БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ
ШПИЛЬ!
Мы с тобой одной крови
№10
2014
Metro Redux
Некрополитен
ИНВАЙТ-КОД
The Sims 4
Все девушки
симулируют это
T2 Light Tank
3 дня према
Первое в мире интервью!
Sketch Tales
От создателя S.T.A.L.K.E.R.
DESTINY
ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 10 (152), жовтень 2014 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2014 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 25.09.2014.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

© ТОВ «Шарп Віжн», 2014
Свідоцтво N КВ 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

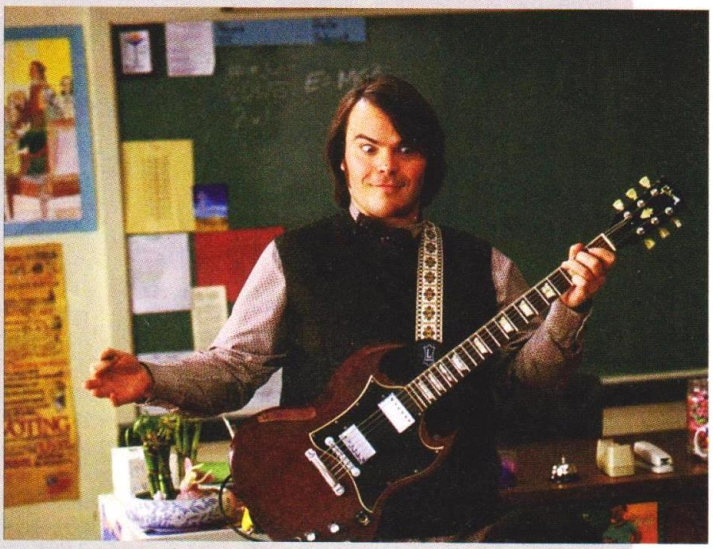
Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Валентин Шукайло, Tsetse, Влад Тучин, Артем Бойко, Viper, Денис Зайченко, Віктор Лазарєв, Рома Литвинчук, Данило Дубограй, Ілля Гурський, Дарина Бережнева, Вадим Ковалевський, Ярослав Друзюк

Подяки:
Інвалідам і людям похилого віку, які поступаються нам місцем у транспорті

ШКОЛА ЖИЗНИ



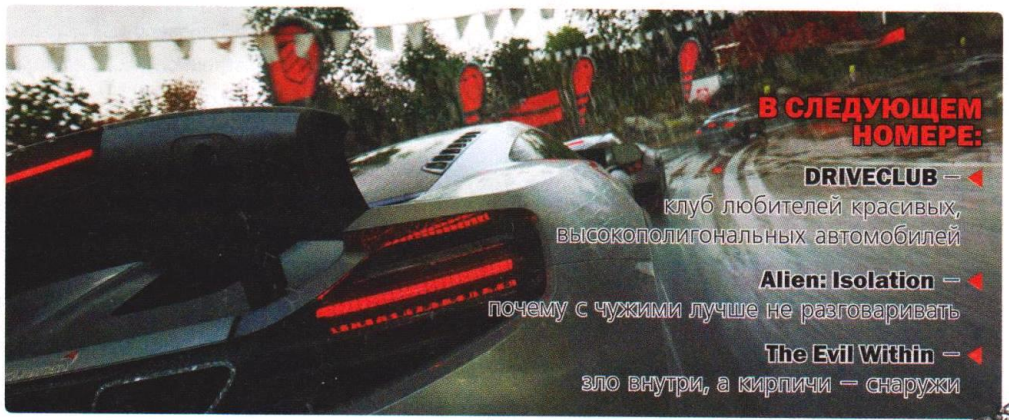
На днях встретил на улице группку школьников, возвращающихся с занятий. Форма, портфели, веселое гыгыканье. В такие моменты невольно вспоминаешь свое детство. И обычно с теплом и ностальгией. Но не я. Серьезно, когда я слышу от кого-то фразу «беззаботные школьные годы», создается впечатление, что школу он никогда не посещал, или же это было так давно, что память этого человека успела покрыться мхом и паутиной. Каждый будний день вставать в полседьмого утра и проделывать один и тот же маршрут до здания, в котором тебе плохо, десять лет подряд – это беззаботные годы? Тогда я чего-то не понимаю в этой жизни.

Школа – один из самых трудных, скучных и в то же время стремных периодов в моей жизни. Это настоящий полигон для испытания твоих нервов. Когда учитель внимательно всматривается в журнал, а ты, скрестив пальцы, повторяешь про себя «Хоть бы не меня». Когда ты ночью просыпаешься в холодном поту, с ужасом вспомнив, что вам задавали домашку по алгебре, а ты забыл записать это в дневник. А как тебе фраза «А теперь доставайте двойные листочки» за 10 минут до спасательной перемены? Это же просто удар ногой с разворота в челюсть по неокрепшей детской психике. Кто оплатит мне моральный ущерб? Может быть учитель по математике? Две тысячи умножить на десять равно двадцать тысяч. Евро, но можно и долларами. Я не жадный. В отличие от классных руководителей, которые каждые два месяца собирали на новые окна. При этом в школе окна оставались прежними, новыми они были только в квартирах классных руководителей.

Взрослые тем времен совсем не понимают твоих проблем. «Хорошо тебе, не нужно ни о чем беспокоиться. Делай, что хочешь», – не устают напоминать они. Встал с утра пораньше, потопал до школы, отсидел пять часов с квадратной головой, пришел домой, отсидел три часа над домашкой и делай глядь, что хочешь! Вешайся, например. Но лучше пойти спать – завтра вставать рано и к контрольной нужно будет дополнительно подготовиться. Чуть ли не единственной отдушиной стали для меня те редкие моменты, когда можно было действительно беззаботно посидеть за старушкой PSone. Компьютерные и видеоигры – лучший антидепрессант на все времена. Предлагаю и тебе избавиться от депрессии, улучшить настроение и снять тоску, полистав наш журнал, в котором каждая страница обладает уникальными целительными свойствами.

P.S. Всей редакцией желаем нашему самому боевому журналисту – Михаилу Лисице, который в данное время направляется в АТО, удачи. Миша, мы мысленно с тобой.

By Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

DRIVECLUB –
клуб любителей красивых, высокополигональных автомобилей

Alien: Isolation –
почему с чужими лучше не разговаривать

The Evil Within –
зло внутри, а кирпичи – снаружи

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

Игропанорама

Многие обвиняют нас в том, что мы такие непостоянные. Это не правда, мы постоянно публикуем новости на первых страницах. И постоянно забываем указывать источники 4

С приходом новых консолей многие геймеры начинают выкидывать старые. Мы стоим под окнами и ловим их 8

MegaGame

[**Destiny**] Скажи «Хеллоу» новой игре от создателей Halo 12

To play or not to play

[**Dead Rising 3 Apocalypse Edition**] Добро пожаловать в Зомбилэнд 16

[**The Sims 4**] Нас всегда интересовало, почему симов не удивляют зеленые кристаллики над их головами 20

[**Metro Redux**] Капитальный ремонт в московском метрополитене 22

[**Sherlock Holmes: Crimes and Punishments**] Мы провели собственное расследование дела об исчезновении свободного времени, проведенного за компьютером 24

[**Fable Anniversary**] Хорошую сказку можно послушать и второй раз 26

[**Wasteland 2**] Этого сиквела мы ждали 25 лет. Что странно, так как многим из нас 25 еще нет 28

[**Lichdom: BattleMage**] Почему магов лучше не злить и как лечить ожог третьей степени 30

[**Diablo 3: Ultimate Evil Edition**] Консоли – не порождения дьявола, дьявол – порождение консолей 35

[**The Walking Dead: Season Two Episode 5**] Очередной сезон охоты на зомби можно считать закрытым 36

DLC

[**inFAMOUS: First Light**] Девушка с татуировкой неона 38

Ждем-с

[**World of Warcraft: Warlords of Draenor**] Земли Азерота позеленеют в ноябре 40

[**Might & Magic Heroes VII**] Героическое возвращение 44

[**World of Speed**] Если тебе предложили бесплатно прокатиться на дорогом спорткаре, проверь, не припрятался ли в бардачке зубастый донат 46

Lab 13

Толкучка в метро в час пик – это не самое худшее, что может произойти в подземке 48

Чувак

Нюхали краски вместе с Алексеем Сытяновым 50

Cell-o-Fun

[**Angry Birds Stella**] Свинобойня в ванильно-розовых тонах 56

[**Oscura: Second Shadow**] То потухнет, то погаснет 57

Для тех, кто в танке

Победы легкими не бывают. Танки – да 58

Железный бум

Планшетофон **Huawei MediaPad X1** 60

Анимания

О танцах с мечами и деревянных мангаках 62

Columbia Brothers

Недавно один из наших журналистов сломал 3D-очки в кинозале. За это ему сломали нос. Оказывается, сломанные 3D-очки отлично сидят на сломанной переносице 64

Конкурсы

Результаты конкурса от Transcend 3

Конкурс от B&H Film Distribution 5

Результаты конкурса от Logitech 7

На диске

- **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры, стримы, диван Батхеда
- **ВИДЕО:** Sunset Overdrive, Battlefield 4 Final Stand, Resident Evil Revelations 2, Sketch Tales, World of Speed, Assassins Creed Rogue, Bloodborne, Forza Horizon 2, Naruto SUN Storm Revolution, Far Cry 4, Crimes and Punishments, Assassins Creed Unity, Final Fantasy XV, Wasteland 2, Styx: Master of Shadows, Alien Isolation, The Crew, The Order 1886
- **ДЕМО:** Avenging Angel, Towers Of Altrac, Just Another Bughunt, Live for Speed S2

ИТОГИ КОНКУРСА Transcend®

ТВЕРДОСТЬ ХАРАКТЕРА

Чтобы не забыть сделать какую-то важную вещь, многие записывают это в блокнот, лепят разноцветные листочки на холодильники, пишут жирным маркером на обоях и т.д. Мы же записываем напоминания прямо на жесткий диск. Выцарапываем циркулем на магнитной пластине. HDD от Transcend и не такое могут выдержать. Одно из таких напоминаний: «Опубликовать итоги конкурса «Твердость характера»». Делаем.

Для начала – правильные ответы на правильные вопросы:

А. Слоган компании Transcend: «Хорошие воспоминания начинаются здесь» (Good memories start here).

Б. В июньском номере мы обозревали Transcend ESD200. Какие мы молодцы, однако.

В. Аббревиатура SSD расшифровывается, как Solid State Drive. Мы там в журнале даже подсказку оставили. Случайно...

А теперь самое интересное. Мы просили читателей написать о том, как выжить в лесу, имея лишь SSD-накопитель, журнал «Шпиль!» и дезодорант. Лучший вариант мы даже проверили на одном из наших журналистов. Он так и не вернулся... И это хорошо, паршивенькие у него статьи получались. Итак, результаты:

SSD-накопитель Transcend SSD370 отправляется к участнику под ником Diesel Primo.

Если вы застряли в лесу и умудрились захватить с собой самые нужные вещи, такие как журнал «Шпиль!», дезодорант и SSD накопитель, то вы – молодец. Эти вещи дают гораздо больший шанс выжить, нежели бесполезный набор из аптечки, фонарика и ножа.

1. Для того, чтобы немного успокоиться, сядьте, вдохните, а на выдохе откройте журнал «Шпиль!» и немного почитайте его. Но только немного, его надо принимать порционно.
2. Теперь вы более менее спокойны. Если вы слышите в лесу хищников, то откройте дезодорант и обильно «напшикайте» на себя. Поздравляю, отныне все звери не переносят ваш запах.
3. Пройдитесь, немного покричите, зовите на помощь. Прочтите кусочек журнала, вы узнаете о новинках техники и играх, которые вскоре выйдут, и у вас снова появится желание жить.
4. Как только журнал будет прочтен, вы можете достать из него скрепки, и, если на вас есть одежда, оторвать от нее пару ниточек. Из скрепок и ниток можно сделать удочку.
5. Накопитель же вам понадобится немногим позже. Если на вас нет одежды, то им можно прикрыть срам от ваших спасителей, после чего отдать его им в качестве награды.

Внешний жесткий диск Transcend StoreJet 25M3 достается Андрею Теплову.

Метод Чака Норриса: выходим на опушку леса, наносим дезодорант на тело и устраиваемся поудобнее на зеленой травке для «позагорать». Берем в одну руку SSD-накопитель, а в другую – журнал «Шпиль!». Далее начинаем неспешно читать свой любимый журнал, при этом изредка отрываясь от чтения, чтобы в очередной раз полюбоваться SSD-диском, представляя сколько вершин мы покорим в виртуальном мире с помощью этого чуда инженерной мысли. Не забываем периодически переворачиваться, ведь нам нужен равномерный загар по всему телу, чтобы выглядеть неотразимо (пахнем мы уже отлично – спасибо дезодоранту) в тот момент, когда нас придут спасать. За пищу и кров от непогоды беспокоиться не стоит: мы настолько круты, что лесные зверушки сами соорудят нам шалаш и принесут перекусить. Костер для приготовления пищи мы разведем с помощью молнии (все силы природы на нашей стороне, ведь по-другому и быть не может). После того, как в лесу резко сократится популяция лесной живности (ведь кушаем мы немало), в наши края направят научную экспедицию. И тут мы предстанем во всей красе: загорелый, благоухающий красавец – кумир всего живого в лесу.

Еще один внешний жесткий диск Transcend StoreJet 25M3 едет к Марине Косе.

Якщо життя зіграло з вами злий жарт і ви опинились в тихому, але від цього не менш небезпечному лісі, то важливо зрозуміти, що Гейм Овер у такому випадку наступає лише один раз. Переведіть дух, заспокойтесь, озирніться. Якщо поруч з собою ви побачили не веселу компанію бритоголових «шкафчиків» з лопатами, а вашу рідну і знайому сумку, то вважайте, що сьогодні надзвичайно гарна днинка, а вам би з вашим щастям зіграти б в лотерею (якщо ви, звісно, знайдете лотерейний білет у лісі). Зазирніть в вашу сумку. Що ви там бачите? SSD-накопичувач, журнал «Шпіль!» та дезодорант? З тим, щоб пропонувати вас на номінацію «щасливчик року» я явно поспішила...

Перше, що нам треба забезпечити – це мінімальну втрату ваших HP. Коли побачите злого ведмедя, злого вовка або злого шушпанчика (а чому б ні?) не намагайтесь переконати їх, що ви мирний, а бризкайте дезодорантом їм в очі та використовуйте удушаючий прийом в кращий традиціях школи пана Корво. Отак от одним махом ми вирішили дві проблеми: проблему смерті від пазурів шушпанчика та проблему смерті від голоду. Так як виделок та ножів нема, вам доведеться рвати бездиханне тіло бідолашної тваринки нігтями та зубами. А щоб вам не почав привиджатись Ваас, який би розказував вам, що таке безумство та не захотілось змінити расу на Каджита, просто погляньте на SSD-накопичувач та згадайте, що ви гордий представник виду Гомо Задротікус! Ну а якщо ви раптом зможете засумувати в такій «цікавій» обстановці, пам'ятайте, що журнал «Шпіль!» завжди тут, щоб розважити вас і подарувати пару незабутніх моментів (сподіваюсь не останніх).

И еще один внешний жесткий диск Transcend StoreJet 25M3 (господи, сколько же их) мы отдаем Сергею Хижняку.

С помощью SSD-накопителя и палки смастерить топор. Срубить деревья для обустройства лагеря. Найти сухих веток и травы, с помощью камней высечь искры и, размахивая журналом, развести огонь. После наделать дротиков, смочить их в соки растений, которые имеют парализующий эффект, и, свернув журнал трубочкой, создать духовое оружие. Найти себе животных на ужин, парализовать и разделать с помощью SSD-топора. Дезодорантом пометить свою территорию от других животных. Его еще можно использовать как огнемет. Вечером, у костра, съедая очередной кусочек мяса, спокойно читать свой любимый журнал «Шпиль!», дожидаясь спасателей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

Это еще не все. Ребята из Ubisoft Kiev любезно (и почти без возражений) предоставили нам несколько копий хакерского боевика Watch Dogs. И мы с радостью поделимся ими с читателями. Себе оставили лишь парочку, остальные раздаем безвозмездно. Мы добрые ~~евреи~~.

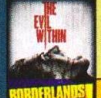
Диск Watch Dogs Breakthrough Pack достается **Антону Черевашко**, как самому голодному читателю.

Ключ на Watch Dogs мы отдаем **Максиму Дегтяреву**, как лучшему соблазнителю диких самок.

Еще один ключ на Watch Dogs мы дарим **Даниилу Мармалюку** за умение играть на дезодоранте.

Всех победителей просим прислать нам на konkurs@shpil.com письмо со своими контактами. Письма присылаем с того же электронного ящика и не забываем указать в теме письма – «Остался в живых».

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ОКТЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
				PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
	Alien: Isolation	7	Survival horror, stealth	✓	✓	✓		✓	✓
	NBA 2K15	7	Sports	✓	✓	✓		✓	✓
	Project Spark	7	Game maker	✓				✓	✓
	Styx: Master of Shadows	7	Stealth	✓		✓			✓
	Driveclub	8	Racing			✓			
	Final Fantasy XIII	9	Role-playing	✓					
	Skylanders: Trap Team	10	Action-adventure		✓	✓		✓	✓
	Ryse: Son of Rome	10	Action-adventure	✓					
	Raven's Cry	14	Action-adventure	✓	✓	✓		✓	✓
	The Evil Within	14	Survival horror	✓	✓	✓		✓	✓
	Borderlands: The Pre-Sequel!	17	First-person shooter	✓	✓			✓	
	F1 2014	17	Racing	✓	✓			✓	
	Just Dance 2015	23	Rhythm		✓	✓		✓	✓
	Samurai Warriors 4	24	Hack and slash, Action		✓	✓	✓		
	Civilization: Beyond Earth	24	Strategy	✓					
	MX vs. ATV: Supercross	28	Racing	✓	✓			✓	
	Freedom Wars	29	Action role-playing game				✓		
	Lords of the Fallen	30	Action-RPG, hack and slash	✓		✓			✓
	Sunset Overdrive	31	Action, third-person shooter						✓
	WWE 2K15	31	Wrestling Fighting		✓			✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Microcraft

Одной из самых громких сделок сентября в мире игровой индустрии по праву можно считать покупку студии Mojang (родители Minecraft) компанией Microsoft. Что касается руководителя Mojang Маркуса «Notch» Перссона, то после сделки он покинул студию. Далеко не с пустыми руками, стоит отметить. Сумма сделки составила 2,5 млрд. долларов. Как утверждает сам Нотч, свою компанию он продал вовсе не ради денег – благодаря феноменальным продажам Minecraft он и без того был довольно состоятельным чуваком. Нотч хотел избавиться от огромного груза ответственности, который связан с управлением бизнесом такого масштаба. Покупать собственный остров или небольшое государство новоиспеченный миллиардер пока не планирует. Говорит, что для него пришло время заняться другими проектами.

Какая же судьба ждет Minecraft после сделки? Глава подразделения Xbox Фил Спенсер комментирует перспективы так:

«Minecraft вносит разнообразие в наше портфолио игр. В дальнейшем он поможет нам привлечь новых геймеров на самых разных платформах. Мы видим большой потенциал для дальнейшего роста игрового сообщества Minecraft и развития франшизы. Поэтому мы планируем и дальше прилагать все усилия, дабы Minecraft была доступной на разных платформах, включая iOS, Android и PlayStation, в дополнение к Xbox и PC».

Xbox один. Совсем один

Наверняка ты наслышан об огромных очередях, которые собираются перед магазином в день выхода новых консолей. Да что там в день выхода. Многие приходят под порог магазина за неделю вместе со спальными мешками. Зачем? Чтобы получить заветную консольку первым или же как можно раньше. Именно так поступил 23-летний кореец под псевдонимом Niguringu перед официальным запуском Xbox One в Южной Корее.

Преданный поклонник приставок от Microsoft собрал рюкзачок с провиантом и потопал жить у входа в один из торговых центров Сеула. Но, видимо, в Корее не слишком жалуют Xbox. Иначе как объяснить, что в очереди заядлый фанат стоял один одинешенек. Сидеть на коврике перед входом в торгцентр, в полном одиночестве, под дождем. Это ужасно. По словам Хатико... тьфу ты, по словам корейца, на это его вдохновила одна супружеская пара, просидевшая на улице этой зимой целую неделю в ожидании старта продаж PlayStation 4.

Вот только PlayStation 4 в Южной Корее все ждали с нетерпением, а Xbox One нет. Какой смысл быть самым первым покупателем консоли в стране, в которой она, по сути, никому не нужна? Это как хвастаться перед девушками, что ты среди всех друзей первым и единственным (на этом слове сделать ударение и произносить с особой гордостью) подцепил сифилис. Наши соболезнования бедному корейцу.

КОНКУРС

СУПЕР ШІСТКА

Проблемы в школе? На работе? Соседи балуют звуками сверлящей дрели по утрам? Выход есть! Построй гигантского боевого робота. По крайней мере, именно так поступили братья из нового анимационного фильма «Супер шістка» (Big Hero 6). Все просто. Также просто, как и принять участие в нашем новом конкурсе. Хочешь стать одним из счастливых обладателей футболок и блокнотов с символикой фильма? Тогда не тормози и отвечай на вопросы ниже. Одному из победителей мы даже фрисби подкинем. Серьезно, нам не сложно.

1. Сколько лет одному из главных персонажей «Супер шістки» Хиро Хамада?
2. Какой актер озвучил Бэймакса – надувного робота-телохранителя?
3. Какая игра с огромным роботом была изображена на одной из обложек «Шпиля!» в этом году?

Свои желательно правильные ответы присылай к нам на konkurs@shpil.com до 20 октября. В теме письма не забудь указать название конкурса. Результаты будут опубликованы в ноябрьском номере («Шпиль!» # 11'2014).

Премьера «Супер шістка» стартует 25 октября

Преступление без наказания

Практически все противники компьютерных и видеоигр уверены, что именно они (игры, не противники) способствуют увеличению уровня преступности. Однако ученые из университетов в Вилланове и Рутгерсе думают совсем иначе. По данным их исследований, во время пика продаж видеоигр количество преступлений значительно снижается. Видимо, все маньяки и серийные убийцы на несколько дней завязывают со своими темными делишками, чтобы как следует распробовать новую часть Grand Theft Auto, например.

О результатах этих исследований рассказал один из его авторов Патрик Марки. Продемонстрировав наглядный график взаимосвязи продаж игр и таких преступлений, как убийства и вооруженные нападения, он заявил: «Различные измерения использования видеоигр прямо сказываются на снижении преступлений».

Таким образом, любящие кровь и расчлененку больные психопаты вместо того, чтобы проявлять свои интересы в реальности, играют в жестокие игры, тем самым «оздоравливаясь». По мнению Марки и других ученых, релиз таких проектов, как Grand Theft Auto V, значительно снижает количество преступлений на улицах.

А у нас обращение к компании Rockstar Games: «Ребят, почаще выпускайте свои игры. И не забывайте о PC-геймерах, среди них тоже немало психопатов. Того глядишь и сорвутся, услышав об очередном переносе даты выхода GTA V для PC». Кстати, если ты один из таких, то читать колонку «Буду краток» мы тебе не рекомендуем.

Детская неожиданность

Кто виноват в том, что маленькие дети берут у своих родителей смартфоны и планшеты, после чего совершают микроплатежи через приложения Google Play? Федеральная торговая комиссия США уверена в том, что в этом виновата компания Google.

А кто виновен, тот и платит. Да немаленькую сумму – 19 млн. вечнозеленых. Напомню, кое-какую защиту на случай того, что гаджет может попасть не в те руки, Google ввела еще в 2012 году. Чтобы подтвердить транзакцию, нужно ввести пароль, но в течение 30 минут следующие платежи проходят автоматом.

Из-за этого на Google посыпалась целая куча жалоб от недовольных родителей, которым пришлось оплатить покупки своих непослушных детишек. Компанию также обязали изменить процедуру оплаты микроплатежей, чтобы аналогичных ситуаций не повторялось.

БУДУ КРАТОК

Креативный директор студии Volition Стив Ярош (Steve Jaros) переходит работать в компанию Valve.

Ш!: Может быть хоть он научит Valve считать до трех. Или заменит монтировку Гордона на фиолетовый дилдо… Поживем – увидим.

«Рокстары» озвучили точную дату релиза обновленной Grand Theft Auto V. Игра поступит в продажу 18 ноября текущего года. На PS4 и Xbox One. Не на PC.

Ш!: Все верно, PC-адептов опять и снова заставляют ждать. До «писюка» проект доберется лишь в следующем году – 27 января. Так что включаем «режим Хатико» и ждем-с.

