

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПМВ!

Мы с тобой одной крови!

№7
2013

А-Р-Р-Р-Р!

МЫ СКАЧАЛИ ИЗ ИНТЕРНЕТА
еще одну статью о пиратстве!

ЛУЧШЕЕ
С
E3

**THE LAST
OF US**

РУИНОТЕРАПИЯ

**ASSASSIN'S
—CREED IV—
BLACK FLAG**

**КАПИТАН
ДЖЕК-ВСЕХ-УБЕЙ**



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (137), липень 2013 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реaktor
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 23.06.2013.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідцтво N KB 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Дар'я Бе-
режньова, Влад Тучін, Валентин
Шукайло, Олександра Дівіна,
Іван Басанець

Подяки:
Дякуємо Джорджу Карліну за те, що
він веселив наших батьків настільки
давно, що вони ще не народились

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

КРЕЙЗИС ЛИЧНОСТИ



В последнее время в моей новостной ленте в соцсети прямо-таки эпидемия жизнеутверждающих статусов, цитат и постов на тему важности всегда оставлять в своей душе ребенка. Грусть и печаль этого феномена заключается в том, что постант это в основном люди, которым едва перевалило за двадцатник – ребенок в их сердцах при всей их взрослости еще не выцвел – нить нечего. К тому же, я не совсем согласен, что оставлять в своих медленно стареющих мозгах нужно именно ребенка. Помню, когда я был карапузом, ничем сверхъестественным там и не пахло. Годишь под себя, внятного сказать ничего не можешь, а самое ужасное – никакой свободы выбора. Есть, конечно, в детстве и свои плюсы – например, полное отсутствие ответственности – но это такая себе мотивация, если честно. Все-таки жизнь несправедлива: в детстве у тебя ни денег, ни желания, ни понимания того, что такое время. В молодости у тебя есть время и желание, но нет денег. В среднем возрасте – есть деньги и желание, но нет времени. А в старости – с деньгами и временем все ок, но вот от желания не остается и намека. Так что я за то, чтобы вместо ребенка в мозгах оставалась какая-то безуминка, искренность и по-детски наивное умение удивляться. А самое главное – чтобы там еще вырос переключатель, помогающий быстро перейти из взрослого режима «нужно» в раздолбайско-сумасшедший «пофиг, пляшем».

Ведь баланс – он нужен везде и особенно здесь. Потому что слишком долгая жизнь на противоположных полюсах крайностей тоже негативно сказывается на себе, любимом. Я всегда восхищался эскапистами и дауншифтерами – американскими ребятами-трудоголиками, которые до определенного времени обожают работу на выходных и сверхурочные, а в один прекрасный момент их переключивает. Они бросают свои отдельные кабинеты в крупных корпорациях, оставляют свои бэнгли и жен-фотомоделей и дают деру в Тайланд, чтобы несколько лет пожить в халабуде на острове без цивилизации, выращивая картошку и марихуану, да пугая акул голой задницей. Но такой подход не по мне: я выбираю больше постоянной динамики, чем качели длинной в несколько лет. Мне кажется, лучше всего в этом плане устроились кидалты (от соединения английских слов kid, «ребенок» и adult, «взрослый»). Эти ребята могут планктонить в офисе серьезной фирмы всю рабочую неделю, но на выходных обязательно закинут галстук за шкаф и поедут на природу, чтобы позапускать радиоуправляемый вертолетик. И даром, что им почти 40 – веселятся они на славу. У меня есть несколько таких безумных знакомых, способных на любое сумасшествие, и самое главное – они могут найти для этого время. Был даже такой неловкий момент – один из них как-то неожиданно засмеялся на похоронах. Его даже не дохоронили.

В общем, дорогой читатель, пора бы тебе уже перелистывать страницу и приступать к погружению в мир видеоигр (если ты, конечно, прямо сейчас не участвуешь в вооруженном ограблении банка). Ведь игры – еще один прекрасный способ бороться со взрослым душевным унынием и кризисами самых разных возрастов. Почаще осознавай мир и приходи в себя – может даже застанешь кого-нибудь. Ведь, по сути, нет так важно, куда катится мир – главное, чтоб по дороге не укачало. Так что не стесняйся делать сумасшедшие вещи – будет потом что веселого вспомнить. Кстати, тут соседский пацан вызвал меня на дуэль с водяными пистолетами. Так что я дописываю эти строки, пока закипает вода в кастрюльке. Пойду чудить. Удачи, начинки для гробов!

Ладно, ладно, расслабься, шучу. Разумеется, все будет плохо, и мы все умрем.

by Khaj-Tosin

РАЗДАЕМ



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Dark – упырь свой мел!
То есть, умерь свой пыл!

Deadpool – рафинированная
шизофрения

The Smurfs 2 – почему этой игры
никогда не будет в нашем журнале

А также подробности
самых крутых проектов с E3 2013

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 похаживает...
- 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 непростиительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

INTRO

Когда-нибудь по мотивам колонки редактора снимут фильм. Если наберется бюджет. Если не наберется – снимут кошку с дерева1

INFO

Путеводитель по графству графомании2

Игропанорама

Главные события прошедшего месяца так и не произошли, так что мы написали не о них4
 Результаты конкурса от Vebatim5
 Сначала мы хотели рассказать тебе, как справиться с террористами, захватившими небоскреб, но тут неожиданно нагрянула выставка ЕЗ, так что пришлось посвятить место дурацким новым играм, конференциям издателей и приставкам следующего поколения6

MegaGame

[The Last of Us] Вооруженный до зубов престарелый дяденька гуляет с маленькой девочкой по заброшенным зданиям. Казалось бы, пора звать педобира – но нет – они просто любят вместе убивать людей и мутантов12
 [GRID 2] Еще одна гонка, которая ну никак не поможет тебе сдать на права18

To play or not to play

[Remember Me] Смотрел фильм «Игры разума»? Посмотри. Он не совсем про игры, но зато про разум. Как и творение DONTNOD – только это еще и игра с драками22
 [Call of Juarez: Gunslinger] Почувствуй весь ужас Дикого Запада во всей прелести домашнего комфорта26
 [Задор: Владыки Миров] «Слава Україні!», «Героям Слава!» – примерно так подумали киевские разработчики и сделали пошаговую стратегию покурке, чем Heroes of Might and Magic28
 [The Swapper] Если ты всегда мечтал, чтобы игра вызвала у тебя эпилепсию, то The Swapper тебе не понравится30
 [State of Decay] Мотор не глуши – зомби глуши в американской глуши!36
 [Fuse] Если ты давно разочаровался в старых шутерах, мы нашли для тебя новый, в котором ты тоже можешь разочароваться38
 [Dyad] Сенсация! Впервые в игровой индустрии симулятор просмотра на эквайзер Windows Movie Player под ЛСД!41
 [The Incredible Adventures of Van Helsing] Поскольку экшн про отрезание ушей The Incredible Adventures of Van Helsing еще не вышел, можно отрезать пару конечностей упырям и вурдалакам42
 [Cry of Fear] Наш журналист написал об инди-хорроре, леденящем кровь, капаящую с наших клыков. А потом прилег отдохнуть в свой любимый гроб44
 [Army of Two: The Devil's Cartel] Когда разработчиков этой игры спросили, что это у них только что так громко упало, они ответили: «Наша самооценка»45
 [Dust: An Elysian Tail] Divine такая прикольная, что даже оргазм не симулирует, а пародирует. А еще она забавно пишет о брутально убивающих друг друга зверятах46

Ждем-с

[Assassin's Creed IV: Black Flag] Если Ubisoft так не любят пиратов, зачем же делать про них игру? Мистика! Кстати, в статье мы ни разу не пошутили про флагелляцию, а ведь хотели48

Lab 13

Мозг есть! Он не может не есть! (Справедливое замечание, ведь мозг потребляет 20% всех ресурсов, которые получил твой организм). Сами мы не уверены, что мозг все-таки существует – ни разу его не видели, но на всякий случай рассказали тебе, как он работает и как его проапгрейдить50

InDus3

Каждый раз, когда ты качаешь с торрента игру, умирает котенок. Но издателей заботит вовсе не это, а убытки. Так что мы разузнали, кто и почему пиратит больше всех, и на самом ли деле из-за пиратов бедные разработчики недоедают52

Cell-o-fun

Пока все нормальные журналы пишут о модных расцветках клетчатых плавков на лето, мы написали о модных летних программах для смартфонов. Наш редактор рубрики «Стиль» до сих пор пытается застрелиться58

Железный бум

Тест трансформера HP Envy x260
 Тест медиа-сервера Seagate Central63

Columbia Brothers

Мы пишем про фильмы в журнале про игры исключительно из-за нашей любви к кинематографу, а вовсе не потому что нас держат в заложниках. (Мы сидим в подвале редакции! Помогите! У них автоматы!)64

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** обзоры, новости, киномубрика
- ▶ **ВИДЕО:** Assassin's Creed 4: Black Flag, Batman: Arkham Origins, Battlefield 4, Beyond: Two Souls, Call of Duty: Ghosts, Castlevania: Lords of Shadow 2, Command and Conquer, Dark Souls II, Daylight, Dead or Alive 5, Dead Rising 3, Destiny, Dragon Age: Inquisition, Final Fantasy XV, Halo (Xbox One), Hellraid, InFAMOUS: Second Sun, Killer Instinct, Killer is Dead, Killzone: Shadowfall, Knack, Mad Max, Metro: Last Light, Metal Gear Solid 5, Mirror's Edge, Need for Speed: Rivals, Oddworld: New 'n' Tasty!, PES 2014, Plants vs Zombies: Garden Warfare, Quantum Break, rain, Rayman: Legends, Ride to Hell: Retribution, Ryse: Son of Rome, South Park: The Stick of Truth, Splinter Cell: Blacklist, The Crew, The Dark Sorcerer, The Elder Scrolls Online, The Walking Dead: 400 Days, The Witcher 3: Wild Hunt, Thief, Titanfall, Tom Clancy's The Division, Warframe, Watch Dogs, Wolfenstein: The New Order, World of Tanks, World of Warplanes, World of Warships
- ▶ **ДЕМО:** Strategic Command WWII, Waveryder

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ИЮЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	X360	PS3
 Mortal Kombat	3	Fighting	✓		
 Dark	5	Stealth action/RPG	✓	✓	
 Civilization V: Brave New World	9	TBS	✓		
 Metal Gear Solid: The Legacy Collection	9	Stealth Action			✓
 Dynasty Warriors 8	16	Hack&Slash	✓	✓	✓
 Time and Eternity	16	RPG			✓
 Shadowrun Returns	25	Tactical RPG	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

Молодой новозеландский нарушитель закона, приговоренный к домашнему аресту, убедил полицию отбыть последний месяц срока в тюрьме, так как дома переиграл во все игры на своем Xbox 360 и ему стало настолько скучно, что он хотел убежать.

Ш!: Потому что нужно было брать PS3. А еще лучше – книги. А ЕЩЕ лучше – не быть нарушителем закона.

Студия Danger Close, разрабатывавшая игры серии Medal of Honor для Electronic Arts, была распущена.

Ш!: Минута молчания за почившую студию, и стоячие овации в честь EA за надцатое наступление на грабли: взять франшизу, выдать из нее всю оригинальность, обвинить кого-то или что-то в низких продажах, уволить потевших над франшизой людей. Цикл продолжается.

Apogee Software, экс-разработчики Duke Nukem Forever, подали в суд на Gearbox Software за невыплату \$2 миллионов гонорара после выпуска игры. Gearbox готовы отправить встречный иск за нарушение контракта, дав комментарий: «Извлекли урок о том, что не стоит заключать контракт с компанией, у которой судебных исков было больше, чем выпущенных игр».

Ш!: Как низко великие пали...Ребята из Apogee, похоже, отчаянно нуждаются в деньгах, а у Gearbox своих проблем хватает с Sega после Colonial Marines.

С тех пор, как Valve запустили возможность продавать созданные руками игроков предметы Team Fortress 2 за реальную валюту, многочисленные умельцы в общей сложности заработали \$10 миллионов.

Ш!: ...И кому-то из них близкие наверняка каждый день под руку говорят «когда же ты наконец найдешь нормальную работу?!»

Diablo III выйдет на PS3 и Xbox 360. В игре будет офлайн кооператив и никакого аукциона.

Ш!: Вернуться на консоли – большой и важный шаг для Blizzard. А еще больший – признание своей неправоты в требовании постоянного онлайн и ломающего экономику игры аукциона.

Помните Prey 2? Уже забыли? Bethesda помнит. И утверждает, что игра покрыта занавесом тайны, поскольку недостаточно хороша для показа на публике.

Ш!: Приятно, когда издатель изъявляет желание довести игру до ума перед тем, как прокачивать ее маркетинговыми стероидами и вытаскивать на подиум в одних трусах.

17 АВГУСТА

пришедшим в костюмах игровых героев – вход бесплатный

Для посетителей выставки:

Многочисленные конкурсы от редакции и партнеров журнала

Турниры по компьютерным играм

Возможность пообщаться с разработчиками любимых игр

Костюмированные представления

Возможность попробовать самые актуальные девайсы и гаджеты

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ ФЛАЕРА СКИДКА НА ВХОД 10 ГРИВЕН

ПРИРОДНЫЕ ДАННЫЕ

Если что-то странное происходит по соседству, кого позовешь? Охотников за привидениями! А если нужен надежный способ сохранить данные, кого позовешь? Verbatim! А все потому, что этот производитель дисков, флешек и других крутых запоминающих устройств считается лидером на рынке носителей для хранения данных. И это не мы придумали – так даже в Википедии написано! В общем, как ты помнишь, в прошлом номере мы пообещали тебе кучу призов от Verbatim, если ты примешь участие в конкурсе – и, что логично, победишь.




Чтобы победить, тебе нужно было ответить на четыре вопроса:

1. В каком году компания Verbatim получила свое название?
2. С какого года компания Verbatim начала выпуск компьютерных носителей для хранения информации?
3. Что значит слово Verbatim?
4. Каков максимальный объем в гигабайтах USB-диска Verbatim Store 'n' Stay NANO?

Правильные ответы звучат так:

1. 1978 год.
2. С 1969-го.
3. С латыни Verbatim переводится как «дословно», «слово в слово», что символизирует точность и надежность работы сам знаешь чьих девайсов.
4. 32 Гб.

Среди всех, приславших правильные ответы, мы определили победителей методом случайного тыканья пальцем в монитор с закрытыми глазами.

5 место и мощную мультимедийную гарнитуру Verbatim с затылочным оголовьем получает **Рома Горбач**

4 место и суровую беспроводную сверхкомпактную лазерную мышь Verbatim выбирает **Максим Сукач**

3 место и драйвовую портативную мультимедийную акустическую систему 2.1 Verbatim забирает **Шишко Антон**

2 место и невероятный USB-накопитель Verbatim PinStripe, 128 Гб достаются **Дмитрию Корниенко**

И, наконец, **1 место** и красивый, похожий на гоночный автомобиль GT, портативный жесткий диск Verbatim GT SuperSpeed с интерфейсом USB 3.0 и объемом 1 Тб выигрывает **Дима Грицина**

Поздравляем победителей с победой, а всех остальных благодарим за боевой дух. Как всегда, просим победителей прислать нам контактные данные по адресу konkurs@shpil.com.

Некст-ген феномен и время перемен на



Вот оно! В этом году – точно! 100%! Ну, правда, сейчас – самое время. Да и консоли нового поколения дали о себе знать. И на дворе 2013-й – как раз год с цифрой 3, а если сложить 2 и 1 – тоже получится 3! И выставка E3... Пора бы уже одной игре вручить долгожданную цифру 3, одному ученому – лом, а геймерам – новый прорыв в жанре приключенческих шутеров.

Но, увы и ах, Гейб так и не вышел на сцену Лос-анджелесского Convention Center, так что 48 тысяч посетителей E3 пошли смотреть конференции главных «игроков» гейм-индустрии – издателей и платформомодераторов.

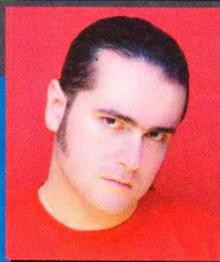
Microsoft

«Мелкомягкие» доказали, что умеют учиться на своих ошибках. Но для того, чтобы учиться на них, нужно сначала их допускать – и это компания умеет тоже весьма неплохо: ее конференция прошла без упора в игры для вечеринок и семьи, которые так сильно продвигались на прошлогоднем E3 не без помощи Kinect. Упор совестно шел в хардкорную аудиторию с анонсом как сиквелов, так и новых тайтлов, хотя не порадовать халоводов анонсом новых приключений Мастер Чифа компания так и не рискнула, анонсируя на всяких случаях сразу две Halo. Зато было немало эксклюзивов, некоторые из которых ну очень хотелось бы увидеть на ПК – хотя бы в далеком будущем.

В ближайшем же будущем – а конкретнее, в ноябре, испытать на себе виртуальные радости нового поколения можно будет на Xbox One, на котором MS по очевидным причинам сконцентрировала внимание во время выставки. И внимания консоль получила куда больше, чем рассчитывала компания.

Вести о необходимости раз в сутки заходить в Сеть для поддержания работы Xbone, постоянно активное состояние присоединенного Kinect и привязка дисковых игр к одной консоли с необходимостью исполнять цирковые трюки для разовой активации на второй приставке были восприняты, мягко говоря не очень тепло. Да еще и при ценнике в \$499. Геймеры, будучи геймерами, очень скоро подняли шторм в сетевом пространстве, протестуя против столь наглых и неудобных способов защиты, стоящих за спиной аргумента «а у нас цифровая дистрибуция». Не помог ситуации и комментарий «Если у вас нет доступа к Сети, у нас есть консоль для вас – Xbox 360».

После конференции игроки боялись лишь одного – Sony повторит этот же шаг, делая абсолютный контроль над приставками стандартом для индустрии. А получилось даже лучше, чем ожидалось, – Microsoft перепугалась засилию в интернете комментов «Возьму-ка я лучше PS4» и сразу после выставки одним махом отказалась и от постоянного онлайн, и от запрета на обмен играми, и даже от региональных ограничений.



Сергей Галенкин,
Директор по маркетингу Nival

Xbox One и Playstation 4 ориентированы на разные аудитории, отсюда и разные подходы, цена и прочие мелочи.

Xbox One – медиацентр для всей семьи. Инициатор покупки – дети (5-17) или отец семейства (30+). Девайс служит, чтобы смотреть спорт, кино, играть в «активные» игры и для Call of Duty. 499 долларов при этом – смешно, барбекю стоит дороже. До того, как отменили постоянный онлайн, было не так смешно, но поскольку основное предназначение консоли – онлайн-сервисы, аудитория в целом стерпела бы. Заодно случилась бы мелкая пакость паразитной аудитории Xbox 360 – детям, которые шили консоли и/или менялись играми.

Playstation 4 – консоль для одиночек. Инициатор покупки и часто он же покупатель – молодой человек 18-30 лет, на бюджете, поэтому даже 399 баксов – дороговато. Зато играет много и часто, пусть и платит не фуллпрайс, но на PS Plus раскошелится точно. И то, что он меняется играми, – не проблема, а плюс – виральность.

При этом, как это не смешно, для PS3 паразитной аудиторией были те, кто брал ее как медиаплеер – заплатили мало, а игр не покупают. С PS4 это не так актуально.



Sony

Весь негатив от презентации Xbox One оставил для Sony пустые ворота, в которые уже катился мяч. Нужно было его просто не трогать, и гол был бы засчитан. Именно поэтому вся пресс-конференция Sony проходила по принципу «Смотрите: это PS4. Чем она хороша? Тем, что она – не Xbox One». Но не только в этом заключалось ее преимущество.

Помимо 80-ти игр, которые будут доступны на PS4 в день релиза ближе к концу этого года, Sony обещали и продемонстрировали сотрудничество с инди-студиями и большую открытость платформы для небольших студий разработки. Открытость платформы обрадовала и геймеров, когда Sony стали хвастаться возможностью спокойного обмена играми, отсутствием региональных ограничений и требования подключаться к онлайн для работы приставки. Все это, казалось бы, должно подразумеваться само собой, но на фоне драконовских требований Xbox One функционал PS4 казался манной небесной. Издатели, правда, могут на свое усмотрение вводить личный DRM, но главные эксклюзивы Sony под него не попадут.


Артеми́й Лебеде́в,
 ведущий российский дизайнер

Мое мнение о PS4 и Xbox One – это две черные коробки. Даже не знаю, что еще про них сказать. Наверное, покупают их не из-за внешнего вида, а потому что там игры клевые. Но у «Сони» дизайн поприятнее, не такой топорный, как у «Майкрософта».



\$399

€399

£349



\$399

€399

£349



Ubisoft

Лично нас разочаровала критическая нехватка на пресс-конференции вина, сыра и шарфиков, но французский издатель компенсировал их отсутствие тем, что делает лучше всего, – багетами играми. Порадовало разнообразие последних – от сурового и слегка перегибающего палку экшна Splinter Cell: Blacklist до мультяшного и по-милому глуповатого Rayman Legends. Но украд шоу The Division, который показал, что графически некст-ген действительно здесь.

Nintendo

Трудно сказать, почему Nintendo не устраивали в этом году масштабной пресс-конференции, обойдясь простым стендом. Ненавистники скажут, что они опустили руки на фоне мощнейшей конкуренции со стороны PS4 и Xbox One, обожатели – что компания слишком высоко стоит, чтобы вмешиваться в грязные разборки низших существ... А истина где-то посередине. Wii U и правда не чета грядущим технологическим гигантам в плане железа, но как всегда искренняя и широкая улыбка Шигеру Миямото показывала, что Nintendo и на своем островке себя замечательно чувствует – у нее же есть Марио и Зельда!

Как всегда держа в стальном кулаке собственную целевую аудиторию, Nintendo поспешили похвастаться поддержкой хардкорных тайтлов от серьезных издателей, в числе которых Warner Brothers, Ubisoft, Disney, Activision и Square Enix. Не совсем внятную позицию по отношению к WiiU занимает EA, поскольку главные хиты – как недавние, так и грядущие – даже не думают показываться на консоли, но издатель уверяет геймеров, что с Nintendo у него только самые лучшие отношения. И только профессиональные.

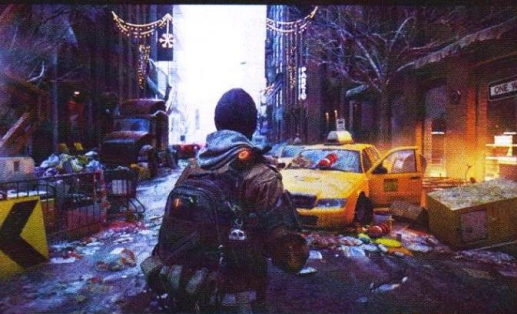
Electronic Arts

Издатель подхватил разогретых возможностями новых консолей игроков и стал воочию показывать, на что способны некст-ген железяки. Причем сразу на двух движках: Ignite – для спортивных игр, и Frostbite 3 – для всего остального: от аркад и до Battlefield 4, мультиплеерная альфа которого все дни выставки держала у стенда DICE толпы людей, среди которых оказался сам Спилберг, восхищенный видом разрушаемого небоскреба.

Как ни странно, не было сказано ни слова об Origin. Надеемся, это не значит, что EA отчаялись в своих отчаянных попытках выйти на один уровень со Steam.

ПЕРСПЕКТИВА

На E3 показали около полусотни игр, но далеко не все из них заслуживают внимания – например, по многим так ничего и не ясно. Но были и действительно запоминающиеся проекты. Мы собрали их специально для себя, но скрепя сердце делимся с тобой.



Call of Duty: Ghosts

Сенсация! Разработчики CoD обещают новый сеттинг, полный постапокалипсиса, частичную разрушаемость окружения и собачку в качестве одного из персонажей. Но мы-то с тобой все равно прекрасно знаем, что нас ждет в новой серии Санта-Барбары.

Destiny

Создатели ранних Halo наконец-то показали вменяемый геймплей своего нового проекта про жизнь на земле после нападения жутких пришельцев. Выглядит вполне достойно, красиво и бодро. Особенно учитывая, что Bungie умеют делать олдскульное и клевое управление в консольных шутерах.

The Elder Scrolls Online

Поигравшие в MMO по TES утверждают, что для серии – это шаг назад. Создатели игры убеждают, что акцентируются на приставках, поэтому ПК-версия может подзадержаться. И никакой тебе Фус Ро Ды.

Wolfenstein: The New Order

Культовая игра прошлого, которая по большому счету зародила жанр «шутер», возвращается. Пока непонятно, как это будет выглядеть, но создатели

показали безумно стильный трейлер про то, как нацисты победили, переиначили историю и устроили всем тотальный хайль-гитлер.

Dead Rising 3

Пока что этот экшн «соедини велосипед с бензопилой и трехколесным велосипедом, чтобы весело убить зомби» заявлен как эксклюзив для Xbox One. И это плохо. Зато от сумасбродного веселья предыдущих частей проект мало чем будет отличаться. И это хорошо.

The Witcher 3: Wild Hunt

Поляки – большие умнички и были в числе тех, кто «взорвал» E3. Подробности игры читай в прошлом номере – там там CD Projekt RED раскрыли почти все карты.

Battlefield 4

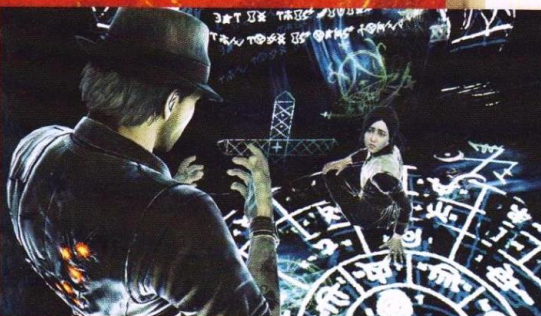
По большому счету, это Battlefield 3,5 – не очень-то он далеко шагнул от третьего «Батлача». Но масштабность сражений, полноценное участие в мясорубке пехоты, вертолетов, кораблей, танков, возможность взорвать дорогу и обрушить небоскреб – это вызывает восхищение. А еще – вернется «Режим Командира», позволяя одному из игроков посмотреть на «Батлу» как на стратегию, отдавать приказы союзникам и наводить ракетные удары. Ждем!

Mirror's Edge 2

Она будет. Ее делает DICE. В этом мире есть счастье.

Need for Speed: Rivals

Как обычно, ничего выдающегося. Ну, красиво. Но не более того. Когда-то гоночная игра #1 уже давно превратилась в Call of Duty, только про машинки.



Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Из милого мультяшного тов-дефа они сделали шутер на движке Battlefield 4... Похоже, скоро EA превратят в FPS даже «Тетрис».

Star Wars: Battlefront

Долгожданную третью часть «Батлфилда» с лазерными мечами делают сами DICE. Пока показали только тизер, но уже возникает вопрос: как шведы потянут столько проектов сразу и как это отразится на их качестве?

Titanfall

Новый проект от скандально ушедших из Activision создателей Call of Duty одновременно напоминает Borderlands и Battlefield, а в нем огромные роботы сражаются с еще более огромными роботами. И есть джет-паки. Выглядит настолько круто, что автоматом должно переехать в твой личный ТОП-5 самых ожидаемых игр выставок.

Quantum Break

Игра про детектива, который умеет останавливать время: все-таки, финны из Remedy никак не могут отделаться от синдрома тормоза. Кстати, учитывая традицию игроделов именовать проекты в честь протагонистов (Max Payne, Alan Wake) – Quantum Break – странное имя для главного героя игры. А еще это эксклюзив для Xbox One, будь он триста шестьдесят раз проклят.



Ryse: Son of Rome

Долгострой от Crytek, заточенный исключительно под Kinect и, соответственно под новый Xbox, наконец-то показал свое лицо. Это лихое кроважидное рубилово про Рим, в котором ты принимаешь максимально непосредственное участие: размахиваешь руками, а protagonista зверски кромсает врагов.

