее об этой игре нет – все равно ты, а также 32 миллиона других игроков ее купят, даже если мы скажем, что это последний ацтой, и люди, играющие в CoD, заболевают СПИДом. Кстати, разработчики признались нам, что в следующей части CoD можно будет играть не только за собаку, но еще и за детей, насекомых и хомячка. Так плавно серия эволюционирует в Spore.

Batman: Arkham Origins

Мы немного поразвешивали тумачов лицам бандитской национальности от лица Темного Рыцаря, чтобы собственноручно убедиться: новые разработчики механику отполировали, но суть оставили без изменений. Origins не посрамит своих великих предшественников и по всем показателям даже переплюнет их. Разработчики готовят Бэтмену очень трудное Рождество и при этом почему-то стесняются: они делают действительно хороший проект, но, похоже, не привыкли к такому вниманию, которое обрушилось на них вместе с громким тайтлом.

Day Z

Суперизвестный мод все еще переделывают в полноценную стэнд-эпоун игру. Разработчики постоянно прикручивают какие-то новые фишки, убирают старые – в общем, экспериментируют, как могут. Пока что выглядит неплохо, но прогресс с прошлого «Геймскома» не особо заметен. Боимся, что к моменту, когда проект окончательно допилят, все уже потеряют интерес к феноменальному Day Z.

Mad Max

Фанаты Безумного Макса могут радоваться: наконец-то они дожались полноценной игры по фильму, да еще и от ребят с довольно прямыми руками – шведов Avalanche. Правда, протагонист не особо похож на Мела Гибсона, и это далеко не единственное достоинство игры. Геймплейно Mad Max – это Just Cause 2 в пустыне с боевкой Batman: Arkham City. Надо отдать должное, разработчики приложили все усилия, чтобы в пустыне не было скучно: эпические пейзажи постапокалипсиса, гигантские остовы каких-то кораблей и засады будут ждать тебя через каждые метров сто. К тому же, в процессе можно будет собрать и полностью перетюнинговать мощную тачку для заездов по пустоши, а в драках Макс ломает врагам конечности, шеи и не стесняется забрызгать все кровью.

GTA5

Каждая новая часть GTA – это более идеальная GTA, чем предыдущая. Мы поиграли в пятого «Автовора» и имеем тебе сказать, что GTA5 – круче всех предыдущих GTA, вместе взятых и помноженных на сто. Теперь мы тебе безумно завидуем: когда ты будешь читать эти строки, до выхода пятой части останется всего две недели. А мы их пишем, когда до релиза GTA5 – еще почти месяц.

Witcher 3: Wild Hunt

Офигишче, пшекрасно!

**Watch Dogs**

Делая суровое лицо, словно делятся с нами суперэсклюзивной секретной информацией, разработчики рассказали нам о Watch Dogs то, что все и так знали давным-давно. Впрочем, когда дело дошло до игрового процесса, мы спрятали весь свой сарказм обратно в карман. Хакерская GTA с макспейновскими перестрелками влюбляет сразу. Город огромный и проработанный – и черт с ним, что его нельзя будет облететь на воздушном транспорте – мчаться на скоростном спорткаре по виртуальному Чикаго – непередаваемый кайф.

**Battlefield 4**

Мы уже давно играем в закрытую раннюю версию четвертой «Батлы», так что презентация нас особо не поразила. По-прежнему, мы воспринимаем ее как работу над ошибками и сборник The Best Of рулезных элементов предыдущей части. Это, кстати, комплимент, а не подколка. Веселья на поле боя стало больше, командное взаимодействие довели почти до идеала, картинку отретушировали по полной программе. А еще в «Батле» можно обрушить небоскреб.



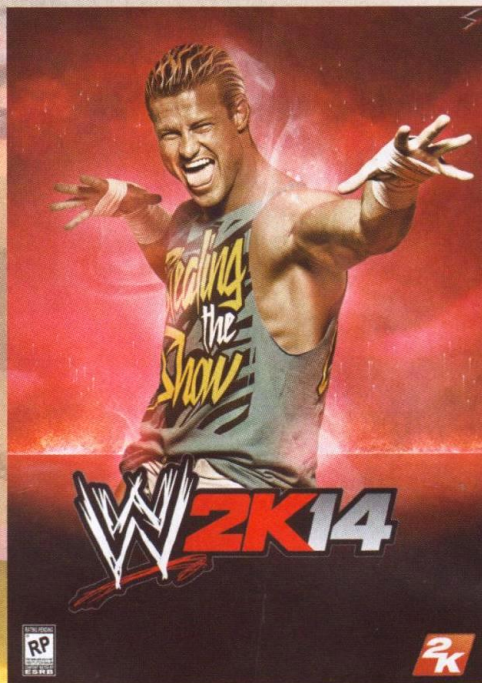
World of Warplanes

Наш украинский проект был центральной игрой на стенде Wargaming, и это не может не радовать. Как и то, что за год игра изменилась до неузнаваемости: поведение самолетов усовершенствовали, интерфейс — почистили, а рендер переделали настолько, что «Самолеты» впору называть не только улетной игрой, но и чертовски роскошной. В общем WoWP выглядит огулцом и собирала очень много теплых слов от посетителей Gamescom. Обычно нам за державу обидно, но в этот раз — приятно.



WWE2K14

Мы не очень большие фанаты реслинга (по крайней мере, последние лет десять), и в особенности видеоигр по реслингу. Но о WWE2K14 мы просто не могли написать, потому что создатели проекта приволокли на свой стенд культового реслера! Только мы забыли его имя, потому что мы не очень большие фанаты реслинга.



Assassin's Creed 4: Black Flag

Первым делом, общаясь с разработчиками этой игры, мы задали вот этот вопрос: «Если Ubisoft так не любит пиратов, почему же вы делаете о них игру?» Вдоволь посмеявшись, канатцы тут же стали рассказывать, какая невероятная у них получается четвертая часть. И это на самом деле недалеко от истины — мир игры стал еще более огромным и насыщенным, а пиратский привкус принес немало разнообразия в мальца набившие оскмину приключения парней в белых капюшонах.

World of Tanks: Xbox Edition

Ура, «Танчики» теперь станут консольным экшном! Сидишь себе на диване с джойстиком в руках и фармишь на миде! Ой, то есть, нагибаешь на «Маусе»! Впрочем, нашего главного редактора в консольной версии WoT уделали практически сразу — сделать это было не сложно: управление специально заточили под джойстик, и играть стало куда проще. Да и вообще всю игру собрали с нуля на новом движке с новыми фишками: например, камера теперь ближе к танкам, чтобы казалось, что они едут быстрее. Тем не менее, WoT захватили еще одну платформу, так что очень скоро «голда» станет официальной валютой еще и в Штатах.



Alien Rage

Чисто случайно мы опробовали оддскульный шутер от поляков City Interactive. Обычно у этой пшекской студии получается неплохая игра через каждые 3-4 вырвиглазных провала, и, похоже, как раз настала очередь выпускать добротные пострелушки. В Alien Rage много разного оружия с альтернативным огнем, достаточно смышленные противники, с которыми предстоит потягаться и неплохие декорации со спецэффектами, которые выдает UE3. Неожиданно неплохо, так что ждем.



Destiny

Игра по-прежнему выглядит невероятно и завораживающе, а после презентации мы долго искали наши челюсти среди стульев конференц-комнаты. Но все равно, хоть убейте, не видим, что же в игре такого особенного в плане шутерной составляющей? Пока разработчики больше напускают тумана и отделяются полупрозрачными намеками, чем конкретно раскладывают по полочкам особенности геймплея. Впрочем, до выхода проекта еще черт знает сколько времени – может Bungie на самом деле пока сами до конца не знают, что будет в их «Судьбе»?



EVE Valkyrie

Из культовой космической MMO сделали, по большому счету, симулятор межзвездного мочилова при поддержке Oculus Rift. Забавно, что разработчикам идея пришла случайно – пара парней из студии CCP в Рейкьявике просто фанатели от очков виртуальной реальности, и несколько месяцев в свободное от работы время прикручивали EVE поддержку OR. Результат впечатлил всех, так что новый проект «Валькирия» уже вовсю в разработке. Мы протестировали то, что имеется, и вот что можем сказать: круто и совсем не укачивает.

Warframe

Плавно набирающий обороты фри-ту-плей скоро выйдет на PS4 – и выглядит он безумно красиво. Мы не до конца понимаем, почему эта игра оказалась обделенной геймерским вниманием (в том числе и нашим) – здесь же роботы-ниндзя с супервозможностями стреляют друг в друга и рубятся на популазерных мечах! Ультра-красот PS4-версии придется подождать пока не зарелизится сама приставка, но на ПК Warframe тоже показывает неплохое зрелище.



Брейк-дансеры Iron City
помогли перевернуть
все с ног на голову

ДЕТЯ, КОТОРЫЙ ПЕРЕВЕРНУЛ ВСЕ



Guta стала настоящим Манчкином!

Игронавты снимают
войну 40-го тысячелетия

Рыцари не ща-
дили друг дру-
га, сражаясь за
честь журнала



Разработчики напрямую
отвечали на вопросы чи-
тателей и дарили подарки



17 августа в рамках выставки iGames мы провели невероятное мероприятие «Шпиль!-DAY», которое заставило ходить ходуном весь киевский МВЦ. Впервые за много лет в Украине прошел настоящий геймерский ивент! Мы наконец-то вылезли из нашего пыльного офиса, чтобы пообщаться с нашими бесценными читателями и подарить их подарками. Крутыми и дорогими, а не только футболками и шапками. Самым активным посетителям нашего стенда достались жесткие диски Western Digital и Seagate, самые крутые девайсы для геймеров, в том числе клавиатуры и мыши Armageddon, и еще море всякого вкусного. Ах да, в хорошие руки победителя небольшого квеста мы отдали новенькую и сияющую PlayStation 3! А потом еще раз отдали такую же, только с перламутровыми пуговицами, молодому человеку, поразившему нас игрой на губной гармошке. Пусть теперь играет на PlayStation 3. Нам не жалко.

Призами и раздачей шапок дело, конечно же, не ограничилось, выставка как-никак игровая. Вот мы и привезли (в багажнике и с кляпами во ртах) самых что ни на есть настоящих разра-

ботчиков компьютерных игр. Создатели Cradle рассказали о своем увлечении роботизированными девушками и о том, как хорошо живется в Монголии. Потом к нам залетели люди, ответственные за разработку World of Warplanes, и с радостью ответили на все вопросы наших читателей, кроме «Кто убил Билла Клинтона?» Позже к нам на чай с печеньками заскочил, сверкая татушками, сам Дмитрий Конончук из 4A games, рассказал пару смешных анекдотов и о том, как ему работало над искусственным интеллектом в Metro: Last Light. Да-да, вот ТАКИЕ вот люди заходили к нам на огонек. Всем им можно было пожать руку и по-брежневски поцеловать.

Помимо стенда лучшего в галактике журнала «Шпиль!» было и много других. К примеру, на одном таком можно было самолично пощупать альфа-версию Survivium от наших киевских ребят из Vostok Games. Компания Wargaming дала возможность всем желающим полетать в World of Warplanes и потанковать в World of Tanks – поплавать не дали. У Sony тоже был свой уголок и там, вооружившись геймпадами от PlayStation 3, можно было сыграть

в Gran Turismo 5 и новенькую FIFA, а любителям портативных платформ разрешилось потыкать в экран PS Vita. Со своим собственным стендом в гости на iGames заглянули и хлопцы из Na'Vi – парни проводили любительские чемпионаты и вручали призы победителям. Были и так называемые offline-развлечения: всевозможные настольные и карточные игры, чемпионат по йо-йо и даже радиоуправляемые роботы.

Это еще не все. На стенде нашего журнала также выступали брейк-дансеры и махались настоящими мечами настоящие рыцари. А Divine, X-Hunter, Guta, Prince и Khaj-Tosin по очереди пытались определить, насколько высокополигональна попа у Тани Крофт – размытых текстур обнаружено не было. В общем, праздник геймерства наконец-то случился и на улице украинских читателей игр! Если ты по какой-то причине пропустил это великоколепное событие, то... ты неудачник. Нет, мы серьезно. Если не веришь, то вот тебе фотоотчет с мероприятия в доказательство этому. Но все поправимо. Ждем тебя на «Шпиль!-DAY» через полгода-год – будет еще жарче!



ДВА АНТИДОТА ОТ РЕАЛЬНОСТИ, ПОЖАЛУИСТА

 DOTA 2

Жанр: MOBA

Разработчик:
Valve

Издатель:
Valve

Системные требования:

Процессор: Pentium 4 3.0 ГГц
ОЗУ: 1ГБ
Видео: 128 МБ, Shader
Model 2.0, ATI X800,
NVIDIA 6600 или лучше
2,5 ГБ на HDD

PC

Девушки ревнуют к DotA 2 парней, а Na'Vi выигрывают в нее миллионы. В Украине эту игру любят так страстно, что недавно сам Гейб [О боже какой мужчина, я хочу от тебя третью часть приключений Гордона Фримена!] Ньюэл лично обратился к украинским геймерам. Сердце патриотов дрогнуло, и мы решили сделать кое-что необычное: рассмотреть DotA 2 как игру, как феномен и заодно проверить, насколько обоснованы все те ужасные слухи о ней, которые мы сами же и распространили.

Стратегии нереального времени

DotA 2 относится к несгибаемо трендовому жанру MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Ноги жанра торчат из классических RTS – стра-

тегий в реальном времени, причем самых что ни на есть культовых. Прародительницей MOBA-игр считается Aeon of Strife для StarCraft, но окончательную форму жанру придала самодельная карта к Warcraft III – Defense of the Ancients, та самая великая и ужасная первая DotA, которой даже посвятил песню ди-джей Бассхантер. Злые языки говорят, что DotA во главе с коллегами по цеху виновата в геноциде RTS – главенствующего некогда жанра: еще лет 10-15 назад стратегии штамповали с тем же усердием, с каким сейчас тиражируют шутеры от первого лица. Впрочем, MOBA хоть и вовсю пляшет на надгробии стратегий в реальном времени, к краху оных она непричастна. Виноват естественный отбор: темп жизни ускорился, люди захотели зрелищ, причем прямо сейчас! Именно поэтому на арену вышли шутеры: стратегии-то драйва дать не могли. Да и какой тут драйв, когда ты битый час развиваешь базу, строишь оборону, собираешь ресурсы, копишь армию, исследуешь территории, решаешь, какой апгрейд важнее – копы для конницы или технология «стэлс» для истребителей. И только потом, спустя вечность, переходишь к самому интересному: к махачу стенка на стенку. Поя-

Так вот что значат эти странные слова!

Feed, фид, фидить, фидер – неразумное поведение, повлекшее за собой смерть игрока

SS, CC, где CC, #&!* ? – сигнал о том, что оппонент покинул линию

Noob, нуб, рак, дно – оценка умений игроков как крайне низких

Bot, mid, top – условное обозначение основных линий на карте

Wards, варды, вардить – устанавливать на карте специальные предметы, дающие обзор

Кура, courier – название курьера команды, приобретающегося саппортами. Чаще всего используется в предложениях: «купите куру»; «ап куру» (улучшить курьера), «кто всрал куру?» (если курьер погиб)

Фарм, фармить – зарабатывать деньги на убийстве крипов

 DOTA 2



Роли в команде

А чем DotA – не РПГ?

Carry – герой, имеющий способности и большой потенциал для нанесения огромного урона и убийства соперников. Требуется много артефактов и, соответственно, фарма. Обычно 1 керри на команду. Отсюда пошло знаменитое «Тащи!»

Support – герои, выполняющие функции поддержки, такие как: покупка курьера, вардов, гемов и т.д. Кроме того, помогают фармить carry, добывая своих крипов и делая отводы. Как правило, в команде 1-2 саппорта.

Mider – один герой, занимающий центральную линию. При быстром достижении 6 уровня обычно идет гангать (нападать) на другие линии.

Solo, Offliner – герой, способный выстоять в одиночку против нескольких противников.

Jungler – герой, который свой основной опыт и золото получает за счет убийства нейтральных крипов в лесу.

вившись в нужное время и в нужном месте, МОБА-игры ухитрились пропустить всю эту длительную канитель и дали жаждущим рубилово сразу, без предварительных ласк. Вот тебе герой, вот тебе заклятья, вот тебе враги – кромсай и качайся!

Всеобщая МОБАлизация!

Те геймеры, которые не поддели на дотоподобные игры, часто обвиняют DotA 2 еще и в бездушности. Особенно, если в кругу собираются ценители старых добрых RTS, где сюжеты неслись ураганом по каньонам веселья и непредсказуемости, часто дополняясь роликами с живыми актерами как в том же Red Alert 2 или выдавая ультра-эпичность – третьему Warcraft даже Толкин бы позавидовал.

А в «Доту» не приходят спасать мир, восстанавливать баланс инь-ян, или хотя бы чтобы кому-нибудь отомстить – сюда приходят кромсать друг друга. Да, в игре номинально есть две противоборствующие стороны – Dire и Radiant, но это ничего не значит. Их ставят друг напротив друга, говорят «Это силы Тьмы. Это силы Света. Теперь – деритесь» – и пошла, без какой-либо сюжетной подоплеки. Десяток героев просто сходятся в брутальном поединке, начисто лишенном причины. Даже легендарные две строчки сюжета в руководстве пользователя к первому Doom на этом фоне кажутся «Войной и Миром». Насколько плохо, что в DotA 2 нет даже намека на историю, не говоря уже о продуманной вселенной? А насколько плохо, что в «Тетрисе» нет продуманной вселенной? А в футболе? Забавно, но все обвинения в адрес детища Valve можно смело воспринимать не серьезнее, чем предвыборные обещания политиков. Ведь «Доту» нельзя ставить в один ряд с сюжетными играми. Потому что она – это спорт. Она про геймплей, а не про сюжет, а стремление заставить летать страуса, потому что так должны делать все птицы, – это пахивает уже каким-то шаблонным мышлением пополам с расизмом.

Наши раши

Со стороны кажется, что DotA 2 – примитивнейшее соревнование на скорость кликанья кнопкой мышки. В какой режим ты бы не за-



шел – цель всего одна: уничтожение базы противника. Даже больше... вернее меньше: карта тут тоже всего одна! Впрочем, назвать из-за этого игру одноклеточной – очень опрометчивое решение. Суть «Доты» вовсе не в разнообразии пейзажей или в наборе захватывающих миссий, а в соревновании.

Расположение каждого дерева, лестниц, камней и черепашек на карте не случайно – все продумано, как, например, разметка бейсбольного поля. Да и сам процесс напоминает какой-нибудь традиционный командный вид спорта (не Battlefield, а, например, футбол): все становится по своим позициям и готовится к экшну. Вот только вместо мяча ловят пробегающую мимо толпу монстров. А вместо дриблинга применяют против врагов заклинания и холодное оружие. Но при этом все намного сложнее: в футболе не приходится думать, какой из навыков качнуть, чтоб получить преимущество во-о-он над тем парнем.

Чтобы стать настоящим отцом в DotA 2, придется потратить немало времени, запоминая тысячи разных комбинаций персонажей, способностей и инвентаря: какой набор луч-





Не смей дотачивать!

В феврале 2012 года компания Blizzard (Dota родилась из их Warcraft), которая сейчас создает игру Blizzard All-Stars (изначально – Blizzard DOTA), попыталась запретить Valve использовать слово Dota. Закон поддержал команду Гейба, а вот Blizzard пришлось переименовать свой проект.



ше сработает против вражеского героя? Как мой набор сочетается с наборами ребят по команде? Это часть из небольшого трехтомника вопросов, которые нужно задавать себе всем желающим повторить успех Na'Vi и привезти с чемпионата по «Доте» миллиончик-другой.

Нормальные герои всегда идут в расход

Один из важнейших этапов игры проходит еще до начала матча: речь о «пике», выборе персонажа. Несколько типов «пиков» выполняют, по большому счету, функцию режимов игры. Например, в All Pick доступны сразу все персонажи, причем игроки выбирают себе подопечных одновременно. Когда решать приходится между тремя случайными героями – это не женская неуверенность, а режим Single Draft. А в Least Played доступны только те работники меча и посоха, которыми ты играл меньше всего.

Герои разделены по ролям, так что создать сбалансированную команду – и есть задача перед началом матча. Впрочем, играя со случайными игроками из интернета, ты, скорее всего, окажешься в компании очень самоуверенных крутых Рэмбо, не нуждающихся в поддержке каких-то там четверых доходяг. Они всегда берут то, что нужно им, а не команде, и действуют исключительно на свое усмотрение. В итоге горе-пятерка обычно становится похожа на гастроли кунст-камеры, а скорость, с которой команду унижительно втапывают в арену, приближается к третьей космической.

Свежее мясо? На амбразуру дота!

За два года существования проекта в бета-тесте к нему успели прикрутить около сотни персонажей. Причем число их неустанно растет, а количество абилек и шмота – вообще не сосчитать. Поэтому новички с непривычки могут испытать легкий инфаркт: как житель СССР, который привык, что в магазине его ждет один сорт колбасы (на этом список товаров заканчивается), но вдруг оказывается посреди современного супермаркета.

Мудрые и проницательные Valve предполагали, что в их игру могут прийти люди, которые

раньше никогда нее не играли. Поэтому заботливо добавили режим обучение. Нельзя сказать, что после него новичок запросто сразится в турнире против людей, а не ботов, и будет более-менее хорошо выполнять свою роль... но есть надежда, что благодаря tutorialу станет понятно, хотя бы откуда берутся деньги на покупку артефактов. А как качаться, чтобы использовать все способности максимально эффективно – расскажет удобная встроенная подсказка – причем, вызвать ее можно даже прямо время матча. Кроме очередности прокачки скиллов, тут выдают список рекомендуемых для покупки артефактов, идеально подходящих для конкретного героя.

Матчмейкинг, стараясь не давать в обиду свежееуверовавших дотеров, обычно умело подыскивает соперников примерно того же уровня. Хотя иногда можно нарваться на редкостных задротов, которые специально регистрируют новые аккаунты с нулевыми достижениями. Тут на помощь приходит система встроенных в игру лайков и репортов – за большое количество жалоб можно получить блокировку чата или запрет играть какое-то время. Такая система очень хорошо работает против любителей подпортить игру, выйдя посреди матча, потому что «тима дно, лалки, раки, азазаза». Если не переподключиться к матчу в течение пяти минут, негодяй-дезертир получит штрафное время на поиск игры.

Красота без дотаций

Dota 2 распространяется по модели free 2 play, и пока что это один из самых честных фритуплеев среди существующих ныне. За реальные деньги в игре можно купить только декор для своих персонажей, который никоим образом не влияет на баланс.

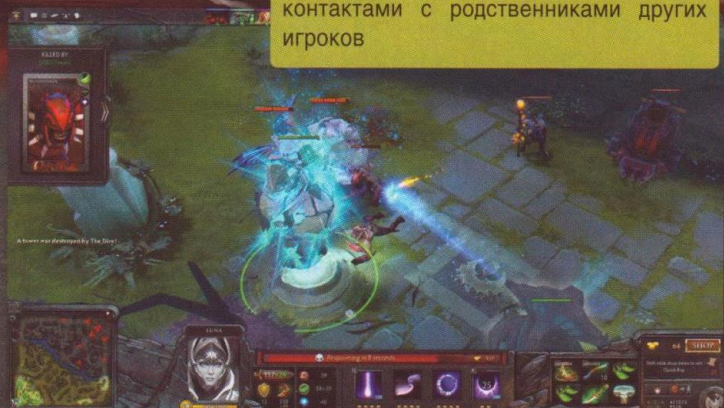
Игра иногда подлагивает и подглючивает, но не из-за графики. Назвать картинку Dota 2 шикарной можно было разве что лет 8 назад, но все же старичок Source натужно потеет, рисуя яркие спецэффекты, сочные модели, милые текстуры и приятные анимации. Визуальный ряд по качеству выносит «Доту» как минимум на голову выше остальных MOBA-игр, а звук – всю аккомпанирует. Каждый герой имеет большой запас реплик для кучи игровых ситуаций и свой уникальный



Обошлось без анекдота

Чего не нужно делать в DotA 2

1. Набирать команду из пяти керри
2. Пикать саппорта и не покупать ку-рьерера, варды, стилить фраги у керри
3. Злоупотреблять голосовым чатом
4. Использовать слова и словосочетания: лалка, соснули, азазаза затралил
5. Покидать игру до конца матча
6. Писать «gg, снесите трон», а потом долго защищать базу
7. Стоять afk
8. Хвастаться близкими сексуальными контактами с родственниками других игроков



голос. Например, персонаж Death Prophet говорит с французским акцентом стараниями Эллен Маклейн, более известной тебе как GLaDOS.