Intel насчитала в мире более 700 миллионов PC-геймеров.

Ш!: Это, на минуточку, каждый десятый человек на планете! Почему же нас так не ценят? Где наши эксклюзивные The Last of Us, Halo и Gran Turismo?

Старшеклассницы из Нью-Йорка создали игру Tampon Run, в которой главная героиня собирает упаковки тампонов и стреляет ими в парней.

Ш!: Теперь ты знаешь, за какую игру посадить свою девушку, когда у нее… ну, это, плохое настроение, в общем.

Overkill и Dennaton Games объединяются для создания PayDay 2: Hotline Miami.

Ш!: Берем PayDay, добавляем Hotline Miami, смешиваем и выпиваем залпом. К сожалению, этой убойной смесью на самом деле является не новая игра, а всего лишь дополнение к PayDay 2.

Портативная консоль PSP лишилась поддержки сервиса PlayStation Network.

Ш!: R.I.P. PSP

Hack the logic!

Logitech

Логика – она как личная жизнь у заядлого геймера, проводящего все свободное время в виртуальных мирах. То ее нет, то ее снова нет. Стоп, как-то нелогично получилось... Вернемся к личной жизни геймеров. Хотя, какая может быть личная жизнь, когда друзья настойчиво забрасывают приглашениями в тиму, громкие игровые новинки стучаться в экран монитора, а горячая видеокарта бесстыдно просит с ней «поиграть». К черту все! Мышку в руку, клаву – под запястье и айда нагибать нубов, раков и прочих улиток. Главное, чтобы орудия для набивки фрагов не подвели. Такие вундервафли у нас имеются и очень скоро они вальяжно разлягутся на столах следующих счастливчиков:

- Клавиатуру **Logitech G103** в честном бою заработал **Олег Васильев**
- Мышка **Logitech G100s** за проявленную отвагу достается **Сергею Хижняку**
- Геймерский коврик для геймерской мыши отправляется к **Яне Гунченко**. За стойкость

Правильные ответы

1. Ответ «Г» – WingMan.
2. К № 1 за 2013 год.
3. Обложка № 09 за 2012 год.

Просим всех победителей прислать нам на konkurs@shpil.com письмо со своими контактами и адресами. Письма присылаем с того же электронного ящика, указав в теме письма – «Сломал логику».

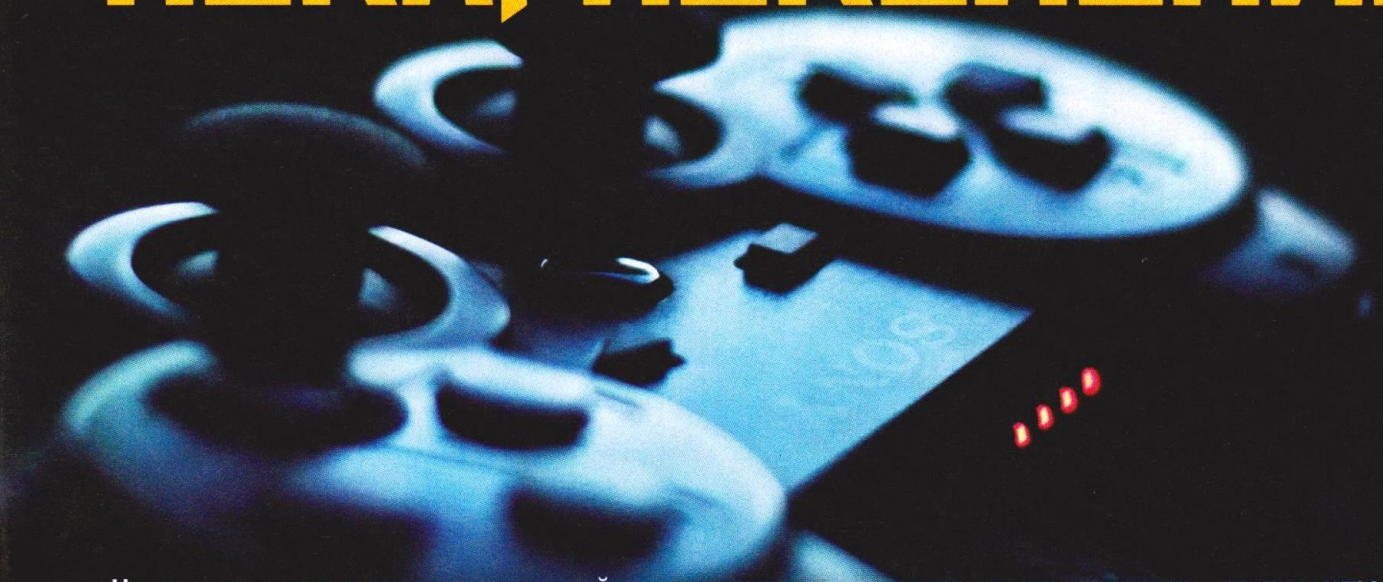
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

Не обнаружил себя в списке победителей? Не расстраивайся. Заряжайся только позитивом. У нас, к слову, как раз есть два зарядных аккумулятора Choice PC500 от компании ADATA. Их мы обещали разыграть в отдельных номинациях среди всех приславших нам свои ответы. А мы свои обещания всегда сдерживаем. Номинации придумали, победителей отыскали.

Титул «Мисс женская логика» и Choice PC500 розового цвета торжественно вручаем Татьяне Авеленко.

Титул «Мистер нелогичность» и Choice PC500 бирюзового цвета достается Всеволоду Ковалевичу

ПОКА, ПОКОЛЕНИЕ

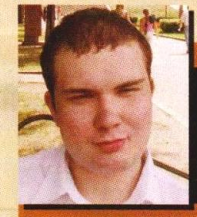


Новое поколение игровых консолей топчет своими некст-геновыми ступнями плитку игропрома уже не первый месяц. Но прощаться со старыми приставками мы пока не спешим: кукуева туча игр вышла на незагибающиеся старушки PlayStation 3 и Xbox 360. Было бы преступлением вот так все это взять и отправить на свалку. Это как вырезать острым скальпелем из собственной памяти несколько гигабайт приятных воспоминаний. К тому же, пока не так много вкусняшек посетили новенькие приставки от Sony и Microsoft. А пока они лишь на полпути, мы всей редакцией решили вспомнить, какие же игры прошлого поколения зацепили нас больше всего, задели за щеку рыболовным крюком и водили по волнам геймплея десятки, а то и сотни часов.

Олег [Prince] Скубицкий
Главная вредина

1. The Last of Us
2. Grand Theft Auto V
3. The Elder Scrolls V: Skyrim
4. Tomb Raider
5. Colin McRae: DiRT 2

В Скайриме и GTA V я провел гораздо больше времени, чем в The Last of Us, но именно «Ласты» зацепили меня больше всего. История подана настолько хорошо, что оторваться от нее невозможно. Это сравнимо с просмотром невероятно захватывающего фильма – нельзя просто так поставить его на паузу и забыть на день-два. При этом The Last of Us язык не поворачивается назвать «кинцом». Геймплею тут отведена основная часть времени. Игровой процесс не существует отдельно от сюжета – они гармонично переплетаются между собой, создавая единое и неделимое целое. Это больше, чем просто игра.



Виктор [Grimuare] Лазарев

Сценарист и копирайтер, ищу работу

1. Mortal Kombat
2. Tomb Raider
3. Deus Ex: Human Revolution
4. Dragon Age: Origins
5. Batman: Arkham City

Отличная игра, великолепный файтинг. Странно, что в наше время данный жанр практически вымер. Перестав играть с чувствами фанатов введением непонятных идей и глупых героев в ростер, разработчики из NetherRealm Studios попытались вернуться к истокам и переделать игру согласно классическим канонам. И у них получилось! Это был тот самый Mortal Kombat, который мы так любили в детстве, в который резались днями и ночами. Такую дозу ностальгии мне не дарила ни одна другая современная игра.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Приносит жертвы ПК-богам

1. Fallout: New Vegas
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
3. The Elder Scrolls V: Skyrim
4. Mortal Kombat
5. Battlefield 3

Боже упаси назвать New Vegas идеальной игрой. Нет, она шероховата, как язык любимой собаки выходца из Убежища 101, но зато и любима. Янтарные тона, белые ночи в Нью Вегасе, Маркус, Бозар, Великие Ханы – после NV не хочется плакать желчью, выковыривать глаза и бежать перепроходить первые две части, нет. Это уютное, теплое место, которое, как в моем случае, после небольших доз модостроения способно затянуть на время, которое в идеале тратится на полное прохождение нескольких частей Dragon Age. Место, где жить и выживать – синонимы. Велкам ту Мохаве, господа. Добро пожаловать домой.

Рома [Sirius] Лытвынчук

Просто самый яркий

1. Deus Ex: Human Revolution
2. The Witcher 2: Assassins of Kings
3. Tomb Raider
4. Mortal Kombat
5. The Elder Scrolls V: Skyrim

Люблю открывать для себя новые жанры, будь то кинематограф, литература или близкие сердцу видеоигры. Одним из таких приятных сюрпризов стала для меня Deus Ex: Human Revolution. В вышеописанном списке присутствует много достойных проектов, каждому из которых можно присваивать титул игры года, но именно Deus Ex отрыла мне глаза на жанр киберпанк, который до этого я считал ересью и не достойным собственного внимания. Deus Ex: Human Revolution стала для меня своеобразным трамплином в бескрайние просторы нового жанра, а это в моем понимании многого стоит.

Влад [Ghost] Тучин

Журналист, программист, мыслитель

1. Gears of War 2
2. Grand Theft Auto V
3. Batman: Arkham Asylum
4. Fable 3
5. Alan Wake

Gears of War 2 была моей первой игрой на Xbox 360, и я по сей день не жалею, что тогда в магазине выбрал именно ее. Этот шутер перевернул мое представление о консольных стрелялках с ног на голову, причем сделал это так резко, что я чуть не свалился с дивана. Игра смогла зацепить меня не только своим отличным геймплеем и превосходной анимацией, а еще и дала возможность моему внутреннему маньяку вдоволь насладиться расчлененкой. Снимаю шляпу перед ребятами из Epic Games – они смогли создать лучший эксклюзивный шутер для консоли Xbox 360, а всякие там Мастеры Чифы и рядом не стояли.

Илья [KamIsaR] Гурский
Тактический симулянт

1. Halo: Reach
2. Halo 3
3. Halo 4
4. Red Dead Redemption
5. Battlefield 3

Я плакал, я рыдал, когда серия Halo укатила на консоли. Я не переставал лить слезы, когда покупал себе 360-й ящик, в точно таком же настроении подключал его к плазме и запускал продолжения легендарной серии, успех и популярность которой стали возможны только благодаря ПК-аудитории. Все дело в том, что я отчаянно не люблю консоли, и самое обидное, что для этого даже нет никакой причины. Просто не мое и все. Но ради Halo мне пришлось сделать исключение. Потому что это – История. Потому что это – Герой. Потому что это – Саундтрек. Это игра, в которую вложена вся душа разработчиков. Без остатка.

Дарья Бережнева
Коварная улыбашка

1. Tekken 6
2. Unreal Tournament 3
3. Grand Theft Auto V
4. Tomb Raider
5. Portal 2

Попробовать уместить все любимые игры в маленький топ – настоящая пытка. Однако, если отдавать первое место, то выбор всегда упадет на Tekken, так как это лучшее узбагоительное после мороженки с шоколадом. Это игра, в которой, казалось бы, ничего не меняется, но она, как тот пылесос, всегда затягивает.

Валентин [Hellblazer] Шукайло
Широко неизвестный в любых кругах

1. Alan Wake
2. Metro 2033
3. Fallout 3
4. Grand Theft Auto IV
5. BioShock

Лучшая игра, в которую я когда-либо играл. Атмосфернейший, вкуснейший и чудеснейший проект последних десяти лет. В свое время, чтобы поиграть в нее, я украл (скорее, одолжил без спроса) у друга Xbox 360, которая потом перегрелась и накрылась из-за того, что я рубил двое суток безвылазно, проходя Alan Wake вдоль и поперек. Чуть позже кто-то задал мне вопрос: «Что важнее: дружба или видеоигры?» Но я не ответил, так как у меня была сломана челюсть. Никогда не кради игровую консоль у друзей с хорошо поставленным ударом.

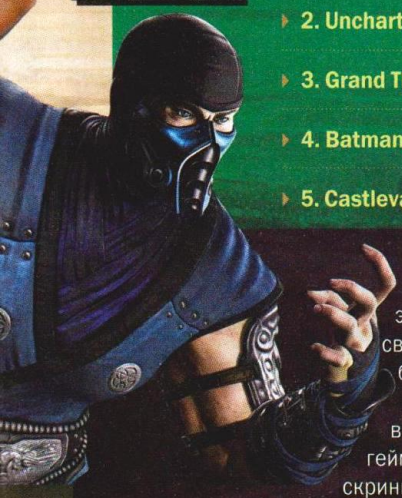
Вадим [propeller] Ковалевский
Слава Україні!

1. Team Fortress 2
2. Portal 2
3. The Witcher 2: Assassins of Kings
4. Dark Souls
5. The Elder Scrolls V: Skyrim

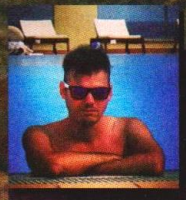
Мое первое погружение в Team Fortress 2 в сентябре 2011 года было недолгим. От попыток разобраться в карикатурно-цветастом бардаке голова шла кругом (хотя, на самом деле, сказывалось хроническое отсутствие нормального сна). Удалить игру было легче, чем установить, и я забыл о ее существовании до 27 июня 2012 года. В тот день вышел ролик «Meet the Pyro», демонстрировавший внутренний мир таинственного и ужасного Поджигателя. Видео меня заинтриговало, и я решил предпринять вторую попытку. Теперь, после двух лет непрерывной игры, я с уверенностью могу заявить: TF2 – лучший командный шутер из всех существующих. И дело даже не в шапках... Впрочем, кого я обманываю ☺

Данил [Батхед] Дубограй
Любитель поконсолить

- 1. Mortal Kombat
- 2. Uncharted 2: Among Thieves
- 3. Grand Theft Auto V
- 4. Batman: Arkham Asylum
- 5. Castlevania: Lords Of Shadow



Mortal Kombat образца 2011 года – это игра, которую на своей памяти я ждал больше всего. Отслеживал любую новость, каждый новый геймплейный ролик или скриншот. И когда игра вышла, я просто не мог скрывать свои многочисленные потоки восторга, струящиеся в разные стороны. Для меня это главная игра поколения, которую мы и по сей день обсуждаем с друзьями. Эту серию я обожаю с детства и подобного рода перезапуск с девизом «все так, как было раньше» подарил мне самые приятные ностальгические ощущения в оболочке просто великолепной файтинг-механики.



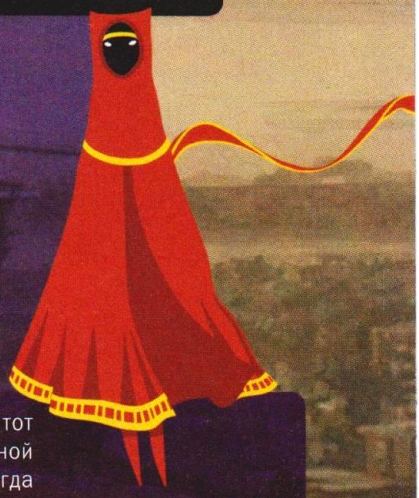
Артем [Abubak] Бойко
Техушник-лицушник

- 1. Uncharted 2: Among Thieves
- 2. Alan Wake
- 3. Red Dead Redemption
- 4. The Walking Dead
- 5. Journey

В играх я всегда ценил в первую очередь мощную подачу истории. Uncharted 2 – это настоящее приключение, после которого хочется стать авантюристом и срочно купить билет в Тибет. Игра с отличным сюжетом, которой абсолютно не требуется экранизация. Тоже самое можно сказать о каждой игре из моего личного топа. О каждой, кроме Journey. Последняя – отдельный объект для исследования, который не вписывается ни в один жанр или описание.

Александра [divinale] Дивина
Ці руки нічого не прали

- 1. Journey
- 2. Limbo
- 3. Portal 2
- 4. The Elder Scrolls V: Skyrim
- 5. Alan Wake



Иногда я вижу сон – всегда один и тот же. В нем я мчусь к далекой, призрачной горе на горизонте. Всегда молча. И всегда одна. Раньше это казалось бредом, но теперь я знаю – все эти годы мне снилась Journey. Есть игры завораживающе, красивые, философские. Порой очень необычные, надолго врезающиеся в память. Есть те, где музыка настолько пронзительно хороша, что аж дрожь берет. А есть Journey. В ней умело уместились сразу все эти черты.

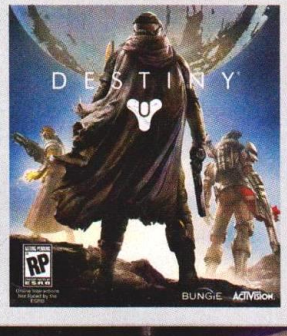
DESTINY

Жанр:
MMOFPS

Разработчик:
Bungie

Издатель:
Activision

PS3 | PS4 | X360 | XOne



ГЛОБАЛЬНОЕ ПОХАЛОДАНИЕ

Все геймеры делятся на два типа: тех, кто торчит от серии Halo, и тех, кого она не вставляет. Так уж сложилось, что я принадлежу к последним. Ну не понимаю я, почему миллионы игроков во всем мире поклоняются мистеру Чефиру и приносят ему в жертву овец и телят. Думаю, не стоит объяснять, почему к новому творению студии Bungie я поначалу относился скептически. Ну, поместили они механику Halo в MMO-оболочку и что дальше? А дальше дни и ночи напролет я проводил у экрана, странствуя между планетами, вышибая инопланетные мозги бок о бок с другими игроками, после чего этих самых игроков натягивал в PvP. Это было незабываемое путешествие. Хотя, постой, почему «было»? По-моему, оно только начинается.

Судьба в твоих руках

Для начала хочу успокоить тех, кого немного пугает слово MMO в графе «жанр». Увидев эти три буквы, у многих в голове всплывает следующая картина: загаженный сотней тысяч абилок интерфейс, сексуальные эльфийки в бронелифчиках, фарм, гринд и прочие страшные словечки. Destiny не об этом. Создатели игры вообще всячески открещиваются от принадлежности проекта к MMO, утверждая, что изобрели свой собственный велосипед на реактивной тяге и антигравитаторами вместо колес. И в чем-то они правы. Destiny играется как зрелищный, высокобюджетный однопользовательский шутер, которому кто-то очень аккуратно и почти незаметно стер границу между синглом и онлайном. Ты идешь своей собственной сюжетной тропой, но при этом тебя не запирают в неком индивидуальном пространстве, скрывая от других. Ты не одинок в этом мире, Страж.

На большом воздушном шаре

Вся сюжетная канва игры крутится вокруг некоего Странника – гигантского шара, посетившего нашу Солнечную систему и подарившего гомо сапиенсам новые знания и технологии. Наступила золотая Эра человечества. Люди начали конструировать крутые космические корабли, исследовать далекие планеты и играть в гольф на поверхности Луны. Но беззаботное существование не могло длиться вечно. По Странника явились его старые друзья-пришельцы и надавали ему люлей, заодно уложив мертвыми грядками практически всех человеков. Оставшиеся в живых, именуемые Стражами, скрылись в единственном безопасном городе на Земле, который находится в тени побитого Странника. Роль одного из выживших тебе и предстоит возложить на свои плечи, чтобы дать хороший пинок под зад инопланетной мрази.

Призрак космооперы

В целом игровая история неплоха. Возникает желание побольше узнать о загадочном Страннике, о причине грызни между гуманоидными расами и других не менее интересных вещах. В совокупности с густой атмосферой научно-фантастического приключения все это дарит незабываемые эмоции и заставляет поверить в выдуманную Bungie вселенную. Единственное, что подкачало – подача этой самой истории. Она немного примитивна и в основном состоит из небольшого набора скучноватых кат-сцен.

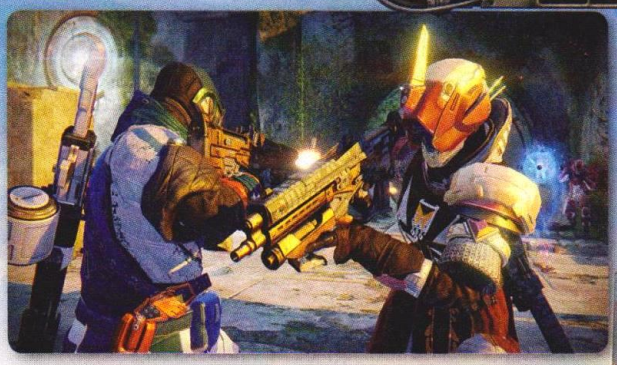
Все это можно, конечно, списать на специфику жанра, если бы игра была не от Bungie. Говоря словами классика: «Я ожидал большего». Дабы подсластить горьковатую сюжетную пилюлю, разработчики прислали Призрака – маленького летающего робота, который, не замолкая, рассказывает историю той или иной локации. А еще он любит время от времени юморнуть. До Уитли из Portal 2 ему далековато, но его наличие все равно несказанно радует.

Отборная раса первого класса

Но прежде чем отправиться в космическое путешествие, придется определиться с выбором класса. Их тут три: Титан, Хантер и Варлок. Выбирая, не стоит бояться сделать ошибку. Да, у каждо-

Карликовая звезда

Среди актеров, принимавших участие в озвучке персонажей, затесалась очень интересная фигура. Речь идет об американском актере Питере Динклэйдже (Peter Dinklage), известном многим по роли Тириона Ланнистера в сериале «Игра престолов». Питер озвучит Призрака (Ghost) – маленького летающего робота или, как называют его в Bungie, «интерактивного компаньона», который сопровождает игрока в его странствиях. Вот только голос актера заметно «роботизировали» и далеко не все фанаты Динклэйджа способны расслышать в нем своего кумира.



го из них свои уникальные умения, но управляются абсолютно со всеми видами оружия они одинаково хорошо. Лично я вообще отталкивался лишь от внешнего вида. Кстати, немного о нем. Настроек для морды лица твоего протеже не так уж много (все равно большую часть времени мы проводим со шлемом на голове) и самой важной из них является выбор расы. Можно играть за человека, синелицого авокена или даже за робота. Интересно, что при достижении 15 уровня открывается еще и подкласс со своими абилками. Добавь сюда неплохой ассортимент шмота и создание уникального, не похожего на других персонажа не составит особого труда.

Башню снесло

Лут в игре можно сравнить с Diablo. Хотя, правильнее все же с Borderlands. Вся экипировка помечена определенным цветом: белая – обычных хлам, зеленая – с каким-то бонусным свойством, синяя – редкие вещички, фиолетовая – заветные легендарки. Оружие и элементы брони апгрейдятся прямо на ходу – различные улучшения выдаются просто за то, что во время убиения неугодных предмет надет на тебе. Лут можно отыскать в спрятанных в укромных местечках сундуках, выбить из тварей либо же купить у многочисленных торговцев, обитающих в Башне (местном хабе).

Башня – это и есть тот самый единственный безопасный город на Земле. Помимо покупки нового снаряжения тут можно получать/сдавать квесты, идентифицировать неопознанные предметы и брать так называе-

Игровые классы

Титан (Titan)

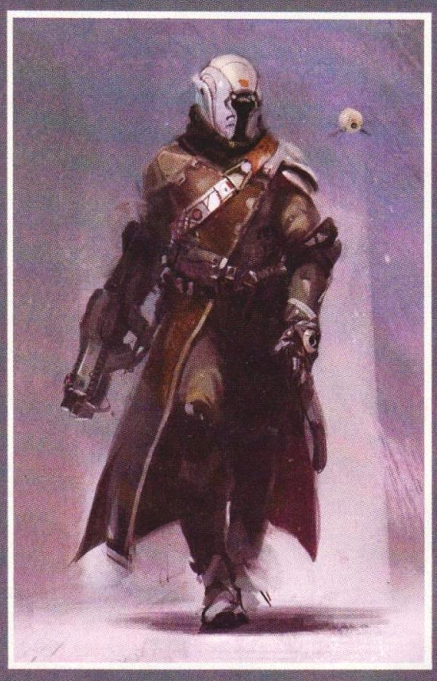
Этот товарищ является основной боевой единицей. Если бы его запихнули в классическую фэнтезийную RPG, то там бы его прозвали просто воином, а если в MMO – танком. В бою Титан является самым выносливым. Крепыш может схлопотать немало ранений и все равно оставаться на ногах дольше, нежели другие классы. Идеально подходит для тех, кто обожает ближний бой и пушки ближнего действия либо же тем, кто любит врываться в гущу врага и наносить существенный дамаг по площади. Сидеть на крыше вдали от боя – это явно не про него.