Deus Ex: The Fall

Фанаты культового киберпанкового экшна-РПГ, которые считают планшеты гламурным излишеством, негодуют. Ведь на iOS и Android выйдет четвертая часть Deus Ex — причем с новым сюжетом, новым героем, но старым знакомым сеттингом и перелопаченной под сенсорные экраны механикой.

Murdered: Soul Suspect

Сначала эта игра планировалась такой интерактивной версией фильма «Крепкий орешек», но затем сценаристам пришла в голову гениальная мысль: «А почему бы не влести сюда еще и «Шестое чувство» — там ведь тоже Брюс наш Уиллис!». В результате получится приключенческий экшен про несправедливо убиенного копа, который продолжает работу уже в виде призрака. Выглядит слишком заманчиво, чтобы не ждать.

Thief

Легендарный стелс-экшен возвращается, активно беря пример с Dishonored: похожий трейлер, похожий мрачный мир (ладно, он — визитка серии Thief уже довольно давно). Только Гаррет, в отличие от Корво, решает загадки и взламывает замки и больше крадется в тени, гасит свет да врагов, промышляет кражами и не балуется особой уличной магией. Ну, может разве что время приостановить, чтобы пострелять из лука по яблокам. По глазным.

The Crew

Целых три студии под патронатом Ubisoft корпят над превращением «Фейсбука» в гонки. Пока что, The Crew показал нам самый восхитительный трейлер гоночной игры всех времен и народов, убедив нас, что даже в таком заезженном жанре можно придумать что-то незабываемо новое — причем, как в плане рекламного ролика, так в плане и самой игры. The Crew делает огромный упор на многопользовательность так, как это не снилось NFS: The World. Ты катаешься по огромному открытому миру, объединяешься с другими игроками, враждуешь опять-таки с живыми гонщиками, улучшаешь машины и вообще. Пока — очень заманчиво, но будем посмотреть.

Tom Clancy's The Division

Это масштабный MMO-проект про мир на грани апокалипсиса. Пейзажи разрушенного Нью-Йорка выглядят невероятно круто и правдоподобно — куда там Crysis'у. Пока что единственная игра, глядя на которую, понимаешь силу next-gen'a. Интригует то, что The Division не отправит нас выживать после постапокалипсиса, а заставит делать это во время него: тотальный пистецид будет разворачиваться на всю катушку, как раз пока ты выполняешь задания на большой карте, собираешь трофеи и убиваешь чудовищ пополам с другими врагами. Создатели не исключают, что игрой порадуют и ПК-геймеры.

Watch Dogs

Ubisoft наконец-то показала, на что действительно способен их многообещающий хакерский GTA. Способен он на большое количество скриптов, но на зашкаливающей скорости они выглядят так круто, что смотреть просто любопытно. Однозначно — одна из самых захватывающих игр года.

Batman: Arkham Origins

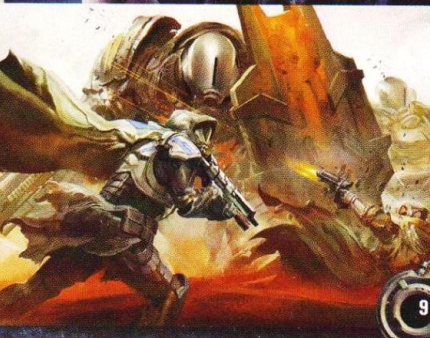
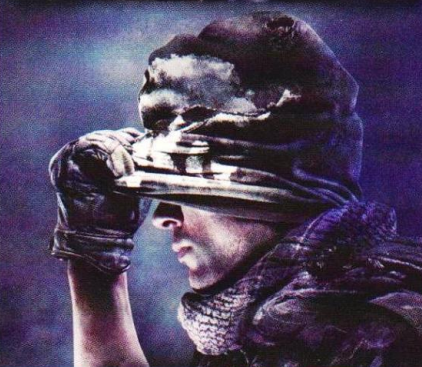
Разработчики на E3 не забыли показать свой проект в действии. Человека-летучую мышь ждет незабываемая ночь, а игроков, судя по всему, много часов увлекательного геймплея. Действие игры будет происходить в ночь перед Рождеством. За голову молодого «мышонка» назначили приличное вознаграждение — 50 млн. вечнозеленых. Теперь на него охотятся все убийцы и злодеи города.

Dying Light

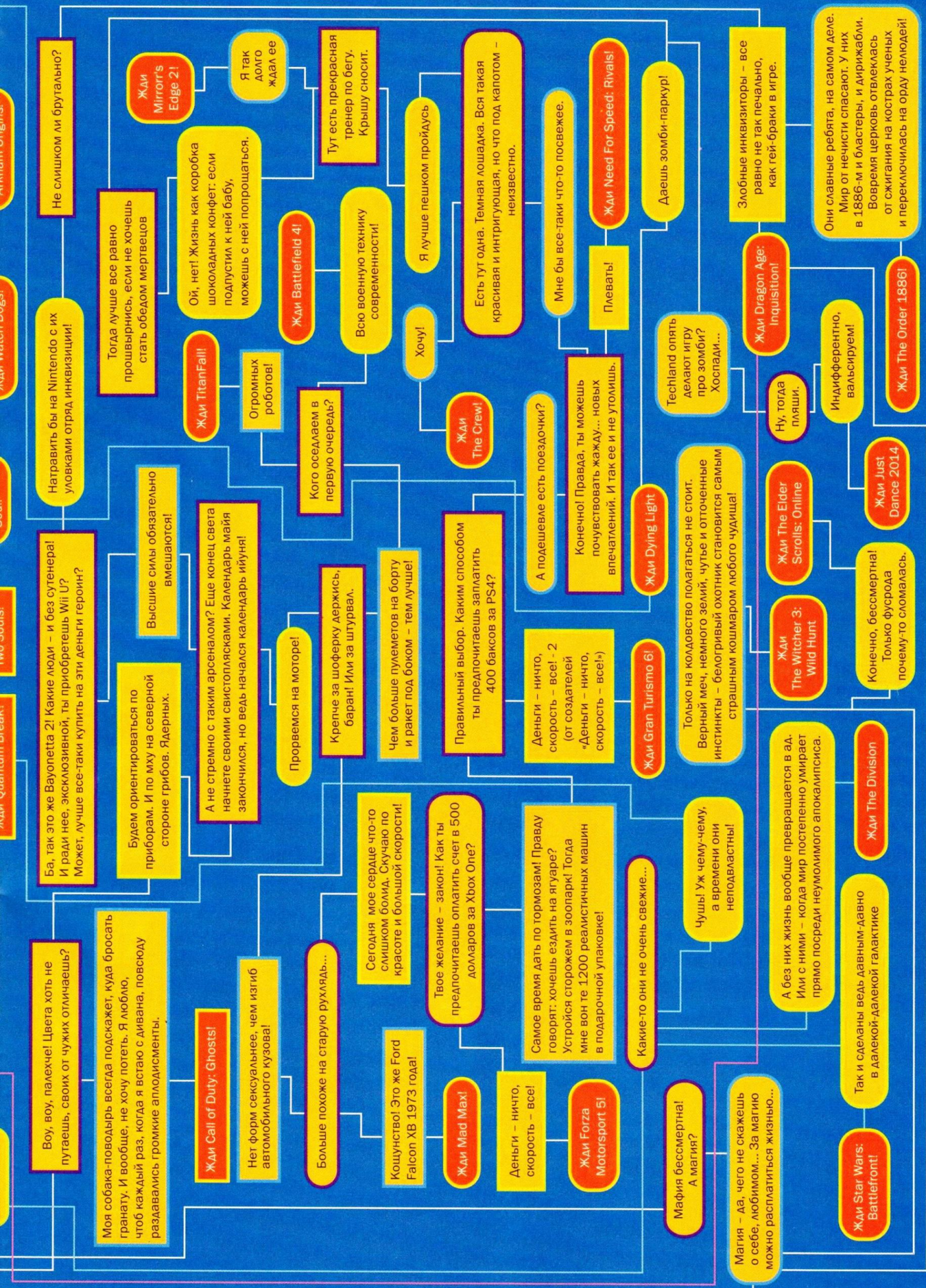
Techland, похоже, пора переименовывать в Zombieland — судя по всему, поляки забыли, что существуют и другие сеттинги, помимо зомби-апокалипсиса. Правда, в этот раз они предлагают совсем другой подход. Вернее, подбег. Dying Light акцентируется на паркуре: от живых мертвецов лучше дать деру, чем вступать в конфронтацию. Правда, игрокам предстоит устраивать беготню днем, собирая ресурсы, а вот ночью нужно будет отбиваться от напасающих отовсюду мертвяков.

The Order: 1866

Не на шутку заинтриговали своим проектом создатели God of War 3. Игра The Order: 1866 порадует необычным сеттингом: альтернативная викторианская эпоха, стимпанк-стиль, жуткие монстры и инквизиторы, стреляющие по нелюдям из паровых плазмаганов.



[illegible]

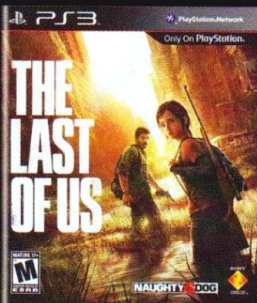


THE LAST OF US

Жанр:
action\adventure\survival\horror

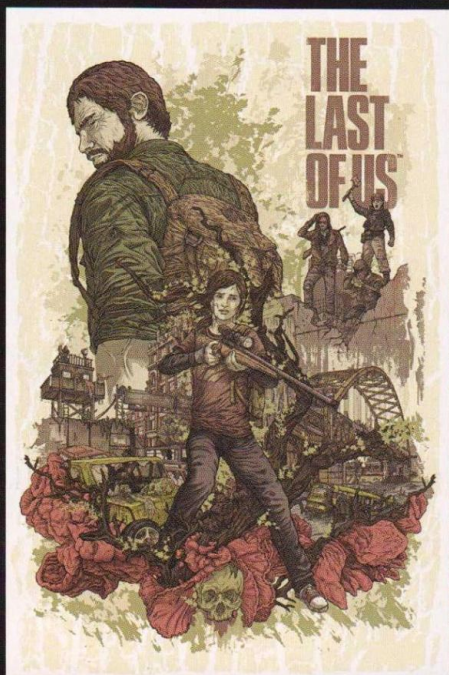
Разработчик:
Naughty Dog

Издатель:
SCE



КОНЕЦ КОНЦОВ

На что ты готов ради выживания? Вывалиться в грязище и дермище, перегрызть глотку сотне ни в чем не повинных людей, предать всех друзей? Многие готовы на что угодно, лишь бы вырвать у старухи с косой еще один день. Но можно ли назвать человека выжившим, если в живых осталось только его тело, а душа и разум сгнили, расщепившись в щелочи страха, ненависти и боли? Примерно такие вопросы поднимает экшн The Last Of Us в первый же час игры, но это не единственная причина, почему ты немедленно влюбишься в этот неординарный проект.



Последние герои

Разработчики носятся с геймерами, как с хрупкой фарфоровой вазой любимой бабушки: не дай бог как-нибудь повредить этот прекрасный, нежный сосуд, из которого вместо цветочков зеленеет 60 долларов на новый AAA-блокбастер. Нельзя травмировать игрока жестокостью – сделаем ее показательно несерьезной; нельзя грузить игрока сложными жизненными проблемами – у него ведь и учеба с работой, и начальник-дибил, и девушка ноет – пускай хоть здесь несчастный проходец очередного шутера отключит мозг и расслабится! В этом, кстати, нет ничего плохого: после тяжелого трудового дня я в большинстве случаев предпочитаю не засесть за томиком Ницше, а как раз оторвать пару голов в какой-нибудь игре, сюжет которой занимает три строчки, причем первая – это название самого проекта. Вот тут-то и появляется The Last Of Us, которая мигом шлет подальше все стандартные сюсюканья разработчиков, забирает у тебя соску и бодрым пинком отправляет прямиком в ад.

Настоящее

Naughty Dog обошлись без затравки с дрожащим от псевдопереживаний закадровым голосом, рассказывающим стандартную телегу в духе «Мы не ждали, что настанет полный пестицид... С начала катастрофы прошло 20 лет, и те, кто выжил...» Нет, история начинается с нашего времени, с крохотного семейного дня рождения – короткой зарисовки, сходу открывающей персонажей и подчеркивающей, как сильно изменился наш мир в результате трагедии. Через пару минут главный герой игры, Джоэл, вместе со своей семьей уже вовсю драпает от первой волны мутантов. А через полчаса геймплея ты видишь мир спустя два десятилетия, за которые так и не удалось побороть заразу. Игра не объясняет,

что, как и почему. Игра не рассказывает тебе, кто здесь негодяй, а кто хороший. Сам разбирайся – как в жизни.

Пейзаж угнетает: перед тобой забарикадированные улицы обнесенных бетоном резерваций, в которых правят солдаты, а простые люди ждут свой паек в надежде протянуть еще денек и не получить пулю в затылок. Стены разукрашены граффити – и надписи не обещают ничего хорошего. Каждая деталь в интерьере, каждая сценка, которая разыгрывается, когда ты проходишь мимо, нацелены на одно: показать внимательному зрителю, на какой кошмар способно человечество, когда конец света все-таки наступил, а за забором беснуются кровожадные психи-мутанты. Самое время начать ценить то, что у тебя есть в реальности, схлопотать инъекцию надежды и понять, что даже в нечеловеческих условиях можно оставаться человеком. Даже несмотря на то, что, оказавшись на грани вымирания, наш вид почему-то ценит человеческую жизнь еще меньше, чем обычно.

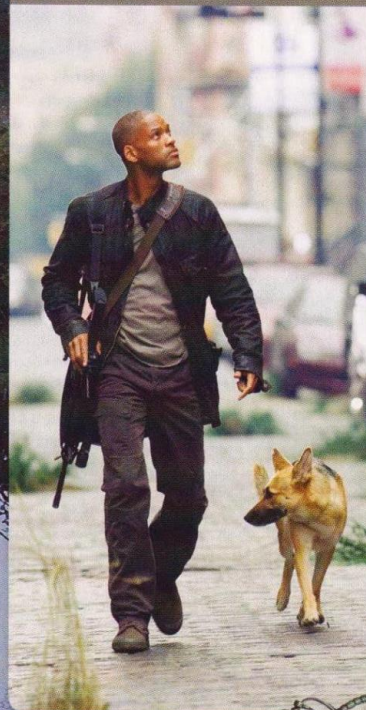
Нас рать

Если попробовать описать рецепт The Last Of Us – получится нечто в духе «Uncharted в мире Metro: Last Light на поверхности и без газмаски, но с элементами I Am Alive». Впрочем, это описывает суть игры чуть более чем на полпроцента. На самом деле – The Last Of Us – симулятор выживания. Симулятор цепляния немеющими руками за травинку, когда ты висишь над пропастью. Симулятор того, насколько человек может низко пасть, когда мир с грохотом укатился в тартарары. Что ни говори, а сегодня жанр survival скис: большинство представителей вроде Dead Space давно плюнули на саспенс и ощущение беспомощности – тебе сразу дают в руки лазерный шмайсер размеров с Австралию, а все глобальные проблемы ты можешь решить

Апокалипсис позавчера

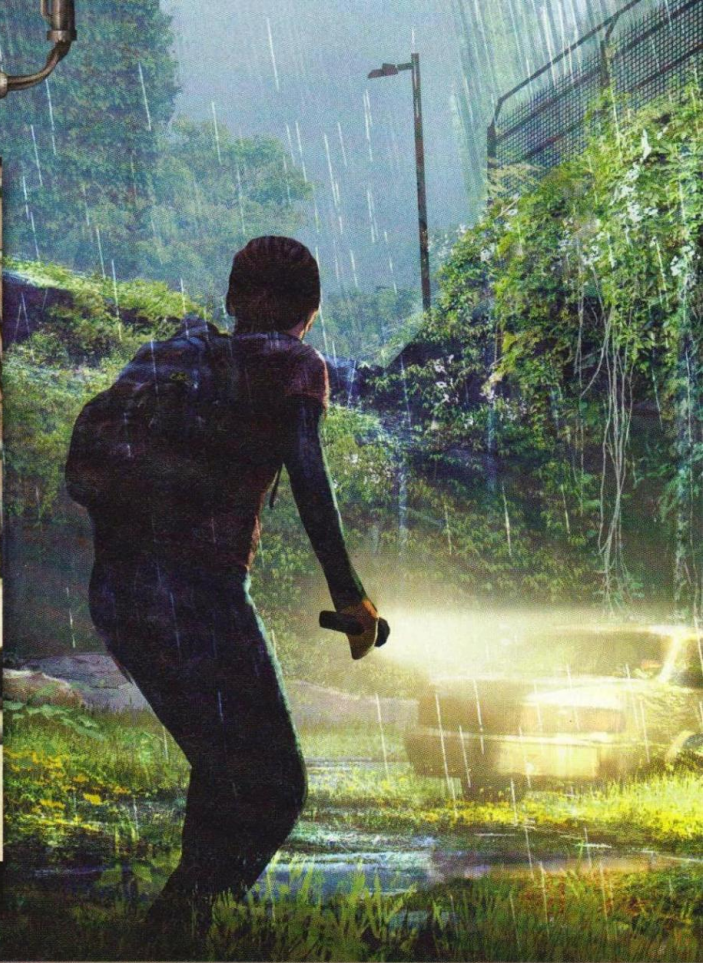
Цепляющие и небанальные фильмы про постапокалипсис, которые редакция советует посмотреть:

- ★ «Послезавтра»
- ★ «Дорога»
- ★ «Я – легенда»
- ★ «Водный мир»
- ★ «12 обезьян»
- ★ «28 дней спустя»





В игре используется невероятная анимация MoCap



при помощи бензопилы. В The Last Of Us принцип «Пришел, увидел, победил» не работает – тут актуальнее «Попытался, испугался, убежал». Патронов вечно не хватает, первый попавшийся мутант в прямом смысле разрывает главному герою лицо, а солдаты с автоматами не будут безудержно тупить, пока ты шуршишь у них за спиной. Главная задача игры: все время держать тебя в напряжении. Ты не будешь чувствовать себя комфортно и в безопасности. Лишь в редкие минуты тебе позволят на миг перевести дыхание, чтобы тут же бросить в передрагу, еще более пугающую. И это, черт возьми, прекрасно.

Бой и girl

Пока все остальные хардкорные игры, включая нашу гордость Metro: Last Light вне режима «Рейнджер», увешивают тебя оружием и амуницией, словно младенца погремушками – лишь бы не плакал – The Last Of Us уже на среднем уровне сложности дает тебе два патрона к пистолету и предлагает разобраться с десятком головорезов как сам захочешь. Любители шутеров будут очень разочарованы, узнав, что после десяти секунд беспорядочной пальбы, в первой же перестрелке Джоэл приходится переходить в рукопашную – а это чревато.

Naughty Dog показывают ближний бой (как, впрочем, и все остальное в

игре) брутально и во всей красе, не стесняясь подробностей и хруста костей. И делают это до неприличия правдоподобно – не чета другим проектам, которые смакуют веселое и карикатурное мясо, пока главный герой поигрывает бицепсами и отпускает сальные шуточки про пенисы. Хоть враги в The Last Of Us умирают от двух-трех ударов или пулевых ранений в филейную часть тела, с каждым придется потягаться: игра доходчиво объясняет, что отнять жизнь – не так-то и просто. И порою – страшно. Особенно, когда Джоэл добивает врага, заставляя его целовать бетонную глыбу до тех пор, пока лицо негодяя не превратится в кровавую кашу.

Насилие

В целом, боевая система очень хардкорная – игра действительно вынуждает тебя прятаться и выживать, потому что даже если ты очень ловкий и с палкой – четверка зараженных очень быстро сделают из тебя отбивную. И от них не залезешь повыше, стреляя по глупышам с какого-нибудь шкафа, – догонят. Механика может показаться слегка топорной и часто гарантирует лод гейм, как в бюджетной версии Dark Souls. Но лично мне показалось, что сделано это было нарочно – чтобы ты на собственной шкуре почувствовал, каково это – выживать. Стэлс особо проблемы не решает – в

хорошем смысле. Противники-люди прекрасно видят и слышат, ходят туда-сюда и не забывают перекинуться парой словечек – а если увидят, что старина Билли почему-то лежит с проломленной головой – тут же поднимут панику и пойдут тебя искать. Мутанты – каждый со своими особенностями. «Бегуны» хорошо видят и слышат, но отбиться от них не так сложно. У «Щелкунов» гриб пророс из головы, так что они ориентируются только на звук, но уж если услышат – готовься подохнуть от первого же удара. Остальной зоопарк тоже заготовил немало сюрпризов и требует креативного подхода, мигом сбегаешь на малейший изданный тобой шорох. Приходится прятаться, изучать маршруты движения врагов, высчитывать секунды, отвлекать внимание бросанием предметов, пользоваться навыком «прислушивания», который показывает врагов сквозь стены – особенно эффектно смотрится, когда парочка мутантов, аппетитно урча, поедает какого-нибудь не очень везучего выжившего. Но при этом будь готов, что после нескольких тихих убийств твои партизанские действия будут раскрычены, после чего тебе предстоит забег на скорость между укрытиями и ожесточенная битва.

Настороженность

В общем, в драматизме боев хватки нет. В отличие от всего осталь-

Ем грибы, смотрю в гроб

Причиной мутаций и апокалипсиса в The Last Of Us послужил реальный вид грибов под названием Кордицепс однобокий — он распространен в тропических лесах и обычно паразитирует на муравьях-древоточцах. В результате влияния этого гриба, зараженный муравей уходит из колонии, забирается повыше и закрепляется на каком-либо листе, вливаясь в центральную жилку — грибы тем самым обеспечивают себе наилучшее положение для дальнейшего размножения. Результатом этого необычного ритуала становится отметина на листе, которую трудно спутать с чем-либо еще. После этого из муравьиной головы вырастает красно-коричневое плодовое тело гриба. Занятно, что паразитические грибы этого вида еще 48 миллионов лет назад управляли поведением муравьев. Согласно сюжету игры, Кордицепс научился влиять и на людей.



ного — не только патроны здесь в дефиците. На уровнях всегда валяется разный хлам, которым можно улучшать оружие, и другой хлам, из которого стоит собирать себе разные полезные штуковины, — от аптечки до ножа или биты с торчащими из нее ножницами. Не стоит рассчитывать, что в ближайшей комнате тебя ждет полный набор юного трудовика: очки прокачки умений (стандартный, по большому счету, набор) и детали для апгрейдов порою приходится собирать несколько уровней подряд. А потом тебе предстоит радостные муки выбора: в куда же вкатать заветную повышалку характеристик и что тебе нужнее: аптечка или все-таки коктейль Молотова? Ты в постоянном сомнении — потратить дымовую гранату сейчас или оставить на потом? И это сомнение держит тебя в геймплее сильнее героя.

Место смерти изменить нельзя

Исследовать мир The Last Of Us стоит не только из-за полезностей, жизнь без которых превращается в полноценный кошмар. Разработчики ничего не объясняют и не рассусоливают о мире: они показывают героев и их взаимоотношения. Хочешь узнать больше об окрестностях — читай надписи на стенах, таблички с вывесками и слушай диалоги. Историю здесь лучше любых текстовых файлов и роликов с закадровым голосом рассказывает сам мир. К счастью, осмотр достопримечательностей несет в себе еще и эстетическое удовольствие.

Naughty Dog неплохо потренировались на Uncharted в плане эпических видов и отправляющих сердце в пятки пейзажей. Уровень изобретательности местной разрухи может конкурировать даже с захватывающими картинами Metro: Last Light и доставляет не меньше эстетического наслаждения, чем оторванные конечности и выпотрошенные внутренности врагов при знакомстве с твоим дробовиком. Что ни говори, но The Last Of Us удивительно красива — даже не ждешь такой прити и зрелища от игры на консоль уходящего поколения.

Нас не догонят

Почему-то сделать вменяемых героев в постапокалипсисе — задача неподъемная не только для разработчиков, но даже для творцов больших экранов. Частенько из выживших получается такой заповедник феерических долбоклюев, что диву даешься — как они продержались до момента начала фильма и еще аж полтора часа экранного времени? The Last Of Us преподносит героев так лихо, сочно и

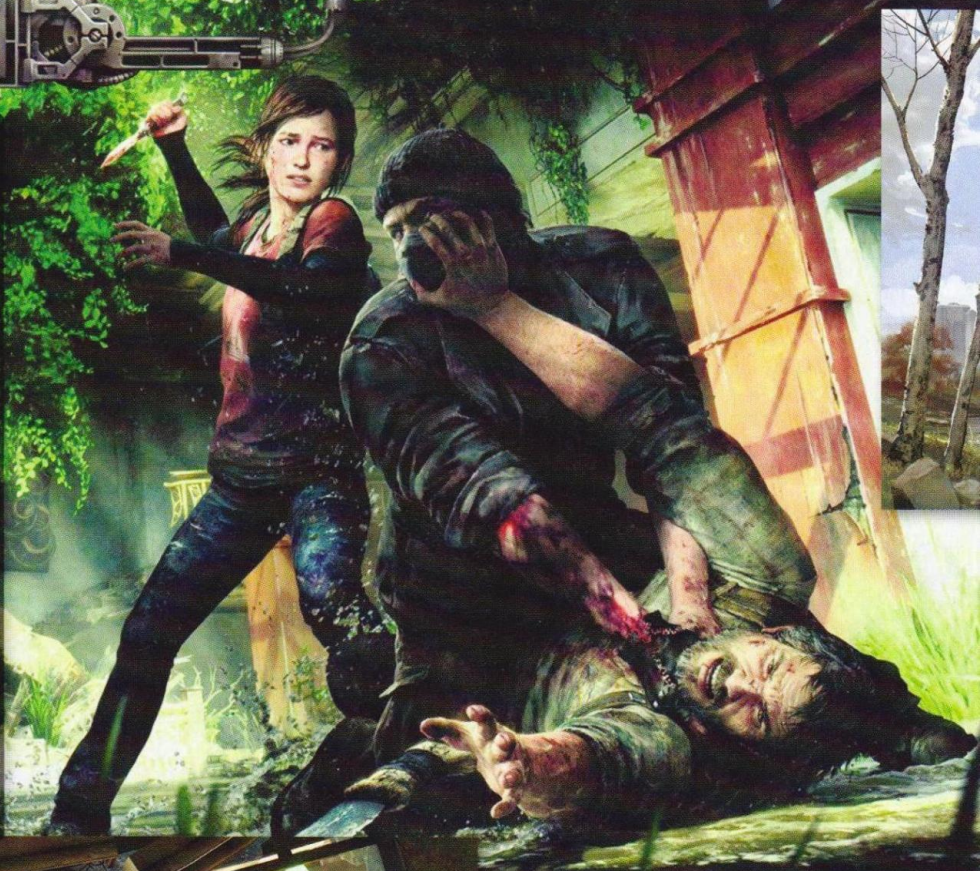


3 факта о The Last Of Us

- 7 июня 2013 года, за 10 дней до релиза, игра попала в сеть. Предположительно, за кражей стоит разработчик по имени Артак Авакян, который уже прославился сливанием в интернет Deus Ex: Human Revolution и F.E.A.R. 3 задолго до релиза. У нас только один вопрос – какой уникум снова и снова берет этого паразита на работу?

- Отношения между Джоэлом и Элли навеяны сегментами Uncharted 2, в которых Натан Дрейк и его тибетский наставник Тензин пытались исследовать крупную пещеру. Оттуда взята идея двух протагонистов, которые не могут пройти игру без взаимопомощи.

- Написанием саундтрека к игре занимается оскароносный Густаво Сантаолаля: его музыка играет в фильмах «Сука любовь», «21 грамм», «Нация Фастфуда», а «Оскар» он отхватил за композиции к «Вавилону» и, прости господи, «Горбатой горе».



