БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной @

№ 10 2013

TOTAL WAR: ROME 2

Империя наносит удар ниже пояса

GRAND THEFT AUTO V

V значит Vротмненоги!

OUTLAST

Седые дети нас простят

ТЕСТ ОЧКОВ

Oculus Rift

Вооруженным глазом

CANTABILE Orchestra

Прошли Bioshock на контрабасе

ХАКЕРСКОЕ ИНТЕРВЬЮ

WATCH_DOGS™

КУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ МИРОМ

9 771609 900015

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 10 (140), жовтень 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 Краснопольский
igor_k@seti-ua.com

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 25.09.2013.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 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 КВ 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

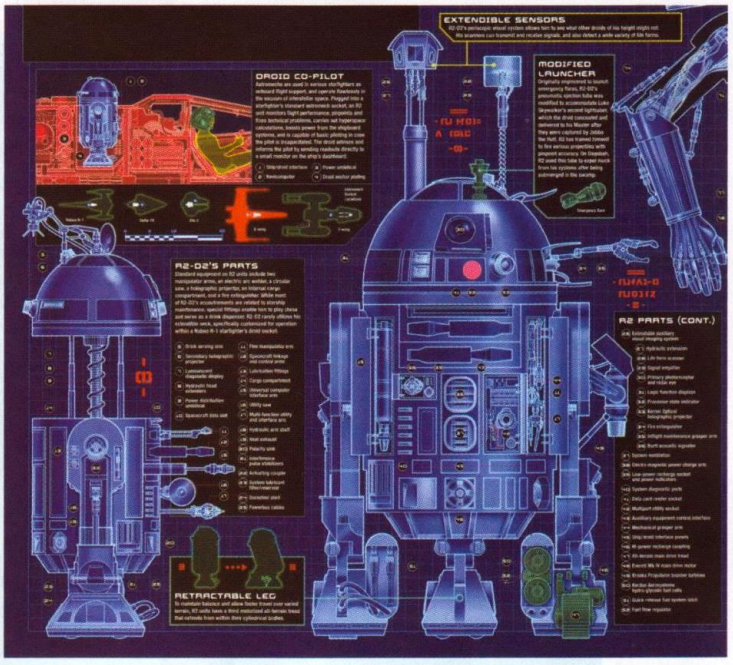
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
200 полінезійських лам, 167 тібетських волохатих лам, 305 монгольських смугастих лам, одна лама незрозумілого походження, 62 звичайні стандартні лами, Іван Басанець, Михайло Лисиця, Віктор Лазарєв, 12 жовтих лам

Подяки:
Дякуємо собі за те, що сьогодні ми дуже невдячні

КЛУБ АНОНИМНЫХ АНОНИМОВ



А вот тебе краткая инструкция «Как использовать своего дроида в качестве урны»

Привет, меня зовут Рост, и я игроман. Или игроголик... А хотя вполне может быть, что я игрофил. Мне сложно сейчас дать себе непредвзятую оценку со стороны. Я бы мог это сделать, но увы, у меня в квартире больше нет зеркал. Я продал их все, чтобы купить на Steam-распродаже много-много инди-игр по 15 центов за ведро, и плевать, что я в них все равно никогда не буду играть. Потому что я НЕНАВИЖУ ПРОКЛЯТЫЕ ИГРЫ! Черт, я что это вслух сейчас подумал? Надеюсь, игры не слышали меня – иначе они обидятся, как всегда. Они ведь очень-очень ранимые. Однажды я сказал Left 4 Dead 2, что она меня утомила и хотел бы немного свободы, знаешь, хоть немного времени на себя. Так эта дура закатила истерику, крэшанулась и не вставала 3 дня. Я перепробовал все что только можно: нежную верификацию целостности кэша, эротическую перезакачку и переустановку. В итоге я понял, что не хочу от нее DLC и не хочу дальше коннектиться к ее серверу. Тогда мне повезло: я встретил ее, Batlfield 3 – и она была идеальной. Батла... она любила ездить на танке и стрелять по людям с вертолета. Батлушечка не компостировала мозги и лишь изредка падала в обморок... наверное, из-за переизбытка чувств. Батлибусюшечка не была против, если у меня появлялся кто-то на стороне – она знала, что я все равно вернусь к ней и только к ней. Но как-то раз это «на стороне» вдруг стало чем-то большим. И эта «на стороне» сказала, что очень любит меня, но я должен мужественно взять ответственность на себя и сделать выбор: треугольник ее больше не устраивал. Ни любовный, ни Бермудский. И другие геометрические фигуры тоже – я целый список составил, в виде презентации оформил, музыку полвечера подбирал – и ноль на массу. В общем, бросил я ее. Потому что Батла – это навсегда, а баба – это баба. Вечером захочу и другую себе надую.

Ладно, это все шутки ради. Надеюсь ты понимаешь, что я предпочитаю настоящих живых женщин, а вот эта вся резиновая профанация в виде чернобыльских воздушных шариков – это для унтерменшей.

Пойду себе пока другую скачаю.

А ты пойди пока сделай хоть что-нибудь полезное для Родины.

by Khaj-Tosin

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO
Сначала было слово. Потом был кофе. Потом были глаза, перечитавшие первое слово, пальцы, удалившие его, и мозг, придумавший остальные слова. Так появилась колонка редактора 1

INFO
Если бы содержание журнала было картой, вместо этого предложения была бы красная стрелка с подписью «Вы находитесь здесь» 2

Игропанорама
Чего мы хотим? Революции! Когда мы ее хотим? Сейчас! Где мы ее хотим? На соседней странице! 3
Леди Гага прилетела на эту планету забрать Леонида Черновецкого домой, Филипп Киркоров променял гламур на эпатаж, призрак Стива Джобса заставляет людей покупать айфоны. Это происходит в реальном мире. Об игровом – в игропанораме 4

MegaGame
[GTA 5] Занятная математика с Rockstar: как добавить к $137 миллионам 250 человек, умноженных на 5 лет работы, чтобы получить миллиард долларов за 3 дня 6
[Saints Row IV] Прикладной троллинг с Volition: как затроллить компанию, заработавшую за 3 дня миллиард долларов, и отбить инопланетное вторжение метровым фаллоимитатором 10
[Total War: Rome 2] ИзуВечный Город 14
[Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist] «Очкарик! Очкарик!» – смеялись дети, показывая пальцами на трехглазого Сэма, не зная, что попадут в Черный список 18
[Rayman: Legends] Ходят легенды, что в офисе Ubisoft Montpellier во время разработки разрешены запрещенные субстанции. Мы пришли разрушить эту легенду, но она разрушила нашу психику. Теперь у нас запрещено запрещать 22

To play or not to play
[Dynasty Warriors 8] Все началось, как невинная анимешная косплей-форумовка, но все пошло к чертям, когда кто-то сказал, что ему не нравятся суши 24
[Brothers: A Tale of Two Sons] Игра по мотивам песни Семена Слепакова о братьях Кириллах 28
[Outlast] У страха глаза велики, ноги быстры, штаны меняются часто и батарейки в видеокамере заканчиваются 30
[Space Hulk] К сожалению, это не о Халке в космосе. Это об этике очереди на расстрел в узких коридорах заброшенных космических кораблей 36
[The Bureau: XCOM Declassified] Чисто на случай, если тебе уж слишком понравился XCOM: Enemy Unknown, поиграй в «Бюро», и Enemy Unknown станет нравится тебе еще сильнее 38

Ацтой
[Lost Planet 3] Когда третий раз высаживаешься на потерянной планете, она уже не потерянная. Она давно найдена, исследована вдоль и поперек и успела всем порядком поднадоесть 40

Ждем-с
[Watch Dogs] Пока всякие недалекие ассоциации пытаются запретить жестокие игры, якобы вызывающие насилие, Ubisoft приходит к власти и объявляет тоталитарно-телефонный режим 42

Для тех кто в танке
Четыре танкиста и собака, проказница-мартышка, осел, козел и косолапый мишка затеяли сыграть в World of Tanks 46

Железный бум
Тест мыши **Armaggeddon AlienCraft G11** 49
Тест геймерского ноутбука **ASUS ROG G750JW** 50
Тест клавиатуры **GX Gaming Manticore** 52
«Окулус» не зря звучит, как греческое имя. Здесь философские размышления о гаджете будущего, очках виртуальной реальности **Oculus Rift** 54

Паутина
Главный редактор очень любит собак и решил рассказать о происхождении одной из них. Никогда не угадаешь породу 57

MuzON/OFF
Симфонический! Из игр! Музыку! На сцене! Cantabile Orchestra спасли наши уши, а потом на радостях разоткровенничались 60

Outro
Не забудь поздравить своих учителей с днем учителя и рассказать, на какого из игровых персонажей ты бы их, не задумываясь, обменял 62

Анимания
Вампиры, гигантские людоеды и смертельные поединки в школе – 3 главных причины радоваться, что при такой погоде надо сидеть дома 64

На диске

- **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры
- **ВИДЕО:** Ace Combat: Infinity, ARMA 3, Assassin's Creed 4: Black Flag, Carnivores: Dinosaur Hunter HD, Chivalry: Deadliest Warrior, F1 2013, Godus, Knock-Knock, Killzone: Mercenary, MechWarrior Online, Natural Selection 2, Need for Speed: Rivals, Pac-Man and the Ghostly Adventures, Rise of the Triad, Ryse: Son of Rome, Shadow Warrior, Soulcalibur: Lost Swords, Battlefield 4, Watch Dogs, World of Tanks, World of Warcraft, XCOM: Enemy Within
- **ДЕМО:** Arvoch Alliance, Gunner: Free Space Defender, Retrobooster, Real World Racing
- **ПАТЧИ:** Splinter Cell: Blacklist, Euro Truck Simulator 2, PES 2014

СЕМЬ ЧУДЕС СВЕТА

Революционных!

Создать настоящую игровую геволюцию – это тебе не Супег Магио пгойти! Здесь мало пгосто залепить кгасивую геалистичную ггафику, поставить на пгостое упгавление и накгыть ощущением пгисутствия! Хотя, погой и этого бывает пгедостаточно, чтобы за одним по пятам стгоевым шагом пошли нагодные массы. Мы гешили сами это пговегить, и к 96-летию Великой Октябгской Геволюции, составив список самых геволюционных игг пгошлого индустгии. Сгазу после того, как починим одну букву на клавиатуге... Уга, товагищи!

По ком звонит колокол

Call of Duty 4: Modern Warfare

О чем игра: Если верить ее названию, то о современной войне. А название ох как не врет. Праздник смерти в самых его эпичных и захватывающих дух, но при этом самых жестоких и кровавых деталях.

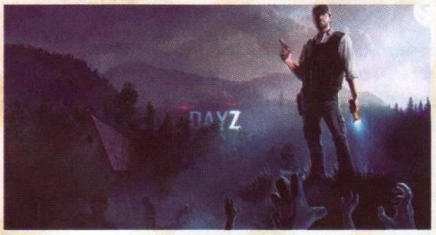
В чем революция: Хотя первым из эры Второй мировой вышла Battlefield, именно Modern Warfare сделала это с особым размахом и фейерверками. За ней пошли все. Теперь самое популярное мужское имя в Лондоне – Мухаммед, а каждая вторая игра – про пострелушки от первого лица в современных декорациях. Как связаны эти два факта? Извини, твой кредит вопросов на сегодня исчерпан.

Всем смертям назло

DayZ

О чем игра: Ты посреди восточноевропейской лесополосы, а вокруг армия голодных зомби. Неожиданный поворот: бояться нужно вовсе не ходячих мертвецов.

В чем революция: Любой геймдизайнер скажет тебе: создать игру без начала, цели и конца – гиблое дело. Гиблыми же оказались лишь зомби, населявшие игровой мир, а игроки – смертоносными. DayZ доказала, что охота может быть прекрасна даже без добычи.



Ты записался добровольцем?

Gears of War

О чем игра: Мышечная масса, монстры и мясо – все в пропорции 1 к 1. В итоге – самая брутальная из известных войн с инопланетянами.

В чем революция: Удачно использовав дебютировавшую в Kill.Switch систему укрытий и передвижения, Gears задала новый стандарт шутеров от третьего лица, которому подражают по сей день. Причем, почти все.

Человек – это звучит Гордон

Half-Life 2

О чем игра: [Внимание, спойлеры!] Физик-теоретик очнулся на поезде, увидел дядю в костюме, а потом комбайн погоня крыши барышня тайник ученый костюм хедкраб телепорт путешествие перестрелки вода гравитиган зомби поездка пауки тюрьма город страйдеры крепость взрыв и снова дядя в костюме.

В чем революция: Помимо всего прочего, HL2 впервые ввела физику как игровой элемент, а не как декорацию. Ждем, что следующая часть также поступит с химией.

По ту сторону добра и зла

Resident Evil 4

О чем игра: О том, что не стоит посещать испанские захолустные деревушки. Даже если там пропала дочь президента. Ей тоже не стоило посещать эту деревушку.

В чем революция: Игра должна была перевернуть с ног на голову представление серии, а в итоге перевернула весь жанр игр от третьего лица, лишь сдвинув персонажа в сторону и дав игроку лучший угол обзора и более удобное прицеливание.

Верной дорогой идете, товарищи!

Red Faction

О чем игра: Очередное доказательство того, что мы не любим Марс. То там демоны открыли врата из ада в наш мир, то у Шварценеггера там склероз и глаза из орбит лезут, то революция приключится на шахте...

В чем революция: Помимо того, что сама игра – о революции, Red Faction стал революцией в сфере интерактивности уровней. А если быть конкретней – в их разрушаемости. То, чем сейчас так кичится Battlefield 4, RF делал 12 лет назад. И в пять раз больше.

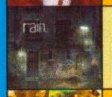
Буревестник революции

World of Tanks

О чем игра: WoT стальной хваткой ныряет в самое сердце ностальгии, когда мы водили игрушечные танчики по ковру и делали «врррр... БАХ!», представляя, как эпично было бы участвовать в танковом сражении. Теперь представлять не нужно.

В чем революция: Free to play рынок, до недавних пор забитый дешевыми поделками и маленькими аркадными тайтлами, был потрясен «Миром Танков», когда тот стал обходить AAA гигантов. Виной всему – продуманная до мелочей и не обижающая игроков система монетизации, которая сейчас практически необходима в любой F2P игре.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ОКТЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
				PC	PS3	X360	WiiU
	NBA 2K14	1	sports		✓	✓	
	Rain	1	Adventure		✓		
	The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	4	Action-adventure				✓
	Beyond: Two Souls	8	Action-adventure		✓		
	F1 2013	8	Racinbg sim	✓	✓	✓	
	Lego Marvel Super Heroes	18	Action-adventure	✓	✓	✓	✓
	Sonic Lost World	22	Platformer				✓
	Batman: Arkham Origins	25	Action-adventure	✓	✓	✓	✓
	Wii Party U	25	Party game	✓	✓		✓
	Assassin's Creed IV: Black Flag	29	Action-adventure	✓	✓	✓	✓
	Battlefield 4	29	FPS	✓	✓	✓	
	WWE 2K14	29	Fighting		✓	✓	
	Football Manager 2014	31	Sports, business sim	✓			

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Neo Vita

Продукты Sony в чем-то схожи с Lego, только с одним нюансом. Представь, если бы Lego выпускали все такие же классные конструкторы, только уже в собранном виде, и категорически запрещали покупателям разбирать сии творения на запчасти с целью дальнейших модификаций. PSP, как это ни прискорбно, расширила и вышла далеко за границы своего потенциала лишь в руках «крякнувших» ее пользователей. PS Vita, помимо своей закрытости, еще и попала в тяжелое для портативных игровых устройств время, когда смартфоны перетянули одеяло потребительской аудитории на свою сторону кровати. Но, вопреки не очень симпатичным продажам, Sony не желают сдаваться и стараются продлить жизнь «Жизни». Только не капельницей, а новыми версиями – причем сразу двумя.

Первая – классическая для компании, облегченная версия с более мощной батареей, зарядкой от microUSB и меньшей ценой. А вот вторая более интересна: зовется она PS Vita TV и является портативной приставкой в совершенно ином понимании. У нее нет экрана – она функционирует как стандартная консоль, подключается к ТВ и запускает стандартные игры Vita. С одной стороны, зачем? С другой – если есть спрос на OUYA, значит, может быть и на PSVTV, верно? Но здесь все, как обычно, зависит от количества и качества эксклюзивных игр. Здесь этот интересный товар спотыкается, еще не выйдя на подиум, ведь ранее эксклюзивные игры PSV бегут на PSN, Xbox Live и PC – последним это сделал Assassin's Creed 3: Liberation. Честно говоря, лучше бы дали возможность подключать стандартную Vita к ТВ. Хотя, 95 долларов – вполне приемлемая цена для такого устройства, при условии, что у игр будут региональные цены. А не по 400-500 грн. за новую игру, Sony...

БУДУ КРАТОК

Космический симулятор Star Citizen уже набрал боле 18 миллионов долларов краудфандингом. Разработчики поблагодарили всех, кто поддержал игру, и поставили новую цель: при достижении 20 миллионов в игру добавят FPS режим на планетах.

Ш!: Как бы так не получилось, что грандиозный проект начнет падать под весом собственных амбиций. Хотя, в условиях невесомости это неважно.

Стратегия Tom Clancy's Endwar возвращается к жизни, но в виде MOBA и под названием Endwar Online. Причем, браузерной.

Ш!: Некроманты из Ubisoft прибегают к особо извращенным методам возрождения не очень-то старой игры, но это дает тебе шанс опробовать ее тем, кто упустил оригинал из виду. То бишь, всем.

Серверы ММОРПГ Warhammer Online спустя 5 лет после запуска игры закрываются. Это связано с окончанием срока контракта между Mythic и Games Workshop.

Ш!: Почему контракт не продлили – неясно. Возможно, спрос был недостаточно высок. Обидно, ведь фанбаза у игры была.

Полноценная экспансия Wargaming в небеса отложена – выход World of Warplanes перенесен на ноябрь в связи с правками в балансе.

Ш!: Кто бывал в аэропорту – тому не привыкать. Рейсы то и дело задерживаются. И уж лучше подождать и лететь на проверенном, рабочем самолете.

Находящийся в разработке фритуплейный Command and Conquer продолжает расти: в 2014-м игра пополнится одиночной кампанией во вселенной Generals. В случае положительных отзывов и финансового успеха игры, нам обещают пополнить грядущий C&C вселенными Tiberium и Red Alert.

Ш!: В общем, новый C&C – эдакая платформа для сборной солянки всех вселенных серии. В принципе, не так уж и плохо, при условии правильной реализации, но фритуплейный элемент в стратегии ну очень настораживает. Не к месту он там, ох как не к месту.

Долгоиграющий мод Project Reality для Battlefield 2 и ARMA 2 заигрался до такой степени, что создатели анонсировали полноценный сиквел к нему, построенный на CryEngine 3 и не требующий базовой игры для запуска.

Ш!: Все больше модов докапывается до статуса полноценной отдельной игры, пока ААА издатели ковыряются в носу и строчат DLC. Разработчики ARMA заявили, что все, что требуется Battlefield, чтобы вытеснить их из рынка – добавить возможность моддинга. Но под знаменем EA этому, ясное дело, не бывать.

Исполнительный директор Deep Silver с восхитительным именем Клеменс Кундратиц выразил удовлетворение от покупки франшизы Metro и пообещал больше игр серии в будущем, с фокусом на более широкую аудиторию.

Ш!: Вот этот фокус – очень плохо. Надеемся, дальнейшей казуализации не произойдет, а разработчиков не будут подгонять. DLC для Last Light пока что в большинстве своем совсем не соответствуют качеству базовой игры.

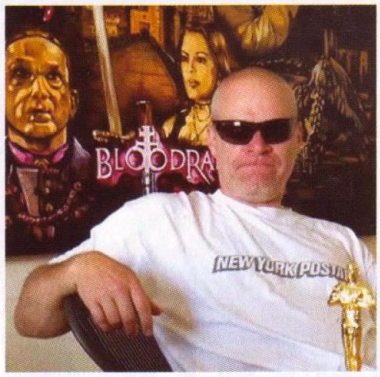
Отвечая за базар

Какой бы крутой ни была игра, важно учитывать ее доступность. А доступность, как известно, сильно хромает, когда компания решает подключить потенциального пользователя к сети для использования своего продукта, словно человека к Матрице. Попытка провернуть нечто подобное с Xbox One закончилась для Microsoft соусом из тухлых помидоров, которыми игроки тут же забросали еще не вышедшую платформу. По крайней мере, у MS хватило ума тут же изменить свою стратегию. А вот Blizzard оказались более упрямыми с Diablo III, словно дитя, которому доказали его неправоту, но оно все равно считает, что камешки на земле – драже и более чем съедобны.

Необходимость постоянного онлайна была якобы оправдана присутствием в игре аукциона, который в итоге лишь подкашивал экономику игры, злил ее обитателей и в итоге был признан плохим решением самими разработчиками. Именно поэтому Blizzard объявили о закрытии аукциона... Но требование постоянного онлайна остается в силе, хотя консольная версия позволяет рубиться и без сети. В защиту непрерывного коннекта разработчики сказали, что последний помогает держать сохранения в сети Battle.net и избегать читерства, но и ежу понятно, что первым делом здесь стоит DRM. Зря, Blizzard. В конце концов, фанаты Diablo играют в Diablo не для того, чтобы заниматься шоппингом и синхронизировать сохранения, а чтобы неистово кликать по всему что движется до тех пор, пока на экране не появится сатана, а после – накликать ему по рогам.

Тем временем Valve более искусно орудуют сиквелом к ранее связанной с Blizzard DotA и вводят в грядущем апдейте игру по LAN.

Талант не пропьешь и не купишь



Хочешь, мы вызовем у тебя раздражение словом из трех букв? Да пожалуйста: Уве. Да, тот самый, который Болл. Казалось бы, все уже успели забыть о нашумевшем в игровом мире режиссере, испортившем немало игровых вселенных их ужасной экранизацией. Кроме, по мнению некоторых, одной – Postal. Будучи игрой без башни, толерантности и здравого смысла, аналогичного рода кино от Уве оказалось как нельзя кстати. Сняв еще несколько трешевых лент, немец решил вернуться к приключениям Чувака (так и зовут протагониста Postal, если что), при этом предварительно накосив денег на Kickstarter. В своем видео он описал политический сеттинг сиквела, очень толсто облил троллинговым соком топовых голливудских актеров-сайентологов и предложил подталкивать школьников отдавать их обеденные деньги на финансирование съемок Postal 2. Для этого ему нужно всего-навсего полмиллиона долларов. Но смешно даже не это, 58 тысяч, которые он успел набрать с месяцем финансирования впереди. Нашлось аж 354 человека, заинтересованных в его творении – или это просто ненавистники кинематографа и всего прекрасного в мире.

WE LIVE IN YOUR GAME

ARMAGGEDDON

320 грн.

A-G5G - игровая лазерная мышь Allien III G5
Тип – USB проводная
7 программируемых кнопок
Разрешение: 500/1000/1500/2000 cpi
Оптический сенсор: A3050
Память: 64 КБ
Высокая производительность: до 160 дюймов в секунду
Светодиодная цветная индикация

499 грн.

A-FBB – игровая оптическая мышь Mikoyan Foxbat
Тип – USB проводная
6 программируемых кнопок
Разрешения сенсора: 400/800/1600/3200 cpi
Сенсор: PAW3305DK
Частота кадров: 3600 fps
Память: 64 КБ
9-ти уровневая настройка веса
LED индикация
Тефлоновые ножки

545 грн.

A-G9 - игровая лазерная мышь Allien G9
Тип – USB проводная
7 программируемых кнопок
Разрешения сенсора: 400/800/1600/3200/6400 cpi
Регулируемый индикатор интенсивности и пульсирующей скорости
16-разрядные регистры движения
Память: 64 КБ
5 макро-профилей

Магазины-партнеры: abo.ua ROZETKA.UA Notus COKOA SOKOL.UA STYLUS

ВСЕ, ЧТО ВАМ УГОННО

PS3 | X360

Жанр:
GTA

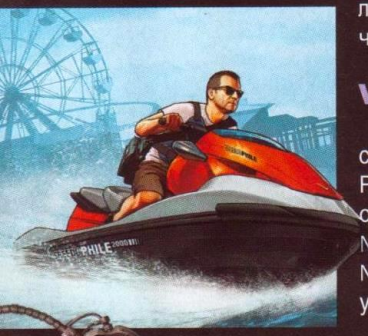
Разработчик:
Rockstar North

Издатель:
Rockstar Games

ПК наш, ежи еси под столом. Да святится корпус твой светодиодами, освещая наш путь и указывает дорогу к истине. Да придет царствие твое, да будет воля твоя как на DVD, так и в цифровой дистрибуции. GTA5 наш насущный дай нам на сей день и прости нам торренты наши, как мы прощаем должникам нашим. И не позволь нам войти в консольное искушение, но избавь нас от лукавых Rockstar. Дай нам скрижали с сотней кнопок, вложи мышь в десницы наши, чтобы персты наши стали продолжением воли твоей. И если пойдем и долиною без чекпоинтов, не убоимся лоадгейма, потому что ты с нами, твой харддрайв и твой кулер успокаивают нас. Аминь.

Прекрасное жестоко, не будь ко мне далеко

Молись хоть до посинения, но антихристы Rockstar вновь согрешили против сверхрасы великих ПК-геймеров: «лучшая игра года», «самый ожидаемый проект осени» и просто «омайгад, как круто!» GTA5 – это, дамы и господа, консоли-онли. Никто не сомневается, что Rockstar через полгодика выпустят «Автоворa» на компьютеры (особенно учитывая, что PC-файлы найдены в библиотеках приставочных версий), но пока дата выхода покрыта таким плотным туманом, что любой Silent Hill обзавидуется. В непроглядной мгле даже фанатики ПК-религии начинают блуждать и сомневаться, сворачивая от истинной веры на ложную тропу. Поскольку мы-то давным-давно с нее свернули, то решили не тянуть кота за резину в долгий ящик и побыстрее узнать, не помешательство ли массовая истерия вокруг GTA5, почему за ней выстраивались километровые очереди и стоит ли игра того, чтобы купить ради нее приставку.



V значит Vысокомерие

Большего всего в жизни я люблю такие вещи: серию GTA, валяться на диване, поигрывая на PS3, пиццу, женщин и математику. Однако идеи отвратнее, чем совместить свои любимые вещи №1 и №2, я даже не могу себе представить (даже №4 + №5 звучит не так дико). Дело отчасти в управлении – хотя Grand Theft Auto 5 отлично слушается геймпада, поведение некоторых машин кажется слишком пластмассовым (заодно прощаемся с увлекательными полетами героя через лобовое стекло при столкновении). Разумеется, стрелять я бы предпочел не на Dualshock, а при помощи мышки с клавиатурой какого-нибудь мощного бренда вроде Armaggeddon, но в GTA5 геймпадливость особо не вредит экшну. Куда более серьезная причина морщить нос в сторону консоли – графика. Как бы там ни божились Rockstar сделать GTA5 «некстген на каррентгене» – получился скорее некстген на карантине. Ах, как игра зазвенит на ПК! Но пока этого не случилось, у нас есть Лос-Сантос, знакомый по San-Andreas и в этот раз еще более педантично скопированный с Лос-Анджелеса. Его красотой не устаешь любоваться, даже не смотря на визуализацию, кастрированную способностями современных консолей.

Огни ночного голода

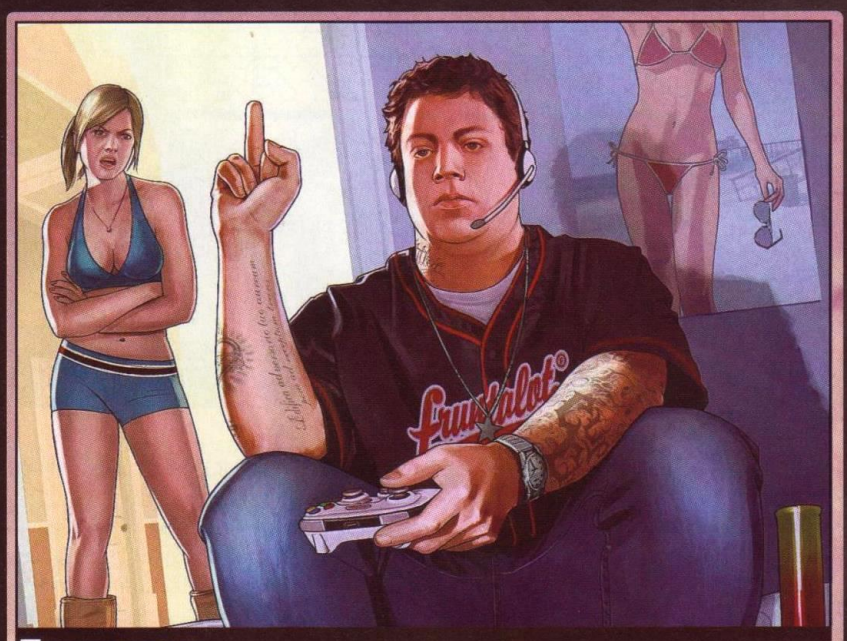
Но город завлекает, приглашая просто проехаться по улицам, впитывая атмосферу, рассматривая вывески и любуясь дождем на закате. Желание припарковать машину и просто попялиться на пейзаж посещает слишком часто, оставляя шрам на сердце, который начинает немного ныть каждый раз, когда я возвращаюсь из Лос-Сантоса в родной Киев. На растерзание голодному зрителю бросают море деталей: даже уехав в глухой лес в окрестностях можно смело ожидать

какого-нибудь происшествия вплоть до случайной бандитской разборки на фоне. Дома твоих героев (ты ведь прекрасно знаешь, что в GTA5 – сразу три протагониста) поджидают родственники, а за дверями город живо реагирует на тебя. Чуть на задавил пешехода? Он достанет мобильник, вызовет копов, и через минуту у тебя на хвосте будет висеть патруль. Праздно шатаясь по городу, можно повстречать кучу разномастного народа: на улицах ошивается шваль, безумцы и занятые своими делами горожане. Неожиданно мимо пробегает карманник – запускается случайный ивент. Поимка негодяя может привести тебя к новому знакомству.

А мы тут шлюшками балуемся

В общем, из крайности А в крайность В одновременно выехали все мои чувства: GTA5 – шедевральна и насыщена, оказавшись втрое лучше своей репутации и более чем заслужив любовь геймеров в кредит. Но играть в Grand Theft Auto 5 на PS3 мне не понравилось, потому что меня лишили выбора. Неприятно чувствовать себя унтерменшем, да еще и марионеткой в придачу. Зато приятно чувствовать эволюцию игры еще и в сценарном плане.

До сих пор многие не видят в GTA больше, чем симулятор избиения проституток битой. Разумеется, игра не брезгует излишней жестокостью, не стесняется показать сношающихся собачек и поведать о других тонких материях. Но в целом – больше никаких рассказов о хорошем плохом парне, которого обстоятельства и подлый негодяй Крупный Мафиозный Бандит толкнули на занятие бандитизмом и отстрел мирных жителей из базуки. Вокруг 80-е, артхауз и жизнь, а Rockstar ведут массированное наступление сразу по трем фронтам.

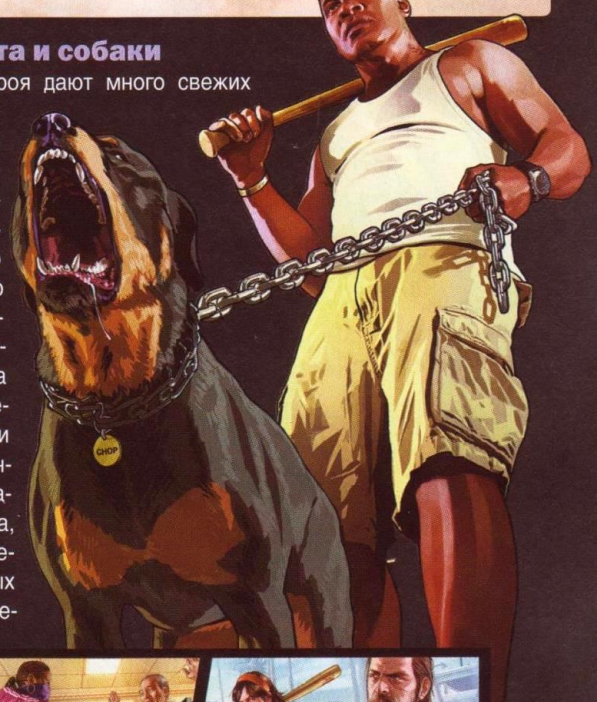


Пентаугон

Консольная версия GTA5 утекла в интернет за 4 дня до релиза: похоже, противоугонная система Rockstar дала слабину. Тем временем, игра разлеталась по торрентам, Microsoft с упоением раздавали баны всем владельцам Xbox 360, запустившим GTA5 до релиза, а разработчики дальше продолжали игнорировать полмиллиона подписей под петицией о выходе игры на ПК, потому что на ПК высокий уровень пират

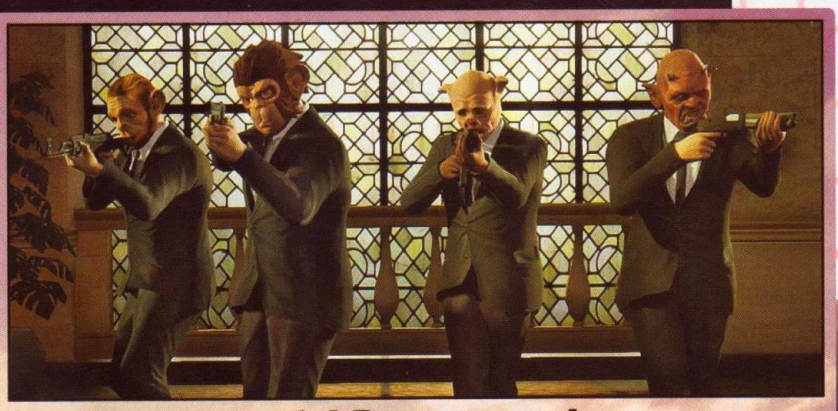
Трое в лодке, нищета и собаки

Сразу три главных героя дают много свежих ощущений не только в плане геймплея – хотя именно это замечаешь в первую очередь. Например, переключившись с одного персонажа на другого, можно оказаться прямехонько в центре небольшого Армагеддона: каждый живет своей жизнью и не ждет, пока ты выгуляешь его. Да и менять парней как перчатки прямо во время ожесточенной перестрелки – дело, гарантирующее букет драйва, клумбу разнообразия и небольшую оранжерею новых эмоций. Заметно, что систе-



Свершилось!

1 октября запускается Grand Theft Auto Online – супермасштабный мультиплеерный режим GTA5, да еще и бесплатный для купивших саму игру. Разработчики сходу обещают 500 миссий – причем можно выполнять их вместе с друзьями, а потом предавать, забирая всю наживу. Можно будет сходить вместе в кино и поиграть в теннис, создавать собственные миссии и вообще жить полноценной GTA-жизнью, только в сетевом режиме.



У меня есть алиби! Я делал игру!

Сценарист и продюсер Лазло Джонс признался, что Rockstar пользовались услугами настоящих бандитов.

«В игре много соперничающих банд. Чернокожие, латиноамериканцы... Мы наняли парочку парней из уличных банд для консультации, чтобы создать правильную криминальную атмосферу. У них были невероятные татуировки. Один из этих ребят вышел из тюрьмы буквально за день до этого».

му укрытий отобрали у Max Payne 3 вместе с колесиком выбора оружия – и в GTA эти элементы прижились замечательно.