Подклассы: Striker и Defender

Хантер (Hunter)

Данный класс является самым подвижным в игре. В MMO такие ребята специализируются на критическом и точечном уроне. Хантер не может выдержать такое же количество попаданий, как Титан, но при этом он выносливее Варлока, а в скорости ему и вовсе нет равных. Играя за этот класс, стоит избегать скопления врагов вблизи. Хантер предпочитает поддерживать союзников снайперским огнем с расстояния. Если ты любишь ловких персонажей, поражающих своих врагов точными выстрелами с большим критическим уроном, то Хантер определенно для тебя.

Подклассы: Gunslinger и Bladedancer



Варлок (Warlock)

Местный маг. Варлок весьма чувствителен к урону, но зато способен хорошенько шандарахнуть по группе противников с помощью энергии. Его броня не так крепка, как у Титана, плюс ко всему он не так быстр, как Хантер, а потому стоит заранее продумывать пути отступления и находить нужный момент для атаки соперников своими самыми мощными умениями. В коопе Варлок является одним из основных персонажей, который наносит урон врагам. Его умения, позволяющие наносить большой дамаг сразу по нескольким целям, позволяют держать специальные атаки остальных классов неиспользованными на непредвиденный случай.

Подклассы: Voidwalker и Sunsinger

мые Bounties – разного рода мини-задания в духе «прикончи 20 капитанов выстрелом в голову». Выполнение таких поручений не только озолотит карман, но и добавит репутации. А репа здесь очень важна, ведь только благодаря ей можно получить новый ранг в той или иной фракции и возможность покупать у ее представителей легендарный шмот.

Мистер Вселенная

Но перейдем, наконец, к самому главному и аппетитному. Чем же можно заняться в мире Destiny? О, очень многим. Здесь тебе и сюжетные миссии, которые можно проходить в одиночку либо с друзьями, и свободное исследование планет вкупе с выполнением сайд-квестов, и рейды на шесть человек, и PvP-разборки, о которых расскажу чуть позже. В игре можно безвылазно сидеть дни и ночи напролет и она не надоест. Порой я сам задавался вопросом: «Что именно меня здесь так держит и не хочет отпускать?». Доступные планеты исследованы вдоль и поперек, в PvP наиграно несколько сотен боев, при этом задания в основном однотипны и не блещут особой оригинальностью. Ответ крылся на поверхности. Геймплей.

Все верно, отполированный, начищенный до зеркального блеска и отлично сбалансированный игровой процесс. В последнее время мы так зажрались, что забыли, зачем мы, собственно, играем в игры. Подача сюжета и разнообразие миссий – это лишь верхушка айсберга. А ведь под водой скрывается именно геймплей. От жарких перестрелок в Destiny идут мурашки по коже, тепло растекается по всему телу и вообще создается впечатления, что я влюбился. Возникает желание провести с ней всю ночь до самого утра. Что я и проделал. Много раз. Стрельба приятная, левел-дизайн заслуживает громких оваций, а про-

тивники ведут себя нетипично, на ходу меняя тактику и не давая отсидеться в укрытии, чтобы восстановить щиты.

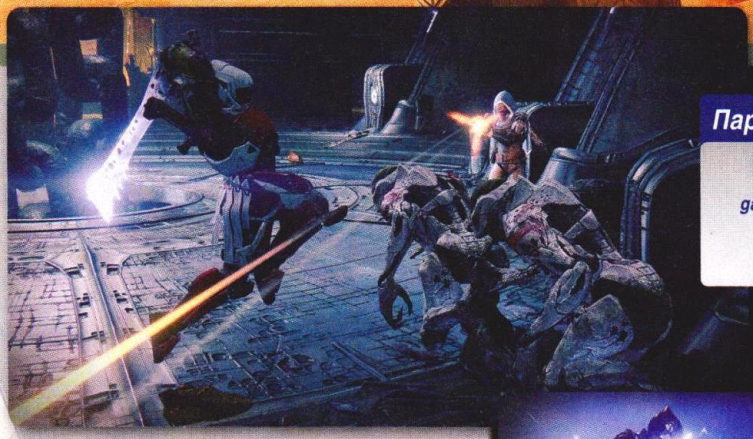
Джентльмены, удачи

Еще больше ложек азарта в и без того переполненную бочку добавляют схватки с реальными соперниками. Здесь все решает скилл, а не удача, так как укокошить противника с двух выстрелов не получится – сначала придется снять щиты, а уже потом делать ему очень больно. В плане доступных режимов Bungie ничего новенького не преподнесла – на выбор проверенные годами командные дезматчи, удержание контрольных точек и иже с ними. Как и в PvE, удовольствие получаешь от самого процесса. Вдвойне приятно, что шмот и экспа, получаемые в PvP, идут и в основную игру. Таким образом, создается впечатление целостности, игра против настоящих противников не кажется чем-то отдельным, оторванным от общей картины. А благодаря местной «уравниловке» игроки невысокого уровня вполне себе могут на равных сражаться с задротами уровня 20 и выше, не чувствуя при этом особого жжения в области таза.

Choose Your Destiny

Со временем начинаешь воспринимать все вышеперечисленное, как одно большое и неделимое целое. Destiny – это большая вселенная, которую интересно изучать, которую хочется исследовать, в которой всегда есть, чем заняться. Перед тобой карта солнечной системы и ты сам решаешь, куда тебе отправиться. Слетать на Марс и попытаться отыскать там сундуки с редким содержимым, собраться компанией и гуртом рвануть в рейд на Венеру, набрать Bounties и двинуться выполнять их в PvP. У Bungie наполеоновские планы на Destiny. Они хотят поддерживать ее жизнь на протяжении десяти лет. Стоит ожидать новых рейдов, миссий, режимов, классов и даже планет. Уже сейчас создатели еженедельно обновляют контент игры, внося все новые и новые события. Похоже, в этом мире действительно можно застрять надолго.

Олег [Prince] Скубицкий

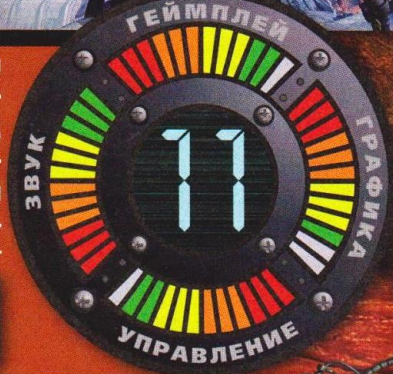


Партнер обзора

GameShop
интернет-магазин
game-shop.com.ua
(044) 599-16-73
(093) 637-53-31

Вердикт

Destiny вобрала в себя лучшее и самое главное из жанра MMO, при этом предоставляя просто охренительную механику шутера. Можно долго перечислять ее плюсы и возможности, среди которых насыщенная атмосфера, невероятной красоты пейзажи и потрясающая музыка. Но главным аргументом в пользу проекта я считаю то, что в него просто приятно играть. Одной шутерной механикой разрабы не отделались, создав проработанную вселенную с кучей способов развлечь себя любимого. Подобные вещи выходят крайне редко и действительно способны затянуть игроков не на неделю-две, а на несколько лет.



DEAD RISING 3

APOCALYPSE EDITION

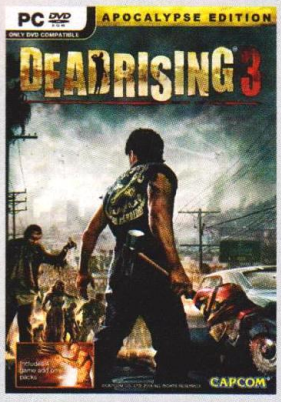
PC | XOne

Жанр:
hack and slash

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:
Процессор: Dual Core 3.3 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 570/ AMD Radeon 7870
30 ГБ свободного места на диске



ПРИШЛА ЗАРАЗА УЖЕ ТРИ РАЗА

Dead Rising – это прекрасный образец абсолютно отбитой на голову зомби-песочницы. Это комплимент, да. Порой здесь можно устроить такой треш и угар, что ни одной GTA и не снилось. Лично меня запарили бесконечные инди-выживастики, которых за последние годы наплодилась туева куча, где надо много бегать, объединяться в группы, сражаться с монстрами. По идее это весело, но быстро превращается в забаву типа «развлеки себя сам». Авторы словно говорят: «Вот тебе ножик, вон у той березки рюкзак с провиантом, а позади отряд зомби. Добро пожаловать в адскую уныль на ближайшие сорок часов. И спасибо за деньги, тупица!» И ладно бы одна выживальня, черт с ней, пусть живет. Даже две, три... Но сейчас это целая эпидемия похуже зомби-вируса! Геймдев болен, и пришло время для вакцины. Имя ей – Dead Rising 3.

Багровые реки в городском парке

Поначалу Dead Rising 3 ведет себя как типичная инди за три копейки. Без лишних слов и пояснений учит тебя плавать в игровом мире. То бишь, выкидывает из лодки на самую глубину, или, говоря без абстрактных метафор, – окружает легионом живой мертвечины. Невольно вспоминается первое знакомство с Resident Evil 3, когда в начале игры уровень тонет в огне, все пути к бегству отрезаны, а прямо по курсу – толпа ходячих.

И дальше играй как хочешь. Одно лишь «но». В Dead Rising 3 процесс экспериментирования вызывает не отторжение, а наоборот – пробуждает детскую страсть к исследованию мира, когда ты разбирал неведомое устройство, чтобы понять, как оно работает. А потом получал смачную затрещину от родителей, но то уже лишние детали. Здесь твои попытки познать игривой мир щедро поощряются оружием, полезными предметами, новыми костюмами и уникальными штуковинами, необходимыми для усмирения толп нежити. Черт возьми, тут можно даже надеть костюм средневекового рыцаря, предварительно отыскав его в музее, и разбивать полусгнившие черепа увесистой секирой. Не заглянешь в музей – такая перспектива тебе не светит. А потому исследуй и еще раз исследуй. И еще пару раз. Для верности.

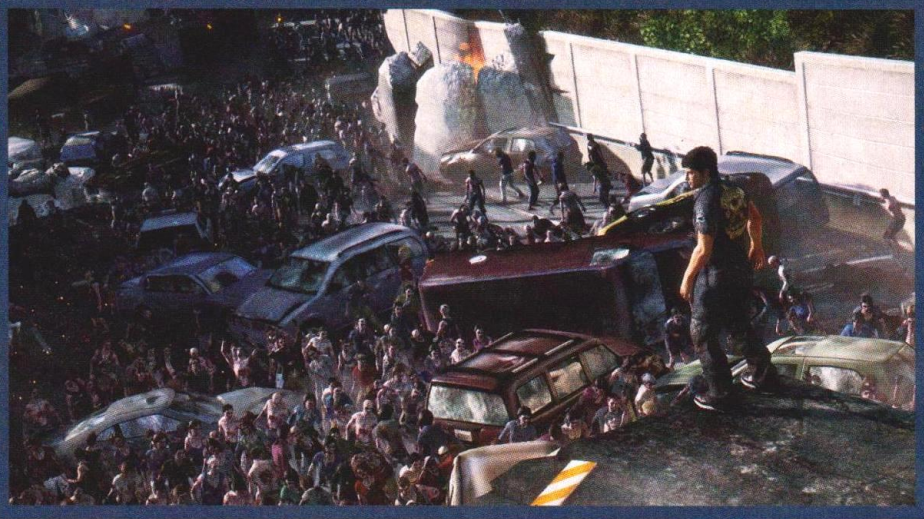
Или как тебе, например, возможность напялить на героя костюм плюшевой акулы? Нет, какой-то особый бонус в данном случае тебе не достанется, но разве это не круто само по себе? Резать нежить, нарядившись в столь глупый и экстравагантный наряд. Я двумя руками «за». И третьей отрубленной, что возле моего монитора, тоже. Но если у тебя не

Бывших механиков не бывает

Наш герой в «былой» жизни цивила работал автомехаником, а потому соорудить из обычной тачки броневик ему особого труда не составит. Дальше останется только найти турель, привинтить ее к крыше, и можно ехать, поливая все живое, а точнее, неживое градом пуль. А ехать придется очень много – локации огромные, и пройти их все пешочком нереально. Особенно длинные трассы, где зомби кучкуются тысячами(!). На машине же вполне легко промчаться с ветерком, расстреливая и давя колесами неугодных. А вот выходить на шоссе на своих двоих – суицидальная затея.

И имя им – легион

Зомби теперь реально много, за что стоит сказать «спасибо» новому движку. Или лучше не стоит благодарить? Раньше на один экран влезало максимум 500-700 бродячих трупаков, теперь же спокойно размещаются несколько тысяч! Сражаться с ними стало намного сложнее – чертова нежить не до конца растеряла мозг и мышечную память. Дохлые копы, к примеру, могут стрелять из огнестрела и время от времени даже попадать, гнилые американские футболисты сшибают с ног, а обглоданные пожарники ловко орудуют топорами. Хотя по большей части мы все же бьемся с вполне обычными, бывшими при жизни цивилами, которые не могут ничего кроме как мычать, еле-еле переставлять ноги, да стукаться о стены.

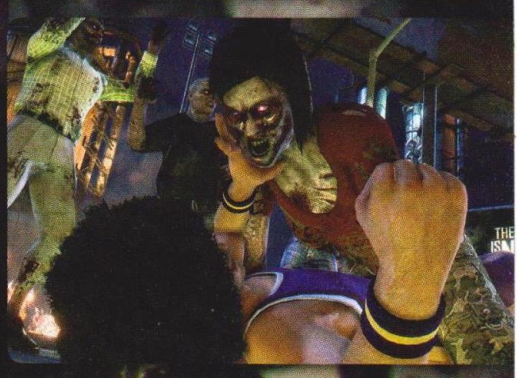


будет достаточно желания исследовать мир, то, опять же, не видать тебе такой костюмчик. И так со всем в этой игре. Хочешь крутую пушку – найди ее. Это реально здорово, ибо пробуждает у игрока чувства, уже давно позабытые благодаря современным играм, идущим по принципу «жми X для победы». Играм, в которых все уровни – сплошь коридоры, шаг влево, шаг вправо считается побегом, а прыжок – попыткой улететь. Иди только по подсвеченным дорожкам, ощущая себя крысой в лабиринте, и только попробуй свернуть в сторону! Сразу гамовер.

Вирусная база успешно обновлена

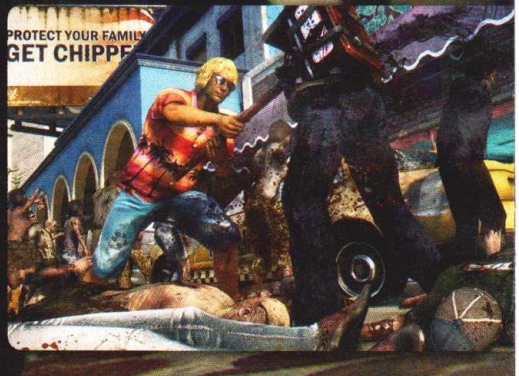
Ну, разумеется, в игре есть квесты, дополнительные миссии и даже полноценный сюжет, пусть ему и уделили внимания меньше (хотя, казалось бы, куда уж меньше), чем в предыдущих частях серии. Сценаристы подошли с большей реалистичностью к подаче истории. Вот чем будет заниматься среднестатистический человек во время зомби-апокалипсиса? По мнению режиссеров и игроделов, спасать всех подряд, кто под руку попадется, и в финале помереть смертью храбрых. Хотя все мы прекрасно понимаем, что как только дело запахнет керосином, то каждый сам за себя. Таким и предстает перед нами главный герой.

История не особо богата на события, но, в принципе, общую суть передает. Дело происходит где-то в Мексике, рядом с границами США, заранее обнесенными колючей проволокой и утыканными блокпостами, словно ежик иглами. Обычный автомеханик Ник Рамос спит и видит, как бы поубивать осточертевших соседей, и, слава всем богам, повод нашелся. Смертоносный вирус разлетелся по атмосфере, и миллионы мексиканцев обратились в плотоядную нежить. Самое время взять в каждую руку по бензопиле, нарядиться в костюм стриптизерши и отжигать по полной, параллельно унося ноги из города. Ибо бомбардировщики уже вылетели, и очень-очень скоро ядерные подарки с типом «воздух-земля» прибудут к месту назначения.

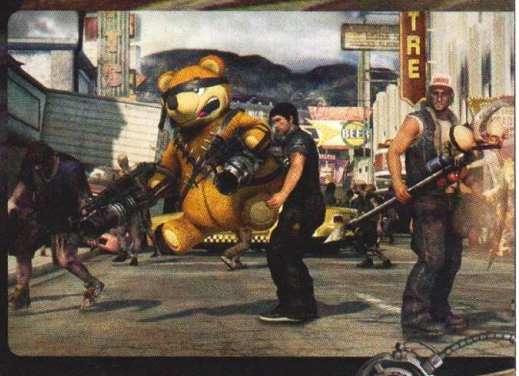


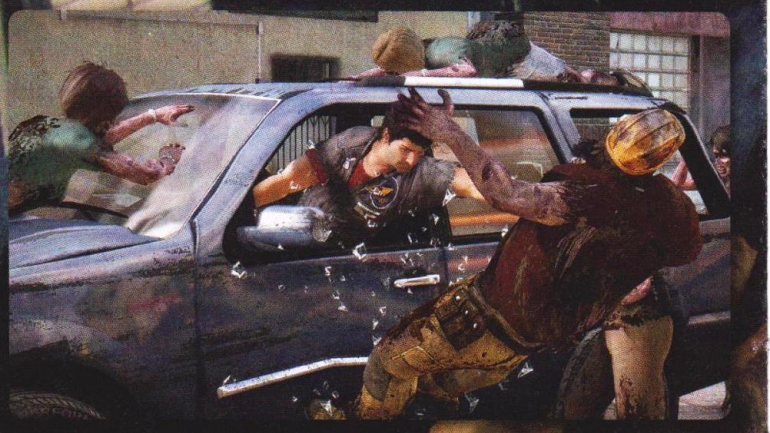
Машина смерти

Основоположник серии Кейдзи Инафуне очень сильно всех удивил. Игра вышла в прошлом году как эксклюзив для Xbox One, только вот на проект для нового поколения консолей нифига не была похожа. Графика была чуть-чуть лучше и менее замыленной, чем выдавал в лучшие годы Xbox 360. Куда же ушли все мощности, неужто игроков опять обманули? А ушли они все в локации, друг мой. Авторы создали целый город с кучей улиц, парков, скверов, зданий и машин.



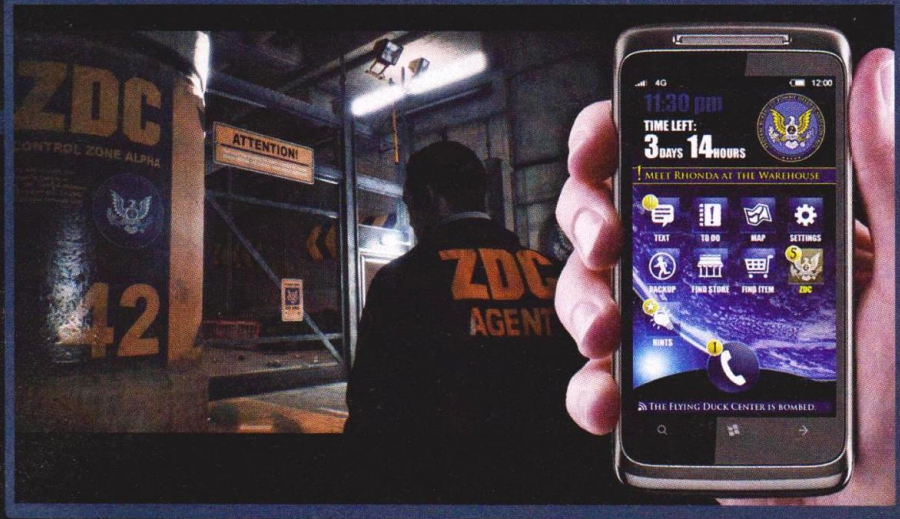
Да, теперь в игре есть машины, и на них можно прокатиться. Город очень большой, квесты порой требуют прокатиться от одного конца в совершенно противоположный. Если в первом Dead Rising нам всего-то было необходимо бегать с одного этажа торгового центра на другой, то теперь придется очень много бегать, прыгать и колесить, чтобы попасть в требуемое место. Свой тарантас, к слову, можно и нужно всячески кастомизировать, превращая его в настоящую колесницу бога смерти. Сюда парочку гаубиц, туда – немного турелей и лезвия по бокам. Лепота!





Гуглом в глаз

Игра поддерживает технологию SmartGlass – это такая приблуда, позволяющая юзать свой смартфон в качестве второго экрана в разных программах, в том числе и в играх. В Dead Rising 3 эта фишка позволяет превратить мобильник в аналог радара для наведения авиаударов. Приятель главного героя захватил контроль над системой ПВО близлежащей военной базы и помогает продвижению протагониста очищающим огнем с небес.



Мексиканская резня электрической турбо-мото-бензопилой

Никуда не делась и система крафта оружия из второй части. Соединяешь пару бензопил с мотором, электрошокером и шестиствольным пулеметом… и вот у тебя в руках натуральный BFG. Кстати, крафтинг отныне не требует наличия верстака, что очень удобно. Не нужно искать специальные комнаты и оборудование. От тебя потребуются лишь чертежи, нужные ингредиенты и собственная коленка, на которой можно собрать все что угодно. Хоть пулеметную турель, ей богу.

Собранное очумелыми ручками оружие не просто лучше валит нечисть, чем магазинное, но при этом еще более крепкое, выносливое и приносит больше опыта за убийства. Вообще, чем зрелищнее и абсурдней ты истребляешь врагов, тем интенсивнее идет прокачка. За драгоценную экспу можно улучшать героя, наградив того лучшей выносливостью, здоровьем, либо научив его обращаться с оружием и профессионально водить машину. Вариантов развития персонажа много. Не RPG, конечно, но для зомбастика сойдет.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Улицы просто кишмя кишат зомбоидами и всевозможными предметами для уничтожения оных. И это, скажу тебе со всей серьезностью, правильный шаг по использованию ресурсов нового железа. Сколько графон не подкручивай, через пару лет все равно устареет, а хороший мясной геймплей – это бесценно. А что может сделать геймплей песочницы про расчленение зомби хорошим? Только еще больше зомби, еще больше оружия и еще больше способов ликвидации. К тому же теперь локации стали бесшовными и лишились надоедливых экранов подзагрузки.

Вердикт

Разработчики Dead Rising знают толк в хорошем, смачном зомби-рубилове, с каждой частью подымая планку качественной расправы над живыми мертвяками на новый уровень. И триквел не стал исключением. Локация разрослась до размеров полноценного городка, а зомби на одном экране помещается столько, что кажется, словно у тебя в глазах двоится… троится… даже десятирится (есть такое слово?). В общем, отличный зомбастик благополучно перебрался с Xbox One на PC. Правда, системные требования кусаются не хуже, чем сами зомби, а потому рекомендуется обкатывать игрушку на мощных машинах, дабы не испортить впечатление.