Us использует классическую сюжетную схему «путешествие героя». В большинстве игр это путешествие проходит по горе трупов, и отличие между персонажем в начале игры и перед финальными титрами заключается только в том, что ближе к концу он носит на пять пулеметов больше. Здесь же герои растут и меняются, и вместе с ними растет и меняется игрок. Катарсис наступает почти мгновенно, и это притом, что в игре нет ничего лишнего – диалоги короткие и меткие, как самурайский удар катаной, а разработчики не играют в драматургов, разматывая сопли на километры роликов, – это реальная история о живых людях. Все восторгалось Элизабет из Bioshock: Infinite – уникальным в своем роде неигровым персонажем. Так вот, Элли почти переплюнула колумбийскую няшку – особенно, когда, наконец, нашла пистолет и начала ловко проделывать дырки в головах монстров.

Naughty Dog копают все глубже и глубже, показывая, как найти, то что потерял даже в мире, где, казалось бы, потеряно вообще все. Как оставаться человеком. Как не терять надежду. Сюжет и герои пускают в тебя корни настолько глубоко, что больше всего на свете после финальных титров хочется заработать амнезию и пережить все эти события заново, с чистого листа.

Постойте!

The Last Of Us – максимально близка к идеалу, на который сто-

правдиво, что Дэвиду Кейджу с его унылым интерактивным игрокино и надоедливым нытьем на тему детского сада в индустрии в пору впасть в кому. Ключевых персонажей в The Last Of Us хватает, они очень разные и очень логичные. В их мотивации не сомневаешься ни на секунду и ни разу не чувствуешь знакомую по многим играм мысль «Хоспади, ну что ж ты творишь, идиотина!». Джоэл – опытный и потрепанный жизнью: никаких демонов под кроватью у него нет, потому что он потратил слишком много времени на то, чтобы им было удобно в его голове. Он знает, что такое потеря, и не станет лишним раз подставлять жопу под пули. Не в том плане, что он сидит и пускает сопли за укрытием, боясь высунуться, – в нем как раз замечательно показан инстинкт выживания, ко-

торый (пускай Call of Duty убеждает тебя в обратном) обычно не советует людям идти в штыковую на тысячекратно превосходящую армию противника. Потому что для него открытая рана – это точно не дополнительный карман для гранат.

Элли, которую Джоэлу выдают на поруки спустя два часа игры и поручают отвести через полстраны, сперва вызывает четкую ассоциацию с самкой гопника, которую неплохо было бы огулять ремнем за дерзость. А потом ты понимаешь, что это – девочка, лишенная детства и не видевшая мира до эпидемии. С каждым внутриигровым диалогом, с каждой заставкой, характеры героев (и, о чудо, второстепенных тоже!) раскрываются все сильнее, а самое главное – они меняются. Меняют свое отношение к миру и друг к другу. Да, The Last Of



ит равняться другим разработчикам. Даже больше: стоит отправлять ребят из ведущих студий на стажировку в Naughty Dog – чтобы научились делать целостный игровой мир, в котором механика, атмосфера, сюжет, герои и уровни сплетаются в клубок с плотностью титана, от которого перехватывает дыхание. Впрочем, не обошлось без недостатка, который мне слегка подпортил впечатление. Дело в том, что на прохождение я потратил больше 20 часов, из которых 2 часа заняли заставки, а еще часов 8 – наблю-

дение экрана загрузки. The Last Of Us грузится долго, словно мозг субботним утром после бурной пятницы. Во время межуровневого лодинга можно вполне пойти сделать чаю, сконструировать пару бутербродов и заодно решить теорему Ферма. Больше всего ждать приходится гордым владельцам PS3 Super Slim, и хотя разработчики выпустили патч в день релиза – он практически не помог – разве что исправил часто пропадающие текстуры. Скорее всего, к моменту, когда ты будешь читать эти строки, игру залатают

окончательно, но осадочек-то все равно остался.

А еще мне не очень понравилась локализация. Перевод на русский полный и старательный, а актеры неплохо передают эмоции оригинальной озвучки. Но партизаны «Светлячки» почему-то в русской версии вдруг стали «Цикадами», что вместе с другими неточностями и вольностями меня порядком смутило. И опять-таки, официально российское «Одни из нас» звучит не так круто, как оригинальное «Последние из нас».

Khaj-Tosin

Вердикт

Naughty Dog очень давно хотели сделать серьезную игру и даже пытались внести некую глубину в свой предыдущий проект – Uncharted – но увы, игроки хотели, чтобы Дрейк только искал старинные штуковины, разрушая в процессе гигантские храмы, прыгал по скелетам огромных кораблей и стрелял негодьям из дробовика в лицо. The Last Of Us – захватывающая и завораживающая, но мне почему-то кажется, что она слишком взрослая. Здесь нужно слишком много думать – а в роль вечернего развлечения для расслабона The Last Of Us вписывается примерно так же, как задачник по высшей математике. В нее нужно играть вдумчиво и размеренно, делая перерывы и размышляя о жизни и смерти. Ее смелостью нужно восторгаться – пока все разработчики, с опаской оглядываясь на комиссию возрастных рейтингов, пытаются оградить маловольных геймеров от ужасов реальности. Naughty Dog мажут тебя в нее и держат, пока не начнешь захлебываться. Разработчики жонглируют тонкими материями и не используют жестокость ради жестокости: они без стеснения задают тебе главный вопрос – сможешь ли ты остаться человеком, не смотря ни на что? И, конечно же, The Last Of Us – главная причина купить PS3, если ты почему-то не сделал этого раньше.





ЗАМЧАТЕЛЬНО

GRID 2

Жанр: Racing

Разработчик:
Codemasters Racing

Издатель:
Codemasters

Системные требования:

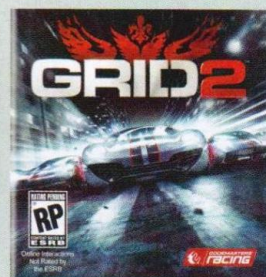
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: GeForce 8600 или
Radeon HD2600

15 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | X360



Пожалуй, для любого геймера, не равнодушного к реву мотора и скрипу тормозных колодок, студия Codemasters выступает в роли такого божества, внимающего молитвам и ежегодно радующего простых смертных действительно крутыми гоночными проектами. Больше всего британцы прославились раллийной серией DiRT, а после получения лицензии на создание игр о «Формуле-1», парни начали радовать нас уже со всех сторон и с двойным усердием. И вот, в своем плотном графике Codies нашла время стряхнуть пыль с обожаемой многими старушки Race Driver: GRID и представила миру ее молодую и красивую наследницу. Ну как, ты готов к техосмотру?

Ради фана

В GRID 2 игроку традиционно предлагают надеть на себя гоночный шлем и выехать на трассу, дабы доказать всем вокруг, что ты чего-то стоишь, и кручение баранки – твое истинное призвание. Тут как раз на горизонте маячит выдуманный чемпионат WSR, где соберутся все сливки общества. Правда, чтобы принять в нем участие понадобится сначала утереть нос всем доходягам в многочисленных клубных соревнованиях и спонсорских заездах. Зачем? Чтобы заработать себе имя, естественно, и обрести целой армией фанатов. На последних в GRID 2 сделан особый акцент – количество твоих поклонников – самый главный показатель в игре. Денежные операции теперь в прошлом – пусть этим занимаются менеджеры, бухгалтеры и прочий офисный планктон. Заслужить любовь фанатов очень просто – побеждай, побеждай и еще раз не проигрывай. Ведь большая фанбаза – пропуск к самым престижным соревнованиям.

Автосалон красоты

Как и в первом GRID, режим карьеры аккуратно порезан на сезоны: здесь у нас паратройка клубных соревнований с различными режимами, спонсорские испытания и гонки, главным призом которых является – *барабанная дробь* – АВТОМОБИЛЬ! В качестве десерта

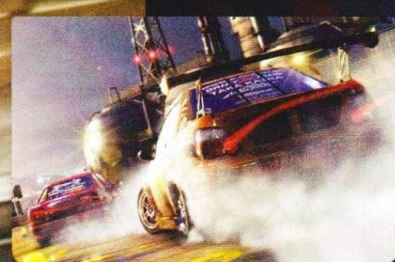
выступает очередной сезон чемпионата WSR, доступ к которому открывается при достаточном количестве наших обожателей. Из сезона в сезон трибуны заполняются все большим количеством народа, а твой гараж из небольшой коморки потихоньку превращается в настоящий центр инноваций размером с аэродром.

Беспокоиться о покупке новых транспортных средств не приходится – тачки выдают бесплатно при карабканье по карьерной стремянке. Автопарк насчитывает около полусотни металлических красоток – в целом все, как в первой части: мускулистые американки, европейские модницы и заносчивые японки. Придать уникальность и индивидуальность внешнему виду тачек призван большой выбор наклеек и литых дисков. Разные элементы декора можно раскрасить, как душе заблагорассудится, делая даже из обычной серой мышки настоящую конфетку на колесах.

Кто к нам с рулем придет – с рулем и останется

Теперь о главном – об управлении. Видно, что девелоперы не пытались сделать невероятно реалистичный симулятор, но и аркадой здесь явно не пахнет. Codies, как их ласково называют фанаты, скорее придерживались правила золотой середины. В результате, управлять тачками – одно удовольствие и судя по тому, как





Машина – в подарок

Сколько ты готов отвалить за коллекционку любимой игры? 200 гривен? 100 евро? А 188 тысяч долларов? Codemasters представила немислимое коллекционное издание своей гоночной игры GRID 2 – Mono Edition. Его цена впечатляет – 188 тыс. долларов. Впрочем, за такую кучу бабла начинка тебе светит тоже очень даже. GRID 2: Mono Edition уникален в своем роде и существует лишь в одном экземпляре. Помимо PS3-версии игры в комплект положили саму PS3, гоночный костюм, шлем от Bell Racing и... настоящий суперкар BAC Mono в эксклюзивной окраске.

Покупатель Mono Edition также получит однодневный пропуск на завод BAC. Нет, делать каркасы для будущих суперкаров его не заставят. Там местные технические специалисты настроят его новенький BAC Mono под его размеры. И пусть комплект больше подходит под описание «купи машину и получи игру в придачу», Mono Edition уже поставил рекорд книги Гиннеса, как самое дорогое специальное издание.



вжимает в кресло, когда гонишь под 300 км/ч, передать ощущение скорости британцам тоже удалось на ура. Самым заметным изменением по сравнению с первой частью, пожалуй, стала реализация дрифта. Многие машины уходят в занос практически на ровном месте, что может и не выглядит реалистично, зато как же весело, черт возьми, теперь проходить сложные повороты! Садиться за игру рекомендую исключительно с хорошим геймпадом в руках, так как ни клавиатура, ни баранка нормально совладать с капризным характером GRID 2 попросту не могут.

Никуда не спряталась и система повреждений – такие увечья точно не спрячешь! Все так же можно хорошенко разогнаться и сложить машину гармошкой у ближайшего ограждения... после чего отмотать время вспять – фишка под названием flashback работает, как швейцарские часы. Что ни говори, но повреждениям Codies уделили немало времени: обшивка корпуса эротично гнется, капоты и двери улетают в теплые края, шины лопаются, стекла трескаются – смотришь на все это, и душа не может нарадоваться.

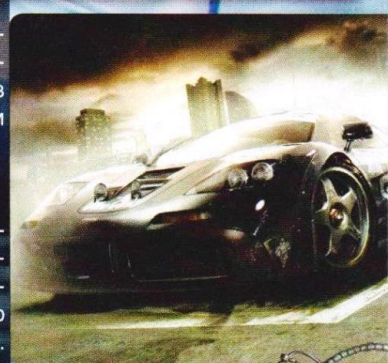
Гонимы

Поначалу немножко расстроило то, как разработчики расставили трассы в таблице соревнований. Бесспорно, Codies кропотливо воссоздали множество известнейших гоночных трексов с разных уголков мира, но проходить каждый из них на протяжении одного сезона приходится по три-четыре, а то и больше раз. С другой стороны никто не заставляет участвовать в каждой гонке – для доступа к главному чемпионату сезона хватит и половины заездов, но если ты такой же шизанутый перфекционист как и я, то по одним и тем же трекам тебе придется помотаться изрядно. Пожечь резину дают на самых популярных и живописных трас-

сах Европы, Азии и Северной Америки. Промчаться можно через Париж, Барселону, Дубай, Майами, Калифорнию – причем все без исключения треки скрупулезно проработаны и выглядят потрясающе.

Вот это поворот

GRID 2 на протяжении всей одиночной карьеры не перестает удивлять и радовать чем-то новеньким и интересным. К примеру, заканчивая второй сезон в Европе, я уже было подумал, что увидел в игре практически все.





Как тут: третий сезон, Азия, совершенно новые трассы, свежие режимы и тачки. Сходу мне предлагают на выбор Mazda RX-7 и Nissan Skyline R34, и вот, спустя минуту, я уже обкапываю ровню асфальт на улицах Гонконга на своем новом «Скайлике». Ощущения уже совсем другие – и это прекрасно: игра не приедается, и тебе постоянно приходится учиться удивляться.

Что касается доступных видов соревнований, то здесь их хватает с достатком: обычные гонки, езда по чекпоинтам, дуэли, дрифт, заезды на время, выносливость. Есть соревнования, в которых за определенное время нужно на достаточно узкой трассе обогнать как можно больше джипов, стараясь обойтись без касаний. Еще одним нововведением является система LiveRoutes, отвечающая за генерацию маршрута трассы налету. То есть, если на первом круге, на определенном участке тебя ожидает, к примеру, поворот направо, то уже на следующем – на том же месте может оказаться поворот налево или прямая. Такое ощущение, что трассу в быстром темпе перестраивает группа гастарбайтеров.

Дорога зовет

Из оригинала в GRID 2 также перекечвала возможность заключать контракты с различными спонсорами. Как и прежде, каждый из них ставит определенное условие, выполнив которое... нет, денег ты опять-таки не получишь, зато станешь популярнее еще на несколько тысяч фанатов.

Codies неплохо поработали и над визуальной частью – моторчик EGO прямо не узнать. Великолепная прорисовка трасс и автомобилей,

реалистичный дым из под колес, замечательные световые эффекты, девелоперы не забыли убрать и раздражающий многих желтоватый фильтр. Как и в первой части, во время гонок единственная музыка, которая ласкает наши уши – это звук мотора, визг шин и свист тормозных колодок. Правда, иногда на последнем круге какого-нибудь важного соревнования виртуальный дирижер будто бы просыпается, и на фоне начинает играть тревожная композиция, накаляя и без того напряженную обстановку.

On finish line

Одиночная кампания, безусловно, получилась весьма удачной и идеальной по продолжительности, но настоящий дух соревнований кроется в мультиплеере. В онлайн у тебя – отдельная карьера. Тут уже нужно зарабатывать деньги, покупать тачки и повышать уровень. Что интересно, именно в мультиплеере помимо визуальных улучшений также можно повысить технические характеристики своего четырехколесного друга. Не грех уделить минутку и поставить новый движок, сменить КПП и подвеску – результат чувствуется сразу же.

Мультик тесно связан с социальной сетью RaceNet. Сервис не только внимательно следит за твоей статистикой, но и подыскивает тебе новых соперников, с которыми можно посостязаться в специальных испытаниях, еженедельно обновляющихся самими разработчиками. Отдельным пунктом упомяну хорошую работу серверов – нужные соревнования находятся очень быстро, никаких противных вылетов и злых дисконнектов за время игры не было.

Prince

Вердикт

Разработчикам не удалось нас удивить. Ведь мы получили ровно то, на что рассчитывали. Народная мудрость гласит: «Когда за дело берется Codemasters – жди еще одного гоночного шедевра». Пускай GRID 2 и не претендует на лавры серьезного автосимулятора, но она не стесняется делать вызов игроку. А самое главное – здесь есть все, чтобы зарядом удовольствия порвать требовательных рыцарей виртуальных дорог на британский флаг.



В 862 году князя Рюриковичи основали Киевскую Русь

В 2001-м в Киеве появился журнал «Шпиль!»,
один из старейших игровых дайджестов в СНГ

В 2014-м «Шпиль!» захватит Киевскую Русь!

С января 2014 года
на лучший в галактике игровой журнал
можно подписаться в России и Беларуси!



Игры объединяют братские народы.
Мы с тобой – одной крови!



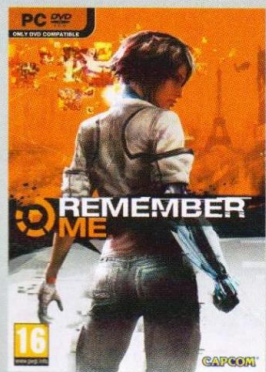
REMEMBER
ME**Жанр:**
Action-adventure**Разработчик:**
DONTNOD Entertainment**Издатель:**
Capcom**Системные требования:**

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: GeForce 8800 GTS
или Radeon HD 3850

9 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

АЛЬЦГЕЙМ

Есть люди, которые проживают каждый свой день как последний – совершают безумные поступки, прыгают с парашютом под колеса грузовиков, питаются одним лишь фастфудом. А есть люди, страдающие болезнью Альцгеймера, – они проживают каждый свой день как первый. И знаешь, что-то ведь в этом есть. Только представь: ты постоянно знакомишься с приятными людьми, ежедневно узнаешь что-то новое и интересное: например, что у тебя, оказывается, есть большая девушка на полстены или сексуальная плазменная панель... или наоборот. Ой, что-то я совершенно забыл о предмете нашего обзора – совсем с памятью плохо стало.



Как его там

А ведь серьезные проблемы с памятью наблюдаются еще и у героини Remember Me – дебютной игры от французской студии с не помню каким названием. Девушке, к слову, довольно симпатичной, сделали полное форматирование мозга, удалив почти все намеки на прошлое. Вот только ластиком в ее голове поработали не очень тщательно, и кое-какие огрызки воспоминаний у нее все же остались. К примеру, девица точно помнит, что зовут ее Нилин, и это не на шутку взволновало медицинский персонал тюрьмы. Постой... я разве не рассказывал, что героиня отбывает заключение в Бастилии будущего?

Увидеть Париж и умереть

Поскольку на дворе 2084 год, за окнами Бастилии – Нео-Париж. Half-Life 3 еще не вышла, но люди уже научились извлекать собственные воспоминания и делиться ими друг с другом, а то и вовсе стирать все неприятные события. Торговля памятью превратилась в процветающий бизнес, который тут же подмяла под себя корпорация Memorize. С монополистами всеми силами борется группа повстанцев, называющих себя эррористами. Одной из них и была Нилин, пока ее не поймали и не отправили за стены Бастилии.

Все верно, знаменитая французская крепость все еще служит пристанищем для самых опасных преступников страны, только теперь в качестве бонуса у ее узников полностью отбирают память и возвращают уже после отбытия срока заключения. Нилин повезло больше – при откатке памяти что-то пошло не так, и девушка чудом избежала превращения в ходячий овощ. В отличие от многих наших с тобой соотечественниц, которые с каждого похода в туалет Макдака выкладывают в интернет десять тысяч фотографий уткой. Не без посторонней помощи Нилин удастся сбежать, и теперь ей предстоит отправиться на поиски потерянных воспоминаний, а заодно и отомстить всем подряд, развешивая звонкие оплеухи ногами.

Памятки архитектуры

Описанию сюжета уделено много внимания не просто так – отчетливо видно, что авторы сделали на нем особый акцент, а это, к слову, не часто встречается в рамках жанра. Часто возникает ощущение, словно смотришь интерактивный фильм в стиле киберпанк – причем история интересная и подается очень грамотно. И, что немаловажно, сюжет держит игрока в

Воспоминания из прошлого

Изначально Remember Me разрабатывалась под крылышком Sony эксклюзивно для PlayStation 3. Тогда еще проект носил название Adrift и затрагивал тему глобального потепления. Но спустя какое-то время, буквально перед началом выставки Gamescom 2011, Sony отказалась от проекта, оставив молодую студию Dontnod Entertainment без должной финансовой поддержки. Разработчиков пригрела Carsum, отсылав им наличности и внося в их проект ряд существенных изменений. Это был момент, когда Remember Me превратилась в то, чем является и сегодня.





своих объятиях практически непрерывно, а не только в начале и перед титрами, хотя как раз в конце история, теряя запал и взятый темп, спотыкается и скукоживается. Но в целом, сценарий пестрит и вау-моментами, и неожиданными [ох ты же ежик] поворотами. Без клише в духе «я мама твоего внука» не обошлось, но это нисколько не портит общие впечатления от просмотра... пардон, от игры.

Ну и, конечно же, город. Нео-Париж выглядит прекрасно и отвратительно одновременно. Игра контрастов в действии: здесь есть, как грязные и вонючие городские трущобы, с шастающими повсюду отбросами общества, так и красивый, чистенький центральный район для зажиточных буржуа. В Париже будущего вполне себе узнаются пейзажи реально существующего современного города. Да, все здесь заросло небоскребами, вокруг дроиды и голографические вывески, но остались и старые постройки, знаменитые памятники,

на месте все так же стоит Эйфелева башня, и не просел Монмартр.

Город-призрак

Но насколько виртуальный город красив, настолько он пуст и мертв. Ни мирные жители, ни роботы-слуги не обращают на тебя и на твоё поведение ни малейшего внимания – чувствуешь себя этаким призрак. Вдобавок тебе не дают как следует осмотреть здешние достопримечательности. Линейность повсюду: справа заграждение, а слева стена – иди прямо и не оглядывайся, так что линейность левел-дизайна съедает большую часть заслуг декораторов. Эффект кинофильма чувствуется даже в этом – все здорово, красиво и сказочно, когда ты просто шагаешь по назначенному маршруту и неспешно крутишь камеру, рассматривая шикарные пейзажи. Но как только ты останавливаешься или решаешь свернуть с основного пути – магия пропадает. А ведь небольшая свобода действий и маленькие

сайд-квесты были бы весьма кстати, и город бы миглом ожил. Нео-Париж – как музейный экспонат: смотрим, любимся, но близко не подходим и руками не трогаем.

Игры с памятью

Будучи эррористкой, Нилин умеет извлекать и стирать чужую память. Но в отличие от остальных своих коллег по цеху, девушка также способна изменять чужие воспоминания. Наша няшка-умняшка врывается в чужой мозг и находит там самые тайные полочки с данными, после чего просматривает их словно видеоролик, изменяя ключевые события. К примеру, можно поменять места в чьем-то воспоминании успокоительное и адреналин или снять пистолет с предохранителя. Определенная цепочка таких вот небольших изменений в памяти в итоге абсолютно меняет воспоминание жертвы. Посели в голове своего убийцы мысль о том, что устранять тебя нет никакой необходимости, и проблема отпадет сама собой.

Читай и запоминай

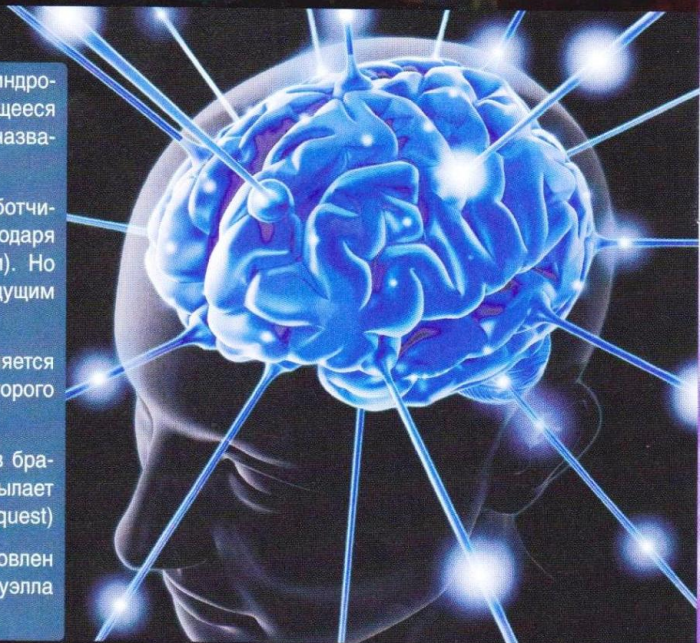
Имя главной героини Remember Me – Нилин – является палиндромом. Это не мат, так называются слова одинаково читающиеся слева направо и наоборот. Например, как «Лепс спел» или название студии разработчика.

В Нео-Париже нет огнестрельного оружия. По словам разработчиков, людям не нужны пушки, поскольку все счастливы благодаря Сенсену (чипу, который позволяет делиться воспоминаниями). Но это не помешало создателям игры добавить эпизод с вертолетом, ведущим открытый огонь по нашей героине.

Имя одного из игровых персонажей – доктора Куэйда – является отсылкой к Дугласу Куэйду из фильма «Вспомнить все», которого в свое время сыграл Арнольд Шварценеггер.

Название трущоб (Трущобы 404) отсылает нас к коду ошибки в браузере (404 Not Found). К другому коду ошибки в браузере отсылает имя одного из персонажей – Неверный Запрос. (400 Bad Request)

Выбор времени – 2084 год – был сделан не случайно. Обусловлен он логической связью с романом – антиутопией Джорджа Оруэлла «1984».





Khaj-Tosin

В общем-то, Remember Me оказалась неожиданно недурственной. Гулять по хитросплетениям сюжета вполне интересно, Нео-Париж действительно завораживает, даже не смотря на свою декоративность, а атмосферу можно смело консервировать в трехлитровые банки и откладывать на голодные времена. Даже рукоприкладство, пускай к середине игры и начинает отдавать вторичной монотонностью, выглядит вполне себе захватывающе. Единственное, чего не хватило DONTNOD Entertainment – это нажористого бюджета. Не вывалились французы из-под крыла Sony – их проект вполне мог бы стать каким-нибудь киберпанковым Uncharted, отточенным и без заметных геймдизайнерских ампутаций вследствие жесточайшей экономии. Впрочем, лично меня радует, что Remember Me не стал эксклюзивом только для одной платформы и при этом не скатился в трэш, а даже без денежного потока остался весьма необычным проектом, о котором не хочется забывать.



В целом, эти игры разума весьма увлекательные, но сильно уж ограничены сценарными рамками: правильная последовательность изменений всего одна, а опробовать другие провальные варианты можно разве что для получения ачивки. И все бы хорошо, да вот проиграться с воспоминаниями людишек дают всего четыре раза за всю игру.

Влюбиться до беспамятства

Еще до релиза девелоперы не упускали возможности похвалить свою чуть ли не революционную боевую систему. «Создавай свои собственные приемы и комбинации. Доступно 100500 различных вариантов!» – говорили они. Но за красивыми словами скрывается грустная истина – в Remember Me всего четыре доступных комбо, причем открыты они не сразу. Последовательность кнопок в цепочках изменять нельзя, разрешается лишь выбрать анимацию самого удара и его бонусное свойство. Одни приемы пополняют наше здоровье, другие – наносят больше урона, третьи – ускоряют восстановление «фокуса» (читай, ярости).

Фокус традиционно нужен для активации суперспособностей. Нилин умеет на время выводить из строя всю вражину вокруг, перепрограммировать вражеских роботов или же подсунуть одному из оппонентов «логическую бомбу», которая разбрасывает супостатов взрывной волной. Несмотря на скудный набор комбо, махачи в игре все равно приносят свою долю фана. На нас часто набрасывается толпа разношерстных противников, к каждому из которых нужно применить индивидуальный подход: кого-то достать

можно лишь спамером (местный аналог пушки), кого-то бить желательно лишь атаками, пополняющими здоровье, а кое-кто и вовсе неуловим, пока на него не посветишь прожектором.

Это было незабываемо!

По ходу игры Нилин не перестает удивлять своими многогранными талантами. Девчушка не только эксперт по копанию в чужих мозгах и рукопашных боях, она еще и превосходная альпинистка-скалолазка. Легких путей Нилин не ищет, предпочитая добираться к месту назначения, лазая по трубам да карнизам словно тот Принц Персии. Никаких сложных акробатических этюдов в воздухе исполнять не придется – карабканье по стенам носит чисто декоративный характер, давая нам передохнуть между мордобоями.