Рідна МОБА

На недавнем чемпионате по «Доте» The International 2013 призовой фонд составил рекордные для киберспорта 2,7 миллиона долларов. Шутки в духе «На надгробии твоей личной жизни будет написано DotA» уже друг другу рассказывают даже бабушки у подъездов. А барышни теперь первым делом спрашивают не «Есть ли у тебя машина?», а «Не играешь ли ты часом в «Доту»?» — чтобы времени зря не тратить на дальнейшие бессмысленные отношения. В этой игре нет захватывающего

сюжета, выдающихся спецэффектов, а высказывания ее персонажей никогда не расхватают на цитаты. Зато в DotA 2 есть продуманный баланс, широчайшие просторы для поиска комбинаций, место для толики везения, курс командной работы и много азарта. В общем, идеальный рецепт для соревнования. Как игре при этом удалось стать настолько массовой забавой? Да очень просто — по той же причине, по которой парни всех возрастов играют в футбол чуть ли в каждом украинском дворе: каждый нашел что-то для себя. И каждый может продолжать играть, не важно — он теперь крут, как Андрей Шевченко, или просто алко-голик Коля из третьего подъезда.

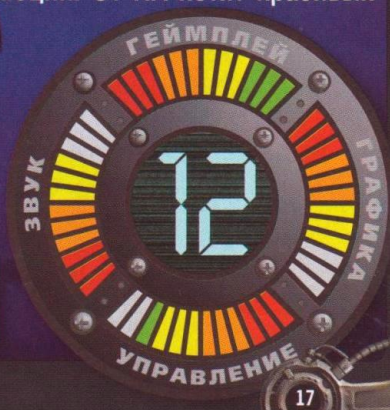
Guta, Khaj-Tosin



Вердикт

Вердикт писал я один, так как Guta, не выдержав долгой разлуки, ушла терпеть на хардлайне: ей не хватает всего 20 часов до 1000, проведенных за DotA 2. Оценки также было доверено выставлять мне, и я не до конца понимаю, нужны ли они этой игре.

«Доту» на самом деле сложно сравнивать... кхм... с классическими играми. В нее и, например, в Red Alert, играют совершенно по разным причинам, желая получить диаметрально разные эмоции. От RA хотят красивых заставок, возможности построить танк размером с дом, и чтоб русские обязательно ехали верхом на боевых медведях. От DotA 2 хотят азарта и объяснить раку, что ты делал с его мамашей этим летом. «Дота» — качественно сделанная, глубокая и проработанная игра, но она лично мне не нравится: ни геймплеем, ни сеттингом. Впрочем, я полностью признаю величие ее феномена — и культурного, и бизнесового. Ведь десятки миллионов игроков в DotA 2 и League of Legends породили в индустрии новую манию — «Теперь мы все делаем МОБА!» Не удивлюсь, если через год выйдет МОБА-Need For Speed или МОБА-Assassin's Creed. В общем, DotA 2 не нужна оценка — ей нужна твоя одежда и твой мотоцикл.





ВЛАСТЬ НА ДРАКОННЫХ ОСНОВАНИЯХ

DRAGON COMMANDER™

Жанр:
RTS\RPG\action

Разработчик:
Larian Studios

Издатель:
Larian Studios

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
@ 2.6 ГГц / AMD Athlon 64
X2 5600+
ОЗУ: 2ГБ
Видео: 512 МБ nVidia
GeForce 8800 / ATI Radeon
HD 4850
15 ГБ на HDD

PC

Рассказывая сказки, родители всегда пропускают самое интересное. Сегодня, когда ты уже давно научился читать (я надеюсь на это, иначе получается, что сейчас ты не читаешь эти строки, а значит – я разговариваю сам с собой... очень, очень неловко...), мы приоткроем тебе тайну, которую от тебя пытались утаить все без исключения – кроме Larian Studios.

В 3/9 царстве, в 3/10 государстве все были помешаны на дробях

Испокон веков разработчикам компьютерных игр, как заноза в пятой точке, не давала покоя одна почти гениальная идея: соединить экшн и стратегию в одно целое. Попыток воплотить эту мечту было много, но все заканчивались в лучшем случае игрой уровня «ну ладно, не полное фиаско». И вот, пережив несколько переносов, проект культового бельгийца Свена Винка добрался до прилавков. Несмотря на то, что экшн-стратегию Dragon Commander делала небольшая группа людей из независимой студии Larian, проект ждали во всем мире. И во многом, чтобы наконец пожить в летающем городе, превратиться в дракона и узнать: получилось ли у команды Свена сделать то, что доселе не удавалось сделать многим и многим пытавшимся.

Хорошие девочки ждут принца на белом коне, плохие – амнистию

Ты одновременно будешь воином-драконом, бесстрашно выжигаящим врагов из их же домов, и стратегом-полководцем. Наугад давить на 121 клавишу тоже можно – но недолго: до ближайшего гамовера. Так что приходится обдумывать каждый ход как во время боя, так и в затишье – на политической арене языками решаются не менее судьбоносные вопросы, чем мечами.

Хоть ты и местный император – почивать на лаврах не придется. Просто включить игру и досидеть до финальной заставки, попивая чаек да одним глазком поглядывая на сражения, не получится. Ведь над империей висела угроза в лице Авроры, женщины с кровью дракона. Спрячь фус ро ду обратно в карман – здесь придется работать по-другому. Например, Ривеллон можно спасти благодаря дару обольщения.

Жаба душила Ивана-царевича до тех пор, пока он на ней не женился

Чтобы владыка (напоминаю, ваше высокоблагородие, владыка – это не кто иной, как ваша светлость) успешно руководил империей, а не шлялся по баб...бабуиновой роще, ему помогают советники. Они соберут все ягодки, т.е. принцесс, по одной от каждой по-добрососедски воюющей друг с другом расы Ривеллона. Тебе же только останется выбрать одну из них и наслаждаться счастливой семейной жизнью. Ну, или не очень. Несмотря на наличие драконов и летающих городов, Dragon Commander – очень реалистичная игра. Например, выбор невесты тут, как и в реальной жизни, похож на любимый камбоджийский вид спорта: прыганье на старой противопехотной мине.

В целом, выбор спутниц сердца довольно оригинальный. Например, анорексичка 80-го





левела представляет религиозно-фанатичных мертвецов. Чистокровная ТП, разве что фотки уточкой в «Инстаграм» не выкладывает, – дочь правителя гномов. Ну и на десерт – прагматичная ящерица, в спальне с которой ты должен быть настоящим драконом, а также будущая звезда Ривеллонского Playboy (должны местные хоть как-то расслабляться, не считая, конечно, гражданской войны!) – принцесса эльфов.

Все барышни разные, у всех свои нюансы, но единственное, что, несмотря на разницу во внешности и классовую принадлежность, делает их похожими словно однойцовые близняшки – капризность и привычка топтать ножкой, что-то себе требуя. Впрочем, если идти у них на поводу, то со временем можно получить приятный бонус. Но это уже тебе решать: быть хорошим мужем, или пожертвовать отношениями ради блага империи. Пульт всевластия – у тебя!

Враг моего врага – друг врага врага друга моего друга

Брачные игры – это хорошо, но не стоит забывать и о драчных играх. Чтобы заработать себе «народный респект», необходимо захватывать новые земли и наказывать неверных, тем самым объединяя разделенную империю под одно мощное чешуйчатое крыло. Для этого на борту корабля по имени «Ворон» есть глобальная карта мира – больше похожая на котел из сказок о Бабе-яге, чем на географический атлас. Здесь можно планировать все свои хитроумные тактические планы, разрабатывать диверсии или просто посылать солдат на верную смерть.

Территорию, если она нейтральна, можно захватить, просто отправив туда фигурку воина. Но при наличии на месте врага, боя уже не избежать. Впрочем, если ты думаешь не только спинным мозгом – можно решить проблему мирно, при помощи дипломатии. Хотя и так понятно, какой путь ты выберешь: кто будет чесать языками в игре, в которой ты можешь превратиться в дракона и ворваться прямехонько в центр жестокой воздушной битвы нескольких летающих замков? Потому что не нужно было раздражонивать Императора!

Кстати, глядя на экран во время прохождения, ты точно не скажешь: «В-в-о-о-о-а-в, зисис импозибл». Картинка NextGen'ом не пахнет: графическое ядро осталось от Divinity II: Ego Draconis, только с исправленной анимацией. Хотя даже в наше время мультипликационный стиль Dragon Commander выглядит довольно хорошо, напоминая фэнтезийную сказку о доблести и чести рыцарей, а не серьезного конкурента Total War.

Снес конь яйцо! Да не простое, а деду копытом...

При наличии в кармане звонкой монеты можно развить инфраструктуру, агропромышленный комплекс и горнодобывающую промышленность захваченного региона. То есть, соорудить парочку полезных халабуд. Например, шахта будет давать +100 к твоим богатствам за один ход, а академия драконов позволит поступить в ВУЗ без сдачи З.Н.О. Главное, чтобы у тебя все это добро не отобрали на-

Ящерица ты моя лупоглазая!

В немецком языке существует слово Drachenfutter, что буквально переводится как «корм дракона». Этим термином немецкие мужья называют подарок своей жене (коробку конфет или букет цветов), который они вынуждены преподнести, провинившись в чем-нибудь, например, возвращаясь поздно домой пьяным.



Суть Горыныча

Для наших древних предков дракон символизировал собой испытание, которое нужно пройти, чтобы получить сокровище. Он связан с бессмертием, которое можно получить посредством вторжения в тело чудовища (как извне, так и изнутри, например, путем проглатывания драконом). Сражение с драконом – это мистерия инициации с символикой временной смерти и возрождения.



логовая или рейдеры. Хотя прости, я забыл, игра же сказочная – там такого нет, и даже политики – честные.

А логика ИИ – вообще удивительная, как для стратегий. Напав на какую-то из провинций, где твое положение на карте даже с большой поблажкой трудно назвать стратегически выгодным, враг тут же отдаст территорию тебе почти без боя, отступив поближе к своим центральным базам. Окрыленный мужественной победой и заимев аппетит не хуже, чем у передовых мировых диктаторов, ты, разумеется, пойдешь отхватывать территорию за территорией, так и не поняв, что тебя заманивали в ловушку. На первых порах, увлекаясь завоеваниями, замечаешь, что враг окружил тебя со всех сторон, когда уже слишком поздно.

Так что конфликты приходится решать мгновенно. Особенно учитывая, что повести за собой бравых вояк за ход можно только в одной из битв. Все остальные сражения до окончания хода будут проводить верные генералы, среди которых есть даже воинственная лесбиянка. Впрочем, верность генералиссимуса автоматически выключается, когда в твоей казне можно смело проводить парад на слонах. Нет золота – нет предводителя. А брошенная армия – это хуже бубонной чумы во время торнадо: потом не удивляйся, куда подевался весь арсенал.

Дракованные вещи обмену не подлежат

Баталии в реальном времени существенно отличаются от тактических войн между расами. Во время маневров на глобальной карте приходится быстро думать и вовремя нажимать нужные кнопки, что, кстати, вовсе непросто, захватывая квадратики на карте, строя казармы, турели и штампуя рекрутов.

Звучит это довольно бедно, а выглядит еще беднее. Если бы не одно «но». Набрав 20 свободных мест для солдат, их можно обменять на превращение в дракона – а дальше, как сам до-



Сунь дракона в чай

Как известно, китайцы прутся от драконов со страшной силой. В конце 80-х годов XX века жители маленькой деревни в провинции Хэнань в Китае обнаружили скелет зауропода, который приняли за кости дракона. В соответствии с традиционными рецептами, они стали варить из останков похлебку для детей, страдающих судорогами и головокружениями, а также размалывали кости в порошок и прикладывали к ранам и переломам. По их убеждениям, это действительно помогало, и на местном рынке активно шла торговля: «драконьи кости» продавались на развес по 4 юаня (около 3 гривен) за килограмм. Однако когда об этом узнал профессор Института палеонтологии позвоночных и палеоантропологии Китайской академии наук Дун Чжимин, разразился скандал. Крестьяне, осознавшие, что употребляли в пищу животное, жившее 85-100 млн. лет назад, испугались и передали остатки скелета ученым, пожелав напоследок приятного аппетита.

гадываешься, начинается настоящее веселье, праздник психодела, и бешенное перемещение пальцев по клавиатуре, которой позавидовал бы даже Бетховен.

В образе дракона можно, кстати, управлять войском, однако это настолько неудобно, что даже невозможно. Ведь Горыныч чувствителен к попаданию ракет с турелей, так что желательно сконцентрироваться на пируэтах и уничтожении наземной техники.

Саморазвитие драконюха

Согласись, было бы неинтересно просто передвигать юнитов по карте, решать дамские (и не только) проблемы и вступать в бои без системы развития.

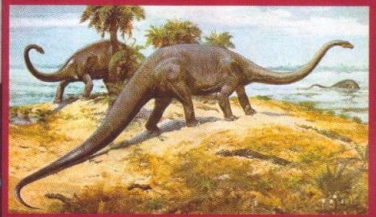
В Dragon Commander она есть и делится на два отдельных направления. Во-первых, уму-разуму учится твоя армия. Во-вторых, твой чешуйчатый гнездохвост, то бишь ручной дракоша, тоже подлежит бережному воспитанию.

Впрочем, «куда вкатывать очко прокачки?!» — не единственный мучительный выбор, который тебе предстоит сделать в игре. Зачастую советники будут терроризировать тебя вопросами относительно жизни простого народа. Например, в империи могут появиться

однополые пары, которые захотят объединить свои отношения благословением 7 богов. Тебе придется решать: позволить быть этой ереси или все-таки наложить вето.

Или недоросли-гномы, подсчитав, сколько денег получает церковь со своих подданных, предложат обложить ее налогом. Это конечно улучшит финансовое положение империи, однако, не без негативных последствий. После каждого хода ты сможешь прочитать газету, на которую подписана вся империя, и узнать, как народ воспринял твои запреты или разрешения.

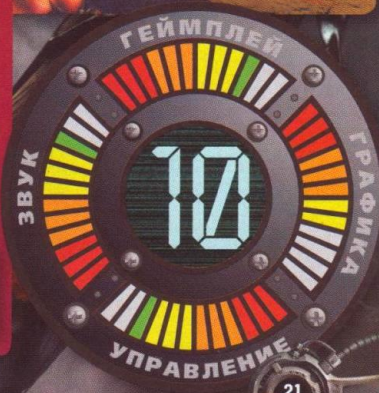
Moris Brother



Вердикт

Larian Studios замахнулась на революцию в жанре, стараясь совместить экшн и стратегические возможности в одно целое, создав игровой коктейль, который бы полюбили все.

Конечно, получиться у них могло получше: текстурки бы четче, тени бы динамичнее, возможности — несколько разнообразнее. Но даже в таком виде Dragon Commander является непревзойденной игрой, в которой нет ничего лишнего, а то, что есть, — не позволяет оторваться от воинственного объединения земель Ривеллона. Имеющийся мультиплеер, в котором могут сойтись до четырех игроков, позволит еще на дольше задержаться в этой сказке, где рыцари и есть драконами, а все проблемы можно решить, женившись на гномихе.



PAYDAY 2

Жанр:
FPS

Разработчик:
Overkill Software

Издатель:
505 Games

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
10 ГБ на жестком диске

PC PS3 X360

PAYDAY 2



Драгоценная родина

Если ты – патриот и по совместительству эксплуатер, тебе по душе придется миссия «Ukrainian Job» – в ней необходимо украсть из ювелирного магазина тиау, тем самым испортив свадьбу человека, отправившего твоего заказчика в тюрьму. С наличием С4 ограбление можно провести быстро, бескровно и до появления полиции, набрав немало денег и опыта.

PC | PS3 | X360

ПРИШЕЛ, НАГРАБИЛ, УБЕЖАЛ

Вот где-где, а в Швеции явно не страдают нехваткой хороших игровых компаний. Устроился в компанию, отличился – взяли в более продвинутую. Не понравилось – сделал свою, пригласил народ из других. Не прокатил свой проект – переформировал студию, сделал новый тайтл. Никаких проблем! В общем-то, подобная ситуация произошла с Overkill Software, сформированной в 2009-м владельцами закрывшейся компании Grin. Overkill успели сделать лишь один кооперативный шутер – Payday: The Heist, но его потенциал сразу заметили удалыцы из Starbreeze и купили компанию с потрохами, решив помочь с разработкой сиквела. Payday 2 стал приемным дитем шведского таланта, настойчивости и денег. И если с первым рождаешься, а второе развиваешь, то третье нужно добывать как умеешь. Именно об этом рассказывает Payday 2.

Маски-шок

Давайте уберем очевидное с дороги: это игра про грабителей. Плохих дядей, которые делают плохие вещи, чтобы получить хорошую прибыль. Но игра вовсе не учит грабить или убивать – напротив, она приучает к высокому! Payday в буквальном переводе – получка, день зарплаты. В жизни бывает, что зарплату задерживают, а Payday как раз объясняет, что иногда от жизни нужно брать то, что тебе полагается. Иногда для этого приходится брать заложников и большие мешки чужих денег, но, эй: цель оправдывает средства, разве нет?

А если шутки в сторону, то очень интересно и непривычно играть за самых обыденных антагонистов, не приукрашенных пафосом или особой харизмой. Это тебе не 11 друзей Оушена, где мужчины прощают Бреду Питту и Джорджу Клуни их преступления за крутой сюжет, а женщины – за то, что это Бред Питт и Джордж Клуни... Нет, «герои» этой игры – отъявленные ублюдки, не ищущие бессмысленного кровопролития, но готовые без секунды сомнения набить свинцом выполняющего

свою работу копа или мирного гражданина, если те каким-либо образом станут на их пути к большому денежному мешку. Они прячутся за масками, угрожают стволами, а сопротивление встречают насильем. Человеку с высокими моральными стандартами может быть даже неловко играть в Payday 2, но внутренний геймер просто не сможет удержаться.

Думай наперед, оглядывайся назад

Хотя быстрое самообогащение вполне логично использовать как основной мотиватор для противозаконных действий в игре, Overkill честно постарались дать каждому ограблению хоть какой-то сюжетный фундамент, пусть он по контексту и не уходит далеко от основной цели: «Здесь есть что-то ценное, и оно нужно нам потому что...» И это «здесь» находится на просторной карте Вашингтона, где появляются различные ограбления, которые игрок может принимать. После этого идет подбор команды, поскольку Payday 2 – исключительно кооперативный шутер, рассчитанный на тщательно продуманные и скоординированные действия, на которые ИИ в игре просто не способен.



Оплата наперед

Если ты косо поглядываешь на успех Call of Duty, учитывая мнимую простоту его разработки, встречай Payday 2: игра полностью окупилась и начала приносить прибыль еще до официального релиза, находясь в стадии публичной беты. Видимо, если игра действительно хороша, вирусный маркетинг сделает свое дело без вмешательства мультимиллионной рекламной кампании.

Собственно, продумывание начинается в первом из трех этапов каждого ограбления, когда грабители под видом обычных гражданских изучают свою цель и планируют ход ограбления. Размещение и маршрут охраны, расположение камер, сигнализации, дополнительные входы и выходы, просматриваемость локаций, количество гражданских в различных комнатах — все это имеет значение в ходе ограбления и может сорвать его при неправильном расчете действий. Более того, количество людей, расположение камер и сигнализаций и даже структура уровня каждый раз генерируется по новой случайным образом, не позволяя опытным игрокам отточить один безупречный план и постоянно повторять его, а также добавляя черпак реиграбельности в кастрюлю геймплея. Во время первой стадии нужно обеспечить себе безопасную операцию, избавляясь от охранников и присваивая их рации, отключая где можно камеры и сигнализации, а также продумывая план отступления.

Воруй, убивай, не тронь гусей

Вторая стадия начинается, когда грабители надевают маски и приступают к своему злодейству. Первым делом необходимо громкими угрозами уложить на землю всех гражданских и связать их, пока никто не решил сыграть в героя и вызвать копов. Трое из команды держат ситуацию под контролем, пока четвертый взламывает сейф, чистит полки или тырит еще что-то. Опосля грабители хватают мешки с награбленным и уносят к точке эвакуации. Если все это провести безупречно, можно завершить уровень без единого выстрела.

Звучит просто, но на практике все не так. Одна сигнализация, одна ошибка, один случайный прохожий, ставший свидетелем ограбления, — и к вам в гости наведывается полиция. И тут начинается третья стадия — тотальный хаос.

На этапе ошибки, которая происходит почти всегда, игра из полустелсового состояния переходит в шутер с отстрелом от волн неслас-

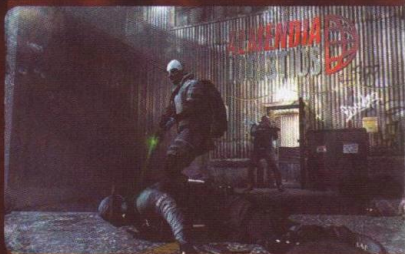
ных противников. И хотя грабители способны поднимать раненных товарищей, с ограниченными ресурсами и патронами идти против отрядов спецназа очень и очень нелегко. Ко всему прочему, за гражданские жертвы ты теряешь проценты от награбленного, поэтому нужно следить за тем, куда палишь. А еще каждая жертва добавляет время к переговорам, в случае если кого-то из команды арестовали и необходимо провести обмен на заложника.

Кровавый маскарад

В панической перестрелке, разумеется, никто обмен проводить не будет — здесь остается только отстреляться и сбежать, что тоже бывает весьма затруднительно. После успешного ограбления ты получаешь лишь процент от украденной суммы, остальное отправляется на оффшорный счет, оставляя тебя с опытом и незначительной суммой, используемой для дорогостоящего оружия, примочек к нему, а также стилизации собственной маски. Это — безусловно, дешевый способ заставить игрока «гриндить» для получения новых фишек, но они всегда того стоят, а способности, открывающиеся в одном из четырех древ умений при достижении новых уровней, сильно разнообразят игру.

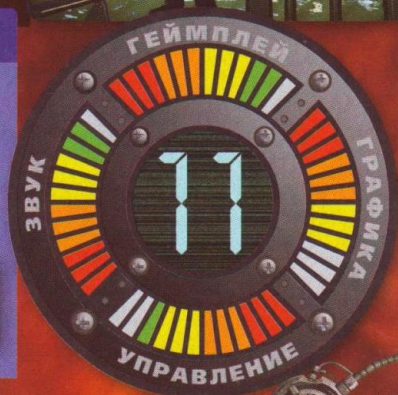
Разнообразие здесь страдает только в количестве карт, хотя разработчики уже пообещали в течение года снабжать игру свежими DLC. И это даже хорошо, поскольку одни и те же ограбления надоедают: даже со случайной генерацией деталей местности, одни и те же пейзажи приедаются, да и к тому же выглядит игра не на высшем уровне, хотя графика здесь, безусловно, не главное. Зато очень радуют анимации оружия от первого лица и звуки выстрелов, буквально погружающих тебя в атмосферу перестрелки и заставляющих сердце биться чаще. И именно за эти волнительные, захватывающие и, важнее всего, непредсказуемые моменты ты готов простить Payday 2 любые мелкие недостатки.

Butcher



Вердикт

Если бы мне пришлось описывать игру в двух словах, я бы сказал «SWAT наизнанку». Но гений Payday 2 заключается в том, что это игра, напрямую адаптирующаяся под поведение игрока. Ты получаешь немерянное удовольствие от идеального ограбления с полным стелсом и без единого выстрела, но даже когда ВСЕ идет наперекосяк — далеко не каждый шутер способен померяться с Payday 2 в интенсивности перестрелок. А это, дамы и господа, — первоклассный геймдизайн.



RISE OF THE TRIAD

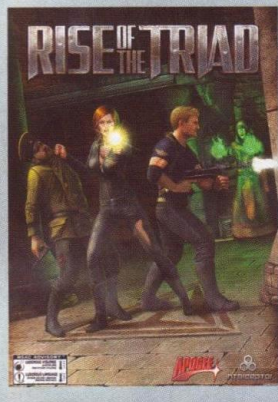
Жанр:
FPS

Разработчик:
Interceptor Entertainment

Издатель:
Apogee Software

Системные требования:

Процессор: 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
5 ГБ на жестком диске



СТАРЬЕ

Геймеры старой закалки – это не только те, кто бегал между спрайтовых статуй еще в те времена, когда компьютеры были в разы слабее смартфона современного среднестатистического школьника. Геймеры старой закалки – это те, кто помнят первый Doom, Wolfenstein 3D, Quake и... Rise of the Triad, грубую пикселизацию и другие 8-16-24-32-битные вещи. У ретро послевкусие незабываемое, особенно если говорить о классических шутерах, в которых было все, что нужно: простота, мощь оружия, сложность, движение, скорость, мясо, музыка и еще раз мясо. Ремейк Rise of the Triad попытался пофантазировать на тему «что бы было, если бы в классике неожиданно забилося сердце Unreal Engine 3, а все остальное – осталось прежним». Фантазия тянет как минимум на опыт профессора Франкенштейна, не правда ли? По крайней мере, так думаешь, запуская сводящий олдскулы Rise of the Triad.

Достигнув своего апогея

Как ты наверняка знаешь, но даже не подаешь виду, к половине шутерной классики 90-х приложили руку ребята из разработчико-паблишерской компании Apogee Software – они даже того самого Wolfenstein 3D издавали! Тебе ничего не говорит название Apogee Software? Не удивительно: широкой общественности эта компания была известна как 3D Realms, которая ныне почилла в бозе. Зато ее кусок под названием Apogee Software все еще на плаву, и, похоже, продолжает резво скакать на той же лошадке, на которой скакала в лихие 90-е. Впрочем, это на самом деле хорошая новость особенно для тех, кто любит классические пострелушки. Новая Rise of the Triad своим контрастом с современными проектами как раз наглядно демонстрирует: многое поменялось с 90-х годов в процессе разработки, разработчиках, геймерах и технологиях. Правда, вот свежих идей особо не прибавилось, даже несмотря на прогресс, несущийся гигантскими, словно мужское достоинство Дюка Ньюкема, шагами.