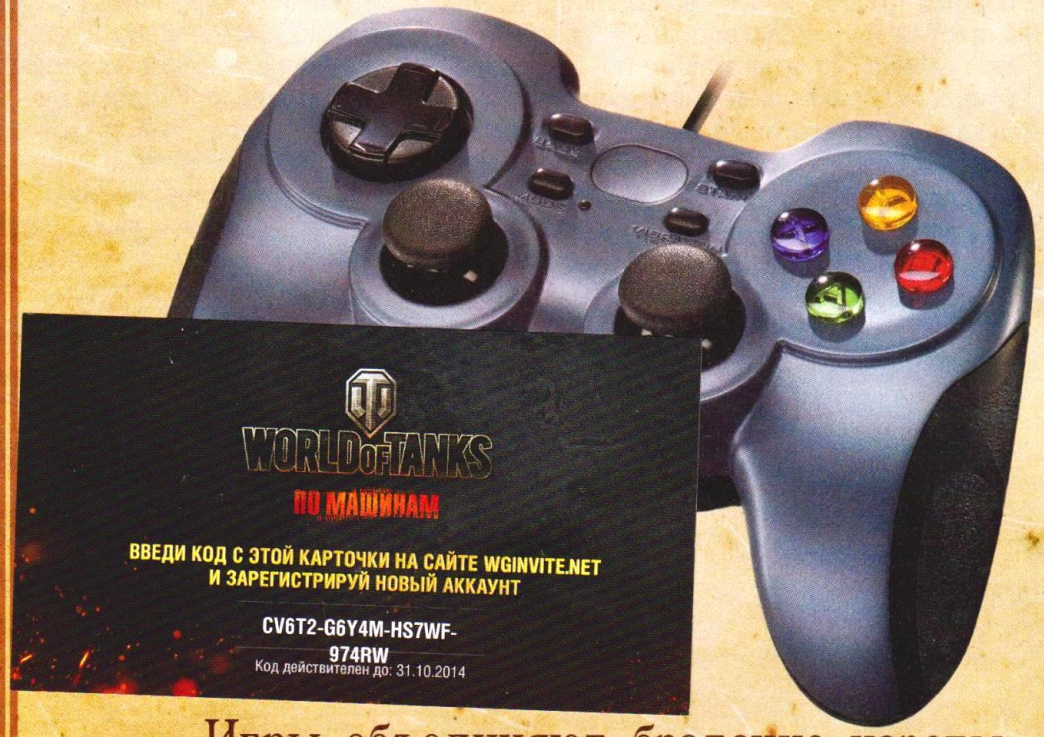
В 862 году князья Рюриковичи основали Киевскую Русь

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

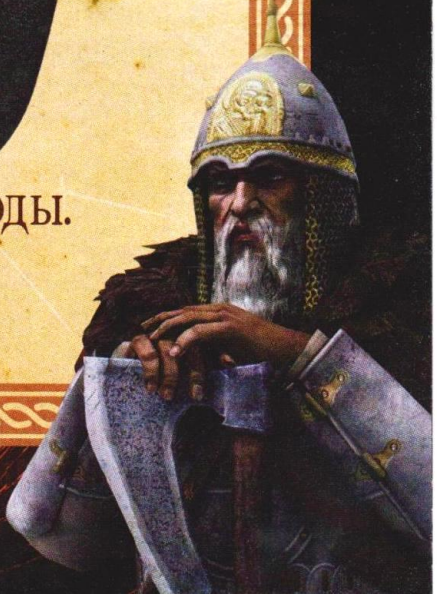
В 2014-м «Шпиль!» захватит Киевскую Русь!

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!



PC

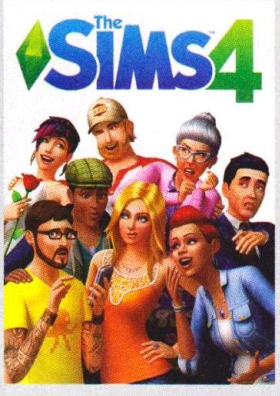
ПОСАДИ ДЕРЕВО, ПОСТРОЙ ДОМ, ВЫРАСТИ СИМА

Жанр:
симулятор жизни

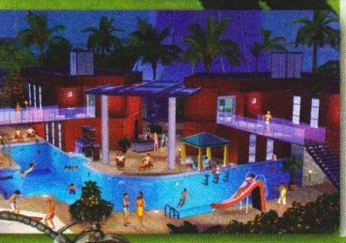
Разработчик:
The Sims Studio (Maxis)

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1.8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 7600 GS
11 ГБ свободного места на диске



Серия The Sims всегда была для меня чем-то торжественным и светлым. Каждый элемент в ее рамках выполнен с душой и любовью, в результате чего абсолютно все игры сериала пропитаны позитивом и хорошим настроением. А вторая часть так вообще навсегда изменила мою жизнь. Дело в том, что до двенадцати лет я картавил, но благодаря музыке звучащей там, которую я постоянно напевал, мой язык завернулся так, что у меня получилось выговорить букву «Р», и это было настоящим чудом! Кто знает, чтобы со мной стало, если бы не The Sims 2. Возможно, я не был бы так хорош в общении с девушками и «идеальная неделя» в стиле Барни Стинсона была бы для меня невозможной. С тех самых пор к The Sims я питаю особо нежные чувства и выход четвертой части сериала просто не мог оставить меня равнодушным.



Жизненный конструктор

Несмотря на то, что разработчики обещали нам внедрить в игру в корне пересмотренную и более реалистичную концепцию, The Sims 4 по-прежнему представляет собой вполне привычный для нас симулятор жизни в духе старых традиций. Создавай собственного персонажа, строй для него домик, приглашай туда гостей, удаляй двери и превращай на первый взгляд ничем не примечательную вечеринку в ночь жестоких испытаний. Чем-то потенциально новым и свежим, словно утреннее дыхание, здесь даже и не пахнет. То есть пахнет, но не в игре. Тем не менее, несколько действительно сочных инноваций нам все-таки даровали. Не то чтобы они способны повлиять на впечатления и заставить относиться к игре иначе сравнительно с ее предшественниками, но внести в нее ощутимую долю новшеств у них выходит неплохо.

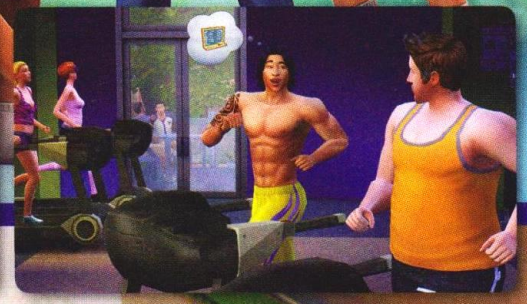
Нет слов, одни эмоции

Одним из главных новоиспеченных рогаликов, которым игра начала хвастаться еще до выхода, стала повышенная эмоциональность наших подопечных. С каждой частью симы становились более живыми и настоящими, но в этот раз индивидуальность и характер стали главенствующими элементами в их поведении. Отныне на деятельность персонажей сильное влияние будут оказывать эмоции, испытываемые ими в данный момент. Они в буквальном смысле пребывают в единстве с окружением, активно поддаваясь внешним раздражителям.

Допустим, находится твой сим в парке, где мимо проходящий старикан ненароком пустил «тихого убийцу». Симу это ясное дело не понравится, и настроение пойдет на спад. Теперь, дабы его повысить, недостаточно просто заставить его поддаться чревоугодию или же сводить на шикарный унитаз понежиться, нет, тебе придется конкретно потрудиться, выполнив целый ряд действий. Подобный эффект может оказать и просмотр неправильной передачи по ящику, отказ дамы или же невкусная еда. Стоит быть готовым к тому, что сима может вывести из строя все, что угодно, прям как мою девушку во время ПМС. Бывшую.

Салон простоты

Весьма приятные усовершенствования наведались в гости и к редактору персонажей. Функций стало заметно больше, а глупые ползунки регулировки конкретных частей лица были выброшены на помойку, уступив место ручной настройке. Все, что от тебя требуется, чтобы сделать свое альтер-эго максимально похожим на тебя самого, так это схватить его за опреде-



ленное место, допустим за нос, и потянуть. Вытянул вдаль – получай Пинокио, потянул вверх – держи хряка. Все просто и максимально удобно. Создание сима, к слову, не такое уж и быстрое занятие. Я сидел целый час, подбирая кеды под цвет своей бородки, которая немного погодя куда-то пропала... Видимо, мой сим оказался слишком самостоятельным и втихаря ее сбрил, засранец. Весь в меня.

Сим-сим, постройся

Режим строительства также сделали куда более комфортным. Впервые в серии нам любезно предоставили возможность вручную менять высоту стен и лично выбирать ее уровень, дабы приделать окно или же повесить картину. Так как количество элементов декора значительно выросло, в игре появился текстовый поиск. Лень искать диван в этом замороченном меню среди кучи других самых разных штуковин? Не беда! Просто введи это слово в поиск и тебе тут же выдадут весь ассортимент местных диванов. Красота. Но новшества для ленивых чайников на этом не заканчиваются. Помимо всего прочего в The Sims 4 присобачили возможность оборудовать дома уже готовыми (сделанными за тебя в подвале корейскими сиротками, работающими на Maxis) комнатами. Зачем лишний раз утруждать себя ремонтом и обставлять свою комнату? Все уже сделано за тебя!

Симулируй, но не увлекайся

The Sims 4, как и раньше, при всем своем невероятном количестве инструментов для конструирования неповторимых историй, является на данный момент самой настоящей и свободной игрой, ведь она позволяет написать свой собственный сценарий, в рамках которого все будет функционировать лишь так, как угодно тебе. Чтобы чувствовать себя на коне недостаточно просто создать симпатичного персонажа, отгрохать ему красивый особняк и наделить устраивающими тебя характеристиками. Игра предоставляет возможность создать с нуля и активно развивать историю, находящуюся в твоих собственных руках, выбрав при этом жанр и конкретную цель в зависимости от степени собственной испорченности.

Данил [Батхед] Дубограй

Папа, папа, я – современная семья

Забавно то, что Россия стала единственной страной, где на The Sims 4 действует возрастное ограничение 18+. Как же так? Почему любимая игра двенадцатилетних девочек оказалась для них под запретом? Все из-за так называемой пропаганды однополых отношений. Правительство заботится о подрастающем поколении и меньше всего хочет, чтобы детки смотрели на геев и пытались им подражать. Рождаемость и так ни к черту.

Вердикт

The Sims 4 все так же предоставляет игроку огромное пространство для творчества, процесс которого он в состоянии корректировать ежеминутно. Задавай тон собственной истории и вперед! При всем количестве новшеств, которые предоставляет игра, к превеликому сожалению недостает тех самых элементов, которые способны кардинально изменить серию, направив ее прямиком на следующую ступень. Упор на эмоции и улучшенный редактор персонажей – это, безусловно, хорошо, однако этого недостаточно для того, чтобы назвать The Sims 4 прорывом в рамках своей серии. А еще здесь нет младенцев и бассейнов, да.

Боже, какой прекрасный мир мы загубили
«Метро 2033», Дмитрий Глуховский

ВЫХОД НА НОВУЮ ПЛАТФОРМУ

Четыре года назад наши парни из 4A Games под видом дисков с игрой начали продавать жетоны метро. Да метро не простого, а того, которое осталось после ядерного армагеддона. Приобретя такой жетон, геймеры всего мира получали возможность спуститься в подземку, в которой остатки человечества, словно крысы в норах, пытались укрыться от зараженного воздуха и мутантов на поверхности. Спуститься туда, где господствует мрак и отчаяние. Это было незабываемое путешествие, атмосфера которого пробирала до костей. Естественно, с появлением новых консолек их владельцы также захотели попасть на экскурсию по руинам московского метрополитена. С новыми достопримечательностями и начищенными до блеска экспонатами. И теперь у них есть такая возможность, имя ей – Metro Redux.

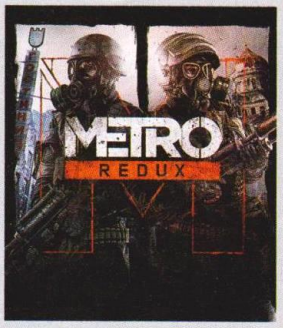
Жанр:
FPS

Разработчик:
4A Games

Издатель:
Deep Silver

PC | PS4 | XOne

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 8800 GT, GeForce GTS 250
10 ГБ места на жестком диске



Осторожно, двери обновляются

Что же такое Redux и с чем его подают? На самом деле все очень просто. Перед тобой сборник, включающий обновленные версии Metro 2033 и Metro: Last Light вместе с дополнениями, вышедший специально для PlayStation 4 и Xbox One. А заодно и для PC – потому что «а почему бы и нет?» В принципе, с консолями все понятно и нет нужды тянуть кота за хвост в долгий ящик, пытаясь разжевать, почему эту игру стоит купить, а почему нет. Обладателям новых приставок, как говорится, надо брать: более атфосмерного и сюжетного шутера, лишенного уже порядком надоевшей милитари-тематики, на этих платформах пока не выходило. Что касается PC-адептов, то тут надо подумать. А думать есть над чем.

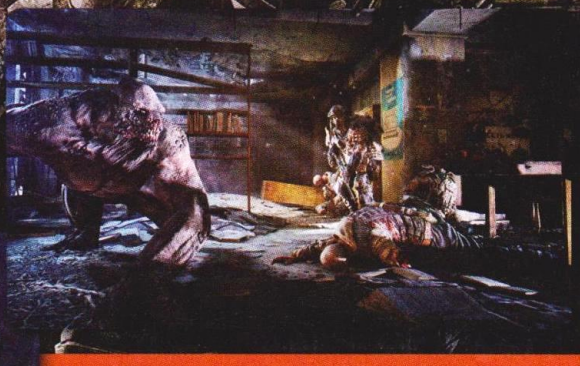
Следующая станция – Графоновская

Неудивительно, что больше всего изменений пришлось именно на Metro 2033 Redux, оригинальная версия которого вышла намного раньше, чем Last Light. Игру перенесли на последнюю версию движка 4A Engine, благодаря чему ее поначалу просто не узнать. Ощущения напоминают те же, что и при встрече с бывшей одноклассницей – раньше она была упитанной прыщавой девочкой с глупыми косичками, а теперь «Ох ты ж, ежик! Это что за длинноногая брюнетка с третьим размером очарования?»

Новые модели персонажей, новые текстуры, новые эффекты, новая анимация. Все новое! Что примечательно, PC-версия Redux гораздо менее требовательна к железу, чем вышедший четыре года назад оригинал. Когда я выхожу на поверхность в Metro 2033 образца 2010 года, то моя видеокарта просит пощады, а показатель fps летит вниз со скоростью поскользнувшегося на краю крыши многоэтажки бедолаги. В Redux же все красиво и невероятно плавно, а снег так маняще блестит на солнце, что его хочется набрать в ладоши. Главное желтый не захватить.

This is SPARTA!

Но не думай, что разработчики отделались лишь косметическими изменениями. В геймплее Metro 2033 Redux скальпелем также немало поработали. Самое заметное изменение встречает нас еще до игры – выбор стиля прохождения. Режим «Спартанец» больше подойдет новичкам, либо тем, кто не прочь весело пронестись по уровням с шотганом наперевес. В этом случае наш Артемка более живуч, а «маслины» (так один колоритный персонаж игры называет патроны) не имеют свойства заканчиваться в самый неподходящий момент. Опыт от игры сравним с тем, который испытываешь в Last Light. А вот хардкорщикам со свинцовыми шарами больше подойдет «Выживание». Здесь уже придется действовать скрытно и экономить «маслины. Враги ведут себя более агрессивно, а оружие перезаряжается дольше, что в совокупности способствует усиленному потоотделению играющего и извержению



нехороших слов из его же ротовой полости. Зато какие эмоции… ЭМОЦИИ, БЛЕ@Т*!

Выживает красивейший

А вот Last Light Redux в свою очередь каких-то особых изменений не претерпел. Там немного текстурку подтянули, там – освещения досыпали. Оно-то и понятно, игра вышла всего год назад и уже тогда выглядела очень мармеладно. Разработчикам осталось лишь сделать последние штрихи и вуаля – некст-ген уровень достигнут, открывай глаза шире и прислоняй лицо к экрану – позволь им прикоснуться к прекрасному. Единственной весомой причиной пройти Last Light Redux второй раз я считаю режим «Выживание». В этом случае ты получишь незабываемый хардкорный опыт, сравнимый с прохождением Metro 2033. А еще получишь смачных пендалей от врагов, если не будешь действовать скрытно и экономить патроны.

По шпалам

Благодаря режимам и обновленной графике две части Redux смотрятся словно одна большая игра. Если раньше переход между 2033 и Last Light ощущался очень остро, то сейчас его выровняли, как дорогу асфальтовым катком. Redux – целостное произведение, длинная история о человеческой природе, которая не меняется даже после глобальной катастрофы. Это до жути атмосферная игра, и прекрасная, несмотря на мрачные декорации. Единственное, чего не хватает проекту – это нелинейность. Я не раз ловил себя на мысли, что меня поставили на рельсы, а ведь игра содержит слово Metro в названии вовсе не поэтому. Противники немного поумнели, баги почистили, однако досадных недоразумений все же избежать не удалось – каково было мое удивление, когда, осматривая помещение, я провалился сквозь текстуру пола и был съеден гигантской рыбиной. Уверен, к такому Артема жизнь явно не готовила.

Prince

Промінь надії

Как ни прискорбно это осознавать, но украинские игры редко когда выходят с поддержкой украинского языка, а озвучка и вовсе является чем-то невероятным. Если ты всегда мечтал сыграть в Metro 2033 или Last Light на солов'їній мові, то у тебя появился повод для радости: в Redux такая возможность есть. За украинскую локализацию отвечает переводческий союз «Шлякбитраф» под наблюдением портала PlayUA, а за озвучку взялась киевская студия «Омікрон», которая привлекла большинство актеров дубляжа. В игре ты можешь услышать таких звезд, как Евгений Малуха и Андрей Твердак. Локализация выполнена на твердую пятерку. Так держать!

Вердикт

Итак, что же мы в итоге получили? А это уже зависит от того, кого подразумевать под словом «мы». Владельцы новых консолек получили возможность окунуться в непередаваемую атмосферу постядерного мира. На PS4 и Xbox One подобных проектов еще не выходило, а потому покупка Redux имеет смысл. Клавомышечников порадует разве что обновленная графика и новые режимы – чего многим фанатам будет достаточно. По крайней мере, Metro 2033 преобразился очень сильно. Чем не повод спуститься в знакомое метро. Еще раз.

CRIMES & PUNISHMENTS
SHERLOCK HOLMES

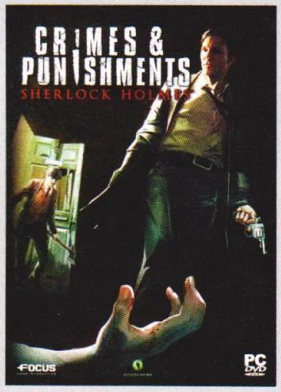
Жанр:
Investigation

Разработчик:
Frogwares

Издатель:
Focus Home Interactive

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 3850/ NVIDIA GeForce 8600 GTS
14 ГБ свободного места на диске

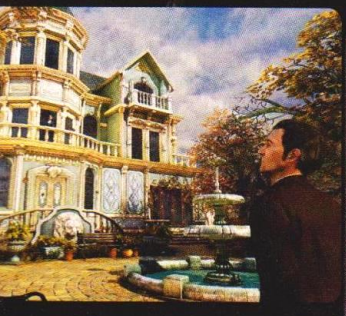


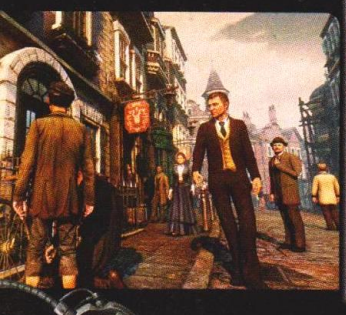
– Дорогой Холмс, вы – великий сыщик!
– Дорогой Ватсон, я всегда вам об этом говорил!

Советский сериал

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Сейчас в руках ты держишь журнал, в твоей комнате есть люстра, а в ванной – шампунь. Откуда мне это известно? Нет, скрытых видеокамер в квартирах наших читателей мы не устанавливали. Пока. Просто на днях я освоил навыки дедуктивного мышления. И никаких книг и дорогущих курсов мне не понадобилось, всего одна игра – Sherlock Holmes: Crimes and Punishments. Метод реально работает. К примеру, я смог объяснить продавцу, почему он должен мне предоставить хорошую скидку на джинсы, обнаружив у него локон светлых волос на плече, когда его жена брюнетка сидела неподалеку. Но с этой штукой нужно быть аккуратнее. Человек, которого ты только что обвинил в гомосексуальных наклонностях, отталкиваясь от запаха его парфюма, может оказаться бывшим боксером. До сих пор челюсть болит...





True Detective

Жанр investigation (он же расследование) – ласточка, которая не залетала в мое окно так долго, что от удивления я чуть не грохнулся со стула, сидя на диване. Кому-то он может показаться скучным, я же воспринимаю подобные игры, как отличный способ передышки между всеми этими шутерами и зубодробительными слэшерами. В конце концов, разминка должна быть и для мозга, а не только для пальцев. Вдвойне приятно, что в новеньком Crimes and Punishments тебе дают возможность побыть в шкуре не какого-нибудь неизвестного, насквозь прокуренного сыщика с пятидневной щетиной и красными от недосыпа глазами. Поиграть дают за самого Шерлока Холмса – величайшего детектива всех времен и народов. Это, знаешь ли, накладывает на тебя даже кое-какую... ответственность что ли. Дабы полностью вжиться в роль я прикупил на eBay специальную шляпу и курительную трубку. Но дыма в комнате скопилось столько, что за ним я уже не мог разглядеть изображение на экране, а потому пришлось на время ее отложить.

За дымкой дурмана

Crimes and Punishments. Множественное число в названии используется неспроста. Перед нами не одна запутанная история, а целый набор несвязанных между собою расследований. И первое дело, честно признаться, меня не очень впечатлило – обыкновенное убийство, если не считать, что жертва была прибита к стене гарпуном (с кем не бывает). Но, как оказалось, авторы только разогревались. Получился такой себе затянувшийся туториал перед подачей основного блюда.

Вскоре маленького накуренного сыщика внутри меня порадовало дело об исчезновении поезда, который скрылся из виду практически на глазах подофигевших Шерлока и Ватсона. Слышится стук колес, звук тифона, сквозь туман пробивается заметный свет от фар и вдруг бац... тишина. Куда там Дэвиду Копперфилду. Не обошлось и без исследования археологических раскопок и путешествий по стародавним гробницам. Расследования действительно разнообразны.

Допрос без пристрастия

Каждое дело начинается в квартире Шерлока Холмса на Бейкер-стрит. И здесь, если не считать телескоп, куча всякого полезного барахла: стол для химических исследований, архив газет, доктор Ватсон. Есть также уголок для мейк-апа и гардероб, с помощью которых можно немного поиграть в переодевашки: отрастить бородку, побриться налысо, сменить костюм. Пол поменять не дают, увы. И чай заваривать не в чем. Но мы тут как бы не для этого собрались.

Как и в любой другой детективной игре, основным геймплейным элементом здесь является поиск улик. На личность преступника может указать любая мелочь: от сигаретного окурка до ноги, торчащей из мусорного бака. Второй элемент – допросы. Без особого пристрастия, к сожалению. К примеру, в рокстаровском L.A. Noire нужно было внимательно следить за мимикой персонажа, после чего определить, правду ли говорит

этот порядочный господин либо же эта подлая скотина нагло врет. Здесь персонажи также не брезгуют говорить неправду, но игра нам об этом любезно сообщает, сводя тем самым весь интерес на нет.

Существенное доказательство

Чтобы получить дополнительные темы для разговора, стоит внимательно осматривать своих собеседников. Грязь на рукаве, оторванная пуговица или надкушенное ухо могут рассказать о многом. А если очень внимательно присмотреться, то можно оценить и качество прорисовки персонажей. Оно здесь, к слову, на достойном уровне. Не забывает игра и периодически отвлекать от индивидуального мозгового штурма. Дабы серое вещество в голове не закипело, игроку время от времени побрасывают разного рода мини-игры: взлом замков, армрестлинг, ходьба по канату. Всесторонним талантам Шерлока не перестаешь удивляться.

Вот где действительно дают разгулять-ся нашей свободе выбора так это при умозаключении во время анализа собранных улик. Практически у каждого события может быть не одна, а пара причин, по которым оно, собственно, произошло. И именно тебе дают определить, какую из них считать истинной. Так по частям мы складываем одну большую мозаику преступления, изображенная картина на которой нам и укажет на виновного. Или двух виновных. Или все белые и пушистые, а во всем виноват соседский кот. Вариантов концовки у каждого дела масса и только тебе решать, на кого в итоге тыкать пальцем. Круто? Это еще не все. Есть еще и так называемый моральный выбор: засадить негодяя за решетку или же, погладив по головке, отпустить домой.

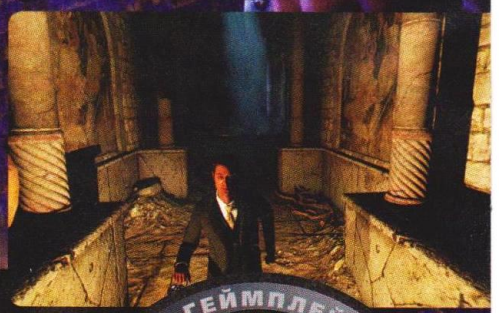
Вези меня карета

Вроде бы и мелочь, но не очень приятную, решил оставить напоследок. Ну, ладно-ладно, не решил, а случайно вспомнил о ней уже под конец написания этой рецензии… Это я о долгих загрузках при перемещении между локациями. С одной стороны, их оформили креативно – Холмс едет в карете и размышляет о чем-то высоком (или коротком и худом), а мы тем временем имеем возможность порыться в блокноте с записями либо помозговать над найденными уликами. С другой – часто мозговать особо не о чем, есть конкретная цель – прибыть домой и покопаться в архиве, к примеру. И наблюдать задумчивую физиономию Холмса в этом случае – это последнее, чего бы мне хотелось.