Персонажи тоже вписываются органично, как мозг собирающего отходы раздельно европейца. Каждый из троицы – мастер в чем-то своем: в стрельбе, в вождении или в пилотировании. Герои совсем разные, дают взгляд на одно и то же событие с трех сторон, но все они чем-то родные. Майкл – спивающийся грабитель банков на пенсии с семейными проблемами. Франклин – подарок из гетто для скучающих по СиДжею из San-Andreas, а еще он дрессирует песика по кличке Котлета. Да, наконец-то в GTA5 появились животные! Еще пару игр серии, и мы сможем наконец-то убивать детей на улицах какого-нибудь Liberty City. Ну и, разумеется, Тревор – местного разлива психопат. Не такой бредовый, аллегорический и веселый, как Дедпул, и не эпатажный, как Ваас; Тревор – просто конченый, мерзкий и очень настоящий: такого не захочешь звать к себе в гости на чашку чая. За первый час ты знакомишься с героями, они знакомятся друг с другом и находят много общего: например, острую необходимость грабить банки. Возможно, Rockstar и вдохновлялись Payday, но получилось у них совсем по-другому. Каждое задание – комплексное, нелинейное, многоплановое с подготовкой, и обязательно на 80% состоящее из голливудского боевика. Чем замысловатее подходишь к ограблением – тем большим количеством эффектных зрелищ тебя вознаграждает игра.

Штраф за вожделение без прав

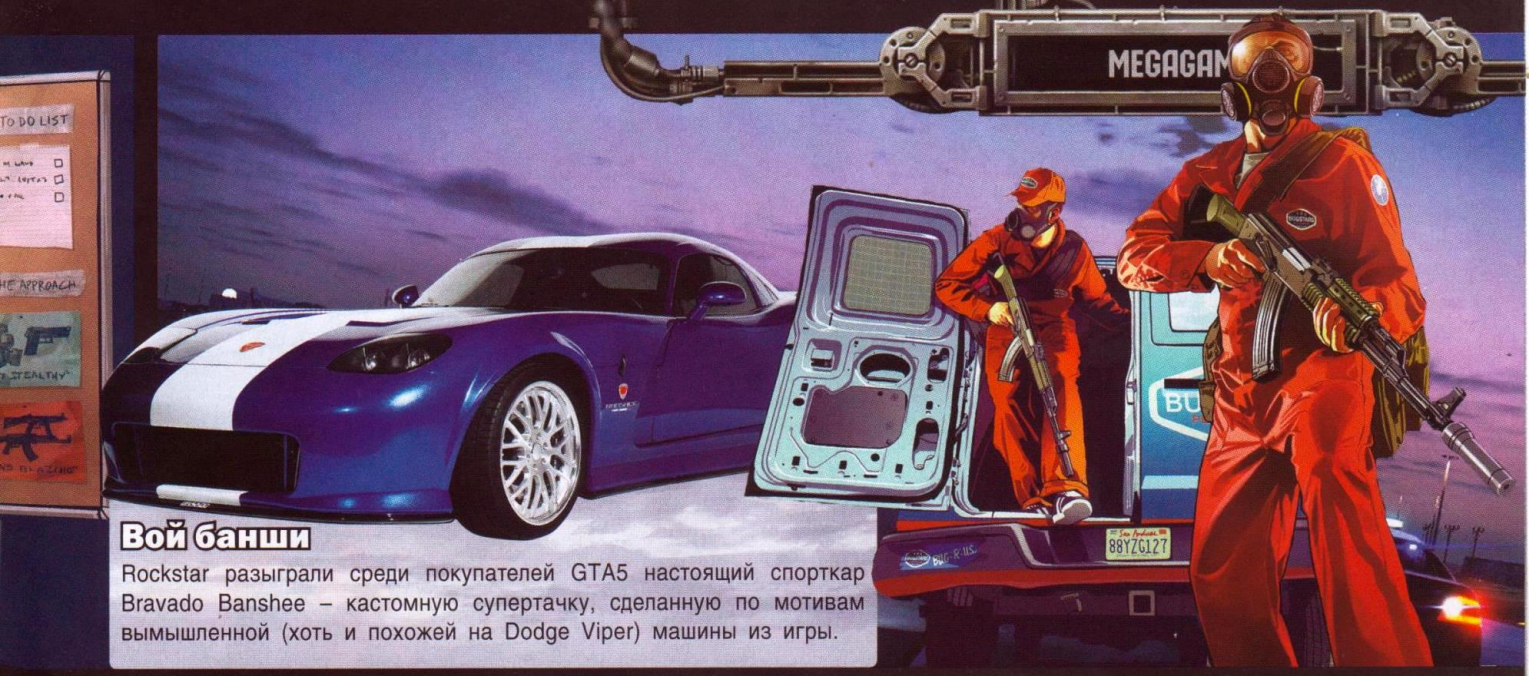
В процессе персонажи меняются, а акценты переезжают с одного на другого. Сценарная импотенция никогда не лихорадила серию, но здесь как-то сосем мало жизнерадостного идиотизма – сюжет идет рука об руку с гротеском, при этом увлекая криминальной драмой и выставляя на экран моменты достаточно шокирующее (дети и беременные женщины знают, что делать).

Задушевные разговоры порою перемежевываются словоблудной шизофренией и отборным полемическим трешнячком, а то вовсе, прости господи, искрометным и бьющим прямо в кассу юмором. Накал страстей в диалогах, конечно, не тарантиновский, но умело вдыхает жизнь в героев и окружение, после чего обычно очень вовремя сменяется шальным драпаньем от озверевших ментов, старой доброй перестрелкой, а то и вовсе каким-нибудь непотребством. Копы, кстати, куда более сообразительные и злые, хотя местами теперь с ними справляться проще: забежать за угол или сесть в новую машину порою вполне достаточно, чтобы сбить легавых

V значит Voйна

Любая игра серии Grand Theft Auto окружена ненавистью, протестами и негодованием слабоумных, считающих, что в реальной жизни насилия нет, а вот GTA – виновница всех преступлений, жестокости и толкает людей на убийства. Например, Британская ассоциация учителей и лекторов считает ужасной сцену, где Тревор при помощи кусачек играет с врагом в дантиста. «Этой сценой разработчики зашли слишком далеко», – считают в Ассоциации. Мы же полагаем, что ребята из Ассоциации своим существованием зашли слишком далеко.

А Дэвид Патерсон, член городского совета шотландского городка Хоик, считает, что персонаж игры по имени Хоик – наркоман – подрывает репутацию городка Хоик, убеждая игроков, что городок Хоик – место, где живут наркоманы. Мы считаем, что Дэвид Патерсон точно убеждает игроков, что городок Хоик – место, где живут наркоманы.



Вой банши

Rockstar разыграли среди покупателей GTA5 настоящий спорткар Bravado Banshee – кастомную супертачку, сделанную по мотивам вымышленной (хоть и похожей на Dodge Viper) машины из игры.

с толку. Еще больше взаправдашности!

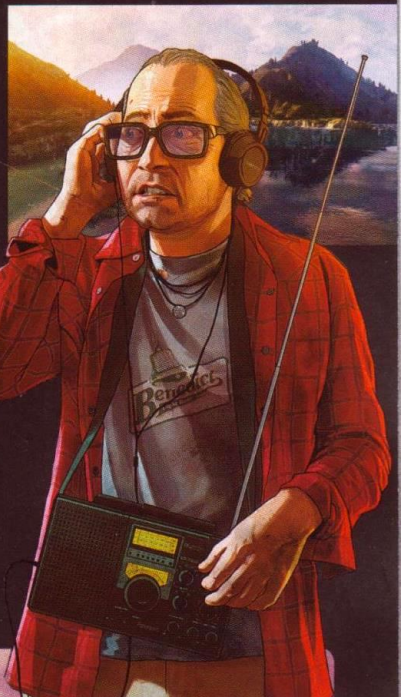
Пока Saints Row жонглирует фаллоимитаторами и заливает кислотными красками все, о чем ты бы мечтал, объевшись грибами на 13-летие, GTA показывает ситуации, пускай и на грани фола, но вполне способные приключиться с тобой в реальной жизни.

Провисоны, конечно, встречаются – и в сюжете, и непосредственно в миссиях, но скорее в виде передышки, чтобы несчастному геймеру не поплавило неокортекс от обилия событий. Нельзя же на американских горках все время нестись вниз, безудержно вопя, улюлюкая и разбрызгивая адреналин? Особенно учитывая, что если ты решишь накататься до упора и проглотить игру за один присест, то с вагончика сойдешь зеленый, осоловевший, еле живой, почти бездыханный и с глазами, размером как Казахстан. Одна только сюжетная карусель потребует почти двое суток внимания, если хочешь «пройти за раз», после чего тебя ждет еще куча других аттракционов.

Автомобиль не роскошь, а средство уничтожения

На случай, если ты из тех, кому аппетит приходит во время езды, Rockstar заготовили некислую увеселительную программу: в Лос-Сантосе можно позаниматься йогой, теннисом, бейсджампингом, выполнить уйму второстепенных заданий и случайных квестов, посидеть в интернете и даже накуриться. Можно съездить в стрипклуб (по дороге услышать новости о фондовом рынке, и быстро при помощи телефона купив акций на бирже, поднять деньги), а можно просто сидеть на диване и смотреть телек. Под палящим солнцем палящие друг в друга люди всегда будут рады, если ты к ним присоединишься в их жизнеутверждающем развлечении. Любой анархист порадуется арсеналу, в котором есть все, что душе угодно: вернулся шестиствольный пулемет и появилась возможность поливать все бензином с очень зажигательными последствиями. Второстепенные персонажи тоже жгут: им вкатали такую лошадиную дозу харизмина и разнообразина, что они словили неслабый приход и радуют своей колоритностью: все – от кинопродюсеров до жестоких бандитов с комплексами. А захочется побыть наедине – тоже запросто. Размеры карты и 60 часов музыки на радио позволяют прошвырнуться через всю виртуальную местность, фонтанируя кайфом, а уникальный транспорт, вроде велосипеда, подлодки и водного мотоцикла, делает прошвыривание еще и необычным. Да, у GTA5 есть недостатки, но на них просто не хочешь обращать внимания за ворохом возможностей, адреналина, драйва, спецэффектов и, в общем-то, жизни, которой ты живешь здесь.

Khaj-Tosin



Вердикт

Рекордный сбор в 800 000 000$ за первый день продаж не достается за красивые глаза. У Rockstar получился очередной заменитель жизни, идентичный натуральному. GTA5 доказывает много вещей сразу. Например, что сон – не такая уж и важная штука. Или что интересные, способные эволюционировать и вызывать сопереживание персонажи вполне могут населять игры. Или что фраза «пешеходов надо любить» сильно преувеличена. Или что какой бы идеальной не казалась прошлая часть – разработчики всегда могут прыгнуть выше собственной головы, сделав при этом тройное сальто с переподвыподвертом. Что ни говори, но Rockstar – чудовищно круты. Гвозди бы делать из этих людей... которыми заколачивается крышка гроба любви ПК-геймеров. Им остается лишь одно: надеяться, что Rockstar в ответе за тех, кого приручили.

SAINTS ROW IV

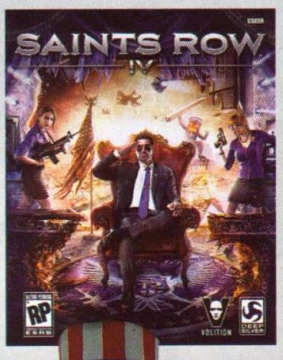
Жанр:
Экшн

Разработчик:
Deep Silver Volition

Издатель:
Deep Silver

PC | PS3 | X360

Системные требования:
Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600/AMD Athlon II x3
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GTX 260/AMD Radeon HD 5800 series
10 ГБ на жестком диске

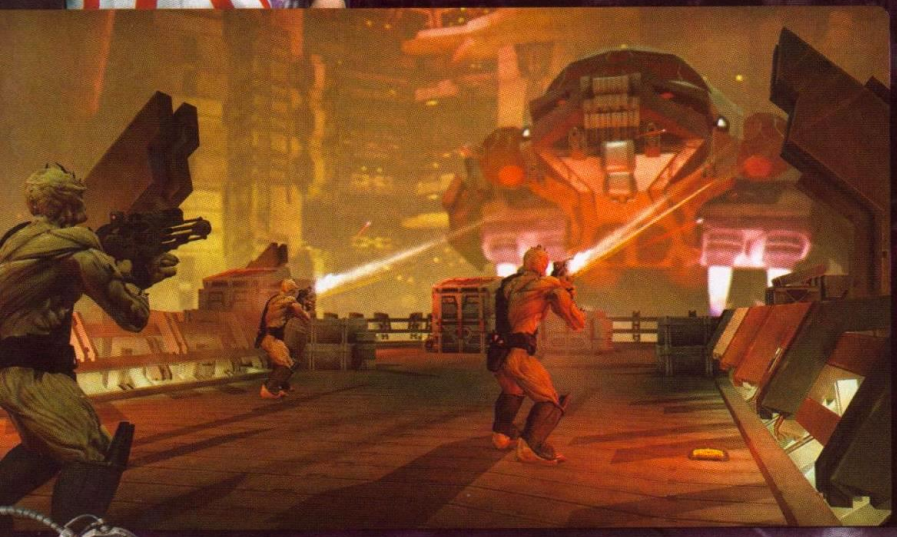


НЕТ НИЧЕГО СВЯТОГО?

Ты карабкаешься вверх по только что взлетевшей ракете под бессмертное «I Don't want To Miss A Thing» группы Aerosmith. А ведь еще пару минут назад ты отстреливал арабских террористов в лучших традициях современных милитари-шутеров, и вот ты уже высоко в небе пытаешься обезвредить ядерную боеголовку и спасти чертову Америку. «WTF!? Что здесь, мать его, происходит?» – крутится в голове. Привыкай: этот вопрос будет часто всплывать у тебя в подсознании при прохождении Saints Row IV – самой шизанутой, абсурдной, идиотской, э-э-ла-ба-ла... игры в галактике. А вообще, мне пофиг, я кот. Мяу.

Выборы-выборы, кандидаты ля-ля-ля

Оказывается, не в одной-единственной стране можно стать президентом, совершив предварительно парочку преступлений. Герой SR несколько игр серии валял дурака и сам не замечал, как из раза в раз спасал Соединенные Штаты, обретая всенародное признание. Прошло пять лет, и глава Святых уже заслужено протирает своей задницей президентское кресло. Почетно, но не особо поразвлекаешься. Дабы не помереть от скуки на новой должности, новоиспеченный правитель «немножко» изменил обустройство Белого дома: теперь здесь можно свободно распивать горячительные напитки, курить травку, играть в блэкджек и смотреть на танцующих полуодетых девиц. А кто сказал, что редекор – это всего лишь развешивание портретов любимых философов?



Так и прошли бы несколько лет правления нашего святоши в рутине принятия дурацких законов и тисканья голых полушарий, если бы не явились пришельцы и не развели веселье: устроили президенту нагоняй и заперли его в симуляции знакомого нам Стилпорта. Прям как в «Матрице», только без Нео и с пришельцами. Забавно, что изначально фишка с Матрицей задумывалась как простое DLC для третьей части, но потом разработчики сели в круг, дунули огромный косяк, как всегда обмакнутый в сваренное дьяволом ЛСД, и у них появилось столько новых идей, которых хватило на полноценную игру.

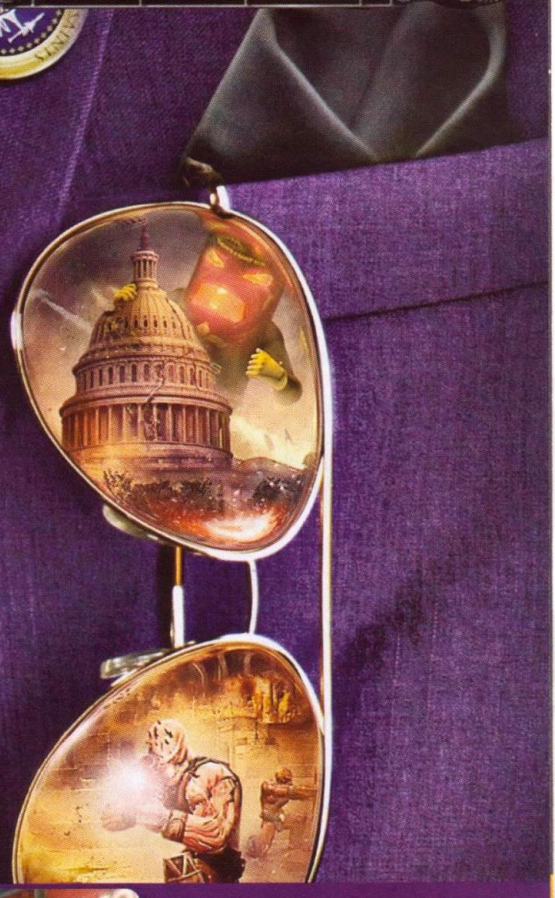
Ложки нет

Итак, ты в Матрице. Помнишь, что творил там Нео? Ловил пули зубами и гнул ложки и вилки силой интеллекта. Ты же ведь ничем не хуже,

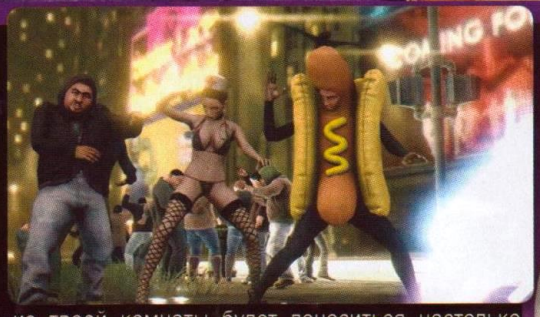
Коллекционка на миллион

Чтобы доказать, что они самые шизанутые шизики на планете (вдруг кто-то до сих пор сомневается), парни из Volition представили самую дорогую в мире коллекционную версию игры. Встречай, Saints Row IV Super Dangerous Wad Wad Edition. Это издание обойдется ее покупателю в один [Holy Shit!] миллион долларов! За эти деньги вы получите… нет, не яхту и не шикарный дом на побережье Малибу.

В комплект входит Saints Row IV: Commander in Chief Edition, полноразмерная реплика Dupstep-пушки, путешествие в космос вместе с Virgin Galactic, годичное членство в элитном клубе E25 Super Car и Lamborghini Gallardo в придачу… Фух, дай перевести дыхание… пластическую операцию, семь ночей для двоих в отеле Джефферсон в Вашингтоне, еще столько же ночей для двоих в королевском номере отеля Burj-al-arab в Дубае, новенькую Toyota Prius и еще много-много ништячков поменьше.



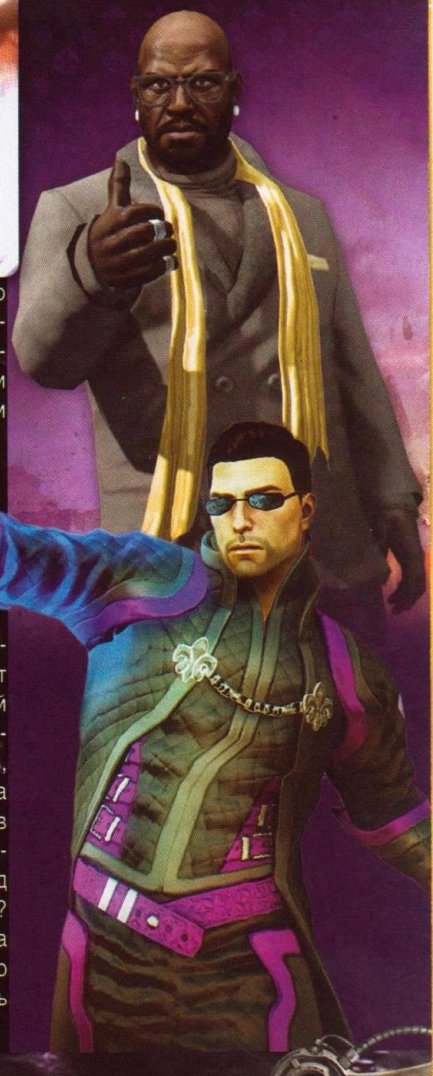
ведь тоже в курсе об отсутствии существования столового прибора, состоящего из черпала и рукоятки. Так что герой потихоньку обживается в виртуальности и начинает открывать в себе способности. Раз – и наш протеже бегает, как ошпаренный Флэш, два – и он уже одним прыжком заскакивает на многоэтажку и парит в воздухе. Список абилок, от зрелищной крутости которых даже Супермен сентиментально высморкался бы в свой плащ, после того как выковырял бы упавшую челюсть из асфальта, расширяется с завидной скоростью. И уже вскоре ты выдаешь фаерболы направо и налево, метаешь грузовики с помощью телекинеза и ударом ноги устраиваешь небольшое такое землетрясение. Получается ядреная смесь Prototype и InFamous с привкусом рафинированного идиотизма. Теперь Saints Row играется совсем по-другому: незаменимый в былые времена транспорт, к примеру, теперь и вовсе стал не востребован. Кому нужна машина, если герой бегает в пять раз быстрее, а препятствия в виде домов и магазинчиков просто перепрыгивает? Тачками теперь можно разве что бросаться во врагов и прохожих забавы ради. Веселясь, пытаешься угадать: в следующей части будут зомби и кракены со дна океана, но потом забиваешь на это дело – все равно твой скудный умишко не сможет сгенерировать столько бреда, сколько парни Volition вкачивают хотя бы в пиксель.



Первый блин комом, а четвертый – с ромом

На счет юмора в Saints Row IV беспокоиться нечего – это же Volition. «Хи-хи-ха-ха» из твоей комнаты будет доноситься настолько часто, что не удивляйся потом, почему родственники подсовывают тебе тест на наркотики. Забавными получились не столько реплики персонажей, сколько ситуации, в которые они умудряются попадать. А сколько же тут отсылок и пародий… Высмеяно и затроллено буквально все, чем кормит нас современная игроиндустрия. Подойдя к любому члену твоей команды, можно нажатием одной кнопки тут же заняться сексом – привет BioWare с их ЛГБТ забавами в каждой второй игре. Есть и стелс-миссия, откровенно высмеивающая Splinter Cell и Metal Gear Solid. Здесь, прежде чем убить противника, нужно сначала метким выстрелом разбить лампочку напротив него, а потом мы «как бы безпалевно» продвигаемся между охраной, спрятавшись под картонной коробкой. Ну, разве не прелесть, а?

А если проходить игру вдвоем – трэша и угара будет настолько больше, что его можно собирать в большие контейнеры и отправлять в нуждающиеся страны.



Saints Row IV в цифрах

186 голосовых актеров работало над игрой

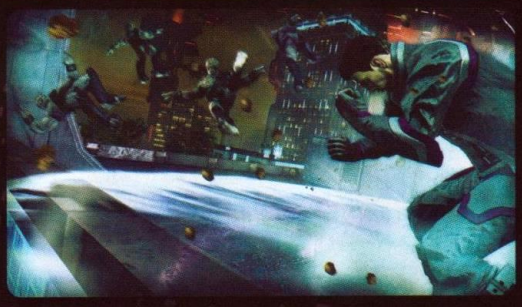
77 минут музыки было написано для игры

1800 вещей, которые можно собрать в Стилпорте

124 800 банок газировки было выпито во время разработки

86 184 чашек чая пошло на те же цели

1506 пицц поддерживали разработчиков в процессе создания



Город грехов. Грех не повалять дурака

Виртуальный Стилпорт, как и его реальный прототип в третьей части, под завязку набит разной степени бредовости сайд-миссиями. Многие из них теперь базируются на новых сверхсилах протагониста и связанны с интергалактическим «понаехало». Например, на высоченные башни пришельцев забраться можно, лишь прыгая по летающим платформам и бегая вверх по стенам. Местами задания скатываются в концентрированный бред, требуя от тебя, к примеру, замочить бегающий по улицам... унитаз с автоматом. Ты сейчас не слышал этот звук, но внутри моей черепной коробки здравый смысл только что вставил себе ствол двустволки в рот и нажал на курок.

Старые rampage-миссии в духе «залезь в танк и разнеси полгорода» тоже не дезертировали. Подобных задачек хватает, но, к сожалению, все они повторяются по два десятка раз – а со временем заниматься одним и тем же надоедает, даже если это веселуха типа «схвати прохожего и запусти в цель».

Самые перлы создатели, конечно же, оставили на основную сюжетную линию. Одна только миссия из 50-х чего стоит, где нужно, одевшись по моде тех времен, ходить раздолбайской походкой и кушать блинчики с помощью QTE. В нагрузку к гониву дают и зрелищ: огромным летающим роботом с пушками поуправлять и на космическом корабле полетать под «What is love?». На самом деле, количество угарных вещей достигает критической отметки и бьет через край – для пущего балагана тут не хватает разве что динозавров с турболазерами. Ну, турболазеров точно не хватает.

Прощай, оружие. Привет, «воб-воб» и «пиу-пиу»

За всем этим дико ржачным безобразием разработчикам так и не удалось скрыть заметно хромающую на обе культи шутерную механику. А ведь стрелять тут придется часто и много: одними пуперспособностями не отделаешься. Хотя за оригинальность стволов можно простить многое. Арсенал, по-видимому, придумывали люди необычайной щедрости, не пожалевшие внести в список цацек пушку, стреляющую черными дырами, а также дабстеп-ган с его мозговыносящим «воб-воб-воб». Ну и дезинтегратор хорош: просто берет и удаляет противника из симуляции, словно компьютерный файл в корзину.

Вместо здоровенного фиолетового дилдо теперь можно дубасить неугодных каким-то инопланетным тентаклем, а то и вовсе плюнуть на все, да пойти в рукопашную. Герой ведь теперь бегает быстрее африканских олимпийских

спортсменов и дерется круче мужской сборной по Mortal Kombat в полном составе: подбежал впритык, нажал кнопочку и Fatality. Наблюдать за тем, как протагонист красиво и грациозно втаптывает бедолаг пяткой в асфальт и натягивает всем глаз на седалищные мышцы – бесценно.

Деньжата в виртуальном Стилпорте лишними тоже не будут. Новые шмотки, пушки, апгрейды, тюнинг – все это стоит денег, а они начисляются за выполнение заданий, контроль территорий, буйное поведение и взлом здешних магазинчиков. Да, теперь, чтобы воспользоваться услугами продавцов, сначала придется хакнуть их лавочки, пройдя незамысловатую мини-игру.

Свято место пусто бывает

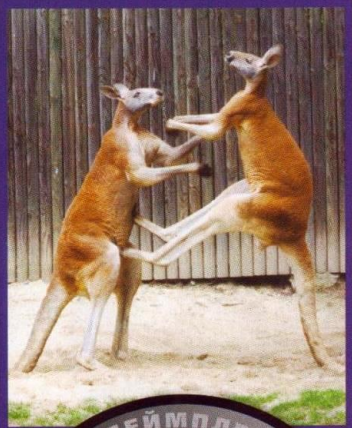
Вот что совсем не изменилось, так это графика. Вернее, технология осталась прежней, зато появились совершенно новые эффекты и приятные свистелки. О том, что находимся мы не в реальном мире, а в симуляции нам не устает напоминать «цифровая» рябь, периодически пробегающая по объектам, и плавающие текстурки. А водную поверхность тут покрывает красная сетка.

Специально для меломанов в игру упаковали более сотни лицензированных треков, аккуратно разбросанных по семи доступным радиостанциям. Музяка будет качать любителей всех популярных жанров от хип-хопа и альтернативного рока, до регги и дабстепа. Обделили разве что патлатых фанатов тяжелого корового музла – вот чего нет, того нет.

Prince

До 18 и старше

Аттестационная комиссия Австралии в очередной раз решила вые... выделиться и отказала в выдаче возрастного рейтинга Saints Row IV. Получить возрастной рейтинг в этой стране проект смог только с третьей попытки после небольшого хирургического вмешательства. Из игры вырезали такую забавную штуку, как анальный зонд и удалили одну из миссий с Шаунди, в которой нужно использовать инопланетные наркотики для получения суперспособностей. Правда, все это практически не повлияло на сюжет и геймплей.



Вердикт

Занудам и нытикам Saints Row IV противопоказана: это глупая игра, да еще и пиф-паф порой никудышный. Также детище Volition вызовет неприятные чувства у всех, кто ухитрился с чрезмерной брутальностью прикончить своего внутреннего подростка, расчленить трупик, упаковать в пакеты для мусора и зарыть где-то на задворках собственного подсознания, закатав напоследок место преступления в асфальт. Иначе этот самый внутренний подросток может восстать, захватить власть над мозгом и бурно оргазмировать каждые 60 секунд от запредельной крутости безумия, творящегося на экране.

TOTAL WAR ROME II

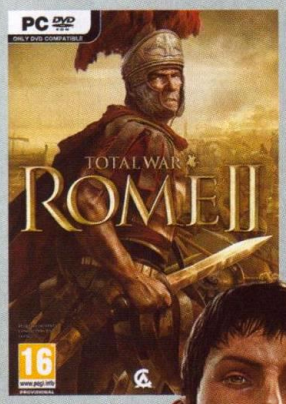
PC

Жанр:
RTS \ TBS

Разработчик:
Creative Assembly

Издатель:
SEGA

Системные требования:
Процессор:
двухъядерный, 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ DirectX 9.0c, шейдеры 3.0
30 ГБ на HDD

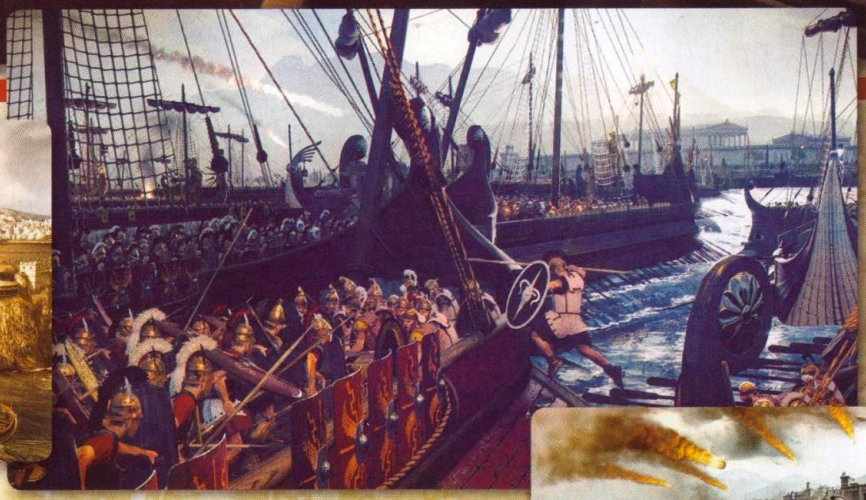


РАЗГROMЕЛЕН

Принцип «разделяй и властвуй» замечательно сработал на поклонниках Total War. Разумеется, если под словосочетанием «замечательно сработал» подразумевать «жопа диаметром со Звезду смерти». Споры между фанатами вспыхивают, разрастаются до объемов огненной лавины и сносят все на своем пути, словно восстание Спартака – переевших маслин римских патрициев. Половина геймеров убеждена: Rome II – лучшая игра в серии Total War, а другая половина считает новую стратегию кощунством и ересью, требуя применить среди предателей из Creative Assembly обряд децимации: казнить в британской студии каждого десятого. Несогласных друг с другом разделяет Великая Китайская стена непонимания, а все остальные геймеры отгородились горой попкорна и ждут развития событий. Ну а мы... а мы просто скромный император. Сперва мир заставим целовать сапог легионера, а там уже разберемся, какая дорога на самом деле ведет в Rome II: любви или ненависти.

Rome'антика

Один приказ – и тяжелая римская кавалерия врезается во вражеские шеренги, с безразличностью бульдозера превращая тысячи женщин чужой страны во вдов. Боевые слоны расшвыривают солдат неприятеля, словно отмахиваются от толпы мошек. Гигантские огненные шары катятся на марширующую вверх по горе армию, заставляя любителей боулинга завистливо присвистывать «Вот это страйк!» Эскадра берет на таран корабли противника, а палубы заливает кровью, водой и волнами идущего на абордаж десанта легионеров. Именно такие моменты Rome II наглядно демонстрируют, что древний Рим – это война в виде искусства в чистом виде, а вовсе не набор умных цитат в духе Lingua latina – non



penis canina. Глядя на марширующие формации, начинаешь жалеть, что не родился на две-три тысячи лет раньше. Впрочем, не беда – не зря же в документальных фильмах с целью продемонстрировать эпические сражения древности, использовали еще первый Rome, когда-то совершивший революцию, показывая десятки тысяч воинов на поле боя. Сиквел тоже изо всех сил излучает эпичность (шутка ли – тебе нужно построить собственными руками Римскую Империю). Поскольку большим количеством юнитов сейчас может похвастаться каждый второй разработчик, прочитавший книгу «Стратегия про большие армии для чайников», Rome II старается удивить деталями. И надо заметить, весьма успешно. Каждый воин в игре проработан до мелочей, а тысячные формации на марше гремят как гром и поднимают столбы пыли. Но еще больше пыли, оказывается, осело у нас в глазах, после того как разработчики перехвалили анимацию эмоций у воинов: на деле она работает через раз. Лицо человека может сказать о многом (особенно рот). Но лица солдат в Rome II могут сказать, что учились мимики они у терминатора. Впрочем, это вовсе не мешает сердцу сбиваться с ритма, когда при помощи новой камеры со всех сторон рассматриваешь свою армию в боевом построении.

Все вражьей кровью обагрим

Впрочем, сердце еще может выдавать спотыкающийся ритм из-за сильных упрощений: такими темпами в следующую часть Total War смогут без проблем играть даже клинические дибилы. Кстати, только со слабоумными искусственный интеллект Rome II может потягаться на равных – обещания улучшить его оказались пшиком. Действия противника настолько очевидны, что через пару часов начинаешь жалеть об отсутствии в игре тотализатора «Угадай маневры врага»: можно было бы поднять миллионы на тупости ИИ.

Поблажки в геймплее еще больше превращают варваров под управлением компьютера в жертв группового изнасилования. Забыл захватить на штурм вражеской крепости осадные орудия? Тащи стремянку, так справимся. А можно и без нее – проломишь ворота. Другими методами решать вопросы, кстати, не получится: дипломатия сведена к минимуму, чтобы ты не отвлекался от военной экспансии. На самом деле, с противником в основном все же придется потягаться, хотя куда больше проблем приносит постоянный дефицит всего. Постройка даже незначительной армии отзывается в стремительно пустеющей казне гулким эхом, а мирные жители почему-то

ПосмотРим

Сериал «Спартак» – невероятная актерская игра и закрученный сюжет без грызни соседствуют с сиськами и задорным закснайдеровским рубиловом.

Сериал «Рим» – интриги, красивые декорации и история Юлия Цезаря: до появления «Игры Престолов» этот сериал был самым дорогим в истории, из-за чего, кстати, и был закрыт, а вторая половина второго сезона скомкалась.

Фильм «Орел Девятого Легиона» – двое парней неспешно гуляют по лесам в поисках золотой птицы: фильм заслуживает внимания ради лихих первых двадцати минут.

Фильм «Центурион» – недобитые римские легионеры убегают от Ольги Курыленко, после того как весь легион порубали в красочной масакре.

Фильм «Гладиатор» – когда Риддли Скотт еще не выдавал горячечный бред за синематограф, он снял знатную экшн-драму – ты не поверишь – про гладиатора.

не хотят питаться воздухом и грозятся устроить восстание, если ты не будешь тратить деньги на их пропитание. И это круто: игра не дает тебе самовлюбленно почивать на лаврах. Народ бунтует, голодает и болеет; полководцы умирают от старости и гибнут в бою, а политики пытаются поднять мятеж. Да и одна только возможность послать шпиона в вражеский город, чтобы отравить колодцы и спровоцировать население, дорогого стоит.

Но в итоге, чтобы прокормиться, ты захватываешь новые земли, устраиваешь геноцид, обращаешь местных в свою культуру, находишь вражеских шпионов и партизан, и чтобы все это оплатить – захватываешь еще территории – и по новой. Порочный круг порвать невозможно – в отличие от мышц челюсти, выдающей неслабую амплитуду зевков через пяток часов безостановочной монотонной экспансии.