Выглядит Remember Me так же, как и главная героиня – просто загляденье. В основном это, конечно же, заслуга французских геймдизайнеров. В перерывах между поеданием лягушек парни создали красивейший город, по которому так и хочется прогуляться. А какая здесь музыка... К написанию саундтрека разработчики привлекли знаменитый лондонский филармонический оркестр, и при этом стиль киберпанка чувствуется в каждой нотке.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Замахнувшись на такой масштабный проект, молодая французская команда пошла на большой риск – и, как в знаменитой поговорке, это как раз тот случай, когда время открывать шампанское. Да, в игре немало недостатков, и кое-какие вещи так и не были доведены до ума, но плюсы проекта с лихвой покрывают все его минусы. Remember Me оставляет после себя приятное впечатление, полное удовлетворение и немножко грусти, как после просмотра хорошего фильма. Вроде бы ничего не забыл...



КОВБОЙНЯ

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Жанр: FPS

Разработчик:
Techland

Издатель:
Ubisoft

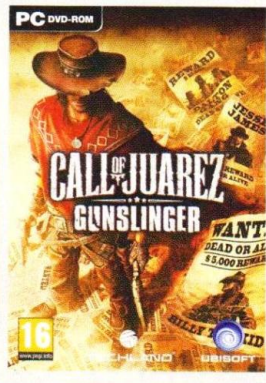
Системные требования:

Процессор: 2,6 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

Сенсация: до столь любимых ветеранами быстрых олдскульных пиф-пафов а-ля Quake или Unreal, оказывается, были еще более древние тирано-завры жанра «шутер». Они гнездились на игровых автоматах: ты стоишь возле экрана с пластмассовым ружьем и отстреливаешь высовывающихся из укрытия птиц. Или роботов. Или, например, ковбоев. Подобные проекты в свое время переключались на домашние 16-битные приставки, но очень скоро были вытеснены «труб»-стрелялками, где можно полноценно двигаться, набивая свинцом робонацистов и демонов ада. А потом в жанре началось затяжная эпидемия Call of Duty — из-за успехов новых кинематографичных шутеров, желание вернуться к истокам у разработчиков возникало чуть реже, чем никогда. Но тут появился Gunslinger — симулятор отстреливания высовывающихся из-за укрытий ковбоев. Впрочем, радует ли этот процесс сегодня так, как улаждал наше бытие в начале 90-х?

Хороший, плохой, меткий

Мало кто поспорит, что на Диком Западе шутки плохи, но в Gunslinger они получаются очень даже ничего. По крайней мере, хохмы нередко проскакивают — как случайно, так и намеренно — в рассказе Сайласа Гривза, охотника за головами. Он пришел в обычный салун и начал травить случайным зевакам историю своих приключений. Метод подачи сюжета через флэшбеки в играх не блещет особой новизной, но здесь он очень плавно сочетает воедино поверхностную, но адекватную историю, tutorial и непосредственно игровой процесс. Последний безо всяких сомнений и угрызений совести сбросил с плеч тяжкий груз платформинга, стелса и сюжетных переподвывертов из предыдущих частей. Действия Сайласа спровоцированы вполне стандартной историей мести, а его путь усеян пусть и не особо запоминающимися, зато яркими персонажами, большинство из которых сходят с сюжетной тропы с пупей во лбу или картечью в других интимных местах.

А вот за что я паю в ковбоя...

Здравый геймерский скептицизм поначалу заставляет недоверчиво смотреть на игровой процесс, опирающийся на одну лишь трость —

механику стрельбы. Но уже спустя полчаса геймплея понимаешь, что эта трость — самый настоящий пого-стик, пружина которого подбрасывает эмоции выше, чем любая драматическая кат-сцена Call of Duty.

В первую очередь дает о себе знать ощущение пальбы: у каждого ствола свои преимущества и недостатки, своя манера «поведения», отличное звучание и совершенно индивидуальные ощущения от испытания на живых мишенях. Последние, кстати, действительно напоминают мишени в тире, прикрепленные к механизму и движущиеся по установленному маршруту. Как следствие, представители ИИ порой изрядно тупят, позволяя обойти себя со стороны или безрезультатно отстреливая находящееся перед тобой укрытие. Чаше всего у них и самих хватает ума прятаться за объектами, открываясь лишь во время стрельбы или перемещения к новому укрытию. Завидная меткость недругов и останавливающая сила их свинца заставляют полагаться на наблюдательность и скорость, расставляя быстрые хедшоты из выбранного револьвера, винтовки или дробовика. В этом помогает накапливающаяся с убийствами «концентрация», выделяющая местонахождение противников и замедляющая время для их расстрела в стиле истинной ковбойской разборки.



У ребят из Techland с 2000-го не прошло практически ни одного года без игры, а то и трех-четырех. Только о них почти никто не слышал. До тех пор, пока в 2006-м на свет не вышел шутер в сеттинге вестерна Call of Juarez, и тут Остапа понесло... Видимо, на заработанные деньги команда закупила 10-летним запасом кофе и китайских рабов-гастарбайтеров, начав строчить игры, словно пельмени на конвейере. Пельмени – это, безусловно, очень вкусно, но когда их не лепят вручную, местами может попасться невнятный слепок теста с недоперемолотым мясом. Именно таким слепком оказалась третья игра серии Call of Juarez – The Cartel. Рискнув променять Дикий Запад на современный Лос-Анджелес и ввести в геймплей тучу интересных, но труднореализуемых механик, «Картель» грозился ногой выбить дверь в большое будущее, но после релиза споткнулся о порог собственных амбиций и приземлился лицом в лужу.

«Компренде, будем проще», – сказали ничуть не отчаявшиеся разработчики и вернули серию к истокам, заодно сняв с нее все лишнее и оставив самое главное: большой арсенал плюс толпы плохих парней для его испытания.

Западно

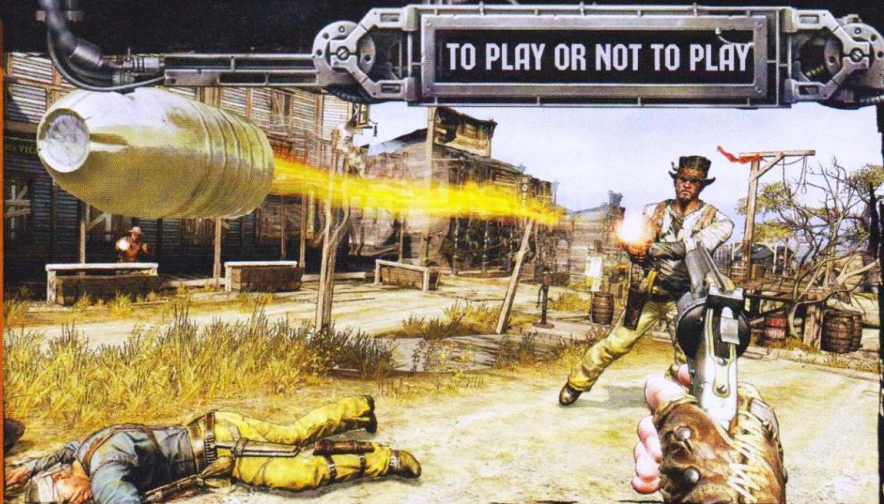
Зачастую враги берут если не меткостью, то количеством – тогда в трудную минуту на помощь приходит медленно заполняющаяся шкала «предчувствия смерти», позволяющая уклониться от пролетающей мимо уха летальной пули и ловко нанести контратаку, сохранив себе жизнь и накопив дополнительного опыта. Последний обеспечивает новые способности на выбор и награждается как за обычные убийства, так и за комбо-выстрелы или красивые финты, отдаленно напоминающие более приземленную систему Bulletstorm.

Вождь Вырвиглаз из племени Отстрелиуха

В перерывах между хаотичными перестрелками время от времени попадают не очень

Вердикт

Gunslinger перевел серию Call of Juarez из крупных сюжетных проектов в простенький скачиваемый тир с прокачкой для убийства времени и врагов, но его отнюдь нельзя назвать шагом назад. Напротив – хочется повернуть взор AAA-шутеров в сторону последнего творения Techland и сказать: «Вот, что должно быть в сердце любого FPS – качественная, веселая и затягивающая стрельба». Так что, как сказал бы Жан-ро – D'Artagnan, motherfuckers!



Khaj-Tosin

Оказывается, польские ковбои – как югославские индейцы во главе с Гойко Мичем – вполне себе залихватские и аутентичные, особенно когда вокруг в играх сплошное безрыбье в плане вестернов и револьверной канонады.



I like the way you die, boy

В Gunslinger ты сталкиваешься лицом к лицу (вследствие чего на чьем-то лице появляется несколько дополнительных отверстий) с настоящими суперзлодеями Дикого Запада – вполне реальными бандитами и гангстерами Билли Кидом, Джесси Джеймсом, Бутчем Кэссиди и другими отпетыми негодьями.



Butcher



Эадор Masters of the Broken World

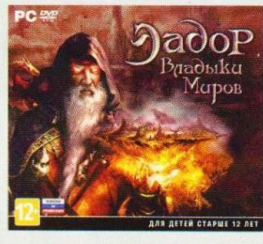
Жанр:
TBS

Разработчик:
Unicorn Games Studio

Издатель:
1C-СофтКлуб

Системные требования:

CPU: Intel Core 2 Duo 1,8ГГц,
AMD Athlon II X2 1,6 ГГц
RAM: 2 ГБ
VGA: NVIDIA GeForce8800,
ATI Radeon X1900
HDD: 2 ГБ



ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

В 2009-м, то есть добрых четыре года назад (вдруг у тебя плохо с математикой; а если у тебя еще и плохо с добротой – то тогда злых года), компания киевских энтузиастов-стратегов явила миру HOMM-подобную пошаговую стратегию «Эадор. Сотворение». Сотворенный ими продукт был весьма неплох, хотя с визуальной точки зрения мог заинтересовать в основном людей с очень плохим зрением. Ну, или других олдфагов, нирванирующих при воспоминаниях о Heroes of Might & Magic номер три и ниже. Современную же целевую аудиторию всколыхнуть не получилось ввиду ее избалованности этими вашими CrYSIS'ами, Far Cry'ями и другими красивыми играми, в которых работает спинной мозг, а серое вещество уютно дремлет все 6 часов ненапряжного действия. Тем не менее, «Эадор» обладал бесконечным синглом, а заодно – весьма глубоким и затягивающим геймплеем, оставляя коллег по пошаговому цеху на пяток этих самых шагов позади. Вокруг проекта сколотилась вполне серьезная армия поклонников, что позволило студии Unicorn решиться на «Эадор. Владыки Миров» – не то римейк, не то переосмысление предыдущего опыта.

Марафет длиной 4 года

Я больше никогда не стану корить свою девушку за то, что она долго прихорашивается. Обозреваемой сегодня игре на наведение красоты понадобилось почти 4 года – создатели «Владык миров» все это время потратили именно на покрасочные работы, оставив механику почти без изменений. В результате, если первая часть визуально напоминала сугубо старые классические игрушки, то «Владыки Миров» уже более-менее похожи на представителей серии HOMM 5 и выше.

В целом, «Эадор» напоминает «Героев» только на первый взгляд – многие принципы и игровые моменты отличаются от «идейного вдохновителя» чуть менее чем полностью. Итак, мы – не король, не правитель и даже не демон. Мы – бог. И да простят меня церковные бабушки за столь наглое заявление – это не я придумал, это все игроделы.

Весь покрытый ресами, абсолютно весь

Итак, наше божественное величество рулит такими себе островами цивилизаций, разбросанными в некоем межзвездном вакууме. И эти самые острова мы понемногу слегка завоевываем, скромно присоединяя их к нашей «Межгалактической Империи». Каждый отвоеванный островок приносит нам профит в виде разнообразных бонусов при завоевании последующих. В приближенном варианте это напоминает подход, использовавшийся, к примеру, в адд-онах первого Dawn of War: Dark Crusade и Soulstorm.

Трудно быть богом

Сами островки разделены гексагональной сеткой на сектора, в которых находятся различные ништяки разной степени (бес)полезности. Также там можно встретить местное население, которое предстоит покорить. Причем банальное завоевание методом задавливания грубой силой – далеко не единственный способ этого захватывающего во всех смыслах действия. Кого-то из аборигенов удастся уговорить, кого-то – подкупить. Впрочем, большинство несогласных придется склонять к сотрудничеству именно языком меча и фаерболла. Но нужно учесть, что после покорения среди наших подданных нужно

Перекресток миров

Вдобавку к компьютерной игре разработчики выпустили одноименную пошаговую карточную настолку и серию опять-таки одноименных книг про местный фэнтезийный постапокалипсис. Весьма занятно и, что приятно, очень сыто как для украинской игры.





Сергей Галенкин, Директор по маркетингу Nival

Очень рекомендую купить новый «Эадор». Он глючный, но многие его ошибки уже исправлены патчами, и я за несколько часов игры с ними не столкнулся, что для украинской игры поразительно.

Там внутри очень хардкорная вариация на тему HOMM и немного Master of Magic – со сложным строительством, микроменеджментом провинций и боевкой в стиле классических TBS, а не упрощенных, как в тех же «Героях». А сюжет в стиле Disgaea, наверняка, многие не оценят.

всячески насаждать почитание и обожание нашей августейшей особы, ибо в противном случае они поднимут восстание и пошлют нас туда, куда давно стоит отправиться Уве Боллу.

Также стоит готовиться к тому, что противостоять нам и строить всяческие козни будут большие серьезные дядьки – порды этих самых осколков, или же аналогичные нашей персоне божки. Так что на каждом завоевываемом осколке придется в срочном порядке организовать импичмент местному владыке, выдавать населению пирожки и вообще быть богом, царем и героем в одной волчьей шкуре.

Кристаллизация

Если для построек, взяток и найма юнитов используется банальное золотишко, то для различных колдунств в мире Эадора используется некая «астральная энергия». Получается она из голубых кристаллов, которые добываются на захваченных/покоренных территориях, и является жутко полезным ресурсом. Магия позволяет как шарашить астральными силами по жутко буйным головам супостатов, так и для принесения профита себе любимому. К примеру, с ее помощью можно невозбранно обчистить закрома наших подданных в пользу казны.

Впрочем, каждое действие в игре ощутимо влияет на нашу карму как правителя. Любители завоевательств и раздач волшебных молний куда попало вскоре обнаружат себя адептами Темной стороны Силы, в то время как дипломатичные и пацифистичные правители обретут

статус белых и пушистых. Соответственно, в зависимости от настроения других правителей, это облегчит/усложнит отношения с ними, а также с определенными слоями населения. Также и герою со светлым мировоззрением будет проблематично управлять всяческими гоблинами и ифритами, равно как и темный не особо уживется с паладиноподобными войсками добрых рыцарей в сверкающих доспехах.

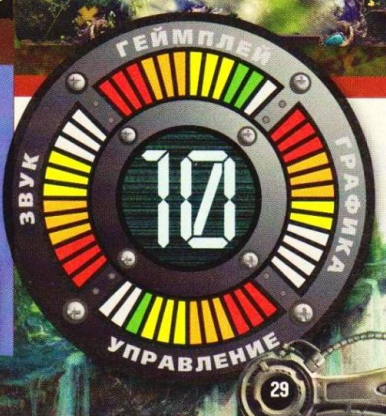
Качка без дзюба

Прокачка в Эадоре касается не только героев, но и непосредственно войск. Вообще основной упор сделан не на количество, а именно на качество – собрать одного-двух героев с перекормленными экспой элитными отрядами здесь всегда круче, удобнее и дешевле, чем накопить кучу героев и укомплектовать их крестьянами с рогатинами. Кроме того, каждый последующий купленный воевода обойдется в разы дороже предыдущего, так что спамить героями в духе гномов из Disciples будет крайне накладно и проблематично. По мере накопления опыта как герои, так и войска получают дополнительные плюшки а-ля увеличение дальности хода, возможность атаковать два раза и т.д. причем для каждого вояки получаемый бонус выбирается отдельно. И это весьма затягивает, господа.

Fox

Вердикт

Оставив нетронутыми живительную основу, девелоперы отштукатурили свой проект, добавив элементы, без которых вполне обходится все пять хардкорных фанатов пошаговых стратегий, но все остальные – чувствуют себя, как в клетке с бешеным тигром. Вменяемая обучалка – появилась, настройка сложности – проросла, интерфейс – облагородился, выборов и тактических маневров – прибавилось, а за каждый шестиугольник земли по-прежнему безумно интересно сражаться. Итог прост: любой уважающий себя поклонник пошаговых стратегий влюбится в Эадор даже быстрее, чем Сильвестр Сталлоне стреляет из пулемета.



THE SWAPPER

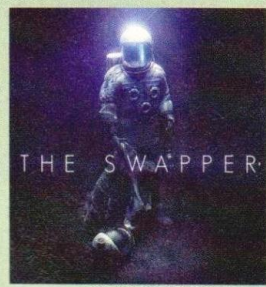
Жанр:
Пазл-платформер

Разработчик:
Facerpm Games

Издатель:
Facerpm Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: GeForce 8800 или
Radeon HD 4800 series
1 ГБ на жестком диске



ОСЛЕПИТЕЛЬНО

Человека всегда тянуло к чему-то новому, таинственному и неизведанному. Что там, по ту сторону океана? А под кроватью? А в холодильнике что? Но, пожалуй, самым интересным и загадочным всегда считался (и считается по сей день) космос. Что же таят в себе его бескрайние просторы, и есть ли где-то там братья и сестры по разуму? И если да, то почему они до сих пор не подписались на наш журнал?

Космическая ахинея

На все эти вопросы попытались ответить парни из небольшой независимой студии с самоироничным названием Facerpm Games. Их проект The Swapper берет нас под руки, забирает в космический корабль и отправляет далеко-далеко от родной планеты. А приземляемся мы на какой-то заброшенной космической станции, где, как ты уже успел догадаться, все пошло не так.

Чужая затылок и ломая мозг о здешние пазлы, тебе предстоит исследовать станцию вдоль и поперек, чтобы раскрыть все ее страшные тайны. По духу происходящее напоминает Dead Space только с видом сбоку, без некроморфов, стрельбы и микротранзакций. Удивительно, но авторам удалось передать атмосферу саспенса и космического одиночества, обойдясь без насилия и доната. Все благодаря замкнутым пространствам, замечательному визуальному стилю и идеально подобранному саундтреку.

Пластини колец

Заставить влюбить игрока в свой проект с первого взгляда – для девелоперов уже половина успеха. И глядя на The Swapper, невозможно не втрескаться и не спеть ей серенаду перед монитором. Все из-за необычного визуального стиля – он получился благодаря использованию глины и других сподручных материалов для создания игровых моделей и элементов декораций. Все это покрупно снималось на камеру, после чего оцифровывалось. Нормальных эпита-

тов, кроме как «челюстоотвисающий» и «мозговывносающий», для описания результата я подобрать так и не смог. Подобный прием, кстати, уже использовался в старенькой The Neverhood еще в 1996-ом году – там авторы использовали пластилин. Но в The Swapper анимация невероятно плавная и, вдобавок, нагоняет атмосферы еще и замечательная игра света и тени.

Двойник, тройник и удлинитель

За описанием всего этого визуального великопия я совсем забыл о главном – игровом процессе. Перед нами не совсем обычный пазл-платформер. Для решения местных задач нам выдают крутую штуковину явно неземного происхождения – swapper. Гаджет, словно тот 3D-принтер, умеет «выплывать» твоих клонов, которые начинают в точности повторять действия «реального» тебя. Таким образом можно, к примеру, одновременно стать на несколько нажимных платформ.

Создать двойника и даже переселиться в него можно в любом месте, лишь бы туда доставал луч swapper'a. Усложнить жизнь игрока призваны разноцветные прожекторы, свет от которых блокирует некоторые функции гаджета. Сами загадки порадовали идеально сбалансированным уровнем сложности – они вполне способны доставить удовольствие любителям пошуршать серым веществом, но при этом рвать волосы на подбородке и постоянно бегать на YouTube за подсказками не придется.

Prince

Вердикт

Ручной работы визуальный стиль, интересная задумка, загадочная атмосфера – вот три ключевых элемента, ради которых обязательно стоит попробовать The Swapper. Проект можно сравнить с красивой девушкой на первом свидании – ты не можешь налюбоваться ее красотой, пытаешься ее разгадать, а в это время по всему твоему телу мурашки устраивают марш-бросок. Пропускать этот маленький инди-шедевр, особенно фанатам космической фантастики, Минздрав категорически запрещает.







ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

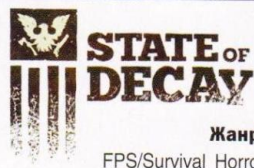
ULTIMATE!

ИЛИМАБ!





THE LAST OF US



Жанр:

FPS/Survival Horror

Разработчик:

UndeadLabs

Издатель:

Microsoft

Системные требования:

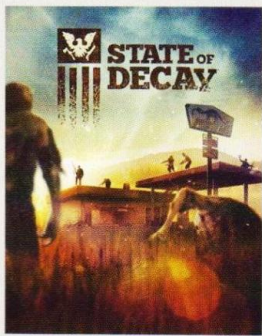
CPU: Intel Core i5 2500 МГц

RAM: 2 ГБ

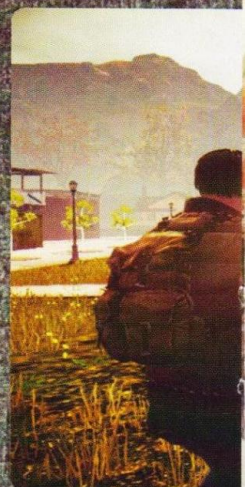
VGA: GeForce GT 545 DDR3,

Radeon HD 6670

HDD: 15 ГБ



PC | X360



GRAND THEFT ZOMBIE

Все мечтают попасть в Нью-Йорк, Лос-Анджелес или, на худой конец, Майами, но в обычное скучное американское захолустье не стремятся даже террористы – там же тоска зеленая и сплошное уныние. Или вот возьмем гольф – самый заунывный в мире вид ничегонеделания. Казалось бы, если соединить глухомань и гольф – получится абсолютная печаль, эталон которой можно смело разместить во французской палате мер и весов. А теперь представь себе: ты в пендостанском захолустье, на тебя бежит толпа зомби – самое время расшибить парочку бошек клюшкой для гольфа! Разве это не то, чего ты хотел больше всего на свете? Судя по тому, что open-world зомби-экшн State of Decay за первую неделю проданся полумиллионным тиражом, ребята из многообещающе названной UndeadLabs угадали твои мечты лучше профессиональных джиннов.

Проехать по мозгам

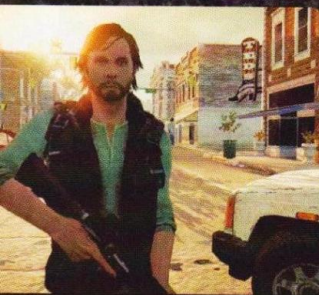
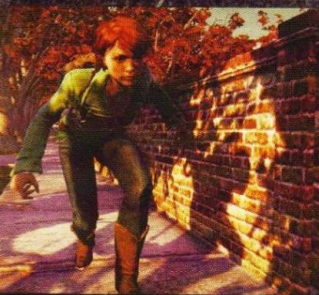
Конечно, говоря о зомбях и оленворлде, нельзя не упомянуть Day Z, суперизвестный мод на Arma 2. Глючный, кривой и забаванный, он, тем не менее, брал огромным открытым игровым миром, атмосферой сталкерства и возможностью наслаждаться всем этим в мультиплеере. Разработчики State of Decay решили сделать свой симулятор зомби-апокалипсиса в открытом мире, только с преферансом и профурсетками, а также всем тем, чего так не хватало Day Z. Правда, обошлось без мультиплеера, хотя сперва, начиная разработку State of Decay, игроделы позиционировали ее в первую очередь как MMO-проект.

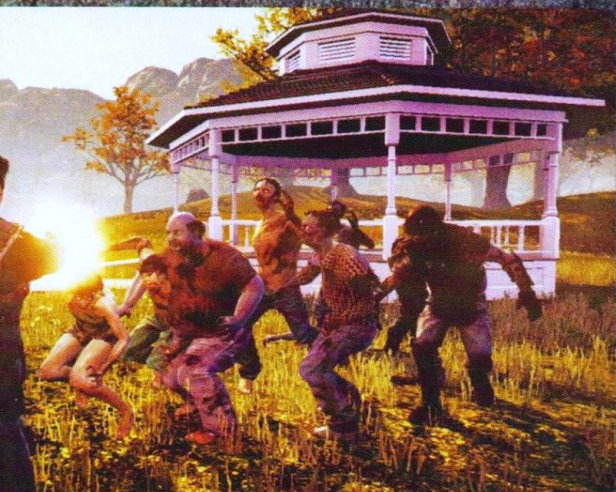
Несмотря на то, что творение UndeadLabs критики именуют не иначе как «Зомби-GTA», с «Великим Автором» проект имеет не очень много общего. Да, мир вокруг открытый, а на транспорте безумно весело врезаться в толпу рычащих задохликов (они, кстати, любители острых ощущений и нередко хватаются за авто, пока ты не сбросишь их резким рывком через сотню метров). Тут даже есть эдакая вариация на покупку недвижимости – ты строишь себе базу и всячески ее обороняешь, после чего отправляешься

оттуда на задания. Кстати, все окрестные постройки доступны к посещению – даже закрытая дверь не устоит перед твоим могучим плечом. Но геймплей здесь более медитативный, чем в GTA, и основан на собирательстве, заставляя больше прятаться и красться. Хотя никто не мешает тебе разбираться с зомбаками лицом к лицу, жестко расплевая их мозги по окрестностям.

Персональный подход

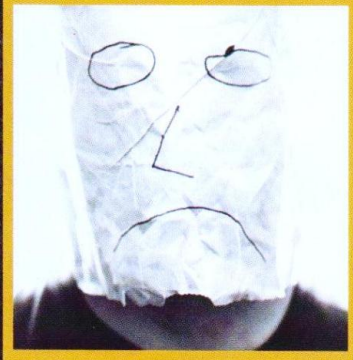
Итак, наш герой Маркус не успел толком вернуться из похода и поставить носки в угол, как оказался в самом центре зомби-апокалипсиса. Повсюду бродят разнокалиберные орды оживших умертвней, везде ад, разруха и просто тебе Палестина середины 90-х. В руках у протагониста – невразумительного вида коряга, он стоит на берегу озера, и красоту окружающего мира портит только парочка зомбей, пытающихся пообедать взывающим о помощи чуваком. Вырвав белодагу из лап ожившей смерти, узнаешь одну из главных особенностей State of Decay: герой тут не один. Как такового протагониста в игре вообще нет – если Маркус погибнет, то с концами, как в ZombiU. Зато можно вселяться





Синдром зомби

Впервые «синдром зомби» был описан в 1880 году Жюлем Котардом, за что это милое заболевание еще называют именем первооткрывателя. Синдром зомби – это очень серьезное расстройство психики, которое возникает вследствие повреждения головного мозга. Больному синдромом Котарда человеку начинает казаться, что он как будто умер, но все еще продолжает жить. То есть, больной ест, пьет, ходит, но в плане психологии жизненные силы у него на нуле.



в спасенных и предварительно собранных на базе персонажей, причем каждый из них – со своими талантами, характеристиками, бездарностями и даже, вредными привычками. Ты наконец, нашел для отряда талантливого врача? Ура, тут нужно подшопать товарища! Как это, врач сегодня в запое?! А вот так. Смотри, не приведи в свою обитель какого-нибудь нервного психа – а то вернешься с задания и обнаружишь всех ранее спасенных порубленными в мелкую крошку в результате маленького бытового конфликта.