Олег [Prince] Скубицкий

Элементарно, Шерлок

До изобретения телевизора рассказы о Шерлоке Холмсе были бешено популярны. Немало поклонников Артура Конан Дойла было и среди лондонской полиции, поскольку английский писатель открыл глаза на некоторые аспекты криминалистики: к примеру, идентификацию пишущих машинок, сбор окурков и сигаретного пепла, разглядывание в лупу следов на месте происшествия – все это было заимствовано из произведений Артура.



Вердикт

Crimes and Punishments не назовешь целостным произведением, но как набор отдельных расследований он безусловно хорош. Преступления обставлены оригинально, а персонажи получились интересными. Немного огорчает, что хоть как-то существенно повлиять на допрос подозреваемых игроку не дают, зато есть лакомая возможность повлиять на окончательны исход расследования. Сейчас выходит не так много игр, способных до отвала накормить пытливый ум, а потому поклонникам жанра и самого Шерлока проходить мимо строго не рекомендуется.

СКАЗКА В НОВОЙ ОКРАСКЕ

Fable Anniversary

PC | X360

Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
Lionhead Studios

Издатель:
Microsoft

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
Память: 3 ГБ
Видео: Radeon X1800/ Nvidia GeForce 7600GT
10 ГБ свободного места на диске

Десять лет прошло с момента выхода одной из лучших ролевых игр прошлого поколения. Любимая и критиками, и геймерами история о мальчике, который выжил, стала мгновенной классикой ролевого жанра. Мало какая игра спустя столько лет вызывает в сердцах геймеров столь нежные ностальгические воспоминания. Ремейк Fable обязательно должен был случиться, но вот вопрос – можно ли войти в одну и ту же реку дважды?

Хороший, плохой – выбор за тобой

Давно это было, еще в незапамятные времена. Тогда лишь мастерство воина предопределяло победу в бою. Короли не прятались за советниками, министрами и белокаменными стенами, а сражались бок о бок с простыми солдатами, на погибель врагам – за честь нации и во славу своего рода. То были необычайные времена – век стали и магии, абсолютного добра и зла, великих свершений и маленьких поступков, способных изменить весь мир вокруг! Хочешь снискать всеобщую любовь? Или жаждешь, чтобы твоим именем пугали детей? Суждено ли тебе стать героем всех народов или войти в историю как величайший злодей? Повергнуть королевство в хаос или спасти мир от древнего ужасного зла? Решать тебе и только тебе.

Рукописи не горят

У Питера Молинье, Творца Fable, Гудвина игровой индустрии, великого и ужасного обманщика и не менее великого балабола фантазера было множество успешных и не меньшее количество провальных проектов. Можно любить и ненавидеть Молинье за все его выполненные и невыполненные обещания, но именно «Басня» по сей день пользуется всенародной любовью и обожанием. Рецепт успеха оригинальной игры был чрезвычайно прост. В зависимости от наших поступков менялся не только главный герой, но и весь окружающий мир. В 2004 году немногие игры могли похвастаться значительным уровнем интерактивности. Поэтому в совокупности с хорошо продуманным сюжетом, яркими персонажами и насыщенной вселенной Fable задала крайне высокую планку качества целому поколению ролевых игр.

Красота спасет мир

Разработчики сделали все, чтобы порадовать глаз, но при этом не утратить уникального духа оригинальной игры. Благодаря чрезвычайно пластичному движку Unreal 3, позволившему реализовать мягкие тени, замечательную игру света и в значительной степени увеличить количество полигонов в кадре, мир Альбиона расцвел новыми, необычайно яркими красками. И хотя анимация и многие модели остались прежними, куда ни глянь, добавлено множество мелких деталей. Травка зеленеет, солнышко блестит, листва колышется на ветру, кораблики в пристани стоят, а эффекты схваток и магия выглядят просто потрясающе! Сразу после выхода игры геймеры разгромили визуальную составляющую в пух и прах из-за размытых и обесцвеченных текстур. К счастью, вышедший спустя всего лишь несколько дней патч убрал блюр и глюки с глубиной резкости, а также пофиксил фризы и провисания кадров. Одним словом, в данный момент игра действительно смотрится сказочно! И стоит признать – на фоне ремейка оригинал теперь воспринимается блеклым и невзрачным.

Фейсконроль не пройден

Также была подтянута анимация лиц и улучшена синхронизация губ и речи. Но вместе с тем не обошлось и без ложки неприятного вещества в бочке графических улучшений. Физиономии некоторых второстепенных персонажей выглядят, мягко говоря,

Рунная магия

Фаны-энтузиасты сумели расшифровать руны Альбиона и для каждой из них нашли соответствующую букву на английском. К сожалению, руну для буквы «Z» пока найти не удалось, а буквы «U» и «V» представлены одной и той же руной. Впрочем, это особого значения не имеет. Теперь, если ты найдешь в игре надпись, выполненную рунами, то наверняка сможешь ее прочитать.

Albion Runes

A		N	
B		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
F		S	
G		T	
H		U	
I		V	
J		W	
K		X	
L		Y	
M		Z	

кошмарно. По всей видимости, перенося модели из оригинальной игры на новый движок, разработчики не очень заботились вопросом миловидности жителей Альбиона. Те же лица, которые были затронуты изменениями, лучше бы оставались без изменений. «Проапгрейдженные» фейсы некоторых персонажей выглядят куда хуже оригинальных. Не избежала печальной участи и морда лица главного героя, имеющая столь же мало общего с Героем из оригинальной Fable, как новости по российскому телевиденью с реальностью. Солидный камень в огород разработчиков и хороший повод для модеров проявить свои познания в физиогномике. Да-да, ты не ослышался: в ремейке появилась поддержка пользовательских модификаций.

А мальчик-то вырос!

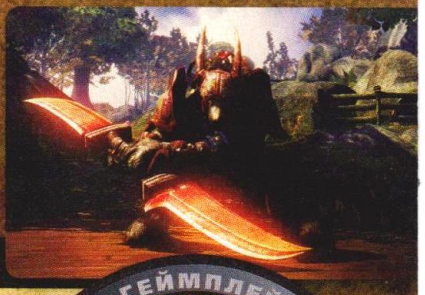
В день релиза игры разработчики выпустили редактор для Anniversary в виде отдельного бесплатного DLC, при помощи которого всяк желающий может редактировать внутриигровые текстуры и анимации. Безусловно, возможность переодеть и раздеть персонажей игры по своему вкусу или украсить интерьеры домов Альбиона собственными портретами удовлетворит некоторых поклонников игры, но только на время и далеко не всех. К сожалению, из-за особенностей геймплейного движка и технических особенностей игры, добавлять новые квесты, предметы и персонажей пока нельзя. Впрочем, по словам продюсера игры Крейга Омана, набор инструментов, открывающий такую возможность, уже находится в стадии бета-тестирования. И кто знает, быть может, однажды мы сможем увидеть полноценную Fable 2 в виде мода для Anniversary.

Сказка – ложь, а песня – правда

Что же изменилось помимо визуальной составляющей? Ровным счетом, ничего. Ремейк не затрагивает ни сюжет, ни геймплей оригинальной игры. Механика и ядро были напрямую перенесены из оригинала, как и все диалоги, квесты, музыка и даже анимации с катсценками. Незначительные изменения коснулись других игровых нюансов. Музыка и звуки были ремикшированы и улучшены, в лучшую сторону переработана система сохранений, реализована полноценная поддержка широкоформатных мониторов. Еще одним подарком для фанов стал новый «героический» уровень сложности, в котором отсутствуют зелья воскрешения, враги ведут себя более нагло, а колбы маны и здоровья так редки, что их впору записывать в красную книгу. Настоятельно рекомендуется ветеранам Альбиона времен 2004 года.

Как и в оригинальной Fable, экран развития персонажа и инвентарь объединены в единое целое. В каждом пункте меню есть целая куча дополнительных подменюшек. Интерфейс стал более информативным, но вот с реализацией не сложилось. К сожалению, Anniversary не обошла типичная болезнь большинства портированных на ПК игр – из-за врожденной корявой навигации по меню (за счет полного отсутствия поддержки в нем мыши) на смену оружия или обмундирования приходится тратить уйму времени. По крайней мере, в самой игре мышь работает – и на том спасибо.

Вадим [propeller] Ковалевский



Вердикт

Уникальная игровая механика десятилетней давности уже давно утратила былой блеск и свежесть. Можно было бы потратить еще год-другой, перерисовать модели, улучшить анимацию, улучшить и без того неплохой AI. Но в таком случае, это была бы совсем другая игра. Ремейку не видать былой славы оригинала и, тем более, не под силу тягаться с современными ролевыми монстрами. Впрочем, это ему и не нужно. Fable: Anniversary возрождает ставшую классической историю и дает нам возможность вновь вернуться в одну из лучших сказочных ролевых игр. Добро пожаловать домой. Снова.

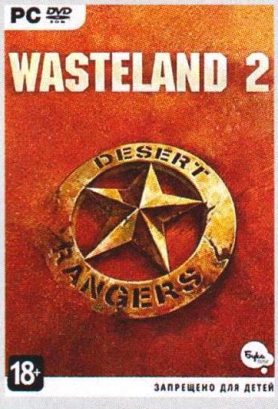
WASTELAND 2

Жанр:
RPG

Разработчик:
inXile Entertainment

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:
Процессор: Dual Core
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 260/ Radeon HD 4850
30 ГБ свободного места на диске



РАДИОАКТИВНОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ

Ты можешь всю жизнь верить в светлое будущее нашей планеты, но рано или поздно всему приходит кабздец. Я уверен, что через несколько тысяч лет яркие радуги и веселых пони поглотит тьма, и все что нам останется – так это созерцать пыльную пустыню вперемешку с разрушенной инфраструктурой. Казалось бы, в таком кавардаке должны выжить только самые лучшие, но, скорее всего, все будет с точностью до наоборот. Любители драться, стрелять, убивать и заниматься каннибализмом окажутся на вершине пищевой цепи, попутно заграбастав себе место под солнцем. Примерно такую картину нам демонстрирует Wasteland 2, что правда, здесь не далекое будущее, а уже прошедшие 80-е, но не суть.

Fallout или не Fallout? Вот в чем вопрос

Постапокалипсис – штука серьезная, и подходить к нему нужно с большой ответственностью. Несмотря на то, что Wasteland 2 позиционирует себя как продолжение оригинала, вышедшего еще в 1988 году, все фанаты уже заранее начали сравнивать ее с Fallout. В итоге, ожидания были полностью необоснованными, и на выходе получилось совсем не то, что хотелось. Оно и не удивительно, ведь inXile создавали свою оригинальную вселенную и даже не собирались в чем-то подражать легендарному «Фолачу».

Виденье разрабов постапокалипсиса удивляет уже на первых минутах игры. Чтобы устроить настоящий дикий Запад тут не хватает разве что сцены из классического фильма. Пустая дорога, перекати-поле, два силуэта в ковбойских шляпах и камера, смотрящая из-за руки одного из дуэлянтов. По неизвестным причинам inXile преподносит выживших, как чумазых бродяг, помешанных на вестернах, да к тому же еще и обзывает их «рейнджерами пустыни». Вездесущая радиация, похоже, растеряла всю свою мощь, поскольку на твоем пути не раз и не пять будут встречаться красивые кустики плюща и пышные дубы. Если ты все еще надеешься, что попадешь в декорации Fallout, то могу тебя разочаровать – Pip Boy 3000 ты здесь точно не найдешь.

На все руки рейнджер

Когда ты понимаешь, с чем именно будешь иметь дело в Wasteland 2, то руки так и чешутся завалить пару-тройку противников. Но игра быстро охлаждает твой пыл: «Полегче, ковбой, попридержи коней». Так быстро от ворот родной базы к наведению порядка в окрестностях тебя не пустят. Перед тем, как выходить в радиационную пустыню, придется создать свой собственный отряд. И вот тут как раз можно запросто потерять несколько часов своей реальной жизни. Создатели очень щедро насыпали различных навыков для создания героя, а вот на редактор персонажей буек забили.

Выбор среди нескольких рожиц и ирокезов, конечно, есть, но в конечном итоге весь отряд все равно получается какой-то… однообразный. Что касается ситуации с навыками, то их количество скорее делает персонажа более перегруженным, нежели уникальным. Есть несколько основных умений, которые, по сути, и делают из члена твоего отряда воина, снайпера, шпиона или медика. К ним в придачу идет еще несколько десятков дополнительных. Из такого серьезного набора пригодиться может практически все, исключением для меня стал разве что навык «ремонт тостеров». Что-то я не припоминаю, чтобы посреди боя мне вдруг захотелось полакомиться поджаренным тостом, а тостер, зараза, так некстати сломался.

Хитрожопый жополиз

Непонятно, кто из разработчиков решил выделить «грубую силу» как отдельное умение, но это привнесло свои плоды в ряды «креативных» игроков. Теперь можно создать такого себе ловкого инженера-задохлика, который умеет взламывать замки и компьютеры, расставлять бомбы и при этом одним ударом расшибать каждую встречную на пути стену, в то время как накаченный детина с пулеметом наперевес может сломать себе палец при нажатии на курок. Кар-

тина не совсем реалистичная, особенно, если учитывать, что из остальных навыков можно вылепить вполне себе настоящего дипломата или медика, которые будут полностью соответствовать своим способностям.

В Wasteland 2 есть несколько умений для лечения, различного рода взломов, владения оружием и вдобавок пачка ораторских способностей для любителей почесать языком. К слову, русская локализация заставила меня изрядно посмеяться над такими жизненно важными умениями, как «жополиз» и «хитрожопость». Все-таки проявления настоящей человечности в игре есть. Правда, прокачка ораторских способностей даст тебе всего лишь несколько лишних очков опыта, так как главным доводом своей правоты здесь является пуля в лоб.

Карты, деньги, ржавый ствол

Наконец-то выбравшись из меню создания персонажа, я с веселым улюлюканьем побежал в поисках первой жертвы, но уже после дебютной стычки с местными оборванцами понял, что бои – не самая сильная сторона Wasteland 2. Как бы тебе не хотелось удивить противника своими тактическими решениями, все равно каждая следующая стычка будет идти по однотипному сценарию. Лично мне это очень быстро наскучило, и я начал завершать диалоги смачным выстрелом дроби в лицо собеседника, чтобы цирк поскорее разъехался.

Графончик тоже немного подкачал. Бравые рейнджеры оказываются в мире не слишком ровных текстур, да и детали здесь прорисованы плохенько. Однако наблюдать за всем этим с высоты птичьего помета вполне сносно. Под небольшой дозой морфия… Спасает ситуацию и саундтрек от Марка Моргана. Wasteland 2 – это, наверное, единственный пример, когда музыкальное сопровождение может полностью отвлечь от неказистой прорисовки графики.

Блудливая Калифорния

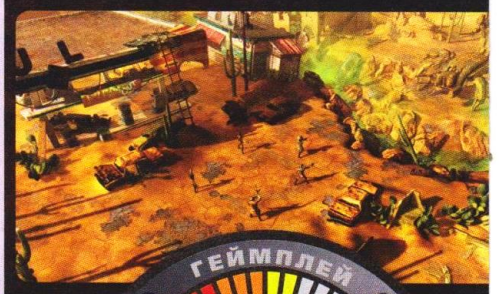
Основная проблема Wasteland 2 – закрепощенность ее локаций. Большую часть игры нам придется дрейфовать от одного поселка к другому. При этом не важно, находимся мы в деревне коренных американцев или в тюрьме под рейдерским захватом. Чувство тесноты все равно остается. Со второй половины игры, когда нас любезно забрасывают в Калифорнию, становится чуточку свободнее. Ты прямо начинаешь дышать полной грудью, невольно засасывая всю пыль, скопившуюся на мониторе. Лишь в декорациях Калифорнии скучноватый сюжет наконец-то начинает подавать активные признаки жизни. Большой город заставляет задуматься, кто в этом мире хороший, а кто – бяка. Но в конечном итоге все поворачивается так, что ты перестаешь верить своим покрасневшим глазам и начинаешь удивленно протирать их чуть ли не до крови.

Влад [Ghost] Тучин

Сектанты-консультанты

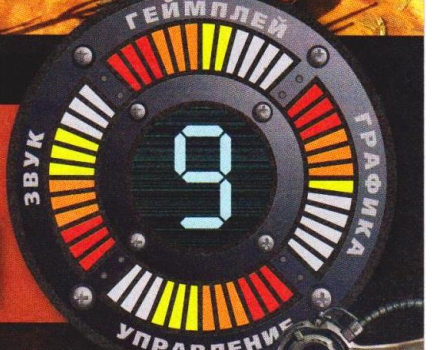
В Wasteland 2 особое внимание уделили различным культам, сектантам и религиозным фанатикам. Вот с кем придется встретиться по ходу игры:

- **Desert Rangers** – аналог полиции на просторах Пустоши.
- **Red Skorpion Militia** – банда рейдеров, основной противник рейнджеров.
- **Servants of the Mushroom Cloud** – религиозная организация, которая поклоняется ядерному холокосту.
- **Pistol Packing Priests** – группа фанатиков, очищают землю от грешников.
- **Children of the Citadel** – синты, полулюди-полумашины.
- **Gippers** – фракция, считающая Рональда Рейгана своим богом.
- **Wrecking Crew** – просто очень забавная компания рейдеров-психопатов.



Вердикт

Wasteland 2 сумела соединить в себе заметно похорошевший оригинал и несколько новых идей. Взрослым дядькам из сурового 1988-го такая смесь точно придется по душе, чего не могу сказать о современном поколении геймеров. На технические недостатки проекта просто закрываешь глаза. Глаза, полные слез ностальгии.



НА ПОЛЕ МАГИ КАСТОВАЛИ

PC

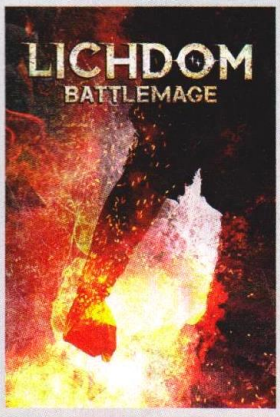
LICHDOM BATTLEMAGE

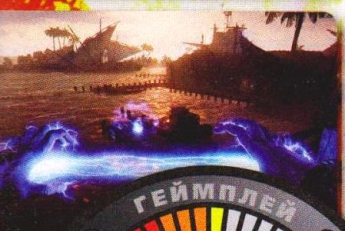
Жанр:
Action-RPG

Разработчик:
Xaviant Games

Издатель:
Xaviant Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 3.0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видеокарта: Radeon HD4870 / NVIDIA 8800 GT
12 ГБ свободного места





Круто быть магом. Можно скастовать огненный шарик, стрелять молниями из пальцев, сморозить какую-нибудь херню. Хотя, постой, морозить херню я и так умею... Злить таких товарищей крайне не рекомендуется, если ты, конечно, не хочешь умереть ярко, вспыхнув словно факел. И как раз шкуру одного такого разъяренного чародея-заклинателя нам и предлагают примерить Xaviant Games. Кто такие? Первый раз о них слышу, если честно. Но их проект Lichdom: Battlemage меня очень заинтриговал и я тут же бросился изучать основы магического искусства.

Куча дамага от местного мага

В самом начале игры нашего протагониста жестоко избивают и оставляют умирать. Нет, местом действия Battlemage не является Троещина. Средневековье вокруг. Разумеется, главного героя спасают – какой-то незнакомец надевает на несчастного магические наручи, которые вмиг приводят его в чувство. Но спаситель оказывается не таким уж и добрым самаритянином. Взамен он просит разобраться с культом злобных некромантов. Мог бы и не просить, ей богу. Именно этот культ разнес к чертям собачьим город, в котором жил герой, а на прощание убил его жену. Ну что ж, пришло время злоупотреблять магией налево и направо.

Заклинаю тебя

Яркие и сочные сражения вытягивают и выделяют проект на фоне типичных action-RPG. Чтобы разбираться с противниками, нужно самому создавать различные заклинания. Здесь не надо убивать врагов, чтобы левел-апнуться, и лутать трупы, нет. Все происходит само собой по мере прохождения – игра сама решает, когда тебе стоит дать возможность ознакомиться с новым видом магии. Подчеркиваю, дать возможность. Ничего не случится, если ты решишь, что тебе это не нужно. Даже со скидкой -75%. У игрока в этом плане полностью развязаны руки.

Огонь, вода и бледные трупы

Битвы в Battlemage разнообразны и требуют для каждого конкретного случая подбирать свою тактику. В случае нападения небольшого количества врагов разумнее всего заморозить уродцев при помощи ледяных рун, а уже потом преспокойно перебить их, словно свисающие с крыши сосульки зимой. Но если противнику все же удается подойти вплотную, то на выручку приходит щит. Будучи вовремя задействованным, он сжигает нападающих дотла. За момент до этого в их глазах читается фраза негодования «oh shit!». Но победа не дается легко. Необходимо постоянно уклоняться, прикрываться shit'ом и планировать свои действия наперед, словно шахматист. Расслабить своих хлебобулочные не получится ни на минуту – постоянно нужно соблюдать баланс между движениями, контролированием ситуации и использованием смертоносных заклинаний.

Жизни.net

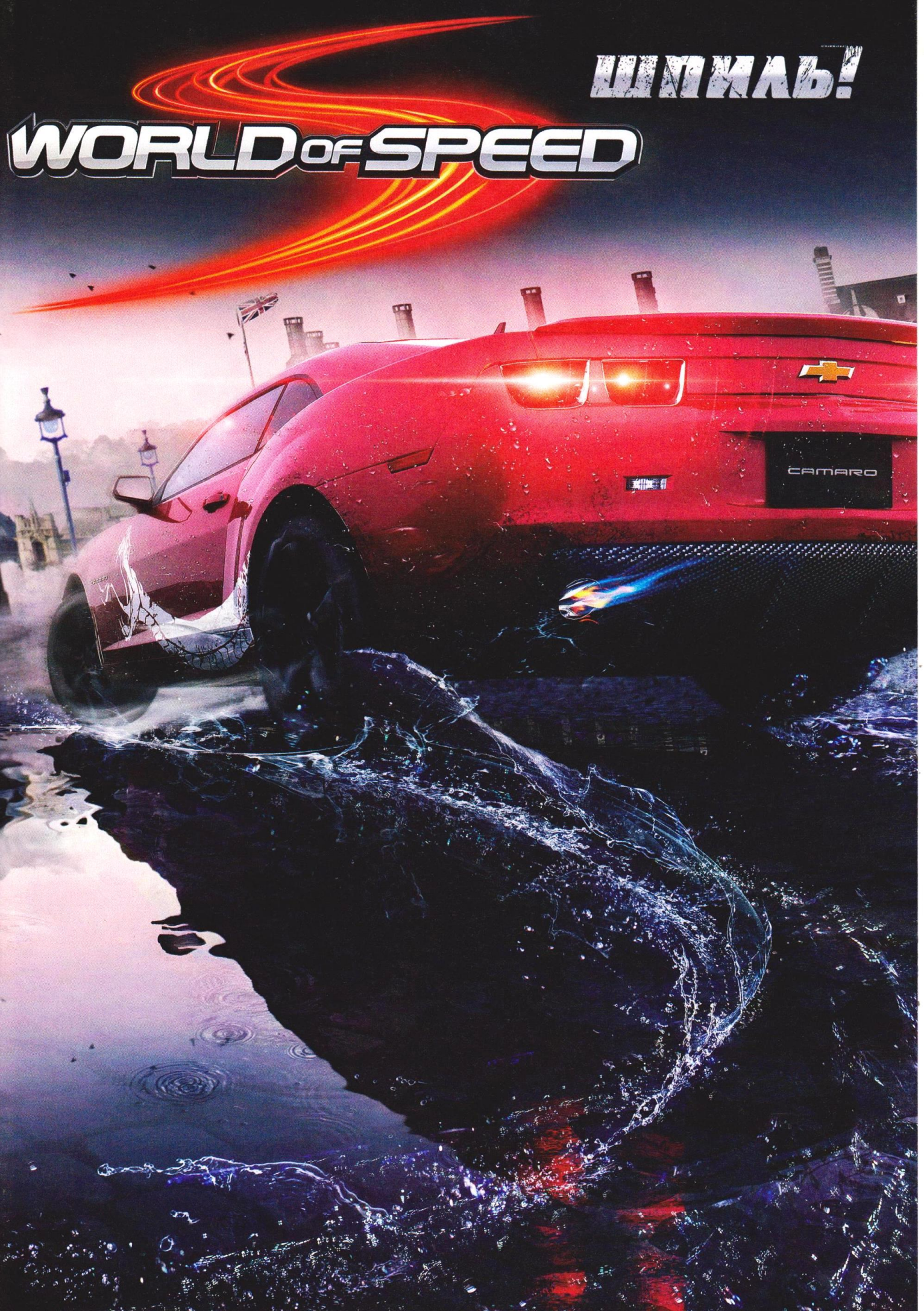
Из недостатков можно выделить безжизненный игровой мир. Он довольно приличных размеров, но абсолютно безынтересный. Если бы разрабы вместо него задействовали просто белый фон, то ничего бы не изменилось. Xaviant хорошо потрудились над детализацией своего виртуального мирка, но когда пришла очередь вдохнуть в него жизнь и натыкать кругом неписей они, видимо, уставшие свалились с ног.