Бестактность

Любителей военной тактики Rome II точно оскорбит до глубины души: формации и построения здесь решают не очень много. Ставь копейщиков хоть свиньей, хоть бурундуком – главное, чтобы они были прокачаннее вражеских мечников. Справедливости ради стоит отметить: в этом плане все части Total War не хватали звезд с погон – но раз уж придираться, то везде. Кстати о погонах: генерал, вдохновляющий солдат речью, потерял свою уникальность. Убили? Поставь нового – никто не заметит.

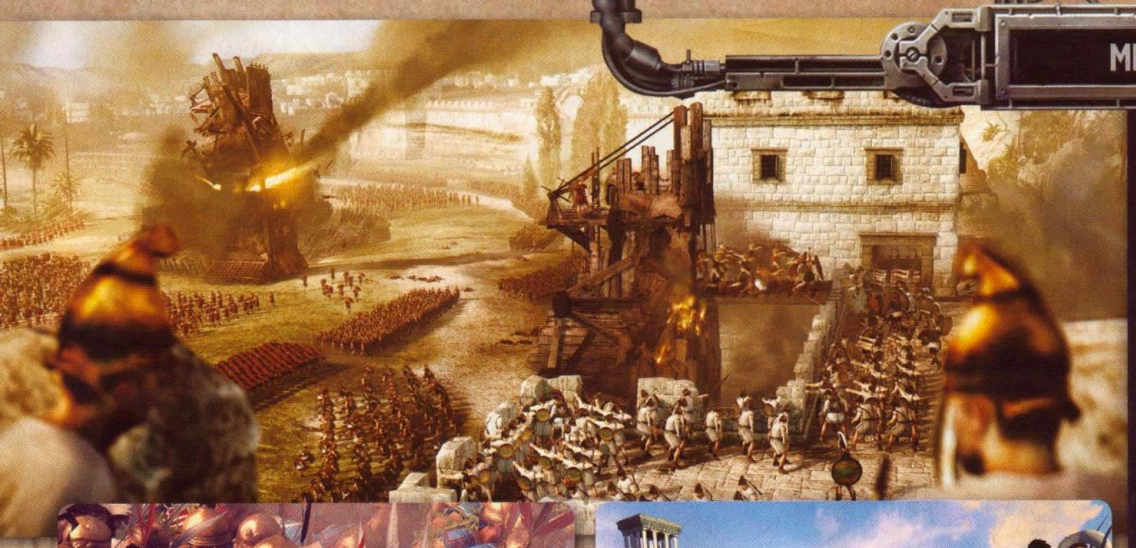
Зато управлять армией чертовски удобно, особенно учитывая, что рельеф в сражениях принимает самое активное участие. Лучникам обстрелять засевшего в кустах противника серьезно мешают неровности земли и растительность, зато бойцы чувствуют себя в тени деревьев в безопасности, словно на пикнике.

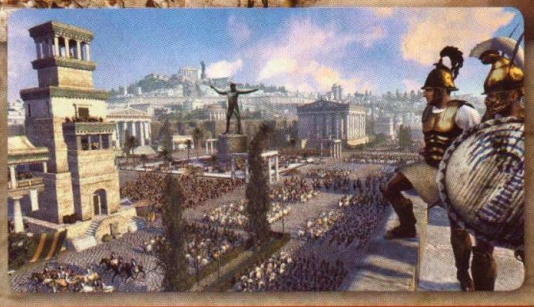
Впрочем, как воспринимать все новшества: считать минусами или неизбежным витком эволюции – личное дело каждого. Но даже самый разочаровавшийся в Rome II игрок не сможет отрицать: в мультиплеере игра раскрывается на С%. Разленившись в схватках с бестолковым ИИ, сражаясь с живым игроком, начинаешь испытывать передоз адреналина и приступы параноии. В любом лесу тебя, возможно, поджидает засада, так что один неверный шаг может стать фатальным. Пытаться перехитрить и предугадать действия другого – в этом весь сок Рима. Березовый. С мякотью.

Папа Римский

После сокрушительного успеха Shogun 2 глаза Джеймса Рассела, главного дизайнера Total War, заискрились какой-то особой искренностью, а вот поклонники серии едва сдерживали конвульсии от обилия сладких обещаний. Казалось еще чуть-чуть, и этот славный парень, вселяющий любовь в сердца геймеров, пойдет прогуляться по воде... Увы, Rome II – прекрасный образчик расхождения обещанного с реализованным в разные галактики: такому экспонату место в Парижской палате мер и весов в категории «эталон на@#$лова». Разочарованные фанаты винят во всем лживых разработчиков, ухитрившихся где не соврать, то в другом месте, как минимум, осквернить святые постулаты серии.

Впрочем, большая часть косяков получилась из благих побуждений Creative Assembly, помноженных на жадность издателя. SEGA умолял сделать игру покороче, а вторую половину вообще распилить на DLC. Но разработчики собирались делать в Rome II только масштаб, только хардкор и никаких поблажек: перезапуск культовой стратегии должен быть полноценным. Вот только размах планировался поистине имперский, а разбег был взят не-





достаточный. Дедлайн поджимал, и от Rome II стали отлетать куски. ИИ – в мусорник, дипломатию – к черту, ну и графику – туда же. Нет, игра по-прежнему чертовски красива, но в подметки не годится ранней версии, которая казалась Battlefield 4, только про античность и в другом жанре. Имеем то, что имеем, а в качестве бонуса – прожорливость, забагованность и корявое меню. Несмотря на обещание сохранить требовательность на уровне Shogun 2, Rome II – как капризная девица, которая требует от тебя всего, толком объяснить на что обиделась не может, ну а брякнуться в обморок для нее – вообще любимое дело.

Бойтесь данайцев, дары подносящих

В общем, это как раз тот случай, когда благими намереньями выложена дорога в ад. «У нас будет 117 фракций! – гордо заявили разработчики, – Разных! 117, вы слышите! Реальное количество народностей и племен того времени! Масштаб! Ну и директор сказал, что большая красивая цифра – хорошо. Еще заверил, что сколько будет племен, столько, значит, сантиметров писюн у каждого сотрудника студии!»

«О-о-о, как круто! 117 фракций!» – ответили игроки, даже не догадываясь, что теперь на глобальной карте приходится ждать по две-три минуты, пока вся эта орава по очереди походит. Кстати, исторически достоверная Европа с окрестностями – огромна. Слава богу, города теперь по-шогуновски объединены в провинции. Управлять ими на глобальной карте гораздо проще и быстрее, хотя фанаты элемента Sim City в Total War рыдают: строительство городов сведено к минимуму, а в основном – вообще отсутствует. Архитекторский талант твоей полководческой натуры теперь может проявиться лишь в выборе одного из нескольких важных сооружений, которое в одиночку будет украшать город и приносить бонус: к культуре, к науке, к военному делу или развивать агропромышленный сектор. Улучшения начинают аукаться спустя весьма длительное время, и в целом сложно угадать, что в будущем окажется нужнее. А вот игре пока что нужнее всего капремонт.

Gaius Iulius Khajus Tosinus Augustus

Латынь на каждый день

Juxta stationem hanc commorare, quaeso. – У остановки остановите, пожалуйста.

Mensa nummaria libera hic adest! – Свободная касса!

Vocatus tuus multum nobis interest. – Ваш звонок очень важен для нас.

Creditum in die petitionis sine pignore sponsioneque damus. – Кредит в день обращения без залога и поручительства.

Voluptates. Vehimur quolibet. – Досуг. Выезд везде.

Aurum, longivocem portabilem pretio magno redimam. – Куплю золото, мобильный. Дорого.

Omnia explicare possum. – Я все могу объяснить.

Horam bonam nychthemeri tibi opto! – Доброго времени суток.

Da mihi sis bubulae frustum assae, terrapoma in modo Gallico fricta, ac quassum lactatum coagulatum crassum. – Дайте мне гамбургер, жареную картошку и молочный коктейль.

Quo vadis, cinaede! – Куда прешь, гомолюбопытный!

Bracae tuae aperiuntur. – У тебя ширинка расстегнута.

Heus, hic nos omnes in ordine sumus! – Эй, мы тут все в очереди!

Вердикт

При таком количестве недостатков и недовольных говорить о триумфе не приходится. Тут скорее нужно поднимать вопрос, а не падет ли великая серия Total War, как в свое время сгинула великая Римская Империя. На самом деле, через несколько месяцев патчи и модеры сделают свое дело и исправят все дыры, баги и недочеты. Что ж, тех, кто ждал от сиквела точной копии Rome, только по принципу «те же щи, но гуще» – ждет разочарование. Те, кто понимает: эволюция неизбежна или хочет зрелищных боев гигантскими армиями – получат от Rome II громадное удовольствие. Впрочем, со временем даже эпические моменты пробития стен и морские сражения перестают радовать. Увы, часов через двадцать прохождения Rome II из жанра «стратегия» мутирует в жанр «лекарство от бессонницы». Dixi.

СЭМ РАЗ ОТРЕЖЬ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

Жанр:
Экшн, стэлс

Разработчик:
Ubisoft Toronto

Издатель:
Ubisoft

PC | PS3 | X360 | Wii U

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ DirectX 10
25 ГБ на жестком диске

Смеркалось. Охранник долго и внимательно всматривается в темноту, из которой его лицо освещают три ярко светящиеся зеленых глаза. «Наверное, показалось», – решает вояка и вновь отправляется наматывать бесконечные круги вокруг своего поста. А владелец зеленых глаз продолжает охоту. Ведь очередные террористы вновь угрожают Америке большими человеческими жертвами, а значит, президенту ничего не остается, как натравить на них Сэма Фишера. Только в этот раз грозе негодяев и лампочек выдают не только нож с наставлением выпрыгивать из тени и сворачивать шеи, но еще и вручают в руки базуку, услужливо подталкивая в сторону ближайшей стайки талибов. «Хватит играть в прятки, защити свободу авиаударом!» – советуют разработчики. «Вы что, совсем совесть потеряли?!» – подвывают фанаты серии, усердно топя заплаканное лицо в глубинах ладони. Неужели игроделы нас предали?! Мы – разобрались.

У страха глаза зелены

Несмотря на вой поклонников Splinter Cell про то, что из Джеймса Бонда сделали Рэмбо, на самом деле корни никто не предавал. После не совсем каноничного Conviction, в котором угрюмый Сэм почти не прятался в тени и в лучших традиция Карателя знакомил буйны головы врагов с сантехникой, Ubi решила включить задний ход и вернуться к истокам. Blacklist – это дань уважения Chaos Theory. То есть, основная часть уровней проходит под покровом ночи, а практически любой отрезок можно пройти потихому: для спасения Америки необязательно убивать всех подряд, грабить, насиловать и угонять в плен крупный рогатый скот. Проверено: новый Splinter Cell играется настолько «как тогда», что хардкорным олдфагам стоит лимитировать игровые сессии – иначе передозировка ностальгии гарантирована. А вот новичкам в жанре придется частенько встречать местную достопримечательность – лоадгейм. Впрочем, Blacklist к геймеру – даже лояльнее, чем американское правительство по отношению к одноногой афролесбиянке. Игра позволяет без заминок променять шпионские трюки на лобовую атаку с пулеметом наперевес.

Это все, потому что я черный?

На фоне первых частей серии, где Грузия угрожала США (удивительно, что параллельно Босния не поработила Марс), а грузинский президент носил феерическое имя Комбайн Николадзе, сюжет Blacklist выглядит весьма правдоподобно. Классическая томкленсивская клюква в наличии, но в рамках приличия: никаких злых русских, только злые исламисты. Группа тер-

рористов, называющих себя «Инженерами», требует, чтобы Америка вывела свои войска с территории Евразии – иначе ждите ужасных террористических атак под красивым названием «Черный список». Обычно янки толерантны ко всему черному, но в этот раз негодяям светит смертный приговор. Причем светит тремя зелеными лампочками.

Так как «Третий Эшелон» уже не при делах, Фишер быстренько формирует «Четвертый», одевает свой фирменный латексный костюм и приступает к распространению демократии, причем делает это с борта самолета-базы «Паладин». Здесь в перерыве между вылазками на задания можно перевести дух, поболтать с членами команды и даже позвонить дочурке, дабы потрындеть о своем, о женском. Параллельно можно зарабатывать приятные бонусы, улучшая самолет. Обустроил каюту пленному – тот растрогался и сразу сдал связи с черным рынком оружия, где продают несколько эксклюзивных стволов.

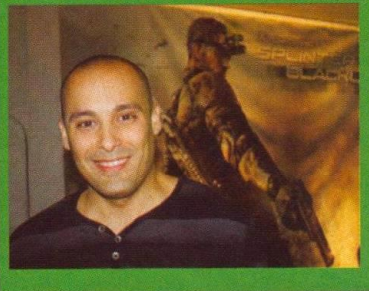
Спокойной ночи, плохиши

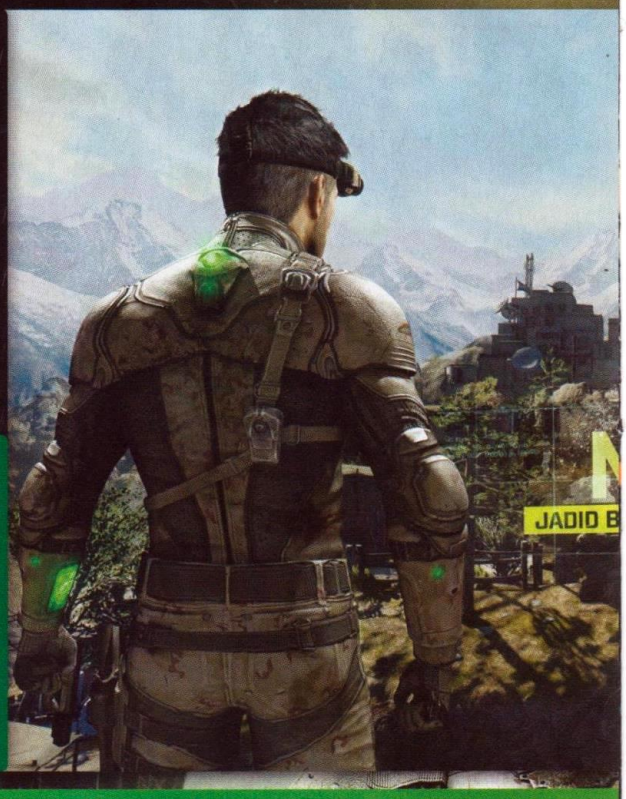
Устраивать террористам «темную» Сэм по старинке предпочитает в темное время суток – этим он как бы доказывает ребятам с автоматами, что ночью нужно спать. Вечным сном. К счастью Сэма, все базы, заводы и другие места сбора сброда представляют собой маленькие «песочницы» с кучей тайных ходов, высоких поребриков, вентиляционных шахт и свисающих труб. Найти несколько креативных подходов к решению задания можно на раз-два, чувствуя себя гением инфильтрации и маскировки. Так что левел-дизайнеров хочется по-брежневски расцеловать: удружили. Особенно тем, что каждый уровень одинаково интересно проходить, и тихо шурша трупами, и не таясь разбрасывая вокруг взрывчатку. Любой стиль вознаг-

Иди на голос

Главный дизайнер Blacklist, Ричард Карильйо, рассказал нам, что случилось с голосом Сэма:

«В Blacklist голосом Сэма заговорил канадский актер Эрик Джонсон, а не привычный по предыдущим частям Майкл Айронсайд. Все дело в новой технологии создания анимации для главного героя. Теперь для этого нужен один и тот же человек, а не три разных, как это было раньше. Вот нам и пришлось искать такого человека: чтобы тот и говорил убедительно, и рожи корчил, и каскадерские трюки делал».





По факту на глаз

1. В Blacklist Сэм стал использовать стиль рукопашного боя Русская Система вместо израильского Крав-Мага. Разработчиков консультировал Кевин Секурс, один из наиболее известных экспертов Русской Системы в США.

2. Сейчас идет подготовка к съемкам фильма, в котором Сэма сыграет Том Харди – Бейн из последнего фильма про Бэтмена.

3. Президент Рузвельт придумал для американцев четыре свободы, а президент в Blacklist дает Сэму пятую свободу, позволяющую защитить остальные. Четыре свободы – это свобода слова, свобода веры, свобода от нужды, свобода от страха.

раждается очками по завершении миссии, причем на радость поклонникам стэлса – за тихое прохождение отвешивают щедрее всего. Снисходительное отношение к неосторожности игрока разработчики оставили в Conviction, а в новую часть пригласили противников, которые действуют очень слаженно и быстро, обходят сразу со всех флангов и забрасывают гранатами. Бронированным товарищам кун-фу Сэма не страшнее щекотки, а сердитые псины вообще чуют его за километр и после третьего лоадгейма превращают даже самых заядлых собачников в ярых поклонников котов. В общем, хардкором тут намазано жирно и в два слоя. Это ты тот парень, который вечно кричит «Оказуалили!»? Для тебя есть режим «Ветеран», после которого даже закаленные папки с психикой крепче стали начинают звать мамочку.

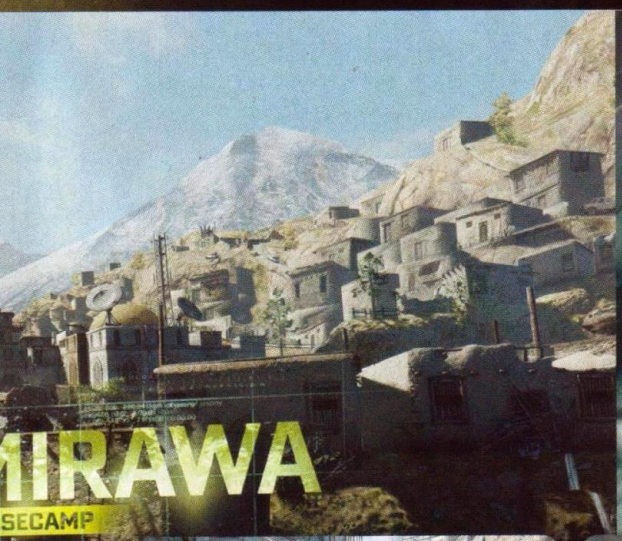
В темноте, да не в обиде

Изредка сюжетные рельсы переходят в настоящие американские горки – стэлс стэлсом, но куда же без взрывов и вау-моментов в наше-то время. Дадут и побегать от бомбежки с воздуха, и самому навести ракеты беспилотником. В комплекте даже миссия, где вместо Сэма ты играешь за его сослуживца Айзека Бриггса, в результате чего вид от третьего лица сменяется на вид от первого, а Splinter Cell на несколько минут превращается в тихую версию Call of Duty.

Важный момент: чтобы получить от проекта максимальное удовольствие нужно иметь хорошую фантазию и часто развлекать себя самому... как бы это двусмысленно не звучало. Игра очень вариативна, здесь куча методов добраться до одного и того же места и еще такая же куча, только с горочкой, способов устранения недругов. Если не оглядываться по сторонам в поисках обходных путей и гасить противников всего по одной и той же схеме, то, конечно же, рано или поздно игра приестся. Так что мысли творчески! Не стесняйся экспериментировать, пробуй новые гаджеты, хоть разик ворвись без подготовки в помещения, импровизируя и слушая, как сердце колотится где-то в районе левой пятки. Только тогда поймешь, насколько крут Blacklist.

Аппарат восторженного дыхания

Шпион без гаджетов – как девушка без привычки заниматься сексом с твоими мозгами: не существует. К счастью, в Blacklist обилию спецприборов позавидуют все Джеймсы Бонды вместе взятые. Бывало, перед вылазкой на очередное задание, я по полчаса зависал в меню подбора снаряжения. Глаза разбегаются, голова кружится, а ты, как модница посреди распродажи в обувном, не знаешь, что выбрать среди полусотни пушек всех мастей и калибров. Второй этаж обувного – вспомогательное снаряжение, среди которого радиоуправляемый трикоптер, куча всевозможных мин, гранат, арбалетов и прочих подушек-пердушек.



Уважаемые посетители распродажи, не забудьте заглянуть в отдел аксессуаров, где можно прикупить себе новые детали костюмчика, прокачав тем самым скрытность или броню, обвешать оружие глушителями и прицелами. Даже фирменные зеленые лампочки на окулярах при желании можно сменить, например, на синие, желтые или фиолетовые. Правда, если твоя губа уже раскаталась ковром – наматывай обратно: все это добро стоит виртуальных денег и не малых, а за выполнение основных миссий платят не очень щедро. Но на шопинг можно подзаработать, причем – слышишь, EA? – не микротранзакциями.

Вместе весело шагать по трупам

Разбогатеть и заодно поболтать с друзьями можно при выполнении специальных кооперативных миссий на двоих. Так как в Четвертом Эшелоне, видимо, горбатится только Сэм – именно ему сослуживцы частенько подкидывают какую-то работенку из разряда «сделаешь, когда время будет». Любителей разгуляться с размахом и на любой вкус порадуют подобие режима «орды» с волнами противников и незаметное проникновение с целью похищения важных данных. Красивых кат-сцен в таких миссиях нет совсем, а сюжет довольно условен, зато удовольствие от выручки (как финансовой, так и дружеской) – это с лихвой компенсирует.

Полноценный мультиплеер тоже в задних рядах не мнется, гордо выпячивая знакомый по предыдущим частям классический режим «Шпионы против наемников». Задача первых – хакнуть расставленные на карте терминалы, вторых – помешать им. Режим не только увлекательный, но еще и имеет изюминку размером с арбуз: за шустрых и быстрых шпионов мы играем с привычным видом от третьего лица, а за вооруженных до зубов солдат – от первого. В итоге получаешь ощущение, как будто каждые десять минут ты переключаешься с одной игры на совершенно другую.

Олег [Prince] Скубицкий

ДОСЬЕ

Имя: Сэмуэль Лео Фишер

Рост: 178 см

Вес: 77 кг

Дата рождения: 8 августа 1957 года

Возраст в игре: 54 года

Место рождения: Томсон, Мэриленд

Карьера: АНБ, ЦРУ, Спецназ ВМС США, «Четвертый Эшелон»

Роль: splinter cell (агент-одиночка)

Звание: капитан-лейтенант

Статус: пенсионер

Дети: дочь Сара, 28 лет

Знание языков: русский, корейский, арабский, китайский, фарси, испанский

Спецподготовка: атлетика, маскировка, проведение допросов, диверсионные работы, шпионаж, инфильтрация, городской бой

Связь с Украиной: в книжной серии Splinter Cell побывал у нас трижды

TOP SEC

Вердикт

Обвинять новый Splinter Cell в предательстве истоков или любых других грехах – самое бессмысленное занятие в местном рукаве Млечного Пути. Blacklist – красивый, захватывающий, интересный и дает максимальную свободу творчества. Не пропусти, если в тебе живет художник, требующий выложить трупами террористов слово «Демократия».

ЛЕГЕН... подожди-подожди... ДАРНО!

RAYMAN Legends

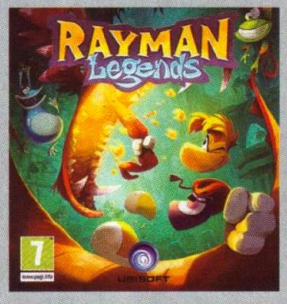
PC | PS3 | X360 | Wii U | PS Vita

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Ubisoft Montpellier

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: Intel Pentium IV 3.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce 6800 GT/AMD Radeon X1950 Pro 6 ГБ на жестком диске



Серии Rayman стукнуло восемнадцать лет – о да, теперь ей можно свободно курить, покупать алкоголь и материться в общественных местах. В какие только передряги не попадала франшиза за столь долгий период, включая переход в полное 3D и дружбу с шизанутыми кролегами. Пару лет назад французы решили остепениться, полностью завязать с попытками сделать по-другому абы сделать по-другому и вернулись к истокам. Так родился Origins – платформер, который положил планку качества на катапульту и запустил ее высоко в небо, дабы никто и не посмел ее перепрыгнуть. О том, что когда-то придется эту самую планку перепрыгивать самим, ребята из Ubisoft Montpellier как-то не подумали.

Проснись и взвой

На Луговине Снов вновь тишь да благодать... ну, почти. После своих последних приключений Рэйман с друзьями впали в спячку, и теперь их храп разносится по всему лесу (ха, когда после сдачи номера храпит главный редактор – на другом конце света японцы думают, что сейчас нападет Годзилла). Из объятий Морфея нашего героя вырывает смачная затрещина Мерфи – зеленого летающего существа похожего на жабу: сразу видно – игру придумали голодные французы. «Проснитесь и пойте, мистер Рэйман. Кошмары вернулись, тинси в опасности, принцессы ждут своего спасения», – выдает зеленый мутант. Не знаю, как Рэймана, но если бы меня разбудила летающая жаба и выдала бы подобный текст, то появившихся кирпичей с лихвой бы хватило на строительство трехэтажного коттеджа, еще и на гараж бы осталось. Но герой Legends к таким поворотам привычный. Да и если честно, его внешность тоже навеивает мысли о четвертом энергоблоке. Так что даже не почистив зубы и не побрившись, он ринулся отважно спасать-выручать.

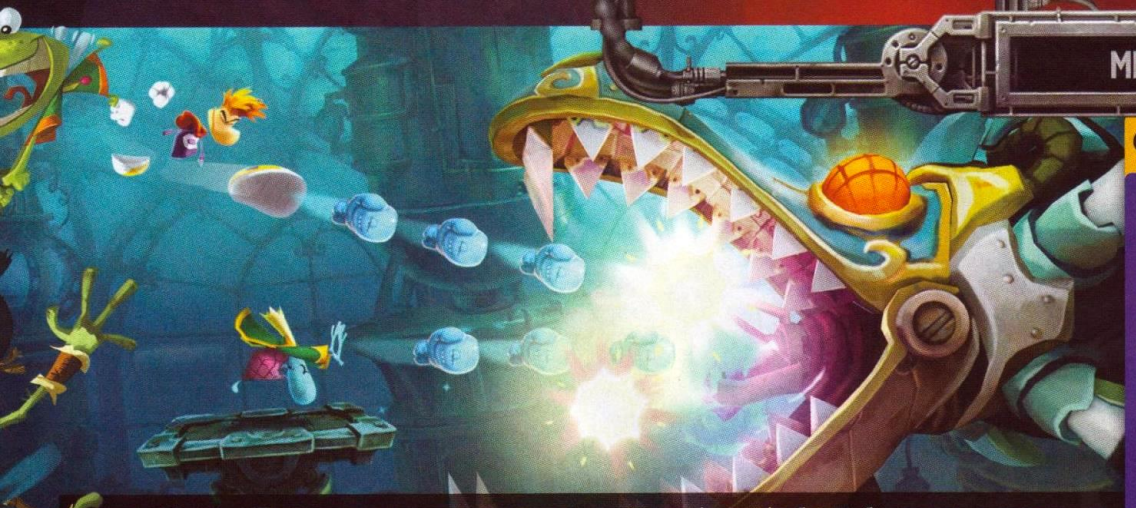
Жаба давит

С первых минут игры не покидает ощущение, что ты снова попал в Origins. Мишель Ансель решил, что раз все и так отлично едет, вовсе не нужно придумывать новый велосипед, только с квадратными колесами и рулем в форме дилдо: он просто протер старый, установил новую сидушку и хорошенько пнул для разгона. У нас – никаких претензий, ведь когда находишь идеальную формулу – придумывание новой – весьма глупый и никому не нужный риск. Главное при вторичном использовании не забыть добавить побольше приятных ништячков да пару-тройку нововведений. И тут можно выдохнуть с облегчением – не забыли.

Самой заметной новой плюшкой стал так называемый герой второго плана – та самая

Протестутки

Изначально Rayman Legend должна была выйти эксклюзивно для Wii U одновременно с запуском консоли. Однако из-за низкой популярности новой приставки от Nintendo, Ubi решила расширить список целевых платформ, включив в него PS Vita, PlayStation 3, Xbox 360 и немногим позже PC. Релиз игры пришлось переносить, дабы разработчики успели портировать ее на вышеперечисленные платформы. Решение отложить старт огорчило не только фанатов серии, но и французских игроделов. На фото – создатель серии Мишель Ансель с двумя работниками Ubisoft Montpellier. Парни протестуют.



лягушка Мерфи. Помимо прямого управления основным героем, мы также параллельно отдаем приказы нашему позеленевшему приятелю: подтяни платформу, разрежь канат, подставь табурет. А на «сладких» уровнях Мерфи в прямом смысле проедает нам путь. Данное новшество круче всего работает в версиях для Wii U и PS Vita – тут мы управляем лягушонком, елозя пальцем по экрану.

Эмо будут рады

Единственное, что сложно описать в статье, так это тот фонтан положительных эмоций, который бьет тебя в лицо мощной струей прямо через экран во время прохождения. Тут, как и прежде, акцент сделан на точность и быстроту реакции. Порой все происходящее на экране набирает такие обороты, что мозг попросту не успевает за пальцами – напряжение доходит до пика и, как только уровень подходит к концу, тебя словно насквозь пронизывает приятное чувство облегчения и эйфории.

Legends буквально доверху набит разного рода контентом. К примеру, собрав на уровне достаточное количество светящихся люмов, ты получишь лотерейный билет. Стираешь защитное покрытие и обязательно обнаруживаешь какой-нибудь приз: дополнительные тинси или люмы, или даже целые уровни, которые переехали сюда прямиком из Rayman Origins. Отдельная галерея посвящена игровым персонажам – их тут очень много и больше. К уже знакомым героям присоединились принцессы-воины в няшных костюмчиках.

Guitar Legends

Теперь навигация представлена в стиле Portal по версии Сальвадора Дали: вместо рисованной карты теперь целая картинная галерея. Находишь нужный отдел, прыгаешь прямиком в интересующее полотно и вуаля – попадаешь на выбранный уровень. Сравнение локаций с картинами здесь явно не случайное – местности в Legends будто бы сошли с полотен талантливых художников, которые в свою очередь сошли с ума. Рисовка прекрасна и безумна: яркие краски, анимация персонажей и легкий налет трехмерности приятно щекочут глазные нервы. Казалось, Origins в плане визуала был недостижимо великолепен, но французы все это время если плевали в потолок, то исключительно чтобы переплюнуть себя.

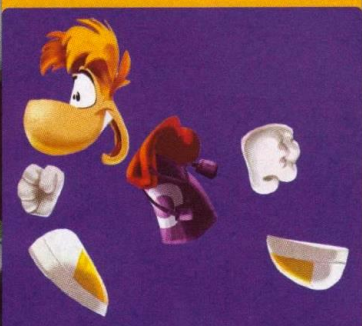
Параллельно, твои слуховые рецепторы массажирует забавный и мелодичный саундтрек. На музыкальной теме авторы решили остановиться поподробнее и добавили специальные «звуковые» уровни. Здесь тебе нужно пробежать локацию, не отставая от звучащей на фоне задорной музыки, совершая кульбиты и нанося удары противникам в такт мелодии. Guitar Hero на этом фоне тихо наигрывает печальную мелодию и подумывает, не пойти ли по стопам Курта Кобейна в плане перекраски обоев собственными мозгами при помощи двустволки. После покорения игры тебе откроются восьмибитные версии музыкальных уровней. Помимо изменившихся мелодий здесь на экран еще и накладываются различные фильтры: то картинка становится черно-белой и выпуклой, то появляются дичайшие помехи, а то и вовсе в ход идут огромные пиксели. Так круто, что аж олдскулы сводит.

Легенды футбола

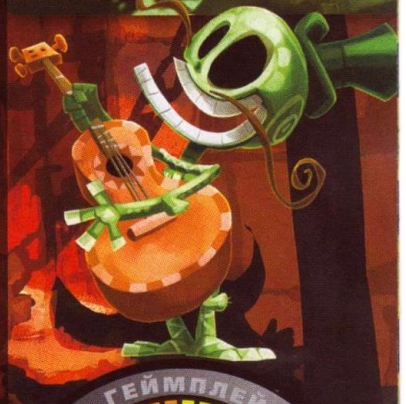
Еще приятнее и веселее Rayman Legends играется в компании подвыпивших друзей-балагуров. Кооператив на четверых на одном экране никто не отменял, а вот возможность совместного прохождения по сети, увы, так и не добавили – это, пожалуй, единственный заметный минус проекта. Зато прикрутили веселую вариацию футбола и режим постоянно обновляющихся онлайн-состязаний: кто дальше пробежит за заданное время, кто соберет больше люмов и т.д. Какой-то француз побил твой рекорд? Покажи лягушатнику, где раки зимуют!

Viper

Отложить от себя руки



Рейман – главный герой серии игр имени себя и когда-то даже был талисманом Ubisoft. Это странное существо с руками и ногами, отделенными от тела. Дело не в знакомстве с маньяком-расчленителем: создавая первую игру в 1995-м, разработчики так и не смогли сделать анимацию конечностей и решили оставить их на расстоянии от тела. Из лени родилась главная визитная карточка персонажа и парочка геймплейных фишек – свои кулаки в белых перчатках он может «бросать» во врагов.



Вердикт

Что будет, если к Rayman Origins добавить сотню новых уровней, футбол, пару-тройку нововведений и кучу мелких, но безумно приятных фишичек? Получится Rayman Legends – без преувеличения лучший на сегодняшний день платформер по версии всех людей, у которых есть глаза, душа и чувство вкуса.

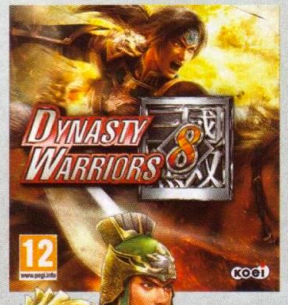
PS3 | X360

СИНДРОМ ЧАЙНАДАУНА

Жанр:
Action \ hack'n'slash

Разработчик:
Omega Force

Издатель:
Koei



Пока лохи вроде Valve пичкают сиквелы невиданными прежде свистелками, у смекалистых игроделов – идеи получше. Можно не изобретать новый велосипед, а крутя педали старого, привезти маркетологам $300 000 000 на рекламу Call of Duty. Информационный обстрел закроет бигбордами солнце, и оказавшийся в тени геймер больше всего на свете захочет купить по цене чугунного моста точно такую же конфету, как и в прошлые пять раз. Только теперь на обертке красуется надпись «такого вы еще не видели!» Вон и Apple поддали угля, начав атаку клонов: iPhone 5c – тот же iPhone 5, а ведь он – 4s под виагрой. Впрочем, все же премию «Ксерокс года» заслужила серия Dynasty Warriors про рубилово китайских царств. «Не дай вам бог жить во времена перемен» – растиражированная пословица Конфуция будет идеальным слоганом для Omega Force, вот уже 16 лет самозабвенно занимающейся самокопированием. И пока часть геймеров интересуется «Может, харэ?», большинство задается куда более насущным вопросом: «Что вообще за Dynasty Warriors?!» 購買我們的遊戲，它是爽！– заверяют разработчики.

Инородная Республика

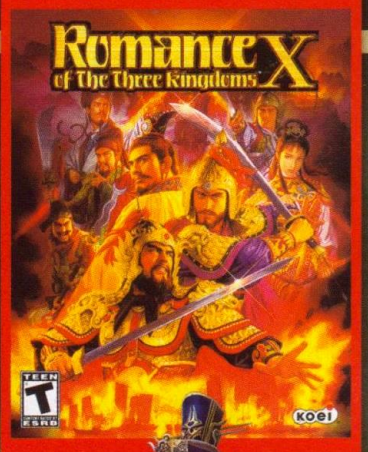
Один удар – и десяток противников разлетаются, словно конфетти из хлопушки. На их место мигом прибегает вдвое больше желающих отведать стали. А ты, процедив сквозь зубы «Вы такие суетливые, когда живые...», прокладываешь путь сквозь человеческую кашу с равнодушием локомотива. С первых же секунд масштаб и размах побоища впечатляют, словно первый просмотр «300 спартанцев».