Хорошо забитое старое

Самая первая Rise of the Triad должна была стать продолжением Wolfenstein 3D, потому сюжет сходу был придуман соответствующий – ты член

суперотряда и спасаешь человечество от подлецов, а в роли последних выступают фашисты-окультисты. Примерно на этом моменте сценарист проекта посчитал, что история достигла своего гениального апогея и ушел доухивать клей. Впрочем, невелика потеря – ну зачем сюжет в дезматче? А Rise of the Triad – это, по большому счету, синглплеерный дезматч. И раз уж мы заговорили о мультиплеерных режимах – вспомни, приходилось ли тебе хоть раз с криком «Ну и флаг тебе в руки! («Ну и флаг тебе по в попу!» \ «Ну и флаг тебе в руки!») стрелять в спину кому-то, кто убегает вперед с флагом твоей команды? Так вот – впервые режим Capture the Flag был использован именно в Rise of the Triad. Вся остальная классика жанра прилагалась: враги, лезущие отовсюду, крупные почти не убиваемые боссы, а также различные интересности в виде тайников, ловушек, джамперов и «ключей от всех дверей». Игра не давалась просто так: каждый уровень приходилось покорять, врагов наказывать, а победу – выбарывать. После всего вышеперечисленного геймер старой закалки расслабленно выходил на улицу со знакомой от мега-графики и доброго ЭЛТ-монитора рябью в глазах. Прошло почти 20 лет, игра переехала на одну из новейших графических технологий, но суть не



Три факта о триадах

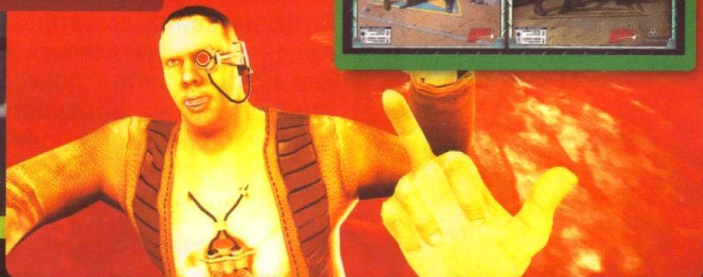
В старой версии есть режим Capture the Triad (по сути, это взятие флага), а в ремейке он отсутствует.

В обеих играх нет кат-сцен.

В ремейке можно включить одд-скульную звуковую дорожку, которая была в старой версии.



В обеих играх есть режим DOGMODE, пародия на GOD MODE – можно стать собакой и грызть врагов



поменялась: враги по-прежнему прут из всех дыр, вокруг ловушки, тайники и сплошняк повышенная сложность. Хотя в отличие от душевных и атмосферных классических проектов с такими милыми гигантскими пикселями, создается впечатление, что RoT делали в спешке и особо не вкладывая душу. Хотя на самом деле это не так: разработчики почти весь бюджет потратили на лицензирование Unreal Engine 3 и даже согласились несколько месяцев сидеть без зарплаты, лишь бы проект был закончен.

В ловушке

Ремейк получился аутентичным – он как хорошая репродукция известной картины вводит в заблуждение даже экспертов по живописи! Похоже, разработчики ради максимальной правдоподобности даже специально сделали выдаваемую Unreal Engine 3 картинку страшноватой.

Геймплей проект получил из добрых девяностых, технологию – из десятых, а графику – из середины нулевых. При этом игра жрет ресурсы просто не в себя, одолевая даже топовые

машины несправедливым подтормаживанием. Впрочем, всегда можно сослаться на некий «привкус недоделанности» из девяностых с налетом современности.

Впрочем, отличий между разными поколениями игры все же хватает. Например, если в 1995-м ты жал F5 и сохранялся, то в Rise of the Triad версии 2013 тебе, согласно модным веяниям, такое самоволие не положено. Для сохранения нужно дойти до чекпоинта, который может оказаться ну совсем в неподходящем месте. Например, не раз сохранение перезаписывалось, когда я такой красивый и с 10% здоровья стоял без аптечки и патронов прямо посреди орды врагов. Стоит ли говорить, что свой чахлый пистолетик можно самостоятельно начать засовывать себе же в запасной выход и начинать прохождение всего уровня заново? В общем, уровень хардкорности это, конечно, повышает, но и популяцию нервных клеток выкашивает как бубонной чумой, потому что – сюрприз! – когда тебя ждет очередной подлый чекпоинт – неизвестно.

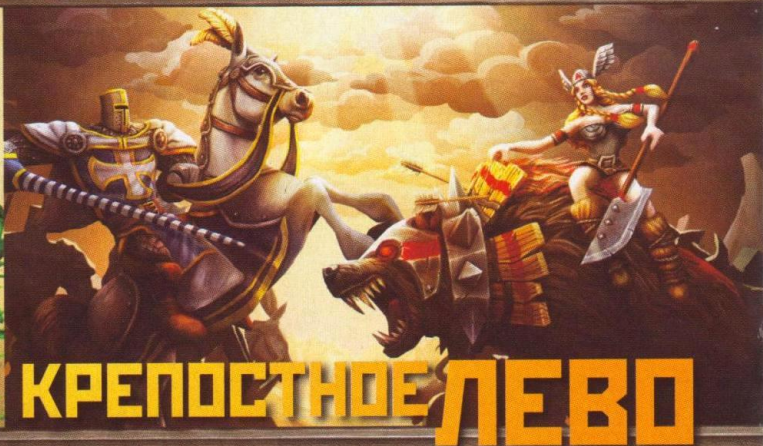
Валерий Решетарь



Вердикт

Увы, хоть разработчики старались, они не особо смогли сделать игру интересной современному поколению. Геймплей, дизайн и смысл RoT застряли в прошлом веке и подойдут разве что тем фанатам ретро, кто «слышал, но не играл». Только в этой игре враги появляются из воздуха, тебе приходится прыгать по летающим платформам, как Марио, а режим сложности «хард» заставляет плакать кровавыми слезами. Здесь есть ловушки с гигантскими летающими лезвиями и многочисленные баги (противники постоянно участвуют в чемпионате по цеплянию за текстуры). Разработчики гордятся неплохими продажами за первую же неделю, но на самом деле, успех игры – это не когда она хорошо продается, а когда о ней говорят с любовью.





КРЕПОСТНОЕ ДЕВО



Жанр:
Tower Defense, стратегия

Разработчик:
Zen Studios

Издатель:
Zen Studios

Системные требования:

Процессор: 1.6 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видео: GeForce 6600/
Radeon 9800
500 МБ на жестком диске



PC X360

Каждый из нас хоть когда-нибудь да запускал простенькие казуалки а-ля Angry Birds на своих смартфонах или планшетах. Некоторые и вовсе грешат этим ежедневно – натягивать птичек на рогатки, чтобы не заснуть в метро, на паре или пока на плите подгорает яичница – это ведь так прикольно! Так вот, Zen Studios решила объединить все эти маленькие игры в одну большую... ну, не совсем большую, скорее среднего телосложения. Так получилась CastleStorm – игра, которая собрала чемоданы и, хлопнув дверью, переехала из Xbox Live Arcade напрямую в оплот PC-геймерства – сервис Steam.

Средневековый демонтаж

Викинги. Это все из-за этих варваров в смешных головных уборах с рожками и косичками! Вандалы не дают спокойно жить и размножаться простому люду Королевства, ежедневно нападая на их крепость. Твоя задача проста – не дать супостатам проникнуть в родную твердыню и скомуниздить флаг или же эту самую твердыню разобрать по камням. Непрерывно защищаясь, нужно найти время и для контратаки – у врага тоже имеется крепость, которая так и напрашивается стать бесформенной грудой строительного мусора

Башню снесло

Твое главное оружие в борьбе с агрессором – баллиста, которая помимо обычных стрел может с легкостью запустить начиненное взрывчаткой яблоко, самонаводящегося орла или даже пукающую радугу овцу. Стрелы идеально подходят для отстрела вражеских крипов, бегающих от замка к замку в попытках сбросить пару калорий и заодно украсть наше драгоценное знамя. А вот взрывающиеся яблочки и камни вполне сгодятся для обстрела твердыни противника.

Игрок также может и сам нанимать крипов, работающих за еду (совсем как мы в редакции!), запасы которой пополняются ежесекундно. В целом сюжетная кампания не дает заскучать, то и дело бросая нас в различные забавные

ситуации. То наши солдаты перед битвой устраивают забастовку, и воевать приходится без участия союзнических крипов, то упрямая овца перегрызает веревку на катапульте, лишая нас главного оружия. Половить лулзы здесь есть из чего – разработчики ко всему подошли с юмором, а если и отходили, то ненадолго.

Строительный реактор

В особо опасных ситуациях, когда вражина уже на пороге нашей крепости, а баллиста не поспевает простреливать им колени, можно позвать на помощь нашего героя – не все же ему в замке отсиживаться. На короткий промежуток времени богатырь появляется на поле боя, и нам передают прямое управление над ним. Получается этакий экшн-платформер – бегаем вправо-влево, уклоняемся и наматываем кишки противников на свой меч-кладенец.

Между битвами желательно уделить немного времени обустройству нашей крепости. Для этого есть специальный редактор, в котором можно разобрать наш замок до основания и соорудить новый. Здесь нужно тщательно продумать, где именно построить казармы, сокровищницу, трактир и прочие помещения, дающие неплохие бонусы. И обязательно нужно позаботиться о защите, ведь если враг во время боя разрушит, к примеру, твою казарму для лучников, то нанимать их до конца битвы ты уже не сможешь.

Prince

Вердикт

Получилась веселая смесь из Angry Birds, Tower Defense и стратегии в красочном рисованном стиле. Авторы не стали придумывать ничего нового, просто собрали все, что мы уже не раз видели, и соединили воедино. В отличие от других простеньких забав в подобном жанре, CastleStorm предлагает более широкий выбор вариантов, ведущих к победе. Ради этого стоит обратить на нее внимание.





Жанр: RPG, TBS

Разработчик:
Harebrained HoldingsИздатель:
Harebrained Holdings

Системные требования:

Процессор:
Intel Pentium IV 1.8 ГГц /
AMD Athlon XP 1,5 ГГц
Оперативная память: 2 ГБ
Видеокарта: 256 МБ
(GeForce 6600/Radeon X800)
1.5 ГБ на HDD



СНИМАЮ С ГЛАЗ, ПОРЧУ МАТРИЦУ

По улицам бегают эльфы со снайперками, в канализации живут орки-хакеры, а многие местные жители подзаряжают свои айфоны при помощи магии. 20 лет назад такой ядреный коктейль из фэнтези и киберпанка никого не удивлял: в моде была РПГ Shadowrun. Казалось бы, за два десятилетия игра должна была покрыться толстым слоем забвения. Но стоило разработчикам попросить на Kickstarter 400 000 баксов, как через двое суток ополумевшие от счастья фанаты-староверы насобирали на минуточку 2 миллиона. Harebrained потратили эту нефиговую сумму с умом: сделали Dungeon Siege, только XCOM.

Тень за днем

В 2050-м магия и технологии сплелись настолько тесно, что часть населения мутировала в толкиеновских персонажей, а индейские племена, используя очень сильное колдунство, захватили Америку, пока аборигены опрометчиво зависали в местной Матрице — «Системе». Ты — шедоуранер, наемник с врожденным прокси: «Система» попросту не может тебя идентифицировать. В общем, тянул ты лямку и торговал смертью, пока в один прекрасный момент не получил видеописьмо от старого друга. Он просит ни много, ни мало найти его убийцу и соблазняет внушительным вознаграждением. Самое время собирать команду и отправляться искать правду, параллельно впутываясь в хитросплетенный клубок интриг.

Боевая система пошаговая с системой укрытий, очень похожей на XCOM: Enemy Unknown. Перестрелкам, правда, уделяется не очень много времени, а вот чтению — куда больше. Ни один персонаж в игре не озвучен, зато текста в игре — тонны. В принципе, читать не обязательно, но в таком случае интереснейшая сюжетная нить Ариадны миглом порвется, а ты останешься блуждать по лабиринту «Что, блин, здесь происходит?»

Потрясающая старинной

То, что игра — творение разработчиков старой школы, заметно сразу. Мир полностью изометрический, все задники и арты отрисованы вручную, но при этом объекты — в честном 3D. Хочешь посмотреть расслабляющую заставку между боями? Кат-сцены — не по фэншую породистой классики! Забудь о мейнстримовых коридорах: в Returns полным-полно тупиков, которые обычно не порадуют тебя даже жалким барахлишком. И хоть привыкший к рельсам Call of Duty геймер может даже заблудиться, старожилы ругаются: предыдущие игры серии радовали вообще открытым миром.

Greencat

Волшебник страны поз

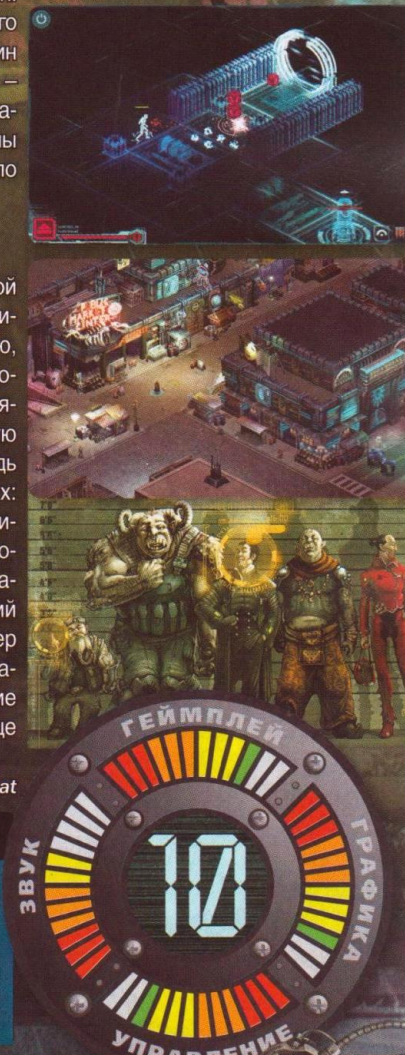
Официально Shadowrun Returns — это РПГ, но данную черту своего характера игра скрывает лучше любого Джеймса Бонда: инвентарь ненавязчивый, прокачка не возведена в культ, и даже членов своего отряда нельзя перечислять — хотя после Mass Effect кажется, что именно этот элемент — новый стандарт современных ролевых игр.

Тень создателя

В комплекте с игрой идет полноценный редактор уровней. Он очень прост в освоении и позволяет создавать с нуля хоть целую игру. В первые же дни игровое комьюнити успело наклепать как новые карты и миссии, так и фиксы к самой игре. Фанаты уже даже приняли переносить первую часть Shadowrun на новый движок!

Вердикт

Shadowrun Returns до того олдскульный, что поклонники ретро могут его прикладывать к больным местам — радикулит точно вылечит. И почти любой другой недуг как рукой снимет — особенно грусть по старым добрым временам, когда стратегии были сложные и интересные.



Disney's
DUCKTALES
-REMASTERED-

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Wayforward

Издатель:
Carcom

Системные требования:

Процессор: 2.4 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce
9600GT/AMD Radeon HD 3870
1 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360 | Wii U

НОСТАЛЬГИРУЕМ СУТКАМИ

В последние годы нельзя не заметить мощного наплыва многочисленных игр в стиле ретро и прочих HD-ремейков. Данная тенденция, между прочим, коснулась не только игровой индустрии. Возьмем, к примеру, кино: «Вспомнить все», «Судья Дредд» – вроде бы и до боли знакомые названия из раннего детства, а присмотришься – современные многобюджетные блокбастеры с 3D, навороченными спецэффектами и другими свистелками. Что это? Массовая вспышка ностальгии или банальный кризис новых идей? Так или иначе, у поколения постарше появился отличный шанс окунуться в теплые волны беззаботного детства... ну, или с недовольной миной пожаловаться: «Вот в мои-то годы!..»

Чудо в перьях

Своей целью для раскопок и реставрации студия Carcom выбрала старенькую DuckTales, вышедшую на бабуйке NES в седобородом 1989 году. Это – без преувеличения культовый платформер, который в те времена просто обязан был быть у каждого счастливого владельца «восмибитки». Игра подкупала яркой графикой, разнообразными многоуровневыми картами, веселой музыкой и духом приключений а-ля Индиана Джонс, только про селезня-миллионера в пиджаке и с тростью.

Делать ремейк на такую культовую классику – задача не из легких. Внесешь много изменений – заклюют и запинаят бородатые поклонники оригинала, оставишь основу нетронутой – новое поколение, привыкшее к более глубокому в плане геймплея платформерам, не оценит и назовет «скучным старьем», причем как игру, так и самих девелоперов. Это как находиться

между молотом и наковальней, в то время как тебя подгоняет ударом плетки дядя-издатель.

Богатые тоже утки

Проходя DuckTales: Remastered, я был поражен, с каким вниманием и уважением к оригиналу отнеслись разработчики. Они либо невероятно рискованные парни, либо малость пришибленные – иначе как объяснить ни на йоту не изменившуюся игровую механику, которой уже без малого четверть века. Та же двухмерная плоскость, прыг-скок по старым уровням, знакомые враги... они оставили нетронутым буквально все, включая многочисленные секреты и потайные комнаты. Самым чувствительным олдфагам стоит серьезно опасаться обезвоживания во время игры в Remastered, ведь можно ненароком выплакать всю жидкость из организма – геймеры, склонные особо ностальгировать, должны запастись водичкой и носовыми платками!



Ремонтные работы

Без шпаклевки, штукатурки и прочих косметических материалов не обошлось, это и утке понятно. Обновленный DuckTales заиграл и запах новыми красками: все здесь, кроме трехмерных задников, с любовью нарисовано вручную. Игра смотрится ярко, мультяшно, современно и в то же время в ней узнается старый добрый DuckTales. Да и как тут не узнать, когда уровни практически один в один перенесены с оригинала. Заросшая зеленью Амазонка, мрачный замок с мумиями и привидениями в Трансильвании, африканские шахты, покрытые снегом Гималаи, полет на Луну тоже никто не отменял. Бегаешь по всем этим красивым, красочным уровням, а в памяти то и дело всплывают отрывки детских воспоминаний; слушаешь современный динамичный саундтрек, а в голове слышатся знакомые с детства 8-битные мелодии... И где-то вдалеке: «Мама, я не хочу в садик, я хочу в приставку и морожена!»

Летят шутки

Думаю, самая большая смелость, на какую пошли разработчики, – это добавка в виде двух небольших уровней: в самом начале (читай, tutorial) и в конце. Ремейк начинается с нападения братьев Гавс на хранилище Скруджа МакДака. Бегая по своей усадьбе и отвешивая люлей незванным гостям, мы быстро знакомимся с управлением и игровой механикой. Tutorial также послужил сюжетной завязкой – авторы захотели добавить смысл во всю эту бессмысленную беготню и прыжкам по уровням. Remastered пестрит сюжетными вставками и многочисленными растянутыми диалогами, которые, слава утиным яйцам, можно пропустить.

Like a boss

По-новому засияли и битвы с боссами. Злодеи остались прежними, но за четверть века все они научились парочке новых трюков. Несмотря на это, молодому поколению схватки с ними, скорее всего, покажутся слишком заскриптованными и однообразными – сейчас так не делают. У Скруджа, как и раньше, всего два типа атаки: он либо прыгает со своей тростью врагам на голову, либо этой же тростью запускает в них небольшие булжники. От такого «разнообразия», как понимаешь, далеко не попляшешь. Да разработчики и не пытались, у них была другая цель – сделать точную в идейном плане копию оригинала – и им это удалось. Даже фирменная сложность стареньких игр, когда любая ошибка в конце уровня или при битве с боссом карается полным перепрохождением, перекочевала сюда напрямую из 80-90-х. Для новичков, правда, есть легкий режим с бесконечными жизнями, чекпоинтами и полностью открытой навигационной картой – с этим справилась бы и твоя бабушка.

Вот и сказочке конец

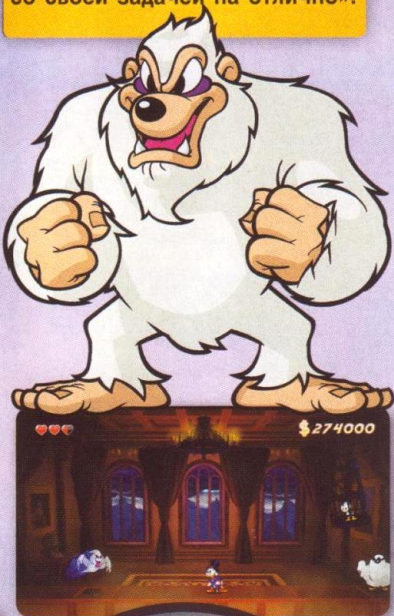
Главным недостатком DuckTales: Remastered, в котором разработчики вовсе не виноваты, я считаю ее небольшую продолжительность. Ни дополнительным уровням, ни сюжетным вставкам не удалось раскатать игру даже на пару вечеров. 2 часа – именно столько уходит на полное прохождение, если обшаривать каждый угол в поисках секретов. Да, это ремейк. Да, Саркот не просит за свою игру полновесную цену, но это не отменяет того факта, что игры реально МАЛО: ею невозможно насытиться.

Олег [Prince] Скубицкий

Кто сказал «кря»?

В оригинальной DuckTales образца 1989 года не было озвучки – лишь короткие текстовые диалоги. Работая над ремейком, Саркот твердо решила – уткам нужно подарить голос. Для этого компания задействовала в проекте людей, чьими голосами говорили персонажи мультсериала «Утиные истории».

«Актёру, озвучившему Скруджа, сейчас 94 года, – говорит старший вице-президент Саркот USA Кристиан Свенсон. – Но когда он пришел в нашу студию, мы сразу поняли, что перед нами настоящий профессионал. Он справился со своей задачей на отлично».



Вердикт

DuckTales: Remastered – практически идеальный образец ремейка, созданного в первую очередь именно для фанатов оригинала, а не для привлечения молодой и зеленой аудитории. Уж слишком многое игроделы решили оставить нетронутым, обращаясь с оригиналом, как с хрупкой вазой какой-то там китайской династии Дзинь-Хуань. Олдфаги должны остаться довольными, да и более юным любителям платформеров ремейк может прийти по вкусу – игровая механика хоть и покрыта плесенью, но все еще доставляет удовольствие.



NARCO
TERROR

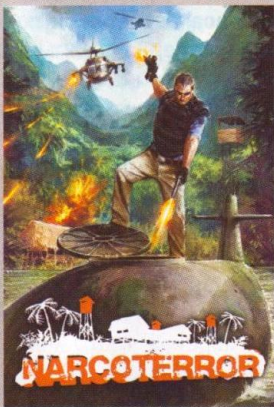
Жанр:
аркада/шутер

Разработчик:
Rubicon Organization

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: AMD Radeon HD
4000 series / NVIDIA GeForce
8 series
2 ГБ на жестком диске



СТОП НАРКОТИК

Что-то в последнее время многих игроков часто начала посещать ностальгия, тоска по ретро и боевикам 80-х. Здорово, конечно, вспомнить детство и все такое, но когда кто-то пытается тупо нажиться на твоих теплых воспоминаниях, подсовывая под нос одноклеточный геймплей, то как-то не очень радостно на душе. Большинство игровых механик, на которых строились игры 10-20 лет назад, уже безнадежно устарели и покрылись мхом, но находятся те, кто пытается завернуть их в современную упаковку и продать под видом ожившей классики. Rubicon Organization тоже попыталась, но как она не старалась загримировать труп, тот все равно не ожил.

Легкая наркомания

Narco Terror – ярчайший представитель стареньких аркад-пострелушек с сюжетом типичных боевиков 80-х, ну, знаешь, тех, в которых перекачанный главный герой с каменным лицом бежит по джунглям и косит автоматными очередями десятки тысяч солдат ради благого дела, разумеется. В игре все события крутятся вокруг матерого вояки, решившего ступить на тернистый путь борьбы с наркобизнесом, а всех, кто этот путь ему преграждает, он холоднокропно, как дедушка Сталин, расстреливает.

Но это еще не все. Программа, которая генерировала сюжет для этой игры, случайно выдала еще одну строчку: дочку протагониста похищает наркобарон и требует прекратить антинаркотическую операцию. Герой выдает что-то типа: «I'll be back. Hasta la vista, baby. Umri hren proklyati!» и, как ни в чем не бывало, бежит дальше, стреляя по всему, что движется, лежит и нервно курит в сторонке. В общем, штамп на штампе и штампом накрытый.

Теория большого взрыва

Вот что точно тебе не понадобится для игры в Narco Terror, так это мозг – можешь смело его вынуть, протереть тряпочкой и положить на полочку. Весь процесс сводится к бездумному отстрелу наступающих со всех сторон болванчиков. Два действия: бежим и стреляем – это бы запомнил даже мой кот. В наше время подобная

забава вряд ли кого-то сможет заинтересовать и увлечь на дольше, чем двадцать минут.