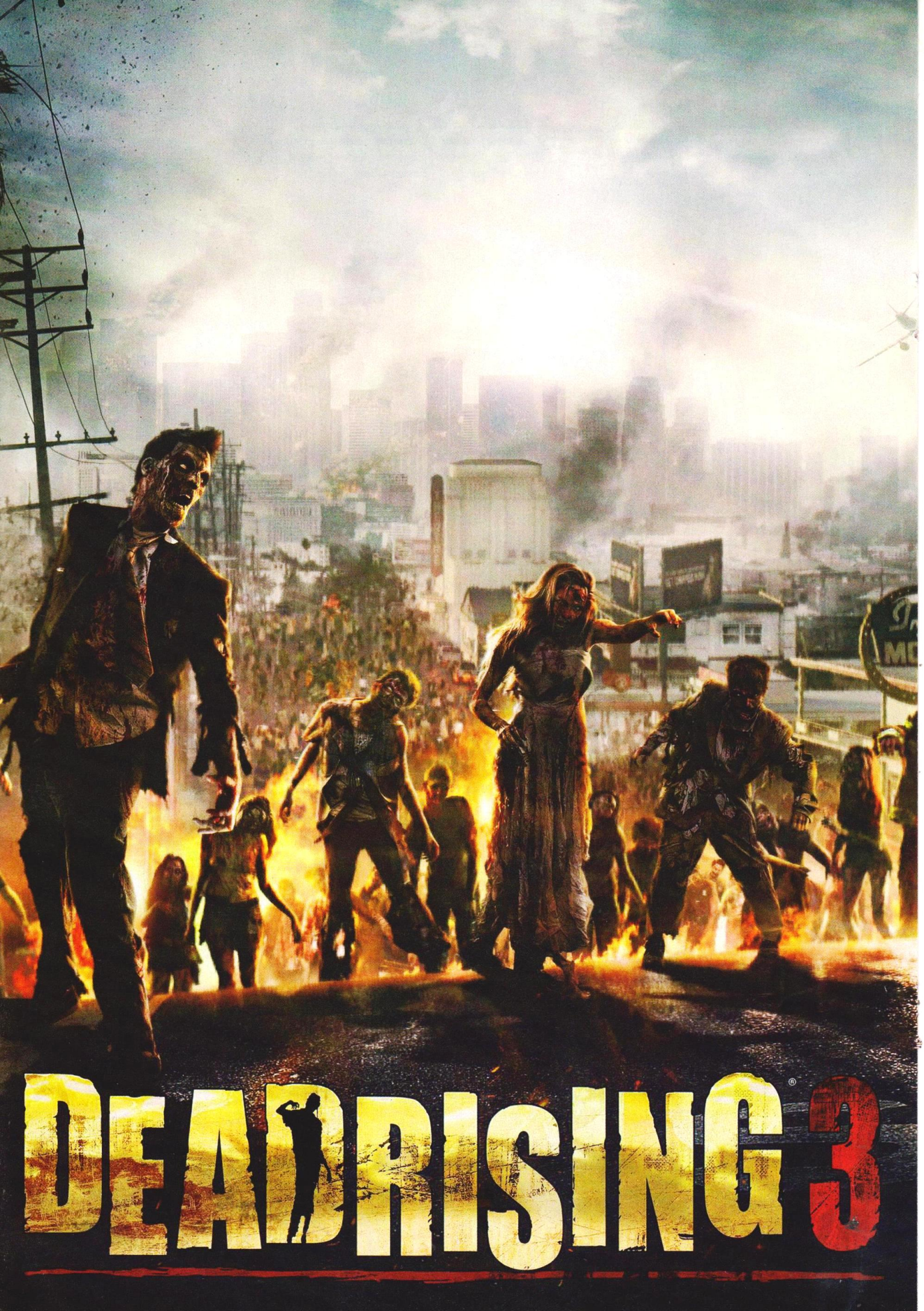
Именно коридорная линейность и линейная коридорность являются самыми существенными минусами Lichdom. Конечно, скромный, как мой завтрак, бюджет разработчиков не позволил им замахнуться на AAA (разве что на «А с половиной»), но это не означает, что надо полностью забивать болт на побочные квесты. Ближе к середине игры хочется хотя бы немного отвлечься от основного повествования, но, увы, не на что. Разве что на часы. Пора бы и закругляться...

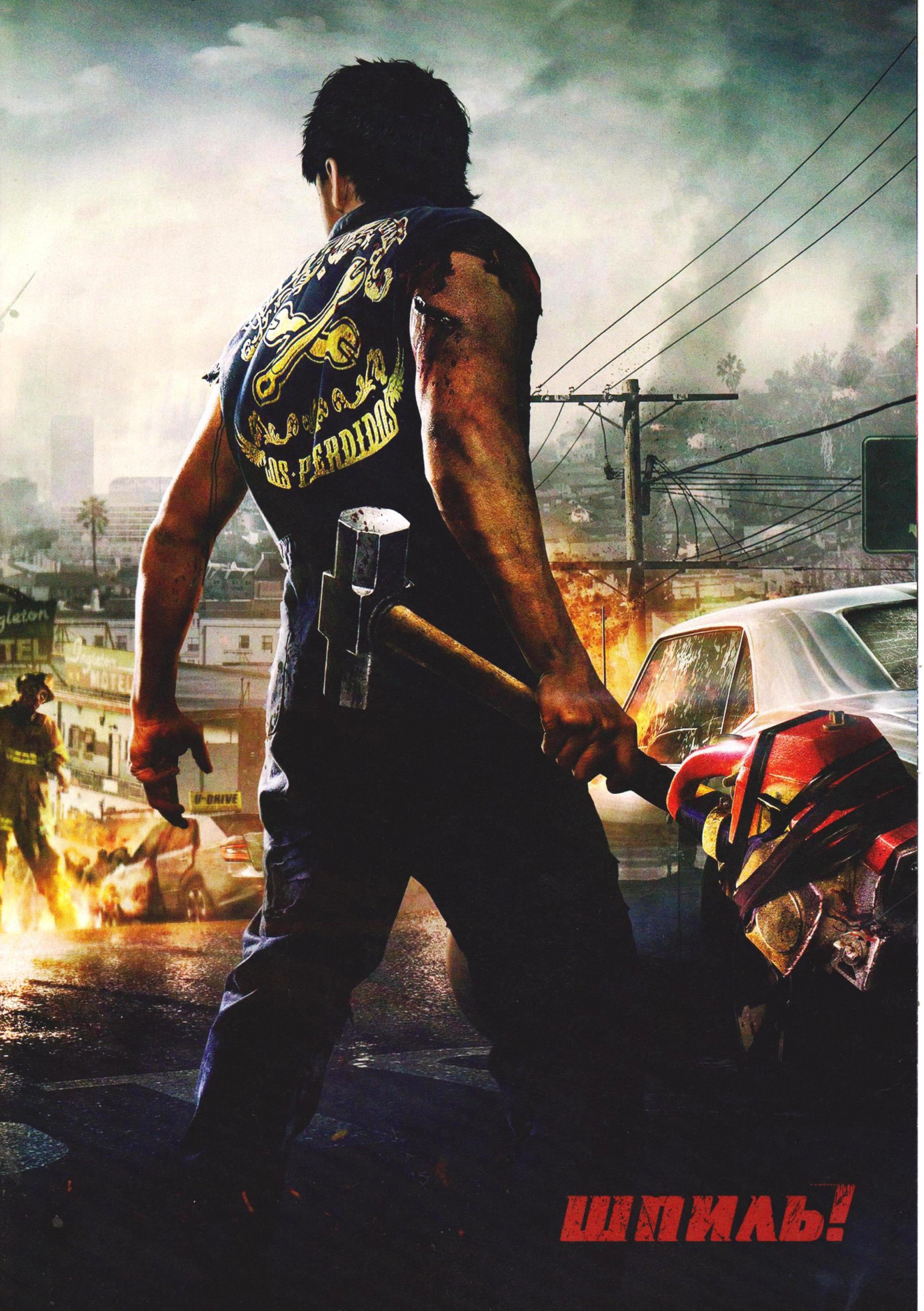
Tsetse

Вердикт

«Один маг в поле – не воин» утверждают многие геймеры. И ошибаются. Xaviant успешно доказали, что маг может быть не только саппортом, но и самым настоящим танком. Если тебе надоело постоянно играть за чародеев, которых выносит с одного удара первый попавшийся меченосец, то эта игра для тебя.


ШПИЛЬ!
WORLD OF SPEED
CAMARO


DEADRISING®3



ШПИЛЬ!

ЗЛА НЕ ХВАТАЕТ?

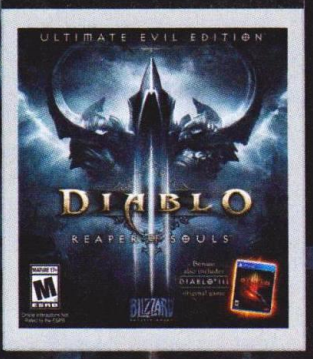
Держу я заветный диск с консольной «Дьяблой» в руках и уже в который раз поражаюсь креативу разработчиков в подборе названия. Diablo III: Reaper of Souls – Ultimate Evil Edition. Еще бы добавить Special Megaton Deluxe и за произношение полного названия игры без подсматривания впору выдавать ачивку. Без особого энтузиазма я скормил диск приводу консоли и к моему удивлению на целую неделю выпал из жизни. Какая может быть работа, стирка, готовка, когда мир Санктуария снова в опасности, а многочисленные подземелья прямо ломятся от уникального и легендарного лута? К черту все, геймпад в руки и вперед!

PS3 | PS4 | X360 | XOne

Жанр:
Action/RPG

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Blizzard Entertainment



Дьявол кроется в деталях

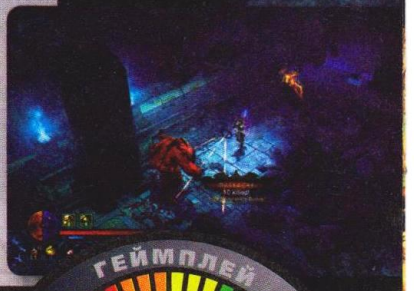
Думаю, объяснять, что такое Diablo не имеет смысла. Если ты держишь в руках этот журнал, то ты это и так прекрасно знаешь. Если же не знаешь, то с вероятностью один к одному ты – продавщица одного из газетно-журнальных киосков; в этом случае положи номер обратно, не для тебе квітку ростили. В Ultimate Evil Edition «Близы» запихнули оригинальную консольную версию Diablo III, дополнение Reaper of Souls, и приправили все это разрешением 1080p на PlayStation 4, частотой 60 кадров в секунду и другими эксклюзивными плюшками. Вот как раз о них и есть смысл поговорить.

Слишком Blizzko

Blizzard подняли и без того большую ставку на совместном прохождении, прикрутив так называемый режим ученика. Офигительная и просто незаменимая вещь, если твой друг уже наиграл пару десятков часов и теперь вальяжно расхаживает по опасным подземельям героем 60-го уровня, а ты только недавно начал. В этом случае игра накладывает на тебя что-то типа «бафа», позволяющего не сильно уступать товарищу. Количество золотишка и экспы при этом будет соответствовать твоему уровню. Но самый кайф – это собраться с друзьями не по сети, а вживую и зашпилить с ними на одном огромном, можно даже взятом в кредит, экране. Игра способна вынести вопли до 4(!) игроков – лишь бы геймпадов хватило. Или друзей...

Кто первый взял, того и тапки

Систему распределения полученной добычи наконец-то довели до ума. Отныне особо ценные и редкие вещички достаются не тем, кто их первый подобрал, а тем, кому они подходят по классу. Теперь жарких споров, метаний тапками и яростных криков «Убрал руки от моей легендарки, зараза!» стало гораздо меньше. Нехило так добавили динамики поединкам различные комбо: например, перемолов на фарш 10 монстров подряд, запускается специальный счетчик. Чем больше врагов ты накосишь в один заход, тем больший множитель опыта получишь. Эта фиговина работает! 20... 30... 50 противников! Глаза судорожно бегают по экрану в поисков уцелевших уродцев – хочется же набить побольше, пока комбо не прервалось.



Как два пальца об геймпад

Но главным отличием консольной версии, конечно же, является управление. Я всегда считал, что подобные «закликаловки» больше подходят для PC и тесно дружат лишь со схемой «клава-мышь». Ultimate Evil Edition заставил меня усомниться в этом. Управлять героем с помощью стика гораздо приятнее, а появившаяся система перекатов добавляет еще больше динамики. Ты лучше ощущаешь своего персонажа – не просто указываешь, куда ему идти, а идешь сам. Все абилки вынесены на основные четыре кнопки и правые шифты, и теперь не надо делать пальцы китайским веером, чтобы в любой момент воспользоваться одной из них. С таким комфортом в Action/RPG я еще не играл никогда.

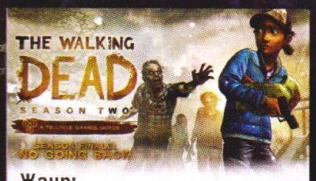
Prince

Вердикт

Ultimate Evil Edition – отличный стимул еще раз пободаться с силами зла. Это издание, в котором «все включено», начиная от DLC и заканчивая многочисленными изменениями, которые вносились разрабами на протяжении двух лет со дня выхода PC-версии. Полный фарш, как говорится. Управление на геймпаде – одно удовольствие. «Близы» даже слегка перестарались – играть с контроллером в Diablo III удобнее, чем на клавомыше. Большой поклон им за это.

ХОДЯЩИЕ ПО ЛЬДУ

Одной из главных претензий к телесериалу The Walking Dead был полный игнор темы зимы. Постоянно акцентируя внимание зрителей на проблемах выживания людей в мире постапокалипсиса, создатели шоу по какой-то причине баловали своих персонажей хорошей погодой, а в тот момент, когда неизбежность прихода холодов стала очевидной, они просто начали следующий сезон с весны. Финал второго сезона игры про «Ходячих» наилучшим образом раскрывает тему зимы в мире «Живых мертвецов», попутно исправляя главные косяки предыдущих эпизодов. Но даже ему оказалось не под силу связать в единое целое пять неровных серий.



PC | PS3 | X360 | iOS

Жанр:
adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 9600 GT / ATI Radeon HD 4670 / Intel HD Graphics 4000
2 ГБ свободного места на диске

Previously on The Walking Dead

Мы в редакции за спортивный образ жизни, а потому предлагаю сделать небольшую пробежку по всем предыдущим сериям второго сезона. Кто-то теряет ключи от квартиры или новенький смартфон, а Клементина в первом эпизоде потеряла сразу двоих своих опекунов. Во втором она познакомилась с персонажем, которого озвучил известный голливудский актер Майкл Мэдсен (это все, что тебе нужно о нем знать). К третьей серии, которая могла бы легко претендовать на статус финальной, все интриги сезона были упокоены вместе с героем Мэдсена, а следующий эпизод внезапно перевел повествование в совершенно иное русло. Поэтому заключительный эпизод «Нет пути назад» оправдывал свое название еще до выхода – возвращаться было ни к чему, да и, честно говоря, не особо-то и хотелось.

Мертвая хватка

«Но в чем же проблема?», – спросишь ты. «Возможно, в том, что мы перестали с тобой общаться», – отвечу я. Неловкая пауза пройдет через несколько мгновений, а я тем временем верну нашему разговору логическую нить. Проблема, мой друг, в том, что у второго сезона The Walking Dead был невероятно сильный предшественник – недаром оригинальных «Живых мертвецов» все, кому не лень, называли лучшей игрой 2012 года. Все недочеты продолжения на самом-то деле заметны в первую очередь в сравнении с приключениями Ли Эверетта.

Почему The Walking Dead выстрелила? Первым поднял руку господин в монокле – да, прежде всего из-за ее новаторства. Давненько уже никто настолько удачно не использовал чужую лицензию и не делал такую заметную ставку на сюжетную составляющую. Заплаканная дама в третьем ряду, пожалуйста. Несомненно, вы правы. Я тоже, каюсь, не раз и не два пустил слезу после финала первого сезона игры. А что поведает нам молодой человек с бакенбардами и странной прической? Разумеется, успех The Walking Dead предопределил и ее взгляд на будущее: доступность и портирование игры на мобильные платформы сделали «Мертвецов» живее всех живых. По крайней мере, живее вон того господина на галерке. Эй, вызовите же кто-то скорую помощь!

Хороший, плохой, мертвый

Но вот незадача: при построении халабуды своего успеха второй сезон The Walking Dead использует ровно те же стройматериалы, что и оригинал, но ничего внятного из этого не получается. Проблема заключается в новых персонажах все еще живых мертвецов. Ближе к финалу No Going Back нас подводят к показательной сцене: планктон новой группы Клементины внезапно решает ее покинуть, и нашей бедняжке-героине приходится выбирать между двумя оставшимися полярными персонажами. Вместе с осознанием такого предательства приходит и разочарование, а затем и злость, ведь, по сути, всю роль этих героев бесстыдно свели к декорационной. В любой другой игре это можно было бы воспринять как должное, однако после тесной, почти интимной, связи с персонажами первого сезона подобная наглость сравнима с плевком в лицо. Интересно, кто догадался передать работу над сценарием верблюду?

Есть контакт! А нет, показалось...

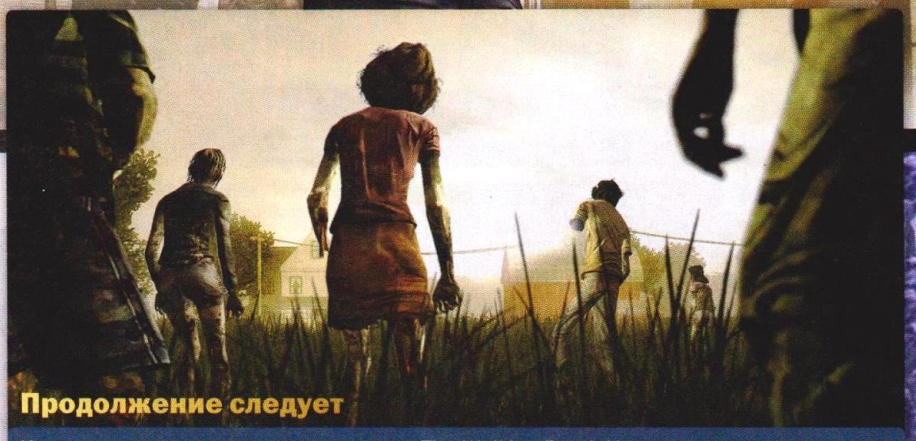
Именно из-за отсутствия контакта с главными героями наибольше страдает «Нет пути назад». Дело

в том, что весь финальный эпизод строится на взаимодействии Клементины с ее новыми друзьями, но их плоскость и незатейливость не спасают даже несколько довольно трогательных сцен. Перед глазами Клем герои неловко шутят о сексе и передают по кругу бутылку рома, но живее от этого, к сожалению, они не становятся. Как я уже говорил, их роль в сюжете остается второстепенной. Сценаристы тем временем в растерянности бросаются со стороны в сторону – фишки одноименного телесериала с беременной женщиной и закрытым городом уже использованы, но ведь есть еще и другие телешоу. «Фарго», например. Давайте используем его сцену с метелицей! Но даже она в конечном итоге скисла из-за того, что напряженный момент сводится к двум кардинально противоположным и неочевидным выборам.

Иллюзия обмана

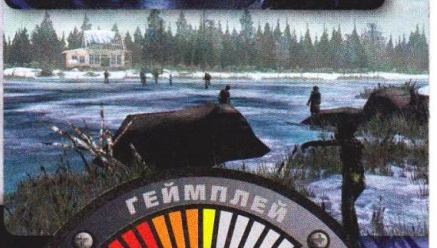
Но прибереги тухлые яйца и гнилые помидоры. Долгожданный финал балует гораздо более серьезной вариативностью. На твое усмотрение предлагают сразу пять полноценных концовок, каждая из которых существенно усложнит работу «Телтейлам» над третьим сезоном игры – если, конечно, разработчики не признают каноничным только один из возможных исходов. Разнообразие выборов в финале можно назвать главным преимуществом второго сезона The Walking Dead, но, как и разрекламированная нелинейность, оно является мастерски исполненной иллюзией. Каждый эпизод «Ходячих» начинается с оповещения о том, что история строится вокруг решений игрока и продвигается лишь по его воле. На самом же деле свобода выбора в мире зомби-апокалипсиса чисто символическая. Это же можно сказать и о финале второго сезона – решающий выбор ты принимаешь не на протяжении пяти эпизодов, а нажав перед титрами кнопочку «А» вместо «В».

YarekD



Продолжение следует

Клементина вернется в третьем сезоне The Walking Dead. Интересно, что продолжение было анонсировано на традиционной панеле «Мертвецов» на фестивале Comic-Con еще до релиза финального эпизода второго сезона. Кроме того, создатель вселенной The Walking Dead Роберт Киркмен сообщил о своем сотрудничестве со студией Overkill – разработчики Payday: The Heist в данный момент занимаются созданием кооперативного шутера по лицензии «Ходячих».



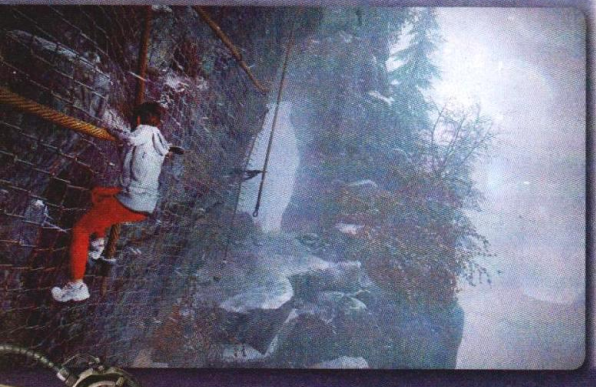
Вердикт

Вот и получается, что возложенные мною надежды на спасение не шибко удачного сезона, финальному эпизоду оправдать не удалось. В отдельности от предыдущих четырех серий он может показаться достаточно интересным – все же по целостности и разнообразии равных ему нет – однако, даже переигрывать его особенного желания не возникает. В конце концов, всегда можно перезапустить последний чек-поинт, а еще лучше – запустить первый сезон. И как-то совсем невзначай вспомнилось, что телевизионную The Walking Dead я забросил на третьем сезоне...

Вышедший весной inFAMOUS Second Son взорвал нам башни своим бодрым динамичным рубиловом и повалил наземь сногсшибательной графикой. Игрушка одна из первых показала, на что способен пресловутый next-gen. «Второго сына» нельзя было назвать короткой игрой, но, тем не менее, по продолжительности она заметно уступала предыдущим частям. Хотелось добавки. Не сайд-квестов, которыми щедро усыпан весь виртуальный город, а дополнительной сюжетной порции. Ну что ж, пришло время доставать ложки… то есть геймпады.

inFAMOUS FIRST LIGHT

НЕОНОВАЯ ВЫРЕЗКА



Детка, ты прям вся светишься

Как бы я ни относился к DLC, с одним фактом поспорить сложно – когда на экране идут финальные титры, а душа требует продолжения банкета, ты готов продать эту самую душу дьяволу за еще одну дозу рафинированного кайфа. Естественно, речь идет о сюжетном дополнении, а не о паре мультиплеерных карт или наборе новых шапок. И именно таким DLC является inFAMOUS First Light. Стоит отметить, что это полностью самостоятельное дополнение, которое не требует наличия оригинала. Здесь играем уже не за веселого парнишку Делсина, а за его знакомую Эбигейл Уолкер по прозвищу Проныра – бунтарку, неформалку и просто красавицу (хотя последнее, скорее, на любителя).