Dynasty Warriors 8 – это игра про то, как за несколько минут пустить на фарш тысячу злобных китайцев стараниями одного еще более злобного китайца. Вечеринка по неизменному рецепту 97-го года, хотя по эту сторону экрана контингент поменялся. После долгих лет верности исключительно азиатскому игровому рынку, жемчужина Востока DW 8 пришла покорять бледнолицых троглодитов!

Мало кто знает, что на самом деле Dynasty Warriors 8 называется Shin Sangokumusou 7, что в переводе значит «Истинный – непревзойденный в трех королевствах». Но этот невероятный и переполненный интригами факт (почему евроверсия игры повзрослела на одну цифру? кто стоит за этим сговором?) меркнет перед следующим. Еще меньшее количество западных игроков знает о существовании данной игры вообще. Не мудрено – одинокие диски с прошлыми сериями из Азии по-

Слово о полку Сунь Цюаневом

Dynasty Warriors – весьма популярна в КНР, за что была удостоена кучи наград, как и ее родительница-стратегия. На самом деле DW – перелопаченный под слешер спин-офф известной (всем кроме нас с тобой) серии пошаговых стратегий Romance of the Three Kingdoms. Первая серия основана не только на второй, но еще и на книге «Троецарствие» (если что вторая серия на ней тоже основана, о чем красноречиво свидетельствует название). Этот классический китайский роман на Востоке котируют сильнее, чем славяне – «Повесть временных лет». Хотя у китайцев летопись веселее: три царства в течение трех веков пускают друг друга на фарш, строят козни и устраивают соревнование по втыканию ножей в спину.



падали случайно, а сюжет слешера уж больно лихо гарцует вокруг Китая III века и политических дебатов в формате неистового рубилова. Главные участники заварушки – царства Вэй, У и Шу – прикладывают все усилия, чтобы предательства, гражданская война и распри стали главными традициями региона.

Не трон его, он мой!

Любая бразильская мыльная опера признала бы свою никчемность на фоне перенасыщенности эпохи Троецарствия действующими лицами, дворцовыми переворотами и другими развлечениями того времени. Разобраться в хитросплетении интриг и родственных связей примерно так же просто, как побороть Годзиллу китайскими палочками.

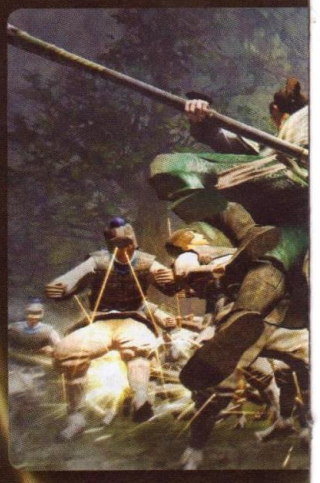
Весь сюжет полон таких вот эпизодов, подаваемых под мельтешение на экране: Сунь Вынь депортировал в царство небесное воинов царства Вэй; потому вернулся в У и свергнул правителя Вонг Лянь. Затем царствовал Сунь Вынь долго и справедливо, пока на шестой минуте его владычества Ху Ли не убил его. Так Ху отомстил за смерть любимого дедушки Ой Вэй, которого в могилу свел Пень Пнем, племянник Мяу Сян – а с ним Сунь Вынь играл в гольф по четвергам. А потом Сейлормун подралась с Мао Цзедуном – и в Китае III века по версии игры – это всего лишь скучное утро.

В общем, сценарий DW 8 упитанный и неподатливый. Даже если ты вдруг взаправдашний китаец и можешь легко перевести полную подшивку журнала «Изысканная выпечка» с кантонского на мандаринский (или хотя бы на апельсинский) – у тебя все равно нет шансов. Уже на второй минуте сюжет выходит за рамки человеческого понимания: кто, почему, зачем и что вообще происходит – очередная тайна Востока. К счастью, можно и не вникать в агонизирующий от передоза деталями результат конвульсивных припадков сценариста. Историко-политическая направленность вовсе не мешает Dynasty Warriors 8 быть чистокровным симулятором мясорубки – что, в общем-то, от него изначально и требовалось неотесанными европейскими варварами.

Made in China

В Штатах проживают 315 миллионов жителей, этих любителей запить супер-биг-дабл-ультрабургер соусом из нефти. При этом в средней игре про Америку обычно всего один главный герой. А население Китайской Народной Республики насчитывает свыше 1 300 000 000, и согласно законам пропорции, игровых персонажей в проектах про Китай должно быть четверо. Но вот беда – у азиатов тетрафобия: боязнь числа 4. Кроме шуток, для жителей Китая, Японии и Кореи поход на фильмы «Фантастическая четверка» или «Четыре комнаты» опаснее купания в раскаленной лаве, наполненной пираньями. В местных больницах не найти 4-е этажи; плюс бытует мнение, что автомобили с четверкой в номере чаще попадают в аварию; а родившееся 4-го числа – по поверьям – обречены на пожизненное несчастье. Дело в том, что в китайском языке «четыре» («сы») звучит как глагол «умирать» (ты не поверишь, тоже «сы»), причем Япония и Корея зачем-то позаимствовали оба слова себе.

Мы говорили им «Не сы!», но Omega Force из японского города Асикаги все равно пошли на по-



Вот именно!

Помнишь этот детский восторг русскоязычных СМИ пяток лет назад по случаю победы на Олимпиаде спортсменки с неброской фамилией Hui? Журналисты в экстазе посвящали чемпионке главные заголовки, гордо вещающие, на кого именно повесили медаль. Кстати, китайские имена – достаточно интересное явление. Например, по их правилам имя пишется после фамилии, и эту систему у Китая позаимствовала вся Восточная Азия. То есть, Мао Цзэдуна жена звала к чаю ласково по имени Цзэдуша. Бывший лидер Китая Ху Цзиньтао носит красивую фамилию Ху (лет зе догз аут?). В Китае распространены всего 20 фамилий, которые носит большинство населения. А как-то раз заядлый интернет-серфер решил назвать своего новорожденного сына не банальным иероглифом в духе 小名, а лольно и небаянисто: @. Увы, прогрессивному отцу отказали: имена разрешены только на официальном языке Китая – путунхуа. Так и не состоявшийся @ теперь зовется Сяо-Мин или как-нибудь еще, но надеемся, отец все равно обращается к нему в духе «Собака, пошли гулять!»

воду у суеверий и вместо 4-х, ввели в игру около 80-ти персонажей, срисованных с реальных исторических персон. Ассортимент – на любой вкус: герои, полководцы, воинственные метросексуалы и даже барышни. Последние, к нашему восторгу, прикрывают аппетитные и филейные части тела какой-никакой броней веселых расцветок. Почему-то им вторят суровые мужские персонажи, издалека напоминая россыпь M&M's: вырядились цветасто, словно не воевать идут, а на детский утренник малышей развлекать. Кто закутался в банный халат, а кто в броню из магазина «Все для начинающего анимешника». Впрочем, имидж героя не суть важен, как и благородность его династии или даже знак по китайскому гороскопу: разрываться между каким-нибудь Guan Ping и Zhong Hui придется исключительно из-за уникального личного оружия. (Остерегайтесь китайских подделок!)

Последнее китайское предупреждение

Вместо камень-ножницы-бумага DW 8 предлагает задорное «булава-меч-топор-посох» собственного изобретения: одно средство для битья паскуды ловчее побеждает следующее оружие – и так по кругу. Потасовки с вражескими героями стали куда азартнее, но победить не получится, только если ты нажимаешь кнопки геймпада бровями. Впрочем, большая часть экранного времени уделяется не танцам с боссами, а мясу. 16 лет одинакового геймплея без изменений, хотя валиво в 8-й (или все-таки 7-й?) части все же обрело масштаб погуще. Полчища солдат прут на тебя с упрямством леммингов, чтобы погибать по дюжине за раз от сокрушительных ударов твоей булавы. С другой стороны – ничего удивительного. В III-м веке айфона еще нет, так что китайцам собирать нечего – кроме собственных зубов и костей, разлетающихся после твоих фортелей и ня-суперкомбо.

Помимо беспрестанного геноцида на аренах, в игре есть увлекательные задания а-ля «Очистить арену и убей всех». Такое зашкаливающее разнообразие радует, словно зубная боль по вечерам в пятницу.

Китайская грамота

«Ой, ты почти привел свой клан к победе! А у нас лихого веселья еще на полдня! Пройди все то же самое, только за 3 другие династии!» – заливаются соловьем хитро прищурившиеся разработчики. Ушатывая в крошиво очередную порцию смертников, ты неожиданно понимаешь: случилось страшное. За последние два часа и сто тысяч фрагов ты не видел ничего нового. Сперва потерянная от эпичности челюсть давно найдена, но теперь вновь отвисает, выпуская наружу зевок за зевком. Заливаясь предсмертным кашлем, моторчик

Вердикт

Мы в восхищении. Взять и практически с тридцатой минуты игры вчистую слить интерес к ней – тут требуется немалый талант. К счастью, за дело взялись профи: они не только выдали очередную копию все той же игры (даже в FIFA больше инноваций!), так еще и решили, что геймплей прикольно растягивать словно резинку от трусов. Может, это такой стеб над европейцами: «Все равно они китайцев не различают. Вот игру про Китай сделаем, а там одно и то же, авось не заметят». Похоже, именно в этом и секрет китайского экономического чуда. Как бы там ни было, отныне укорять Call of Duty за самоплагиат у нас не поднимется рука, пускай даже Activision штампанет повторный тираж Modern Warfare 3, а на обложку налепит четверку. В общем, если ты небрезглив, хочешь косить табуны врагов и сражаться со скукой, а также страшно прешься от истории Древнего Китая в стиле хентай – Dynasty Warriors 8, вероятно, заслуживает твоего внимания и жалости.

зрелищности и масштаба теряет последние капли КПД. Игра прекратила удивлять еще на десятой минуте после начальных титров, сводя все многообещающее путешествие по Китаю к единственной схеме, плоской, как грудь первокурсницы киевского политеха.

Извини, Ма Ри О, но твоя принцесса в другом замке

Сцепив зубы и мужественно доклацав последнюю тысячу безликих врагов, ты готов к сочному эпилогу. Вот бы сесть на трон, но если что – сойдет и свирепый подлец высшей пробы, которого нужно сделать калекой на всю оставшуюся жизнь (длинной в еще десяток секунд). Но Dynasty Warriors 8 отмачивает такой финал, что даже последний хейтер отметит: а в Mass Effect 3 концовка-то о-го-го была, оказывается.

Скупые поздравляшки, но ни трона, ни почестей – ты последовательно, но напрасно сокращал население Троецарствия наполовину. В стране ничего особо не поменялось, а твое появление здесь прошло незамеченным. Никто и не ждал под конец DW 8 драму с фейерверком на американских горках... Но дюжина монотонных часов прорыва через одинаково убогие карты, зафиналенные намеком «Увидимся в следующей части» – это не оправдаешь никакими культурными особенностями.

Nazgul

PALIT®

NVIDIA GEFORCE® GTX

Видатні досягнення

Екстремально тихі

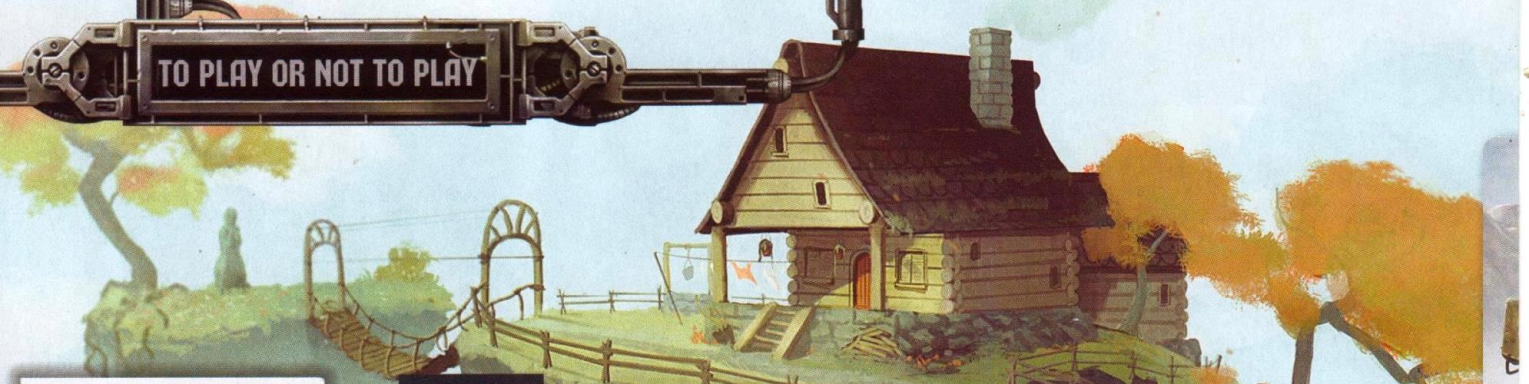
Потенціал для розгону

Екстремально холодні

JETSTREAM 風

GEFORCE® GTX 780 | GEFORCE® GTX 770 | GEFORCE® GTX 760

Серія відеокарт Palit JetStream 風 відрізняється інноваційним охолодженням та покращеним дизайном для того, щоб забезпечити найкращі відчуття від ігор. Обладнані найновішими та найпотужнішими GPU, Palit GeForce® JetStream 風 гарантують гравцям неймовірну потужність та вибухові враження від ігор.



Бро побеждает зло

PC | PS3 | X360

Жанр:
Адвенчура

Разработчик:
Starbreeze Studios

Издатель:
505 Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600
2 ГБ на жестком диске

Starbreeze Studios брутальны, как и положено шведам. У них получаются брутальные экшн-шутеры, брутальные герои которых настолько брутальны, что могли бы разливать свою излишнюю брутальность по бутылкам и продавать под видом энергетиков. Сам понимаешь, в портфолио студии – The Chronicles of Riddick, The Darkness и Syndicate (извини, что напомнили). Так что резкая смена курса оказалась внезапным сюрпризом: на этот раз – никакой стрельбы, вместо нее – сказочная адвенчура про двух братьев. Это как если бы Арнольд Шварценеггер расстрелял полсотни вьетнамцев, взорвал небольшую фабрику, а потом принялся бережно удобрять конским навозом сад с розами и диффенбахиями.

В чем сила тренда, брат?

Качественные приключенческие игры уже можно смело записывать в красную книгу и строить для них заповедники. Весь мир словно помешался на тех же шутерах, всяких MMO и «Доте». И тем приятнее на всем этом фоне было увидеть Brothers – красивую, милую, хоть и временами страшную и грустную сказку. Новый проект Starbreeze – это не забавное приключение двух братьев в волшебной стране розовых пони и единорогов, как может показаться на первый взгляд. Здесь скорее лучше вспомнить сказку про других близких родственников – например, творения Братьев Гримм или тяжелую и тягучую историю Братьев Львиное Сердце.

Даже в завязке – ни намека на залихватскую веселуху: игра сходу встречает грустной сценкой, в которой один из братьев приходит на могилу матери, недавно утонувшей прямо на глазах у младшенького. Но беда, как говорится, одна не приходит – она стучится в дверь вместе с компанией напастей, несчастий, горестей и других стихийных бедствий. Тяжелый недуг неожиданно подкашивает еще и отца героев, оставляя даже местного лекаря в замешательстве. Братьев посылают за «живительной водой», но, увы, она не продается в аптеке при супермаркете, так что придется нарезать неслабый круг через горы и леса, чтобы добыть спасительной жидкости.

Неуправляемые

Казалось бы, задача элементарна: дай одному брату в руки фаербол, а другому – меч (или на худой конец дробовик), доверь одну кнопку переключению между персонажами, а искусственному интеллекту – одного из героев, пока ты командуешь вторым. И игра нашла бы свое место среди многочисленных увлекательных сказок (от Dust до Rayman: Legends) с пометкой «неплохо». Но после ослепительного провала Syndicate, Starbreeze решили для разнообразия нанести сокрушительный удар по твоим шаблонам, начиная с представления об управлении. Братьев-то двое, но они не бегают друг за другом послушным гуськом: проект рассчитан максимум (и, кстати, минимум) на одного игрока, задача которого рулить семейкой одновременно. Старший слушается левых стика и триггера, младший – правых. Звучит просто? Первые минут 15 ты будешь выдавать весьма простые и красочные словесные конструкции, путая братьев, а маленькие шалопаи – проказничать, как вздумается. Кто-то из них начинает бежать не туда или упирается в стену, хотя ты твердо уверен, что отклоняешь стик в правильном направлении. Кстати, если у тебя есть знакомые мазохисты-геймеры, не имеющие в обиходе геймпада, подари им Brothers – начнется полный Brazzers.

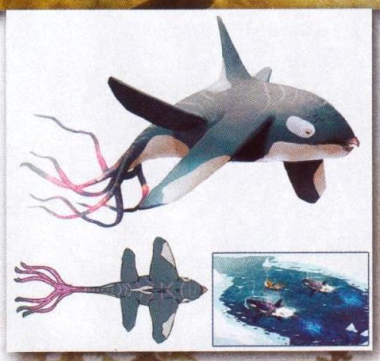
Хитрость в том, что действуют братья сообща, а не просто – один куда-то залез, а второй повторил. К примеру, старший может подсадить младшего на высокий уступ или же потянуть громоздкий рычаг для запуска какого-то механизма, в свою очередь меньшенький легко пролазит туда, куда

не протиснется старший. Разница между ними также проявляется и во время диалогов. Старший – более серьезный, он с важной миной тычет прохожим карту и спрашивает, куда им идти. А младший, в силу своего возраста, может просто взять да вылить на зеваку, охраняющего мост, ведро воды, мол, хватит спать, нам пройти надо. Прям «Привет, я Джонни Ноксвилл, и добро пожаловать в A Tale of Two Jackass».

Два брата-акробата

Покорив управление, ты столкнешься с новым противником: задачками и паззлами. Благо, они не очень сложные, и для решения их вполне достаточно, чтобы в твоей черепной коробке не звенело раскатистое эхо. Предположим, чтобы мост был постоянно опущен, сначала одному из героев придется поработать белкой в колесе. Когда второй окажется на другой стороне и скоммуниздит там чужую овцу, он сможет вернуться и поменять ее местами с братом. Оставить брата и продолжить путешествие с овцой нельзя – я пробовал. В перерывах между решением загадок наша парочка любит заниматься альпинизмом, хватаясь за уступы и перепрыгивая с одного на другой похлеще старины Эцио. Особенно запомнился момент, когда братья привязались веревкой друг к другу, и пока один держался за выступ, второй мог раскачиваться как маятник (очень круто на этом моменте включать в плеере Ohne Dich группы Rammstein). Ни дать, ни взять – братья-акробатья.

Как говорится в поговорке жителей Троещины, «назвался клизмой – полезай в жопу». Вот и Brothers – сказка, а значит рельсы и почти никаких развилок да зон для свободного исследования. Двигаясь вперед, ты словно листаешь книжку с картинками. Правда, есть пара моментов, ради которых стоит притормозить и свернуть с главной дороги. Вот на поляне бегают кролики: все черного цвета, кроме одного – белого. Остальные не хотят с ним играть – видимо, расизм распространяется и среди сказочных животных. Берем белоснежку за уши и бросаем в пепел от костра – получается такой себе кролик-афроамериканец, который тут же становится душой компании. Политический подтекст налицо: возможно, Гитлер тоже занимался чем-то похожим – просто его неправильно поняли.



Братская могила

Главный минус проекта – он короткий. Не такой, как сказка на ночь, но все же. Без спешки и с рассмотрением местных пейзажей, Brothers пробегается за каких-то три часа. Зато игра насыщена по самое не балуйся, а чувство причастности такое, что не можешь разжать геймпад. Лишь пару минут назад братья с факелом пробирались сквозь темный лес с голодными волками, и вот они уже верхом на горных козлах прыгают через пропасти. Не за горами – краш-тест летательного аппарата безумного ученого, потасовка с чокнутыми фанатиками, игра в прятки с невидимым йетти. А как тебе поле боя, на котором замертво разлеглись воины-великаны, окрашивая своей кровью протекающую речушку в алый цвет? Все перечисленное поочередно с жутким свистом проносится стайкой перегоняющих друг друга гоночных болидов, так что красивые и запоминающиеся декорации меняются так быстро, словно кто-то на фоне клацает пультом от телевизора, установленного на карусели. В технологическом плане – ничего выдающегося, но не спеши презрительно хмыкать: чудо совершили дизайнеры, сделав твои глаза своими покорными рабами.

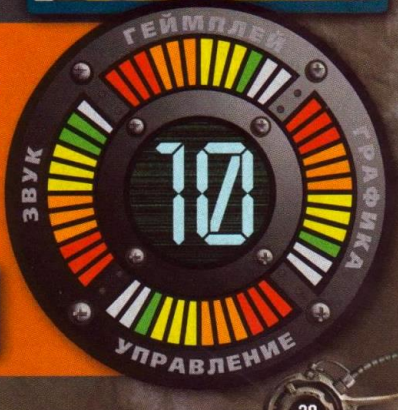
Viper

Давай вдвоем

Brothers: A Tale of Two Sons – сугубо однопользовательский проект... на консолях. Дело в том, что игра игнорит второй геймпад, но комбинацию «клавиатура + геймпад» понимает с полуслова. При отсутствии геймпада можно даже по старинке сыграть вдвоем на одной клавиатуре. Конечно, фишка с одновременным управлением двумя персонажами в таком случае сходит на нет, но ведь есть и огромный плюс: играть с другом или любимым человеком за одним экраном – бесценно.

Вердикт

В игровой индустрии братские узы обычно сплетены из ненависти, насилия и кишок. Пакстон Феттель и Поинт-мен готовы устроить конец света, не поделив право расправиться с мамашей, а Деймос и Кратос и вовсе дуются друг на друга, потому что кто-то кого-то забыл спасти из ада. На этом фоне особняком стоят Brothers: A Tale of Two Sons, семейным ценностям которых позавидовал бы сам Нико Белик: братья – стоят друг за друга, сказка – взрослая и насыщенная, стиль – изобилует красотой, а интрига тянет тебя по геймплею, пока не ткнет лицом в финальные титры. И самое главное – в эту сказку хочется верить.



У страха глаза на затылке

OUTLAST

PC | PS4

Жанр:
Survival Horror

Разработчик:
Red Barrels

Издатель:
Red Barrels

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

Поговорим о страхе. Мне, например, страшно представить себя в старости. Я, наверное, буду жаловаться на все подряд, попутно рассказывая молодежи о том, что шутеры были хардкорнее, стратегии – продуманнее, и вообще, в наше время виртуальной реальности не было. Но даже сейчас я нахожу поводы жаловаться. Нет сурвайвал хорроров! Старые – повымирали или превратились в шутеры! Новые – не страшные! Страшные – недостаточно страшные... В общем, с этим пренебрежительным цинизмом я отнесся и к Outlast, и за этот же цинизм был наказан. Или вознагражден, если учесть, что я искал испуг.

О любопытной Варваре

После леденящих кожу катакомб Penumbra и зловещих подземелий Amnesia сеттинг Outlast воспринимается как банальщина, созданная лишенным креативного мышления мозгом. Есть психиатрическая больница Mount Massive, есть приобретшая ее могучая корпорация Murkoff и есть журналист Майлз Апшер, который решил сунуть свой нос в эту самую лечебницу, получив от анонимного служащего письмо с предупреждением о неких ужасных событиях, которые нужно прекратить. Вроде, проще не придумаешь, но в этом случае важно не что, а как.

Очень скоро Майлз понимает, что хотел лишь сунуть в лечебницу нос, а в итоге оказался по уши в... назовем это неприятным положением с очень интересно развивающимися событиями. Здесь поженились страх и любопытство, создавая внутренний конфликт между стремлением сделать из этого места ноги и желанием узнать, что же в нем все-таки произошло.

Психофобия

Психбольница встречает нас при полном параде: кромешной тьмой, истошными воплями, распятыми охранниками и разгуливающими на свободе психами, многие из которых ужасно деформированы. Первая нотка страха закрадывается при понимании псевдореализма происходящего – здесь нет никаких зомби, призраков и демонов ада, лишь больные люди, на которых явно ставили неприятные эксперименты. Пущей атмосферности добавляет тот факт, что далеко не все агрессивны, а многие даже более напуганы, чем Апшер. Другие – просто ненормальные, отпугивающие своей сущностью. Ну а третьи при виде журналиста могут вдруг решить, что им был бы очень к лицу шарф из его внутренностей. Причем решение это может прийти спонтанно любому из, на первый взгляд, спокойных пациентов

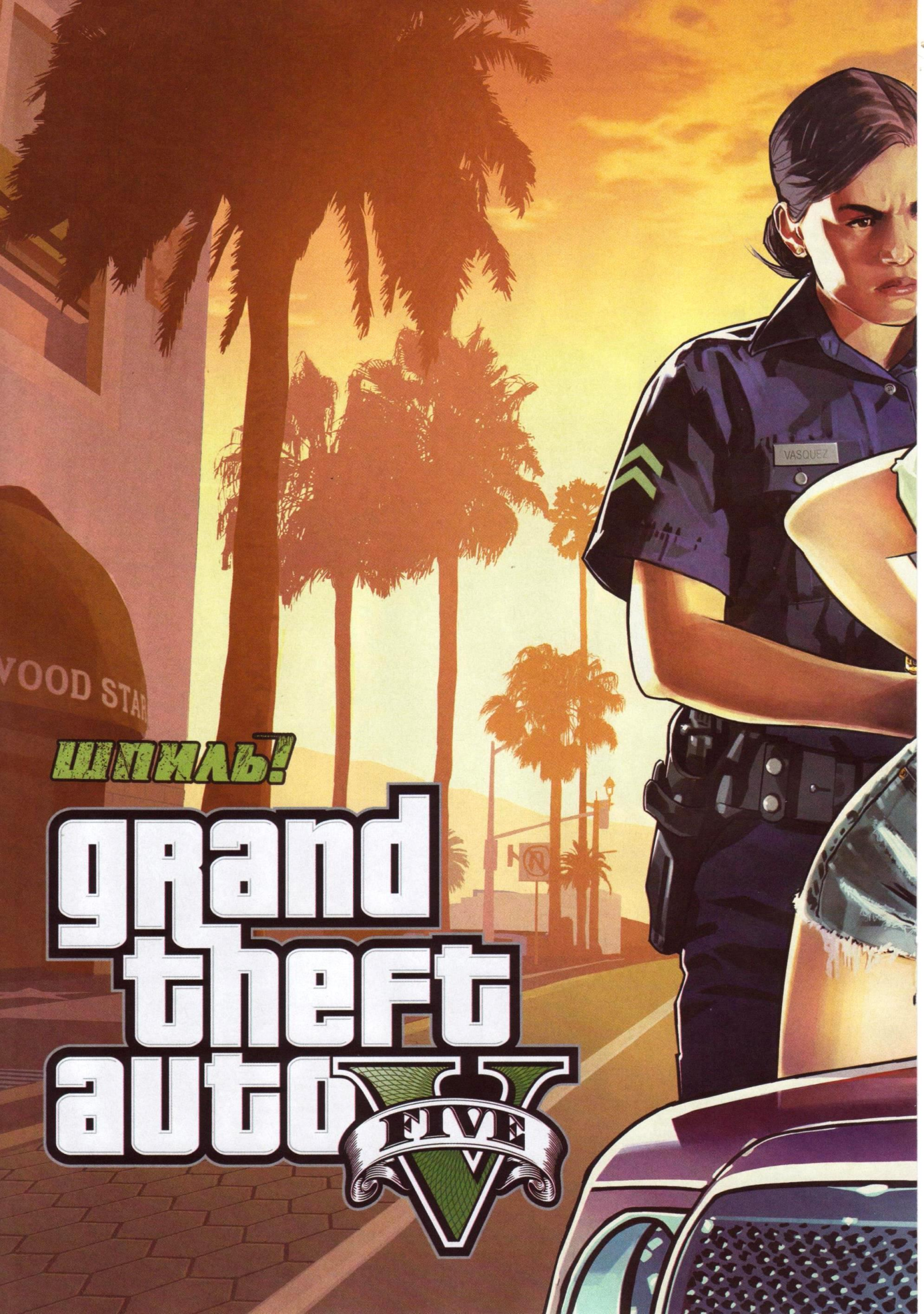
Спать будешь плохо, но зато мало

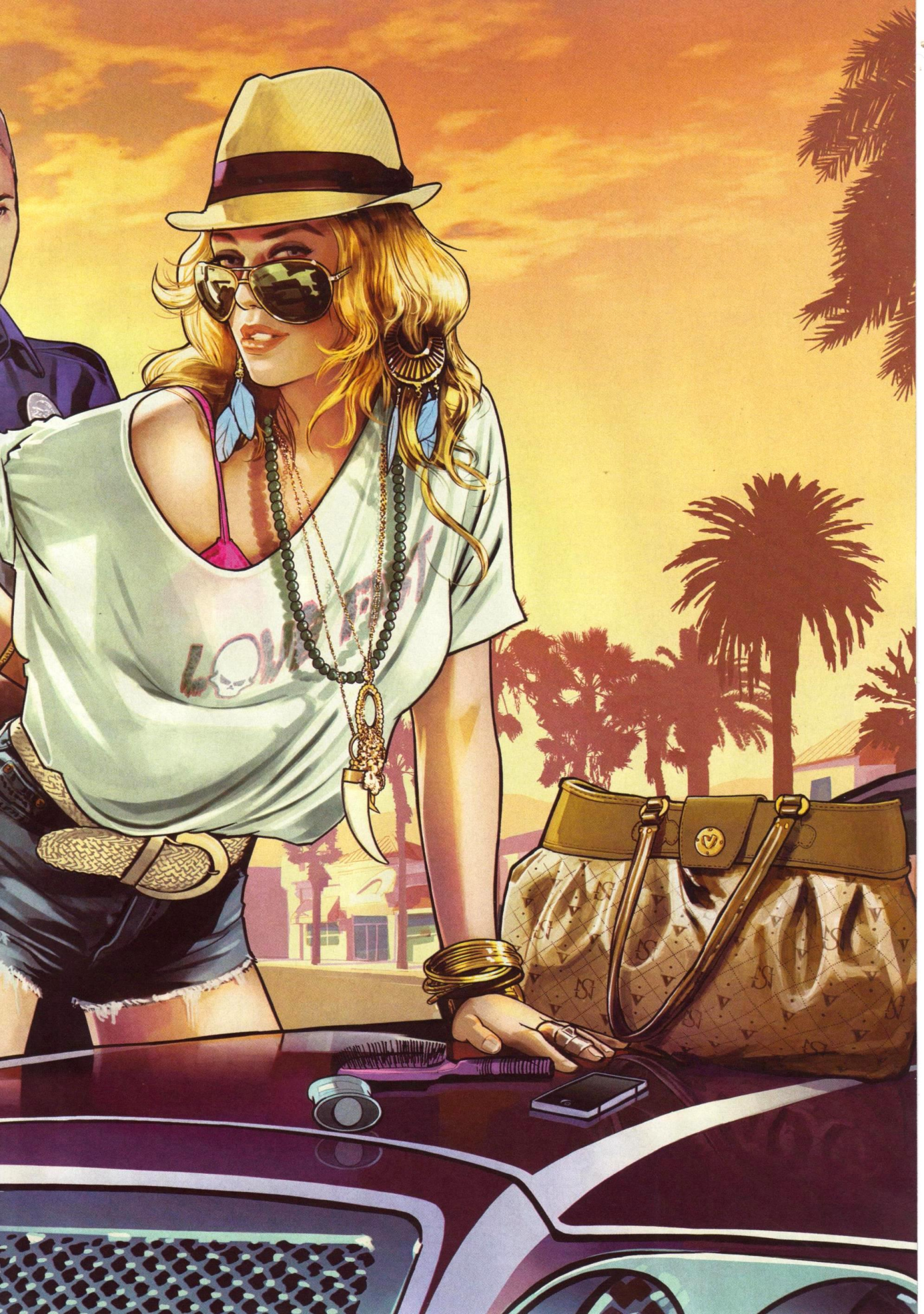
Следуя по стопам Frictional Games, разработчики лишили протагониста любого рода защиты – не говоря уже о нападении. С опасностью Майлз справляется одним из двух способов: бегство и прятки. Благо, и то и другое у него получается весьма неплохо. Ноги не устают, когда нужно спасать шкуру, да еще и радуют легкими элементами паркура, а убежище герой находит и в шкафчиках, и под кроватями, и в вентиляционных шахтах. Скрытность, правда, не означает безопасность: некоторые пациенты могут решить проинвентаризировать шкафчик-другой, особенно услышав подозрительные звуки.

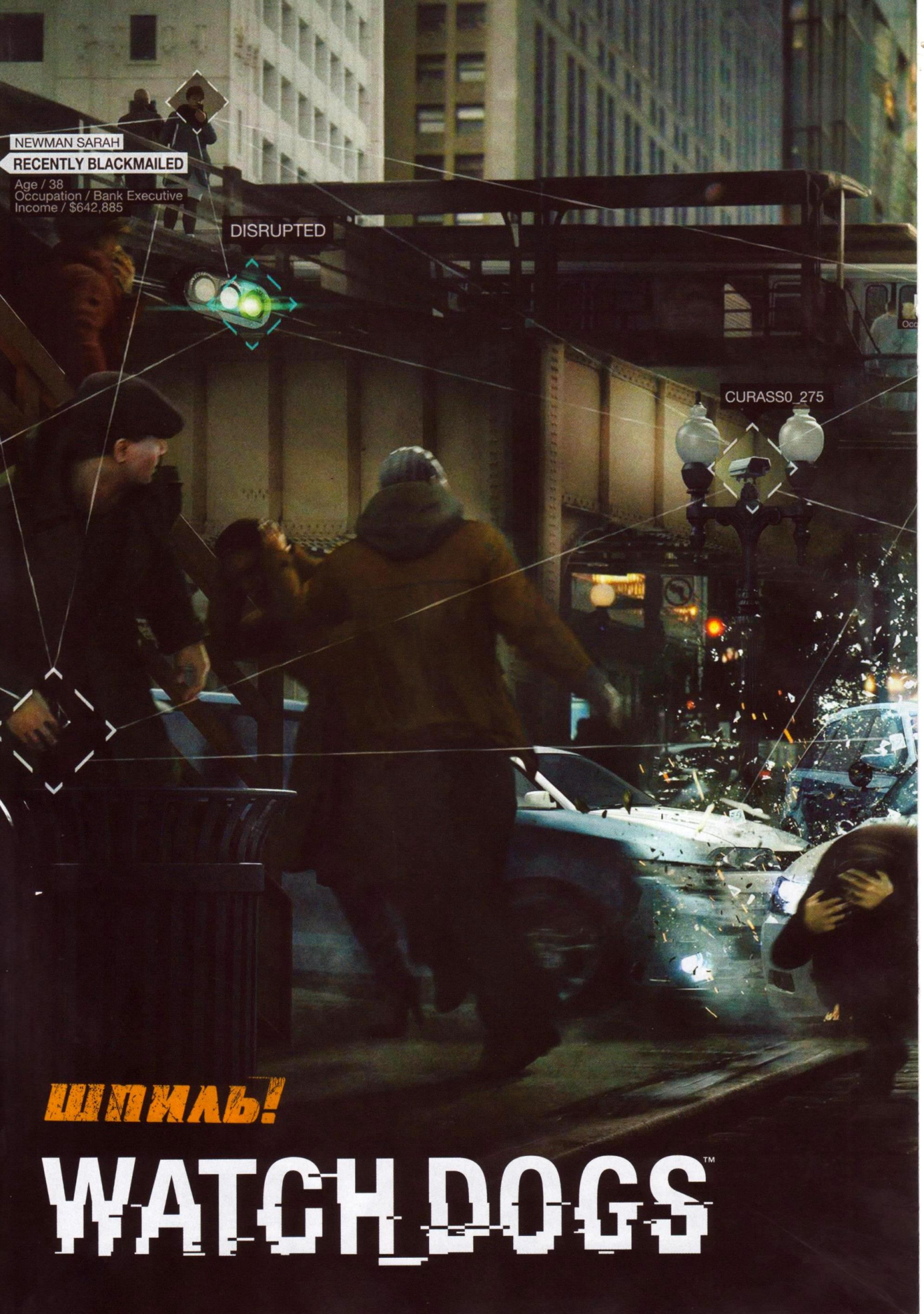
Наиболее тщательны в этих поисках сюжетно значимые обитатели психушки. Они дарят тебе бесконечную радость своей ярко выраженной индивидуальностью, с которой совсем не хочется иметь дела. Тем не менее, всегда интересно почитать о них рапорты и документы или записки

Из князи в страхи

Разработчики Red Barrels – сборная солянка выходцев из разных проектов, по большей части от Ubisoft. Руки и умы, создавшие Outlast, работали над Prince of Persia, Assassin's Creed, Splinter Cell и Uncharted. Вот тебе и показатель того, на что способна фантазия разработчика, вырвавшегося из плена мейнстримовых ААА тайтлов.