Вокально-архитектурный ансамбль

В принципе, несмотря на открытый мир, игра во многом линейна. Ты потихоньку выполняешь обязательные и побочные задания, призванные в конце концов привести тебя к игровой развязке. Жить в мире State of Decay довольно-таки интересно: дизайн проработан весьма неплохо, поселки и дома выглядят живыми. Ну, или не очень живыми, но, во всяком случае, заходя в очередной дом в поисках шмота и лута, веришь, что когда-то тут обитали люди. Это вам не пустые коробки, наводящие скуку и уныние в других проектах.

Еще далеко не самое последнее место в игровом процессе отведено возведению и укреплению аванпостов. В лучших традициях американских колонизаторов, мы превращаем унылые и скучные брошенные халабуды в некое подобие самопальной крепости, в которой можно складывать барахло, селить товарищей по несчастью, храть, спать и отрываться. Естественно, для всего этого нужны стройматериалы, запас еды, патронов и аптечек, и все это нужно с завидной периодичностью (а точнее – постоянно) мародерить по окрестностям, отбиваясь от зомби.

В умелых руках и сам знаешь что – балалайка

Само собой, в State of Decay предлагается широкий набор для превращения мертвых в еще более мертвых. Протагонист под твоим чутким руководством жестоко топчет зомбей, как обжеванный стероидов Айзек Кларк; проводит чуть ли не респерские приемы и вообще ловко сносит головы из арсенала, представленного более чем сотней различных огнестрелов и короткоствольных пистолетов. Вооружится можно всем, начиная от сельхозорудий типа лопат и заканчивая огнестрельными вундервафлями. Оба вида оружия – жизненно необходимы: например, в узких дверных проемах куда удобнее использовать колюще-рубящие. Да и нежить в округе куда с менее чутким вниманием реагирует на гулкие чвяки мотыги по голове, и не сбегается так интенсивно, как на рыкающий дуллет из двустволки в зомбячье табло. Впрочем, даже этот звучный эффект можно свести к минимуму при использовании глушителей.

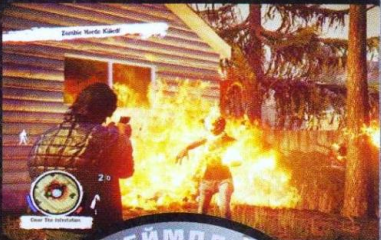
Не очень красивая, но в гроб клади

В техническом плане State of Decay мне понравилась. Не супернавороченная, но приятная атмосферная графика на пятерочку позволяет погрузиться в мир атаса и анархии постзомбиапокалиптической Америки. Также весьма неплох и звукояд: смачные хрипы и чавкающие звуки при попадании по зомбям, отличная фоновая музыка – все это выполнено на должном уровне, ловко аккомпанируя геймплею и сеттингу. Ну, кое-что выбивается из общего настроения – например, прыжки выживших на головы зомби вызывают ностальгию по Super Mario.

Fox

Вердикт

State of Decay не может похвастаться крутыми заставками и дорогими AAA-спецэффектами. Но его атмосферность и затягивающая игровая механика легко разжигают в тебе желание срочно перебраться в глубинку, запастись клешками для гольфа и надеждой, что какая-нибудь радикальная организация все-таки выпустит на волю Т-вирус.





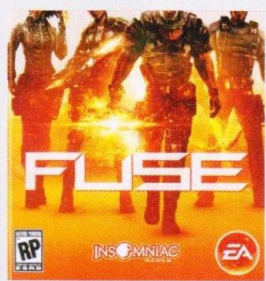
Судьба Fuse очень похожа на судьбу старины Дюка Ньюкема из игры имени себя, ну у которой еще в конце приставка Forever. Единственное отличие: DNF делали 14 лет и из кучки... так сказать, пластилина так ничего вылепить и не смогли. А вот над Fuse корпели 3 года, но, к сожалению, диагноз примерно тот же. Что же подтолкнуло студию, которая радовала людей Ratchet & Clank, Spyro и Resistance, сделать кооперативный шутер от третьего лица, отличающийся от коллег по цеху разве что запредельной банальностью? Это останется тайной за семью печатями.

FUSE

Жанр:
TPS

Разработчик:
Electronic Arts

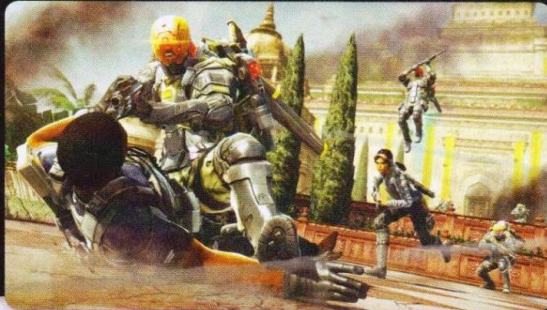
Издатель:
Insomniac Games



PS3 | X360

Счастливое прошлое

Разработчики из студии Insomniac Games делали если не шедевры, то, как минимум, хорошие игры. Когда вышла серия Ratchet & Clank, игроделы показали геймерам, что умеют шутить и знают толк в семейных проектах. После появления серии Resistance, все поняли, что разработчик умеет создавать интересные истории. А когда народ увидел лихой и уморительный ролик Overstrike на E3 два года назад, то всем показалось, что варганить многопользовательские

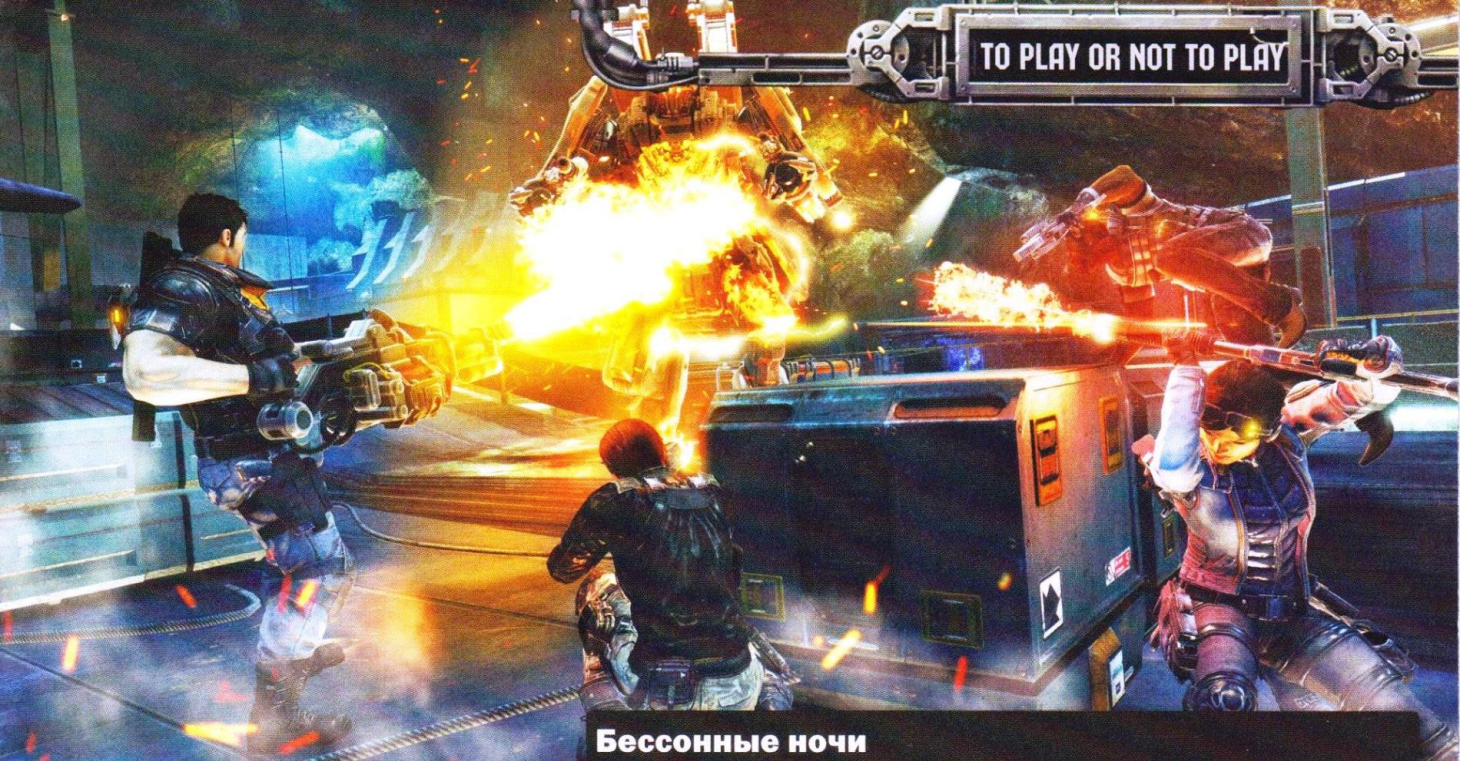


шутеры в духе Team Fortress 2 у разработчиков тоже получается на ура. Либо сильно перехвалили, либо кто-то сглазил, но после фурора трейлера Insomniac Games исчезли с радаров ровно на два года. Об игре под названием Overstrike, которая когда-то роликами заставляла владельцев консолей входить в припадок радостной эпилепсии, все забыли. Но относительно недавно она вернулась под названием Fuse. Скажем честно – получить вместо многообещающего, звучного «Сверххудара» какую-то «Фузию» – сомнительная радость. Но ничего не поделаешь – игру все равно переназвали в честь инопланетной субстанции, из-за которой по сюжету разгорается весь сыр-бор, сменили раскраску и отправили в тираж.

Четвертование

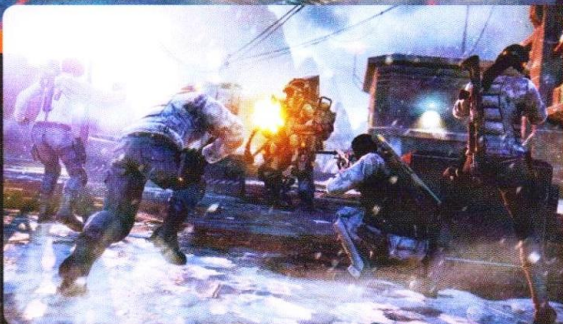
Смелые и боевитые парни-девушки из ролика с E3 2011 остались. Внешне герои не изменились, и даже название отряда сохранилось изначальное – Overstrike 9. Разработчики из всех сил пытались сделать каждого персонажа колоритным, но получилось, откровенно говоря, скорее «калоритно» (нет, не от слова «калории»): имена бравых бойцов ты забудешь еще до того, как пройдешь кампанию, если, конечно, досидишь до финальных титров. Первый герой – он же командир группы – Далтон Брукс. Каким бы суровым и лихим не пытались сделать его разработчики – ничего не получилось. Накачанное тело и брутальная татуировка на руке не делает его похожим на Маркуса Феникса, которому Брукс так пытается подражать на протяжении игры. А попытки украсть разухабистую харизму у Грейсона Ханта из Bulletstorm увенчались знатым провалом. Как и другие члены отряда Overstrike 9, Далтон обладает уникальными способностями: он создает вокруг себя щит, который в лучших традициях Нео останавливает





Бессонные ночи

Расположенная в Бербанке возле Лос-Анджелеса, Insomniac Games в следующем году отпразднует свое 20-летие. За это время студия успела выпустить 16 игр, которые продались общим тиражом 35 миллионов. Примечательно, что Fuse – первый проект студии, который вышел не только на PlayStation. В свое время Insomniac Games побила рекорд: ее игра Ratchet & Clank стала первым западным проектом, которому удалось попасть в японский рейтинг видеоигр Top-100. Последний раз такой взрыв американцы устраивали на территории Японии только в 1945-м, в городке Хиросима.



пули. Иззи Синклер, хрупкая девушка, отыгрывающая в игре роль медика, не стесняется носить в руках пушку, превращающую врагов в кристаллы, а на поясе у нее болтаются лечебные маячки. Чтобы не обидеть афроамериканцев, которые обязательно должны присутствовать в любой современной политкорректной игре, разработчики добавили в набор снайпера по имени Джейкоб Кимбл. Он может разить противников огненными стрелами из арбалета или использовать стандартное ружье. И, наконец, еще одна барышня в отряде – Найя Деверо, малышка-невидимка, создающая своей сатанинской пушкой миниатюрные черные дыры. Команда смотрится в теории очень даже разномастно, но на практике в сухую проигрывает любой другой четверке лоботрясов-героев – от ребят из Borderlands до суперзаунывных соплежув из Left 4 Dead 2. К тому же, когда у тебя в арсенале есть пушка, создающая черные дыры, игра становится веселым конвейером страданий – разумеется, для врагов. Оружие превращает противников в червоточины, и те поглощают остальных супостатов. Это радует только по одной причине: нудноватая кампания становится легкой и пробегается куда быстрее, чем за положенные 8 часов.

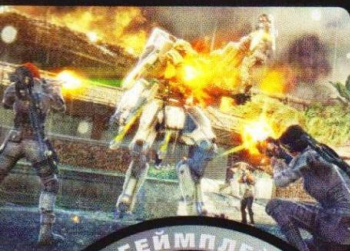
Мясокомбинат

Как бы хорошо ни звучали роли персонажей, на деле игра достаточно скучная. Ты пос-



тоянно расправляешься с ордами противников – игровой процесс превращается в сплошное мясо в плохом смысле этого слова. Например, как-то раз из одного прохода враги, не переставая, сочились около 5 минут, глупо подыхая под градом пуль, как персы под Фермопилами. Разбавить монотонный мясоразделывательный цех разработчики попытались различными видами противников. Получилось точно так же, как если бы пятилетняя слепая африканская





девочка с задержками в развитии, родившаяся в глухом племени каннибалов, пыталась сдать экзамен по теоретической физике. Во вражьем стане есть и снайперы, и бойцы-невидимки, и солдаты с реактивными ранцами, и даже тяжелая пехота в специальных экзоскелетах. Вроде бы заставлять тебя страдать есть кому, но огнестрельные свистопляски проходят по одному и тому же шаблону вне зависимости от типа противника. Любишь креативный подход? Ну и зря. Обожаешь адреналиновые и тяжелые сражения? Тут тебе не Dark Souls – Insomniac Games водят тебя за ручку, вытирают сопли, и постоянно суют соску в рот, чтобы ты, не дай бог, лишний раз не познал лодад гейм. Когда ты в двадцатый раз убиваешь тяжелого солдата с минимальной затратой патронов, становится просто скучно.

Вердикт

Каждая студия время от времени переживает кризис средних лет. Некоторые сразу же распадаются, а некоторые начинают делать настолько плохие проекты, что пока издатель не сунет их носом в их поделку, подобно плохому щенку, и не скажет: «Кто наделал?!», они не исправятся. Fuse – обычная, ничем не примечательная монотонная пострельня без души и способности зацепить геймера. Рекомендуется ознакомиться, только если тебе ну совсем нечего делать.

Укрытия, автоматическая регенерация здоровья и помощь друг другу – вот залог хорошего шутера от третьего лица. Во Fuse все это есть, но сделано как-то сыро, и нужны здесь не больше, чем политикам – честные выборы. Возможно, скучная кампания компенсировалась бы удачным мультиплеером, но разработчики смогли лишь содрать основные режимы игры с Gears of War и постеснялись оригинальничать.

Четыре с минусом

Если ты запустил кооперативный режим Fuse впервые, тебе даже покажется, что игра действительно неплохая. Может, именно над многопользовательской игрой и старались разработчики, а главный фан, как в Borderland, тут только при совместном прохождении? Так действительно можно подумать на первых порах. Но через несколько часов понимаешь, что и кооператив здесь не такой уж сладкий, каким должен быть. Чем больше играешь, тем больше замечаешь недостаток, а также однообразие в баталиях – не спасает и болтовня с другими игроками, даже если с тобой по сети играют сливки Comedy Club, осыпая тебя по микрофону смешными историями ежесекундно. Ситуации и места начинают повторяться, написанный совсем отбитыми наркоманами сценарий выносит мозг, а во время комментариев героев кровью из ушей можно забрызгать стены.

Влад Тучин



НЕАДЕКВАЛАЙЗЕР

Если тебе доводилось слушать музыку в Windows Media Player, ты наверняка видел цветастые картинку-абстракции, сопровождающие аудиоряд и точно придуманный каким-то обожравшимся ЛСД инженером «Майкрософт». Так вот, Dyad – это нечто похожее, только ярче, красочнее и с тобой в главной роли.

Труба шатал

Суть этой гоночной аркады-пазла проста до слез умиления, и усвоить ее интуитивно можно в считанные минуты. С подачи невидимой силы герой в виде полупрозрачного осьминога-сперматозоида отправляется в полет по радужному, переливающемуся всеми красками полотну, которое навеивает мысли об аддонном коллаидере изнутри. Это пространство то закручивается в спираль, то распадается на тысячи звезд, то обретает иные замысловатые формы.

Наш призрачный электрический осьминог собирает своими эфемерными тентаклями шарики, бонусы и ускорители, набивая таким образом очки, и попутно уворачиваясь от встречных на пути препятствий. Вот и весь нехитрый замысел. Впрочем, гениальность Dyad как раз и заключается в простоте содержания, позволяя уделить больше внимания главному – форме.

Цветик-семисотцветик

Динамика скорости и цвета нарастает постепенно, и ты не замечаешь, как из гипнотического, неспешного полета все превращается в сумасшедшую гонку на сверхскоростях, пестреющую вырвиглазными футуристическими картинками. Поэтому если поначалу ты будешь в трансе наблюдаешь за причудливыми хитросплетениями и сложными узорами, то по мере продвижения по уровням начинаешь все более нервно давить на кнопки и всем телом об уворачиваться от препятствий, возникающих на экране.

При накоплении очков тебе открывается все более замы-

словатое графическое разнообразие, поэтому гнаться за результатом сложно, но азартно. А вот для тех, кому лень заниматься накопительством, игра может показаться до обидного легкой.

Светомузыка

Весь аудиоряд можно без преувеличения назвать отдельным, почти живым персонажем действия. Звуки вторят действиям, будто очерчивают контуры твоих движений, рисуя их музыкой колокольчиков с привкусом восьмибитности. Каким-то непостижимым образом эта какофония превращается в совершенно очаровательный микс, накрывая сознание рукотворными мелодиями, и в итоге ты полностью погружаешься в полет по футуристическому тоннелю игры, окунаясь в эту отзывчивую, живую атмосферу.

Вещественно

По большому счету, Dyad – это интерактивный наркотический психодел. Вот только для такого трипа вещества не нужны (хотя у разработчиков без разных расширителей сознания явно не обошлось). Тебя и так беспощадно накроет вереницей звуков и вихрем цветов так, что ты, скорее всего, на несколько часов просто выпадешь из обычной жизни, а потом на всякий случай сходишь на прием к наркологу.

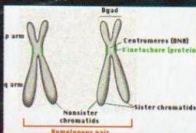
Помни лишь, что не стоит хвастаться маме с бабушкой феерической красотой Dyad, если не хочешь с подачи родных провести несколько незабываемых часов в кабинете у врача-нарколога.

Александра [divinate] Дивина

Мой дядя самых честных правил

Кто бы мог подумать, но термин Dyad встречается во многих науках. В социологии Диад – это минимальная социальная группа людей – два человека.

А в биологии этим и менем обозначается пара хроматид, из которых состоят хромосомы.



Жанр:

Puzzle-arcade, racing

Разработчик:

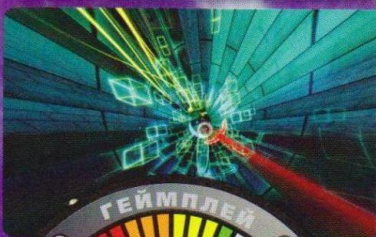
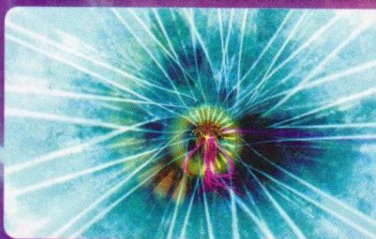
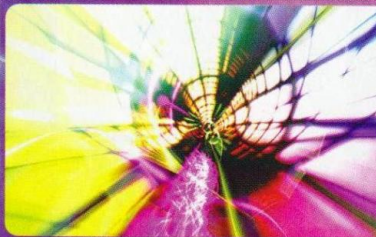
Right Square Bracket
Left Square Bracket

Издатель:

Right Square Bracket
Left Square Bracket

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
HDD: 1.3 ГБ



ОБОРОТНИ В ПОГОНЕ

Бойтесь вампиры, оборотни, домовенки и прочие кусачие, дурнопахнущие твари! Гроза всего почти живого и полумертвого, широко известный в узких кругах охотник на монстров Ван Хельсинг сейчас отправится по ваши головы. Вот только выпьет парочку бутылочек маны, разбросает очки навыков по скиллам и тут же отправится. Потому что венгры из NeocoreGames, заработавшие себе имя благодаря стратегиям серии King Arthur, решили попробовать себя в новом жанре и сделать свой «дьяблоклон» с длиннющим названием The Incredible Adventures of Van Helsing. Интересно, какая муха их укусила? Или может это был вампир...

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

Жанр:
action-RPG

Разработчик:
NeocoreGames

Издатель:
NeocoreGames

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: Nvidia 8800 GT или
AMD HD 3850

20 ГБ на жестком диске



Дела семейные

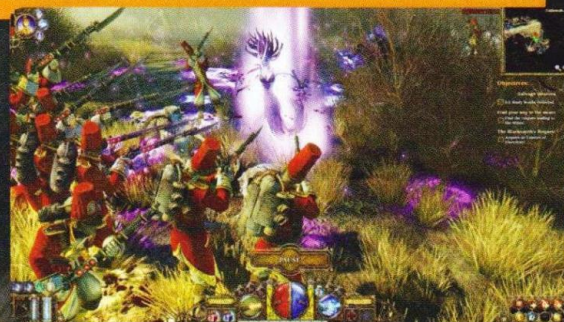
Но если серьезно и без шуток, парни из NeocoreGames попали точно в яблочко – тематика «Ван Хельсинга» как нельзя лучше подходит для ролевых экшенов. Богатый местный бестиарий кровососущих гадов прямо-таки напрашивается на геноцид в лучших традициях игр про Сатону. А кто сможет справиться с этой работенкой лучше, чем сам господин Ван [я натянул Дракуле седалищные холмы на глаз] Хельсинг? «Его сын», – в один голос отозвались разработчики. Оказывается, знаменитый охотник все же нашел время в своем плотном графике для зачатия наследника.

Накинув на себя шкуру Хельсинга-младшего, нам предстоит отправиться в не совсем курортное местечко под названием Борговия и остановить чокнутого доктора-алхимика, который не на шутку достал местное население порождениями своей извращенной научной мысли. Для этой благой цели наш герой не чурается сотрудничать с вампирами и оборотнями. Даже его новая напарница, симпатяшка леди Катарина, ни кто иная, как призрак. Во время боя девушка способна принимать такие формы, что Хельсинг старший рефлексивно воткнул бы ей кинжал меж лопаток и провернул бы пару раз для верности против часовой стрелки.

Огнем и мечом

В игре нет классов как таковых – специализация персонажа зависит лишь от игрока. Хочешь мастерски размахивать мечом – вкладывай очки в первую ветку, жаждешь стать ворошиловским стрелком – качай вторую. Лично я лепил себе универсала, схема «пальнуть издалека, дорезать вблизи» – как раз по мне. Переключение между холодным оружием и огнестрельным происходит молниеносно нажатием одной кнопки.

Есть еще третья – магическая – ветка. Но предупреждаю сразу: бросать фаерболы направо и налево и пускать молнии из глаз здесь



нельзя. В наличии два слота под так называемые ауры – пассивные умения, и два слота под полезные трюки а-ля «щит», «лечение по области», «остановка времени». Вдобавок разработчики насыпали еще немножко вкусных перков на десерт, чтобы мало не показалось. В общем, как говорится, all inclusive.

Но все это в том или ином виде мы уже не раз видели в других проектах данного жанра. «Есть ли что-то новенькое?» – спросишь ты, если тебе скучно и не с кем поговорить кроме как с листом бумаги. Есть. В игре каждый скилл можно усилить прямо во время боя, используя очки ярости: к примеру, удар клинком может пополнить герою здоровье, а попадание пули будет сопровождаться знатным бабахом, калеча не только цель, но и ее близстоящих сородичей.

Даже смерть не разлучит нас

Путешествует Хельсинг-младший не один, а в компании, как ты помнишь, очаровательной хоть и слегка прозрачной леди Катарины. Девушка помогает в бою, радует пассивными бонусами и язвительными диалогами. У мадам очень острый язык, который она при любой возможности не стесняется пустить в дело, дабы ехидно прокомментировать действия нашего протеже или встречающихся по дороге путников. С такой барышней в дороге скучать не приходится, но если языкатая спутница все же надоест – можно нагрузить ее ненужным шмотьем и отправить в город



Родной папа не узнает

Изначально внешность главного героя разительно отличалась от той, которую мы можем наблюдать в конечном варианте. Ван Хельсинг младший был похож на героя японского анимационного мультфильма со смазливым личиком, что вызвало бурю негодования среди поклонников NeoscoreGames. Разработчики услышали недовольных и решили сделать голосование, которое позволило бы определить предпочтения своих фанатов. В итоге главный герой превратился в более серьезного и brutального мужика.

Лучшая пятерка фильмов о вампирах и оборотнях:

1. От заката до рассвета (1995)
2. 30 дней ночи (2007)
3. Ван Хельсинг (2004)
4. Другой мир (2003)
5. Блэйд (1998)

торговать, а заодно и прикупить полезных для здоровья и не только бутылочек. Невольно вспоминаются питомцы из Torchlight... Кстати, как и в детище от Runic Games, в игре также имеется кооператив на четверых игроков — толпой косить нежить веселее.

Охота — вот моя работа

В любом ролевом экшне чрезвычайно важен баланс, и здесь он немного прихрамывает, спотыкаясь о собственные костыли. Девелоперы явно перемудрили с количеством враждебно настроенного зверья. Вот заходим мы в лес, ступаем пару шагов, и на нас уже стремглав бежит целая орава урдаляков, русалок и разъяренных сохатиков. Дабы не погибнуть смертью храбрых, приходится действовать по следующей схеме: «ударил, отбежал, ударил, отбежал, глотнул зелья». А если еще и отбежать не в ту сторону, то можно запросто натравить на себя еще одну стайку бешеных гарпий и лесовиков. Бывает,

доходит до смешного, когда герой с гордо поднятой головой улепetyвает, сверкая пятками, от целого скопища разношерстных тварей. В такие моменты не хватает разве что музыки погони из «Шоу Бенни Хилла».

Намбер Ван

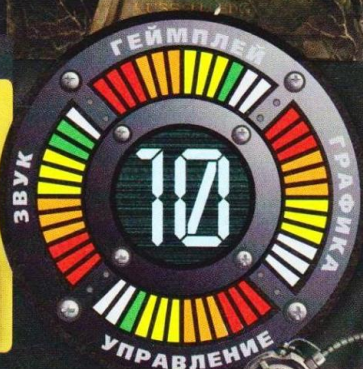
Что касается неотъемлемой части романов Брэма Стокера (создателя Ван Хельсинга) — мрачной готической атмосферы — то здесь авторы не сплосхвали. Правда, долгое путешествие в начале игры по светлым, зеленым лесам да полянам мне напомнило скорее сказку о Красной Шапочке. Но дальше девелоперы решили исправиться: темные подземелья, кишмящие пауками, мрачный город с механизмами в стиле стимпанк. Такая себе Европа начала девятнадцатого века с чудищами и черной магией.

Prince



Вердикт

Несмотря на заметные бреши в балансе и немного монотонный геймплей ближе к концу игры, первые шаги венгров в сторону ролевых экшнов можно смело назвать удачными. По сути, здесь есть все, что должно привлечь любителей закликивать орды нечисти: интересный и еще незаезженный сеттинг, богатый зоопарк всевозможных уродцев для битвы, годная ролевая система. Надеюсь, девелоперы учтут все ошибки во время разработки следующих частей. Да-да, ты не ослышался. Авторы планируют раскатать The Incredible Adventures of Van Helsing на целую трилогию.