Разбавить пострелушки на своих двоих решили еще более скучными занятиями: полетушками на самолетах в духе Air Strike и поплывушками на лодках. Отака х**ня, малыта, – пробежались, наспиговали свинцом где-то половину китайского населения и... титры. Радуют разве что взрывы – в Narco Terror много-много красивых и сочных «бабахов». Лevelдизайнеры старательно наспиговали уровни красными бочками, машинами и другими легковоспламеняющимися и громко взрывающимися объектами.

Наркотическая независимость

Дабы полностью соответствовать всем канонам ретроигр, у героя отобрали способность к регенерации, то, без чего ни один протагонист современного боевика даже носа на улицу не высунет. Пополнять здоровье приходится за счет щедро выпадающих из поверженных врагов аптечек. Уходя на тот свет, противники также оставляют после себя всяческие модификации для патронов: одни – поджигают цель, другие – бьют током и т.д. Видов основного оружия всего четыре штуки, но часто на пути попадают особо убийные вундервафли а-ля огнемет и мини-ган. Есть даже снайперка, стреляющая каким-то смертоносным лучом, – лазерные бластеры из «Звездных войн» на ее фоне просто бесполезные «пиу-пикалки».

Viper

Вердикт

Перед нами простецкая аркада, пропитанная духом и потом боевиков 80-х годов. Игре катастрофически не хватает разнообразия и более-менее вменяемого сюжета. Механика Narco Terror уже давно изжила себя, ей попросту нечем заинтересовать современного избалованного игрока. Можно смело пропускать.





DOTA 2

VALVE



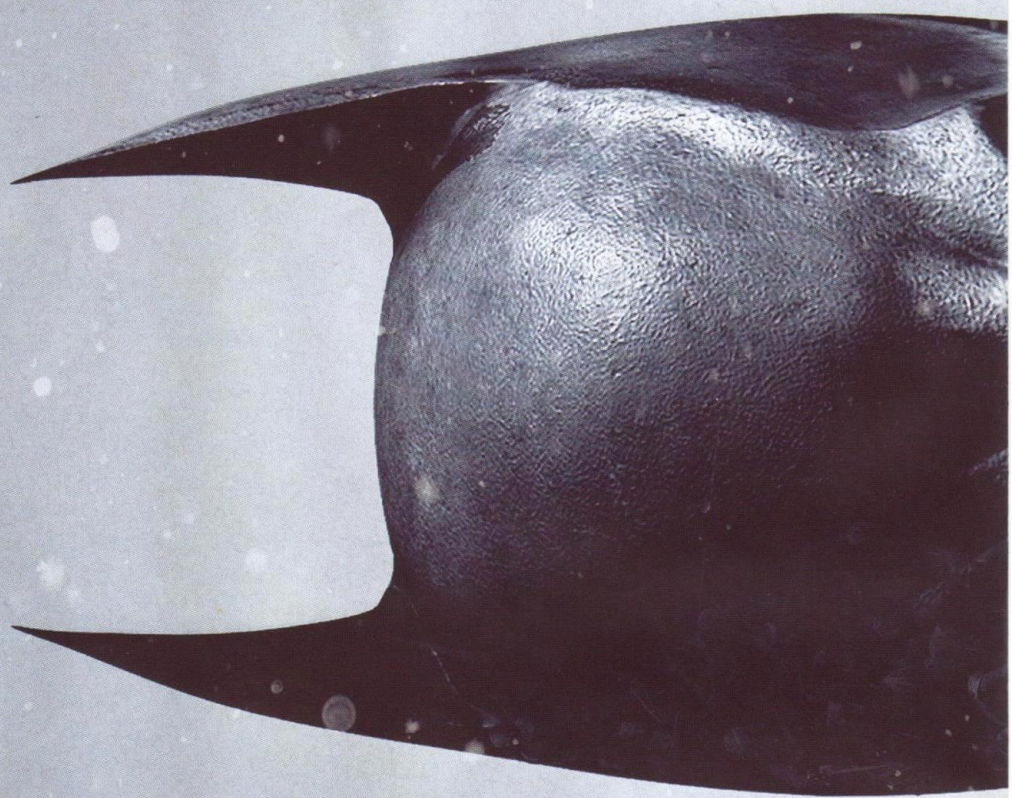
ШПМЛБ!



ШЛЯХ!

BATMAN

A R K H A M O R I G I N S





ПО КРУГОЗОР

**NASCAR THE GAME
2013**
Жанр: Автосимулятор

Разработчик:
Eutechnyx

Издатель:
Eutechnyx

Системные требования:

Процессор: Dual Core 3.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce 8800/
ATI Radeon HD 3870
8 ГБ на жестком диске

Американцы – странные люди. Они очень любят спорт, но предпочитают в первую очередь смотреть его по телевизору, заглатывая очередной дабл-гамбургер с тройным беконом и большой порцией картошки фри с соусом из холестерина. Порой их спортивные вкусы непонятны всей остальной планете, и особенно – логика называть «футболом» (т.е. нога-мячом) игру, в которой нужно руками бросать овальный мяч. Автоспорту тоже досталось. Ну как можно с азартом смотреть на то, как обклеенные наклейками холодильники на колесах наматывают 60 кругов подряд по овальной трассе? Кстати, гринго называют это NASCAR'ом.

Замкнутый в себе круг

NASCAR: The Game 2013 предлагает нам поучаствовать в чемпионате Sprint Cup Series, со всеми его официальными командами, гонщиками, овальными трассами, скукой и унынием. Вводим имя, выбираем марку автомобиля, национальность (Ненька Украина тут теж е) и бегом на трассу практиковаться. Ездить по овалу – это вам не шишки-ягоды в лесу собирать. Нет, я серьезно, нужно учитывать угол поворота, скорость и т.д. К тому же «наскарные» тачки не самые маневренные – это как управлять ленивым китом с турбоускорителем. И вот, вдоволь напрактиковавшись и наквалифицировавшись, ты с боевым настроем выезжаешь на трассу...

В тесноте и в обиде

Представь себе киевские пробки в час пик, только машины не стоят на месте, а все дружно едут со скоростью под 300 км/ч. Это и есть NASCAR. Начало гонки – это огромный косяк автомобилей, стремительно набирающих скорость. При этом расстояние между машинами минимальное – плотность можно сравнить с толкучкой покупателей в торговом центре во время сезонных распродаж. И тут ты понимаешь: твои оппоненты по непонятным причинам едут быстрее тебя, обгоняя по бокам и прессуя со страшной силой сзади. Дисбаланс на лицо, а точнее на задний бампер. К тому же противники не стесняются хладнокровно тебя подрезать, устраивая поистине эпические аварии. Похоже, права идут в комплекте поставки при покупке гоночного автомобиля.

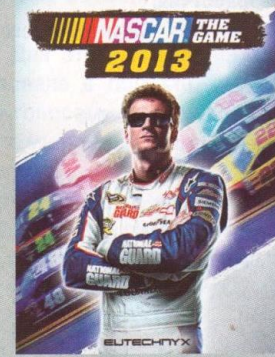
Прокат уныния

Сложности преследуют тебя до тех пор, пока не накопишь достаточную сумму для апгрейда.

Покупаем новый движок и – о чудо, мы едем быстрее! Причем этого самого «быстрее» с лихвой хватает на то, чтобы перевернуть ситуацию на 180 градусов. Пара навесов, и ты будешь без труда получать первое место в квалификации, заставляя соперников глотать пыль еще со старта. Но как только отрываешься вперед, довольная ухмылка начинает таять – становится по-настоящему скучно. Ездить по овалу в одиночестве – это, знаешь ли, не самое веселое занятие.

Скуку не помогают разбавить даже редкие инвенты, встречающиеся по ходу чемпионата: гонки на выбывание, дуэли и прочее. Помимо турнира еще есть режим Highlights, в котором нам предлагают пережить либо же переписать памятные моменты чемпионата, о которых янки любят вспоминать в кругу друзей в баре за кружечкой пива и тарелочкой патриотизма. Обогнать знаменитого гонщика на последнем круге, не дать себя опередить – набор не особо выдающийся, но здесь хотя бы не чувствуется катастрофический дисбаланс.

Prince



Вердикт

NASCAR: The Game 2013 идеально тебе подойдет, если ты давно хотел впасть в депрессию, уныние и тоску.

Н О Ч А Л О



ARKHAM ORIGINS

Жанр:

Action-Adventure

Разработчик:

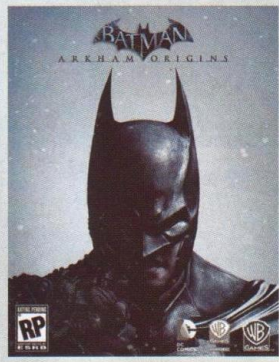
Warner Bros. Games Montreal

Издатель:

Warner Bros. Interactive Entertainment

Дата выхода:

26 октября



PC | PS3 | X360 | WiiU

В тяжелые времена игронизаций голливудских блокбастеров, склеенных на скорую руку, причем непременно растущую из совсем неподходящих для этого мест, внезапно из ниоткуда появился герой – компания по имени Rocksteady. В портфолио этой студии из столицы Великобритании числился всего один малоизвестный, но хороший шутер Urban Chaos. Никому не ведомо, как и почему они внезапно взялись делать игру по вселенной «Бэтмена», и как им удалось избежать непосредственной привязки к нашумевшему в то время «Темному Рыцарю» Нолана. Однако Arkham Asylum стал внезапным и заслуженным хитом. Его успех моментально превратил тайтл во франшизу, растущую в масштабе и грозящую выйти за ведомые фанатам рамки уже в октябре при помощи Batman: Arkham Origins.



Старались что есть ночи

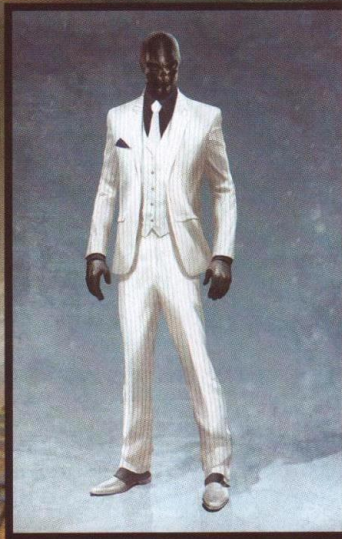
Никому не известны точные причины этого размена, но Rocksteady Studios больше не работают над серией Batman: Arkham. Лондонские психопаты уступили место водителю внутренней монреальской студии Warner Bros, имевшей лишь опыт портирования Arkham City на WiiU. Студия вроде бы ничего и не заporопа, но геймеры чисто на всякий случай стали доставать факелы и вилы для профилактического разма-

хивания перед носом канадцев, одновременно придумывая, какими негодованиями засыпать твиттер нового разработчика. Ведь не поломанное не чинят, правда? И раз уж компания хорошо сделала две игры – пусть и все триквелы, квадриквелы и пятаквелы к проекту штопает она же, верно? Не совсем. По крайней мере, если не руководствуешься логикой Activision. К счастью, у игрового подразделения Warner Bros. с логикой все в порядке, и даже если геймеры не понимают, что происходит – ребята из WB обычно знают, что делают.

О боже, какой мышьчина!

После Е3 2013 игроки поняли, что факелы можно затушить, вилы – спрятать в сарай, а у зеркала теперь практиковать разве что фразу «Я Бэтмен!» хриплым голосом подвыпившего сантехника – ну, или Кристиана Бэйла. Правда, и это окажется бессмысленным занятием, так как Arkham Origins повествует историю более молодого Бэтмена, который еще не начал басы и чувствовал себя неловко в присутствии любой девушки, кроме Робина. Ну что поделать – наш герой Кажанова, а не Казанова. Впрочем, совсем зеленого Темного Рыцаря нам тоже не доверят: к моменту начала игры Брюс Уэйн уже два года как подрабатывает официан-





том, разнося на большом подносе правосудие по улицам Готэма.

Очень приятно, рыЦАРЬ

В те времена о крутом дяде в костюме летучей мыши почти никто не знал: в полиции не было контактов и друзей, службы закона преследовали его за самоуправство, а в криминальном мире он все еще считался уличным мифом, из-за чего мало кто мешал ему проповедовать преступникам готэмскую мифологию костяшками сжатых бэтпальцев.

Тогда самым богатым и влиятельным злодеем в городе был Черная Маска, но постепенно его злодейская работа стала намного сложнее, поскольку нелегко отличать своих приспешников друг от друга, когда все они на одно лицо — а точнее, у всех на лице одинаковая выемка в форме кулака. Недовольный такими раскладами, Черная Маска назначил неслабую награду в 50 миллионов долларов за голову Темного Рыцаря, и как раз в ночь перед Рождеством начинается большая охота на мышь.

Элементарно, Ватман!

Для Бэтмена это, разумеется, не угроза, а отличная возможность настучать по голове сразу нескольким негодяям и их приспешникам.



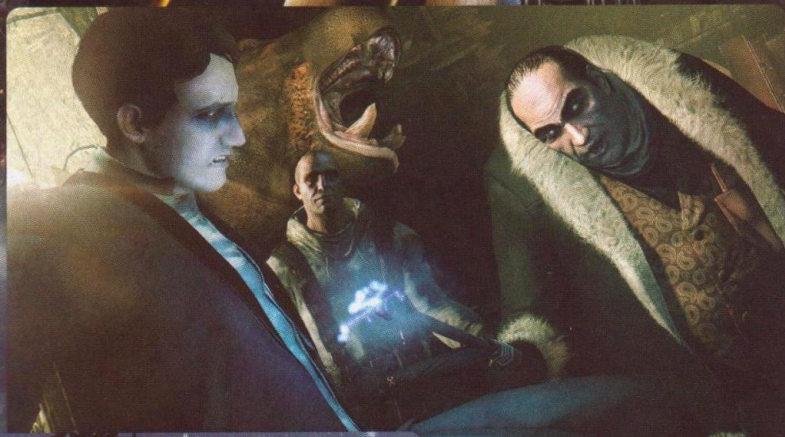
В их числе — молодой Джокер, еще не переживший на стероидах Бейн, Пингвин, Дэдшот, а также ранее невиданные новички в серии — Дезстроук, Анархия и Безумный Шляпник.

Места хватит для всех, ведь Готэм в этой части вдвое больше и намного выше, чем ограниченная территория Arkham City. Масштаб настолько увеличился, что разработчики ввели систему быстрого перемещения на Бэтвинге, для использования которого нужно будет отключать создающие радиопомехи вышки. Летая между зданиями и над крышами высоток на крыльях не только ночи, наш темный ушастый герой практикует свою акробатику и кунг-фу, выполняя сюжетные задания и подхватывая на ходу вторичные, коих обещают великое множество

Голос правосудия

Arkham Origins — первая игра серии, где Кевин Конрой не озвучивает Бэтмена, а Марк Хамил — Джокера. Голос ушастого теперь принадлежит Роджеру Крейгу Смитту, известному голосовому актеру в аниме и играх. Ему принадлежат голоса Криса Редфилда, Эцио Аудиторе и Эдди Гордо в Tekken 6.

За молодого Джокера голосит Трой Бейкер — подаривший способность говорить Букеру из Bioshock Infinite, Абаддону из Darksiders, Рю Хаябусе из Ninja Gaiden и, что важнее всего, инструктору по йоге в Yoga Wii. Ирония в том, что в Lego Batman 2: DC Super Heroes он озвучивал самого Бэтмена.



и еще большее разнообразие. Например, преобразился режим детектива: раньше ты просто анализировал улику и слушал, как одаренный мозг Брюса в подробностях рассказывает тебе о произошедшем на месте преступления. Теперь же у тебя появляется возможность воссоздать преступление в форме анимированной голограммы и анализировать отдельные ее куски.

Брюс всемогущий

Разгадав тайну, можно будет смело отправляться на поиски злодея с последующим рукоприкладством. Учитывая и без того интуитивно понятную, плавную и до мелочей продуманную боевку предыдущих частей, разработчики не стали изобретать велосипед. Вместо этого они изобрели несколько новых многофункциональных гаджетов, помогающих не только в бою, но и в навигации, а также разбавили драки новыми, более способными противниками. Некоторые из них владеют кунг-фу не хуже Бэтмена и даже способны, уподобляясь ему, наносить контрудары. Но, будучи самим собой, Бэтмен способен наносить контр-контрудары, обрушивая правосудие на печень и почки негодяев с двойной силой.

После доставки правосудия — будь-то в форме разгадки мистики или рукопашного приговора — на экран будет выводиться полная статистика боя, а также статус преступлений в данный момент, которые делают открытый мир более живым и позволяют на ходу отслеживать новые задания. За их выполнение будет полагаться опыт и эксклюзивные плюшки.

Бэтменомешалка

Новинкой для серии станет мультиплеер, отдельно разрабатываемый командой Splash Damage. Скептицизм по отношению к нему не оправдан до тех пор, пока мы не повидаем его в действии. Но на бумаге он звучит очень интригующе: раунды проходят по принципу 3 на 3 на 2. Трое солдат Джокера сражаются с тремя солдатами Бейна в открытом конфликте. В это время еще одна команда, состоящая из Бэтмена и Робина, делает все, чтобы, оставшись незамеченными и не попав под шальную пулю, помирить обе стороны. С ближайшим фонарным столбом. Как и полагается, здесь будет присутствовать опыт и анлоки. Остается надеяться, что для открытия базовых элементов не придется проводить ночи в игре, — для этого уже есть весьма интригующий синглплеер.

Butcher

Это игра по Бэтмену, что еще сказать? За последние 4 года они стали образцом AAA-качества, и от третьей части меньшего ждать просто нельзя. А если новая студия вносит долю сомнения в твои ожидания Arkham Origins, позволь успокоить тебя: лид геймдизайнер проекта Эрик Холмс — выходец из Radical Entertainment, и в его портфолио светится гордое название Prototype, который на нашу редакцию оказывает тот же эффект, что Павлов на свою собаку.

ЖДЕМ-С

КАРМА ГЕДДОН

Интервью с создателями Destiny

DESTINY



Разработчики Halo делают новый, красивый, захватывающий проект – Destiny. По крайней мере, они сами так считают. А еще они убеждены, что у них получается «экшн-рпг-шутер с элементами ММО в мистическо-фантастическом открытом мире». С помощью Destiny игроделы собираются устроить настоящую революцию в индустрии. Такого еще никто не видел – разухабистый огнестрельный геноцид с необычайно удобным консольным управлением и уникальная концепция, стирающая грань между синглом и мультиплеером. Что ж, кадры из игры на самом деле захватывают дух эпичностью и чарующими разрушенными ландшафтами, а западные геймеры уже устали ошпаривать себе колени в предвкушении, загодя вешая на Destiny медаль рафинированного шедевра. И все бы хорошо, вот только пока совсем ничего не понятно вот в чем: а что тут вообще происходит, о чем игра, и почему это она вдруг такая уникальная? Разработчики выпускают игру лишь в 2014 году, а пока темнят и недоговаривают, поддерживая публику в томительном голодном ожидании новых крох информации. Не вытерпев такого безобразия, мы попросили Эрика Осборна, ведущего сценариста и комьюнити-менеджера студии Bungie, пролить больше света на загадочную Destiny. И он даже поведал нам кое-что! Что ни говори, а иголки под ногтями разговорят даже интроверта!

О Destiny впервые заговорили еще 4 года назад. Как долго игра на самом деле находится в разработке и насколько сильно эволюционировала по сравнению с первыми набросками? Может, изначально вы планировали ее как эротическую стратегию про орков?

Джейсон Джонс, со-основатель нашей студии, придумал идею Destiny уже достаточно давно. Он вместе с небольшой частью Bungie занялся пре-продакшеном и воплощением своих идей в реальность, как ты подметил, в 2009-м. Но вся команда в полном составе переключилась на Destiny только после выхода Halo: Reach в 2010-м. С тех пор мы на самом деле провели немало экспериментов и потрудились на славу. Destiny – это действительно нечто уникальное, но основы проекта, на которых базировалось видение игры Джонсом в 2009-м, до сих пор существуют. Мы хотим сделать крутой экшн. Мы хотим, чтобы игроки испытывали удовольствие и получали новый опыт каждый раз, когда они погружаются в наши миры – и чтобы при этом было абсолютно неважно, в каком игроки настроении. Мы хотим, чтобы геймеры воспринимали Destiny как развлечение, чтобы при этом игра была важной для них, цепляла людей за живое. Мы хотим, чтобы игроки прониклись вселенной всерьез и надолго. Да, это весьма амбициозные цели, но именно они помогают нашей команде жить в соответствии с высокими ожиданиями наших поклонников.

Знаешь, если бы ты баллотировался в президенты – я бы отдал за тебя свой голос. Но все-таки мне хочется проверить, нет ли у вас, ребята, скелетов в шкафу. Вот, например: вы за Halo не скучаете после стольких лет дружбы исключительно с Мастером Чифом, или наоборот – рады расправить крылья креативности и улететь на неизведанные земли? Есть ли жизнь после Halo, Эрик?

Мы очень любили работать над Halo, так что нам было весьма тяжело попрощаться с серией. Мы многого достигли как студия и создали франшизу, которая до сих пор цветет и пахнет. Подобное редко случается в этой, или любой другой индустрии, но мы чувствуем себя обязанными – и себе, и игрокам – сделать что-нибудь новенькое. И да, мы верим, что предоставление талантам нашей команды новых вершин



для покорения, принятие вызовов и обновленное чувство свободы стоят того. Destiny эпична и амбициозна, красива и интерактивна – Destiny действительно стала для нас новым миром, который мы с радостью исследуем. Эта вселенная –



Судьба-негодница

Сюжетная заставка Destiny

Золотой Век человечества — эпоха исследований, процветания и колонизации космоса — закончился. Земля далекого будущего лежит в руинах после мистического Коллапса, уничтожившего все человеческое на планете. Уцелел лишь один город, над которым уже много столетий висит таинственный и гигантский белый шар, прибывший из дальних просторов Вселенной. Его называют Путешественником, и он не дает человеческой цивилизации окончательно сгнить с лица планеты. В городе живут Защитники — последний оплот человечества, противостоящий жутким кракозябрам: мутантам, пришельцам и бывшим жителям инопланетных колоний.

Защитники делятся на три расы: Люди (солдаты, атлеты, спортсмены, комсомольцы), Пробужденные (прекрасная, экзотичная и загадочная смесь эльфов, вампиров, призраков и ангелов) и Эхо (могучая неумолимая нежить). А дальше начинается стрельба.

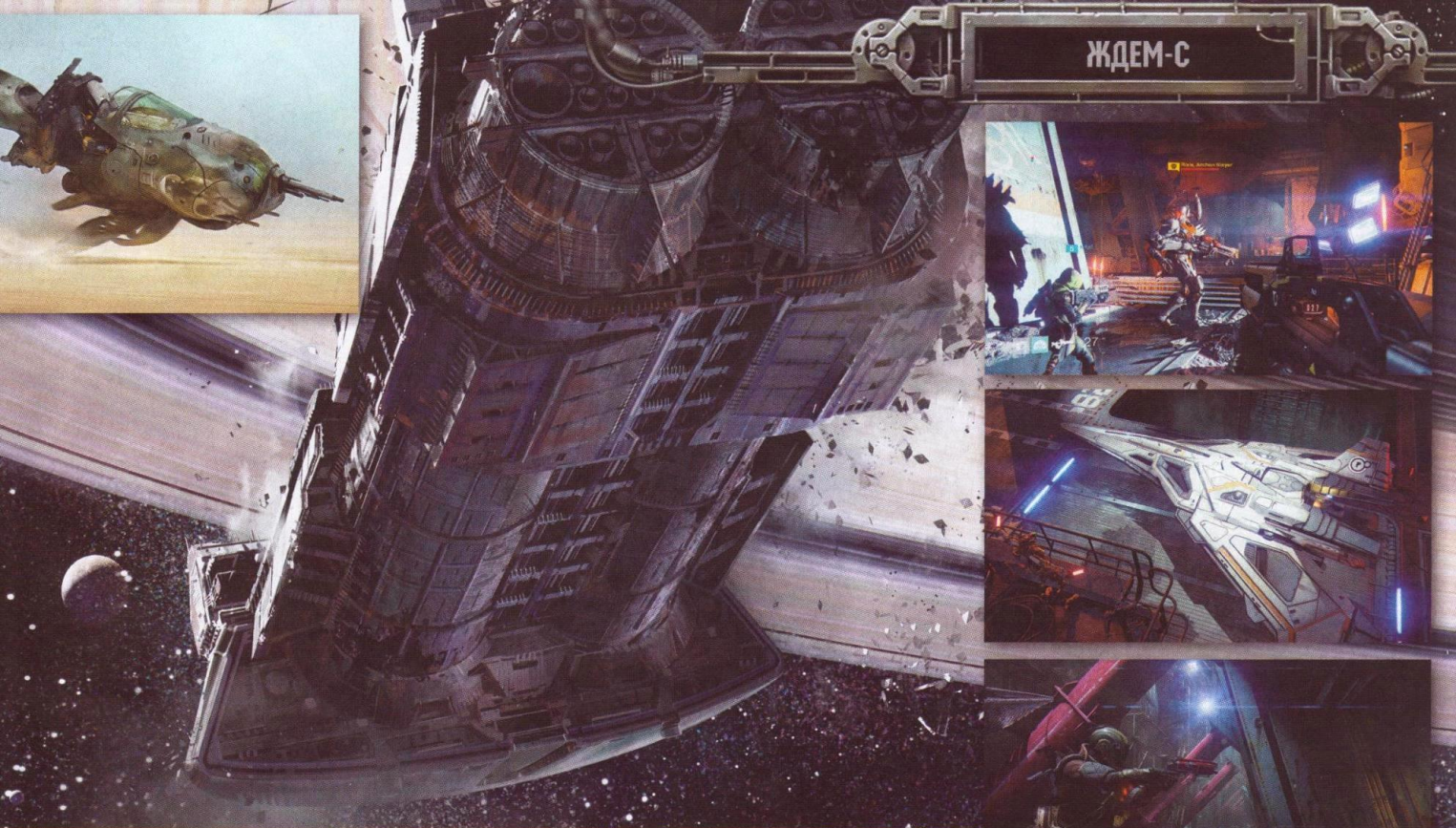
в сотне световых лет от того, что мы когда-либо делали, и это нас невероятно захватывает. Мы уже дожидаться не можем, чтобы показать проект игрокам — они просто должны увидеть это собственными глазами и отправиться исследовать неизведанное вместе с друзьями.