ШПИЛЬ!
grand theft auto
FIVE
VASQUEZ

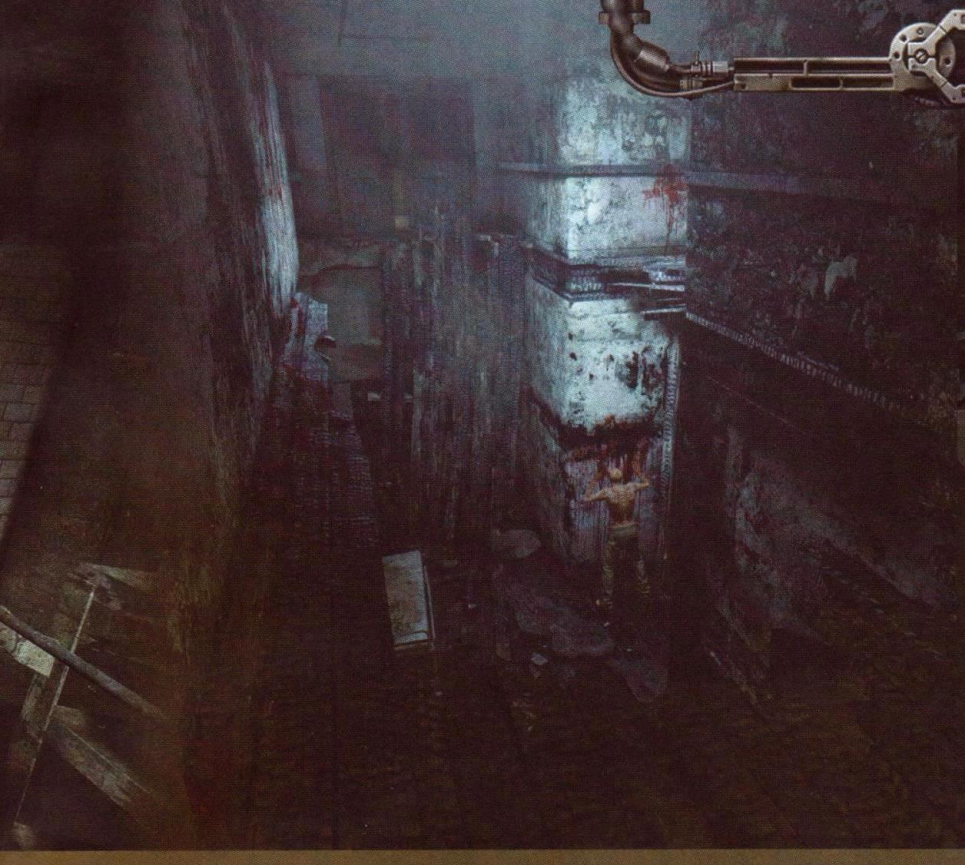


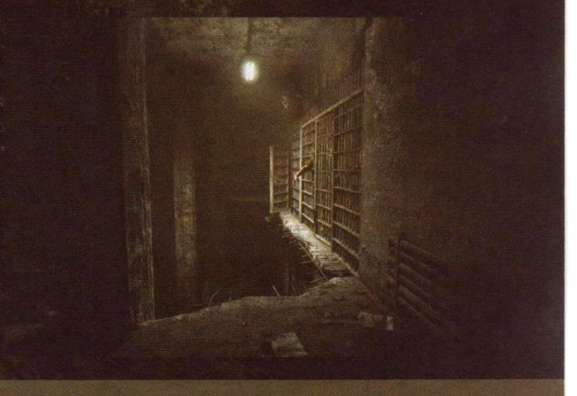


ШПИЛЬ!

WATCH_DOGS™

JACOB STEVEN
OS PROTESTER
Age / 28
ation / Journalist
Income / N/A
DISRUP





самого Апшера, периодически вносимые им в блокнот после важных событий.

Драки во мраке

При всем этом зверинце главным врагом Майлза является темнота. И здесь она правильная, темная-темная. Благо, у журналиста всегда при себе камера, зум которой позволяет исследовать длинные коридоры без необходимости пройти их от и до, а режим ночной съемки обеспечит хоть какую-то видимость во мраке. Ночная съемка очень быстро жрет батареи, и, хотя за всю игру у меня не возникало их дефицита, менять их на ходу или в темном месте бывает, мягко говоря, неуютно. Это слово в целом неплохо характеризует игру. Даже когда ты не прыгаешь от резких пугалок, не убегаешь и не прячешься, невозможно отогнать постоянное ощущение волнения и дискомфорта, связанное с неповторимо мрачной атмосферой места, темнотой и ограниченным углом обзора, когда Майлз смотрит в камеру.

Пару раз изрядно припугнув игрока, Outlast заставляет проявлять серьезную осторожность, проверять каждый закоулок, закрывать за собой двери и выглядывать из-за угла, прежде чем за него заходить. К счастью, делать все это легко благодаря минималистичному и очень интуитивно понятному управлению. И это все! Здесь нет глубокого геймплея, мозгочешущих паззлов или трудных лабиринтов – есть только эмоции. Не ты играешь в игру, а она играет устрашающую симфонию на твоих нервах и сфинктере.

Путевка в безумие

Неотъемлемой частью страха является эффект погружения. Полное отсутствие интерфейса оставляет тебя наедине с игрой, заставляя лишь поглядывать на заряд батареи в камере, что напоминает фильмы а-ля «.rec». При этом ночная съемка придает графике пугающий реализм, прекрасно реализованные анимации от первого лица, где видно руки и ноги, заставляют тебя поверить, что ты там. Ну и финальный аккорд – просто идеальная озвучка. Помимо криков, шепотов и скрипов, ты еще и слышишь собственное дыхание и сердцебиение, когда Майлз напуган. А во время конфронтации играет такая музыка, услышав которую даже вне игры, хочется закутаться в одеяло с головой.

Страшная сила

Не подкачала и визуальная составляющая. Графика Outlast звезд с неба не хватает, но умудряется создать отличное ощущение места, перебиваемое лишь порой копипастовыми лицами пациентов. В общем и целом, психушка не страдает от обилия разнообразных мест, но все они отлично детализированы и заслуживают не только испуганных вздохов, но и восторженных. Создается впечатление, что разработчики отхаживали Unreal Engine 3 плеткой, как галерного раба: престарелый движок раскочегарился, выкладываясь на полную. Как ни как, он прослужил на передовой все это поколение и позиции сдавать не собирается.

Но давайте вернемся к нашим баранам... Сильный сурвайвал хоррор для меня определяется не столько страхом во время его прохождения, сколько последствиями в виде страха ходить ночью по квартире после. Страшно не было, но было довольно тревожно. А когда я захотел для пущего комфорта включить свет в коридоре и внезапно лопнула лампочка, этот журнал чуть не лишился креативного редактора. Жертва обидная, но согласись: стоящая хорошего хоррора, коих так мало в наши дни.

Butcher

Вердикт

Любителям хороших сурвайвал хорроров, которые в последнее время поклоняются «Амнезии» и плюют в сторону Resident Evil и Dead Space, пора отлучиться от своих привычных дел и напомнить себе, что такое страх. На прохождение Outlast уйдет всего 5-6 часов, но это не игра на один-два вечера. В нее играть очень интересно, но практически невозможно длинными сессиями – нервишки пошаливают.

ХАЛК КРУШИТЬ! ХАЛК СТРЕЛЯТЬ! ХАЛК ИМПЕРАТОРА ПРОСЛАВЛЯТЬ!

SPACE HULK

Жанр:
TBS

Разработчик:
Full Control

Издатель:
Full Control

Системные требования:
Процессор:
Intel Core 2 Duo 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce8600, ATI Radeon 2600
HDD: 2 ГБ

PC | Mac | iPad | iPhone

В забытом уголке космоса трехметровые мужики в доспехах шмаляют по тараканам-переросткам из исполинских автоматов с рюшечками и резьбой ручной работы. Подбадривая друг друга рафинированным пафосом, они знакомят кракозябр с высокими технологиями вроде «силового кулака» или обрушивают на несчастных чудовищ многопудовые кувалды. Причем все это они делают по очереди, позволяя противнику нанести ответный удар. Ведь новая игра по культовому Warhammer 40000 вернулась к истокам и стала пошаговой. Сделав шаг на встречу фанатам настолок, Full Control тем самым ушли с тропинки, протоптанной реликовской Dawn of War ко всем остальным геймерам. Как им это аукнется в мрачной тьме далекого будущего?

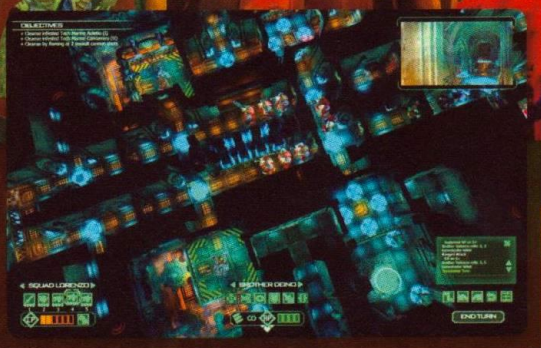
Жизнь начинается только после сорока

Вот уже добрых два десятка лет игроделы различных мастей, расцветок и степени крутости пытаются перенести настольный Warhammer 40000 в виртуальность. В основном получались разножанровые «по мотивам» – местами, впрочем, интересные и атмосферные. Однако для любителей вазюкать по столу армии собственноручно раскрашенных пластиковых солдатиков все видеоигры по «Вахе» – дешевая китайская подделка рядом с новеньким айфоном. Возмущенным фырканьем не обдали разве что Blood Bowl, правда, он – в сеттинге Warhammer: Fantasy Battle, младшего братика «сорокатысячника». Еще более благоприятный эффект на любителей бросать кубик должен был произвести свежий и пошаговый Space Hulk: Sin of Damnation по одноименной настолке. Space Hulk – тоже сайд-проект, однако в родном 40-ом тысячелетии, где есть похожие на затюнингованные холодильники «Минск» космодесантники, супербластеры размером с дом и звездолеты в виде католических костелов. В общем, то, что апотекарий прописал!

Планета Шелезяка

Тебе плевать, но в «Вахе» космические корабли на мозговзрывающих скоростях перемещаются через параллельный мир – Варп, населенный демонами, богами Хаоса и другими милыми созданиями. Периодически корабли по разным причинам исчезают в Варпе на неопределенное время и в неизвестном направлении, но спустя долгие годы неожиданно вываливаются оттуда скопищем в несколько штук, сбившись в кучу и часто сросшись в здоровенный покореженный ком металла, именуемый Space Hulk'ом.

При обнаружении такой грандиозной свалки вторчермета, туда отправляется команда космодесантников, охочих до приключений на свой бронированный керамитовый зад. Исследовать громадину Sin of Damnation поручили отряду терминаторов (Арни тут не при делах, если что) из ордена Кровавые Ангелы. Хотя с таким названием они с большим успехом могли бы сколотить эмо-гот-дабстеп группу и собирать на концертах стадионы 13-летних девочек. Но вместо визжащих фанаток, их, конечно же, ждет парящая в космосе мечта сборщиков металлолома, забитая под завязку шестилапыми



генокрадами. Это зубастые и когтистые представители расы тиранид, с которых них Blizzard срисовали зергов. Они охочи до пожирания всего, что движется, а что не движется – двигают и все равно пожирают. Впрочем, у Кровавых Ангелов есть альтернативное меню: питательное, сытное и вкусное слово Императора на кончиках болтерных патронов.

Сила есть – ум н-н-нада?

На протяжении игры под твоим управлением побывает чуть больше десятка космодесантников различной степени крутости. Проще всех – ребята со штормболтерами и силовыми кулаками. Парни поэлитнее носят пилокулаки, шеститвольную пушку, тяжелый огнемет или даже силовые когти в стиле Росомахи. Руководят ими два пафосных сержанта: один таскает силовой меч и штормболтер, а второй вооружен щитом и силовым молотом. Наверху пищевой цепочки – библиарий, местного разлива маг со штормболтером и силовым посохом. Да, в мире Вархаммера силовое почти все: силовые топоры, силовые алебарды, силовой воздух, силовая еда, силовые дети.

А задача у парней простая: выполнить энное количество миссий по очистке корабля от инопланетной фауны. Гринпис за живность не вступится, что тираниды с лихвой компенсируют собственной агрессивностью. Механика (а также имена, задания и другие детали) – старательно наследует настолку: удержание врага на расстоянии путем перекрывания всех щелей, откуда нечисть полезет отведать терминаторинки. Бдеть помогает немного читерская команда «овервотч», при получении которой терминатор палит во все, что имеет наглость/глупость влезть в его поле зрения. Ну а пока все проходы заткнуты стволами штормболтеров на овервотче, остальные терминаторы выполняют условия задания: уничтожают, захватывают, подрабатывают грузчиками или же просто пытаются убраться с минимальными потерями. Думать в процессе приходится, что радует.

Аскетизм и покаяние

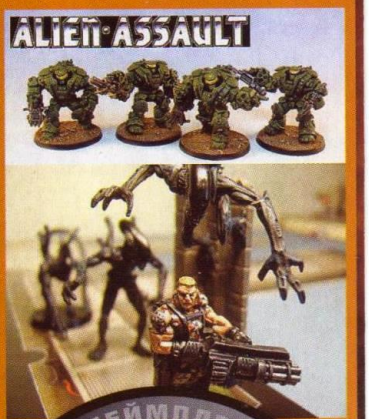
Из всех элементов технического исполнения игры лучше всех получился звук: оружие стреляет гулко, грозно и сочно, голоса терминаторов наполняют воздух разрядами пафоса, а предсмертные стоны разорванных на джибзы генокрадов ласкают уши даже латентного ксенофоба.

Вообще, атмосфера в твои барабанные перепонки вливается бурным потоком. А вот глаза ждет визуальная диета: все по фен-шую и не коверкает первоисточник, но графическое исполнение, даже по доброте душевной нельзя назвать навороченным. Впрочем, подвешенная в углу экрана камера, транслирующая видео из шлема выбранного терминатора, помогает вжиться в роль здоровенного бронированного холодильника, расстреливающего врагов из автомата размером с холодильник поменьше. Анимация удручает: грозно топая, терминатор движениями скорее напоминает контуженного медведя-шатуна на роликовых коньках, выползшего из берлоги за пару месяцев до конца спячки.

Михаил [Fox] Лисица

Чужой космос

Видеоигры по Space Hulk выходили еще в 1993-м и 1996-м и неплохо продавались на разных платформах. Но куда интереснее история игры 2008 года от независимой студии TearDown. Свой проект они просто выложили в интернет, но несмотря на всю его бесплатность, это весьма огорчило Games Workshop, создателей Warhammer 40000, и ныне покойную THQ, обладательницу прав на все видеоигры по вселенной. После года ожесточенной переписки разработчики сдались. Проект переименовали в Alien Assault, сделали карты непохожими на Space Hulk и убрали все воспоминания о «Вахе». Games Workshop и THQ отставили, а фанаты жанра – приняли обновленный проект на «ура».



Вердикт

Мурашки начинают гулять по спине строевым шагом каждый раз, когда в роликах проектов по Warhammer 40000 диктор с явным передозом пафоса говорит хриплым голосом слоган этой вселенной: «В мрачной тьме далекого будущего есть место только войне!» Везет им – а у нас в мрачной тьме настоящего вообще дефицит места: и в сердце, и в расписании. Но обязательно расчисти полочку для Sin of Damnation, если ты фанат настолок и жить не можешь без фирменной атмосферы «Вахи» даже в еретических видеоиграх. А все остальные вряд ли проникнутся Space Hulk.

НЕ В СВОЕЙ ТАРЕЛКЕ

XCOM: Enemy Unknown жил своей непростой жизнью, полной взлетов, хотя падений и даже забытья было больше. Но приемные родители Firaxis души в нем не чаяли и все-таки помогли выкарабкаться из депрессии, поставили на ноги и почистили перышки. Но вдруг он узнал, что у него есть родной брат, которого усыновили соседи 2K Marin. В то время как Enemy Unknown рос крепышом и умничкой, второго брата приковала к постели тяжелая болезнь: родители даже не выпускали его гулять с друзьями несколько лет. В общем, детство и возмужание у XCOM Declassified проходили в перебежках из одной больницы к другой: уколы и клизмы – вот и весь распорядок дня. Неудивительно, что он вырос неполноценным, затюканным и с кучей комплексов... Неплохой сюжет для индийского фильма, где все танцуют и поют. Но все-таки, как запоют геймеры, запустив The Bureau?

THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

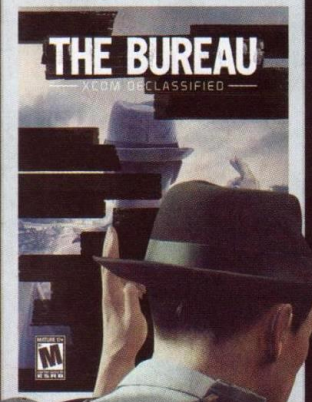
PC | PS3 | X360

Жанр:
Тактический шутер от третьего лица

Разработчик:
2K Marin

Издатель:
2K Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: ATI Radeon HD 3870/ NVIDIA 8800 GT
12 ГБ на жестком диске



Чужой среди своих

Запутанности истории разработки The Bureau: XCOM Declassified позавидует любая другая игра. Хотя, на самом деле, завидовать как раз нечему – тут плакать надо, вытирая глаза наждачкой. Поначалу не было никаких «The Bureau» и прочих «Declassified», был просто XCOM – шутер от первого лица в сеттинге популярной пошагово-стратегической линейки игр X-COM. Но что-то в 2K Marin явно пошло не так, и через пару метров это что-то больно споткнулось. Постоянные переносы и рокировки в составе студии переросли со временем в смену концепции и названия. Наш подопытный сменил вид от первого лица на третье и побежал прятаться за укрытиями. Видимо, от разъяренных фанатов франшизы, которым такая кардинальная смена жанра пришлась не по душе. Проект всеми силами пытается показаться своим в доску, мол, смотри, я про пришельцев, убиваю сектоидов и мутонов! Но, присмотревшись, начинаешь всерьез опасаться с его стороны угрозы зонального андирования.

Бюро находок

Создавая историю «Бюро», строители-сценаристы использовали не привычные кирпичи и цемент, а клише и штампы. Суди сам: таинственный вирус, коллективный инопланетный разум, месть за убитых родственников, терраморфинг. Даже главный герой словно создавался по шаблону «стандартный персонаж с типичной киношной внешностью для вашего банального шутера». Он игнорирует приказы начальства, а в свободное время запивает свое горе – потерю семьи (так и хочется сказать – поищи под яблоней) – алкоголем. Трудно поверить, но при этом наблюдать за спектаклем на экране монитора довольно интересно. Между штампами и довольно пресными диалогами сценаристы аккуратно понапихивали начинку из сюжетных поворотов и интриг – получился большой и вкусный многоярусный бутерброд, поедание которого и стимулирует пройти The Bureau до конца.

Нетактичное поведение

Во время игры нередко замечаешь, на кого именно равнялись авторы проекта: Mass Effect. Тут тебе и колесо диалогов, и футуристические умения, и похожая боевая система. То, что сделано это все тяп-ляп и держится на инопланетных соплях, замечаешь не сразу. Поначалу The Bureau принимаешь за похождения Шепарда (еще до того как он заболел межгалактическим СПИДом, совокупляясь с половиной галактики для спасения Вселенной), только в ретротонах. Но спустя какое-то время, копнув глубже, лопата натыкается на что-то неприятное: труп интересного сценария, завернутый в пакет и уже порядком подгнивший. Увы, понимаешь: в The Bureau нет ни харизматичных персонажей, ни разнообразных миссий, ни брачных игр с чле-

нами команды на худой конец. Да и наши ответы, по сути, ни на что толком не влияют. Есть только тактическая боевка и больше ничего. Бежишь две минуты по пустому угрюмому коридору и попадаешь в помещение с заботливо расставленными кем-то укрытиями по пояс – ой, наверное, здесь сейчас совсем не появятся пришельцы и не начнется «пиу-пиу»!

К тому же тактический бой превращает тебя в нянечку, которой доверили двух непослушных и слабоумных детей-спиногрызов: «помощников». Мало того, что они сами по себе практически бесполезны, так еще и очень любят высовывать свои любопытные тыковки из укрытий и кричать «Граната!», прыгая прямо на нее. Спасай – иначе они просто истекут кровью, удавятся слюнями и помрут. В отличие от напарников из того же Mass Effect, этих безмозглых болванчиков вовсе не жаль – во время их гибели расстраивает лишь тот факт, что придется нанимать или выращивать из пробирки новых идиотов и прокачивать их заново.

Инопланетное отторжение

Тем не менее, без сопартийцев тебе долго не протянуть – вражина быстро почкуется, напирает, обходит с флангов и щедро забрасывает гранатами. Тут-то на помощь и приходят спецспособности: там турель поставить, туда пару мин кинуть, а вон тех на галерке авиаударом припугнуть. Естественно, все это ты делаешь сам, наши коллеги (хотя, «калеки» тут больше подходит) самостоятельно могут разве что в потолок пару обойм разрядить и то для вида. «Я пустой!» – кричит один из них. Складывается ощущение, что в этот момент он описывает начинку своей черепной коробки.

Где действительно придется пустить в дело серое вещество и тщательно продумывать каждую команду, так это при встрече с особо здоровыми мутонами. Великаны одеты по последней инопланетной моде, а писк сезона у пришельцев сейчас – трехслойная броня, которую автоматными очередями вскрыть так же сложно, как танк – зубной щеткой.

I Want to Believe

Что у авторов действительно неплохо получилось, так это передать ту атмосферу старых фильмов о пришельцах. Вся эта ретрофутуристика, эффект зернистой пленки и удачно подобранная цветовая гамма придают игре особый шарм. Повсюду разбросаны магнитные аудиопленки и письма счастья, которые лишний раз не устают напоминать тебе, что пришельцы действительно захватывают Америку, и это не просто розыгрыш твоих коллег, заказавших тебя в скрытую камеру. Вот только к середине игры неплохие городские и сельские пейзажи сменяются однотипными коридорами космических станций – и водить по ним хоровод не так весело, как посчитали разработчики, забыв, что в их проект будут играть еще и геймеры.

Олег [Prince] Скубицкий

УФОкты

Из жизни внеземных форм жизни

- Из всех сообщений об НЛО неопознанными остаются лишь 5-10%
- 24 июня 1947 года бизнесмен Кеннет Арнольд заметил девять летящих объектов: это первый задокументированный контакт с НЛО
- Чаще всего «пришельцы» посещают Техас, Флориду и Хоккайдо в Японии
- За полвека наблюдений за НЛО ни одного пришельца не было найдено
- В 1950-м в Британии было создано специальное подразделение по поиску НЛО, расформированное лишь в 2010-м. Мистер Бин доложил на свою планету, что его маскировка не рассекречена

Вердикт

Первая попытка превратить X-COM в шутер не увенчалась особым успехом, но и назвать игру провальной или плохой тоже нельзя. В «Бюро» неплохо передана атмосфера старенька фильмов об инопланетянах, есть занятный сюжет и напряженные бои – правда, львиной долей этой самой напряженности они обязаны мозгожопым союзникам. Получилась такое себе НЛО – глуповатого вида, но зато летает. А истина, как всегда, где-то рядом.

НЕВЕЛИКА ПОТЕРЯ

Свежая вакансия! На планету E.D.N. III требуется инженер в шахтерский комплекс. Требования: умение починить любую поломку нажатием одной кнопки, водить ходячий трактор с руками-дрелями и, сжав зубы, терпеть рутину. Присылайте фото своей бороды по адресу невек@совсем-не-зловещая-компания.орг. Приезжайте к нам, нам без вас скучно! С вами, впрочем, тоже будет скучно. Как и вам с нами.

LOST PLANET 3

Жанр:
TPS

Разработчик:
Spark Unlimited

Издатель:
Capcom

PC | PS3 | X360

Позади планеты всей

С первых трейлеров Lost Planet 3 жители интернета смекнули, куда метят ребята Spark. Просторы всемирной паутины мигом заполнись комментариями вроде «Своровали идею у Dead Space!» Игра вышла, и обличители плагиаторов поняли, что ошибались. Теперь они пишут «Своровали идею у Dead Space и Gears of War!» Бесспорно, закваска и раскраска LP3 и в самом деле похожи на результат холодного синтеза похождений объевшегося анаболиков «шестерни» да инженера с вечно съезжающей крышей и протекающим чердаком. Сходство настолько бросается в глаза, что не сказать об этом лишний раз – все равно что не говорить другу, что за его спиной открылся портал в ад, из которого вышел трехглавый Путин, жонглирующий горящими младенцами. И черт с ней, с похожестью, – в игровой индустрии все вдохновляются друг другом, за исключением Volition – они вдохновляются у другого дилера. Дело в том, что на фоне хоть того же Dead Space 3, Lost Planet 3 выглядит удручающе, словно бедный родственник из далекой, забытой богом страны, где до сих пор вместо денег используется крупный рогатый скот. Это, кстати, вовсе не значит, что Dead Space 3 – предел мечтаний. Эдак любой заморыш будет выглядеть мастером спорта на фоне 150-килограммового укротителя гамбургеров.

Лед тронулся, но не умом

Обозвав Lost Planet 3 приквелом и открестившись от первых двух частей, Spark одним махом избавились от всего характерного для серии, за исключением, пожалуй, парочки несущественных деталей. Планета E.D.N. III еще не подверглась терраформации. Вместо знакомых тропиков – ледяной ад, и холодно, как в сердце моей бывшей: -120 градусов. Что показательно, герой при этом бегает без шапки, хотя, казалось бы, не полный отморозок. Кстати, знакомься – Джим Пейтон, конечно же, инженер на, разумеется, шахтерской базе. Удивительно, но психическими расстройствами он не страдает – а мы уж было подумали, что инженеры склонность галлюцинировать впитывают с молоком матери. Наоборот, Джим – вполне адекватный, добрый и спокойный человек, работяга-семьянин – знай себе пальцы загибай. Выглядит соответствующе и правдоподобно: эдакая смесь бомжа и советского инженера в киберкостюме с лампочками. Но как раз таких жизненных и простых парней очень не хватает, поскольку жанр оккупировали перекачанные стероидами содомиты, которые решают все мировые проблемы при помощи бензопилы и супербластера размером со звездолет. Впрочем, интеллигентность не мешает Джиму применять в своем инженерном деле дробовик.

Мерзлопакостность

Чтобы ты не чувствовал себя ущемленным, Spark вручают тебя полуоткрытому миру, в котором совершенно нечего делать. Побочных миссий здесь, правда, достаточно много и обе – «убей такое-то количество врагов вон там». Этим Lost Planet 3 напоминает мой холодильник: он большой, не очень опрятный и в нем пусто.

Искатели достопримечательностей могут до седых волос скрупулезно изучать местность, но ничего мало-мальски интересного не обнаружат. Особенно красивых видов или пейзажей – устаревшая на пять лет картинка среди своих козырей имеет лишь унылые снежно-серые декорации. Но ведь правду говорят: не так важна внешность, как внутренности. А вдруг можно раскрасить белый снег кровищей, а на снеговика намотать шарфик из кишок поверженного чудища? Извините, поставщик что-то напутал и завез сюда только чувство пластиковой искусственности: и в декорациях, и в

событиях, и в экшне. Но самое печальное то, что даже стрельба в Lost Planet 3 – никакая. Нажал на кнопочку – пулька вылетела – сделала монстру ваву. Ни драйва, ни мощи, ни угара, ни веселья при этом в комплекте поставки не идет. Жвачка, которую до тебя в течение месяца жевало десять человек, и то обладает большей палитрой оттенков и вкусовых характеристик.

А вот в мультиплеере, к удивлению, хватает интересного. Нет, стрельба все такая же аморфная, даже учитывая пилотируемого боевого робота. Но парочка свежих режимов приятно удивляет. Например, в местном CTF монстр выступает в роли хранителя флага, и приходится выбирать: сражаться с ним и вражеской командой или объединить усилия, а потом уже делить флаг над трупом зверушки. А вместо привычных классов – система перков в виде сферы, позволяющая комбинировать нужные навыки разных военных профессий. Правда, игру это спасает не больше, чем наличие на борту тонущего корабля неплохой библиотеки.

Ледовое позорище

Крабообразные обитатели Потерянной Планеты выглядят немного по-рагульски, но зато бодро шевелят тентаклями, семеня к главному герою с целью отведать деликатесной инженеринки. В итоге приходится уворачиваться кувырками, а большинство перестрелок выглядит так: стрельнул, перекатился, перекатился, стрельнул, перекатился, стрельнул, перекатился, перекатился, перекатился, стрельнул. Сначала становится смешно, потом очень даже не смешно. Так не смешно, как если бы на твоих глазах Гитлер топил котят в ведре ртути.

Уродцы вышли разнообразные – тут есть даже люминесцентные сколопендры, которым очень пошло бы какое-нибудь респектабельное латинское название вроде echtofribahius tentaklecenis. Самых здоровых Джим время от времени пытается нокаутировать при помощи большого шахтерского робота. Но сколько бы герой не апгрейдил его между миссиями, мех водится неуклюже, а бои выглядят как в фильме «Тихоокеанский рубеж», если бы его снимали в Монголии 15-го века. Впрочем, стахановские рекорды по геноциду Джим выдает все-таки на своих двоих. Разработчики посчитали преступлением уводить арсенал в сторону от стандарта «пистолет-автомат-дробовик», так что все любители жахнуть из чего-нибудь крупнокалиберного могут быть свободны.

Театр одного порноактера

Lost Planet 3 страдает от раздвоения личности: в геймплее она шутер, а в катсценах начинаются сопли с сахаром. Персонажи под стать Джиму: живые, интересные и небанальные, хотя по большому счету набор знакомый: «сиськи», «мудрец», «подлец». И может, мы получили бы наконец шутер с вменяемым сюжетом и мотивированными героями, но, увы, сценаристы и голосовые актеры действовали с грацией отбойного молотка. В драматических моментах персонажи начинают страдать от рака голоса, а любой сценарный поворот можно угадать еще до начальных титров. Юмор, кстати, тоже есть. Но настолько неловкий, словно ты застал родителей в спальне за вовсе не разглядыванием семейного альбома.

Sylar

Искрометные отморозки

Lost Planet 3 – четвертая по счету игра в списке произведений Spark Unlimited. Самой громкий проект до этого – порт первой Call of Duty на Gamecube и другие консоли. Еще два творения студии – не пойми что. Несмотря на то что Capcom отдали триквел LP в руки не очень опытным калифорнийцам, за разработкой продолжил пристально следить Кенджи Огуро: он остался главным сценаристом и директором проекта. Кстати, так опозорившись, его предки точно совершили бы харакири.

Вердикт

Хочешь крутой пострельни? Как-нибудь в другой раз. Парадокс, но в эпоху, когда шутеры штампуются в промышленных масштабах, причем каждый разработчик пытается снабдить свое детище максимальным количеством зрелищ, фишек и особенностей, Spark предлагают просто поделать пиф-паф среди снегов. Игра настолько вторична, что ее стоило назвать Lost Planet 22 и выпустить ровно в 14:00 во вторник 2 февраля 2002 года.

ERROR-TERROR

WATCH_DOGS

Жанр:
GTA

Разработчик:
Ubisoft Montreal, Ubisoft Reflections

Издатель:
Ubisoft

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

В твоем телефоне есть «Скайп», «Вконтакте», Angry Birds ну и, небось, где-то в дальнем уголке экрана стыдливо запрятан «Инстаграм», где хранится вызывающая теплую слезу фотоколлекция завтраков за последний год. Вроде бы просто телефон, но ведь с мощностями в десять раз меньше, лет 30 назад люди отправляли других людей в космос. Удивительно: на самом деле мы носим в карманах ключ к неограниченным знаниям, и тратим его ресурс на котиков с YouTube... Эту позицию нам усердно рассказывал Доминик Гэй, главный продюсер «хакерской GTA» Watch Dogs, пока мы усердно в нее играли. А потом пытались не смеяться из-за его фамилии. Вот бы он нас потом по айпи не вычислил, а то оказывается, у игры и реальности может быть слишком много общего.

Все под контролем!

Ну кто в наше время доверяет людям? Они полны пороков, каких-то глупых чувств, а то и вовсе могут взять и умереть в самый ответственный момент! Чем-то подобным руководствовались гении, придумывавшие систему ctOS. Сначала она управляла только светофорами Чикаго, что кстати разгрузило дороги. Потом стала управлять всей транспортной системой, затем экстренными службами вроде 911, обзавелась камерами, чтобы мониторить преступность, а сегодня нет ни одного жителя Чикаго версии Watch Dogs, который не был бы на виду у «Большого Брата». Всем плевать, что машину наделили почти безраздельной властью – народ, наоборот, счастлив: пробки исчезли, шпана на улицах почти не бедокурит, а по всему городу – бесплатный вай-фай. Ура, Чикаго – самый безопасный город в мире! Лучше бы не снова по знакомым граблям кросс устраивали, а вспомнили: самый большой, самый безопасный и самый непотопляемый корабль в истории назывался «Титаник».