СТРАХ ДА И ТОЛЬКО

CRY OF FEAR

Жанр:

Инди, хоррор, экшн

Разработчик:

Team Psykskallar

Издатель:

Team Psykskallar

Системные требования:

Процессор: 1 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 128 МБ

5 ГБ на жестком диске

10 лучших инди-хорроров

Which

Paranormal

Haunted Investigations

Inside

Scare

Pasadelo

Survivors Vii

Slender

One Late Night

SCP: Containment Breach



PC

Ночной поезд, долгая дорога домой, дождливый мрачный город. Ты – совсем один, вокруг творится полное непотребство, а в голове шарики давно закатились за ролики. Хоррор Cry of Fear наконец добрался до Steam, а оттуда – прямоком к нам в журнал.

Поворот вон туда

Играть в Cry of Fear нужно в темное время суток, без света и на кладбище, чтобы получить всю палитру впечатлений. В таком случае один среднестатистический геймер за пару ночей обеспечит стройматериалами все недостроенные дома в Украине, да и на пару новых частных коттеджей хватит. Сюжет игры выдержан в лучших традициях хичкоковских триллеров, со всеми присущими им психологическими приемами и звуковыми эффектами. История повествует о злключениях в Стокгольме молодого парнишки по имени Саймон. Только вместо фоткающих все и вся туристов здесь монстры пожирают людей, а герой всю катарсирует и страдает душевно. История интересная еще и потому, что у игрока сразу появляется тонна вопросов: «Что? Как? Где я? И что это такое теплое в штанине?» Но, к чести разработчиков, сюжет не остается недосказанным: со временем игра дает неожиданные ответы на все вопросы и добивает драматичным финалом, вызывающим скупую геймерскую слезу.

С миру по нитке

Геймплейных фишек Cry of Fear нахваталась отовсюду, словно неосторожный секс-турист – болячек в Бангкоке. Галлюцинации главного героя перекочевали из Dead Space, а обилие дверей (половина из которых закрыты), коридорные локации, по которым бегаешь туда сюда, и интересные загадки – прямоком из старого Silent

Hill'a. Правда, все это блуждание по домам/паркам/подземкам может быстро наскучить, поэтому в Cry of Fear лучше играть вечерними подходами по часу-полтора. Сделана игра на вечно молодящемся Source – что не удивительно, ведь изначально она была модом для Half Life. Звезд с неба картинка не хватает, но и кровотоечения из глаз не вызывает. Все сделано строго, без особого внимания к деталям. Но даже такая картинка – достижение для инди-хоррора. И да, здесь есть кооператив, но чтобы поиграть с другом, придется пройти через тернии глючных настроек и прочих сбоев соединения. А после мучительного подключения сложно получить удовольствие от игры. К тому же, кооп в хорроре – это как обед для фотомодели – ну никак нельзя. Благо, не играя в кооператив ничего не теряешь, ведь ориентирована игра в первую очередь на ощущение одиночества и беспомощности. Да здравствует Forever alone!

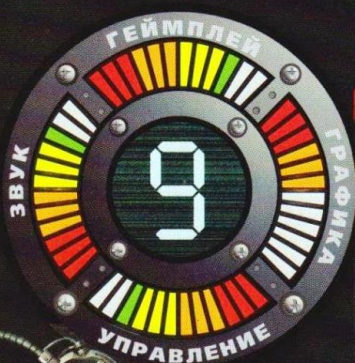
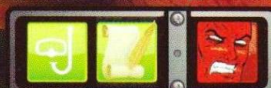
Нормальное явление

Кстати, ребята из Team Psykskallar уже выпустили свой новый проект – Afraid of Monsters. Это духовный наследник Cry of Fear, но не более: игра рассказывает новую историю, все так же размышляет о сути страха и местами пугает даже больше чем CoF. Так что, если ты беременная домохозяйка с неуравновешенной психикой – лучше проходи мимо, прямоком к телевизору с очередной мелодрамой.

Валентин [Hellblazer] Шукайло

Вердикт

Один из лучших представителей жанра с добротным сюжетом и пугающей атмосферой – чего только стоит здешнее метро! Фанаты хорроров, которые до сих пор не прошли Cry of Fear, должны немедленно исправить это недоразумение. Заодно и карму благотворительностью можно почистить: прошел хороший инди-хоррор – обеспечил жильем 10 человек.



PS3 | X360

ARMY OF TWO

The Devil's Cartel

Жанр:
TPS

Разработчик:
Visceral Montreal

Издатель:
EA



КАРТЕЛЬ, ДВА СТВОЛА

Visceral надоело пугать космического инженера прущими из всех щелей ужасными инопланетными кракозябрами. Поэтому они отправляют нас в Мексику в компании двух растатуированных качков и большого количества взрывов. Ей богу, будь Devil's Cartel врачом-диетологом, методика у него была бы весьма лаконичная: побольше свинца.

Альфа-самцы

В триквеле Army of Two — новые лица, скрытые маски: спецназовцы Alpha и Bravo, только-только закончившие обучение и вступившие в частную военную организацию T.W.O. Сюжет худо-бедно строится вокруг мексиканского картеля, набирающего могущество, закупающего новейшее вооружение и строящего коварные планы по захвату власти в Мексике. Хотя зачем бандитам это надо — непонятно: в Мексике ведь все равно из драгоценных ресурсов — только пустыня и текила. Как обычно, сценарий в Army of Two служит лишь единственной цели: ткнуть пальцем в того, кого нужно жестоко убивать, — а что с мексикашками еще делать, если они могут только бездумно выбегать на тебя из всех дверей с позолоченным калашом наперевес?

Маски-шоу

Суть всего нового Army of Two — в кооперативных перестрелках перед одним экраном и только в них. Не стоит ждать от Devil's Cartel каких-либо геймплейных откровений, и ни в коем случае не стоит играть в него одному — скучно. Игра изначально заточена на прохождение вдвоем, и только так доставляет удовольствие. Впрочем, от жизненной необходимости действовать сообща, на которой держалась вся серия, теперь не осталось и следа. Даже больше — частенько игра вообще предлагает тебе с напарником разделить: одному сесть в вертолет, а другому остаться на земле, одному идти снизу, а второму прикрывать его с позиции повыше, одному сидеть за турелью и поддерживать огнем эмиграционную политику ада.

Такие моменты неплохо развлекают вполне шаблонный и лишенный изысков отстрел местных

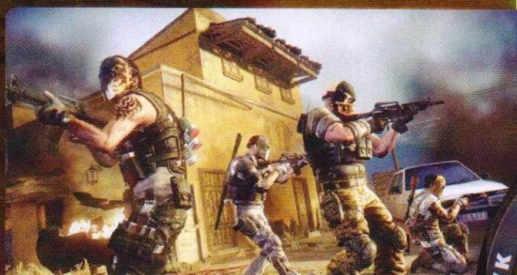
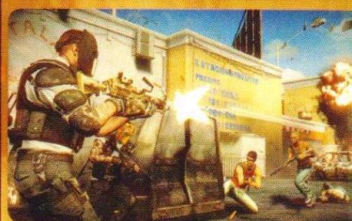
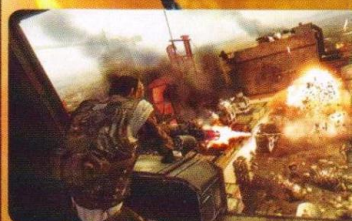
злых имбицилов, добавляя неслабую долю веселья во все это безобразие. Кстати о веселье — в Army of Two взрывается буквально все: бочки, камни, мосты, укрытия, даже люди. Стоит случайно задеть какую-либо поверхность, хоть сколько-нибудь окрашенную в красный цвет, как тут же все вокруг взлетает на воздух. В общем, основная нагрузка при прохождении Devil's Cartel приходится на спинной мозг — пришел, увидел, застрелил.

Двое из ларца

Тем не менее, перестрелки в Army of Two сделаны весьма качественно: все прописанные механики работают как надо — и это главное, пускай ты все это уже видел сто раз в других играх и, скорее всего, тебе там понравилось больше.

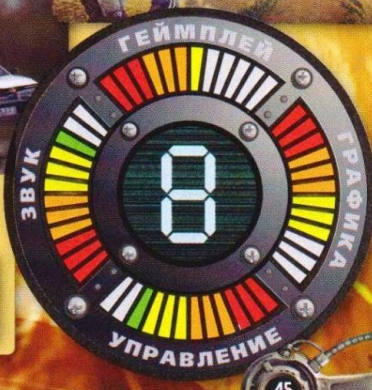
Еще в Devil's Cartel отлично вплетена система прокачки персонажей. За каждую миссию ты получаешь деньги и опыт, который, естественно, повышает твой уровень. Левелап открывает новое оружие, маски (раскраску и рисунок которых можно менять), футболки, татуировки, ну и все в таком духе.

Каждое улучшение, конечно же, стоит денег, и часто приходится выбирать между новой крутой пушкой или красивейшим рисунком для маски своего персонажа, что вызовет когнитивный диссонанс у склонных к фетишизму садистов.



Вердикт

Army of Two Devil's Cartel нельзя назвать выдающимся, его особо не за что хвалить, как и, впрочем, не за что ругать. Это просто обычный качественный кооперативный шутер от третьего лица, в который весело играть вдвоем перед телевизором под какие-либо напитки и под громкое улюлюканье взрывать все на экране.



КОТОСТРОФА

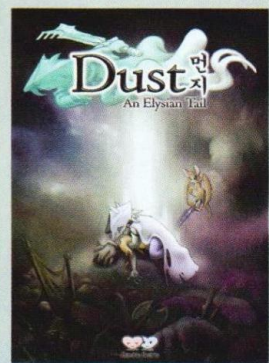
Dust
An Elysian Tail

Жанр:
action RPG

Разработчик:
Humble Hearts

Издатель:
Microsoft Studios

Системные требования:
Процессор: 1 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видео: 128 МБ
HDD: 400 МБ



Маленькая, но гордая студия Humble Hearts, в которой родилась Dust: An Elysian Tail – по сути, театр одного актера. Руководит компанией человек-оркестр Дин Додрилл собственной многогранной персоной. На всех этапах разработки своего игрового детища он был сам себе хозяин, фактически единолично создавая сказочный мир Dust – Дин одновременно выступил в роли дизайнера, сценариста и программиста. Вначале старания разработчика-одиночки имели возможность оценить лишь обладатели Xbox. Теперь же состоялся порт RPG-платформера на PC. И вот почему тебе стоит этому порадоваться.

Недетские сказки

Сразу стоит заметить, что Dust: An Elysian Tail – это мультяшная сказка, поэтому любителям кровищи, кишок и прочих колбасно-мясных натурализмов игра может показаться детской. Но не стоит обманываться: за беззаботностью формы скрывается интересный и местами весьма поучительный сюжет, исследовать который будет совсем не скучно. У Додрилла получилась мрачная и достаточно захватывающая история про антропоморфных мышей, гигантских муравьев и другой галлюциногенный зверинец.

Додрилл отрисовывал игру от руки, причем явно с любовью, терпением и умением, поэтому визуально она вышла красивым и органичным симбиозом олдовых диснеевских сказок и эдакого 8-битного аниме. Ну а на редкость пряморукое портирование в свою очередь ничуть не испортило очаровательный мультяшный мир, хотя интерфейс ПК-версии немного вгоняет в депрессию.

Зверье мое

Главный герой – человекоподобный кот Даст. Судьба сводит его с древним и невероятно болтливым мечом по имени Эхроа, а также его хранительницей – обаятельной лисичкой Фиджет, которая будет летать за плечом Даста, помогая то словом, то волшебным плевком. Троица быстро

заводит крепкую светлую дружбу, после чего отправляется защищать слабых и воевать войну с коварным злом. Попутно Даст надеется вернуть себе напрочь утраченную где-то память. Амнезия – это, конечно, банальный ход, но прости-те! все-таки кот с болезнью Альцгеймера в играх встречается не так уж часто.

Возврату подлежит

Геймплей Dust: An Elysian Tail основан на трех базовых действиях: исследовании, боях и прокачке, так что все это мы уже где-то видели. Изучая игровой мир, тебе предстоит шаг за шагом открывать карту, а по мере получения того или иного умения можно возвращаться в пройденные локации и, применяя новые скиллы, открыть проходы к тайникам с разными вкусняшками. Например, в одно место можно забраться, только научившись карабкаться по лианам, а в другое – исключительно после прокачки двойного прыжка. Очки левелапа даются за убийства, завершенные квесты, а порой и просто за болтовню. Прокачиваясь, сделать упор лишь на один параметр не выйдет, поскольку баланс построен так, что приходится апать все понемногу, иначе противникам гораздо проще выносить тебя на последний чекпойнт. Открытый мир также позволяет дополнительно набивать монетки в купе с пополняшками

5 фактов о Dust: An Elysian Tail

1. Дин Додрилл – иллюстратор-самоучка. Раньше он рисовал арты и анимацию для Epic Games.
2. Изначально игра была анимационным фильмом под названием Elysian Tail.
3. Дин Додрилл признался, что он фанатеет от Metroid и именно оттуда «одолжил» идею с возвращением в ранее пройденные места для сбора недоступных ранее сокровищ.
4. Над саундтреком работал Александр Брэндон, автор музыки к Unreal и Deus Ex.
5. На создание игры ушло 3,5 года, хотя Дин рассчитывал закончить игру всего за три месяца.



здоровья и разномастным лутом, падающим из возрождающихся монстров. Хлам в итоге пригодится, поскольку в игре есть возможность одеваться, а также крафтить вещи.

Хвостовство

Разношерстных соперников в Dust хватает, и поначалу сражаться с ними очень увлекательно, ведь шансы расстаться с жизнью весьма реальны. Но со временем все эти монстры страшно приедаются, а бить их становится так же сложно и интересно, как ясельную группу на прогулке. Приемы в арсенале нашего котовоина смотрятся симпатично, но многообразием тоже не слишком радуют: мы получаем на руки простоватые удары и нехитрую магию, которые в итоге образуют комбо. Также комбина-

ции можно совершать в паре с Фиджет: она вшкваривает светящимися сгустками, а Даст разбрасывает их мечом, словно мельницей, устраивая локальное файер-шоу и перемалывая врагов в бескровной мясорубке. Причем Эхрора не только рубит злодеев, но и делится важными сведениями, а Фиджет дает подсказки по управлению. В остальном же зрелищные сражения так и остаются предметом несбыточных мечтаний автора. К тому же, из-за засилия анимешно-светящихся спецэффектов, многие противники пропадают из поля зрения, за что порой можно поплатиться здоровьем.

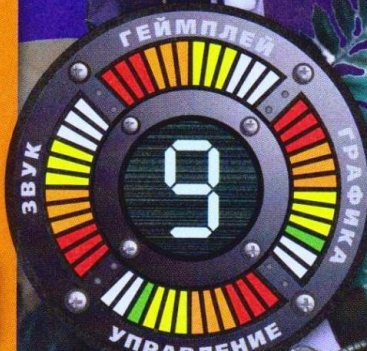
В целом забег по игре кажется очень увлекательным, но лишь первое время. Дальше боевая составляющая набивает оскомину, а улучшение экипировки превращается в классическую never-ending story. По-прежнему радует лишь картинка и сюжет. Ну и рыжая лиса-ня с синдромом феечки.

[divinale]

Вердикт

Dust: An Elysian Tail – это красочная и добрая сказка, слегка нескладная, но славная, и побыть частью которой приятно. И хоть игра местами далека от идеала, не стоит забывать, что в хэнд-мэйде всегда больше изысков, чем в до мозга костей коммерческом проекте. Зато и душевности там несоизмеримо больше.

А еще, Dust – наглядный пример того, что для создания годной игры вовсе не обязательно иметь бюджеты, на которые можно строить города и раздувать штат из сотен статистов, готовых работать за орешки. Достаточно просто любить свою работу и уметь ее делать, как Дин Додрилл, который показал, что и один в поле – очень даже воин.



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Жанр:
Action-adventure, stealth

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
29 октября 2013



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne | Wii U

ФЛАГ ТЕБЕ В РУКИ. МАЧТУ МНЕ В ЗАД!

Помню тот день, когда вышел самый первый ролик самого первого Assassin's Creed, и я понял: вот она, идеальная игра. Среди всех анонсированных проектов «Кредо Убийцы» казался единственным и неповторимым, вдыхающим новую жизнь в игры с открытым миром, паркур и стелс. Это была игра, по-настоящему несущая знамя нового поколения, – как в игровом процессе, так и в графике. Перематывая 6 лет вперед, я смотрю на очередной анонс очередного Assassin's Creed на пороге очередного поколения и думаю: что же еще можно выдоить из этой серии?

Нету свата у пирата

Ни для кого не секрет, что серия о похождениях профессиональных убийц стала фирменной дойной коровой Ubisoft, беспрестанно дающей большие ведра вкусного молока. По крайней мере, тем, кто не страдает от непереносимости лактозы. Но вовсе не молоко в этот раз из своей фермы экспортирует французская контора, а бутылки рома, моря соли да реки крови, которую вполне свободно пускают кому ни попадя коварные пираты. Не те, что эту самую игру будут качать из торрентов, а самые настоящие морские волки, корабельные псы, палубные крысы, мачтовые еноты, трюмовые тушканчики... ну вы поняли, эти пираты.

Один из них и станет новым протагонистом серии – молодой капер по имени Джек Воробей. Простите, Эдвард Кенуэй – между прочим, дедуля протагониста третьей части. Дабы не рисовать картинку антигероя, не отчалив от бухты, за спиной Эдварда протянули плачевную историю не сложившейся любви к женщине и сложившихся отношений с алкоголем, давшие повод уйти в целиком одобренные правительством приватиры – которые лишь позже станут вне закона и превратятся в пиратов. О существовании (а тем более противостоянии ассасинов и тамплиеров) главный герой даже не подозревает, и уж точно не ожидает впутаться

в эти разборки. Но у сюжетной линии на юного пирата другие планы.

Дайте мне точку высадки, и я перебыю весь мир

Находясь в поисках нового сеттинга, разработчики прокрутили глобус и, вслепую ткнув в него пальцем, остановились на Карибском море. Решив, что пускать ассасинов в Атлантиду пока рано, Ubi разбили игровую территорию на острова, в числе которых Куба, Ямайка и Багамы. Побывать за прохождение игроку успеется везде, причем практически в произвольном порядке. Игровая вселенная будет разбита на 50 локаций, готовых выставить разнообразие левел-дизайна на передний план. Погружать тебя без скафандра будут в атмосферу больших городов и маленьких поселений, непроходимых джунглей и глубоких пещер, огромных плантаций и маленьких портов. Перебираться между этими местами Эдвард предпочтет по большей части на своих двоих, но морские путешествия и, что важнее, баталии станут ключевым аспектом игры.

Морской boy

Набрав собственную корабельную команду, Эдвард сможет улучшать свое судно и отправлять его в открытое море, на поиски сокровищ затонувших кораблей, навстречу непредсказуе-



С миру по нитке – пирату флаг

Ubisoft не просто идет на аборт разработки Black Flag своей проверенной студией в Монреале – компания бросает на проект почти весь свой флот. В разработке участвуют офисы Ubisoft в Анси, Бухаресте, Квебеке, Монпелье, Сингапуре, Софии и нашем родном Киеве.

Такая концентрация девелоперских сил может означать одно из двух: либо игра настолько крута в отношении предшественников, что на нее уходят все доступные силы, либо Ubisoft очень спешат выпустить игру на всех шести платформах. Какие-то из них точно пострадают в процессе – как минимум, графически.

Тем не менее, в монреальском офисе над игрой работают отнюдь не те же люди, что делали ACIII. Издатель утверждает, что, чередуя команды, он сохраняет ежегодную цикличность серии и дает ей больше креативной свободы. Иными словами – то же, что Activision делает с Call of Duty, жонглируя между Infinity Ward и Treyarch. Не самый удачный пример креативной свободы.

мым погодным условиям и опасным единицам вражеского флота. Морской бой обещает предоставлять много свободы – и речь вовсе не о «Д-6, ранил, убил», а о возможности атаковать врага по своему предпочтению: расстрелять, поджечь, подплыть и проникнуть на палубу, пойти на таран или взять на аборт. Непосредственно на вражеской палубе можно будет устраивать беспорядки при помощи сабель, мечей, топоров, кинжалов и пистолетов – причем последние можно прицеливать в режиме свободной камеры. А когда надоест – можно покинуть корабль на лодке и спуститься на морское дно при помощи водолазного колокола. В общем, все, чего так сильно в свое время не хватало в Risen 2.

Человек человеку – морской волк

Все это делает Эдварда потенциально грозным морским псом, с которым лучше не шутить, но разработчики обещают, что и его недруги будут на лыком шиты и превзойдут по своей силе всех предыдущих врагов серии. Возможно, они даже научатся правильно атаковать толпой.

Но где есть опасные враги – там есть и хорошие друзья. Твой экипаж станет альтернативой братства ассасинов, и ты сможешь тренировать их, поддерживать их боевой дух и даже обучать пиратским песням. У Эдварда даже будет личный помощник, Адеваль, указывающий на потенциально интересные локации.

Самой, тем не менее, интересной локацией для многих станут офисы Абстерго в современности, где впервые за всю серию игрок будет управлять не Дезмондом Майлзом, а сотрудником корпорации, исследующим генетическую память Дезмонда.

Sphinx



Главное – чтоб костюмчик белел

Игра грозит выйти в открытое море под лозунгом «Новая эра, новый ассасин, новые правила», но к этому уж больно хочется добавить «старый костюм». Такое впечатление, что из эпохи в эпоху за Альтаиром, Эцио, Коннором и теперь Эдвардом из эпохи в эпоху путешествует один и тот же портной.

Кажется, самая идеальная и легкая работа – это дизайнер костюмов серии Assassin's Creed.

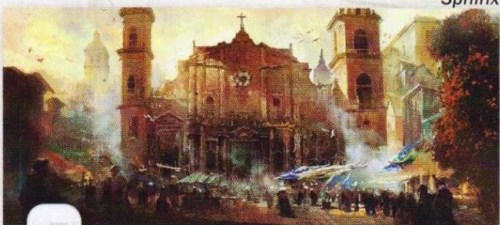
Нужен костюм средневекового ассасина времен крестовых походов? Белый балахон с капюшоном.

Итальянский парень из зажиточной семьи? Белый балахон с капюшоном.

Индеец XVIII века? Белый балахон с капюшоном.

Пират Карибского моря? Белый балахон с капюшоном. И ром.

Со столь легко различимой формой порой задаешься вопросом, как всех ассасинов еще не перебили вместе с их балахонами?



Очень интересно будет узнать, сколько «генетической памяти» во многом суховатой геймплейной формулы перенесется в новую часть Assassin's Creed. Тем не менее, Ubisoft как всегда умудрились возбудить неслабый интерес к новой части рядом новых фиц наряду с улучшением старых. Ждем-с, якорь мне в пузо!



ПАМЯТНАЯ data

Прокачиваем «Интеллект» в реальности!

Ученые убеждены: наш мозг способен вместить от 3 до 1000 терабайт информации! При таком раскладе неудивительно, что персонажи игр уже давно используют внутричерепной биологический суперкомпьютер на полную катушку – героиня Remember Me даже научилась менять чужие воспоминания. Увы, такому мы тебя пока что научить не можем (вернее, не хотим – мы тебя еще слишком плохо знаем), но зато сделаем тебя круче Джонни Мнемоника. А заодно расскажем, как варит твой котелок.

Как работает эта штука между ушами



Главный миф о человеческом мозге звучит так: человек может использовать только четыре или, в лучшем случае, всего десять процентов возможностей своего мозга. Несмотря на расхожесть этого мнения, на самом деле человек ежедневно использует весь потенциал своего мозга на 100%. Вот тебе простой пример.

Возьми шариковую ручку. Взял? Молодец, послушный раб! Знаешь, что произошло в твоём мозгу, пока ты совершал это действие? Свет, отраженный от ручки, сфокусировался в глазу хрусталиком и был направлен на сетчатку, где возникло изображение ручки: оно воспринялось соответствующими клетками, от которых сигнал пошел в основные чувствительные передающие ядра головного мозга. Тут же активизировались многочисленные нейроны, которые реагируют на распределение света и темноты. К зрительной коре (отвечает угадай за что) отправились специальные сигналы. Здесь импульсы преобразовались в сложную последовательность разрядов нейронов, одни из которых реагируют на границу между ручкой и столом, другие – на углы в изображении ручки, а остальные – на другие

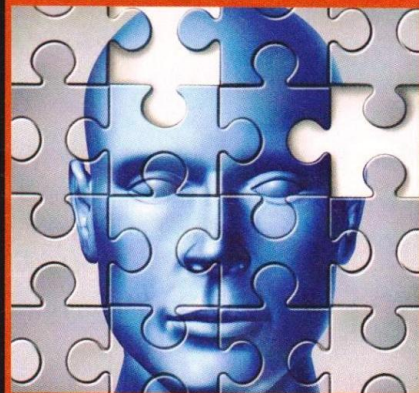
детали. Прямо как подсветка предметов в Deus Ex: Human Revolution, только без желтого контура. После определения нужного предмета в пространстве данные потоки в ассоциативную зрительную кору, которая когда не сидит без дела – занимается распознаванием образов, основываясь на предварительно накопленных знаниях о внешних очертаниях предметов. Дальше – интереснее, так что зря ты заснул еще на третьей строчке. Узнав предмет, твой мозг начинает рассчитывать действия, чтобы его взять. Планирование движений обычно происходит в коре лобных долей (хотя признай: тебе все равно, где именно), затем сигнал отправляется в двигательные нейроны, руководящие мышцами руки и пальцев. Приближение твоей руки к шариковой ручке на всякий случай контролируется зрительной системой и интерорецепторами – это такие фиговины, следящие за положением мышц и суставов. Как только предмет окажется в твоей руке, рецепторы в кончиках пальцев почувствуют давление и отправят сигнал мозгу, мол, командир, все хорошо – пальцы обхватили объект и необходимо такое-то усилие, чтобы его удерживать. За доли секунды твой мозг проделал работу суперкомпьютера, а ведь ты всего-то и сделал, что взял ручку. Про то, как работает процесс мышления, мы, так уж и быть, разрешим тебе почитать в Википедии. Лучше мы скажем тебе вот что: у каждого человека разные интеллектуальные способности (кто-то умнее, как, например, наш главный редактор, а кто-то соображает не очень быстро, как, например, креативный редактор – прим. глав. ред.), которые, кстати, абсолютно не зависят от массы мозга. Тем не менее, свою умность можно «накачать» не хуже, чем, например, бицепс.

Как стать умнее

В играх достаточно полчаса отрывать головы проходим, чтобы накопить опыта и вкатать очко прокачки в «Интеллект». В реальности такой подход почему-то не работает, но, тем не менее, ученые нашли простые, но скучные способы натренировать разум и повысить скорость работы мозга. Делай следующее постоянно и очень скоро превратишься в Эйнштейна!

1. Решай математические задачи.
2. Изучай логику как науку.
3. Решай кроссворды, sudoku, шарадки и загадки, играй в шахматы и го, проходи Portal с закрытыми глазами.
4. Читай книги (это такие толстые скучные версии журнала «Шпиль!» без картинок и не про игры).
5. Заучивай наизусть стихи или прозу.
6. Участвуй в дебатах и дискуссиях, но помни: когда диспут переходит в драку, прокачивается уже не мозг.
7. Изучай иностранные языки. Например, проходя игру без перевода.

Мы хотели дать тебе еще какие-то ценные советы, но забыли о чем. Так что давай лучше расскажем, как улучшить твою память и способность запоминать разные полезные вещи.