По вашим словам, игра будет совмещать элементы синглплеера и мультиплеера, и при этом, насколько я помню, в игре будет фишка в виде случайных событий. Можно парочку примеров и откуда вообще взялась эта непредсказуемость?

Одно из ярчайших непредсказуемых событий может произойти в так называемых «публичных пространствах» Destiny. Если обычно вы будете идти по сюжету соло и не встретите других игроков, то эти зоны — этакие перекрестки. Тут будут происходить динамические события и боевые ситуации, в которых игроки-одиночки и группы бойцов могут принять участие по собственному желанию. Это — так называемые публичные события. Они дают геймерам шанс сразиться бок о бок с людьми, которых они никогда не ожидали тут встретить, сотрудничая на благо общей цели, достигнув которую, каждый получит свою награду. Мы показывали парочку таких публичных событий на E3 и очень рады реакции людей на них. Не дождемся, чтобы рассказать больше уже в ближайшем будущем.

Похоже на такую смесь случайных ивентов из Guild Wars II и взаимодействия игроков из Dark Souls, только с облачками и футуристическим постапокалипсисом. Кстати, у Halo всегда была захватывающая сюжетная линия. Destiny не будет в этом отставать, учитывая, что это, по большому





счету, MMO с сингловыми миссиями, а сюжет в онлайн-мире подавать чертовски сложно?

При помощи *Destiny* мы хотим прыгнуть выше головы всех экшн игр, чтобы внести в наш проект только самые вкусные деликатесы из жанра. А также – тонну невероятных вещей сверх этого, чтобы создать действительно незабываемое приключение. И история – жизненно-необходимая часть этого игрового организма. Игроки ожидают и заслуживают кинематографичного сюжета, наполненного незабываемыми моментами и полностью раскрытыми персонажами. В *Destiny* это будет – и даже больше. Геймеры, требующие захватывающего сценария, не будут разочарованы.

Но в то же время мы верим, что самые важные истории рассказывают игроки. Так что миры *Destiny* – живые и наполнены другими искателями приключений: игроками, которых можно специально встретить или наткнуться на них случайно. Когда их пути пересекутся в публичных пространствах, или даже в кооперативе или мультиплеерных состязаниях, игроки смогут вместе сплести ткань совместной захватывающей истории. Таким образом, игроки – наши самые важные актеры – настоящие герои *Destiny*.

Вот за что я вас, разработчиков, не люблю, так за умение в целях корпоративной этики уходить от сути за пафосной витиеватой высокопарностью. После фразы, что «игроки для вас самые важные актеры» я уже вообще потерялся: можно прогнозировать что угодно – игроки смогут создавать свои сюжеты при помощи внутриигрового редактора или вы просто вставьте поддержку «машинимы». Кстати, будет неудивительно, ведь этот жанр геймерского творчества появился как раз благодаря *Halo*. Впрочем, ладно, похоже, пора выключать

бубнилку. Вы еще слов на ветер не бросали, так что, если говорите, что придумали что-то крутое – я вам верю. В чем отличие между типами персонажей *Destiny*?

Наполнять большой новый мир запоминающимися врагами, с которыми очень увлекательно сражаться, было одним из важнейших заданий для всей нашей команды с самого начала. Мы поставили высокую планку, и как вы видели на Е3 – все весьма успешно собирается в нечто целостное. Но мы пока не можем рассказывать о других вражеских расах. Игрок встретит (и в конечном итоге накажет) 4 расы, каждая из которых уникальна и проработана с глубиной, я бы сказал даже мультиплеерной направленностью.

Вы, как игрок, станете одним из Защитников Города. Ваша задача – постоять за нашу цивилизацию в качестве одного из трех представителей «хороших парней»: Человека, Пробужденного или Эхо. А еще – обнаружить то, что осталось от Золотого Века человечества. В роли Защитника вы всегда на стороне добра.

Мы подробнее расскажем о различии в оружии и способностях каждого типа Защитников через какое-то время, но в целом есть три основных класса на выбор: Колдун, Титан и Охотник.

Колдуны давно изучали Путешественника (шар над Городом – прим. ред.), перенимая некоторые из его тайных энергий – например, они могут сконцентрировать силу Солнца в своих руках.

Титаны происходят из длинной династии героев, возвращенных на силу и самопожертвования. Первые Титаны построили Стену и отдали жизни, чтобы защитить ее.

Охотники когда-то бродили по диким пустошам, сильно рискуя седалищными холмами ради хорошей награды. Они обладают удивительным сочетанием смелости и изобретательности.



Измена!

Так уж исторически сложилось, что мы в редакции не очень любим Halo, хотя от него прутся миллионы фанов во всем мире. Просто нас, бывалых ПК-солдат, сложно удивить шутером на консоли, пускай и с неплохим сюжетом да кавайным юмором. Но даже мы не можем оспаривать тот факт, что студия Bungie при помощи Halo навсегда изменила мир игр. И вот как ей это удалось.

1. Дорогу шутерам на консоли!

Изначально Halo разрабатывалась как стратегия в реальном времени – в самом популярном на свое время жанре. Но неожиданно разработчики поняли, что им нужен масштаб побольше и начали переделывать игру в шутер. На консоли. Тогда это казалось самоубийством: стрельалки и приставки были несовместимы. Но Bungie сделали не просто удачную, интересную и адреналиновую пострельню на Xbox, но еще и удобную. В процессе разработки девелоперы многократно переделывали управление с нуля, пока не добились невиданного результата. После выхода первого Halo на весь игровой мир снизошло откровение: на приставках можно комфортно стрелять. С тех пор началась эпоха огнестрельных консольных блокбастеров: без Halo наверняка не было бы консольного Call of Duty, Resistance, Killzone и многих других.

2. Зацикливаясь на музыке

Команда готовилась к одной из первых презентаций игры, так что бессменному композитору Bungie, Мартину О'Доннелу, было поручено написать крутую музыкальную тему. Что он с успехом и сделал – теперь ее с гордостью исполняет даже Лондонский симфонический оркестр. Только вот была проблема – Мартин не знал, сколько будет длиться презентация, и, соответственно, не знал, какой длительности должен быть трек. Так что он нарезал его на автономные фрагменты, каждый из которых можно было незаметно зациклить. Эта инно-

вация позже пригодилась и в самом проекте, а после выхода первой Halo – во всей игровой индустрии. Да, именно Bungie придумали то, без чего сегодня мы не представляем игр – динамическую музыку: в бою – напористую, а в моменты затишья – спокойную.

3. Околесица

Первый ролик Halo поразил игроков: по огромной открытой территории мчалась, подпрыгивая на ухабах, машинка. Но крутая физика транспорта – это были лишь цветочки. Ягодки созрели в виде первого использования в шутере огнестрельного мочилова верхом на транспорте, из которого можно было быстро выйти и войти.

4. В яблочко

Мало кто знает, но изначально Halo разрабатывалась на компьютеры Apple II – игру впервые широкой публике представлял лично Стив Джобс. Как раз в это время в недрах Microsoft создавался первый Xbox, и «мелкомягкие» поняли: Halo должна стать эксклюзивом для их приставки. Переманив Bungie огромной суммой денег, Microsoft спасли свою консоль: ради Halo приставку купило около 10 миллионов человек. Не выйди игра на ней, Xbox сыграл бы в ящик – он просто не мог соперничать с тогдашним безоговорочным лидером, PS2.

5. Двигатель прогресса

Halo одной из первых игр в истории начала агрессивный маркетинг по всем фронтам: лицо Мастера Чифа сверкало с бутылок газировки в американских магазинах, огромный постер игры колыхался на здании нью-йоркской биржи, одна из первых в мире ARG – «игра совмещенной реальности» – также была посвящена Halo. Такая рекламная кампания принесла игре еще большую узнаваемость и приучила других издателей вкладывать в продвижение проектов как минимум по 50 миллионов долларов.

И всем им будет, где разгуляться? Насколько большой мир игры?

Destiny – эпическая вселенная. Мы обожаем тот невероятный, непредсказуемый игровой процесс в стиле «песочницы», который мы создавали в играх прежде. Но теперь мы эволюционируем и расширяем геймплей. Мы создаем в Destiny реальный мир, который игрок захочет исследовать. С самого начала мы намерились строить миры, которые наполнены глубокой загадочностью, эпичными приключениями и ускоряющим сердцебиение экшеном.

Мы хотим, чтобы геймеры увидели видео Похороненного Города на Марсе или всего лишь одну картинку Расколотого Побережья с Венеры и немедленно подумали: «Это место, где я хочу прове-

сти время». Амбициозное дельце, да, но мы хотим, чтобы Destiny была достойна потраченного на нее игроком времени. Это значит, что мы используем по максимуму весь потенциал, который индустрия развлечений может предложить. По мере прохождения, мир растет и расширяется, а вместе с ним – разрастается и ваша история, местности, которые вы можете посетить, события, которые можете пережить и награда, которая вас ждет.

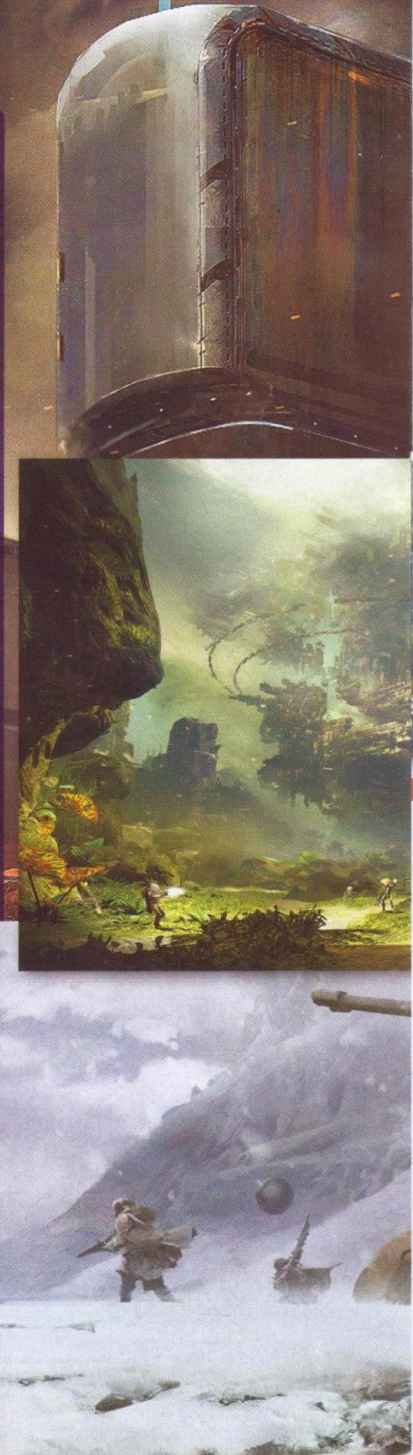
Под такой размах нужны эпические мелодии! Будет ли музыка напоминать о Halo, или композитор Мартин О'Доннел пойдет по совсем другому музыкальному пути?

Мартин, равно как и все остальные в Bungie, рассказчик. Он хочет, чтобы

музыка Destiny служила эмоциональной предтечей и фоном невероятному путешествию в игре. Кстати, вы можете послушать композицию с E3, которую написал Марти и Майкл Сальватори, на нашем сайте www.bungie.net.

Я бы лучше послушал портовую песню. То есть, о платформах, на которые Destiny будет портирована. В следующем году игра выйдет сразу на этом и следующем поколении консолей. Насколько версии будут отличаться и что насчет PC и WiiU?

Мы хотим донести невероятный игровой опыт всем нашим фанатам, независимо от платформы, на которой они будут играть в Destiny. Как рассказчикам, для нас нет ничего важнее создания большой,



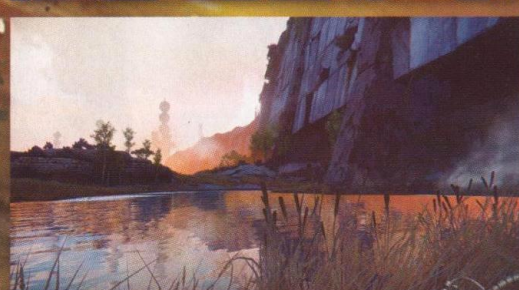
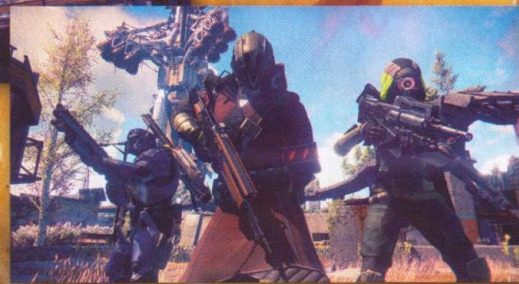


разношерстной аудитории. *Destiny* создается мультиплатформенной с самого начала, но о выходе игры где-либо, помимо заявленных платформ, мы пока не готовы давать комментарии.

На интервью с главным редактором журнала «Шпиль» нужно приходить подготовленным! Ну ладно. Если бы тебе выпала возможность встретить реального инопланетянина, какую игру ты бы показал ему, чтобы объяснить, что такое человечество?

Это очень интересный вопрос, и надеюсь, что если дойдет до дела — отвечать придется людям куда более смышленным, чем я. Мое первое желание — начать с самого начала игр. Мне интересно, как оценит представитель

инопланетной расы один из древнейших проектов, «симулятор ракеты»... Если говорить о более современных проектах, я думаю, стоит попробовать *Super Mario Bros*. Это не просто революционная игра, расширившая границы этого вида медиа за пределы среднестатистической аудитории, — она еще и беззастенчиво веселая. Равнодушная к стереотипам нашего современного мира. Занятная, обаятельная, яркая, причудливо радостная. Я думаю, благодаря ней с гостем с далеких планет можно будет провести немало интересных бесед.



Ростислав Малько

ИЗВРАТ АДА



«Внимание! Во время игры могут начаться приступы эпилепсии», – заботливо предупреждают нас разработчики сразу после запуска R.I.P.D.: The Game. Я, как человек не болеющий ничем подобным, не придал значения этому предостережению – а зря. Ведь ни для кого не секрет, что игры по фильмам – это такая особая группа продуктов (а если быть точнее – конечных продуктов процесса жизнедеятельности), которые за редким исключением сделаны садомазохистами для мазохистов. Так вот, R.I.P.D. оказался тем еще исключением – от него так сильно несет мертвячинкой, что садиться за игру я бы рекомендовал в противогазе и специальном защитном костюме. Хотя если честно, лучше уж садиться на кол, чем за прохождение R.I.P.D.



Жанр:

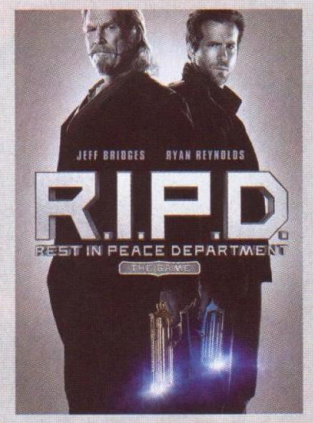
Кооперативный кошмарище от третьего лица

Разработчик:

Old School Games

Издатель:

Atlus



Для некрофила «любовь до гроба» – всего лишь легкий флирт

Проект начинает неприятно удивлять уже в меню. Где здесь, черт возьми, строчка «Новая игра»? Ее нет, я все обыскал – даже в настройках управления. Оказывается, тут вовсе нет одиночной кампании. Видимо разработчики решили, что за два месяца (судя по результатам их труда – два месяца – это еще и долгострой) им все равно не успеть сделать хороший сингл... Так зачем мучиться и напрягаться? В итоге в наличии есть только кооперативный режим, в котором нужно отстреливаться от надвигающихся волн уже заранее мертвых противников. Приблизительно на этом моменте сюжет, разнообразие, здравый смысл и желание жить махают нам ручкой, пакуют чемоданы и коллективно уезжают в Сибирь. Приготовься к растянутой до бесконечности монотонной геймплейной каше – вот собственно, и вся игра.

А теперь внимательно смотрим на название студии разработчиков – Old School Games. Так это же те ребята, которые недавно подкинули нам God Mode – тоже чисто кооперативную забаву, только с красивыми большими картами и в десять раз большим разнообразием противников! Ну, на самом деле God Mode тоже был далек от идеала, но на фоне нашего сегодняшнего пациента он выглядит просто как Bioshock: Infinite. Беда в том, что R.I.P.D. делался по той же формуле, но девелоперы очень

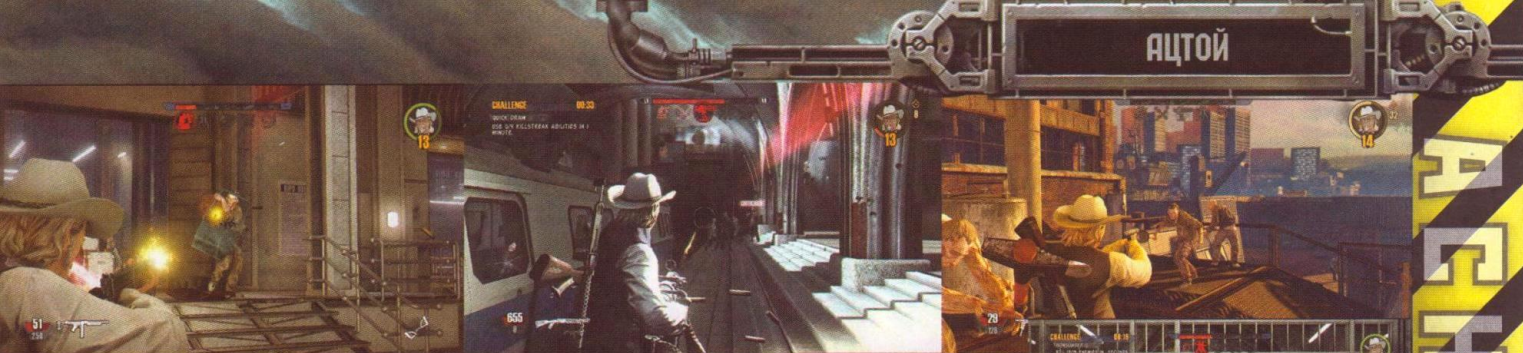
спешили и немного ошиблись в расчетах – где-то на тысячу-другую световых лет. Ну разве так сложно было чуточку постараться и дать того, чего так хочется – простого человеческого мяса?

Вскрытие показало: пациент спал

В недрах меню можно отыскать небольшой комикс, который немного проливает свет на то, почему же мы бегаем и отстреливаем мертвяков. Нет, не потому что бегать и отстреливать живых людей – это немножко незаконно. Для тех, кто не смотрел R.I.P.D., пародию на «Людей в черном» (только вместо пришельцев – нежить) рассказываем. Оказывается, мы – сотрудники так называемого «Призрачного патруля» – конторы, которая находится на небесах и занимается отловом беглецов из ада. В игре, как и в фильме, всего два главных героя: молодой коп, которому не суждено больше вкусить сладкий плод пончика. Недавно он совсем немного умер, храбро выполняя очередное задание, и теперь всю прислуживает старику, разодетому словно ковбой с Дикого Запада. Как можно догадаться по количеству героев в составе этой сладкой парочки, кооператив рассчитан лишь на двоих игроков, а не на четверых, как это принято в приличном обществе и было даже в том же God Mode.

В онлайн-режиме так же тихо, как и на том свете, так что поиграть получится разве что с другом. Правда, для начала нужно бу-

PC | PS3 | X360



дет уговорить или заставить друга купить ЭТО – тут без угроз и запугивания явно не обойтись. Так что вот еще одна причина не играть в R.I.P.D. – если, конечно, тебе почему-то мало того, что игра – кровавый продукт поспешной и беспощадной дефекации.

Трое в лодке, нищета и собаки

Карты маленькие, серые и невзрачные – неудивительно, что вражина так и прет на тебя с грустным лицом, словно умоляя «Ну добей нас, нам тут плохо». Учи́тывая, что игра мотивирует тебя двигаться дальше чуть меньше чем совсем никак, супостатов начинаешь отстреливать действительно только из жалости. Враги не сильно отличаются разнообразием – их буквально три вида: одни бегут галопом с вантузами на перевес, другие с огнестрелом, а еще есть особо живучие здоровяки с большими дубинами.

Задача – продержаться пять волн, хотя тут правильнее будет сказать – вытерпеть хотя бы минут пять и не выйти из игры с последующим ее анинсталом и приданием компьютера очищающему огню. В конце уровня обычно ждет особо большая скотина с мини-ганом, которую нужно хорошенько отпендосить и арестовать. Ах да, по ходу дела нам изредка будут подкидывать дополнительные задания, показавшиеся разработчикам интересными. Например, сделать восемь хэд-шотов за две минуты или захватить три контрольные точки – оригинальничко, наверно сами придумали.

Скукин сын

Оружейная гордо распахивает перед тобой свои массивные ворота и демонстрирует вместо склада обрывателей чужих жизней пустыню, по которой уныло катится перекасти-поле. Немногочисленные местные стволы разнообразием не отличаются: все стандартно – пистолеты, автоматы, дробовик, вывих челюсти при зевке, сонливость и желание облиться бензином и поджечь себя. Кстати, за чем-то в игру добавили еще и винтовку

с оптическим прицелом – как будто бы здесь есть большие открытые пространства. Впрочем, в наличии еще два бонусных оружия в форме фена и банана, но для их анлока придется долго попотеть над игрой, то бишь, кроме самих разработчиков их вряд ли кто-то использовал. Пушки не то чтобы можно – их нужно апгрейдить, иначе толку от них почти никакого: урон маленький, а пули летят куда угодно, но только не туда, куда целишься. Вообще, более убогой шутерной механики я уже давно не встречал – совершенно никакого удовольствия ни от стрельбы, ни от созерцания умирающих противников. Все слишком пресно, скучно и недосолено – ГМО какое-то только с буквами «А» и «Н» вокруг «М».

Смотреть страшно

Чтобы наши бойцы «Ночного дозора»... тьфу ты, «Призрачного патруля» хоть как-то отличались от простых смертных, их наградили быстрой регенерацией и подкинули немногого сверхвозможностей. Так, наши brave дендромутанты умеют сковывать цепями ближайших врагов, ставить турели и бросать лечилки. Доверху наполнив индикатор, отвечающий за способности, можно даже вызвать из под земли протыкающие противников сосульки. Способности у каждого героя одинаковые – придумать второму персонажу другой набор абилок авторы посчитали непосильной задачей – они ведь и так сделали две разные модели главных героев и мудро остановились на достигнутом: чтобы не переборщить.

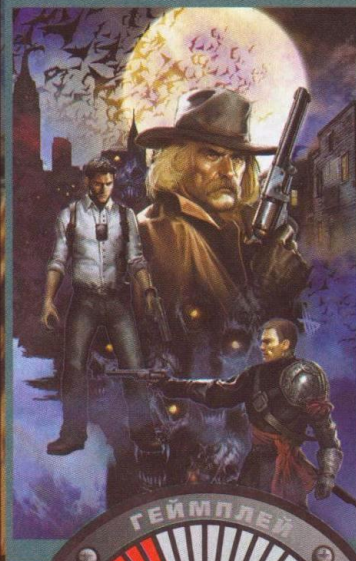
Так как герои охотятся на мертвячков, им бы стоило также обратить свое внимание и на графику R.I.P.D. – она явно подошла несколько лет назад и издает неприятный трупный запах, который проникает даже через экраны мониторов. Кривые текстурки, корявая анимация – в общем, полный набор низкобюджетного проекта, созданного за два с половиной месяца выращенными из пробирки разработчиками.

Олег [Prince] Скубицкий

История в картинках

R.I.P.D.: The Game – это игра по фильму, а фильм по комиксу, а комикс в утке, а утка в яйце. Первый выпуск R.I.P.D. силами Питера Ленкова и Лукаса Марангона увидел свет еще в 1999 году. Новелла получилась довольно интересной, хоть и оставляла после себя двоякое ощущение.