Ай да пирс, ай да сукин сын

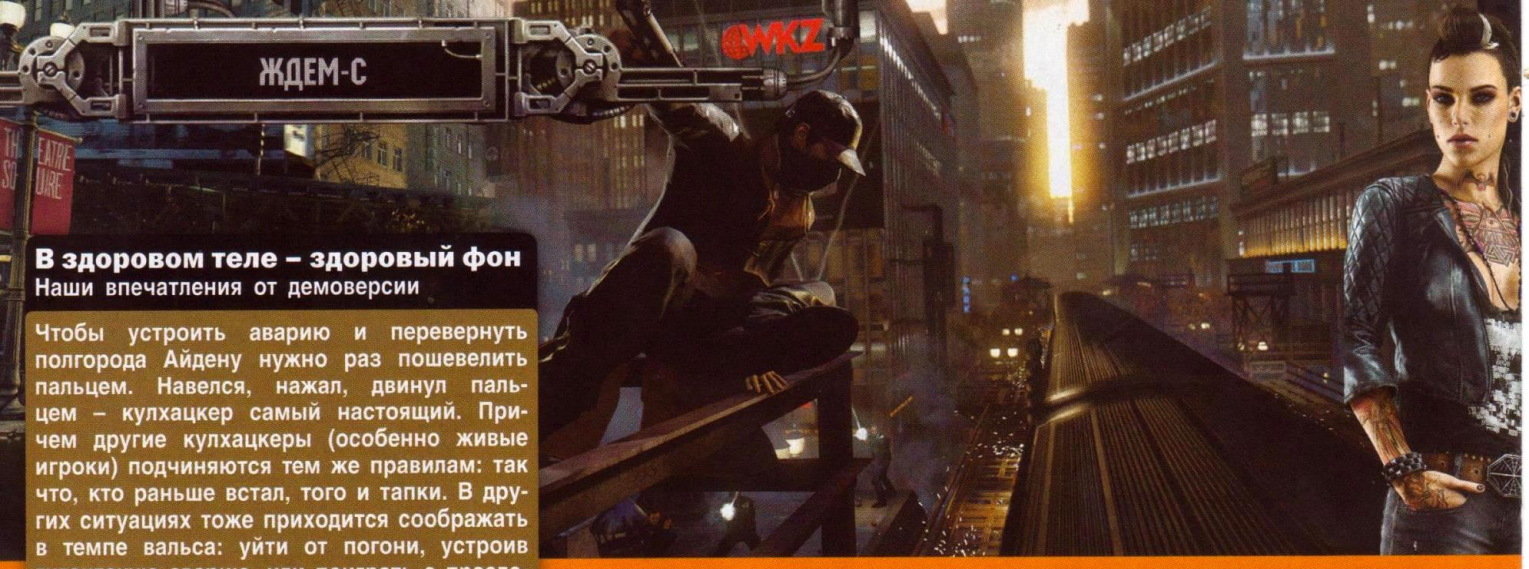
Надо отдать ctOS должное – она не сошла сума и не объявила своим нерадивым создателям кровавый джихад. Зато появился Айден Пирс, которому ничего не стоит сломать твою страничку, нос и жизнь. К счастью, вы по одну сторону баррикад. Он собаку съел на взломе и мог с таким раскладом открыть, ну, например свой взломбард. Однако помешали более далеко идущие планы: месть и убийства. Но сперва нужно хакнуть ctOS. А ему это – по зубам.

Сеть оплела весь Чикаго, и вдруг оказалась безвольной служанкой холоднокровного парня в маске, которым движет только месть, ну или еще максимум – желание власти. Кулаки и огнестрелы, которыми Айден владеет мастерски, теперь можно сложить на полочку. Ведь у него пульт от целого города. И город, оказывается, умеет убивать свирепее бойцовской псины. Если, конечно, дать правильную команду. Устроить аварию, погасить свет в радиусе нескольких кварталов и даже взорвать что-нибудь – для этого Айдену нужно лишь пошевелить пальцем. Но когда и копы, и бандиты, и другие трюкачи с телефонами объявляют тебя врагом народа, сложно удержать контроль. И над собой, и над гигантским существом из бетона и стекла.

Сети расставлены, все готовы к труду и обороне по законам каменных джунглей, и где на горизонте уже маячит апокалипсис. Очень знакомом горизонте. Кажется, пронизанные беспроводной связью манящие и атмосферные улицы Чикаго живут жизнью, прописанной задолго до них. И вот оно, точно! Почти весь фундамент города сложен из Far Cry 3 и Assissin's Creed III. И это не похоже на воровство собственных идей, скорее – здесь нечто большее: The Best of всего лучшего, что происходило с игровой индустрией за последние лет десять. Кажется, они к этому старательно готовились.

Враг будет bit

Монреальская студия Ubisoft уже 14 лет с завидным энтузиазмом штампует новые игры с нуля, которые собирают вокруг себя миллионы поклонников, даже не успев толком зарекомендовать себя. Здесь родились и окрепли серии Splinter Cell, Prince of Persia, Assissn's Creed и другие. Часть проектов умерла и надолго, часть собирает сливки за пятерых, ну другую часть – с табличкой «отдам щенков в добрые руки» – разослали в остальные студии Ubi. Канадцы – основная ударная сила Ubisoft, всегда готовая делать новый проект во мраке и на ощупь, рискуя и экспериментируя. «Обожаю начинать с нуля. Сиквелы, безусловно, вещь хорошая, но индустрии необходим глоток свежего воздуха», – рассказывает Доминик. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы время от времени подкидывать им кусок свежей глины, из которой ребята быстро слепят золотого идола. 4 года назад таким куском глины стало странное предложение: монреальцы получают столько денег, сколько хотят; делают игру так, как хотят и сколько хотят, но есть два условия. Разработка происходит в условиях строжайшей секретности, и в итоге должен получиться прекрасный и величественный флагман. Во главе с ним флотилия Ubisoft поплывет покорять кошельки капитулирующих и едва сдерживающих восхищенные оргазмы игроков. На зависть завистливым завистникам так и получилось: новый, неожиданный и не имеющий толком видео за душой проект Watch Dogs вызвал у масс реакцию, как у собачек Павлова. Игра мигом была окружена толпой фанатов, поглажена, потрепана по загривку и чмокнута под хвост.



В здоровом теле – здоровый фон

Наши впечатления от демоверсии

Чтобы устроить аварию и перевернуть полгорода Айдену нужно раз пошевелить пальцем. Навелся, нажал, двинул пальцем – кулхацкер самый настоящий. Причем другие кулхацкеры (особенно живые игроки) подчиняются тем же правилам: так что, кто раньше встал, того и тапки. В других ситуациях тоже приходится соображать в темпе вальса: уйти от погони, устроив гигантскую аварию, или поиграть с преследователями в прятки, не убивая невинных.

Разработчики обещают более 75 разновидностей хаков, причем придется копаться в грязном белье случайных прохожих.

Драки и стрельба вкусные, звонкие, бескомпромиссные, как Айден в своей решимости идти до конца. Арсенал обещает обойтись без сюрпризов, ведь ему и не нужны всякие кальмарометы: Watch Dogs берет обычной, но драйвовой и красивой стрельбой из стандартных автоматов.

А еще в Watch Dogs можно изготавливать бомбы, использовать людей как живые щиты. Хотя за обычным укрытием Айден тоже чувствует себя комфортно и ловко перескакивает, если что. Не Эцио, но тоже молодец.

Силой данных мне свыше

Прекрасный новый мир! Конечно, отчасти Watch Dogs собран из старых запчастей, но ведь и свежим вкусом повеяло! 3 года тайной подготовки канадцы потратили на то, чтобы поездить на разных самых клевых в мире велосипедах, потом разобрать, взять наиболее крутые детали и собрать из них «Боинг». К процессу присоединилось секретное подразделение Alice, которое курсирует между этажами здания Ubisoft, смотрит на проекты свежим взглядом и дает ценные советы. Например, как добавить в геймплей нарратив, чтобы игрок отбил себе колени восхищенно падающей челюстью. Хватало и других источников вдохновения – Ubi постоянно держали связь с «Лабораторией Касперского», консультируясь по поводу особенностей взлома и защиты. С настоящими хакерами тоже строили теплые отношения, что странно: хакеры – это как пираты, а у Ubi на них реакция, как у бесноватого на святое распятье. В общем, 4 года профи-разработчики себе в кайф собирали из проверенных кусков и под ласковые советы царь-игру с небанальным миром и завязкой. Поскольку результат на раннем этапе сносит голову и вовсе не похож на чудовище Франкенштейна, лучше мы наконец заткнемся и попросим Доминика Гэя рассказать нам детали: так сказать, проникновенно о взломе и о тоталитарно-телефонном режиме.

Интервью о Watch Dogs с главным продюсером Домиником Гэем

Сначала мы думали, что Айден – просто обиженный прощелыга-программист, которому кто-то поцарапал машину, наступил на ногу, пролил кофе за шиворот и теперь он мстит. Но с каждой новой открытой о нем подробностью, этот мрачный мизантроп нравится мне все меньше и меньше.

У Айдена Пирса – свои причины и свои скелеты в шкафу. Я не говорю, что он лапушка, которого прям заставили творить зло. Он пошел по этой дороге. И когда его будет поглощать навязчивая идея контролировать весь город, его личные причины могут стать бо-о-ольшим обманом. Но мне интереснее показывать процессы, чем давать оценки: хороший, плохой. Вы сами сможете разобраться, какой Айден, а какой вы.

Ну, собака бывает кусачей по известно каким причинам.

Вот здесь как раз сбывается несбываемое. Пирс – рафинированный антигерой, которым движет жажда мести. Айден не супермен в развивающемся плаще – он следит за своей же семьей круглые сутки, как гончая, как сторожевой пес. Из этой одержимости и проросло название игры. Но он такой не один. Потому – Watch Dogs – во множественном числе.

Как говорится, у ж лучше любить и потерять любовь, чем тебя сожрет стая бездомных собак. Тем более – бездомных сторожевых. А обычные прохожие будут рычать и кусаться?

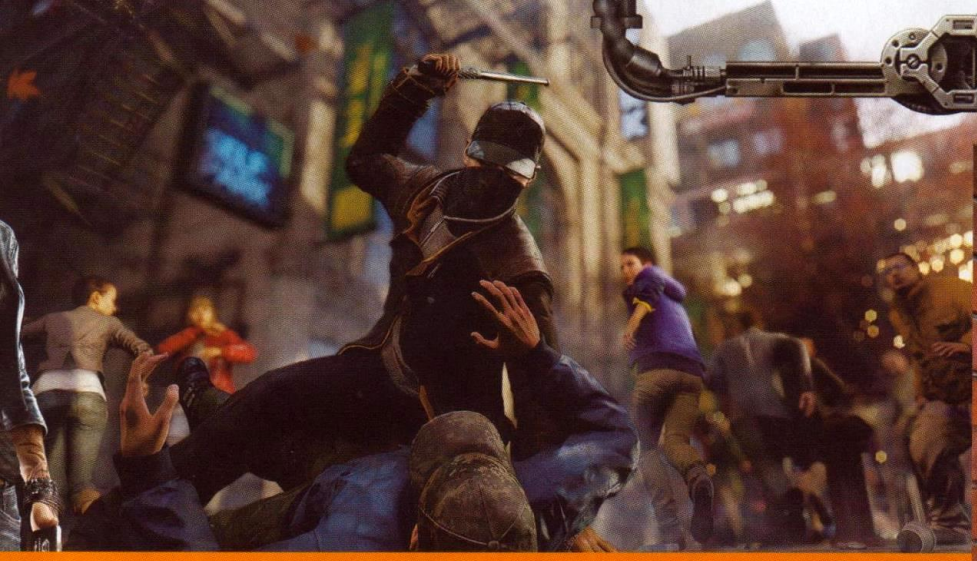
Людям так понравилось использовать технологии, что теперь мы не можем иначе, и они используют нас. Люди следят за СМИ, а там в режиме «онлайн» рассказывают о всей жути мира. Включая ваши с Айденом последние «подвиги». Так что вас вполне могут узнать на улице, в баре – да где угодно, и, скорее всего, попытаются вызвать копов.

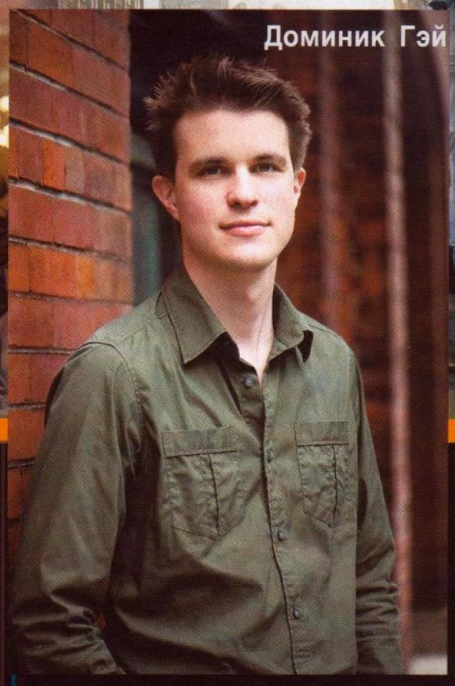
В одном из трейлеров я видел, что в такой ситуации можно просто выхватить телефон из рук, и дело с концом?

Как вариант. Один из. Можно успеть телефон хакнуть. Можно просто прикончить стукача. А можно обойтись без жертв и удрать – опять же, используя возможности волшебного мобильника Айдена. Мы все время будем давать выбор. Вмешаться в ход преступления, свидетелем которого ты стал, или пойти дальше. Или вот другой момент – можно взломать счет матери одиночки ради пары сотен баксов. Никто не увидит, никто не узнает, твоя репутация в норме. Мне интересно, что будут чувствовать люди, делая этот выбор.

Как-то мрачно. Вспоминается ответ того снайпера на вопрос «Что чувствуете, стреляя в живых людей?» – «Отдачу». В общем, Watch Dogs – это игра про выборы?

Практически все миссии можно пройти разными способами. Вот вы подключились к камерам и указываете другу дорогу через площадь, забитую врагами. Можно направлять его издалека до победного конца, а можно добежать и всех перестрелять на месте. Попадая в новый район, вам нужно будет хакнуть местный сервер системы ctOS. Без этого тут смартфон Айдена – лишь звонилка с Angry Birds: не нахакаешься. Мертвая точка, и тут вашему творчеству предстоит разгуляться по полной программе. Идти в лобовую – самый простой вариант. Правда чреватый. Еще можно взять ограду на таран или обойти и бесшумно





Доминик Гэй

пролезть с сзади. Можно отвлекать внимание и передвигаться, сделав все, не поднимая тревоги, после чего скрыться, словно вас тут и не было. Или отвлечь внимание, чтобы зазвиздонить изо всех стволов врагам в отвернутую спину – со взрывами и вообще в стиле Рэмбо. Уходить потом можно будет, шагая в полный рост и по теплым трупам.

Ну, Blacklist показал, что такой разнобой вариантов вам удается на славу.

Плохого или хорошего выбора тут нет. То или иное решение не приведет к кардинальным изменениям: не бойтесь, ваши действия не порвут целостность повествования.

Это то, что меня пугает! Получатся, игра будет абсолютно линейна, а я просто могу идти по одним и тем же рельсам, но то боковым шагом, то задом наперед. Вы будете контролировать все мои действия, не позволяя влиять на ключевые события.

Мы хотим сделать историю, которая зацепит и запомнится, и для этого местами мы должны «направлять свободу». Здесь важнее другое: мир вокруг вас живой, он реагирует на малейшие изменение. Хакнули и развели мост? Образуется пробка. Пошел дождь? Люди начнут захлопывать полы курток поплотнее, перепрыгивая лужи, в которых размокают листья. Погода реальна, аварии реальны, город реальный. Этот мир очень похож на наш. Мы сейчас всегда «в сети», всегда полагаемся на смартфоны, чтобы работать, получать информацию и даже любить.

Больше всего меня удивляет то, что многие элементы WD по большому счету я уже где-то видел. Но по отдельности. А когда вы собрали их здесь все месте, со своими особенностями и еще лично каждый кусочек клеем намазали, оно смотрится не как «еще одна игра про пиф-паф и я всем отомщу, а потом уеду на феррари в титры». Складывается ощущение, что это ваш выпускной экзамен после лет проб и ошибок.

Верно, из Assassin's Creed мы «одолжили» масштабы, разнообразие, глубину и качество анимации, которые сделали ее успешной. Из Far Cry и Splinter Cell мы взяли физику наблюдения и скрытности. Из серии Driver мы использовали движение автомобиля. Честно говоря, только за счет добавления одного прошлого опыта, Watch Dogs имеет большие шансы на успех. А у нас там столько нового, что даже страшно за игрока, когда на него весь свежак обрушится лавиной.

Ладно, верю. А почему Чикаго, а не, например, Нью-Йорк?

Ну, это 3-й по величине город Америки – он уступает только Нью-Йорку и Лос-Анджелесу. Я искренне думаю, что это один из величайших городов планеты. С самого своего основания он стал образчиком прогресса, шагающего рука об руку с преступностью и коррупцией. Здесь огромное богатство растворяется в высокой культуре, и рядом с ними на контрасте – ужасная нищета и много жестокости, зверского насилия. И к тому же, город идеально подкрепляет нашу концепцию «Все связано». В Чикаго 7 лет назад создали «Виртуальный щит» – это самая обширная сеть видеонаблюдения в Америке. 10 000 камер безопасности и централизованный пункт контроля здесь уже есть –как видите, Watch Dogs не сильно далеко ушла от реальности, в которой живет настоящий Чикаго.

Виртуальный город сильно похож на свой прототип?

Ну, некоторые места мы перенесли, некоторые нет. В основном мы старались затянуть в виртуальность памятники архитектуры и так далее. Мы не игру в огороде делали, а сделали город для игры. И наполнили его живимыми NPC. Прохожих полно, и вы можете подслушивать их разговоры, влезть в их мобильники и вообще быть здесь высшей формой жизни.

Ну, как поется в одной хорошей песне, которая звучит только в моей голове, – не думай о людишках свысока. Но жить в вашей версии Чикаго мне искренне хочется.

Мы старались. У нас как Голливуд, только правдивее, злее, красивее и круче. И море непредсказуемости: вы не знаете, как поведут себя другие персонажи, а противники не в курсе, какой фокус вы сейчас выкинете. В Watch Dogs можно делать все – от взлома радиостанции, чьи песни вам не нравятся, до посещения нашего игрового «Фейсбука». Ну и такого города, детализации, физики и жизни еще не делал. Я, кстати, говорил, что на приставках текущего поколения графика будет такой же, как и на грядущих новых консолях?

НАШ ПРОГНОЗ

Если кто-то до сих пор живет в иллюзиях: Watch Dogs – не симулятор хакера. Здесь тебе достаточно навестись на цель и щелкнуть пальцем, а смартфон все сделает сам. Фишка-то в том, как ты будешь чередовать цели, хаки, перестрелки, погони и драки. Все это – в атмосфере непредсказуемости и жизни, где город – не декорация, а живой организм. Поиграв полчаса в Watch Dogs, впечатления мы смогли описать только так: щенячий восторг.

ОТКРЫТИЯ О НЕПРОБИТИЯХ

а также тонкостях, механиках и мертвом кроте

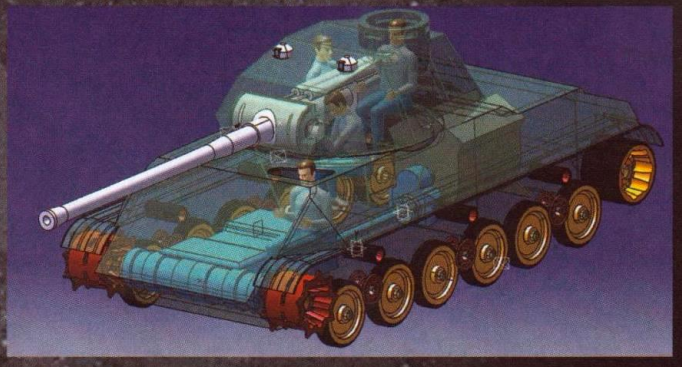
Вся наша жизнь – театр... боевых действий, конечно же. И у каждого здесь своя роль. Знакомо? – пьеса по WoT в разгаре, но что-то у тебя идет не по привычному сценарию. Резвый прежде танк спотыкается и еле ползет; едва распакованная новенькая гипергаубица всего лишь почухивает бока хлипкого «светляка» рикошетами, а после мужественного захвата базы противника ты вообще видишь коварную надпись «Ничья». Ни вуду, ни сглаза, ни порчи – дело в нескольких мелких тонкостях World of Tanks. Раньше тебя в них не посвящали. Но теперь ты стал совсем взрослым – вон бороду какую отъел! Настало время раскрыть все секреты, спрятанные доселе под покровом тайны.

Не стоит нагибаться под изменчивый мир

Ничто не доставляет начинающему танкисту столько мучений, вызывая желание устроить челобитье с повышенной интенсивностью о ближайшую твердую поверхность, как бездушные фразы «Не пробил» и «Броня не пробита». Особенно часто «голос свыше» огорчает безрадостными новостями раздолбаев, свято верящих в чудотворную силу автоприцела и опрометчиво доверивших ему тонкое дело наводки орудия на танк противника. Дамы и господа, разоблачение века! Автоприцел наводит пушку прямиком в центр вражеской тушки (еще пара удачных рифм – и следующую статью в этой рубрике мы напишем в стихах)! Как раз в этом месте на технике растет, цветет и пахнет наиболее сочная и упитанная броня, особенно если целиться спереди.

Встань в угол

Впрочем, даже нащупав прицелом нежное место, едва прикрытое робкими слоем брони, не торопись вкатывать снаряд в девственную поверхность вражеской машины. Это тебе не постельный марафон, а «Танки» – тут все серьезно, так что не суетись. А еще лучше – запомни следующую фразу ярче, чем первый поцелуй любимой: мало просто попасть танку в минимально бронированное место – залп нужно производить под максимально выгодным углом. Сперва логика может в ужасе задергаться внутри черепной коробки, но она ошибается – иногда лучше садануть по крепкому бронелобому фасаду вражьего танка, развернутого прямо на тебя, чем соблазниться на слабозащищенный борт под острым углом и сыпать снарядами, раз за разом наблюдая непробития и рикошеты. Можно, конечно, списать их на предварительные ласки, но настоящие мачо на такое не разменяются. Именно так написано в Камасутре World of Tanks, а еще там по соседству рассказывается о позе, дающей максимальное удовольствие

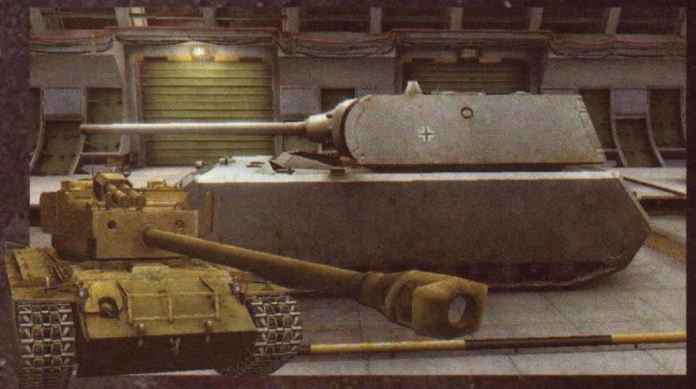


от боя. Она называется «ромбик»: поставив танк под углом по отношению к противнику, ты увеличиваешь шансы рикошета снарядов. А заодно вызовешь на себя лютую ненависть (это обычная Камасутра – про любовь, а у нас – про жизнь) залетных нубито, тщетно и неловко пытающихся пробить твоего гусеничного монстра.

Сегодня на нашем экране

Летом девушки полны прекрасного неприличия, дефилируя по улицам с открытыми уязвимыми местами: задние механизмы гусениц, основания орудия, двигатель и так далее. А вот бронемашины в WoT наоборот одеваются по погоде – защищаются от дождя залпов «экранами». А самое главное, в отличие от девушек, – стреляют не только глазами. Полюбоваться, как на танках сидят модные обновки, первым делом стоит при помощи T26E4 Super Pershing. Его башню можно ковырять полгода: даже самый зоркий глаз не заметит плотное кольцо модных аксессуаров модельного ряда «бронещитков».

Некоторые особо злобные машины, вроде Panzerkampfwagen [Вам всем хана] Maus, обшиты экранами по самое «не могу» (а также «не хочу и не буду сражаться с ним – начнется БДСМ – Боль Доставил Свирепый Маус!»). К таким зверям приходится искать индивидуальный подход, поражая отдель-



ные уязвимые места. Главное, знать, чем туда ковырять. Вот мы – знаем. А через пару секунд и ты к нам присоединишься в клубе по ликвидации танковой безграмотности.

Начинаем утреннюю снарядку

Даже хомяк твоей соседки давно в курсе: у любого танка или самоходки в бардачке есть 2-3 различных типа снарядов. Хит сезона – бронебойные и фугасные, а еще есть VIP-предложение: подкалиберные и кумулятивные, способные сделать с противником постыдные для него непотребства. Долгое время амуниция повышенной кусючести была доступна только за игровую голду, но сейчас ее отдают даже за обычное серебро – можешь смело реализовывать все свои тайные желания по превращению вражеской техники в жертву изнасилования. Правда, и цена этого сорта корма для твоей пушки соответствует мощи, и может испугать экономных танкистов пуще любого монстра из Outlast. Однако здесь жадность на задний план заталкивает вопрос безопасности: как контрацептивы в кошельке, парочка снарядов с волшебной начинкой никогда не будут лишними на борту твоего железного гусеничного зверя. Ведь жизнь – непредсказуема. Что ждет тебя за ближайшим поворотом? Случайно столкнешься с брюнеткой, рыженькой или припаркуешься в борт недобитой бронетехнике неприятеля, причем уровня эдак на 3-4 старше тебя? Рассказать друзьям о случайном амуре с брюнеткой или рыженькой может каждый, а вот рассказ булькающим от зависти товарищам, как ты на Т-50 4-го левела сжег Фердинанд 8-го, заткнет за пояс даже полную биографию Казановы.

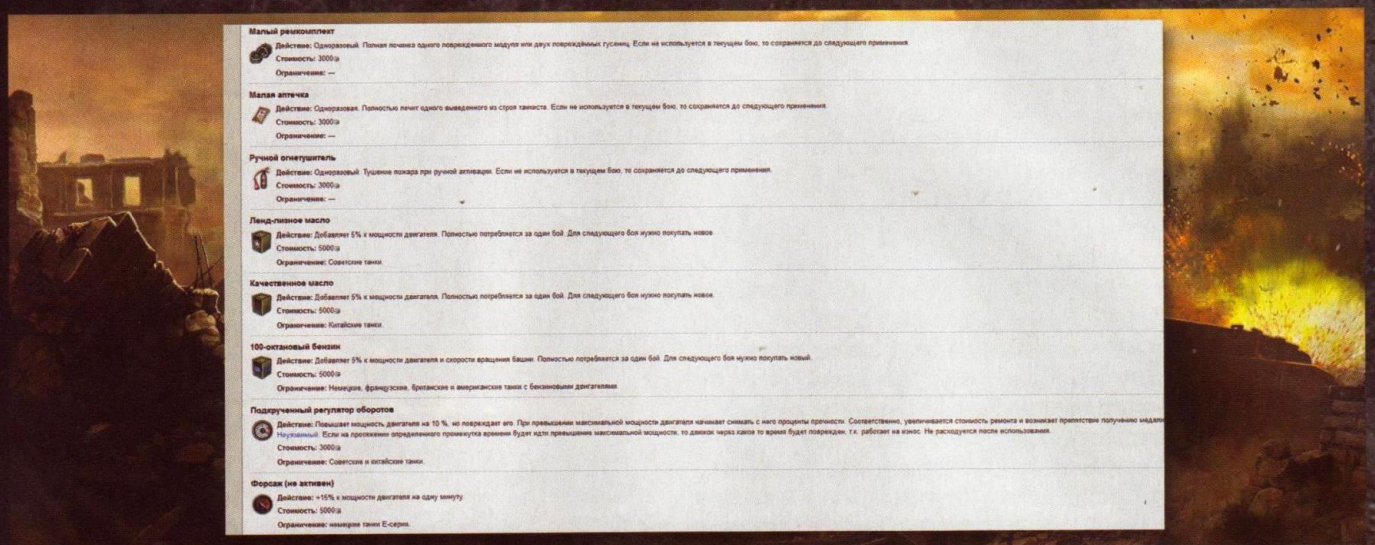
Я вовсе не лучом пенетрирую, и не то чтобы космос...

Танкист, вытатуируй это у себя в наиболее надежном отделе памяти. Бронебойные снаряды, как услужливо подсказывает их название, дефлорируют корпус вражьей бронетехники с самоотдачей роты порноактеров. Но если у тебя настроение романтическое, душа требует праздника и хочется жахнуть не чтоб пробило броню, а зазвездонить чем-нибудь с незабываемым демеджем... То фугасы помогут устроить фейерическое шоу! В программе – повышенный шанс критануть модули неприятельского танка и контузить экипаж до состояния «утро после поселковой дискотеки». Учти: некоторые криты бывают гораздо менее приятны, чем самый злобный демедж – лучше впрямь потерять сотню-другую хит-поинтов, чем получить поломанное орудие, точность которого становится как у пистолета Макарова в руках слепой обезьяны на стероидах. Так что если не хочешь боевых наград посмертно – к тушенке и чистым носкам положи в чемодан джентльменский набор из трех расходников и вручи экипажу. Кстати, тебе письмо. Танцуй.

Мы не жарим, мы тушим!

Дорогие мама и папа! Пишу вам из горящего танка. Отправляясь намедни на ответственное боевое задание по обороне нашей славной Родины от стран не столь лицеприятных, я решил сэкономить и не купил в дорогу огнетушитель. Знаю, что простой стоит всего-то 3000 серебра, но он включается только по нажатию кнопки. Так что мне нужен был второй вариант – автоматический, а он уже идет за 20 000. Зато когда он в кабине – уже спокойней, словно оберег от возгорания бережет. А если что – сам же сразу и тушит пожар, не давая краске погореть, проводке поплавиться и модулям поотваливаться. Прошлую неделю все спокойно было, и я, дурак, вместо него взял леопардовые накладки на кресла, вельветовые чехлы для рычагов и магнитолу. В случае пожара хотел 101 звонить, как вы меня и учили. Ну или сперва ролик пожара на YouTube залить, а потом уже борцам с огненной стихией. Но пожарники не смогли приехать – у них там дел по горло, какая-то британская ветка чего-то там горит, и еще что-то с насосами, говорят: «хотим выкачать до релиза World of Warplanes». Это ТРЦ какой-то, по-моему. Интересно, в нем есть боулинг?

Хотя у нас и на войне весело. Много убитых и раненых. Еще вчера я переехал крота. А скоро будет фейерверк – огонь плавно подбирается к боеукладке.



Модно, стильно, модулежно

Повреждения или даже капут модулей – не повод рыдать как маленькая девочка (конечно, если ты не маленькая девочка, – тогда смело рыдай). Даже убитая в хлам система, со временем восстанавливается и продолжает работать, хотя уже через раз. Например, если сорвало гусеницу – мало того, что она не превратится в бабочку, так еще и твой танк теперь официально является недвижимостью. Волшебство работает и в обратную сторону. Добрый Доктор Ремкомплект пришьет танку новые ножки, и он вновь заспешит по дорожке! Но теперь спешить он сможет куда медленнее.

Клинит башню? Ствол на «полшестого»? Потеряна связь? Экипаж после контузии не помнит, за какую страну воюет и где в этой подводной лодке иллюминаторы? Не страшно. Если ты запасся перед боем чудо-расходниками – аптечками и экспресс-ремонтом – твой металлолом мигом превратится обратно в танк. Только помни: в кабину влезет всего три расходника, причем каждого вида – по одному экземпляру. Теперь тебя ждут философские размышления, какие и Канту не снились: чинить гусеницу сейчас, или же приберечь ремкомплект на случай тотального повреждения пушки.

Сервер строгого режима

Всего режимов игры в WoT три: стандартный бой, встречный бой и штурм. В каждом из них условий победы два: либо отправить на свалку всю технику противника, либо захватить/отстоять флаг, также именуемый базой.

Казалось бы – все просто, но иногда случаются курьезные моменты. К примеру, с разбросом в несколько секунд берутся оба флага противоборствующих сторон, или же два последних танка в стиле дуэлянтов синхронно отправляют друг друга в танковый рай – такое случается нечасто, но все же бывает. В таком случае игра засчитывает обеим командам ничью.

Ну а мы желаем тебе только побед и продолжим наши танковые посиделки в следующем номере.

Михаил [Fox] Лисица, Шайтан

Мышь судного дня

Мышь Armaggeddon AlienCraft G11

Armaggeddon буквально недавно случился на территории Украины. До этого компания покоряла Азию, где в секретной школе ниндзя-роботов провела спецподготовку интереснейшего геймерского грызуна. И не удивительно – от компании с таким названием можно смело ждать хоть термоядерную бомбу, хоть фотонную растяжку. Взрывоопасность – на лицо, но пока Armaggeddon сопровождается не трубящими ангелами, битвой богов и серой с небес, а множеством невероятных девайсов для геймеров. Начало «концу света» в Украине положит AlienCraft G11.

Истребитель класса «Апокалипсис»

Нельзя сказать, что компания Armaggeddon ненавидит левшей, но AlienCraft G11 подойдет только тем игрокам, у которых основная рука – правая, хук справа мощнее и вообще они – за правое дело. Например, за дело покорения космоса – футуристический корпус нашей подопытной лабораторной мыши напоминает небольшой звездолет из научно-фантастических фильмов. Особой эффектности придает яркая диодная подсветка с возможностью смены цвета: хоть дискотеку устраивай. С весом тоже все просто – утяжелить или облегчить мышь можно за полминуты при помощи грузиков: они кочуют при надобности в корпус из комплекта поставки. Сверху AlienCraft G11 укутана глянцевым пластиком, на котором, увы, отлично видны отпечатки пальцев и мелкие царапинки. В качестве компенсации – резиновая вставка с углублением под большой палец. При этом, боковую часть с «полочкой» под руку можно трансформирвоать прямо на лету. Мы бы похлопали производителю за хорошее решение и находку, но увы, пятерня занята – щупает тестовый образец: приятно. Всего в комплекте предусмотрено две боковушки: стандартная описывается своим названием и о медалях за комфорт не бьется. А вот вторая оснащена специальными выемками-ступеньками, на которых идеально паркуется безымянный палец и мизинец. Софт-тач пластик, никаких люфтов и отличная эргономика – рука с мышью – как одно целое.

Рычаги управления

В AlienCraft G11 наворотов больше, чем в тюнингованной ладе «Калина» какого-нибудь провинциального шумахера: ребята из «Тачка на прокачку» при виде такого зверя просто задохнулись бы от зависти. А геймерам навороты нужны – по крайней мере тем, кто ценит максимальный контроль в игре, и потому не оправдывается жалким «главное не победа, а участие». Эстетичность и затейливость экстерьера тоже играют не последнюю роль при выборе мышки стоимостью выше 600 гривен. Видно, что G11 создавалась людьми, которые ни на миг не забывали об этом. В итоге, даже цвет пульсирующей подсветки можно поменять простым нажатием на кнопку «Mode» на спинке манипулятора. Эта же кнопка отвечает за смену 5 профилей настроек, а рядом располагаются четырехпозиционное колесо прокрутки и клавиша «Lift». К ней обращайся, если нужно точнее настроить высоту срабатывания фирменного лазера грызуна, Avago 9500. Его сенсор поддерживает от 90 до 5040 dpi, а при помощи ПО можно даже подкрутить значения dpi по осям. Вообще, сенсору дизайнеры уделили столько внимания (например, его обслуживает свой процессор), что губа уважительно выворачивается в обамовском «not bad!»

Ко взлету готов

На торце космолета присутствует «быстрый» переключатель dpi и четыре синих светодиода индикации, что в разы повышает юзабельность. Еще две дополнительные кнопки ныряют аккурат под большой палец: в играх вешай сюда что хочешь – удобно. А в браузере по стандарту они гоняют страницы «вперед» и «назад». Но это – не все трюки, которые умеет G11: программа в комплекте позволяет подчинить большинство кнопок своей воли. Хотя тиранию разводить не хочется – клавиши и так покладистые, ходят послушно и отчетливо, но при этом негромко.

У каждого космолета есть шасси – и G11 не исключение. Подпорки сделаны из циркония: и скользить позволяют, и не изнашиваются.

Технические характеристики:

Производитель: Armaggeddon
Тип: Проводная лазерная мышь
Разрешение оптического сенсора: 90–5040 dpi
Интерфейс: USB
Количество кнопок: 9 программируемых
Переключатель DPI: есть (4 режима)
Частота: 1000 Гц
Длина провода: 1,8 метра
Гарантия: 2 года
Цена: 700 грн.