Тусклый свет

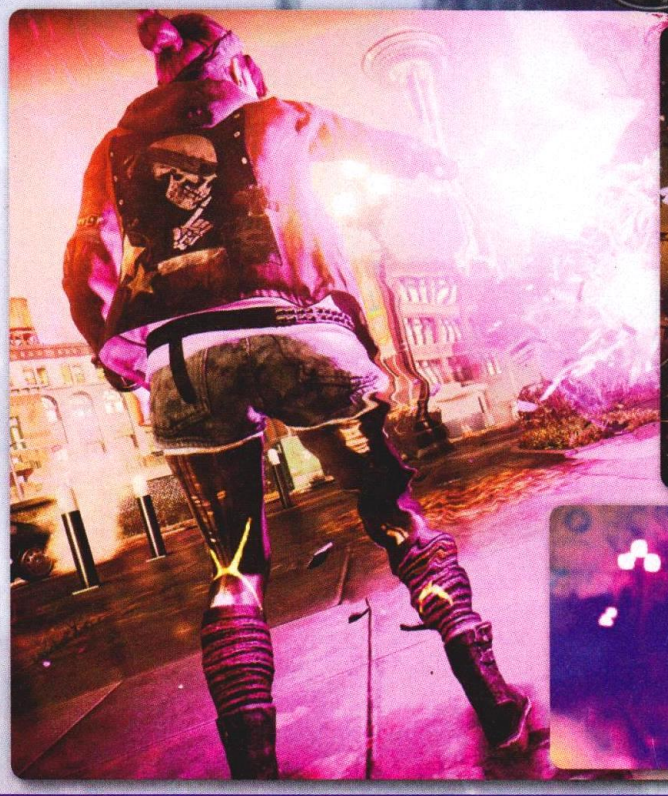
Действие First Light разворачивается до событий, показанных в Second Son. Эбби схватил Департамент единой защиты (он же ДЕЗ) и теперь девушка изливает всю свою душу начальнице тюрьмы Августине. О том, как в детстве ее предали родители, как она с братом выживала на улицах, об их проблемах с наркотиками, слезы, сопли, виноград. Собственно, на метании с настоящего в прошлое и обратно и построен весь игровой процесс. Прием довольно избит, но при правильной реализации способен удерживать у экрана. Вот только реализацию в First Light правильной не назовешь. Уж слишком банальной и предсказуемой получилась у Sucker Punch история. Герои, пытающиеся завязать с темными делишками, старая песня «последнее дело и все», шантаж, предательство – в общем, сборная солянка из всевозможных клише. Вот и выходит, что сюжетное дополнение этим самым сюжетом похвастаться, увы, не может.

Девочка на побегушках

Кое-какая вторичность наблюдается и в основных заданиях. Можешь забыть о прекрасных и порой действительно ржачных миссиях из Second Son, когда нам предлагали взобраться на Спейс-Нидл или обыскать биотуалеты в поисках биотеррористов. Вместо этого нам предлагают пару раз защитить грузовик от русской мафии, спасти заложников и разбомбить несколько фургончиков с наркотой. Но это все в воспоминаниях Проныры, в настоящем же дело обстоит… еще хуже. Здесь нас тупо забрасывают на закрытую арену и угощают набором «все по 10»: продержись 10 волн, защити 10 цивилов, убей 10 демонов и т.д. и т.п. и т.г. Серьезно, господа игроделы, тут геймплея то на 2-3 часа, неужели нельзя было придумать задачки поинтереснее? Да-да, ты не ослышался – всего один присест и DLC пройдено.

Полная иллюминация

Немного задержать в виртуальном Сиэтле призваны понатыканные то тут, то там сайд-квесты. Из новенького и интересного можно выделить погони за люмами. Нет, я не перепутал игру с Rayman. В First Light тоже есть люмы – небольшие сияющие сферы, сбор кото-



рых необходим для апгрейдов наших умений. Так вот, некоторые из них просто висят неподвижно в воздухе, остальные же, самые вкусные и упитанные, драпают, лишь завидев Проныру. Погони получились весьма задорными, а благодаря расставленным повсюду ускорителям скорость порой достигает такой отметки, что невольно вжимаешься в кресло. К слову, в свободном режиме ускорители никуда не пропадают, что превращает передвижение по городу в сплошное удовольствие, намазанное двойным слоем на восторг и присыпанное мелкими крошками радости. Рисование граффити при помощи гироскопа контроллера никто не отменял, только теперь мы их наносим не краской, а выжигаем неоновыми лучами! А что ты хотел, 21 век на дворе.

Flash in the Night

В отличие от Делсина розововолосая Эбби не умеет поглощать способности других проводников, вот и приходится нам воевать с одним неоном в арсенале. Слышишь? Это обида где-то глубоко внутри недовольно топает ножкой. В целом, набор знакомый: бег по стенам, планирование в воздухе, стрельба неоновыми лучиками. Из нововведений можно выделить лишь так называемую «Сингулярность». Заполнив супершкалу суперэнергии можно провести суператаку, во время которой девушка создает что-то типа черной дыры, засасывающей ближайших противником с последующим «трах-бабахом». Выглядит невероятно эффектно и зрелищно. Как, собственно, и сама игра. С момента выхода Second Son графика не стала ни лучше, ни хуже – она все такая же охренительно офигительная. Утро, закат, полночь, дождь – Сиэтл восхитителен в любую погоду и в любое время дня.

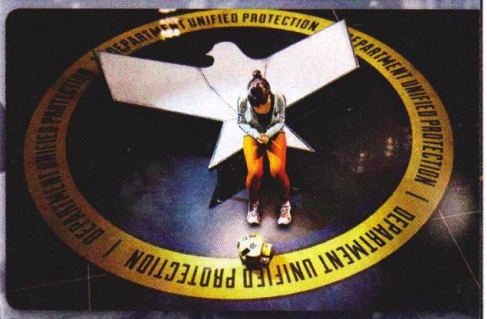
Девчонка-зажигалочка

Словно оправдываясь за однообразные, лишенные оригинальности миссии и скисший сюжет, Sucker Punch решили оставить самый красивый и яркий фейерверк напоследок. Последние 20 минут First Light удались на славу, за что стоит сказать спасибо резкой смене обстановки – игра словно окунает тебя лицом в снег. В прямом смысле слова. Финальная часть проходит в заснеженных горах: ледяные скалы, зеленые ели, взрывы вертолетов и лазерное шоу в исполнении нашей панковатой героини. Приятный массаж для глаз и разминка для пальцев. За такое дополнению можно простить многое.

Viper

Он или неон?

В First Light дают поиграть и за Делсина. Правда, по понятной причине не в основной кампании, а на так называемых аренах. Здесь игрокам предлагают толпами косить голографических неприятелей, пытаясь заработать как можно больше очков. Зачем? Чтобы померяться сам знаешь чем с друзьями на доске лидеров. Разрешают даже выбирать между его доброй или злой ипостасью. Важный момент: сыграть за Делсина в First Light могут лишь владельцы копии Second Son.



Вердикт

Стоило ли ожидать многого от DLC? Если говорить о дополнении к прекрасному inFAMOUS Second Son, то да, стоило. Но не дождались. Ни интересным сюжетом, ни оригинальными миссиями First Light тебя не побалует. Это, скорее, демонстрация возможностей PlayStation 4. Такая себе урезанная демка Second Son за четверть ее стоимости с розововолосой девушкой в главной роли. First Light не плоха, нет. Она просто не впечатляет, как это делал оригинал. DLC можно приобрести, если тебе уж о-о-очень хочется попробовать новый геймплейный кусочек, даже несмотря на его невыразительный вкус. Тем, кто ожидал полноценной добавки, рекомендую не тратить деньги.

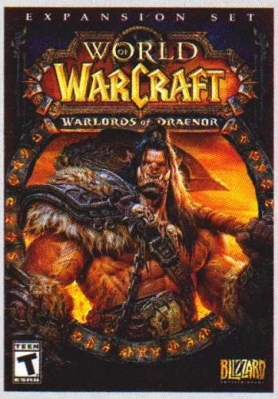
PC

Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Blizzard Entertainment

Дата выхода:
13 ноября 2014 года



УДАР ПО МОРДЕ

Вселенная WoW радует нас своими красотами и беспощадными баталиями без малого уже десять лет. За это время старушка изрядно устала и требует не то что пластической операции, а полной пересадки внутренних органов. Blizzard, прекрасно зная это, решила полностью переделать свое детище, ведь абсолютно все когда-нибудь да надоедает. Ты не поверишь, но даже WoW за последние два года умудрилась потерять почти треть своих подписчиков. Теперь перед разработчиками стоит непростая задача – выпустить настолько свежее и инновационное дополнение, которое смогло бы завлечь не только зеленых вояк (это я сейчас не об орках) клавы и мышки, но и вернуть закаленных землями Азерота старожилов.

И овцы целы, и орки сыты

На фоне огромного количества современных MMORPG «Вовку» еще рано списывать со счетов. Прошлогодний BlizzCon показал, что разработчики не собираются сдаваться орде недоспевших конкурентов, и на этот раз будут брать геймеров при помощи старого проверенного приема – путешествия во времени. Warlord of Draenor не привнесет в мир Азерота что-то кардинально новое, скорее наоборот, – дополнение покажет, как развивалась история еще при первом конфликте людей с орками. Бывалым геймерам, которые в 90-х просиживали свои штаны за Warcraft и Warcraft 2, антураж нового дополнения покажется родным и знакомым, заставляя невольно пустить ностальгическую слезу в недолгое путешествие от щеки до клавиатуры.

На данный момент неизвестно, как коварные разработчики обыграют сюжет в целом, но кое-что «Близам» скрыть от нас все же не удалось. Давным-давно Орде и Альянсу совместными силами удалось победить беспощадного Гарроша – бывшего вождя Орды. Тем не менее, «мускулистая машина для убийства» неизвестным образом смогла улизнуть из темницы и вернуться в прошлое. Гаррош хочет снова восстановить Железную Орду, свободную от проклятия Маннората. Вот тут-то в сюжетную затравку и закинут игроков, которым придется взять в руки меч/посох/корягу и, сжав полупопия, предотвратить план обезумевшего орка.

Орда наносит ответный удар

Действия нового DLC будут разворачиваться в мире орков – Дреноре. По неизвестному стечению обстоятельств эта территория стала одновременно пристанищем и для зеленых дикарей, и для благородных дренеев. Игроки, которые посвятили драгоценные часы своей жизни «Вове» еще с момента запуска, наверняка заметят большое сходство Дренора с Запредельем. Оно и не удивительно, ведь

Как звучит Азерот

Наконец-то Blizzard решили добавить в виртуальный Азерот настоящее звуковое сопровождение. Теперь каждый удар будет сопровождаться реальным звуком удара о металл. Питомцы в свою очередь обретут голос реальных диких зверей, а кузнецы обзаведутся набором звуков, которые были записаны при работе с настоящей наковальни. Игра зазвучит по-новому!

Дренор – это первозданный вид тех земель, на которых разворачивались события The Burning Crusade. Просто после действий растяпы Нер'Зула этот мир был разрушен, расколовшись на небольшие островки.

То ли шаман хотел выпендриться перед своими соотечественниками, то ли просто любит пакостить по-крупному, но разрушить мир в конечном счете ему удалось. Дренор на самом деле является очень живописным местом, весь потенциал которого наконец-то раскроется в новом дополнении. Он всегда считался миром гигантов, так что не исключено, что, путешествуя по его территориям, ты сможешь встретить «дружелюбного» Огра. Только близко к нему советую не подходить, а то еще раздавит своими дружескими обнимашками.

Выход на новый уровень

По сравнению с предыдущими аддонами, где максимальный уровень поднимался не более чем на 5 пунктов, в Warlord of Draenor нам дают сразу десяток. При этом прокачать своего перса до 90 уровня разрешают всего в один клик, давая возможность седовласым старожилам Азерота забросить прокачку героя куда подальше и сразу перейти к основному блюду. Создаешь нового персонажа – и вперед бороздить просторы Дренора.

Но погоди, в Warlord of Draenor тебя ведь отправят не по турпутевке, а значит, изучение достопримечательностей здесь будет далеко не главной задачей. Лучше взять свой острый тесак в руки и отправиться на арену PvP. Игроделы решили добавить несколько новых зон для свободного мордобоя на Дреноре. Война закружит тебя, словно ингредиенты для коктейля в миксере, и не будет отпускать ночи напролет. Постоянные баталии явно придут по вкусу фанатам PvP, но и сюжетным гурманам тоже будет, чем развлечь себя любимого.

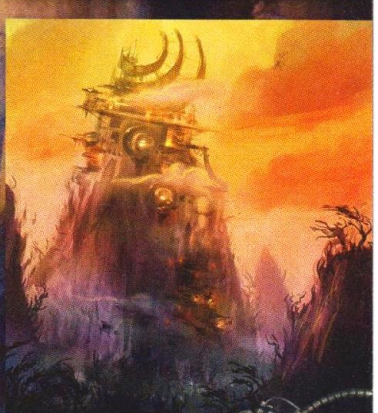
Вот те квест

Как обычно, Blizzard предлагает выполнить сотни сотен заданий, убить мириады мобов и облазить вдоль и поперек десятки опасных подземелий. Разница лишь в том, что в Warlords of Draenor обещают переработать систему квестов до неузнаваемости. Больше не придется гоняться за упитанными свинюшками, чтобы содрать 10 шкур, или вырывать у бедных мурлоков-инвалидов 20 глаз. Что придет на замену – пока не совсем понятно, но раз пообещали, то обещания нужно выполнять, а в Blizzard держат свое слово. Также на максимальном уровне прокачки игрок наконец-то сможет забыть о ежедневных заданиях. На их место придут более интересные сюжетные линии, которые постоянно будут меняться. Да, задания всегда были сильной стороной вселенной WoW, но десять лет делать одно и то же надоест даже самому заядлому перфекционисту.

Комбинезоны-гарнизоны

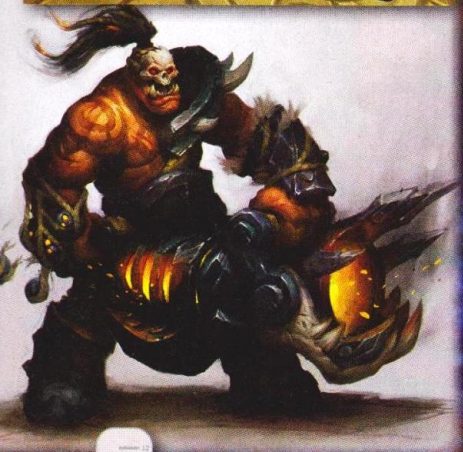
Скорей всего, ты уже себе надумал, что кроме сюжета Warlord of Draenor больше ничего нового тебе не подарит. И вот тут ты ошибся, дружок. Главной фишкой нового DLC станут гарнизоны. Возможно, ты уже встречал такой термин, как «дома игроков» в других MMORPG, теперь их аналог будет и в WoW. Когда игрок попадает в Дренор, у него появится возможность основать собственный замок. Внутри крепости можно будет строить здания и улучшать уже существующие. При этом гарнизон дает возможность набрать себе целую пачку лакеев, которые будут выполнять все твои прихоти даже тогда, когда тебя не будет в онлайне.

По сути, каждый игрок сможет обзавестись собственной армией, с которой можно будет выходить на масштабные PvP-разборки или штурмовать



War-крафтинг

Если раньше, чтобы зачаровать предмет из банка, нужно было перед этим его изъять, то теперь в этом не будет нужды. Каждый игрок сможет наводить порядок в банке так, как ему вздумается. Зачаровывать вещи или перекладывать реагенты станет намного проще, что упростит работу продвинутым крафтерам. При этом все получат специальный раздел коллекции, где будут храниться все достижения, игрушки и прочие предметы, привязанные к аккаунту.



очередное подземелье. Собственный замок также станет неким мини-музеем, в котором можно аккуратно разложить все свои трофеи, дабы потом хвастаться перед своими друзьями. Мол, смотри, на что я нафармил прошлой ночью. А чего добился ты? Был с девушкой? Жизнь – боль...

Реформация Азерота

Традицией каждого нового аддона WoW уже давно стало пополнение рас и классов, но Warlord of Draenor решила отойти от этой тенденции и вместо новенького улучшить старенькое. Большинство моделей персонажей будут переработаны, а некоторым даже достанется новая анимация. Обрадовало, что наконец-то окружающий мир станет более живым. К примеру, трава будет реагировать на тяжелые шаги игроков, расходясь в разные стороны. Blizzard никогда не ставила графику в «Вове» на первое место, но чтобы привлечь новую аудиторию разработчикам пришлось побеспокоиться и о модернизации внешнего вида. Девелоперы взяли свое творение, словно апельсин, и тщательно выдавили из него все соки до последней капли. Кто бы что ни говорил о важности графического исполнения в MMO, а свежий апельсиновый фреш любят все.

Press LClick to Win

Помимо внешнего вида в Warlord of Draenor немного перелопатят и саму механику. Отныне у профессиональных пианистов не будет большого преимущества в PvP, поскольку количество кнопок заклинаний урежут. Большинство активных умений переквалифицируются в пассивные, а некоторые и вовсе объединятся вместе. Таким образом, количество активных заклинаний заметно сократится, а твое глазное яблоко не будет чувствовать дискомфорта от пестрых картинок по всему экрану. Помимо того, что разработчики решили обделить нас талантами, они еще и тесно связали их со специализациями. Теперь прокачка каждой ветки будет заметно влиять на уникальность персонажа. Несмотря на то, что убивать противников ты будешь всего в несколько кликов, даже из этого мелкого числа можно забабахать вполне сносную комбу, чтобы раздавать люлей в PvP.

Сложный характер

Напоследок несколько слов о характеристиках, которые уже не первый год Blizzard стараются полностью выпилить из геймплея. На этот раз в красную книгу попали меткость, уклонение, парирование и мастерство. Заменить их решили чем-то новым наподобие скорости замаха и передвижения. Лично мне не понятно, зачем менять шило на мыло, но разработчикам все же виднее. На фоне полной переработки механики Blizzard не могли не затронуть мобов, характеристики которых будут заметно утрамбованы таким смачным прессом, что ничтожные часы их жизни станут еще ничтожнее. И поделом.

Влад [Ghost] Тучин

Впервые за десять лет существования онлайнового Азерота разработчики наконец-то решили что-то кардинально поменять. Видимо, выезжать на засевших в игре старожилах уже не получается, нужно завлекать свежую кровь. Чтобы не пойти на дно, WoW полностью изменится в лице уже в середине этого ноября, а нам остается только надеяться, что все свои обещания Blizzard выполнит и сделает это качественно.

ГЕРОИ НЕ ВМИРАЮТ!

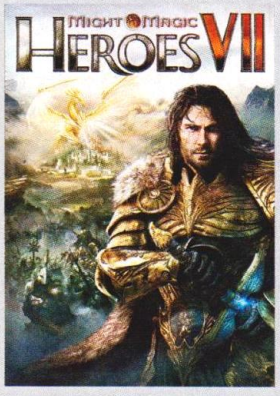
PC

Жанр:
TBS

Разработчик:
Limbic Entertainment

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
2015 г.



Сегодня серия Heroes больше напоминает больного пациента, который долгое время проходит реабилитацию во французской клинике. Но вместо дорогостоящих препаратов ему колют дешевые витамины, а неопытный персонал вообще не интересуется здоровьем своего подопечного. Примерно так можно было до недавнего времени описать то, что делала именитая Ubisoft с некогда легендарной серией «Герои».

Палата №7

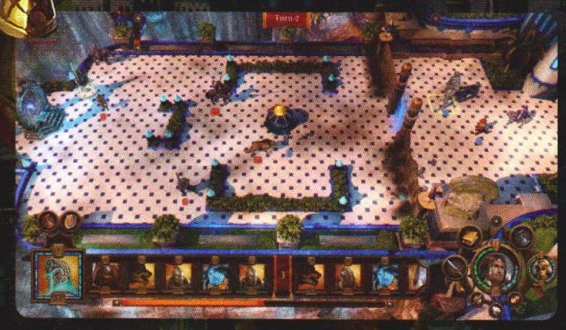
Для многих игроков анонс Might and Magic Heroes VII на прошедшей выставке gamescom оказался, мягко говоря, неожиданным. Реанимировать нашего пациента поручили известной по Might and Magic X немецкой студии Limbic Entertainment. Доктор хоть и не опытный, но дискредитировать себя еще не успел. Курс реабилитации немцы выбрали вполне вменяемый. Рецепт приблизительно таков: собрать воедино все самое лучшее из прошлых частей, добавить несколько новых препаратов и пациента можно выписывать.

Сюжет новых «Героев» снова забросит нас в мир Асхан. Не скажу, что это один из самых оригинальных миров серии, но вполне себе самодостаточный и интересный. После смерти императрицы Священную Империю настигает гражданская война. Чтобы как-то разрулить ситуацию и положить конец братоубийству Герцог Иван созывает Совет Теней. Такое себе собрание, где присутствующие под видом глобальных решений могут спокойно общаться, ругаться или просто бить друг другу лица. Прям наша Верховная Рада, честное слово. Видимо дела при дворе обстоят совсем плохо, раз уж на вечеринку позвали некромантов и орков. Всего руководить антивоенным парадом будут 4 фракции: Альянс Света, Академия Волшебства, Непокорные Племена и Некрополис. Еще две позволят выбрать игрокам. Здесь нам предстоит определиться между Лесным Союзом и Северными Кланами. Остальные варианты представят чуть позже. Будут ли среди них новые представители игровой фауны пока неизвестно. Хотя, если эксгумировать прошлое серии, то на это вполне можно рассчитывать.

Семь раз отмерь – один прирежь

Визуальный стиль Heroes VII будет чем-то напоминать предшественника. И это хорошо: вижуал входил в число того немногого, что не успели похерить разработчики предыдущей игры. Графика в меру мультяшная и довольно приятная, правда, поначалу все кажется немного сумбурным. Ко всему прочему на карту повылазят интерактивные объекты. Между ходами нашего протагониста может стрелять катапульта, разгуливать Титаны, падать курс рубля и прочие приятные мелочи. Да и сама карта станет намного разнообразней. Мне приглянулся большой перепад высот на игровом пространстве – выглядит довольно ново и свежо для серии.

Наконец-то в Ubisoft осознали, что вели они себя плохо и решили вернуть нормальный экран города. Теперь не придется сидеть с телескопом у монитора, рассматривая зарождение нового здания где-то там на задворках. До уровня трехмерных твердынь из пятых «Героев» пока не дотягивает, но все равно смотрится вкусно – милая рисовка и красивая анимация радуют глазное яблоко. Следуя рецепту врача, в игру



вернули все-все ресурсы. Теперь их, как и раньше, семь. Не знаю, чем руководствовались в Black Hole Entertainment, когда убирали «лишнее» из Heroes VI, но это были явно не те пилюли.

Тяжело в учении, легко в гробу

Пытаясь нафаршировать проект чем-то новым, «Лимбики» не стесняются заимствовать интересные решения у прямых конкурентов. Так, например, из лежащей в соседней палате серии Disciples тайно похитили возможность использовать книгу заклинаний вне боя. Можно сетовать на то, что и раньше подобные шалости позволялись в ограниченных количествах, но в седьмых «Героях» это кажется более глубокой перспективой. Здесь упрекнуть девелоперов особо не в чем, так как сама Disciples давно находится в состоянии клинической смерти и врачи не дают утешительных прогнозов. Из того же отделения угнали и всякого рода преграды во время боя.

Героев нужно знать в лицо

1. Might and Magic – одна из самых древних и легендарных вселенных в игровой индустрии. Она берет свое начало в далеком 1987 году, охватывает внушительный круг жанров, а количество игр давно перевалило за 30. Не каждая игровая вселенная может похвастаться таким внушительным списком.

2. Лишь горстке легендарных персонажей суждено отведать два разных и не связанных между собой мира «Героев» – Эратию и Асхан. Этими счастливчиками были беспощадный варвар Крег Хэк и небезызвестный некромант Сандро. Хотя пасхалок и отсылок к миру Эратии в новых играх серии достаточно много.

3. Мало кто знает, но предтечей серии считается игра King's Bounty, выпущенная в 1990 году компанией New World Computing. Хотя в отличие от первой части HoMM, в ней отсутствовала добыча ресурсов и развитие замков, но именно там были заложены основные принципы, получившие свое дальнейшее развитие в Heroes.

Сама же боевая система какими-либо особыми изменениями радовать, судя по всему, не собирается: поле разбито на клетки, отряды ходят в зависимости от показателя инициативы, а герой время от времени может кастануть что-нибудь могучее и страшное. Если мыслить глобально, то боевка не претерпела серьезных изменений еще с 1995 года за исключением мелких нюансов. Одним из таких можно смело считать возможность атаковать с фланга – если зайти отряду за спину или ударить сбоку, результат будет намного плачевней. Это добавляет, по сути, в фэнтезийную игру пару капель реализма, позволяя более тщательно планировать последующие раздачи люлей противнику.