Продолжение, а точнее комикс-приквел к фильму R.I.P.D.: City of the Damned вышел уже в 2012-ом. За сюжет на этот раз отвечал Джереми Барлоу, а рисунок лег на плечи Тони Паркера. «Город Проклятых» в отличие от оригинала оказался довольно серьезным проектом, с незначительными шутками и очень красивым, взрослым артом.



Вердикт

Игру нужно было назвать просто R.I.P. и закопать за ближайшим сараем около офиса студии Old School Games. R.I.P.D.: The Game – это ходячий труп, выкидыш игровой индустрии, зачатый в спешке на кухонном столе спидозными бомжами в перерыве на рекламу шоу «Пусть говорят».



-20%

-50%

-50%

-66%

-50%

-90%

-50%

-75%

-75%

-90%

-20%

-50%

-75%

-50%

-75%

-66%

MONEY ПУЛЯЦИЯ

Как Steam-распродажи делают из тебя марионетку

Под эгидой лозунга «Прячьте свои кредитки!» в Steam, Origin и PS Store прошла летняя распродажа, а совсем скоро начнется осенняя. Гейб первый дал миллионам геймеров игры за смешные деньги, а миллионы геймеров дали Гейбу миллионы денег. В чем секрет успеха распродажи игр в Steam и как влияет на твой мозг студия Valve, мы и решили узнать. И узнали. Теперь за нами охотятся.

Раз продажность, два продажность

Многие геймеры удивляются, почему издатели соглашаются продавать свои игры всего за несколько долларов, вместо традиционного в Штатах и Европе полтинника. Никаким неожиданным приступом альтруизма здесь и не пахнет. Во-первых, на Западе игры со временем дешевеют — если вчерашний релиз стоит \$60, то через год игру можно будет купить в этом же магазине уже за 20-30 баксов. Во-вторых, «во-первых» связано с тем, что игры — как горячие пирожки: их сметают с полок, пока они свежие, а очень даже вкусный пирожок, но годичной давности, мало кто захочет взять — вон в соседнем ларьке свежие булочки с Call of Duty завезли! То есть, издатель получает 90% своего дохода в первые неделю-две с момента старта

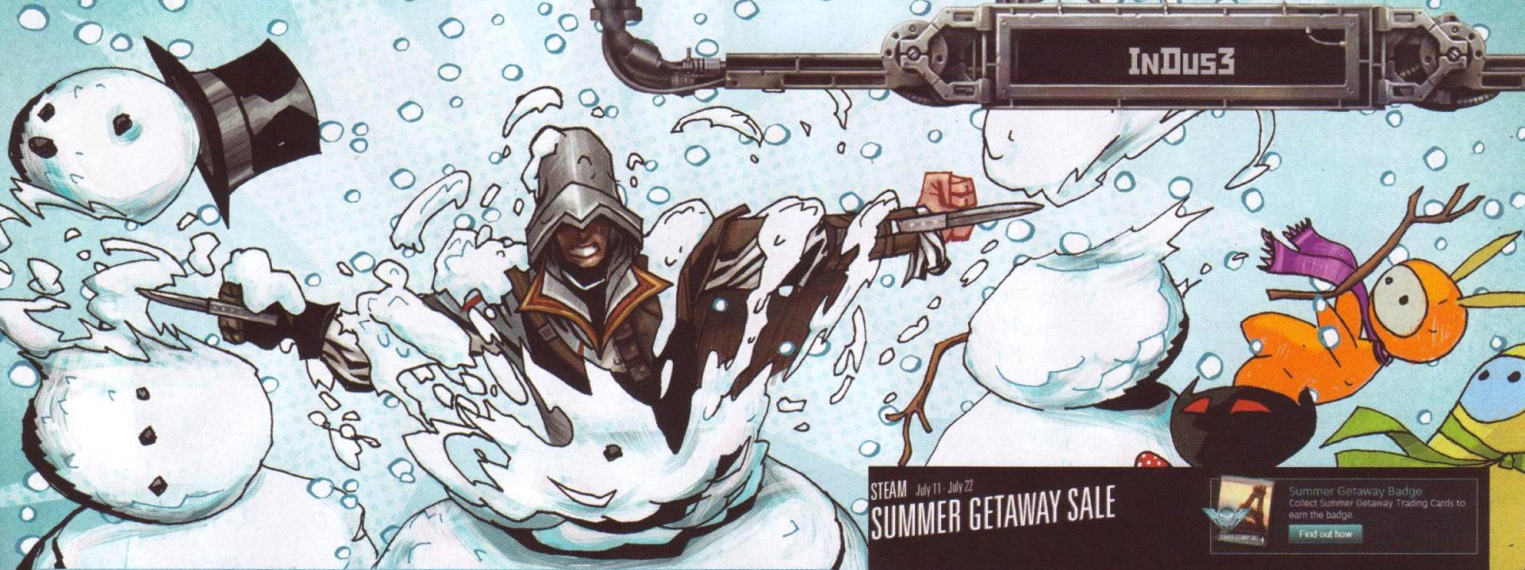
продаж игры, а потом его игра обычно никому не нужна. Соответственно, какому-нибудь Ubisoft намного интереснее продать игру годичной давности сотне тысяч людей по 2 доллара, чем по двадцатке, но никому или в лучшем случае пяти-шести фанатам-слоупокам. К тому же, в интернет-распродаже издатель не тратит средства на упаковку и доставку товара. Так что издатели любят распродажи не меньше, чем геймеры — особенно учитывая, что набежавшие на надпись Sale! игроки бросят кучу игр в корзину покупок, почти не задумываясь. Ведь именно на это нацелена психология распродажи.

Морковь на палочке

По большому счету, Steam-распродажа не особо отличается от любой другой распродажи — например, в магазине одежды. Когда ты видишь до неприличия низкий ценник, ты не мешкаешь: ты хватаешь товар и швыряешь в лицо продавцу купюру. Любому европейскому геймеру к Рождеству страдает от ужасных мук — на что оторвать от сердца сокровенные 50 евро: на ту, ту или ту игру? Чего же больше хочется? На распродаже таких вопросов не возникает: пока за проект требуют доллар, надо брать (хе-хе, какой я молодец, как выгодно облапошил лоха-издателя!), а уже потом можно подумать, нужна тебе эта игра или нет. Например, за последние несколько распродаж я нахватал около сотни почти дармовых игр, в которые не то что не поиграл — даже не установил. Зато счастлив: взял почти на шару, хотя, между прочим, потратил на это в сумме приличные деньги. По примерно такому же принципу работает фри-2-плей: видя крутой меч за доллар — ты покупаешь его. Потому что доллар — это вообще не деньги, это так, апххи, которое твой кошелек даже не

SHUT UP AND

TAKE MY MONEY!



заметишь, и ты такую мелкую трату забудешь через секунду. Но когда таких незаметных долларовых алчи на твоём аккаунте скапливается сотни две-три, начинаешь понимать, что не такая уж эта фриттуллейная игра и бесплатная. Вот и с распродажами – тоже самое. Поверь, мы очень любим Valve, Steam и в особенности Steam-распродажи, но все-таки нам немного не по себе от того, как команда Гейба подталкивает нас к тому, чтобы сделать больше покупок, чем ты хотел и чем тебе нужно. Причем делают они это не только за пределами привлекательными ценниками.

Дешевый сыр лучше бесплатного

При виде цены в \$1 за, допустим, Borderlands, даже самый злостный и принципиальный пират из Сомали забывает о торрент-edition и несется игру покупать. Впрочем, распродажи в Steam влияют на тебя не только низкими ценами. В отличие от обычных распродаж в каком-нибудь обувном, игровые сейлы напичканы разными маркетинговыми приемами. Из-за них ты практически безропотно покупаешь то, что тебе особо не нужно. Причем самое забавное, что геймеры при этом считают такие приемы развлечением и заману-

хой, придуманной добрыми дядечками из Valve. Ну, вот допустим: каждые 24 часа – новые игры на основной распродаже, три дополнительных игры со скидкой каждые 8 часов, причем что это будут за игры еще и выбирает комьюнити. А также виртуальные карточки в подарок за каждые потраченные 10 баксов! Сколько всего классного, ну разве эти парни не гении?

Искусственный дефицит

Исследования давно доказали, что надпись «доступно лишь ограниченное время» невероятно повышает продажи – потому что мы очень ценим вещи, которые конечны. Психолог Стивен Ворчел провел на этот счет интересное исследование с печеньками: он поставил рядом две банки – в одной печенюшек было доверху, а в другой – очень мало. Люди, участвовавшие в эксперименте, утверждали, что печенье из второй банки было вкуснее, хотя на самом деле в обеих банках было одно и то же.

Дефицит подстегивает и забредших на распродажу геймеров. Видя игру со скидкой, ты в большинстве случаев начинаешь прикидывать: хочешь ее или нет. Но когда часики скидки неумолимо тикают – еще 8 часов – и она будет стоить дороже! – ты скорее

STEAM July 11 - July 22 SUMMER GETAWAY SALE

Daily Deals 23:47:06 remaining

Now With Trading Cards
Collect the trading cards to craft a game badge and earn rewards.
Learn more about trading cards

-20% \$11.99

-75% \$4.99

-33% \$10.99

-60% \$13.99

-33% \$13.99

-60% \$13.99

-75% \$1.99

-75% \$2.49

-34% \$1.99

Flash Sales New every 8 hours 07:46:25 remaining

-60% \$13.99

-60% \$13.99

-70% \$13.99

-30% \$13.99

Community's Choice

Help us decide what's on sale next!
Come back for a new vote every 8 hours.

Community's Choice starts in 07:46:25

Vote

Plus!

Vote

What you want isn't on sale today? Get notified when it is!

Add a game to your Wishlist and you'll get an email when it gets a big discount. A great idea after the sale too!

Vote

Prefer to shop on the go? Check out the mobile app! Also great for chatting and seeing who's online.

Vote

What you want isn't on sale today? Get notified when it is!

Add a game to your Wishlist and you'll get an email when it gets a big discount. A great idea after the sale too!

Vote

Prefer to shop on the go? Check out the mobile app! Also great for chatting and seeing who's online.

Vote

Top Sellers Under \$5 Under \$10 New releases

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-30% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

-60% \$13.99

-50% \$13.99

-50% \$13.99

Left 4 Digit

На Западе, в России и уже много где в Украине ценники в магазинах заканчиваются девятками или пятерками. Например, бутылка газировки стоит не 8,00 гривен, а 7,99. Это же не щедрая скидка от добродушных продавцов, правда ведь? Правда. Вообще, о причинах, почему от красивой круглой цены отнимают одну копейку, ходит огромное количество баек. Начиная тем, что в старые времена налоги росли в зависимости от цены, и, например, за товар стоимостью до 10 долларов нужно было платить в казну 10%, а с 10 долларов – уже 15%. Другая история объясняет 99 и 95 в конце ценников нечестными продавцами, которые могли положить деньги за проданный товар себе в карман, а сам товар списать как бракованный. Но когда нужно дать цент (или даже пять) сдачи – скорее всего, придется открыть кассовый аппарат.

На самом деле, во всем виноват «эффект левой цифры». В нашем восприятии цены 1,99 единица имеет куда большее значение, чем девятки. То есть, для нашего мозга разница между 2,99 и 3,00 куда большая, чем между 3,59 и 3,60 – для нас левая цифра значит больше. Это объясняется несколькими принципами работы мозга. В основном, смотря на цену, наш мозг переводит цифры в какую-то абстрактную величину. Ведь на самом деле большинству людей сложно мыслить точными критериями вроде долларов или километров. Мы думаем сравнениями: не понимаем, что такое 2 бакса, а скорее понимаем, что 2 бакса меньше, чем 3 бакса. Хитрость в том, что наш мозг начинает перевод информации в абстрактное еще до того, как мы считываем, например, всю цену целиком. Конечно, уроки по математике не проходят даром даже для последних бестолочей, и в конце мыслительного процесса ты все таки понимаешь, что между 59,99\$ и 60,00\$ нет практически никакой разницы, но первое впечатление уже осталось: «ух ты, это стоит пять с чем-то – гораздо меньше, чем шесть, надо брать!» Именно поэтому, набрав товаров с «.99» в конце цены, уже на кассе ты можешь неожиданно узнать, что тебе не хватает денег, хотя ты вроде прикинул и подсчитал, что положил в корзину товаров аккурат к нужной сумме.

Забавно, что эффект левой цифры работает не только на ценниках. В какой-нибудь РПГ ты будешь твердо уверен, что меч с демеджем 301 рубит врагов несравненно круче, чем хлипкая железяка с демеджем 298, которой ты пользовался до этого. Ты безумно обрадуешься, что новый перк понизит перезарядку умения с утомительно долгих 5 секунд до мгновенных 4,5. И, конечно же, пойдешь на более опасный квест, ведь за него дают нормальную награду в 3000 экспы, а не какие-то жалкие 2950, как за другое задание.



возьмешь ее, чтобы потом не кусать локти из-за упущенной возможности. Правду ведь говорят – что-то больше ценишь, когда теряешь.

от тех проектов, скидка на которые скоро закончится.

Реактивное сопротивление

В принципе, этот пункт тоже касается дефицита, но немного с другой стороны. Мы не только больше ценим то, что кончается, но и считаем это лучшим, чем все остальные аналоги. Это своеобразный эффект бумеранга в результате того, что мы потеряли какую-то часть выбора. Психологи называют это излишне сложным термином «Психологический реактивный отпор», но, по большому счету, это просто психологический отпор тому, что нас в чем-то ограничит. Ученые во Флориде наблюдали интересный пример: правительство запретило моющее средство, содержащие вредные для окружающей среды фосфаты. Домохозяйки, узнавшие о том, что средство скоро исчезнет из магазинов, стали не только покупать его вдвое активнее, но и были твердо убеждены, что оно намного эффективнее всех остальных на соседних полках.

В общем, несмотря на то, что ты можешь потратить деньги на что угодно (включая другие игры на распродаже), из-за эффекта сопротивления тебе может показаться, что ты получишь больше удовольствия

Насыщенность событиями

В начале года Гейб Ньюэлл выступал перед студентами, рассказывая, почему он такой крутой, как научился делать крутые игры и как приготовить лазанью. Мне очень запомнилась одна его фраза, даже не смотря на то, что она была не про лазанью: «Мы добавили в CS тактический щит. Аудитория активно играющих увеличилась. Потом мы убрали из CS тактический щит. Аудитория активно играющих опять увеличилась. И какие выводы мы должны сделать из этого?» Очень даже понятные выводы: постоянный движ привлекает внимание – люди ведь любопытны. Многие, увидев толпу на улице, подойдут посмотреть, что же произошло. Во фритуплей-играх постоянные апдейты делаются вовсе не потому, что разработчики-перфекционисты хотят довести игру до идеала: геймерам приходится приспосабливаться к изменениям, и поэтому они остаются в игре еще на некоторое время. Ведь когда ты все знаешь и умеешь – каким бы ни был интересным проект – ты его бросишь. Поэтому новые скидки каждые 8 часов в Steam-распродаже заставляют геймеров постоянно там пастись в ожидании чего-то нового. Приятно, что эти ожидания обычно оправданы, но, тем не менее,





геймеры толкуются в Steam всю распродажу, и это безумно выгодно. О таком могут только мечтать владельцы, например, магазинов одежды: на их распродажу люди обычно приходят один раз на пару часиков и больше не возвращаются. В Steam же люди сидят постоянно, и, коротая 8 часов до очередной быстрой скидки, могут убедить себя все-таки взять полную коллекцию игр Barby всего за 5 долларов. Ведь всего за 5 долларов же!

Эффект незавершенности

В природе человека заложен ужасный механизм, который требует от нас перфекционизма. Ну, вернее, мы любим доводить дело до конца, раз уж мы начали. Какая-то отвратительная ржавая пружинка ковыряет мозг, если забор на даче остался недокрашенным, не совершено еще пять убийств при помощи курицы для получения ачивки или недоеден обед. Завершенность какого-либо процесса делает нашу жизнь куда более приятной — именно поэтому многие не отваживаются идти выполнять основной квест в какой-нибудь РПГ, пока не закончат все побочные. Американские ученые провели интересный эксперимент на эту тему: половине клиентов автомойки раздали купоны «Помой машину 8 раз — получи 1 помывку бесплатно». Другой половине раздали талоны «Помой машину 10 раз — получи 1 помывку бесплатно», но в этом талоне уже стояло два штампа о помывках. То есть, и тем и другим нужно было заплатить за 8 помывок, чтобы получить одну на халяву. Угадай, что было дальше? Правильно, те, у кого уже были штампы, приезжали на автомойку чаще, а многие с пустыми купонами вообще не возвращались. Может быть, карточки с двумя штампами достались редкостным замарашкам, но скорее всего тут сыграл эффект незавершенности.

А еще на этом эффекте играют создатели Steam. В этом году они прикрутили к распродаже раздачу карточек Summer Getaway — за каждые потрачен-



ные 10 баксов покупателям случайным образом выдавали карточку. Причем Steam услужливо напоминал прогресс-баром, сколько денег тебе осталось заплатить, чтобы получить очередную Summer Getaway Trading Card. Только лишь показывая тебе, что ты начал какой-то процесс, имеющий обозримую цель и финал, создает в голове напряжение: это надо завершить! Мудрые создатели Steam показывали этот прогресс-бар не только в твоём профиле, но еще и перед тем, как ты нажимаешь кнопку «Оплатить». Ой, не хватает доллара до карточки... Пойду-ка я возьму какую-нибудь дешевую игру, которая мне не нужна, чтобы завершить начатый процесс.

А раз ты уж получил карточку — эффект начинает действовать по второму кругу: ты собрал только одну карточку из десяти.

Обязательство и последовательность

Мы не хотим быть противоречивыми. Вспомни, как во время спора ты оказывался неправ, прекрасно это осознал, но продолжал отстаивать свою точку зрения? Потому если уж человек высказал какую-то позицию, то ему необходимо ей следовать. И чтобы еще и поведение следовало за мыслями — «пацан сказал, пацан сделал». Вот ты хоть раз замечал, как Steam услужливо присылает тебе имейлы, если на распродаже оказывается игра из твоего «списка желаемого»? Каждый раз, получая такое

письмо, я ощущаю порыв — «о, я же это хотел, надо брать!» Благо, лично я сразу задаю себе вопрос: «Я хотел эту игру тогда. А сейчас?» Но многие другие геймеры ощущают некую обязанность — раз уж добавил игру в виш-лист — будь добр, купи. Кстати, Steam знает о том, что человеку свойственно завидовать и конкурировать (в этих чувствах нет ничего плохого, пока ты из-за зависти не сжигаешь машину соседа... вместе с соседом внутри). Поэтому он показывает тебе, какие игры добавили в виш-лист друзья — а вдруг ты начнешь хотеть того же? Многие начинают хотеть, ага.

Good buy

С миру по нитке — распродажи игр настолько выгодны, что теперь их делают все — от Origin до Play Station Store. Сейлы осчастливливают всех — геймеров, так удачно сэкономивших; разработчиков, все-таки продавших слона, и держателей Steam (а также других сервисов цифровой дистрибуции), получающих за все это проценты, на которые они могут построить себе собственную планету из чистого золота. Но в следующий раз, когда ты с горящими глазами побежишь скупать игры по доллару, остановись на мгновение и задумайся: ты берешь этот проект, потому что хочешь его и потому что будешь в него играть, или потому он стоит всего доллар, да еще и хитрый дядя-маркетолог играет с твоими мозгом?

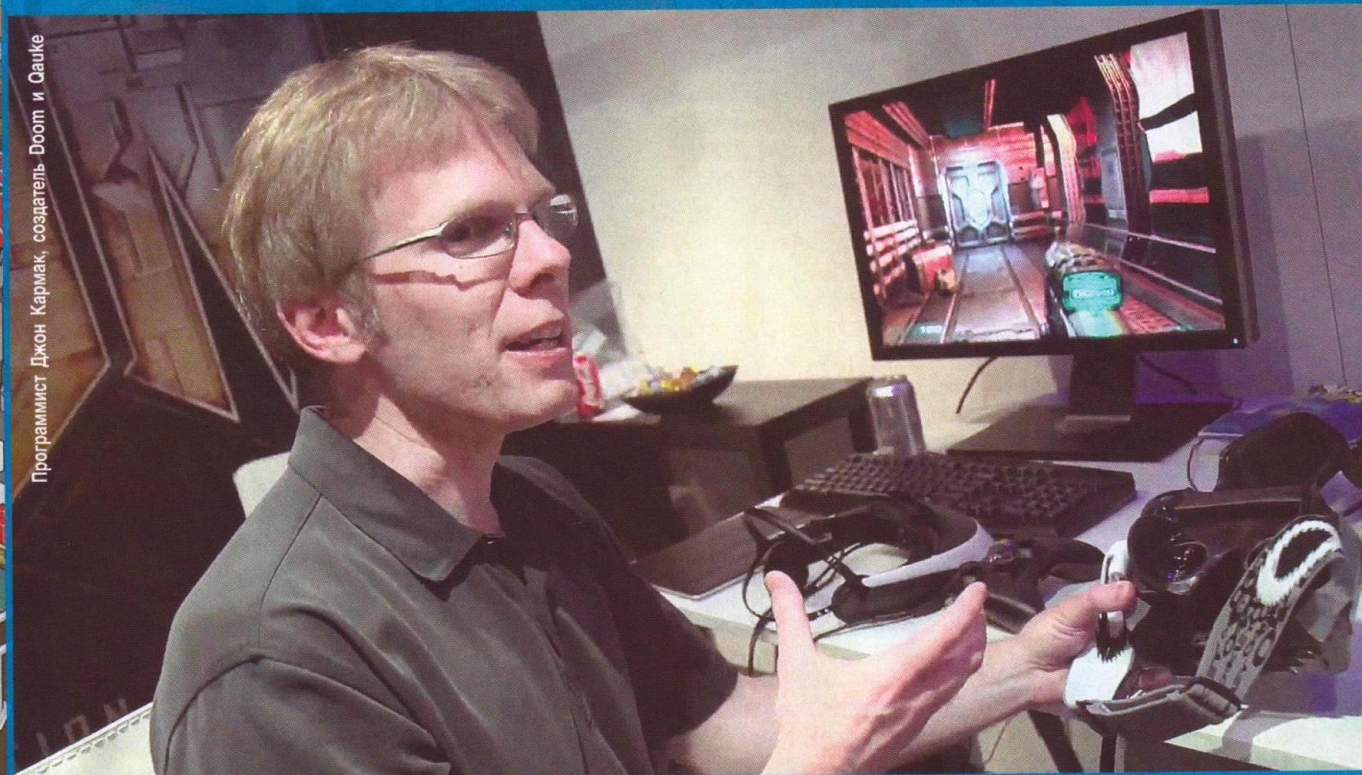
ТРУДОУСТРАИВАЙСЯ ПОУДОБНЕЕ

Кем ты можешь стать
в игровой индустрии

В Вестеросе каждый мечтает сесть на Железный Трон – и именно из этого началась «Игра Престолов». И хоть в Украине нет драконов и кровавых войн по вторникам, зато есть развлечение покруче: как тебе идея занять Престол Игр? То есть – стать игроделом. 99% геймеров мечтают превратиться в разработчика, но вопреки массовому заблуждению, труд создателя игр редко обходится без рутины и многочисленных внеурочных. Да и постоянное шпилево на рабочем месте почему-то в этой сфере не считается продуктивной тратой трудового времени. Зато работа девелопера веселая, интересная и достаточно неплохо оплачивается – особенно, если в последнее время ты заработал разве что гастрит. К счастью для тебя, известный журналист, блогер, мачо и директор по маркетингу Nival – Сергей Галенкин – написал краткий путеводитель по основным профессиям. Теперь ты наконец-то сможешь определить, в какой гейминдустриальной области ты станешь следующим Гейбом Ньюэллом.

КОД ЗА КОДОМ

Игроворческая профессия №1: программист



Программист Джон Кармак, создатель Doom и Quake

Программисты – новая элита, практически автомеханики от IT. И не смейся, ты не догадываешься, сколько стоил хороший автомеханик в советские времена. Сегодня программисты нужны всем.

Естественно, если ты программист, то знаешь: кодеры бывают разные – они пишут на разных языках под разные системы и занимаются разными задачами. И хотя программисты – наиболее гибкая часть геймдева, наверное, не всег-

да есть смысл переучиваться под вакансию – проще найти место под себя.

Если ты выучил C++, Objective-C или даже C#, умеешь на Unity, баловался с Unreal Engine, Source или другим известным движком, смело иди почти в любую игровую компанию. У тебя, скорее всего, попросят примеры работ – в их качестве вполне подойдут моды, любительские игрушки или просто программы. Обычно сразу просят выпол-

нить какое-нибудь до смешного простое задание, вроде той самой «сортировки не пузырьком». Неплохой программист эту задачу одолеет так же быстро, как Дуэйн Джонсон – парализованную старушку.

Сразу скажу: программистам в игровой индустрии платят не так хорошо, как, скажем, в IT-аутсорсе. Так что если тебя интересует в первую очередь пухлость кошелька, то тебе не сюда.