Плюсы

- Футуристический дизайн
- Точный лазерный сенсор
- Встроенный процессор и память
- Подсветка
- Настраиваемые кнопки, поддержка профилей
- Переключатель dpi
- Ножки из циркония

Минусы

- Глянцевая спинка
- Неудобная упаковка
- Ассиметричная

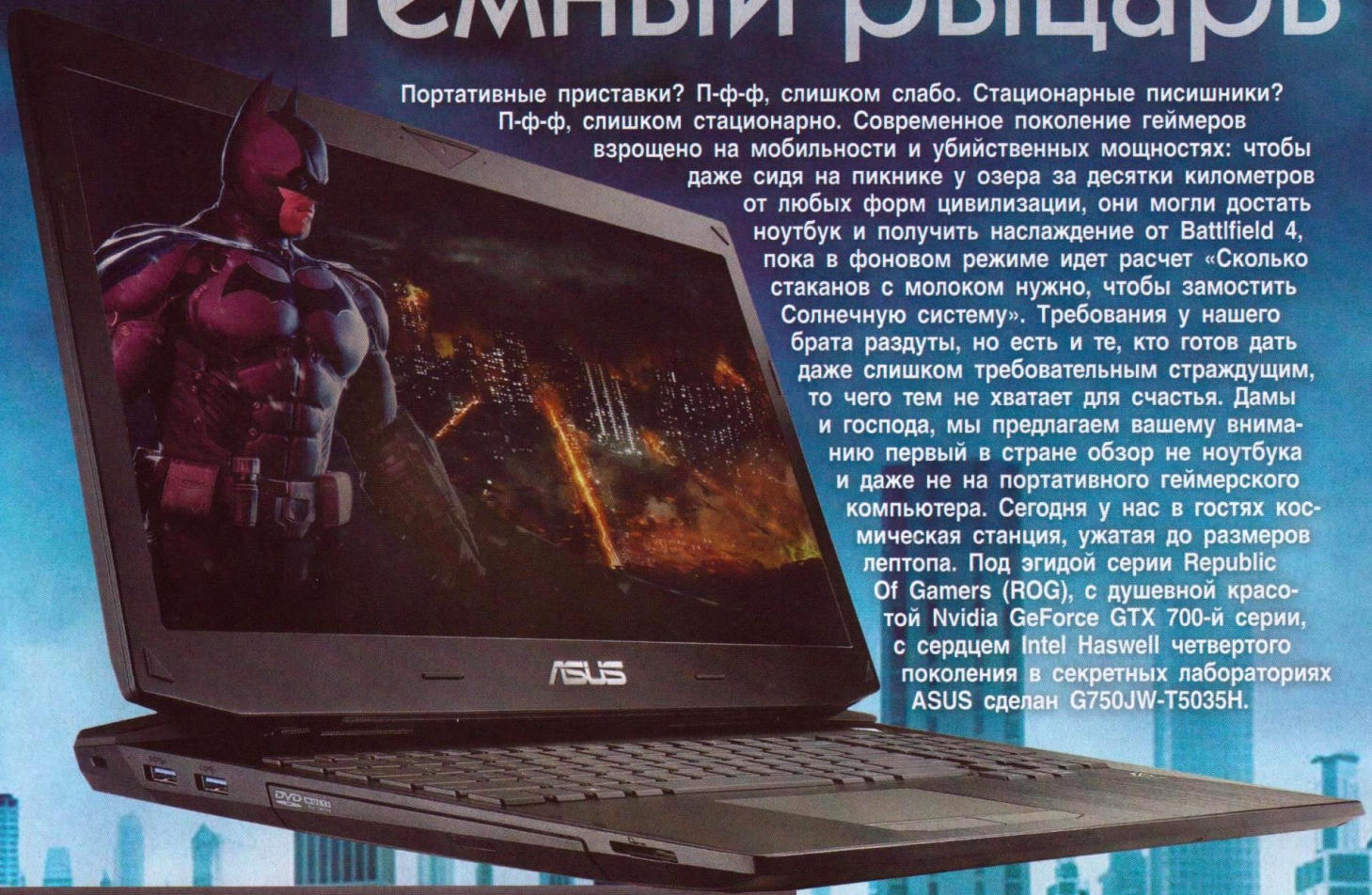
Вердикт

Возможно AlienCraft G11 не идеальна в плане эргономики, а габариты не позволят расслабиться людям с маленькой ручкой... Но сверхточный лазер, поддержка макросов и программируемые клавиши в купе с отличной пульсирующей подсветкой гарантируют невероятный успех среди «шарящих» геймеров с большими правыми руками.

X-Hunter

Устройство предоставлено компанией «Навигатор» (http://navigator.ua, http://impression.ua)

Темный рыцарь



Портативные приставки? П-ф-ф, слишком слабо. Стационарные писишники? П-ф-ф, слишком стационарно. Современное поколение геймеров взрощено на мобильности и убийственных мощностях: чтобы даже сидя на пикнике у озера за десятки километров от любых форм цивилизации, они могли достать ноутбук и получить наслаждение от Battlfield 4, пока в фоновом режиме идет расчет «Сколько стаканов с молоком нужно, чтобы замостить Солнечную систему». Требования у нашего брата раздуты, но есть и те, кто готов дать даже слишком требовательным страждущим, то чего тем не хватает для счастья. Дамы и господа, мы предлагаем вашему вниманию первый в стране обзор не ноутбука и даже не на портативного геймерского компьютера. Сегодня у нас в гостях космическая станция, ужатая до размеров лептопа. Под эгидой серии Republic Of Gamers (ROG), с душевной красотой Nvidia GeForce GTX 700-й серии, с сердцем Intel Haswell четвертого поколения в секретных лабораториях ASUS сделан G750JW-T5035H.

Игровой ноутбук ASUS ROG G750JW (T5035H)

Ламборджини молча курит в сторонке

Если бы твоя девушка привела тебя знакомиться с родителями и с порога рубанула бы «Мам, Пап, это G750JW-T5035H!» – как, думаешь, тебя бы приняли? Тебя бы посадили в самое мягкое кресло, и сделали бы королем вечера: массаж, опахало и маленькие такие канапешки! А все потому, что G750JW-T5035H – породистый красавчик. Его футуристическому дизайну и мощной электронной начинке позавидует сам Бэтмен. И это, заметь, не топовая модель линейки!

Кстати, если рассматривать более детально дизайн нового 17-дюймового ноутбука, то на ум приходит именно Бэтмобиль, ну или последние модели Ламборджини. Серия ROG твердо держится выбранного курса и стилистики: ноутбук полностью выполнен в черном цвете. Верхняя крышка – матовый софт-тач, а с обратной стороны – мощные выхлопные трубы, чтобы образ Бэтмобиля засел в голове еще крепче. Горячий воздух от процессора и видеокарты отводит продуманная и очень эффективная система охлаждения, а сам корпус сшит из просечного пластика и алюминия, но при этом – никакого чувства грузности: ноут с батарейкой весит всего 4,8 кг. Даже особо не подкачаешься.

Внутренний мир

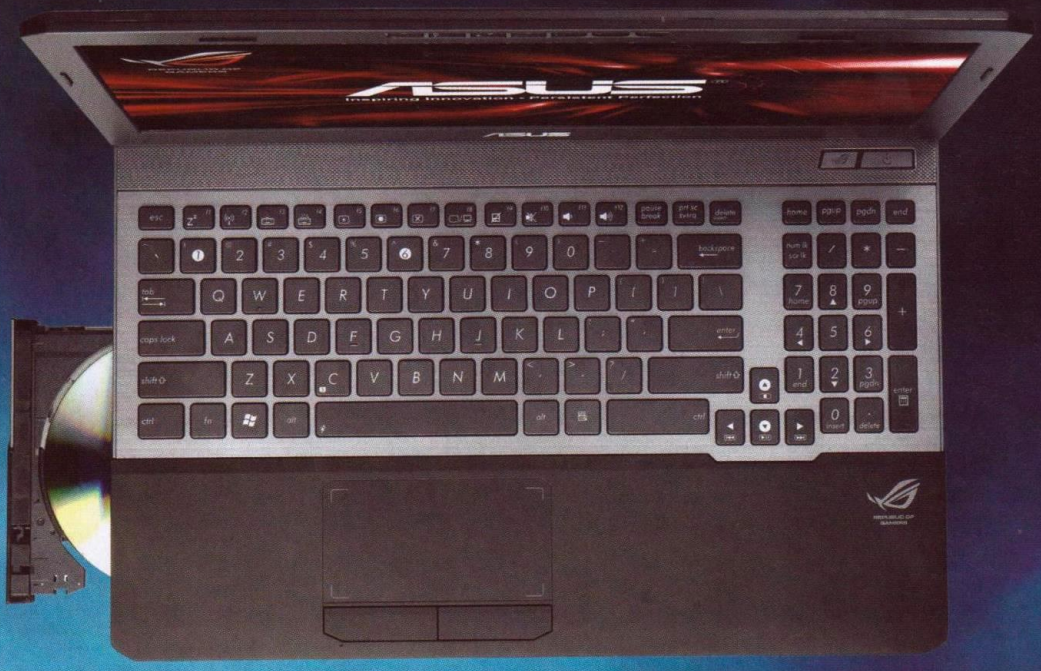
Открыв ноутбук, ты порадуешь взор фирменной клавиатурой с белой подсветкой и клавишами островкового типа. Поближе к пользователю подобрался большой и удобный тачпад с поддержкой нескольких касаний, а клавиатура специально сконструирована с учетом геймерской специфики.

Совершить апгрейд данного ноутбука сможет даже блондинка, потому как добавить оперативки к 8 гигабайтам предустановленной или пересадить новый SSD накопитель не составит труда: открутил винт на днище, открыл «дверцу», провел операцию. Все индикаторы работы ноутбука и его модулей расположены под тачпадом, а кнопка включения – в правом верхнем углу. Вообще, что касается сборки, здесь все подогнано идеально до миллиметра. Было бы глупо ждать другого от Бэтмобиля, верно?

Нас не догонят!

Момент истины – затаив дыхание, включаем. Сразу все ясно: G750JW работает очень тихо, а лицензионная Windows 8 летит, как спорткар по хайвею. Самое интересное и, пожалуй, главное: процессор тут – Intel Core i7-4700HQ Haswell. Это невероятно мощный проц на 4 полноценных ядра и может обрабатывать до восьми потоков, используя технологию Hyper-Threading. Для полного счастья – 6 мегабайт кэша третьего уровня, а при максимальной нагрузке, частоты ядер процессора могут повышаться до 3,4 ГГц: помогает технология Turbo Boost. Всю эту мощь и красоту дополняет новейший чипсет Intel HM87, на котором базируется материнская плата ноутбука.

Что касается видеокарты, она, естественно, дискретная. Не самая производительная на рынке, хотя и относится к последним моделям графических железяк от Nvidia. Наш тестовый образец был укомплектован карточкой GeForce GTX 765M, дающей насыщенную картинку и все прелести трехмерного изображения. GPU видяшки построен на архитектуре



Kepler (GK 106), изготовлен по 28нм техпроцессу, обладает 768 потоковыми процессорами (ядрами CUDA) и обменивается с памятью по 128-битной шине. Все что нужно поддерживается: DirectX 11, OpenGL 5.0, Nvidia: Adaptive VSync, 3D Vision, 3DTV Play, CUDA, PhysX.

Ничего не скажешь: крутое железо – большинство современных игр будут показывать завидное число кадров в секунду даже на высоких настройках графики. Но если попробовать совсем «ваше высочество», используя ультракачество или 3D-режим, то можно нарваться на слоу-мо.

Ах да, дисплей у обозреваемой с разрешением 1600x900, что немного не дотягивает до FullHD. Экран изготовлен по технологии TN, с матовым покрытием и диодной подсветкой. Углы обзора очень неплохие, а изображение сочное и яркое, почти как у IPS-матрицы.

И грянет гром

Любители любить ушами, держите себя в руках! Аппарат G750JW снабжен качественной аудиосистемой и множеством всевозможных портов. Кроме двух основных динамиков, присутствует и небольшой сабвуфер. Еще можно обнаружить: HD веб-камеру над экраном, встроенный микрофон, дополнительный DisplayPort и высокоскоростной порт Thunderbolt. Все USB-порты в ноуте представлены версией 3.0, а в качестве финального штриха имеется даже встроенный усилитель для геймерских наушников.

Операционная система G750JW – это Windows 8, она полностью на українській мові, так как версия ноутбука предназначена специально для нашей страны (неожиданная развязка правда?). Во время тестов под восьмеркой, например, PCMark7 показал 3429 попугаев, а вот последний 3DMark 2013 в тесте Fire Strike – расщедрился на 2391 за двоих (графических 2556, а физических 8889). Дополнительный тест 3DMark 11 в экстремальном режиме добился от чудо-ноута 1322 очка, что на 1320 очков больше, чем у нашего главного редактора.

Переводя с грубого языка цифр на язык человеческий, объясняю: показатели не взрывают башню по ПК-шным меркам. Хочешь не хочешь, но все упирается в производительность видеоускорителя. Но не стоит забывать, что перед нами все-таки ноутбук – портативное устройство. Факт: большинство современных и будущих игр отлично будут идти на новом детище ASUS на средне-высоких настройках с хорошим показателем FPS.

Что касается автономности – этот козырь G750JW припрятал на десерт. Ноут оборудован восьмиячеечной батарейкой 5900 мАч, что позволяет работать при максимальной нагрузке чуть больше двух часов, а при интернет-серфинге – все 4 часа.

Ты для меня дороже всего на свете!

Примерно так хочется сказать это G750JW, перекочевывающему в руки сотрудников ASUS. А вместе с этим мощным чудом инженерной мысли, меня покидали еще и отличная мышка с неплохой сумкой-портфелем – бонусы из комплекта поставки G750JW.

Ноут не вызвал ни единой негативной эмоции, а вот восхищения – валом. Если гнаться за идеалом – то хотелось бы и карту помощнее, и IPS-матрицу... но мечтать не вредно. А чтобы мечта о G750JW-T5035H стала явью, нужно накопить около 14000 гривен. Сумма более чем честная за один из лучших игровых ноутбуков.

X-Hunter

Технические характеристики:

Тип: Игровой ноутбук ASUS ROG G750JW (T5035H)
Дисплей: 17,3', 1600×900 пикселей
Чипсет: Intel HM87 Express Chipset
Процессор: Intel Core i7-4700QM (4 ядра, 6 МБ кэша L3, частота от 2,4 до 3,4 ГГц)
ОЗУ: 8 ГБ, DDR3-1600
Видеокарта: Nvidia GeForce GTX 765M (2 ГБ GDDR5)
Жесткий диск: 1 ТБ
Операционная система: Windows 8
Коммуникации: 802.11a/b/g/n, Bluetooth 4.0, Gigabit ethernet
Мультимедиа: два стереодинамика, сабвуфер, HD веб-камера, микрофон
Интерфейсы: USB 3.0x4, VGA (D-Sub), HDMI, Thunderbolt, Mini DisplayPort, 2x аудио 3.5мм, S/PDIF, LAN (RJ-45), кардридер
Аккумулятор: 5900 мАч, 8 ячеек
Размеры: 410×318×17–50 мм, вес – 4,8 кг
Гарантия: 2 года
Цена: 14000 грн.

Плюсы

- Дизайн
- ЦПУ Haswell
- Производительность
- Комплектация
- Windows 8
- Подсветка клавиш
- Матовая крышка, корпус полностью черного цвета

Минусы

- Недостаточно шустрая видеокарта
- TN дисплей, не FullHD
- Высокая стоимость

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)

Дрессированный хищник

Клавиатура GX Gaming Manticore

Мантикора – монстр из древнегреческих легенд с телом красного льва, головой человека и хвостом скорпиона, с шипами, яд которых убивает мгновенно. Грива, три ряда зубов и глаза, налитые кровью, – не позавидуешь людям, которые повстречали такого зверька во время вечерней прогулки на отшибе. Тоже самое можно сказать и о твоих врагах с цифровых арен: им сплошной не фарт. Ведь Genius и GX Gaming дадут тебе в руки смертоносность, воспетую в фольклоре. Конечно, если тебе хватит духу покорить «Мантикору».

Звериная натура

Отрадно видеть: Genius и ее GX Gaming, серия гаджетов для шпилинга, становятся все круче и краше с выходом каждого нового девайса. Одна из таких прокачанных новинок – клавиатура Manticore с расширенным функционалом. Ее внешний вид и размер как раз под стать мифическому древнегреческому убийце. Но мантикора вызывала ужас, а Manticore – радует сразу все рецепторы глаз. Дизайн – стильный и отчасти нарочито простой, сочетая крепкий матовый пластик и гармоничные красные вставки с двух сторон. А под запястья тебе вообще ковром стелется небольшая подставка с логотипом GX Gaming. Будь уверен: корпус прочен и легко выдержит даже неожиданный всплеск агрессии по поводу очередного проигрыша. Да что там – если грабитель ворвется – размер и вес клавиатуры позволят надежно вломить негодяю, навсегда оставив в его памяти приятные воспоминания о древнегреческой фауне.

Технические характеристики:

Производитель: Genius
Тип: геймерская клавиатура
Интерфейс: 2x USB
Количество дополнительных кнопок: 8 «G» и 6 мультимедиа
Подсветка клавиш: есть, 16 млн. оттенков
Тип основных клавиш: псевдомеханика
Время отклика: 1 мс
Поддержка одновременных нажатий: 20
Встроенная память: 32 КБ
Гарантия: 1 год
Цена: приблизительно 80 долларов

Плюсы

- Дизайн
- Материалы
- Сборка
- Регулируемая подсветка
- USB-хаб
- Псевдомеханические клавиши
- Дополнительные кнопки
- Неплохое ПО

Минусы

- Нестандартный шрифт
- Неважный дизайн упаковки
- Острые грани кнопок

★★★★½

Мифический убивец

Размер, конечно, имеет значение, но Manticore хороша не только габаритами. Функциональность и удобство оценят и геймеры, и любители моддинга. Не зря же одна из главных фишек девайса – настраиваемая подсветка клавиш. Специальная программа в комплекте поможет выбрать один из 16 миллионов возможных оттенков, хотя вообще мы думали, что этих оттенков штук 50 в природе существует. Но самый главный плюс устройства – не внушительная цифра, а разделение клавиатуры на три зоны – каждая со своим цветом подсветки и одним из четырех режимов пульсации. Не бойся, потрогай. Под левой рукой ты почувствуешь ряд из восьми специальных G-клавиш. Для игр – самое оно, плюс, программируются под тебя, как в общем-то и все остальные кнопки. А при наличии трех клавиш переключения профилей, вообще можно превратиться в великого комбинатора. Несказанно облегчает жизнь ПО в комплекте: оно дружелюбное, позволяет перекроить, как душе угодно, все на свете, а чтобы ничего не забыть – использует 32 КБ мозгов.

Инстинкты убийцы

Инженеры Genius, похоже, трудились в поте лица, ведь отклик у «Мантикоры» – молниеносный. Благодаря этому, в непростых игровых ситуациях ты получаешь пару лишних миллисекунд – тех самых, что не оставляют противнику и шанса. Пальцам есть где разгуляться: в отличие от дешевых офисных клавиатур, «Мантикора» понимает 20 одновременных нажатий – чтобы превысить порог, придется задействовать все пальцы рук и ног (конечно, если ты не мутант из Чернобыля). А даже если мутант – не дрейфь. Даже щупальцами на Manticore можно запросто записывать макросы – как при помощи ПО, так и на лету, используя дополнительную клавишу верхнего ряда. Там же ищи стандартную мультимедийную россыпь кнопок и регулятор яркости подсветки.

Рождена для битвы

В GX Gaming Manticore все продумано, все качественно и красиво. И даже есть хвост скорпиона в виде почти двухметрового толстого шнура в оплетке с двумя USB на конце. В самой клаве тоже есть USB-разъем на случай, если ты держишь системник на полу. «Мантикора» готова ко всему, ее не пугает ни бой, ни зной, и это чувствуется с первого касания: клавиши идут мягко и точно, издавая минимум шума, – так шагают самые смертоносные животные. Как светящийся скорпион, украшающий пробел клавиатуры. В итоге – идеальный питомец, ничего не скажешь.

X-Hunter

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

НЕ ХОЧУ СНИМАТЬ СГЛАЗ

Тест прототипа очков виртуальной реальности Oculus Rift

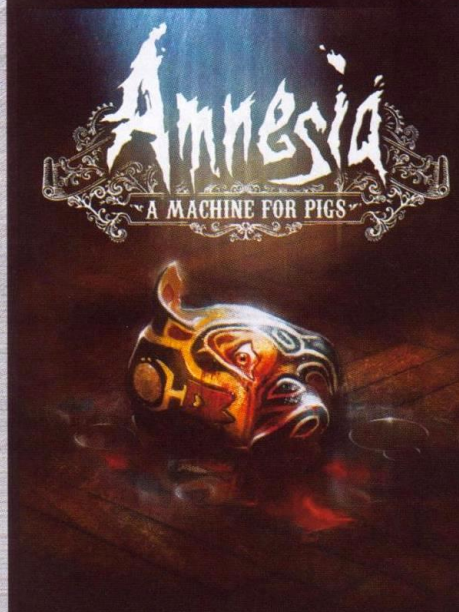
Технические характеристики:

Параметры	Прототип	Финальная версия (2014)
Экран	5,6′	7′
Градус обзора	90	90
Разрешение	1280×800	минимум 1920×1080
Треккер головы	250 МГц	1000 МГц
Гироскоп	3 оси	3 оси
Разъемы	DVI, HDMI	DVI, HDMI
Вес	379 г.	469 г.
Цена	$300	менее $300

У Набокова в «Камере обскура» герой потихоньку слеп, считая, что мир вокруг по-прежнему прекрасен: увы, все было с точностью до наоборот. Так работает простейший оптический прибор «камера-обскура» – дает изображение настоящего объекта, только перевернутое. А вот Oculus Rift («раскол глаз») от компании Oculus VR, похоже, окажется эдакой «анти-камерой-обскура». Ведь десятилетиями мы воспринимали игры вовсе не так, как следовало. Время посмотреть на виртуальную реальность другими глазами.

Зеркало души

Сняв Oculus Rift после успешного боевого задания в открытом космосе Eve Valkyre, я первым делом наполнил помещение яркой и эмоционально окрашенной словесной экспрессией. Судя по добродушным улыбкам ребят из студии CCP (сколько команд прямо сейчас делают игры под OR – представить страшно), смысл они уловили и без переводчика –

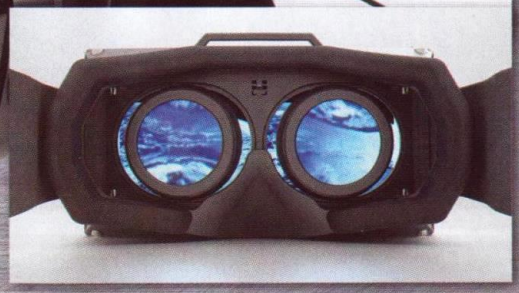


Amnesia: A Machine for Pigs + Oculus Rift

Выдержать в жутких катакомбах Amnesia: The Dark Descent больше десяти минут было непосильной задачей даже для самых стойких храбрецов с остальными канатами вместо нервов: хочешь не хочешь, а мурашки с первых секунд бросаются в суматошный марш-бросок по твоей коже.

Так что A Machine for Pigs от создателей заунывной Dear Esther поклонники восприняли, как плевок в лицо: какой тут хоррор, если фонарь не разряжается, монстры закреплены за локациями, да и неожиданно падает-громыхает теперь все гораздо реже. Впрочем, создатели умышлено не вошли в одну реку дважды, сделав сейчас акцент на истории. Проснувшись, герой ничегошеньки не помнит. На YouTube не расскажут – его еще не изобрели, но зато детские голоса старательно зовут его через викторианский особняк в подземные лабиринты Лондона, где вращаются шестеренки непонятной демонической машины. Основное напряжение – в сюжете, но хватает и моментов, перемалывающих разум страхом – хотя бывалым «амнезийщикам» даже они ни по чем. А с Oculus Rift, похоже, наконец-то нашлась управа даже на этих непрошибаемых людей, которые, навидавшись мандражной жути, потом как ни в чем не бывало мирно дремлют о феях и котятках.

Ведь современный хорророман пресыщен, толстокож и давно выучил наизусть все фокусы из арсенала потусторонних тварей. Внезапные пикабу



Глаз да глаз

Несколько игр, из списка поддерживающих Oculus Rift: Half-Life 2, Hawken, IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad, Strike Suit Zero, Team Fortress 2, War Thunder.

Планируют поддержку: Titanfall, Minecraft, Doom 4, Castlevania: Lords of Shadow 2.

даром что исландцы. Впрочем, месседж даже между строк был весьма лестный: невероятно! «Что, неужто OR так хороши?» – немедленно поинтересуется нетерпеливый читатель, имеющий скверную привычку перебивать и общаться с неодушевленными предметами, состоящими из целлюлозы. Я рад, что ты – не такой. Поэтому тому хаму я ничего не расскажу, а вот тебе – с радостью.

Скока за око?

Попроси у народа денег на создание чего-нибудь полезного вроде лекарства от рака или средства от бедности, и в итоге насобираешь долларов десять – да и от родной бабушки, чтобы любимый внучек не чувствовал себя совсем уж ничтожным неудачником. Другое дело – очки виртуальной реальности. Щедро отстегнуть на такую железяку, похоже, становится чем-то в порядке вещей. 1 августа прошлого года Oculus Rift пошел с протянутой ладонью бороздить бескрайние просторы паперти Kickstarter. Никто не сомневался, что претензионный гаджет окажется в фаворе и соберет нужную сумму. Но на то, что он сделает это за 4 часа, не смели надеяться даже его создатели, среди которых, кстати, Джон Кармак. Еще 32 часа – и OR без всякого зазрения совести перешагнул через отметку 1 000 000 долларов американских президентов, после чего поддал газку по финишной прямой, окончив гонку с тяжестью багажа в 2,5 миллиона баксов.

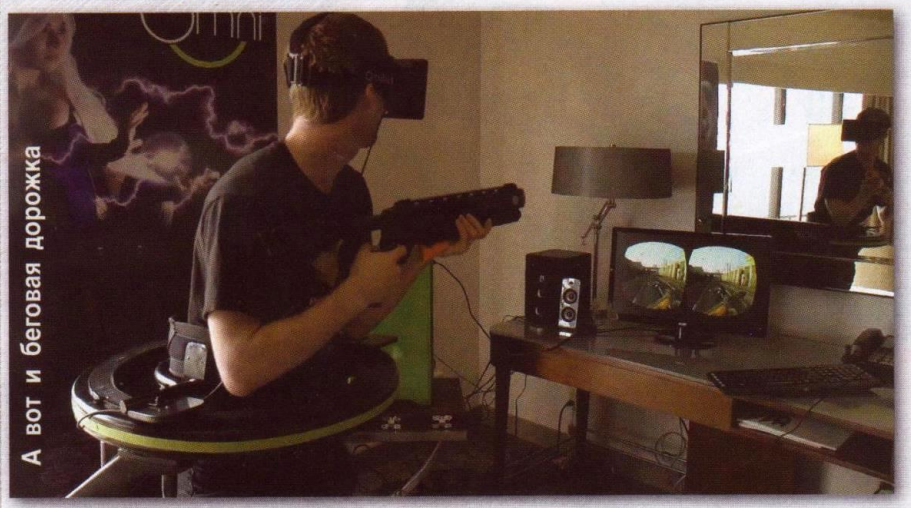
Едва сдерживая слезы умиления и гордости, Oculus VR решили и вовсе войти в историю: щедрые сверхурочные широким потоком хлынули на усовершенствование девайса, делая его даже круче, чем обещалось. Например, в финальной версии диагонали очковых экранов дорастут до честных 7 дюймов. А это, между прочим, целых семь дюймовочек из сказки.

Зрим в корень

В чем секрет такого обескураживающего успеха? Низкая цена и общедоступность – чудесные факторы, но вряд ли смотивируют гигантскую толпу набрасываться на гаджет с волчьим аппетитом, даже если устройство достать проще, чем батон в хлебном. А вот звездные персоны, хором рассыпающиеся медом-сахаром про Oculus Rift, возымели просто-таки эффект маяка в непроглядном мраке. Это мы впитали с молоком матери: если Его Полужизнейшество Гейб и тыкает в какую-то сторону пухлым пальцем и говорит, что там клево – стоит припуститься во весь опор: не соврет. Но самая главная причина, по которой к создателями Oculus Rift на карачках и с подношениями при-

из-за угла производят на него не большее впечатление, чем голый зад на дикобраза. Прятавшемуся в закромах чудовищу остается только убежать, залившись слезами из-за проявленного к нему равнодушия. Соскучился по ночным кошмарам? Тогда A Machine for Pigs (и Outlast заодно) + Oculus Rift = то, что доктор прописал. При условии, что игра идет в комплекте с успокоительным.

Десять минут геймплея быстро научат тебя перед сном надежно прятать ноги под одеяло, а господ с нежной психикой особенно жалко – бедняги рискуют спустить целое состояние на новые простыни. Зато ребятня, собирающаяся у костров, чтобы поделиться страшилками, теперь основательно расширит свой репертуар. Наиболее леденящая душу история будет начинаться со слов: «Однажды я поставил A Machine for Pigs и надел Oculus Rift».



А вот и беговая дорожка

ползла бить поклоны рекордная толпа – это уникальность девайса. Понятное дело, про инновационность и новое слово в жанре врут с три короба создатели любого марафона по выбиванию дверей от первого лица, что уж говорить о производителях электроники. Но даже самым параноидальным приверженцам теории заговора не пришло в голову сомневаться в успехе Oculus VR. Они, может, и законченные фантазеры, но их воздушные замки стоят на достаточно прочном фундаменте. Никакого очковтирательства – они сразу начали играть в открытую, а без пяти минут революционность Oculus Rift стала заметной сходу и без помощи сэмфишеровского зеленого троеглазника. Грубо говоря, OR – это все, о чем ты мечтал, если бы знал, что такое возможно. Конечно, при условии, что у тебя есть глаза, а познания в мире игр заходят хотя бы на миллиметр дальше пасьянса «Косынка». Все просто: Oculus Rift первые настоящие и полноценные очки виртуальной реальности. Этот козырь бить нечем.

Вне конкуренции

Доселе максимум, что тебе предлагали: упереться глазами в стандартный монитор – зато он же в форме очков, все в ажуре! Чудненько, только камеру поворачивает по-прежнему мышь в руке, а значит эффекта присутствия не жди, то есть – никакой виртуальной реальности. Oculus Rift улучшил все технологии, варившиеся доселе в собственном соку, и добавил одну революционную: отслеживающее положение головы. Как вертишь котелком в реальности, надев OR, так поворачивается и камера в игре. Захотел – посмотрел вправо, захотел – наклонил голову набок, захотел – заглянул за угол: камера послушно следует. При этом оружие направляется отдельно и по-прежнему слушается мыши или геймпада. В шутерах таких ощущений, мягко говоря, прежде не было: ты – в другой реальности. Это бьет наповал. Смотришь и веришь – вокруг Матрица. Забыв принять красную таблетку, многие даже сперва начинают совершать привычные движения: идут ногами. Привыкаешь и входишь в раж быстро – «глаза боятся, а руки делают» работает тут по полной программе. И при этом, со стороны ты выглядишь как Робокоп, а по внутренним ощущениям – словно в шлеме Железного Человека. Хотя окружающие опознают в тестирующем Oculus Rift аквалангиста, который надел новую маску, не успев распаковать.

Здесь не без доли правды: надевать OR – не сложнее, чем маску для ныряния, а вес гаджета даже при длительном погружении в мир грез не утомляет шею.

Вокруг да окулус

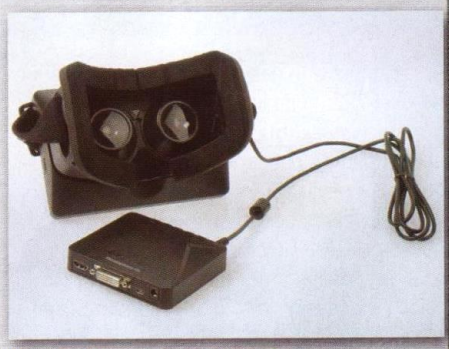
По большому счету, Oculus Rift – это тоже монитор на лицо, только с гироскопом. И монитор у прототипа – не ахти: многих огорчает разрешение экрана в 720p, которое делится на количество глаз. Зато финальная версия обещает взять на борт честные 1080p и на этом останавливаться не собирается. Хотя и с текущим разрешением я играл в свое удовольствие и не заметил потерь в лянпоте. Можно было бы списать это на мою врожденную очкастость, но создатели предусмотрели, что Oculus Rift могут купить не только люди с идеальным зрением. В наличии – несколько съемных линз: подстроить изображение под себя было делом минуты. Примерно столько же тратится на подключение гаджета к писишнику – воткни три провода, и ты уже в Матрице, даже драйвера не нужны. Три кабеля – это, конечно, перебор, но учитывая все вышеописанные достоинства, честное ощущение другой реальности и смешные при таком раскладе 300 баксов за девайс, заставляют закрыть глаза на любые недостатки. Тем более, что у создателей еще минимум полгода в запасе на декор и шпаклевку.

С глаз долой, из сердца вон

Но все-таки рано звонить Папе Римскому, чтобы он снабдил команду Oculus VR именными индульгенциями. На некоторые мелочи глаза не закроешь, даже учитывая, что Oculus Rift впервые сделал меня главным героем игры, а не сторонним наблюдателем, навсегда изменив мое восприятие гейминга.

Однако совсем полному погружению в виртуальность мешают руки и, по-хорошему, ноги. Глядя на свои виртуальные конечности через OR, создается легкое ощущение неверия: они двигаются, хотя твои настоящие-то при этом в состоянии покоя. Впрочем, скоро начнется 100% матрица: умельцы уже соединяют Oculus Rift с детектором движений Kinnect и сенсорным манипулятором Razer Hydra, а кое-кто даже работает над созданием домашней «беговой дорожки» для игр. Кто теперь будет ныть, что спринт у персонажа сгорает всего за десять секунд?

Да, кстати, на этом моменте перечисление минусов «раскола глаз» заканчивается. Ни тошноты, ни дезориентации после длительной сессии, на что жалуются другие, я не испытал: только счастливый экстаз.



Не в бровь, а в глаз

Все ждали революцию от приставок следующего поколения, но Xbox One и PS4, похоже, даже транспаранта с собой не захватили. Пока новые консоли неуверенно зовут тебя на баррикаду с шерингом, стримингом и «ура, у нас наконец-то красивая графика», Oculus Rift запихивает тебя прямехонько в середину игры – как в труъ-геймерской книге Лукьяненко «Лабиринт отражения». Создатели чуда пока берут измором, обещая финальную версию Oculus Rift где-то в 2014-м. Но зато все крутые разработчики уже получили по своей версии гаджета, массово признаются ему в любви и начинают усердно делать под него игры. Даже NASA уже использует его для виртуальных прогулок по поверхности Марса и по МКС. И не удивительно, Oculus Rift – покруче полетов в космос.

Ростислав Малько

ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕК@

Персонажи видеоигр, как один, выбросили свои модные луки. Теперь у них новый тренд – собаки. В GTA5 у главного героя есть песик, в CoD:G – у главного барбоса есть герои, а в названии Watch Dogs конь не валялся – в отличие, опять же, от собаки. Резкая смена мейнстрима вполне понятна: лук – это всего лишь жалкая палка, а собака – лучший друг человека. Она этих палок тебе знаешь сколько натаскает?! Да еще и лапу дать может.
Решено: о canis familiaris нужно написать на наших страницах. А чтобы никого не обидеть (обидеть хотелось только лупоглазую чихуа-хуа), мы выбрали породу, которую человек одомашнил последней: canis familiaris internetis. Или, другими словами, @.

Собака-поводырь

Порода @ относится к семейству типографских символов и по-научному называется «коммерческое эт». Пока все остальные собаки ищут наркотики или несут службу в армии, «эт» сегодня в большинстве своем служит для отделения адреса от имени пользователя в имейлах и в интернет-навигации. Более того, @ помогает не только почтальонам, но и программистам на Java, C#, Pascal, Python, PHP, Perl. Ну и в Твиттере без «эт» тоже не обойтись. Увы, благородный экстерьер, сообразительность, послушание и легкую обучаемость зверушки не замечали веками.