Как запоминать имена

Если верить историкам (а мы это делаем обычно по пятницам), Александр Македонский не только завоевал половину мира и был гомосексуалистом, но и помнил поименно всех солдат в своей войске. А самых красивых – даже по фамилии. Кстати, на самом деле помнить кучу имен куда сложнее, чем подмять под себя полпланеты. Но мы нашли простые способы, как не забыть погнало человека в течение ближайших 10 секунд после знакомства.

1. Повторяй

Услышав имя нового собеседника первый раз, повтори его. Желательно, вслух и несколько раз. К примеру: «Адольф? Очень приятно познакомиться, Адольф. Скажите, а родители называли вас Адольфом из-за усов и челки, а Адольф?».

2. Ассоциируй

Ассоциации – мощный вспомогательный механизм запоминания. Так что быстро вспомни всех своих друзей или знаменитостей, которые носят такое же имя, как и твой новый знакомый.

3. Действуй по всем фронтам

Задействуй как можно больше видов памяти. При возможности попробуй записать имя. Или сделай рукой движения, зажав между пальцами воображаемую ручку, словно ты на самом деле записываешь. Вдобавок, можешь использовать и визуализацию: представь, что имя нового знакомого написано у него на лбу.

強納森 Jonathan	嘉士汀 Justin	肯特 Kent
約瑟夫 Joseph	凱 Kate	凱文 Kevin
約書亞 Joshua	凱瑟琳 Katherine	賴瑞 Larry
朱利安 Julian	奇斯 Kish	莉雅 Liah

Как улучшить память в целом

1. Применяй ассоциации

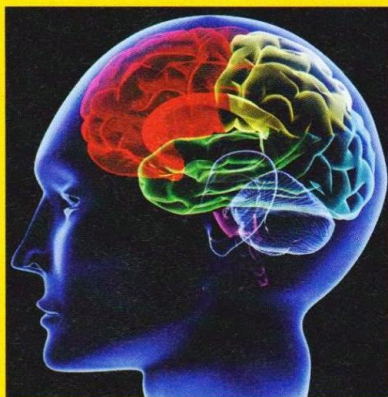
Память сильно связана с ними, поэтому ассоциативный способ обучения весьма эффективен. Например, учеба → отстой → политика → Америка → гамбургеры.

2. Слушай попсу

Да, ты попадешь за это в ад, но зато будешь помнить всю свою земную жизнь! Ведь тупейшие песенки, которые ты, раз услышав, не можешь выкинуть из головы – полезны для мозга. Такие музыкальные произведения несут обычно несложную последовательность слов, для которых мозг старается найти ассоциации, о пользе которых ты прочитал выше, но уже наверняка забыл, так как память у тебя занята какой-нибудь «Ах, какой мужчина».

3. Нюхай

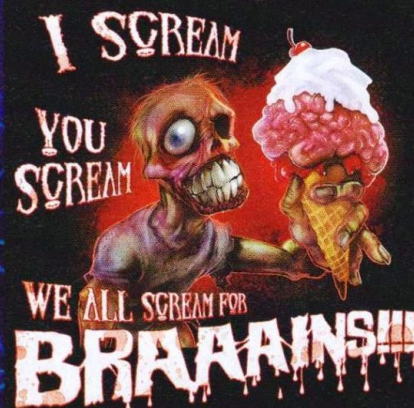
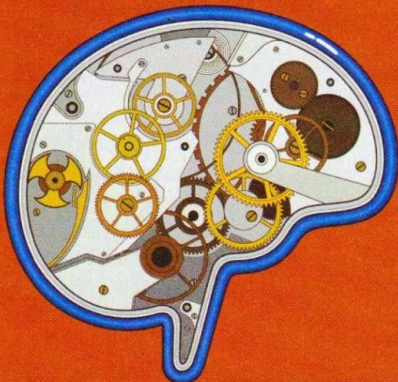
Запахи имеют невероятную силу. Если ты вдыхаешь какой-нибудь мощный аромат, читая эту статью, то потом с легкостью восстановишь в голове все прочитанное, вспомнив этот запах.



Как превратить мозг в часы

Первым делом, спрячь наручные часы в ящик и отключи встроенную тикалку на мобильнике. Постарайся полностью исключить себя из системы стандартного измерения времени: не только не смотри на циферблаты вокруг тебя, но и не прислушивайся к «социальным часам» – усилению трафика в час пик, заводским гудкам, фиксированным по времени телевизионным передачам. Напиши на нескольких небольших

листках время, округленное до часа: к примеру, 19:00, 11:00, 14:00. Когда по твоим ощущениям, а не по внешним признакам, будет именно указанное время, сверься с часами. На первых порах ты будешь ошибаться где-то плюс-минус на 45 минут, но постепенно научишься чувствовать время. Для этого постоянно записывай, насколько ты ошибся. Угадывая часы с большой точностью, сделай новый набор бумажек, с полчасовыми отрезками (12:30, 16:30 и т.д.), потом переходи на 15-минутные временные отрезки. Таким образом, за пару недель ты научишься незаметно для себя чувствовать время.



Brains! Brains! Brains!

Знаешь, почему зомби так любят мозги? Вот и мы – без малейшего понятия. Зато нам известно несколько невероятных фактов о мозге.

👉 **Скорость нервного импульса, который поступает в мозг или из него, составляет 274 километра в час.**

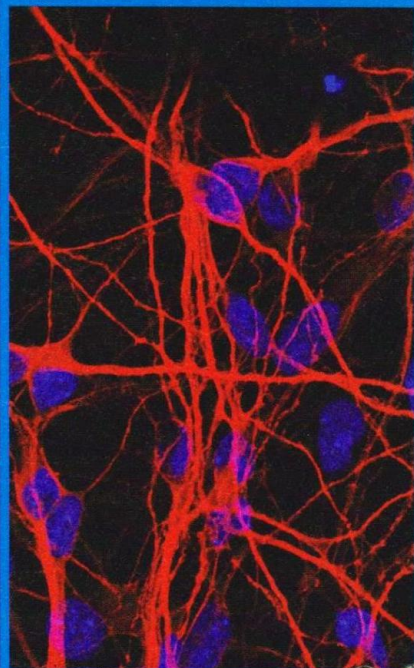
👉 **Для полноценной работы мозга нужен эквивалент энергии, потребляемой 10-ваттной лампочкой.**

👉 **Мозг гораздо более активен ночью, нежели днем.**

👉 **Сам по себе мозг не чувствует боли.**

👉 **Лучше всего наш мозг помнит запахи, а не звуки, образы или осязательные ощущения.**

👉 **Каждый день наш мозг выдает порядка 70 тысяч различных мыслей.**



СПИРАТИЧЕСКИЙ СЕАНС



Недавно в России приняли новый закон о защите авторских прав, в результате чего из Вконтакте начали потихоньку исчезать песни различных зарубежных музыкантов, фок-грот-брамсель им в левое ухо! И пока хитроумные обыватели соцсетей слушают исполнителя «Ванну без дверей» вместо Lana Del Ray, впору потихоньку начать паниковать: а не станут ли следующей жертвой борьбы с нелегальным контентом пиратские версии игр? Скорее всего, станут. Ну и поделом этим русским халявщикам! Нам-то такой поворот не страшен: в Украине еще ментов не переименовали в понтов – куда там о законах про игры на торрентах! Впрочем, проблема пиратства в игровой индустрии настолько проблемна, что составляет проблему даже исследовать ее проблемные аспекты. И пока игроделы рыдают в подушки от коммерческого ущерба, нанесенного интернет-флибустьерами, мы все равно провели масштабное статистическое исследование, чтобы понять несколько вещей. Например, насколько феномен пиратства масштабен, вреден для игровой индустрии и почему он, разрази его гром, неистребим.



ТИПЫ ПИРАТОВ

Флибустьеры, корсары, буканьеры, каперы, приватиры – видов пиратов просто не счесть! А мы взяли и насчитали еще 4 типа.

1. Нищелюбы

Кто это: люди без денег на игры

Почему они пиратят: игры все-таки стоят дорого, три тысячи чертей на румбу! Даже учитывая, что украинские цены на виртуальные развлечения не чета европейским (у нас 10-20 евро против традиционных 50 евро в какой-нибудь Германии), многие соотечественники попросту не могут потянуть лицензионные игры. Когда средний доход в семье – 1500 грн., тратить 10% этой суммы на развлечение – как-то рука не поднимается: тут на пожрать бы хватило. С одной стороны, выход простой: нет денег – не играй. Но с другой стороны, получается дискриминация широких слоев населения и отлучение людей от искусства только потому, что они живут в стране, которая не способна их обеспечить достатком.

Наше мнение: при отсутствии денег намного лучше скачивать игру с торрентов и почерпнуть из нее новые идеи и силы для личностного роста, чем пойти напиться алкоголем – увы, более дешевым, доступным и деструктивным, чем игры.

Решение проблемы: рост экономического уровня страны. Пока в Украине будут нищенские зарплаты – война с пиратством будет оставаться показушной борьбой с ветряными мельницами при помощи зубочистки. А еще, скидки в Steam нередко решают проблему.



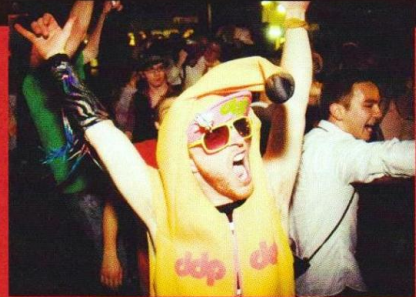
2. Несведущие

Кто это: простачки, не осознающие важность игр и разработчиков

Почему они пиратят: даже если в кармане достаточно денег на покупку хоть десятка игр в месяц, многие наши соотечественники не спешат в ближайший магазин за лицензией. Ведь зачем платить больше, если в интернете можно не платить вообще? Кто-то может сказать, что против особенностей менталитета не попрешь. Впрочем, даже те же законопослушные и чинные немцы обожают ездить зайцем в общественном транспорте примерно с такой же мотивацией, с которой наш брат тянет с торрентов очередной AAA-блокбастер. Другое дело, что стоит задуматься: кто-то сделал произведение цифрового искусства, ты получил удовольствие, почему бы не отблагодарить творца за это звонкой монетой и не мотивировать его сделать еще более шедевральный шедевр?

Наше мнение: стоит приучить себя платить за удовольствие. Халява халявой, но джентльменский подход «скачал игру – понравилась – купил» – уже лучше чем ничего, и совесть убаюкает лучше любой колыбельной, и талантливых разработчиков голодать не заставит.

Решение проблемы: наличие качественного и удобного сервиса а-ля Steam, а также возвращение у индивида ответственности и привычки испытывать благодарность за подаренное тебе хорошее настроение пополам с эксприэнсом. Иначе – греметь тебе вечность якорями!



3. Принципиальные

Кто это: те, для кого халява – дело чести

Почему они пиратят: есть люди, которые верят, что в гороскопах на последней странице газет по 50 копеек пишут правдивые предсказания их судьбы. Есть люди, которые считают: их похитили пришельцы, после чего Иисус нашептал им на ушко, что дедушка Ленин жив и сейчас кормит тираннозавров единорогами. А есть люди, которые принципиально качают пиратскую продукцию, убежденно считая, что разработчики и так не обидеют и не исхуляют от голода, да и второй «Бэнтли» издателям совсем ни к чему.

Наше мнение: идеи коммунизма, как показала практика, замечательны только на бумаге. Нам тут в редакции кажется, что труд должен оплачиваться (впрочем, нашему директору кажется, что можно просто почаще бить нас семихвостным кнутом – тоже неплохая мотивация). А маскировать нежелание платить за убеждениями – это почти как грабить людей на улице, потому что ты принципиально не хочешь зарабатывать деньги честно. Впрочем, мы никого не осуждаем: мы просто верим в карму и в то, что Зевс все-таки вжарит по нечестивцам молнией.

Решение проблемы: таких в 45-м расстреливали за коллаборационизм. Этот тип пиратов не побороть, не изменить и даже не особо напугать тюремными сроками. Поможет только чудо.



Пиратству все возрасты покорны

Всем геймерам знакомы значки рейтинговой системы ESRB (и ее европейского аналога PEGI). Чтобы задобрить злых цензоров и получить на диск заветную наклепку, позволяющую продавать игру более широкой массе народа, не один разработчик вставал на якорь и спешно откручивал от своего проекта пару красивых сисек, ведро расчлененки и цистерну-другую кровищи. Так вот, ESRB тоже ведет свои подсчеты касательно популярности игр среди пиратов – конечно же, по возрастной категории.

E – «для всех». Минимальное насилие, в основном «мультяшного» характера. Игры этой категории пиратит 14% геймеров.

E10+ – «для всех старше 10 лет». Немного больше мультипликационного или мягкого насилия, или несколько откровенные сцены, или минимальное количество крови. Такие игры на шару предпочитает 24% нелегалов.

T – «подросткам от 13 лет». Насилие, непристойные сцены, грубый юмор, в меру откровенное сексуальное содержание, кровь или нечастое использование ненормативной лексики. С подростковыми комплексами при помощи «украденных» подростковых игр борются 25% играющего населения.

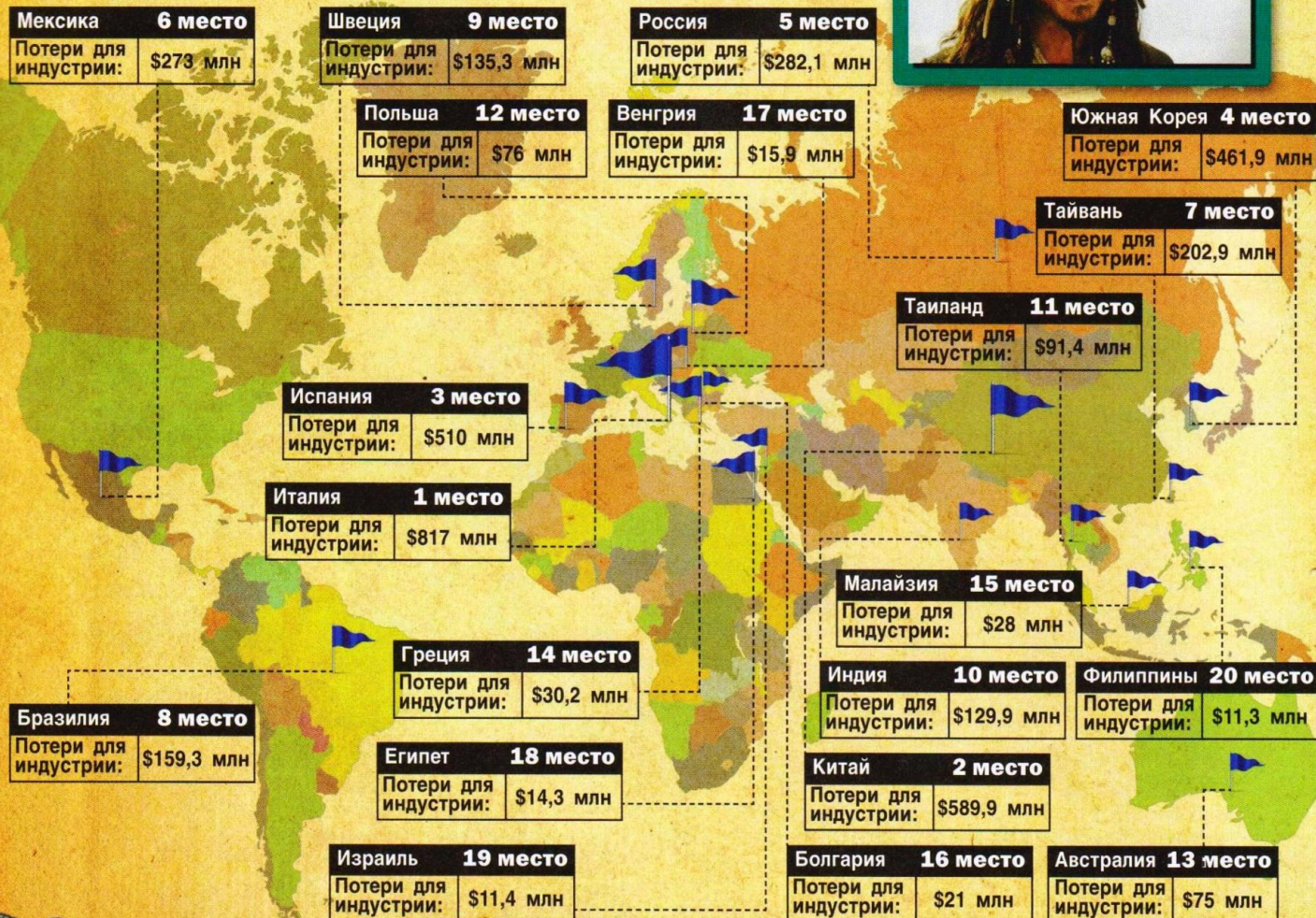
M – «от 17 лет». Достаточно жестокое насилие, большое количество крови с



расчленением, непристойные сексуальные сцены или грубая ненормативная лексика, нежелательная для младшей аудитории. Некоторые торговые сети не продают игры с таким рейтингом несовершеннолетним без согласия родителей. Зато из интернета, не спрашивая ничего согласия, игры этой возрастной категории тянет 37% пиратов.

Карта сокровищ

Пираты любили прятать свои сокровища в сундук в форме черепа, а потом закапывать под пальмой в форме черепа на острове в форме черепа. Мы раздобыли пиратскую карту, но на ней почему-то не отмечено, где покоятся золотые дублоны и пиастры, да и вообще она почему-то не в форме черепа. Зато на ней отмечено, какая страна на каком месте по уровню игрового пиратства в мире и во сколько это обходится игровым компаниям, мачту им в зад! Кстати, несмотря на то, что Украина стабильно входит в ТОП-10 самых пиратствующих стран, непосредственно игр у нас качают не так уж много. Не потому что отечественные геймеры честнее, например, итальянских – просто игры у нас до сих пор многим в диковинку.



Джек Воробей, капитан

Мы реквизируем эту игру!



4. Безвыходяги

Кто это: геймеры, загнанные в угол

Почему они пиратят: мы не судим человека по возрасту, полу и социальному статусу. Но ведь не все такие прогрессивные, как эти самые вышеупомянутые мы. Вот, например, тебе 14 лет, у тебя уже даже мозг пророс, планы на будущее появились и в жизни ты уже много повидал – быть может, даже сам себе на кусок хлеба зарабатываешь. Но американская рейтинговая система твердо уверена, что ты еще ребенок – тебе еще куклу барби на машинке нужно катать, а никак не стрелять в космических террористов. А продавец в магазине не собирается идти в тюрьму, втюхивая тебе запрещенный цифровой товар с наклепкой 18+. И родители могут оказаться не очень продвинутыми, лелея в себе твердую уверенность, что после прохождения очередного Far Cry 3 ты, как миллионы других геймеров, сойдешь с ума и начнешь натравливать на людей чумных носорогов. А если ты живешь в Австралии – так вообще песня с грустной лирикой: жестокость трети игр урезана чуть ли не до уровня пасьянса «Косынка», еще одна треть проектов попросту запрещена, а оставшаяся треть стоит по сто долларов непонятно с какого перепугу. Выход только один – выкинуть белый флаг обстоятельствам, поднять Веселого Роджера и качать нелегальные, но зато не покаленные версии игр.

Наше мнение: бюрократическая система часто создает только видимость порядка, чтобы уверить обывателей: все под контролем. Это как суровый досмотр в аэропортах, который служит методом успокоения простых граждан и совершенно не мешает злодеям протасовать на борт хоть ядерную бомбу. В подобном случае у людей просто не остается выбора, кроме как стать пиратом для борьбы с системой.

Решение проблемы: опять-таки удобный сервис и адекватное восприятие игровой индустрии: из книг про Гарри Поттера странички в Австралии никто не выдирали, хоть это детское чтение, а в последней части народу там дохнет больше, чем в фильме «Рэмбо».



Огорчить Веселого Роджера

Как игроделы флибустьеров карали

1. Разработчики Operation Flashpoint: Cold War Crisis показали недобросовестным геймерам, где раки зимуют. Тем, кто решил сэкономить деньги на покупке игры, пришлось изрядно потратить нервы. Оказалось, оружие с каждым уровнем теряло свою силу и мощь, а полоска жизни все уменьшалась и уменьшалась... Тысяча горбатых моллюсков!

2. EA решили в буквальном смысле притормозить лошадей всем, кто решил поиграть в Mirror's Edge и не заплатить. В игре просто не было возможно было полноценно разогнаться, если на диске не светилось заветное «голо», якорь ему в глотку!

3. Всем известный симулятор избиения проституток Grand Theft Auto IV отличился нервным тиком камеры, которую начинало трясти от возмущения, если игрок не удосужился оплатить удовольствие и билет в Либерти-Сити. Даже на якорь не встанешь, что тут сказать.

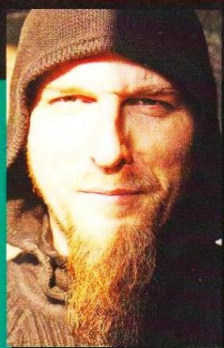
4. Наиболее тонко на безобразии нечестных геймеров намекали разработчики Alan Wake: на главного героя в «несанкционированных» версиях игры надевали пиратскую повязку. Хороший урок тем, кто считает, что есть только один флаг и он такой же черный, как черны их сердца!

5. А вот в Serious Sam 3 присутствует толстый намек на обиду игроделов, так как сразу же на первом уровне исключительно у халзящиков возникали проблемы со специальным антипиратским скорпионом. Только ты начинал идти на всех парусах, как мерзкий арахнид оказывался тут как тут. Он изрядно мешал прогрессу игрока, понемногу отнимая жизнь из крохотного пулемета и бегая перед экраном словно дитя-непоседа. Вопреки малым размерам, убить его было невозможно. Зелень подкильная!

6. Создатели EarthBound решили сполна утолить жажду шары. Они просто увеличили в n-ное количество раз врагов. Пиратам пришлось изрядно попотеть над прохождением, хотя хардкорщиков такой поворот обрадовал. Заодно теперь ты будешь в курсе, что есть игра под названием EarthBound. Как-нибудь мы расскажем тебе, о чем она. Если сами узнаем, конечно.

7. Сейчас поляков из CD Projekt Red любят настолько, что скоро студию Valve будут называть «второй CDPR». Но когда-то разработчиков «Ведьмака» величали не иначе, как портовыми крысами. Ведь они начали настоящую охоту на любителей побыть Геральтом, не заплатив. Ничтоже сумняшеся, поляки спустили с цепи злобных немецких юристов, а те усердно рассылали письма с угрозами всем скачавшим игру: либо плати 750 (по некоторым данным даже 1000) евро, либо пошли в суд, родной. И вроде все справедливо, кроме слишком раздутой суммы конечно, но «письма счастья» стали приходить и покупателям легальной версии игры, и даже людям, ни сном, ни духом не знавшим о том, что такое Ривия и куда ее вставлять. Поднялся бунт, поляки дали задний ход, прекратили преследования, и о чудо – комьюнити теперь с удовольствием покупает игры CD Projekt Red с двойным азартом. А мы – желаем им попутного ветра.





Алексей Сытянов,
сценарист и геймдизайнер *Survarium* и *S.T.A.L.K.E.R.*

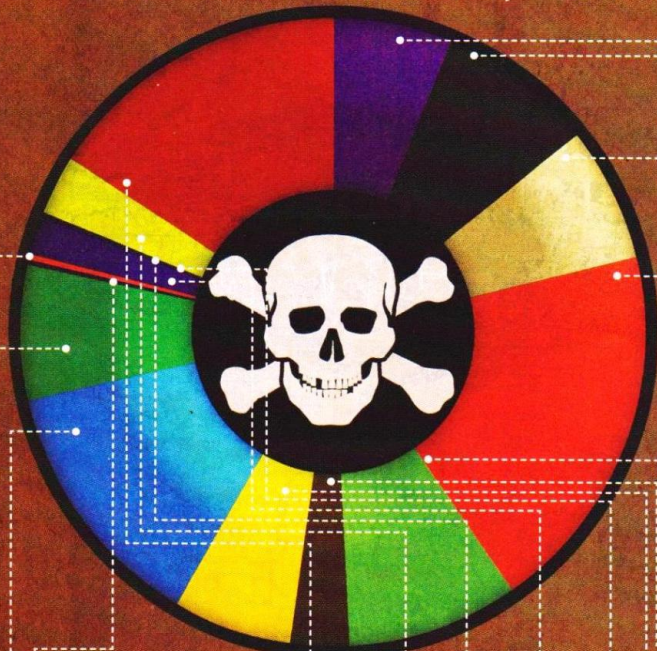
Игрок как бы забывает, что разработка стоила огромных денег и труда. Получается, что разработчик, который вложил свою жизнь и себя самого, не получает никакого вознаграждения за это. Неравный обмен.

Пиратство повлияло и на *S.T.A.L.K.E.R.* Тираж у «Сталкера» – 2,5 миллиона. Без пиратства можно было увеличить количество проданных дисков... пусть не в 10, но в 5 раз. Если бы GSC получила столько денег, то в *S.T.A.L.K.E.R. 2* или в следующие проекты студии вложили бы гораздо больше финансирования. Они были бы гораздо качественнее, а *S.T.A.L.K.E.R. 2* вполне мог бы выйти давным-давно. Впрочем, пиратство влияет на популярность игры. То есть – больше людей узнают о ней, соответственно, больше людей заинтересованы в ее покупке. Не будь пиратства, может, не было бы такой известности у некоторых проектов. В общем, когда компания или группа людей занимаются этим профессионально и зарабатывают на пиратстве деньги – это, конечно, противозаконно и должно преследоваться со всей строгостью. А уголовное преследование конкретного игрока – я не считаю, что оно эффективно и правильно. Это принесет больше вреда, чем пользы.



Йо-хо-хо и жанровая принадлежность

Университеты Аалборга, Ватерло и Копенгагенская Бизнес-Школа объединили усилия, узнали о существовании интернета и прошерстили торрент-трекеры с целью проверить, игры каких жанров наиболее часто подвергаются абордажам сетевых флибустьеров. Исследователи сделали выборку из 127 игр на основе анализа данных BitTorrent, что на данный момент является самым обширным изысканием в мире на данную тему. Это с трудом умещается в голове, но зато легко раскладывается на столбики. Вот эти столбики для наглядности, медуза тебе в печень!

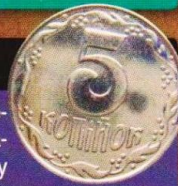


Khaj-Tosin



Поддавшись непреодолимому и самоубийственному порыву чистосердечности, я открою страшную тайну: я почти всю жизнь играл в пиратские игры. В начале моей геймерской карьеры – читай, в глубоком детстве – разницы между лицензионными играми и пиратками я не понимал. Хотя на самом деле, я не

уверен, что когда в далекие 90-е покупал игры на раскладках, в наличии уже были лицензионки. А потом у меня появился быстрый интернет и надобность выходить из дому, чтобы получить свежий билет на экспресс в виртуальность, отпала. Смело заявляю: я без зазрения совести был пиратом ровно до того момента, когда узнал о существовании Steam, который решил главную проблему из-за которой я и не думал покупать лицензионные игры: сервис и головняк с жужжащим диском в приводе. Получилось так же удобно, быстро и просто, но при этом разработчики не в обиде. Кстати, забавный факт: в нашей стране до сих пор не умерли раскладки, где люди покупают пиратские диски с играми. То есть, украинцы все-таки готовы платить за игру: просто вопрос в цене. Действительно, игры порой стоят слишком дорого. И я не о том, что лицензионки для PS3 или проекты в Steam ныне покойной THQ для нашего региона обходятся в неподъемные 50-60 долларов. На самом деле, ценовая политика в странах СНГ у большинства издателей еще вполне мягкая. Другое дело, что игры на самом деле стоят слишком много. Быть может, если бы издатели не вбухивали сотни миллионов в рекламу и не вкачивали тонны зелени в слишком дорогие спецэффекты, блокбастеры смело можно было бы продавать по 20 баксов даже в Америке. Спрос взметнулся бы к небесам, а пиратить их просто не имело бы смысла. И чтоб два раза не вставать – я не поддерживаю пиратов, но и не осуждаю тех, кого жизнь вынуждает. Но я твердо уверен: нельзя называть пиратство игр воровством (воровство – это когда у тебя что-то забрали и у тебя этого больше нет: логика!) и тем более – сажать подростков, качнувших *Call of Duty*, на пять лет в камеру к убийцам, наркоманам и грабителям.