КТО НЕ РИСУЕТ – ТОТ НЕ ПЬЕТ ШАМПАНСКОЕ

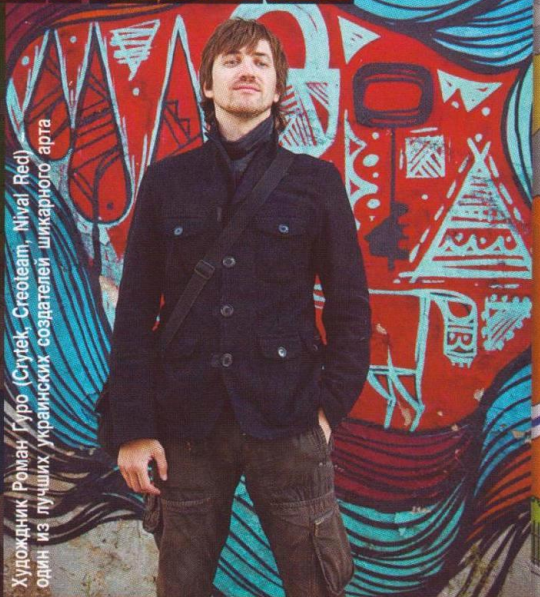
Игровтворческая профессия №2: художник

Художникам намного сложнее, чем программистам. Дело в том, что программисты на проекте нужны всегда, и программисты, хотя и разные, но, так сказать, могут быть формально описаны – «программист на Unity с опытом под iOS», «программист на C++ с опытом Source». Художников описать сложнее. Ты можешь быть вторым Пикассо, но если твой стиль совершенно не ложится в проект – тебе придется рисовать своего «Голубя мира» где-нибудь в другом месте.

Как и у программистов (да у всех остальных, разумеется), тебя попросят показать примеры работ и опять-таки дадут тестовое задание. С

примерами работ все просто: ты же что-то рисовал до того, как попробовать попасть в индустрию? Ну, не считая портрета любимых пассатижей на салфетке в придорожном кафе. А вот с тестовым заданием стоит быть осторожнее – некоторые компании таким образом набирают себе бесплатные арты за счет студентов, которые пытаются трудоустроиться.

Примерно то же самое относится к смежным визуально-креативными профессиям – моделлерам, аниматорам и так далее. Умеешь создавать красоту? Отлично, не забудь положить в карман стиль, примеры работ, выполнить тестовое задание – и работа твоя.



Художник Роман Гуро (Струк, Creolean, Nival Red) один из лучших украинских создателей шикарного арта

«Г-Е-Й-М, Г-Е-Й-М-ДИЗАЙНАР, А НЕ ГЕЙ-ДИЗАЙНЕР!» – НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ПОВТОРЯЕМАЯ ФРАЗА СРЕДИ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ

Игровтворческая профессия №3: геймдизайнер

«У меня есть замечательная идея, я хочу, чтобы вы сделали такую игру – Star Craft 2 в мире GTA!» Нафиг, чувак, иди нафиг. Серьезно. Есть идея? Сам и сделай. На рынке, как минимум, полтора десятка игр с хорошим инструментарием для создания модов: сконструируй сначала что-нибудь для них, а уже потом приходи просить работу. Если тебе возможностей Skyrim или Source недостаточно, то это ты лентяй или плохой геймдизайнер, а не инструментарий – слабый.

Вообще, работу геймдизайнеров люди со стороны часто не понимают – они думают, что геймдизайнер только сидит и сочиняет «а сделаю-ка я игру про космических вервольфов из Третьего Рейха». На самом деле геймдизайнер придумывает игровую механику, делает геометрию уровней (не дизайн, а именно пути движения по карте) и потом долго-долго возится с коэффициентами всего. Особенно он долго с ними возится, если базовая механика у него вдруг неожиданно получилось как всегда говном.

Понятно, что никто не ждет от геймдизайнера умения делать сразу все. Но ты уж определись, на что ты способен и покажи хороший пример. Скажем, сделай интересный уровень

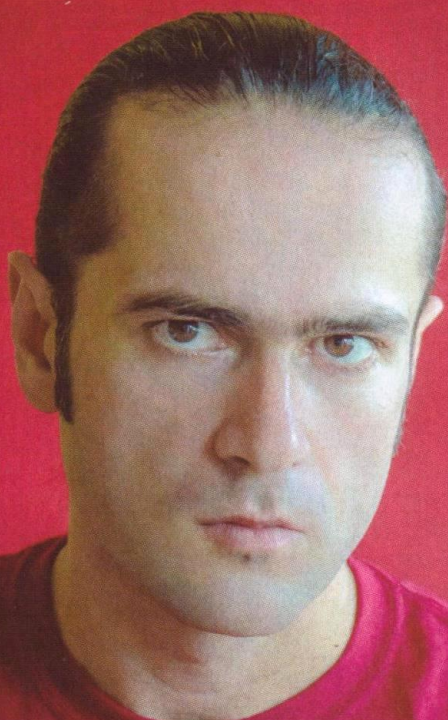


Геймдизайнер Дэвид Джаффе – выглядит мило, но на самом деле конечный поих, а еще придумал God of War и Twisted Metal

в Portal 2, нескучную игру в RPG Maker или хоть что-нибудь в Unity.

Кстати, геймдизайнер должен уметь программировать на базовом уровне, чтобы писать скрипты. Это не так слож-

но, попробуй на досуге. Если что, в интернете полно инструкций, после которых все становится ясно даже людям с айкью, равному комнатной температуре.



ПРАРАЗИТА КУСОК

Игровотворческая профессия №4: PR и маркетинг

Ты легко сходишься со случайными людьми, умеешь выражать свои мысли кратко и можешь придумывать что-то новое из ничего? Попробуй себя в пиаре и маркетинге. Вообще я их не разделяю, но тебе стоит знать, что в игровой индустрии маркетингом обычно считают «напихивать траффо» (приводит трафик – людей – на сайт или в игру), а пиаром – все остальное. Но, как вы понимаете, маркетинг – немного шире, а пиар – немного уже.

Так вот, при оформлении на эту должность тебя тоже попросят примеры работ по специальности, пусть и в другой отрасли. А поскольку у тебя таких примеров может не быть вовсе, вот тебе простое задание. Придумай, как ты можешь обеспечить, скажем, 1 миллион контактов (человек, которые увидели или услышали твое рекламное сообщение) и 10 тысяч регистраций (человек, которые все же решились зарегистрироваться на сайте или в игре) на бюджете в 10 тысяч долларов для игры компании, в которую ты пытаешься устроиться. Давай сразу двадцать радикально разных вариантов.

Кстати, это не какой-то «бюджет для хохмы» – а примерная цена регистрации в онлайн-игре. Просто, обычно масштабы чуть больше.

МЫ НЕ СЛУШАЕМ ТЕБЯ, КАА!

Игровотворческая профессия №5: комьюнити-менеджер

Ты знаешь игру, знаешь толпу ее поклонников и готов выслушивать ругань этого комьюнити просто потому, что сегодня четверг и пользователю не нравится синий цвет левой кнопочки в меню? И ты готов делать это за небольшие деньги? Тогда ты по адресу! КМ – хорошая начальная вакансия: новых комьюнити-менеджеров, как правило, набирают из активных участников игрового сообщества. Они работают под началом КМ-лида, которого взяли из, собственно, обычных КМ-ов. А вот если бы естественный отбор работал на полную катушку, то лидом мог бы становиться только тот комьюнити-менеджер, который перегрыз глотки десяти другим.

Устроиться в КМ-ы новой игры, на мой взгляд, достаточно несложно, особенно когда игра растет. Если ты будешь активно помогать игрокам, проявлять инициативу на форуме и не выедать

мозг разработчикам своими рацпредложениями («Мне кажется, в вашей игре про самолеты очень не хватает конницы с бубенчиками!») – тебя рано или поздно заметят. Ну, или самому в компанию можно написать, если вдруг у рекрутеров проблемы со зрением и с девушками они обычно знакомятся словами «Эй, два расплывчатых пятна, не хотите потусоваться с клевыми близорукими парнями?»

Учитывая важность работы КМ-ов, я удивлен, что они до сих пор недорогой временный персонал – но так уж сложилось.

О, боже мой, что делать, если я не умею программировать и рисовать, а игры создавать хочу?

Собственно, для тебя и написана эта статья – художники, программисты и все те, кто что-то умеет делать руками, работу найдут и без вышеизложенных советов. Секунду, пойду повешу свой плащ капитана в шкаф и продолжим.

Так вот, если ты не умеешь ничего делать руками, но хочешь попасть в игровую индустрию – не проблема. Есть в геймдеве несколько профессий, где может пригодиться даже такой лоботряс, как ты.

КМ Меран Мари работает в Crystal Dynamics и увлекается косплеем. А еще она как-то давала нам интервью



Продюсировали, продюсировали, да не выпродюсировали

Игротворческая профессия №6: продюсер

Извне может показаться, что продюсер — это КМ на стероидах. И это, наверное, даже правда, потому что в продюсеры часто попадают из ко-мьюнити-менеджеров. Но можно прийти даже с улицы — не на должность ведущего продюсера, разумеется, а, скажем, стать ассистентом.

От соискателя, как правило, требуется знание игр, здравый смысл и обязательность. Ты не поверишь, но на обязательности кандидаты обычно и прокалываются — поэтому если у тебя были хоть малейшие проблемы с четким и своевременным выполнением задач, то пробоваться сюда не стоит: зря потратишь время. Особенно, если ты из тех парней, которые кричат в трубку «Да, подъезжаю, сейчас уже буду!», вытираясь после душа в квартире на другом конце города.

Продюсер, как и геймдизайнер, человек на все руки — он немного маркетолог, немного КМ и даже иногда немного геймдизайнер. А если ты еще умеешь жонглировать бензопилами, делать массаж копчика и свободно говоришь на клин-гонском — цены тебе в студии вообще не будет.



Продюсер Хидео Кодзима

И остальные

Есть еще много профессий, которые нужны в геймдеве — от бета-тестеров (считай, это полу-КМ) до аналитиков и юристов. Но общие правила трудоустройства одни и те же — найти вакансию, доказать свою профпригодность, устроиться на работу.

Где искать работу

А теперь давай поищем тебе игровую вакансию. Задание первое — открывай Google. Задание второе — пиши в строке поиска «название вакансии (программист, геймдизайнер) игровая компания город». Серьезно, Гугль знает все.

Если Гугль не знает, зайти на сайты с вакансиями и, разумеется, на DTF.ru (это такой неудобный скучный Вконтакте для разработчиков — прим. ред.). Загугли просто игровые компании в своем или в соседнем городе. Настрой уведомления Google по описанному выше запросу, чтобы не тратить на это каждое утро: вакансии возникают быстро и так же быстро закрываются, так что стоит постоянно держать руку на пульсе.



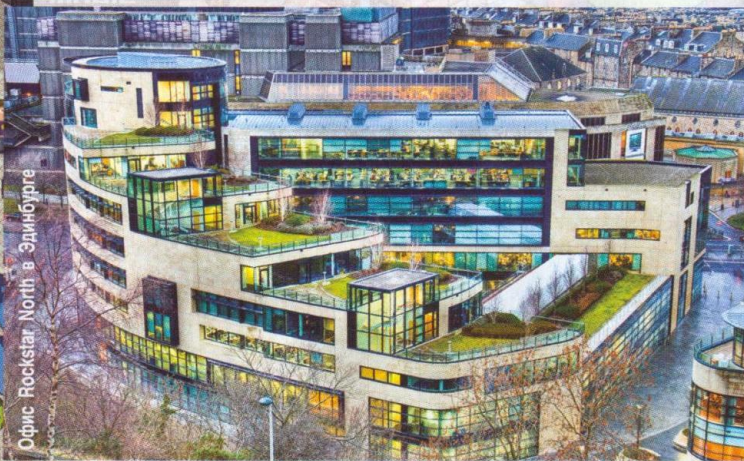
Компании вроде Wargaming постоянно устраивают сотрудникам вечеринки и тусы

Заготовь резюме. Резюме читают по диагонали, поэтому не трать чужое время: указывать только ФИО, возраст, образование (только последнее учебное заведение), опыт работы и ссылки на примеры. Убери нерелевантную информацию — хобби и опыт работы газонокосильщиком в приюте для косолапых опоссумов интересуют только очень скучающих HR'ов, а таких на современном рынке труда нет.

Ходи на игровые мероприятия, если сможешь туда попасть — не только ради знаний, но и для контактов. Иногда на конференциях бывают специальные скидки для студентов, да и можно просто написать и попросить скидку, если у тебя совсем туго с деньгами. Учитывай, что дорогие мероприятия для тебя не всегда лучше дешевых — на важных раутах общаются директора с директорами, так что тебя там могут просто не заметить. Или заметят и бросят тебя к голодным медведям. Директора — они такие проказники.

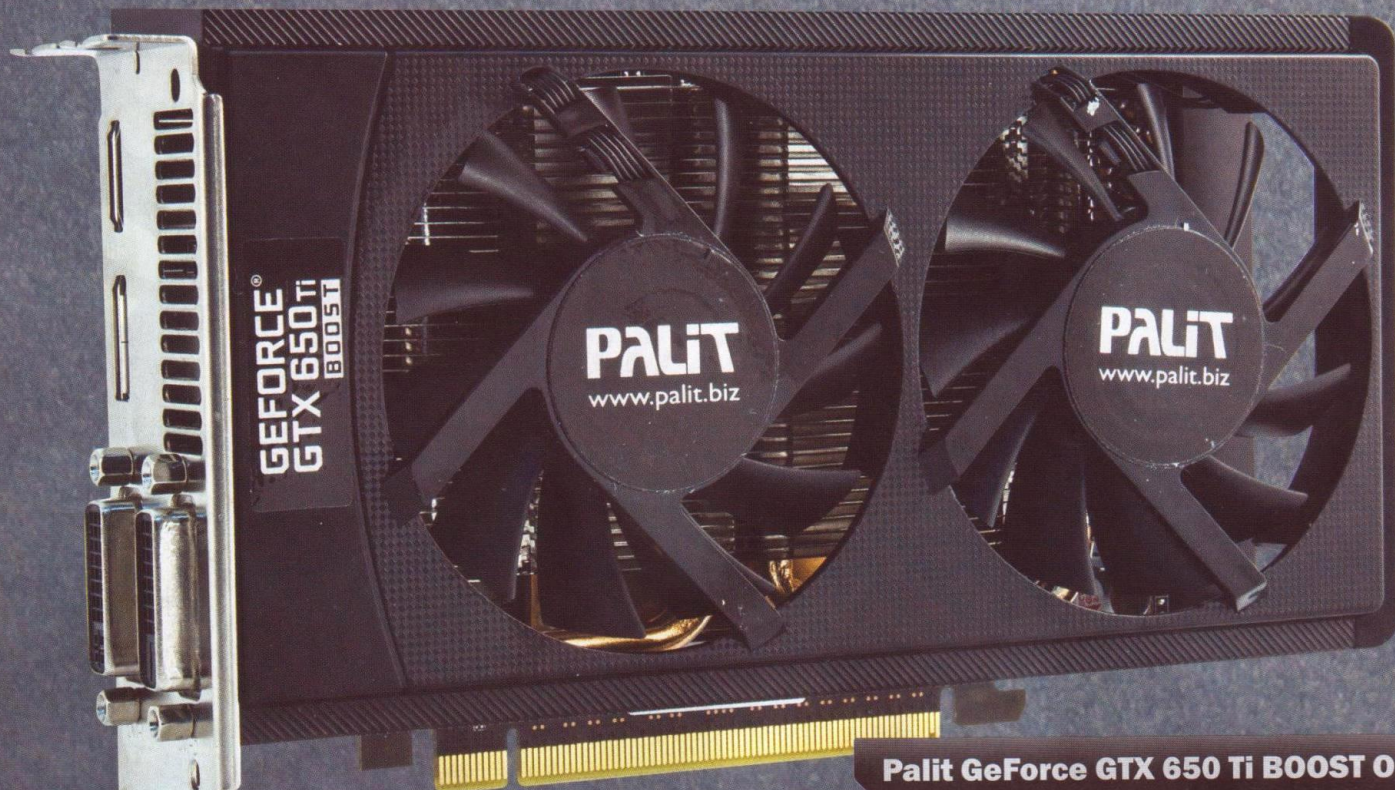
А вот, например, на Конференции разработчиков игр вполне реально встретиться на лекции с будущим коллегой, который тебя потом и порекомендует.

Сергей Галенкин



Офис Rockstar North в Эдинбурге

РЕЗВАЯ малышка-скромняшка



Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC

Как не прискормно это осознавать, но среднестатистический украинский геймер редко может себе позволить купить видеокарту дороже двух тысяч гривен, не говоря уже о дополнительном SSD и блоке питания на 800 ватт. Некоторые и вовсе выбирают «железо» не намного выше начального уровня.

Но даже в таких условиях кризиса, можно подобрать неплохие комплектующие за приемлемую цену. Как раз в этом номере журнала предлагаем ознакомиться с видеокартой Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC.

Версия «Ti» сама по себе превосходит обычные карты GeForce GTX 650, но компания Nvidia решила пойти дальше и выпустить чип с пометкой BOOST, который поможет видеокарточке по производительности занять место между NVIDIA

GeForce GTX 660 и NVIDIA GeForce GTX 650 Ti. Естественно, карта создавалась для правильной конкуренции с видеокартой Radeon HD 7850 от AMD, в этом состязании производителей в выигрыше останется только покупатель.

Данная карта не будет хватать звезд с небес, но предоставит геймеру возможность наконец-то поиграть во все последние игры на средне-высоких настройках в разрешении FullHD.

Модель Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC достаточно новая, появилась она весной текущего года. Но, несмотря на выход «семисотой» серии видеокарт от Nvidia, предыдущее поколение будет актуально еще длительное время, особенно это касается бюджетного сегмента и моделей GTX 650 в частности.

На радость геймерам, GTX 650 Ti BOOST от Palit еще ко всему имеет и заводской разгон, что подтверждает надпись на упаковке (OC Edition). Обо всем по порядку далее в обзоре.

Комплектация и упаковка

Ничего удивительного нет в том, что видеокарта продается в небольшой упаковке, в сравнении с более дорогими моделями, например GTX 770 и GTX780, которые поставляются в гигантских картонных коробках.

Упаковка Palit GeForce GTX 650 Ti

Технические характеристики:

GPU: GeForce GTX 650 Ti (GK106, Kepler)
Объем видеопамати: 2048 Мб
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: фирменная, активная, 2 вентилятора
Частоты работы GPU:
 1006-1072 (GPU Boost) МГц
Частоты работы памяти: 6108 МГц
Шина памяти: 192 бит
Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.2, Nvidia PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA, GPU Boost
Требование к блоку питания: 450 Ватт, 1 шестиконтактный разъем
Цена: 1450 грн.

Плюсы

- Цена
- Неплохая производительность
- Компактные габариты
- Разгонный потенциал
- Заводской разгон
- Небольшое энергопотребление
- Один 6-контактный разъем дополнительного питания
- Тихая и производительная система охлаждения

Минусы

- Не обнаружено



Характеристики тестовой платформы:

Процессор: Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, L3 15mb), 1.000B, Turbo Boost / Hyper Threading – on, 3,3 ГГц

Материнская плата: Intel DX79Si, LGA 2011

Система охлаждения CPU: Intel G31573-001 (водяное охлаждение от Asetek)

Оперативная память: 2 x 4096 Мбайт DDR3 KINGSTON 1600 МГц

Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series

Блок питания: Enhance epr-6685g 850w

Корпус: открытый тестовый стенд

Монитор: LG W2363D (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition

BOOST OC сделана простенько, но со вкусом, что под стать самой карточке. Никаких изысков как внешне, так и внутри, в цветовой гамме оформления преобладают светлые оттенки. На лицевой части упаковки красуется большой логотип компании, важные технические данные, на обратной стороне – системные требования к ПК, а также главные достоинства карты и реклама.

Комплектация видеокарты GTX 650 Ti BOOST OC весьма стандартна: диск с драйверами и ПО, переходник VGA, инструкция, переходник на 6-контактный разъем питания. Последний пункт радует, так как видеокарта в большинстве случаев будет использоваться с недорогими блоками питания, в которых попросту может не оказаться дополнительного разъема питания для видеокарты. Кстати, минимальная мощность блока питания должна быть 450 ватт.

Начинка и дизайн

Габариты видеокарточки позволяют использовать ее в небольших системных блоках с минимумом места внутри. Но, несмотря на небольшой размер, няшечка-видяшечка имеет фирменную, но компактную систему охлаждения на тепловых трубках с использованием алюминия и меди, а также обладает двумя полноценными вентиляторами 75 мм, при этом GTX 650 Ti BOOST OC в системном блоке занимает два слота. Данные конструкторские решения являются воплощением идей инженеров Palit. Помимо системы охлаждения, была уменьшена сама печатная плата и изменено расположение элементов на ней. Система питания видеокарты имеет 5 фаз (4+1), а в цепях присутствуют только качественные твердотельные конденсаторы. Чтобы видео-

карта работала корректно, помимо питания самого PCI-E, требуется подключение одного дополнительного 6-контактного разъема.

Набор видеовыходов у видеокарты достаточно стандартный: DVI-D, DVI-I, HDMI, DisplayPort. Также, есть один разъем SLI, для объединения двух таких карточек в одной системе.

Сердцем Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC является старый добрый Kepler, а точнее, графическое ядро NVIDIA GK106, которое изготовлено по 28-нм технологическому процессу. Стандартная частота процессора в нагрузке – 1006 МГц, что может подняться еще выше, благодаря технологии GPU Boost (первой версии) до 1072 МГц. Видеопроцессор содержит 768 ядер CUDA и общается с памятью по 192-битной шине. Два гигабайта памяти работают



на частоте 6108 МГц, что немного выше, чем у референсного образца видеокарты производства самой Nvidia.

Стоит ли видеокарта своих денег?

По производительности Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC практически достигает уровня GTX 660, а если еще немного повысить частоты, то производительность будет даже выше, чем у знаменитого Radeon HD 7870. Для украинского геймера Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC – это настоящая мейнстрим видеокарта. Обладая неплохой производительностью, имеет небольшие размеры, хорошее тихое охлаждение, не требовательна к блоку питания. Какие-либо дополнительные навороты отсутствуют, это касается подсветки кулеров, усиленной подсистемы питания, игр в комплекте, но свою стоимость карточка полностью оправдывает. Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC – это необходимый минимум в настоящем геймерском ПК. Безусловно, видеокарта стоит потраченных средств.

X-Hunter

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Результаты тестирования Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST OC

Оценка Windows7		7.9
3DMark 11	Extreme	X1928
	Performance	P5782
	Entry	E9076
3DMark Vantage	Extreme	X11931 (GPU11521 CPU36822)
	Performance	P24479 (GPU22004 CPU36946)
3DMark 2013 (Fire Strike)	Extreme	1930
	Graphics score	1932
	Physics score	12854
	Normal	3935
	Graphics score	4124
Прогрев видеокарты Kombuster	Без нагрузки	36 градусов
	GPU Burn-in test DX11	75 градусов
FFXIVBench (Miqo'te) High (1920x1080)		4714
Heaven DX11 Benchmark 3.0 (DX11, Tessellation Extreme, Shaders High, Anisotropy 4x, Resolution 1920x1080)	FPS	42
	Score	1051
AvP D3D11 Benchmark (DX11, Tessellation: ON, Resolution 1920 x 1080, Anisotropic 16)	Number of frames	6459
	Average FPS	62
METRO 2033 Benchmark (DX11, Very High, MSAA 4X, AF 16X, Scene: Frontline, Resolution 1920 x 1080)	Total Frames	1919
	Average Framerate	32
Lost Planet 2 Benchmark (DX11, высокие настройки, MSAA 4X)	Average FPS	62
DiRT Showdown Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 4x MSAA)	Число кадров	2195
	Max FPS	54
	Avg FPS	43
	Min FPS	30
Batman Arkham City Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, vsync off)	Max FPS	89
	Avg FPS	61
	Min FPS	35
SniperEliteV2 Benchmark (максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, анизотропная фильтрация 16x)	Max FPS	18
	Avg FPS	13
	Min FPS	8
World of Tanks (качество графики максимальное, сглаживание FXAA MQ, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	86
	Avg FPS	56
	Min FPS	34
The Elder Scrolls V - Skyrim (качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 8x, фильтрация 16x)	Max FPS	64
	Avg FPS	57
	Min FPS	36
Sleeping Dogs (качество графики максимальное, разрешение 1920 x 1080, сглаживание экстрим)	Max FPS	36
	Avg FPS	25
	Min FPS	16
Bioshock Infinite (качество графики Ultra, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	70
	Avg FPS	29
	Min FPS	28
Версия видеодрайвера		320.49
Цена		1450 грн

Устройство предоставлено компанией Palit (www.palit.biz)

Почти титан



В прошлых номерах нашего любимого журнала уже присутствовала топовая модель последней линейки видеокарт от компании Nvidia. GTX Titan получил новейшее графическое ядро GK 110, которое показало невиданную до этого производительность в одночиповом графическом ускорителе. Естественно, были мощные прожорливые видеокарты с двумя GPU, которые и сейчас превосходят «Титана». Но! Если и превосходят, то совсем ненамного – и это притом, что GTX Titan несет на борту лишь один GPU. В «Титане» мы впервые увидели 6 гигабайт видеопамати и поддержку GPU Boost 2.0. В общем, эта видеокарта хоть не сделала революцию, продемонстрировав лишь усовершенствованное ядро Kepler, но задала новые критерии производительности одночиповых решений, которые обязательно постарается превзойти компания AMD.