У попа была собака

Собак человек приручил еще 15 тысяч лет назад, но когда это произошло с @ неизвестно. Однако главная гипотеза о первом контакте этой породы с людьми отправляет нас в Средневековье. Попади мы туда с современным смартфоном в руках и расскажи местным, что человек в будущем высадится на Луну, а про Иисуса сделают рок-оперу – нас мигом сожгли бы как посланцев дьявола. Это тебе не безнаказанность в интернете! Но зато, похоже, именно в это время символ @ стали использовать для сокращения латинского предлога «ad», означающего не место, куда попадут парни из Rockstar за притеснения ПК-геймеров, а всего лишь «к», «на», «до», «у», «при». Латынью тогда баловались преимущественно монахи: их стараниями буква «d» слегка мутировала, в результате чего ее хвостик накрыл «a», и «ad» эволюционировала в @. Что ж, на все воля божья.

Как я выпил собаку

В Средневековье, знающее толк в отжигах, ведет еще одна гипотеза происхождения @. В 1536 году купец Франческо Лапи написал письмо, где упоминалась цена одной «А» вина, причем эту «А» задекорировали завитушками. Получилась вылитая «эт», хоть в том контексте она означала объем стандартной амфоры. Мы предполагаем, что прогрес-

Так вот где @ зарыта!

Почему в наших краях @ называют «собакой», если этот значок визуально больше похож на что угодно, включая самца жирафа-рукоблуда, но только не на представителя семейства псовых? Есть несколько версий.

1. На первых советских компьютерах ДВК при включении выводился знак @ с очень коротким хвостом, что все-таки делало его похожим на песика в глазах людей с богатым воображением.

2. Возможно, происхождение названия «собака» пришло из игры Adventure: там за героем бегал пес, отображенный знаком @.

3. Многие советские пользователи компьютерных сетей впервые увидели @ в качестве носа собачки – эмблемы Фидонета.

Собака-улыбака

5 смайлов с «эт»

- @(*0*)@ – коала
- @@@@:-) – Мардж Симпсон
- @== – ядерный взрыв
- @:-[-- – Усама бен Ладен
- @~" – улитка

ПроПЕСные истины

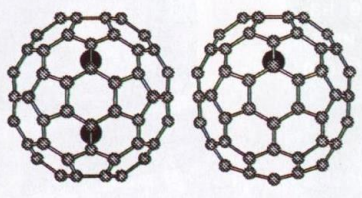
☛ @ – так отображается местонахождения игрока в играх разновидности «рогалик» (rouglike).

☛ Без @ в химии было бы невозможно написать формулу эндоэдральных фуллеренов, например, Ni@C82. Не знаем, что это, но звучит очень устрашающе и важно.

☛ Китайская парочка попыталась назвать своего сына @, убеждая работников паспортного стола, что @ произносится не иначе как «ай та» – любим его.

☛ Если увидишь в Европе дорожный знак @, радуйся: рядом публичный... радуйся чуть меньше... доступ к интернету. Вот появись интернет лет на 1000 раньше, @ украшала бы штандарты СС вместо свастики. А то и сам Ленин признал бы, что серп и молот – туфта: надо ставить на флаг нормальную закорюку.

☛ В 2004-м в азбуке Морзе появился код для @, причем если поставить его в скобки, получится покерфейс сиамского близнеца: (• — — • — •). Ради «эт» азбуку Морзе изменили впервые со времен Первой мировой.



Photophysical properties of $La@C_{82}$ and $La_2@C_{80}$ were investigated by the laser flash photolysis method.

$La_2@C_{80}$ $La@C_{82}$

сивный купец просто запарился писать письма от руки и решил хоть как-то ускорить изобретение имейлов.

Впрочем, возможно, кое-кто опередил его. Историк Хорсе Романсе обнаружил нечто похожее на героиню этой статьи посреди арагонской рукописи Taula de Ariza 1448 года выпуска. Там «собачка» означала «арробу» – старинную испанскую меру веса, которую переняли также французы и португальцы. Арроба в Европе уже не в ходу, но по-прежнему равна 11,502 кг и означает «четверть» (от ста фунтов).

Считается, что в СССР не было не только секса, но и знака @: причем оба вошли в обиход только через некоторое время после появления компьютера. А вот при царе все было иначе. Похожая на @ букво-цифра (значит А-1 или «первыйнах») встречается на заглавном листе сборника законов «Судебник Ивана Грозного» 1550 года. Неоспоримо: Иван Грозный создал первый в мире колл-центр, но похоже @ в книге – случайность: кто-то ручку расписывал.

Собаке – собачье возрождение

В эпоху Возрождения @ неожиданно попала в мейнстрим, а местные хипстеры стали вовсю писать ее на ценниках, потому что Твиттера тогда еще не было. Затем, в XVIII веке, настало время индустриальной революции, капитала, бирж да мануфактур, и «собачка» оказалась в бухгалтерских отчетах. Ее сразу взяли в стаю местные – другие знакомые нам сегодня звери-закарлюки, #, % и $. В итоге, утомившись в бухгалтерском зоопарке, они все вместе эмигрировали на клавиатуру – сперва печатных машинок, а потом и компьютеров.

Именно в XVIII веке @ наконец обрела свое название, которым может похвастаться и нынче. Хотя нет – хвастаться

стоит, если тебя зовут Мила Кунис, а признаваться, что ты «коммерческое эт» – лучше только проверенным людям. Но коммерческая жилка в «собачке» все же проклюнулась, и без нее не обходились массовые закупки и соответствующие им записи в гроссбухах: 7 widgets @ $2 each = $14 (7 товаров по 2$ каждый).

По слухам, из-за этого у @ возникли проблемы в советское время. В 1960-м «эт» должна была отправиться в космос вместе с Белкой и Стрелкой, но партийные лидеры СССР приказали не пустить «собачку» на борт за века якшаний с проклятыми капиталистами.

Разделяй и властвуй

Так и была бы @ малознакомой простому человеку, не имеющему отношения к торговле, если бы за разведение породы не взялся Рей Томлисон из BBN. Эта американская компания стала одной из создательниц сети ARPANet, дедушки интернета. Хоть на дворе стоял 1969-й, ученые уже вовсю развлекались в пра-пра-интернете как могли: передавали друг другу данные, файлы и послания на скорости в двести раз меньшей, чем выдает стандартный 56K-модем.

Томлисон как раз занимался созданием электропочты в современном понимании, ведь в те времена для обмена сообщениями нужно было по очереди дописывать ответы в один и тот же документ. В процессе создания первого электронного ящика у Рэя возникла необходимость найти какой-нибудь значок, чтобы разделить имя пользователя и компьютера. Неожиданно с клавиатуры модели 33 Teletype ему замахала хвостом @. В именах людей не встречается, а на каждой клавиатуре есть! Эврика! Так «эт» стал почтовой собакой.

Что эт?

Говорят, как корабль назовешь – так на нем и напиши. С песиком такой подход не прокатит. Особенно учитывая, что стараниями мирового сообщества у @ названий – как собак нерезаных. При этом собачность в «эт» почти никто не заметил, зато чехи признали в нем селедку.

Как говорят	Где говорят	Итого стран
эт	Азербайджан, Латвия, Эстония, Литва, Турция, Грузия, Индия, а также англоязычные страны	Больше 20
обезьяна	Армения, Беларусь, Польша, Хорватия, Румыния, Словения, Нидерланды, Сербия	8
улитка	Беларусь, Украина, Италия, Испания, Турция, Корея	6
собачка	Армения, Украина, Россия	3
обезьяний хвост	Нидерланды, Германия, Румыния	3
знак эт	Франция, Германия, Исландия	3
арроба	Испания, Португалия, Мексика	3
рулетик из сельди	Чехия, Словакия	2
а с хоботом	Дания, Швеция	2
чокнутая а	Сербия, Босния,	2
а с завитком	Норвегия	1
мышка	Тайвань	1
уточка	Греция	1
червь, клещ	Венгрия	1
согнутая а, скрюченная а	Вьетнам	1
водоворот	Япония	1
круглая а, кружевная а, маленькая мышь	Китай	1
обезьянье а	Болгария	1
ухо луны	Казахстан	1
штрудель	Израиль	1
коммерческое а	Франция	1
цепляющаяся обезьяна, обезьянье ухо	Германия,	1
кошачий хвост, мяу-мяу	Финляндия	1
прыщ	Корея	1
ухо	Украина	1

Собака бывает некусачей

Впрочем, еще на долгих 10-15 лет «собачка» осталась в заточении исследовательских институтов, где над ней ставили бесчеловечные эксперименты, на фоне которых Павлов просто невинно тягал барбоса за хвост. Однако в 80-х компьютеры стали меньше, дешевле и вырвались за пределы лабораторий, отправившись жить в частные дома к простым людям. @ спряталась в одном из таких писишников, и, сбежав из НИИ, затаилась вплоть до 90-х, когда появились первые веб-браузеры. Настал ее черед выйти на сцену. «Эт» мигом полюбилась интернет-комьюнити, растущему как раковая опухоль. И не удивительно: этот храбрый песик денно и нощно бдит, заботясь о том, чтобы люди не теряли контакт между собой, а сообщения доходили не только в правильное место, но и правильному человеку. Так и хочется почесать его за ухом.

Nazgul

УНИСОННЫЕ ГЕЙМПЛЕЕМ

«Соло», «такт», «ключ», «рикошет», «альт» – для 40 украинцев эти геймерские слова имеют двойной смысл: отважные парни и девушки играют сначала в игры, а потом музыку оттуда. Знакомься, уникальное явление – симфонический оркестр Cantabile Orchestra. Он почти что в красной книге – без малого единственный ансамбль в Европе, исполняющий на большой сцене саундтреки твоих виртуальных приключений.

Чтобы понять женщину – нужно думать, как туфли. А чтобы понять музыкантов – нужно их послушать. Сделать первое – сложнее, чем второе, ведь Cantabile Orchestra выступят в Киеве 12 октября. Подробнее о концерте – на cantabile.com.ua, ну а подробнее о самом оркестре – здесь и сейчас, не отходя от кассы. Ведь **Диана Коваль**, худрук, аранжировщик и концертмейстер, а также **Сергей Сыч**, технический руководитель оркестра, ответили на наши немелодичные вопросы.

Ребята, мы вас послушали вживую год назад – и нам понравилось. С тех самых пор нас занозой в одном месте мучает вопрос, не дающий спать по ночам даже больше, чем «Когда выйдет Half-Life 3». Итак: как вам пришла идея создать оркестр?

Диана: Все началось в не очень далеком 2008 году. Поначалу идея совершенно не касалась оркестра: просто собрались люди, которые хотели вместе играть любимую музыку. Но спустя год-два мы начали расширять изначальный состав из 7 человек, и вот – не успели оглянуться, а нас почти под 40. Ну, а репертуар всегда был тот же – саундтреки.

Сергей: Сейчас нас 38 – это в полтора раза больше, чем на наших концертах игровой музыки в прошлом году. И, разумеется, мы будем двигаться дальше. В этом сезоне вырастем не размером, а наполнением концертов и их шоу-составляющей. Вовсю осваиваем совершенно нераспространенный у нас в стране формат.

То, что вы – явление из ряда вон – это неопровержимо. Но что-то не припомню ничего из гейминдустрии со словом «кантабиле». Ваше название никак не связано с играми?

Сергей: Тут можно было бы выдумать сложную концепцию, полную скрытого смысла, но… Специально для читателей журнала «Шпиль!» мы откроем жуткую правду: никто не помнит, почему мы так назвались. Такое было рабочее название проекта с самого начала, потом, когда подросли, добавили к слову «кантабиле» приставку «оркестра» – и тогда Гугл нас начал путать с одним небезызвестным аниме.

Переименуйтесь а-ля «Полифония полигонов», «Симфония пикселей» или «Под аккомпанемент взрывов» на худой конец! Будет забавно посмотреть на реакцию людей на оркестр с таким названием. Кстати, а какая реакция на то, что вы играете музыку из игровых саундтреков?

Сергей: Да по-разному реагируют, зависит от того, про кого речь. Те, кто приходит на концерты, само собой, реагируют позитивно. У коллег-музыкантов вне оркестра обычно наш репертуар вызывает удивление. Неигровая журналистика вообще периодически старается преподнести нас как диковинку. А вообще у людей очень часто случается разрыв шаблона: мало кто из неофитов знает, какая классная в играх музыка!

А кроме нее – умеете что-нибудь? Моцарта сбацать можете?

Диана: Можем сбацать. А можем и слабать. А можем и не Моцарта.

Но если все-таки концерт не популярного Моцарта, а что-то из игр, то наверное и народу не очень много. Выступаете при пустых залах или хоть кто-то приходит?

Сергей: Да мы сами в шоке. Собираемся под сорок человек, неделями готовимся, чтобы как-нибудь вечерком спокойно поиграть на сцене в пустом зале, но кто-то обязательно проговаривается о том, что мы собираемся музицировать на игровую тематику – и в итоге не продохнуть от геймеров: в проходах сидят, ходить мешают.

Ой, совсем из головы вылетело: сам же видел, когда в забитый под завязку зал на ваше выступление просились люди, готовые заплатить пол-

ную стоимость билета за возможность посидеть на ступеньках. Еще бы, в репертуаре тогда была музыка из Bioshock, Mass Effect, The Witcher, Heroes of Might and Magic. Кстати, как игры попадают в вашу программу: громкое название или когда музыка вас самих берет за душу?

Диана: На самом деле, игровые концерты – одни из самых тяжелых по подбору репертуара. Потому что хочется сыграть ВСЕ красивое, знаменитое, хорошее, а его настолько много, что и в десяток таких концертов не уместишь. Поначалу мы отбираем очень много игр и композиций, а потом приходится некоторые откидывать, а остальные подстраивать уже под общую концепцию концерта – она всегда есть.

Сергей: Еще есть аспект «знакомости» игры оркестрантам. Предпочтение отдается любимой и знакомой музыке: она часто и играется легче, и цепляет глубже. Но это не правило, скорее, отправная точка.

Да ладно, спорю – ваши музыканты игры в глаза видели! Вы только с трейлеров красивых музыку копируете!

Диана: Ох уж эти игры! Сколько моей жизни на них было убито. Лучше б уже играла музыку из трейлеров. (смеется) Впрочем, это замкнутый круг: мы играем музыку из игр, которые знаем и с которыми хотели бы познакомиться, а потом играем в игры, из которых сыграли музыку. Даже наши девушки мужественно бросились покорять «Ведьмака» и Deus Ex: Human Revolution, саундтреки которых зацепили.

Сергей: К тому же, половину современных игр от трейлера и не отличишь: красиво, динамично, катсцены, конец!

Сергей, хоть ты не сыпь мне хлорид натрия на нарушение анатомической целостности покровных тканей! Ну окей, игры подобраны – а ноты откуда берете? Я знаю, что для вас, музыкантов, это как летсплеи, но только вы без них совсем не можете. Гугл помогает?

Диана: Даже на бескрайних просторах всемирной паутины к большинству композиций невозможно найти никаких нот, приходится слушать и создавать партитуры по слуху. И даже если ноты к какому-либо произведению есть, их все равно приходится адаптировать и перерабатывать.

Неужели вы считаете, что чувствуете музыку лучше, чем Ганс Циммер?

Диана: Некоторые произведения приходится и дорабатывать для более «концертного» звучания. К тому же, мы всегда адаптируем композиции под свой состав – если оригинал исполняло 200 музыкантов, нам приходится придумывать, как это сделать нашими силами. Но стараемся сделать это так, чтобы звучало как можно ближе к оригинальной версии.

С какими композициями возникло больше всего трудностей? Может, вы что-то бросили, так и не осилив?

Диана: Мы не бросаем композиции никогда. Если попадается что-то сложное – это учится дольше и настырней. При подготовке к ближайшему концерту, к примеру, самой сложной оказалась музыка из StarCraft 2. А вообще, на других выступлениях приходилось играть музыку и посложнее.

Очень похоже на секрет успеха Na'Vi: никогда не сдаваться. Что ж, это – по-геймерски. Только я не могу себе представить, чтобы ребята из Na'Vi взяли вместо мышек, ну, допустим, мертвых бурундуков. А ведь у вас в команде явно есть несколько нестандартных или экзотических инструментов?

Сергей: О, на этот раз есть о чем рассказать. В прошлом году мы использовали с традиционным оркестром электроскрипку, электрогитару, бас и старинный инструмент фиддл. Теперь же с нами играют Kings&Beggars, а с ними целый склад старинных инструментов – мандолина, бузуки, куча древних барабанов, еще больше всяческих дудок. Разнообразие обеспечено! Более того, часть игровых OST так и просят, чтобы их на всем этом сыграли.

А OST каких игр так и просят, чтобы попасть к вам в репертуар в ближайшее время?

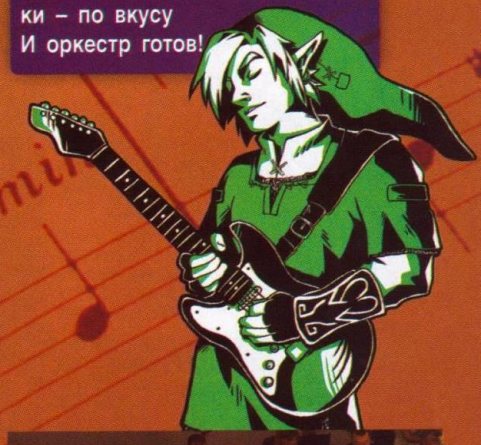
Диана: Прежде всего, это Halo, Dark Souls, Diablo, Fallout, Devil May Cry и другие, другие, другие... много их.

А еще больше у вас народу в ансамбле: почти 40. Так что под фанфары приглашаем в студию наш любимый вопрос. Представьте, что вы оказались на необитаемом острове всем составом. Еды – никакой. Кого вы бы съели в первую очередь?

Сергей: Все бы попытались захавать дирижера. Он бы, правда, отбивался – ролевик все-таки со стажем. Ну и табельное холодное оружие у него имеется – палочка. Так, нужно еще подумать...

Рецепт аранжировки

Чтобы приготовить Cantabile Orchestra, нужно взять:
1 концертмейстера
5 скрипачей
3 альтиста
2 виолончелиста
1 контрабасиста
2 флейтиста
2 кларнетиста
1 гобоиста
1 фаготиста
1 трубача
1 валторниста
1 тромбониста
1 перкуссиониста-ударника
1 перкуссиониста-барабанщика-металлофониста
1 пианиста
1 оцифрованного пианиста
1 гитариста
1 дирижера
2 вокалиста: бас
2 вокалиста: тенор
2 вокалиста: альт
2 вокалиста: сопрано
2 техника
Ингредиенты смешать, добавить 72 композиции из игр
Приправы вроде электроскрипки – по вкусу
И оркестр готов!



ТОСКА ПОЧЕТА

В придуманном нами идеальном храме знаний над завучем не смеет издеваться даже отец-директор, а вместо скучной химички Баррикады Алебастровны и пахнущей коммунизмом биологички Даздрапермы Тимофеевны – любимые персонажи игр. О таком комплекте учителей мечтает каждый – и не просто так: эти герои действительно многому нас научили. За заслуги перед геймерством мы повесили их на школьную доску почета. Хотя некоторых мы повесили просто так, без доски. А ты все равно ничего не сможешь доказать!

НАШИ УЧИТЕЛЯ

ЛИТЕРАТУРА

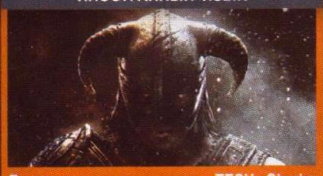
Алан Вейк **Alan Wake**

Алан – известный писатель. Его новый роман – об очень ленивом самоубийце, который умер от старости. А еще наш литератор всегда с удовольствием отвечает на вопросы первоклашек.

– Расскажите о героине?

– Героин – мощная вещь. Может показаться, что за тобой гоняется темнота!

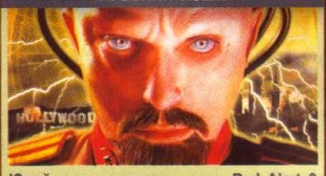
ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК



Довакин **TESV: Skyrim**

«Фус! Ро!... Стоп! Почему меня все воспринимают только в разрезе этой фразы, как будто сказать мне больше нечего! На самом деле у меня очень большой словарный запас. Я бы даже сказал очень-очень большой. Да чего там, очень-очень-очень большой-пребольшой»!

РУССКИЙ ЯЗЫК



Юрий **Red Alert 2**

В классе Юрия до сих пор не знают, чем родительский падеж отличается от дательного, но зато очень неплохо маршируют и тренируются для захвата Соединенных Штатов. А недавно Юрий выразительно посмотрел на Шао Кана и сказал: «И ты, товарищ, будешь наш». Странно.

ИСТОРИЯ

Эцио Аудиторе **Assassin's Creed II**

Слово – человеку, который во всех смыслах вошел в историю: «До изобретения пороха, для убийства человека, приходилось бить его рукояткой пистолета по голове или очень сильно кидать в него пулю».

ИНФОРМАТИКА

Айден Пирс **Watch Dogs**

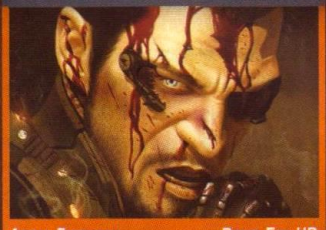
Будь учителя информатики врачами, они бы в ответ на «У меня болит нога» говорили: «Ну не знаю, у меня такая же нога, а ничего не болит». Но Айден – не такой. Он просто ворует деньги с мобильного счета учеников.

ЭКОНОМИКА

Нико Белик **GTA4**

Нико сколотил неплохое состояние в Штатах на каком-то транспортном бизнесе, но все просьбы рассказать парирует балканским «Что я буду иметь за свое бескорыстие?»

ЧЕРЧЕНИЕ



Адам Дженсен **Deus Ex: HR**

«Пятиклассник Анатолий совсем не умеет пользоваться циркулем», – сообщают Адаму круги, близкие к овалам. У Адама просто руки опустились.

ПРАВОВЕДЕНЬЕ

Каратель **Punisher**

У Фрэнка Касла нет диплома бакалавра по юриспруденции, но это отняло у него права поступать с учениками по справедливости.

РЕЛИГИЕВЕДЕНИЕ

Букер ДеВитт **Bioshock Infinite**

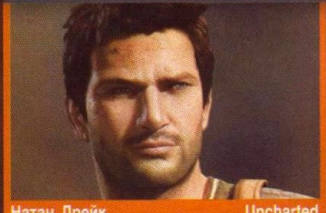
Букер любит рассказывать шутки про средневековье: «Или вот еще неловкий момент, когда ты сжег человека, а Земля, оказывается, и правда круглая».

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

Вэй Шэн **Sleeping Dogs**

Из-за того, что 99% ментов – оборотни в погонах, тень падает на честь всего МВД! Поэтому китайский полицейский по обмену Вэй был направлен к нам в школу. Увы, мы слышали от него только: «Во тимбодо ни цай шу щи ма».

ГЕОГРАФИЯ



Натан Дрейк **Uncharted**

Поездив по всему миру, Натан дает на уроках дельные советы. «Если вы ночью заблудились в лесу, посмотрите на Полярную звезду. Она ничтожно мала, по сравнению с вашими проблемами».

АСТРОНОМИЯ

Айзек Кларк **Dead Space 2**

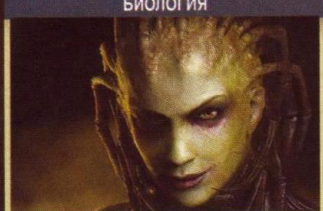
Наша школа – полна инноваций! Термин «черная дыра» – слишком неполиткорректный. Учитель астрономии Исаак Некроморфович предлагает заменить его на «афроотверстие».

ЗООЛОГИЯ

Джейсон Броуди **Far Cry 3**

Истории Джейсона всегда подробны: «Медведь раздавил лягушку, а через несколько минут, возвращаясь, раздавил ее похороны».

БИОЛОГИЯ



Сара Керриган **Star Craft 2**

Сара Ефимовна познакомила учеников с ГМО. «Генно-модифицированные продукты совершенно безвредны для людей!» – объяснила десятиклассникам огромная свекла, доедающая лошадь.

БОТАНИКА

Сумасшедший Дейв **Plants vs. Zombies**

«Уту-вата-бубу-баба-вата-бу-бу-бабаба!» – это все, что есть репертуаре Дейва. А мы ведь просили пореже курить чабрец.

АНАТОМИЯ

Алекс Мерсер **Prototype**

«Я изучаю эритроциты, мой отец изучал эритроциты, мой дед изучал эритроциты. Эритроциты у нас в крови!» Алекс отзывчив и всегда готов побыть в чужой шкуре.

5 октября – международный день учителей. А мы без подарка... Нам стало немного тоскливо от воспоминания о наших педагогах... хотя нет, припоминаем, однажды учитель заболел, но радости было столько, словно он умер!
В общем, мы решили нарисовать идеальную школу в своем воображении – кстати, смотрите прямые трансляции оттуда на страницы журнала «Шпиль!» ежемесячно! Успокоительное и смирительная рубашка не прилагаются!

АЛГЕБРА

Алекс Мейсон — **CoD: Black Ops**
Любимая задача Алекса – задание №25 000 000:
«У Паши было два яблока, а у Васи – одно. Так они и жили с этой никому не нужной информацией».

ГЕОМЕТРИЯ

Челл — **Portal 2**
Математика – это вам не физика, где можно химичить! Так что на вопрос «Как найти площадь Независимости?», Челл отвечает, что надо взять интеграл по поверхности.

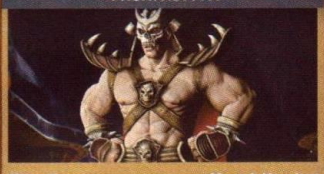
ФИЗИКА

Гордон Фримен — **Half-Life 2**
Отец так хотел, чтобы Гордон стал физиком, что бил его не ремнем, а током. Мальчик воплотил желание отца, но стал замкнутым. Например, ученики до сих пор не знают, как его зовут.

ХИМИЯ

Геральт из Ривии — **The Witcher 2**
Геральт – поклонник сериала о химиках, кажется, «Во все тяжкие». Недавно он запросил у администрации несколько реактивов для научных экспериментов. Гордимся его самоотдачей!

ФИЗКУЛЬТУРА



Шао Кан — **Mortal Kombat**
«Ты жалок и слаб!» – подбадривает физрук ребят, у которых сложности с нормативами. Кстати, недавно Шао по какой-то непонятной причине записался в комсомол.

ТРУД

Чак Грин — **Dead Rising 2**
Трудно поверить, но наш трудовик никогда не ругается матом! Всю нецензурную лексику он забыл еще в детском саду. Зато как-то на замене по рисованию, он велел детям покрасить его жигуль.

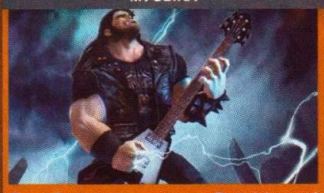
ОБЖ

Вилсон — **Don't Starve**
Вилсон всегда ищет креативный подход! Однажды в период выпускных экзаменов мы не успевали по срокам, так что он поджег школу. Те, кому удавалось выбежать, получили пятерки в четверти.

ДПЮ

Сэм Фишер — **Splinter Cell: Blacklist**
Сэм – спецагент на пенсии, но хватки не растерял. «Армия отбирает у мужчины время, сэкономленное на очереди в туалет. – наставляет он. – И не ной, как баба, ной, как мужик!»

МУЗЫКА



Эдди Риггз — **Brutal Legend**
Ученица 11-класса Маша очень любила петь... Ее рекорд был 40 Петь в месяц. Маша была очень красива, а Эдди звали Эдди...

РИСОВАНИЕ

Дюк Нюкем — **Duke Nukem Forever**
Дюк не боится экспериментов, использует в своей живописи самые неожиданные... э-э-э... краски.

ПСИХОЛОГИЯ

Алиса — **Alice: Madness Returns**
Наш учитель психологии считает, что жизнь – это краски Дюка Нюкема. Тем не менее, после ее уроков, у всех появляется комплекс полноценности!

ЭТИКА

Чувак — **Postal 2**
Старается прививать ученикам любовь не только к манерам, но и к прекрасному: «Хорошо лежать теплой летней ночью и любоваться порнозвездами.»

АДМИНИСТРАЦИЯ

ДИРЕКТОР

Байонетта — **Bayonetta**
Как и положено, директриса школы – настоящая ведьма. Лучший подарок ей на Новый Год – комнатный ртутный фонтан.

ЗАВУЧ

Дедпул — **Deadpool**
«Ходят слухи, что слухи уже прошли, а их никто не слышал.
Но это правда. Пожар на выставке схем эвакуации унес сотни жизней. Но я к этому никак не причастен. Кстати, видели в коридорах новые схемы эвакуации?»

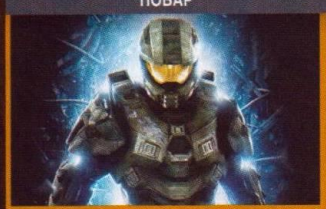
ПСИХОЛОГ

Ваас — **Far Cry 3**
Наш психолог, социолог и философ готов поддержать не только вниманием, но и конечно же, профессиональными советами.
«Тебе холодно и одиноко? Устрой самосожжение в толпе!»

МЕДСЕСТРА

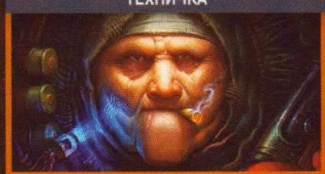
Лара Крофт — **Tomb Raider**
Принося клятву Гиппократа, Лара скрестила пальцы. Это помогает ей внести немного творчества в помощь страждущим:
– Доктор, я сломал ногу в двух местах!
– Запомнил эти места?
– Да!
– Больше туда не ходи.

ПОВАР



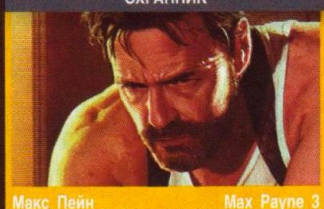
Мастер Шеф — **Halo 4**
Это же вроде про него кулинарную передачу на СТБ делают, верно? А как он еду пробует, если шлем никогда не снимает?

ТЕХНИЧКА



Баба Галя — **Hitman: Absolution**
Мастерство конспирации Агента 47 настолько высоко, что он не только орет: «Куды по помытому?», но еще и пересаливает борщ и не до конца удовлетворяет мужа. От Бабы Гали – не отличить.

ОХРАННИК



Макс Пейн — **Max Payne 3**
После командировки в Бразилию Максим настолько спился, что в школу мы его взяли без резюме: сразу видно – человек на должности давно, свое дело знает.

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ-ФОРТИФИКАЦИЯ

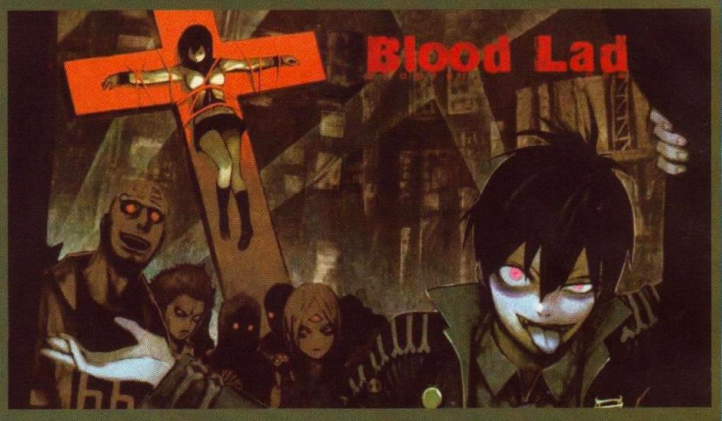
3 аниме-сериала, которые спрячут тебя от дождя и холода этой осенью

Титаническое бессилие

Вторжение титанов / Attack on Titan
Студия: Wit Studio
Режиссер: Араки Тэцуро
Оригинал: манга Shingeki no Kyojin авторства Исаяма Хадзимэ
Количество эпизодов: 25
Поможет пережить: депрессию (либо наоборот вызвать ее)

Ничего общего с Titanfall! При первом беглом взгляде, Attack on Titan напоминает классический сенен: ну, знаешь, все эти наруто-подобные сериалы про школьников, спасающих мир. Однако Attack on Titan – вещь более глубокая и сюжетная. И жестокая. И правдивая. Это экшн, каких сейчас практически не делают.

В мире с сильным привкусом средневековой Европы живут двое героев – Эрен и его сводная сестра Микаса. Вокруг толпа статистов, умирающих с регулярной периодичностью. Так что герои живут, не тужат, потом на город внезапно нападают титаны-людоеды. А дальше в расход идут все, включая главных героев. Пошокировав, сериал не теряет темпа и добавляет еще больше интересной непредсказуемости. Уж шаблоны этот сериал рвет – мама не горюй!



Упырь свой мел!

Кровавый парень / Blood Lad
Студия: Brains Base
Режиссер: Мия Сигэюки
Оригинал: манга Blood Lad авторства Кодама Юки
Количество эпизодов: 12
Поможет пережить: большую часть ныне живущих (ибо смех продлевает жизнь)

В аду живет Стаз, потомственный вампир, который очень сильно хотел отведать человеческой крови. Да только, как в аду человека найти? Никак. Тут даже вай-фай не везде ловит.

С голодухи вампир начал играть в видеоигры, собирать фигурки и смотреть аниме. Короче, стал задротом. Напряженные отношения с семьей прилагаются.

Но вот однажды сбылась мечта клыкастого тугодума, и поблизости появилась человеческая самка. Стаза по традиции немного потупил, и счастье кончилось: жуткий монстр сожрал девчонку, оставив на память только ее призрак да горстку костей. Горе-вампир решает во что бы то ни стало девушку воскресить, дабы потом ее, как и хотелось, отобедать. Простой квест по воскрешению человека выливается в какой-то термоядерный замес с вампирскими семейными разборками, путешествиями между мирами, битвой с оборотнем на боксерском ринге, атакой клонов, свержением короля преисподней и постоянным пародированием игр и аниме. Совершенно идиотский и от этого гениальный ответ «Сумеркам».

Ночной кошмар Донцовой

Danganronpa / Пуля правосудия
Студия: Lerche
Режиссер: Киси Сэйдзи
Оригинал: видеоигра Dangan-Ronpa
Количество эпизодов: 12
Поможет пережить: детективный жанр, ибо Danganronpa 100% вгонит его в могилу

Хотя Danganronpa относится к детективному жанру, но цепляется за него буквально краями. Порой там начинается такая концентрированная шизофрения, что хоть стой, хоть падай: осмыслить лучше не пытаться.

Главный злодей – это черно-белый плюшевый робот-медведь? Ну ладно, окей. Школьница создала искусственный интеллект за пару дней? Допустим. Огромный качок в три метра высотой на самом деле робкая 16 летняя школьница? Да ради бога!

Другая школьница на самом деле школьник? А у той школьницы раздвоение личности? А у того случилась амнезия от легкого удара? А того ученика убил гигантский человекоподобный робот?

Как ты уже мог догадаться, Danganronpa – довольно странный сериал. Там то и дело творится лютый бред, но, тем не менее, самая важная черта в наличии: реально интересно знать, кто выживет в финале и кого грохнут следующим.

Ведь сюжетно суть примерно такова: 15 подростков оказываются заперты в школе и должны убивать друг друга, чтобы выжить. Кто сможет совершить «идеальное убийство» и не попасться – выйдет на свободу. После обнаружения трупа начинается расследование, и если личность преступника выясняется – бедолагу казнят, но если обвинят невиновного, то все, кроме убийцы, погибнут. С каждым эпизодом действующих лиц становится все меньше, а вопросов – все больше. Кайф.