Популярность среди пиратов	16%	3%	0,3%	2%	0,1%	0,3%	7%	13%	0,1%	6,1%	3%	9%	19%	7%	8%	6%
Жанр	Action-Adventure	Adventure	Arcade	Beat'em up	Семейные	Fitness	FPS	TPS	Музыкальные	Platformer	Puzzle	Racing	RPG	Simulator	Sport	Strategy

Факты об игровом пиратстве

В нашей постоянной рубрике «Скучно об интересном»

☛ Ассоциация ESAC подсчитала, что индустрия компьютерных игр в США и Канаде теряет до \$3,5 млрд. в год из-за бессовестных пиратов. А это, между прочим, пятая часть всего рынка видеоигр! Сомалийским пиратам пора задуматься о том, что захватывать корабли в море не так уж прибыльно – время скинуться на модем!

☛ По словам генерального директора Bohemia Interactive, на троих законопослушных геймеров приходится тысяча пиратов! Забавно, что при этом Call of Duty покупает в 6 раз больше людей, чем качает нелегально. Может, просто на тысячу нормальных геймеров приходится лишь тройка мазохистов, которым по душе ваша заунывная ArMA, богемные вы наши?

☛ Согласно подсчетам нытиков-издателей, каждый год мировая игровая индустрия теряет до 73% прибыли стараниями халевщиков. Так вот почему бедняга Бобби Котик отлил себе дом из золота всего в 5 этажей, а не 15, как планировалось изначально!

☛ Пиратская деятельность в общем занимает 50-75% мирового интернет-трафика. Судя по всему, еще 49-24% занимают фильмы для взрослых, а оставшийся процент – Википедия.

☛ В Швеции действует политическая Пиратская партия, которая ратует сам понимаешь за что. Поддержка среди населения у этой силы настолько громадная, что Пиратская партия получает дотации от государства наравне с другими политорганизациями и даже выборла несколько мест в Европарламенте!

Слово «пират» (лат. *pirata*) происходит от греч. *πειρατής*, однокоренного со словом *πειράω* («пробовать, испытывать»). Таким образом, смысл слова означает «пытающий счастья» – джентльмен удачи, игрок.



Butcher

Вопреки всем коварствам пиратства, издатели находят способ использовать его себе на руку. Например, отчитываясь перед инвесторами за низкие продажи, издатель может ткнуть пальцем в пиратов и сказать: «Все они! Все они! А то, что люди говорят, что у нас игра плохая – ни при чем!» При этом откуда-то внезапно поднимается заоблачная цифра, обозначающая количество спиченных копий игры, и подкрепляется аргументом, мол, вон сколько мы еще получили бы денег, если бы не пираты!

В этом случае издатели либо не осознают, либо не хотят показывать, что отнюдь не каждая пиратская загрузка равна потерянной продаже. Многие скачивают игры «просто попробовать» и забрасывают чуть ли не после tutorials – они в любом случае не покупали бы игру. Как и те, у кого кошелек не резиновый или принцип в одном месте шалит.

Пиратство это, конечно, не оправдывает, но и показывает: не так страшен пират, как его малюют издатели.



Качеством по пиратам!

Пока Ubisoft плачутся в жилетку своему психоаналитику, что их игры пиратит 95% играющих (не очень понятно, откуда взяты эти данные, особенно учитывая, что у Ubisoft же есть такой действенный надежный и удобный DRM!), PC-игры других издателей почему-то продаются очень даже неплохо. В чем секрет баснословных продаж, например, того же Skyrim? Есть несколько секретов, как разработчику обезопасить себя от жутких корсаров цифровых океанов. Например, сваять free-2-play – кто станет воровать уже бесплатную игру? Или, например, сделать ее либо мультиплеерной, либо с крутым сетевым сегментом, в который не поиграешь без лицензии. Ну и самый хардкорный вариант для самых мацо среди девелоперов – это... создать крутую игру. Вот, как, например, высказался о пиратстве издатель Serious Sam: «Пиратство – это проблема, и ее глупо отрицать. Но успех игр вроде Skyrim или нашего Serious Sam 3 на ПК, самой пиратящей платформе, четко показывает, что ПК-геймеры хотят платить за ПК-игры. Люди готовы отстегивать за крутотеку! Тут уже задача издателя и разработчика: выпустить на рынок продукт, который стоит того, чтобы за него заплатили. А тем, кто обвиняет во всем покупателя, стоит призадуматься о качестве их подделок и частоте вкидывания на рынок ежегодной одинаковой игровой санта-барбары». Эй, на палубе! Учитесь, как нужно правильно набивать трюм!



ЛЕТО.EXE

Какие мобильные программы могут прижиться в смартфоне/планшете этим летом? Естественно, под завязку забив девайсину играми, музыкой и фильмами, стоит запастись парой софтин, которые позволят тебе чуть меньше потеть в путешествии или за городом.

X-Hunter

Я буду гнать велосипед...

BikeComputer Pro

С помощью этой замечательной программки, смартфон превращается в супернавороченный велосипедный компьютер. В общем-то, именно так и позиционируется приложение – это видно даже по названию. Но и в путешествиях или вылазках на природу прога тоже будет весьма кстати.

BikeComputer Pro отследит твоё перемещение лучше КГБ, запишет маршрут и поможет вернуться той же дорогой назад – о таком Ганзель и Гретель не могли даже мечтать. Для использования софтины в девайсе должен присутствовать GPS-приемник. А если ты всегда испытывал слабость к географии – ты вообще влюбишься в BikeComputer Pro, ведь благодаря барометрическим показаниям датчиков смартфона, она может составить карту рельефа поверхности.

К тому же, карты можно загружать предварительно, причем софтина опять-таки заранее позволяет составить маршрут путешествия, получить данные по расстоянию, высоте и времени поездки. После составления плана поездки маршрут можно

выложить в социальных сетях всего в один клик. То-то твои друзья удивятся, когда вместо стандартных отинстаграмленных суши ты запостишь что-то с духом приключений!

Главным плюсом программы является гибкость ее настроек. Так, например, можно подкорректировать чувствительность GPS, что даст возможность задать интервал обновления данных местоположения со спутника, количество используемых спутников и, к тому же, позволит экономней расходовать заряд батареи смартфона.

Естественно, программа записывает весь пройденный километраж, показывает текущую скорость и многое другое. BikeComputer Pro полностью переведена на русский, хотя если ты немного шельдерме, насяльника – не беда: здесь присутствует выбор между четырьмя языками. Для любителей поковыряться предусмотрена опция ручной настройки программы под индивидуальный стиль езды, а лентяи обрадуются шансу доверить все «автомату».

Стоимость программы в Google Play – 50 гривен, но она того стоит.

Версия для iOS не имеет русского языка, зато бесплатна.

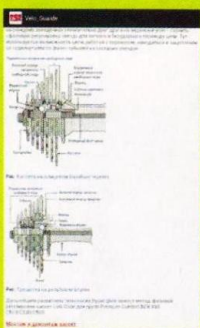
Велик, но не Аллах

Velo Guide

Еще одна отличная программа для велосипедистов: представляет собой сборник всей информации по составляющим ровера и не только. Благодаря Velo Guide, можно научиться ремонтировать двухколесного друга, правильно кататься и вообще знать все о велосипедах, за исключением, разве что того, где Нил Армстронг брал допинг.

В одной программе собрана максимально полная, ценная и правдивая информация со всего интернета: больше не нужно часами выискивать нужную инфу в Сети, мучая старика Гугола. Velo Гайд поможет понять всю суть и концепцию велосипеда, вдали от цивилизации быстро отремонтировать или заменить вышедшую из строя деталь. Похоже, следующая версия софтины вообще позволит тебе почувствовать себя велосипедом.

Программа Velo Guide совершенно бесплатна, часто обновляется и дополняется, но доступна только в Google Play.



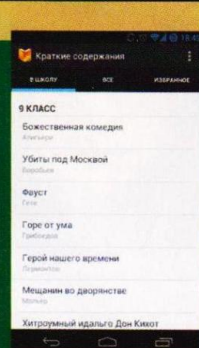
Доска почета

Литература в сокращении

Очень не хватало такой программки лет 12 назад, все книги приходилось брать в библиотеках или покупать кривые хрестоматии, в которых оставались только самые скучные куски произведений.

Программа «Литература в сокращении» подсобит не только школьнику, желающему получить максимальный балл по литературе, но и поможет юзеру постарше быстро вспомнить прочитанные ранее произведения как зарубежных, так и отечественных авторов. Всего программа содержит более 1500 произведений, из которых выкинули все лишнее, оставив только суть, – о чем хотел сказать автор – можно понять, не читая все произведения целиком. Для работы программы интернет-соединение не требуется.

Стоимость программы «Литература в сокращении» в Google Play составляет всего 8 гривен.



Я разберусь

HP Envy x2

Дорогой геймер, устройство, которое представлено далее, не подойдет для хардкорных баталий в CrysIs 3, так что, если ты фанат исключительно ультра-современных девайсов, смело можешь... не перелистывать страницу! Планшето-ноутбук, он же трансформер бизнес-класса HP Envy x2, скорее всего, больше придется по нраву твоему неунывающему отцу или продвинутой маме – так что бери на заметку или даже неси этот номер им. Не исключено, что, прочитав инфу и купив данный девайс, родители настолько возрадуются, что подкинут тебе денег на новый апгрейд видяхи (к слову, обзор нового поколения видеокарточек от Nvidia ищи уже в следующем номере)!

Наследие Майкла Бея

Итак, вернемся к нашему ноутбуку. Или все же, планшету? На самом деле – к золотой середине между двумя этими типами устройств. По секрету скажу, что следующее поколение ультрабуков от Intel будет иметь именно такой вид – трансформера, как и обозреваемый Envy x2, вот только вместо Atom'a, в таких девайсах будут использоваться уже полноценные процессоры новой архитектуры Haswell – Core i5 и Core i7.

Новый трансформер от HP сочетает в себе функционал как полноценного ноутбука, так и весьма навороченного планшета. В отличие от сотен тысяч планшетов на ОС Android, Envy

x2 работает на полноценной Windows 8 32bit. Это значит, что все привычные программы будут отлично на нем работать: начиная с Word, Excel, PowerPoint, Photoshop, Flash Player и заканчивая более тяжеловесным софтом.

Экономный, но в тоже время не самый быстрый процессор, позволит запускать все нужные офисные программы, проигрывать HD-видео, но топовые современные 3D-игры ему не по зубам. Нет, в «Контру» 1.6 и третью «Кваку» можно рубиться без каких-либо тормозов – даже больше: некоторые игры посвежее будут идти на этом гибриде с минимальными настройками графики. Но о Battlefield 3, если ты вдруг размышлялся, лучше забыть.

Впрочем, правду говорят: делу – время, а потехе – час. Для работы, девайс весьма неплох! Например, используя Photoshop, можно рисовать и редактировать изображение, используя тачскрин. AutoCad и ArchiCad корректно отображают чертежи, чему способствует наличие двух гигабайт оперативной памяти и быстрый SSD-накопитель емкостью в 64 ГБ. Кстати, процессор Intel Atom Z2760 (1,8 ГГц) имеет два ядра и поддерживает Hyper-Threading.

Раздевайтесь

Собственно, в упаковке – ничего выдающегося: обычная картонная коробка в бело-синих тонах. Зато, хвала HP и их далекоглядной мудрости –

Технические характеристики:

Процессор: двухъядерный Intel Atom Z2760 (1,8 ГГц)

Оперативная память: 2 ГБ LPDDR2

Хранение информации: 64 ГБ SSD

Дисплей: IPS 11.6" 1366x768 WXGA, Multi-Touch, глянцевый

Видеокарта: Intel HD Graphics

Привод: нет

Беспроводная связь: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth

Интерфейсы: HDMI, 2 USB 2.0, выход на наушники 3.5мм, 2 кардридера

Дополнительно: 8 МП основная веб-камера (1080p), 1 МП для видеозвонков

Батарея: 2 литий-полимерные батареи 2200мАч

Габариты, вес: 303x206x19 мм, 1.41 кг

Операционная система: Windows 8 32bit

Цена: 7100 грн

есть пластиковая ручка для переноски свежеприобретенного девайса. Мелочь, казалось бы, но слишком многие производители забывают об этом элементе и обрекают покупателя на мучительный час дискомфорта по маршруту магазин – дом.

Открыв упаковку, внутри можно обнаружить две «половинки одного целого» – то есть планшет и докстанцию. Кроме этого, имеется зарядное устройство, сетевой шнур и куча макулатуры, среди которой пригласил и краткая инструкция на русском языке. Каких-либо дополнительных бонусов обнаружено не было, да дисков с драйверами, а тем более с операционкой, компания HP не предоставляет. Кстати, учти: Envy x2

работает исключительно с Windows 8, а другие операционные системы планшет всячески презирает и не поддерживает, так что на сайте производителя драйвера есть только для Windows 8 32bit.

Встречаем по одежке

Пожалуй, главная фишка устройства – это, без сомнения, его дизайн. Сразу хочется для сравнения привести продукцию компании, чьим логотипом является покусанное яблоко – Envy x2 вполне может конкурировать с планшетами и ноутбуками последней, причем не только по симпатичной внешности. Естественно, помимо дизайна, козырем обозреваемого здесь устройства является и возможность трансформации.

Корпус Envy x2 сделан полностью из алюминия, что сразу вкидывает устройству +100500 очков прокачки в характеристики «Солидности» и «Прочности». Планшетная часть девайса является полноценным устройством: вся начинка находится именно там, а вот докстанция – это просто клавиатура, дополнительная батарея и порты для подключения периферии. Немного огорчает толстая черная рамка вокруг экрана планшета, но зато сам дисплей имеет разрешение 1366x768 при размере 11,6 дюймов и покрыт CORNING GORILLA GLASS. Голллагласс – это стекло, разработанное специально для мобильных устройств, и применяется, в основном, в смартфонах. Оно практически не боится царапин и

ударов, если, конечно, не проверять его стрессоустойчивость при помощи топора.

Логотип «Винды» под экраном имеет не только декоративное назначение: это сенсорная кнопка «Win», имеющая схожий функционал с центральной кнопкой айпада. Вверху, над экраном, есть небольшая камера для видеозвонков и два микрофона, а с обратной стороны находится основная 8-мегапиксельная камера со вспышкой. С левой стороны металлической верхней части планшета находится качалка громкости, на том же месте, только справа, находится кнопка включения (она же – выключения) планшета. Все торцы, кроме нижнего, суживаются к кромке до нескольких миллиметров, создавая иллюзию сверхтонкого устройства. А вот нижний торец толще и немного более интересный, имеет слот для карточки памяти «micro sd», аудиоразъем, разъем для подключения докстанции/зарядного устройства, несколько отверстий выполняющих роль держателей докстанции. Где-то в нижней части скрытно и хитроумно располагается и динамик устройства.

Как дела, док?

Как и сам планшет Envy x2, док-станция сделана полностью из алюминия, но сама клавиатура пластиковая. Тем не менее, не нужно быть любителем тягать чугунные блины в спортзале, чтобы поднять девайс. Даже в собранном виде все устройство весит 1,41 кг, а вес самого планшета составляет всего 710 грамм. Чудеса, да и только.

Докстанция превращает устройство в полноценный ноутбук, имея стандартную раскладку клавиатуры и тачпад, позво-



ляет привычно работать с документами. С левой стороны на торце располагается аудиовыход 3,5 мм, USB, HDMI, а с правой – USB, прикрытый заглушкой слот для карты памяти SD и порт зарядки. К Envy x2 можно подключить любую USB-мышку, клавиатуру, флешку или другой девайс, а HDMI разъем поможет демонстрировать фильмы с ноутбука на внешний монитор или телевизор.

В собранном виде девайс выглядит целостно и привлекательно, напоминая вполне себе стильный бизнес-ноутбук. Кстати, можно получать немалое удовольствие, издеваясь над непросвещенными. Ну, как минимум очень любопытно наблюдать за реакцией людей, когда ты «отрываешь» у ноутбука экран и начинаешь тыкать в него пальцами со зверским выражением лица, и при этом он продолжает отлично работать, выполняя привычные функции. Кстати, о них.

Полный фарш

Бесспорно, приобретая Envy x2, пользователь получает сразу два устройства в одном. Огорчает, что в нашей рознице стоимость девайса завышена: впрочем, Envy x2 настолько хорош, что даже при цене в 7000 гривен пользуется спросом.

В собранном состоянии «ноутбук», автоматически используется батарея докстанции – каждая батарея (планшета и докстанции) имеет емкость 2200 мА/ч. Увы, аккумуляторы несъемные. Энергоэффективный процессор Intel Atom вместе с новой операционной системой Windows 8 позволяют устройству работать достаточно долго без подзарядки, что будет очень кстати в поездках или командировках куда-нибудь в заполярье. Envy x2 загружается всего за 5 секунд, что дает возможность мгновенно приступить к работе. Если тебе так уж интересно – железо девайса в тесте 3D Mark 2013 года показало 3642 очка, а в PC Mark 7 устройству удалось набрать 1450 очков.

Экран гаджета вызвал двойное впечатление. С одной стороны, IPS ма-

трица имеет отличные углы обзора и хорошую цветопередачу, но при этом на светлых и серых оттенках заметны засветы по углам экрана. И еще один момент: корпорация Microsoft очень постаралась оптимизировать Windows 8 под нужды сенсорных экранов, но при этом к «мультитачу» и сенсору в целом под «восьмеркой» нужно привыкнуть. Все-таки, Android и iOS намного дальше продвинулись в направлении комфорта.

И раз уж речь пошла о недостатках устройства, нужно отметить отсутствие подсветки клавиш, малый наклон экрана в состоянии «ноутбук» и люфт планшета в докстанции. Впрочем, в «трансформерах» других производителей люфт, причем еще более сильных, традиционно идет в комплекте поставки.

При использовании девайса на коленях в режиме «ноутбук» он будет достаточно сильно давить выступающей нижней частью. Что касается механизма извлечения планшета из докстанции – он не продуман до конца, так что нужно прикладывать некоторые усилия.

Но если не придираться к мелочам, то перед нами – отличный и стильный девайс. Может быть не с самым быстрым процессором и видеокарткой Intel HD Graphics, но зато обладающий полноценной 32х битной ОС, беспроводными возможностями Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth, а также хорошей автономностью, тачскрином и поддерживающий технологию Beats Audio.

Вердикт

Если тебе не нужен планшет для запуска баллистических ракет – скорее всего, трансформер HP Envy x2 – это именно то, что ты так давно искал. Для работы и поездок это устройство просто незаменимо, его не стыдно будет показать друзьям/коллегам, на нем с легкостью можно печатать диссертации или просто валяться с ним на кровати, смотря мультфильмы про кровавую вражду единорогов-мутантов.

X-Hunter

Плюсы

- Дизайн
- Трансформер
- Полностью алюминиевый корпус
- IPS матрица
- Небольшой вес
- Windows 8 32bit
- Два аккумулятора
- Быстрое включение

Минусы

- Глянцевый экран
- Засветы по углам матрицы
- Процессор слабоват
- Давит на ноги в режиме «ноутбук»
- Небольшой угол наклона в режиме «ноутбук»
- Нет подсветки клавиш



Центр вселенной



Отличный сетевой жесткий диск представила компания Seagate – он будет работать дома или в маленьком офисе как мультимедиа-сервер, при этом подключить его сможет даже домохозяйка.

Комплектация и дизайн

Seagate Central поставляется в обычной картонной упаковке. Заглянув внутрь, помимо девайса, можно обнаружить блок питания, гарантийку, а также инструкцию по установке.

Инструкция порадовала своей краткостью и понятностью: с установкой девайса справится кто угодно, вне зависимости от навыков владения ПК (ей богу, даже алкаши, орущее песни под окном, в состоянии подключить мультимедиа-сервер). Всего в мануале 3 пункта, которые объясняют, куда нужно воткнуть 2 кабеля.

Внешний вид Seagate Central строгий и стильный; при установке, диск на поверхности располагается горизонтально. Верхняя часть выполнена из металлической сетки серого цвета – это сделано для охлаждения самого винчестера и внутренних компонентов устройства. Лицевая часть изготовлена из пластика, как и остальные элементы конструкции. Сзади находится три разъема: Ethernet, разъем питания и USB-вход. Интересно то, что в USB можно подключать внешние стандартные флешки и другие накопители. Доступ к ним будет открыт по сети также, как и к основному жесткому диску Seagate Central. По сути, в устройстве кроме самого жесткого диска, находится и роутер, а на днище девайса есть кнопка «reset» для сброса настроек к заводским.

Всевозможные возможности

Несмотря на простоту подключения, Seagate Central очень функциональное устройство, позволяющее в считанные секунды превратиться в домашний Dropbox. Сравнение с известным файлообменником не бесосновательно –

благодаря качественному ПО и продуманности всего устройства, его можно спокойно использовать в любой точке земного шара. Естественно, при быстром интернете. Еще один очень приятный момент – наличие на сайте производителя бесплатных приложений для смартфонов и планшетов Android и iOS. Благодаря приложению Seagate Media, ты получаешь доступ к своему Seagate Central со всем его содержимым, где бы ты ни находился.

В общем, Seagate Central идеально подходит на роль домашнего сетевого хранилища мультимедиа и других файлов. Чтобы подключиться к сетевому винчестеру с устройства (это может быть смартфон, планшет, блюрей-плеер, Smart TV, игровая консоль), оно должно поддерживать сертификат DLNA. На таких устройствах можно смотреть видео, слушать музыку, просматривать фото. Ну и само собой, с ноутбука или ПК можно работать с Central как с обычным жестким диском, копируя и удаляя любые файлы.

Фас и профиль

Для каждого пользователя предусмотрен отдельный профиль, позволяющий создавать личные запароленные папки. Интересно, что настроить жесткий диск можно при помощи любого интернет-браузера: в адресной строке вводим ссылку с инструкции или заходим в раздел «Сеть» под Windows, после чего нужно два раза клацнуть мышкой на новом сетевом устройстве. Кстати, внешний жесткий диск определяется как сетевой компьютер, а для быстрого копирования крупных файлов устройство можно напрямую подсоединять к компьютеру по гигабитному Ethernet-подключению. Но это разумно лишь тогда, когда домашний роутер, к

которому подключен Seagate Central, имеет меньшую скорость.

Seagate Central умеет создавать резервные копии данных при помощи Seagate Dashboard и Apple Time Machine, а также копировать видеозаписи, фотографии из социальной сети Facebook. Резервное копирование и архивацию данных можно делать вручную или автоматизировать весь процесс.

Вывод

Seagate Central очень продуманное, простое и необходимое устройство для хранения данных, с отличным программным обеспечением в комплекте. Надо смело брать.

X-Hunter

Технические характеристики:

Модель: Seagate Central
Тип: внешний сетевой HDD
Емкость: 4 ТБ
Интерфейс: Ethernet
Форм-фактор: 3.5 дюйма
Габариты, вес: 145 x 216 x 142 мм, 980 г
Гарантия: 2 года
Цена: 300 \$

Плюсы

- Объем памяти
- Качество материалов
- Создание резервных копий
- Совместимость с Mac и PC
- Простота подключения
- Доступ к данным через интернет
- Качественное ПО
- Поддержка DLNA
- Поддержка Samsung Smart TV

Минусы

- Не обнаружены



Похожее:

«Дикий дикий Вест»
+ «Мертвец»
+ «Ворон»

ОДИНОКИЙ
РЕЙНДЖЕР

Техас. Времена первых переселенцев. Обычный рейнджер Джон Рейд находит в себе силу духа, а заодно — кучу патронов к револьверам и превращается в легенду правосудия, раздающую свинца направо и налево.

Жанр: экшн, вестерн
Режиссер: Гор Вербински
Звезды: Джонни Депп, Хелена Бонем Картер
В кино с: 3 июля

Наш прогноз: 11/12

Чего стоит ждать от фильма

Гор Вербински с легкостью сделает блокбастер хоть по диснеевскому аттракциону, хоть по комиксу, хоть по наклейке на бампер. Главное, чтобы ему при этом дали пару сотен миллионов на взрывы и Джонни Деппа. Джонни, кстати, так прочно увяз в клише после круиза на Каррибы длительностью в четыре фильма, что теперь его не воспринимаешь иначе, как Джека Воробья. Капитана, конечно же, капитана Джека Воробья, простите. Вот в «Одиноким рейнджере» он играет переборщившего с готическим макияжем индейца, а все равно получается какой-то Вождь Джек Воробей. Но в целом должно получиться очень круто — другого от ансамбля Вебрински-Депп ждать не стоит.

Похожее:

все фильмы
про «Людей Икс»

РОСОМАХА

Жанр: экшн
Режиссер: Джейм Мэн-голд
Звезды: Хью Джекман, Фамке Янсен
В кино с: 25 июля

После знатного мочиловы в третьих «Людах Икс», Росомаха за-рефлексовал, продепрессировал, ушел в запой и совсем обородел. Как раз время закрутиться интригующе-му омуту лжи с участием якудза, в который Росомаха благополучно попадает. А еще он лишается бессмертия, из-за чего очень сильно злится.

Наш прогноз: 10/12

Чего стоит ждать от фильма

Ладно, давай по-честному. «Людей Икс» все смотрели только по трем причинам: Росомаха и попка Фамке Янсен. Увы, в новом «Росомахе» будет куда больше страданий и душевных травм, но зато фильм снова посвящен главной злоке в толпе X-мутантов, а сочных трюков тут вроде на порядок больше. Даже не смотря на то, что трейлер отдавал некой пластикостью, в итоге должен получиться крышесносящий летний боевик.

Похожее:

«Трансформеры»
+ «Годзилла»
+ «Подводная одиссея команды Кусто»

ТИХООКЕАНСКИЙ
РУБЕЖ

Жанр: экшн, фантастика
Режиссер: Гильермо Дель Торо
Звезды: Рон Перлман
В кино с: 11 июля

Наш прогноз: 12/12

Чего стоит ждать от фильма

Гильермо Дель Торо взял все, за что мы любим фантастические боевики, хорошенько смешал, встряхнул и растянул на два часа экранного экстаза. В результате, в фильме гигантские роботы дерутся с годзиллами посреди городов, в воздухе и под водой. И везде все взрывается. Если после этих слов у тебя не возникает желания бежать в кинотеатр — нам за тебя стыдно.

Похожее:

«Люди в черном»,
«Начало»,
«Охотники за привидениями»

R.I.P.D.
ПРИЗРАЧНЫЙ ПАТРУЛЬ

Жанр: экшн
Режиссер: Роберт Швентке
Звезды: Райан Рейнолд, Джефф Бриджес
В кино с: 25 июля

Наш прогноз: 12/12

Чего стоит ждать от фильма

Роберт Швентке («Р.Э.Д.», «Жена путешественника во времени») знает, как сделать захватывающее, интересное и просто качественное кино. R.I.P.D. — это как «Люди в черном», только вместо пришельцев — злобные призраки-мутанты, шуток в пятнадцать раз больше, а спецэффектов — сплошной передоз. Тянет как минимум на звание «Лучший фильм лета».

Крутой коп погибает при исполнении, но вместо профсоюзной путевки в полицейский рай попадает на службу в Загробный отдел полиции: его задача ловить призраков в нашем мире. А помогать ему будет сексапильная Джефф Бриджес (посмотришь фильм — поймешь шутку).