Технические характеристики:

GPU: GeForce GTX 780 (GK110, Kepler)
Объем видеопамати: 3072 МБ
Тип памяти: GDDR5
Интерфейс: PCI Express x16 3.0
Система охлаждения: активная, 3 вентилятора Turbofan Blade
Частоты работы GPU: 980–1033 (GPU Boost 2.0) МГц
Частоты работы памяти: 6200 МГц
Шина памяти: 384 бит
Выходные разъемы: 1xDVI-D, 1xDVI-I, Display Port, HDMI
Поддержка технологий: DirectX 11, OpenGL 4.3, Nvidia PhysX, NVIDIA 3D Vision, NVIDIA SLI, NVIDIA CUDA, GPU Boost 2.0
Требование к блоку питания: 600 Ватт, 1 восьмиконтактный и 1 шестиконтактный разъемы
Цена: 5300 грн.

Плюсы

- Отличная производительность
- Прекрасный заводской разгон
- Хороший разгонный потенциал
- 8 фаз питания процессора
- Фирменная бесшумная СО
- Подсветка кулера

Минусы

- Цена



Было бы странно, если бы не последовало дальнейшего развития линейки карточек. Не упуская момент, Nvidia выпустила GTX 780, которая является тем же, но немного урезанным «Титаном», но за более привлекательную стоимость. Как известно, GTX Titan продается по цене почти в 1000 долларов, что, мягко говоря, много для большинства не только украинских геймеров. GTX 780, под капотом которого находится тот же самый GPU GK 110, значительно дешевле своего «титанического» коллеги. Главным отличием GTX 780 является урезанное вдвое количество видеопамати и 2304 универсальных шейдерных конвейера, вместо 2688 у «Титана».

Обозреваемая сегодня видеокарта Palit GeForce GTX 780 Super JetStream произвела отличное впечатление. Будучи, по сути, урезанной версией GTX Titan, она работает ничуть не хуже и точно не медленней последний. Чтобы узнать, в чем же причина, мы решили копнуть глубже. И докопали до нефти.

Что в коробке?

Огромная черная коробка с ручкой ничем практически не отличается

от упаковки GTX 770 JetStream, кроме, ясное дело, названия Palit GeForce GTX 780 Super JetStream, информации о количестве видеопамати, а также сопутствующих надписей. С обратной стороны можно разглядеть системные требования к компьютеру, информацию о поддержке видеокарточкой всех новых технологий (DirectX 11.1, OpenGL 4.3, NVIDIA GPU Boost 2.0). Для стабильной работы Palit GeForce GTX 780 Super JetStream понадобится качественный блок питания не менее 600 ватт, также 4 ГБ оперативной памяти. Совершенно нет никакого смысла покупать эту видеокарту для апгрейда какого-нибудь Core2Duo, для таких целей вполне подойдет видеокарта из второго обзора в данном номере журнала.

Комплектация GTX 780 Super JetStream, возможно, не идеальна, но плохой ее язык не поворачивается называть. Кроме, непосредственно, видяшки, в коробке можно найти 8-контактный переходник для питания, переходник с HDMI на DVI, переходник с DVI на VGA, мануал, диск с драйверами и наклейку с логотипом.

Характеристики тестовой платформы:

Процессор: Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, L3 15mb), 1.000B, Turbo Boost / Hyper Threading – on, 3,3 ГГц

Материнская плата: Intel DX79Si, LGA 2011

Система охлаждения CPU: Intel G31573-001 (водяное охлаждение от Asetek)

Оперативная память: 2 x 4096 Мбайт DDR3 KINGSTON 1600 МГц

Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series

Блок питания: Enhance enp-6685g 850w

Корпус: открытый тестовый стенд

Монитор: LG W2363D (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition

Фирменные особенности видеокарты

С обратной стороны «дверки» на лицевой стороне упаковки можно прочесть об основных фирменных технологиях видеокарты, которые не без помощи инженеров Palit, расширяют возможности данного видеоскорителя. Естественно, доставляя на свет, геймер первым делом заметит фирменную систему охлаждения с вентиляторами TurboFan Blade. Данная СО используется и в GTX 770 JetStream. В основе находятся радиаторы с медными тепловыми трубками, но даже при максимальной нагрузке видеокарту не слышно на фоне остальных составляющих ПК. Вентиляторы вращаются в разные стороны для лучшего отвода горячего воздуха, центральный кулер имеет синюю подсветку, что понравится моддерам. Из информации на крышке следует, что при изготовлении видеокарты используются только высококачественные транзисторы DrMOS, а система питания графического процессора усовершенствована и имеет 8 фаз (и еще 2 фазы для памяти). Фирменная утилита ThunderMaster позволит разогнать карту прямо из-под Windows.



Palit GeForce GTX 780 Super JetStream обладает хорошим заводским разгоном, что очень положительно сказывается на производительности видеокарты. Благодаря тому, что частота графического процессора повышена с 863 до 980 МГц (1033 вместо 900 в GPU Boost 2.0), а памяти – с 6000 до 6200 МГц, данное решение от Palit успешно конкурирует не только с карточками других производителей, но и работает наравне или даже превосходит GTX Titan. Оказывается, что не столь важен объем видеопамяти и дополнительные ядра CUDA, как частота GPU. Кстати, шина памяти GTX 780 Super JetStream составляет 384 бита, при объеме 3072 мегабайта.

Размер видеокарты не маленький, и это нужно учитывать при установке в небольшой системный блок, где размер действительно имеет значение. Также, карта занимает больше двух слотов, а для подключения потребуются один 8-контактный и один 6-контактный разъемы.



Тестирование и вердикт

Не может не радовать, что за меньшее количество денег геймер получает отличную видеокарту, которая работает даже быстрее, чем более дорогая в лице GTX Titan. Интересно еще и то, что Palit GeForce GTX 780 Super JetStream поддается еще большему разгону, не без помощи отличной системы охлаждения. Как и в случае с GTX Titan, Palit GeForce GTX 780 Super JetStream – удовольствие не дешевое, но своего покупателя точно найдет. Результаты тестирования данной карты можно посмотреть в таблице рядом, а после этого начинать копить деньги до нового года на новый апгрейд.

X-Hunter

Результаты тестирования Palit GeForce GTX 780 Super JetStream

Оценка Windows7		7.9
3DMark 11	Extreme	X4865
	Performance	P12598
	Entry	E17018
3DMark Vantage	Extreme	X27090 (GPU26717 CPU36863)
	Performance	P40878 (GPU42431 CPU36835)
3DMark 13 (Fire Strike)	Extreme	4688
	Graphics score	4811
	Physics score	12838
	Normal	9176
	Graphics score	10186
Прогрев видеокарты Kombuster	Без нагрузки	29 градусов
	GPU Burn-in test DX11	75 градусов (ограничено GPU Boost 2.0)
FFXIVBench (Miqo'te) - High (1920x1080)		8095
Heaven DX11 Benchmark 3.0 (DX11, Tessellation Extreme, Shaders High, Anisotropy 4x, Resolution 1920x1080)	FPS	100
	Score	2507
AvP D3D11 Benchmark (DX11, Tessellation: ON, Resolution 1920 x 1080, Anisotropic 16)	Number of frames	15035
	Average FPS	143
METRO 2033 Benchmark (DX11, Very High, MSAA 4X, AF 16X, Scene: Frontline, Resolution 1920 x 1080)	Total Frames	4268
	Average Framerate	72
Lost Planet 2 Benchmark (DX11, высокие настройки, MSAA 4X)	Average FPS	123
DiRT Showdown Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 4x MSAA)	Число кадров	6067
	Max FPS	121
	Avg FPS	99
	Min FPS	76
Batman Arkham City Benchmark (DX11, максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, vsync off)	Max FPS	159
	Avg FPS	88
	Min FPS	39
SniperEliteV2 Benchmark (максимальные настройки графики, разрешение 1920 x 1080, анизотропная фильтрация 16x)	Max FPS	66
	Avg FPS	48
	Min FPS	31
World of Tanks (качество графики максимальное, сглаживание FXAA MQ, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	125
	Avg FPS	63
	Min FPS	34
The Elder Scrolls V - Skyrim (качество графики ультра, разрешение 1920 x 1080, сглаживание 8x, фильтрация 16x)	Max FPS	64
	Avg FPS	58
	Min FPS	37
Sleeping Dogs (качество графики максимальное, разрешение 1920 x 1080, сглаживание экстрим)	Max FPS	90
	Avg FPS	61
	Min FPS	38
BioShock Infinite (качество графики Ultra, разрешение 1920 x 1080)	Max FPS	156
	Avg FPS	78
	Min FPS	50
Версия видеодрайвера		320.49
Цена		5300 грн.

Сword Art Online

Название: Sword Art Online

Жанр: фэнтези, киберпанк, драма, комедия

Формат: сериал (25 эпизодов)

Студия: A-1 Pictures Inc

Режиссер: Ито Томохио



АНИММО

Sword Art Online – вероятно, лучший аниме-сериал 2012 года, причем он достаточно долго держался на первых местах в рейтингах уже в 2013-м. Многих зрителей настолько заинтересовал его необычный мир видеоигры и виртуальной реальности, что на данный момент вышло несколько сериалов-подражателей. Так что мы решили отдать дань творению Ито Томохио. Но потом поспешили (дань нынче в дефиците) и всего лишь написали о нем статью.

Талант не прошилишь!

Аниме создано на основе серии ранобэ, молодежных иллюстрированных романов, молодого автора, скрывающегося под псевдонимом Кавахара Рэки. В серию входит более 10 книг, правда ни одной из них на русском или даже английском официально не сыскать, хотя фанаты уже сумели перевести и выложить в интернет несколько новелл. Интересно, что Рэки около 10 лет писал исключительно «в стол», и только спустя весьма длительное время звезда молодого писателя неожиданно взорвалась суперновой, а его работы начали публиковать. Возможно, причина такого длительно «воздержания» от публикаций в том, что до создания серии Sword Art Online Кавахара просто по черному задротил в ММОРПГ.

Так что, по сути, в ранобэ (и в аниме соответственно) показаны именно его переживания и личный опыт игрока: то самое сладкое чувство счастья после нахождения редкого предмета, создания нового крутого снаряжения или победы над неподатливым боссом с неприлично раздутым хэлсбаром.

Следуй за белым кроликом

Сюжетную закуску вполне можно было использовать для какой-нибудь «Аниматрицы-2». В недалеком будущем создается специальный шлем, блокирующий сознание человека, погружая его в виртуальный мир так глубоко, что мозг перестает отличать реальность от рисованной картинки. Спустя

некоторое время выходит новая онлайн-игра, поддерживающая этот самый шлем виртуальной реальности, и более десяти тысяч игроков застревают по ту сторону экрана без возможности выйти.

Оказывается, злобный создатель игрушки решил провести жуткий эксперимент по управлению массовым сознанием, и если игроки снимут шлем или погибнут в игре – то умрут в реальности.

Единственный способ остаться в живых – пройти всю ММОРПГ до конца. То есть подняться на сто этажей зловещей башни, убив на каждом по боссу. Приблизительно на этом моменте наше радостное ожидание Oculus Rift куда-то испарилось.

Герой меча и мизантропии

Кириито – вольный наемник и по совместительству главный герой сериала. Он не принадлежит ни к одной из гильдий и просто странствует по миру, уничтожая монстров и сражаясь с боссами. Он кажется холодным и нелюдимым, но в одном из флешбеков мы узнаем, что у Кириито есть свои вязкие причины для мизантропии, ретрофлексии и интроверсии. Ну, то есть, обидели мышку – написали в норку.

Постепенно герой сталкивается с другими персонажами, а зритель к своему удивлению и удовольствию наблюдает значительные позитивные изменения характера Кириито, отлеивая с него мысленно навешенную наклейку «безнадежно». Плавнo из нелюдимого мстите-



Игра по мультику по книге по игре

Анимешка уже обзавелась игронаизацией, которой пока что успели насладиться, похоже, только азиаты. Sword Art Online: Infinity Moment была создана компанией Namco Bandai Games для консоли PlayStation Portable. Игра следует альтернативной сюжетной линии, в которой после победы над Хитклифом сбой в системе заставляет Кириито и остальных игроков остаться в мире Sword Art Online, а также всасывает игроков из других VRMMORPG, таким образом в игру попадают Лифа и Синон. Игра была выпущена в стандартном и ограниченном изданиях 14 марта 2013 года.

ля Кириито превращается в весьма доброго и ответственного человека, который не может пройти мимо несправедливости. Так что если с первых серий ты надеялся увидеть полноценный переход персонажа на Темную сторону с последующим убийством невинных котят и другими страшными жестокостями – у нас для тебя плохая новость: такого не будет. Впрочем, приторности тоже не жди – от Sword Art Online диабет не схлопочешь.

ДрамКружок и ДракКвадрат

А вот геймеры во время просмотра будут чувствовать себя как на званом ужине – даже если до этого одно только слово «аниме» заставляло их биться в конвульсиях и пускать пену изо рта. Происходящее на экране большую часть времени близко и знакомо любому игроку в MMO. Персонажи активно создают кланы и гильдии – как желающих пройти игру и вернуться в реальный мир, так и тех, кто пользуется безнаказанностью виртуальной реальности, убивая других игроков. Квесты, шмот, гринд, фарм, кач и крафт – все это показывается в подробностях и со знанием дела.

Впрочем, не гриндом единым увлекает сериал. От середины и ближе к финалу история превращается в слезоточивую (без сахара и жевания, а в хорошем смысле) драму. За героев начинаешь переживать, желая им только победы и едва сдерживая желания ударить палкой в то место экрана, где находится несущий угрозу негодяй. Все герои Sword Art Online получились живыми людьми, пусть режиссер и не смог в паре случаев обойтись без перегибов

в сторону театральности и пафоса.

Во второй половине сериала приходит понимание, что Sword Art Online – история не про мечи и драконов, а про людей с разными характерами и вытекающими отсюда непростыми взаимоотношениями. А самое главное – это история еще и о том, как люди ведут себя, попав в экстремальную ситуацию, когда на кону стоит жизнь, и пути назад нет. Но получать интересные и ценные жизненные уроки приходится под бодрое бульканье адреналина в венах: драма драмой, но экшн – по расписанию. В расписание, кстати, еще должен был входить виртуальный секс – Кавахара Рэки решил, что какая же MMO без этого? Впрочем, телевизионные цензоры с ним не согласились и не перенесли горизонтальную аэробiku со страниц на экраны. Зато рубилова и мяса экспортировали на два мясных цеха.

Прекрасное жестоко, не будь ко мне далеко

Про визуализацию сказать особо нечего. Картинка сделана на среднем уровне и в принципе ничем не отличается от десятков других сериалов. Так что если для тебя первоочередная задача при просмотре аниме – облакать глазные яблоки лепотой – Sword Art Online твоего внимания не стоит. Дизайн доспехов сносный, с одной стороны показывая броню как нечто красивое, но при этом не лишая ее функционала: казалось бы, в аниме, да еще и про MMO, словно доктор прописал, как минимум, обути всех барышень в бронебикини. Но такой ереси удалось избежать – все в пределах логики.

А вот логика повествования идет неровно, время от времени подбрасывая побочные истории на одну-две серии. То герои оказались в роли детективов и были вынуждены выяснять обстоятельства смерти нескольких игроков, то Кириито отправился на поиски более крутого меча, а то и вовсе герои втягиваются в сражение с демоническим Дедом Морозом! Кстати, все эти «второстепенные квесты» были в отдельных рассказах о мире SAO.

Титры

Ценители сильного и непредсказуемого сюжета будут довольны. Просмотр Sword Art Online действительно цепляет. Так что если от бесконечных историй про эльфов и человекоподобных роботов тебя уже мутит, самое время посмотреть трушное геймерское аниме. И убедиться, что еще не все аниматоры растеряли хватку, которой держат геймпад.

Виктор [Гримуар] Лазарев



ПРЕМИЯ ДАРВИНУ

Что такое премиумная техника и как она поможет в естественном отборе на полях сражений World of Tanks

Нередко свежавылупившиеся игроки в WoT задают вопросы из разряда «А как мне прокачаться до «Левы»?» или «Что качать, чтобы выйти на «Черчилля»? А ответ на подобный вопрос прост и краток: никак. Премиумная техника отсутствует в обычных ветках развития и стоит особняком, хотя тоже имеет свою страну, уровень и тип. Приобрести ее можно за игровое золото, которое в большинстве случаев получается через донат, то бишь вкладывание реальных денег в игру. Стоит ли оно того, в чем особенности премтанков и какие из них лучшие – об этом мы и поговорим сегодня в нашей новой постоянной рубрике, созданной по мотивам постоянных просьб фанатов World of Tanks.

Вас ист дас?

Некоторые считают премиумные танки техникой для ленивых игроков, которым неохота долго и нудно выкачивать машины высоких уровней: они просто берут и покупают того же «Льва», Т34 или ИС-6. Следовательно – игроки на таких танках зачастую делятся на два типа: криворуких нубобуратин, которые со старта хапнули себе танчик 8-го уровня и выгребают на нем по самые траки; и нормальных игроков, которые взяли прем исходя из потребности в нем. Старайся относиться ко второму типу, а то ведь неспортивно.

К тому же, не пройдя песочницу и не познав все ее прелести, игрок не набирает нужный скилл. Так что, сев на прем 8-го левела, жестко и беспринципно сливает танкистам того же уровня, за плечами у которых минимум пару тысяч боев и уже какое-никакое ориентирование в игре, картах, местах пробития и наличествует умение выгодно использовать рикошетность своей бронемашинки. Вторые же берут преми за те их достоинства, которых нет у обычной техники. Так что стоит поговорить подробнее об этих самых достоинствах.

Премиальный профит

Итак, первое, что замечаешь при изучении премиум-машин – сток и топ у нее равнозначны в том плане, что модули

не прокачиваются: начальные модули ни на что не меняются. Также ремонт и перезарядка таких танков стоят гораздо дешевле, чем не премиумных одноклассников. И это притом, что сами преми зарабатывают намного больше серебра по сравнению с обычными машинами. Собственно, именно фарм серебра – одно из основных назначений премиумной техники, в особенности для игрока, который периодически выкатывает на поле боя монстра 10-го уровня. Причина проста: топовая техника жрет серебро с волчьим аппетитом, и нередко для ее содержания нужен прем в ангаре, который будет эту прожорливость компенсировать.

Преми на данный момент есть среди всех типов техники. По уровням они разносятся между II и VIII. Смысла в низколевельных премах нет – техника этого уровня и так не задорого ремонтируется и заряжается, а фармят они немного. Единственное, экипаж на таких уровнях качается в разы быстрее, особенно если драйверы на совместимость рук и правильного места в теле игрока скачаны и установлены. Так что можно использовать низкоуровневый прем как инкубатор, а потом пересадить команду раскошегаренных танкистов на новый убер-танк и нагибать! Другое дело – премиум-техника VII-VIII уровней, и сейчас мы рассмотрим самую популярную из них.

КВ-5

Советский тяж 8-го уровня. В настоящее время отсутствует в продаже, но иногда появляется в ассортименте подарочных наборов. В целом неплох на ближних и средних дистанциях, но очень требователен к умению игрока прятать уязвимые места брони.

Плюсы:

- + Хорошая броня и динамика
 - + Отличный урон
- #### Минусы:
- Низкая бронепробиваемость
 - Заметные уязвимые места: башенки и люки
 - Неточное орудие
 - Светится как новогодняя елка (не удивительно: такая здоровая туша)



T26E4 Super Pershing

Советский тяж 8-го уровня. В настоящее время отсутствует в продаже, но иногда появляется в ассортименте подарочных наборов. В целом неплох на ближних и средних дистанциях, но очень требователен к умению игрока прятать уязвимые места брони.

Плюсы:

- + Отличное бронирование башни
- + Хорошая скорострельность
- + Хорошие углы вертикальной наводки орудия

Минусы:

- Средняя точность пушки
- Проблемы с бронепробиваемостью
- «Дыры» в лобовой броне – щеки под экранами, нижний бронелист, люки и оптика над экранами
- Динамика, больше характерная для тяжа, а не для СТ (по всему видно – читер!)



T34

Не путать с советским Т-34! СТ 5-го уровня. Этот зверь – восьмилевельный американский ТТ со всеми достоинствами и недостатками американских тяжей, описанных в журнале «Шпиль!» №8/2013.

Плюсы:

- + Непробиваемая башня
- + Точная и мощная пушка
- + Хорошая динамика, как для ТТ

Минусы:

- Орудие долго сводится
- Слабая броня корпуса
- Долгая перезарядка



Löwe

Крайне популярный немецкий тяж 8-го уровня.

Плюсы:

- + Точная, мощная и пробивная пушка
- + Мощная лобовая броня

Минусы:

- Слабая бортовая броня
- Не лучшая динамика: это скорее ПТ, а не тяж
- Частые пожары
- Абсолютно неповоротливый
- Самая большая новогодняя елка
- Чаше всего кидает в топ, поэтому приходится танковать, а он на это не способен



ИС-6

Советский ТТ 8-го уровня. Красивый, динамичный, хороший танк. Но требовательный к умению подставлять броню под выгодным углом.

Плюсы:

- + Малые габариты
- + Хорошая динамика
- + Мощное орудие
- + Рикошетная броня
- + Хорошая маневренность, как для ТТ

Минусы:

- Слабая точность
- Не очень толстая броня
- Малый боекомплект



8.8 cm Pak 43 JagdTiger

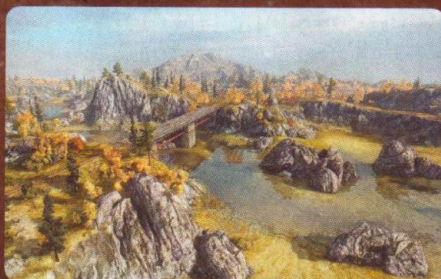
Немецкая ПТ 8-го уровня. Одна из самых популярных премиумных ПТ.

Плюсы:

- + Точная и скорострельная пушка
- + Суперская лобовая броня

Минусы:

- Слабый разовый урон
- Плохая маневренность
- Слабая бортовая броня



Туре 59

Китайский СТ 8-го уровня. Шустрый и злобный. На первых порах был единственным прем СТ Китая, потому и получил прозвище «китаец». Характеристики почти не изменились за несколько лет.

Плюсы:

- + Отличная маневренность и скорость
- + Низкий профиль, рикошетная броня и хороший лоб
- + Весьма неплохое орудие

Минусы:

- Не самый лучший разгон
- Небольшой боекомплект
- Частая детонация боеукладки (ставим «мокрую боеукладку»)



FCM 50t

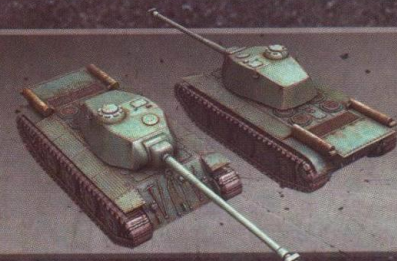
Французский тяж 8-го уровня. Ну, кому – как: «Френчи» – машина на любителя. Лучше всего работают в команде, в противном случае редко когда себя оправдывают.

Плюсы:

- + Хорошая динамика
- + Точная и пробивная пушка с недорогими снарядами

Минусы:

- Слабый разовый урон
- Не самое лучшее бронирование
- Большие габариты



СУ-122-44

Советская ЛТ 7-го уровня. На момент появления была архизлобной, да и сейчас довольно крута.

Плюсы:

- + Хорошая динамика
- + Мощное, пробивное и скорострельное орудие
- + Отличный коэффициент фарма
- + Высокая мобильность

Минусы:

- Низкая точность
- Плохой обзор
- Слабое общее бронирование



Черчилль III

Внезапно – советский (!) танк 5-го уровня. Появился в игре еще до возникновения британской ветки развития, залегендирован как танк, поставлявшийся в Союз по ленд-лизу. Добавлен в этот список в виду большой популярности, несмотря на скромный уровень.

Плюсы:

- + Ну о-о-очень скорострельная и весьма пробивная пушка
- + Суперское лобовое бронирование
- + Низкая цена
- + Большой боекомплект
- + Большой запас прочности

Минусы:

- Никакая динамика
- Плохое бронирование башни
- Слабое бортовое бронирование
- Слабый разовый урон



105 leFH18B2

Французская премиумная самоходная артиллерийская установка 5-го уровня, созданная на базе тяжелого танка В1 и вооруженная орудием от Wespe (CAV/Арта).

Плюсы:

- + Скорострельное орудие
- + Неплохой боезапас
- + Неплохая броня

Минусы:

- Большие габариты
- Слабая пушка
- Маленький сплэш
- Плохая рация
- Низкая скорость полета снаряда
- Никакая динамика



Контрольный выстрел

Ну вот, теперь ты в общем и целом знаешь, что за звери – премиумная техника, как их готовят, с чем едят и куда снаряды «вставляют». Пожелаем тебе успешного освоения непростой науки танконагигательства вообще и фарминга на премиум-танках в частности.

Михаил [Фокс] Лисица & Катерина Лисятишна