Рома [Sirius] Лытвынчук

НАШ ПРОГНОЗ

В целом, первые впечатления можно назвать позитивными. Старание разработчиков вернуть серию в привычное для любителя пошаговых стратегий русло видно невооруженным оком, что есть вери гуд. Настораживает лишь отсутствие опыта в разработке проектов подобного рода. Кроме не особо выразительных дополнений к Heroes VI игроделы успели отметиться лишь сыроватой Might & Magic X. Так что дружно скрестим пальцы обеих ног и будем надеяться, что у Limbic Entertainment все пройдет гладко, ведь задатки для того, чтобы стать достойной игрой легендарной серии в Might and Magic Heroes VII есть.

9\12

WORLD OF SPEED

PC

Жанр:
MMO-racing

Разработчик:
Slightly Mad Studios

Издатель:
My.com, mail.ru

Дата выхода:
4 квартал 2014

БОЛЬНЫЕ СПИДОМ

Давай начистоту. Мы с тобой далеко не самые крутые геймеры в мире (ты ведь не из NaVi, правда же?) Очень часто бывает так, что ты заходишь в какой-нибудь новенький Battlefield или в новую гоночную погонялку, а тебя там раунд за раундом, прости господи, натягивают по самые абрикосы. Ну что тут поделаешь, если ты законченный казуал или просто хочешь играть онлайн, особо не напрягаясь, одной рукой, чтобы второй иметь возможность проверять лежащий рядом пакетик на наличие в нем чипсов? «Спокойствие, только спокойствие», – как будто говорят нам парни из Slightly Mad Studios. Добро пожаловать в World of Speed.

ММОлюция!

На первый взгляд World of Speed – типичная гонка с прицелом на онлайн, с довольно хорошей, но не сногсшибательной картинкой от людей, которые в первую очередь специализируются на автосимуляторах с серьезными щами. Тем не менее, World of Speed – аркада до мозга костей. Здесь не нужно постоянно дергать ручник и можно особо не бояться столкновений с противниками и уж тем более – с всевозможными заборчиками да березками. Все это твой Porsche Panamera снесет к хренам собачьим и как ни в чем не бывало поедет дальше.

Для любителей декоративного реализма в аркадах завезли вид из кабины, так что, если ты один из них, – танцуй. Ну и куда же без лицензированных машин и детализированных трасс в разных там Монако и Миланах. Треки, между прочим, смоделированы с картографической точностью благодаря Google Maps и личному пребыванию разрабов на местности (кто же откажется за корпоративный счет слетать на Лазурный берег?) Но есть один небольшой, хотя нет... один БОЛЬШОЙ момент.

Въехать в роль

В Slightly Mad хотят ни много ни мало поменять саму суть восприятия гонок, а, возможно, и всех онлайновых игр вместе взятых. В их проекте победа – далеко не самое главное. Главное, как бы это странно не звучало, отыгрыш роли. Да, в аркадной гоночке. Типичный заезд в World of Speed напоминает своего рода рейд. Перед началом гонки каждый игрок получает персональное задание: дойти к финишу без повреждений или, наоборот, хорошенько пободаться с противниками.

При этом тебе необходимо действовать в команде с другими игроками. По сути, это и есть те самые роли, о которых, не замолкая, твердят разработчики. Кто-то берет на себя роль танка и крушит все что видит, кто-то – роль невероятно быстрого «эльфа» с аэродинамическим обвесом. В общем, ты понял. Отыгрывая роль и выполняя задания, ты будешь получать гораздо больше экспы, чем за простой финиш в первой тройке. И это далеко не единственное отличие нашей героини от других гонок.

Не гоним, а перегоняем

Игра предлагает многоэтапное развитие. Прежде чем броситься в омут онлайновых страстей, не помешало бы заехать на стартовую локацию – заброшенный аэродром (привет, Burnout Paradise). Именно здесь можно будет потестить, а точнее – потестдрайвить авто перед покупкой, сделать пару каскадерских трюков (привет, Burnout, еще раз), пообщаться с другими игроками или вступить в гильдию... Ой, я хотел сказать в автоклуб.

Тут уже стоит передать пламенный поцелуй се-

рии Test Drive Unlimited, но разработчики и здесь решили соригинальничать. Если твой клуб демонстрирует экстраординарные умения на определенном треке, то его позволят забрендировать своими уникальными логотипами. Метим территорию, так сказать. Видеть эти лого будут абсолютно все гонщики в игре! Неплохой стимул.

Отдельный разговор – гараж, в котором можно от души потюняжить свои цацки и со временем расширить его до размеров частной коллекции какого-нибудь арабского шейха. И вот тут мы плавно подходим к автопарку. Не поверишь, но и здесь, казалось бы, чопорным англичанам, есть чем тебя удивить.

Занизим тазы

McLaren MP4-12C, BMW 135i Coupe, Camaro SS, Pagani Huayra (пожалуйста, читай это название правильно – ХУАЙРА). На первый взгляд все более чем стандартно, но снова есть одно не маленькое НО. World of Speed рискует стать первой гоночной игрой в мире (премиум-класса), в которой можно будет прокатиться на «Ладе» «восьмерке». Нет, это не шутка, я не гоню! Могу даже на «Шпиле» поклясться. Более того, в игре, вполне возможно, будет не один, а целый ряд авто российского автопрома, так что ожидаем Marussia B2 и последние новинки с прошедшего совсем недавно Московского автосалона. «Восьмерка» же засветилась в одном из роликов, в котором ее хорошенько затюняжили (видимо, кавказцы) и выглядела она весьма достойно. Разработчики явно делают ставку на славянскую аудиторию. На это намекает не только автопарк, но и московская трасса с видами на милый любому украинцу Кремль.

Позолоти ручку

Распространяться World of Speed будет совершенно бесплатно. Скачав клиент игры, ты получишь доступ к абсолютно всем трассам и базовому набору машин. А вот дальше разработчики уже будут проверять, насколько хорошо ты знаком со словом «донат». Будут ли реальные бумажные гривны и доллары влиять на игровое преимущество, говорить пока рановато.

Что касается картинки, то как для бесплатной MMO она тут на уровне «ничего так». В игре приятная, мягкая цветовая палитра, простенькие, но довольно качественные эффекты. Отдельно я бы отметил капли дождя, застилающие весь экран. Вот они выглядят действительно невероятно. В общем, неплохо, но ни в коем случае не next-gen, в чем нас активно пытаются уверить ушлые маркетологи. Зато игрушка будет хорошо бегать на слабых компах, что для MMO-проектов крайне важно.

Артем [Abubak] Бойко

Ведущий продюсер разработки World of Speed **Пит Морриш** рассказал, почему их игра не «условно-бесплатная», а просто «бесплатная».

«Итак, что сейчас происходит с условно-бесплатными играми? Некоторые издатели цинично используют определенные черты характера, которые есть у всех нас, в корыстных целях. Они просто выкачивают деньги у невинных игроков. Очень легко придумать систему, которая позволит наживаться на людских слабостях, а нам бы этого совсем не хотелось. Хотя мне и нравится иногда побыть злодеем, но игра не об этом. Мы все делаем честно, в нашей игре тебе не нужно платить, чтобы побеждать.

Ты бесплатно играешь, бесплатно совершенствуешься и бесплатно побеждаешь. Любой может стать лучшим в World of Speed, не потратив при этом ни копейки. Наша система подбора соперников такова, что люди, потратившие деньги на определенные запчасти или определенные машины, будут играть с соперниками того же уровня. Это не pay-to-win. Мы считаем, что отношения с сообществом игроков должны быть долгосрочными, а система, которая нагло выкачивает деньги, не может этого обеспечить».

НАШ ПРОГНОЗ

Сложно делать прогноз относительно этой игры. Slightly Mad замахнулись на то, что пока не получалось ни у кого, – сделать онлайн-гонку с огромным сообществом, которую игроки не покидали бы годами. Тут фразочками «совершенно бесплатно» и «можно проехать по Красной площади» не отделаешься. Нужно нечто большее. Это большее нам как раз и обещают господа девелоперы, но не превратятся ли все эти обещания в тыкву в день выхода?

Действительно ли можно скрыться в метрополитене от ядерной войны и жить там после?

ПРОЕЗДНОЙ НА ТОТ СВЕТ

Прохождение свеженького Metro: Redux, соседство со съехавшим с катушек тираном и испорченное пиво подтолкнули меня к желанию проверить правдивость теории, можно ли жить в метро после полного и бесповоротного ядерного кабздеца. Комфортно, уютно и с бойлером. После недели тяжелых исследований я пришел к выводу, что перепутал подземку с гипермаркетом и отправился не в то метро, что метро, а в METRO (если кому еще нужна скрытая реклама – пишите). По возвращению из путешествия по туннелям и станциям я накопал множество интересной информации и нашел смысл жизни, который у меня потом отобрали вместе с телефоном, когда я ехал в вагоне домой.

Нереальная реалистичность

К сожалению, реальный мир – отстой и довольно сильно отличается от видеоигровой реальности (кроме игр про Барби. По крайне мере, мне так сказал пони...). Разница между вселенной Metro 2033 и реальностью также весьма существенна – в жизни все далеко не так красочно и обнадеживающе. Скорее даже тленно и безысходно, как грустный котенок под проливным дождем посреди пустынной улицы. Но почему же все так плохо? Прочитай еще раз первую строчку этой колонки. А теперь обо всем подробнее и с пафосом. Куда же без него, смертный.

Накрыло от грибов

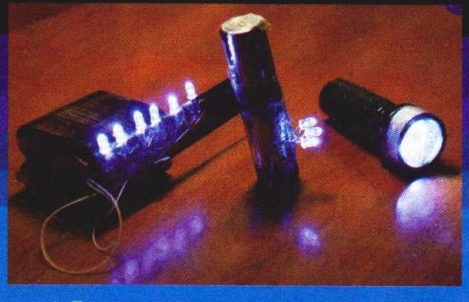
Ядерный гриб намного опаснее, чем мухомор или бледная поганка. Чтобы умереть от такого гриба, его даже не нужно принимать в пищу. Но что же делать, если на горизонте вдруг появляется такое чудо? Вариант «сфотографировать и выложить в Instagram» исключаем сразу. В качестве примерного экземпляра я использую среднестатистическую термоядерную боеголовку мощностью в 475 килотонн (чего только не купишь на eBay). Для начала попробуй прикинуть приблизительное расстояние от места, где ты находишься, до места эпицентра взрыва. Если «грибочек» вырос за 5 и более километров от тебя – пляши, мой дорогой бессердечный эгоист, ты останешься жив. Можешь возвратиться к своему уютному креслу и продолжать играть в WoW, WoT, Dota 2 или во что сейчас обычно играют после ядерного взрыва.

Бомбануло

Если же рвануло ближе... увы, ты находишься в радиусе поражения ударной волны, и, скорее всего, от тебя не останется и мокрого места (за 5 км и более мокрое место будет лишь на штанах). Идеальный вариант: если звук сирены успеет сработать хотя бы за пару минут до взрыва и предупредить окружающих о приближающемся кабздеце. В этом случае будет время обдумать, где бы укрыться и чем подтереться. Если бункеров и глубоких подвалов поблизости нет (а так оно обычно и бывает), а станция метро является ближайшим и единственным укрытием (только помни, что бежать нужно именно на подземную станцию, иначе тебе грозит премия Дарвина), то лети, несись, беги туда со всех ног, пока они еще есть.

Туннельный синдром

Как ты помнишь из учебников ОБЖ, у ядерного взрыва есть 5 поражающих фак-

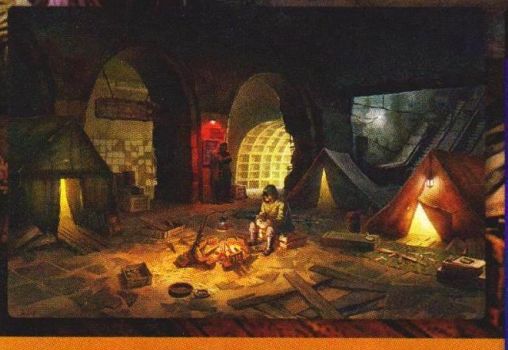


Как сделать фонарик

Когда конец света уже настал, фонарик станет весьма полезным гаджетом. Свету-то конец. Собрать прибор самостоятельно не составит труда. Тебе потребуется:

- Стандартная батарейка AA, которую можно достать из пульта.
- Лампочка на 2 В. Ее можно вытащить из сломавшегося фонарика.
- Тонкая проволока длиной 15-20 см.

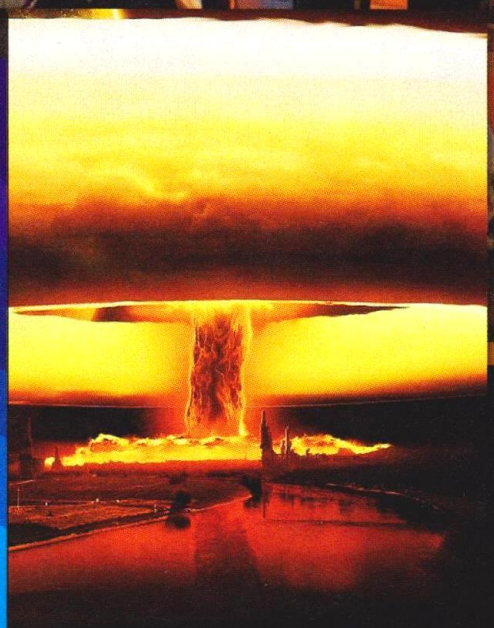
После того, как все составляющее лежат под рукой (или под щупальцем, если ты уже облучился) можно приступать к изготовлению. Для начала – оберни проволоку вокруг основания лампочки, донышко которой прислони к положительному выходу батарейки (там, где +). Проволокой обкрути батарейку и другой конец ее же прислони к минусу батарейки. Теперь осталось лишь обмотать все это изолентой и готово. Это чудо техники будет работать, пока лампочка соприкасается с + батарейки, и выключается, когда контакта между ними нет.



Как собрать ядерную боеголовку

Как ни странно, сделать это довольно просто. Сложнее всего достать нужные компоненты, но это не проблема, если у тебя есть интернет и пара миллионов баксов.

- Понадобится обогащенный уран. Если твой уран не обогащенный, то дай ему денег и золота.
- Раздели уран на две равные части и прикрепи их внутри какого-нибудь корпуса. В качестве корпуса можно использовать холодильник, шкафчик или микроволновку.
- Снаружи обложи корпус взрывчаткой (килограмм 200 тротила должно хватить).
- Фитиль использовать не очень умно, поэтому лучше всего сделать детонатор из подручных средств.
- Твоя домашняя ядерная боеголовка готова. Можешь положить ее на антресоли к остальному хламу, но ни в коем случае не продавай ее Корее.



торов: ударная волна, световое излучение, электромагнитный импульс, проникающая радиация и радиоактивное заражение. Если успеть спуститься в глубокую станцию до того, как случится «Big Bada Boom!», то об ударной волне, световом излучении и проникающей радиации можешь не беспокоиться. Метро, в принципе, и является общественным убежищем от ядерной атаки, а уже потом – средством для перевозки пассажиров. Но это все в теории. На практике же при внезапном ядерном ударе, скорее всего, случится следующее:

ВНИМАНИЕ! Далее будет описана вполне вероятная, ужасная и отвратительная реальность тщетного бытия, отчаяние и муки. Так что, если ты беременная женщина или впечатлительная личность, отложи журнал, иначе можешь отложить кирпич.

Сирена сообщает окружающим, что скоро произойдет ядерный взрыв. Люди в свойственной им бездумной панике мечутся вокруг. Допустим, тебе повезло, и ты окажешься рядом с глубокой станцией метро. Народ тоже не лыком шит, а потому огромной толпой сунет туда. Начнется жуткая давка, в которой затопчут детей, инвалидов, стариков и споткнувшихся бедолаг. Если сумеешь спуститься живым на станцию, радоваться все равно еще рано. Вместе с ударной волной, проникающей радиацией и излучением придет также электромагнитный импульс, который вырубит всю электрику в радиусе многих километров. Свет погаснет, снова начнется паника и давка, в которой так же погибнет немало людей.

Дальше – хуже. Насосы, которые откачивают подземные воды, перестанут работать, и вода начнет затапливать все вокруг. Паника вспыхнет с новой силой. Люди начнут тонуть, и в надежде спастись тянуть за собой тех, кто еще на плаву. После такого для жизни это место уже будет не пригодно в виду отсутствия дренажной системы и антисанитарии. Оставшиеся в живых будут пробовать выбраться наружу, где, естественно, помрут от радиоактивного заражения. Из всего этого следует одно заключение – после ядерного взрыва метро станет обителью смерти, а не выживших людей. Самый оптимальный вариант – сразу же после взрыва отправиться через туннели к отдаленным станциям в надежде, что там снаружи территория пострадала меньше, и что ветер отогнал радиоактивное облако в другую сторону. В условиях прибывающей воды и полной темноты передвижение займет много времени и сил, но это лучше, чем остаться на станции среди безумной толпы.

Остановка по требованию

Теперь можешь выдохнуть, успокоиться и пососать валидол. Выжившим, которые будут находиться в области радиоактивного заражения, нужно будет быстро паковать чемоданы и ехать куда подальше. Но не плачь, вероятность ядерного конфликта довольно мала в современном обществе. А если хочешь перестраховаться и хорошенько себя защитить, то езжай жить в глушь, подальше от промышленных и военных объектов, атомных станций и центров крупных городов. Эти места наиболее подвержены удару или аварии. Лично я уже упаковал чемоданы и уезжаю в безопасный бункер. По крайней мере, так мне сказали славные ребята в белых халатах.

Hellblazer

РИСУЯ ВСЕМ

Надоело, что для украинских разработчиков постапокалипсис – навязчивая идея? Хочется чего-то нового? Получи и распишись – один из идеологов S.T.A.L.K.E.R. и Survarium продал квартиру, чтобы сделать Sketch Tales. Игру, в которой вместо суровых мужиков с калашами посреди развалин мультяшный динозавр гоняет милую кляксу по рисованному миру. Отойдя от шока, мы поспешили пообщаться с создателем этого проекта Алексеем Сытяновым раньше психиатров. После чего от шока пришлось отходить еще раз. Похоже, Sketch Tales станет игрой, подобных которой мир еще не видел. Причем полюбит ее не только твоя младшая сестра, но и такой суровый парень как ты.

Кисть мастера

Зайдя в одно из столичных кафе, я тут же заметил Алексея – колоритный здоровяк с добродушной улыбкой не затеряется в толпе посетителей. Алексей всегда приходит чуть раньше. А еще он не ест мяса, носит псевдоним Koan (термин из дзен-буддизма), увлекается мистицизмом, психологией и еще, кажется, всем на свете. За 21 год в индустрии он успел попробовать себя в куче жанров – от MMO до социалок – и даже как-то основал студию мобильных игр. Но самое главное его достижение как разработчика связано с работой в GSC. Сюда он устроился в качестве дизайнера уровней «Казаков», но со временем стал сценаристом и главным геймдизайнером той самой игры на букву «С». Именно он придумал систему A-life, сделавшую мир Зоны живым и таким атмосферным, а также был одним из авторов концепции и сценария сиквела. С тех пор, как на этих самых страницах Алексей рассказывал нам подробности о закрытии S.T.A.L.K.E.R. 2 (кстати, видеоверсия того интервью собрала на Ютубе более полумиллиона просмотров), прошло ровно два с половиной года.

Леша, чем ты занимался все это время?

Я отправился в Индию – путешествовал по нескольким штатам на скутере. Это было нечто! Думал о новых проектах, среди которых была игра с рисованием. Вернувшись из Индии, я выживал как мог (смеется). То есть, начал плотно работать над Survarium. А еще совместно со своей девушкой Марией Карпенко разработал две авторские методики в психотерапии – по работе с интеграцией тени и асимметрии лица.

Тебе, как психологу, должно быть интересно: когда ты сказал «Survarium», я захотел поговорить об этом. Что ты делал на проекте, почему ушел и что теперь с ним будет?

Занимался общей концепцией, режимом свободной игры, который все откладывался. Разработал мир игры, группировки, спроектировал карту «Химзавод», написал сценарий с потенциальным финалом лет на 5 развития и даже расписал краткий сценарий для комикса.

Ушел, потому что режим Фриплея в очередной раз откладывался, и я сильно разошелся во мнениях с руководителем проекта, о том каким он должен быть и когда его надо разрабатывать. К тому моменту, это был уже второй год разработки, хотя, на мой взгляд, нужно было начинать именно с режима свободной игры. Но Survariun попрежнему мне интересен, время от времени возвращаюсь к нему и играю. В общем, в сентябре 2013-го я выбрался из зоны зеленого апокалипсиса, решил стать индиразработчиком и сделать проект, о котором давно мечтал – Sketch Tales.

Очень хочу узнать подробности, но не могу не спросить об Areal – «духовном наследнике» S.T.A.L.K.E.R., ставшем главной шуткой этого года. Его кампания на Кикстартере напоминала забег по складу граблей. Какое участие ты принимал в этом балагане, на самом ли деле West Games – шарлатаны?

Команда Areal – скорее мечтатели, но не жулики. Эти люди работали над разными частями серии «Сталкер» – многих знаю лично. Команда действительно хотела сделать игру в лучших традициях «Тени Чернобыля». Однако в попытках донести этот месседж West Games получили совсем не ту реакцию, на которую рассчитывали. Лично мне идея Areal понравилась, потому я и присоединился к команде в качестве геймдиз-консультанта в июле, когда кампания на Кикстартере уже была в самом разгаре. Я занялся проработкой концепции, у меня было виденье, как сделать действительно качественную игру выживания с атмосферой и рядом оригинальных механик. Позже, мне предложили большую творческую свободу на проекте, и я согласился стать креативным продюсером.

Тем временем, скандал с использованием материалов «Сталкера» на Кикстартере все более разгорался. Я предложил ходы по исправлению ситуации и даже по перезагрузке кампании с чистого листа, но не все было принято. Что-то успели поправить, сняли новое видео, и тут, уже в самом конце, нас ждал неприятный сюрприз. Без объяснений причин Кикстартер-кампанию заблокировали, уже после того как она собрала необходимые деньги. Печально, хотя и предсказуемо.

Вещи, которые стоит сделать в Sketch Tales в первую очередь

1. Нарисовать меч, форма которого многое расскажет о тебе дедушке Фрейду
2. Нарисовать меч в виде Зигмунда Фрейда
3. Нарисовать существо с лицом Зигмунда Фрейда и убить его мечом в виде Зигмунда Фрейда

Алексей Сытянов: портрет в цифрах

Возраст: 37

Рост: 191

Создал игр: 6

Прошел игр: 1500

Любимое число: 7

Количество тентаклей после посещения Чернобыля: 0

Длина бороды: смотря откуда считать

Воображение на вооружении

Наши впечатления от 10-ти минут в Sketch Tales

Алексей включил полупустой тестовый уровень и выпустил меня порезвиться. Первое впечатление: в динамике выглядит очень круто – скрины всего не передают.

Как и полагается настоящему мужчине, я сделал три вещи: построил дом, вырастил существо и насадил врагов на меч. Все элементы рисуются в одном и том же редакторе – и он действительно невероятно прост. Можно выбирать толщину линии, заливку, стирать нарисованное и так далее.

Строительство элементарное: берешь составляющую – например, стену или лестницу, раскрашиваешь как хочешь и одним кликом переносишь в мир игры. Выстраиваешь в ряд, складываешь друг на друга – оп, и дом готов. Теперь очередь питомца. Где-то секунд 50 у меня ушло на то, чтобы создать забавную кракозябру, которая мигом ожила, стала бегать в округе, нашла какое-то оружие и зафигачила им встреченного динозаврика. Я тоже решил вооружиться. Уверенными движениями я придал мечу форму, взял его в руку и отправился к толпе монстров. Этот поединок был веселым, драйвовым и незабываемым. Ведь я впервые в жизни разрубил врагов огромным пенисом.

10 минут валяния дурака в «на тяп-ляп нарисованном мире» хватило с головой, чтобы понять: она уникальна (кстати, ничего общего с «Майнкрафтом»). Ведь современные игры не дают тебе влиять на геймплей – и ААА с мокап-анимацией да супер-пупер-3D графикой, и инди-платформеры с огромными пикселями, по большому счету одинаковые. Они как картины в музее, отгороженные веревочкой с табличкой «руками не трогать». А Sketch Tales дает тебе свободу не только трогать, но и перерисовывать. Словно городская стена, холст уличных художников. На ней маркером написать послание из трех букв. А можно нарисовать человечка. Или изобразить провокацию в духе Бэнкси. А порою мастера обычным баллончиком с красками создают шедевры невиданной красоты.

Похоже, наконец-то появится игра, которая поставит финальную точку в спорах на тему «считать ли игры искусством».

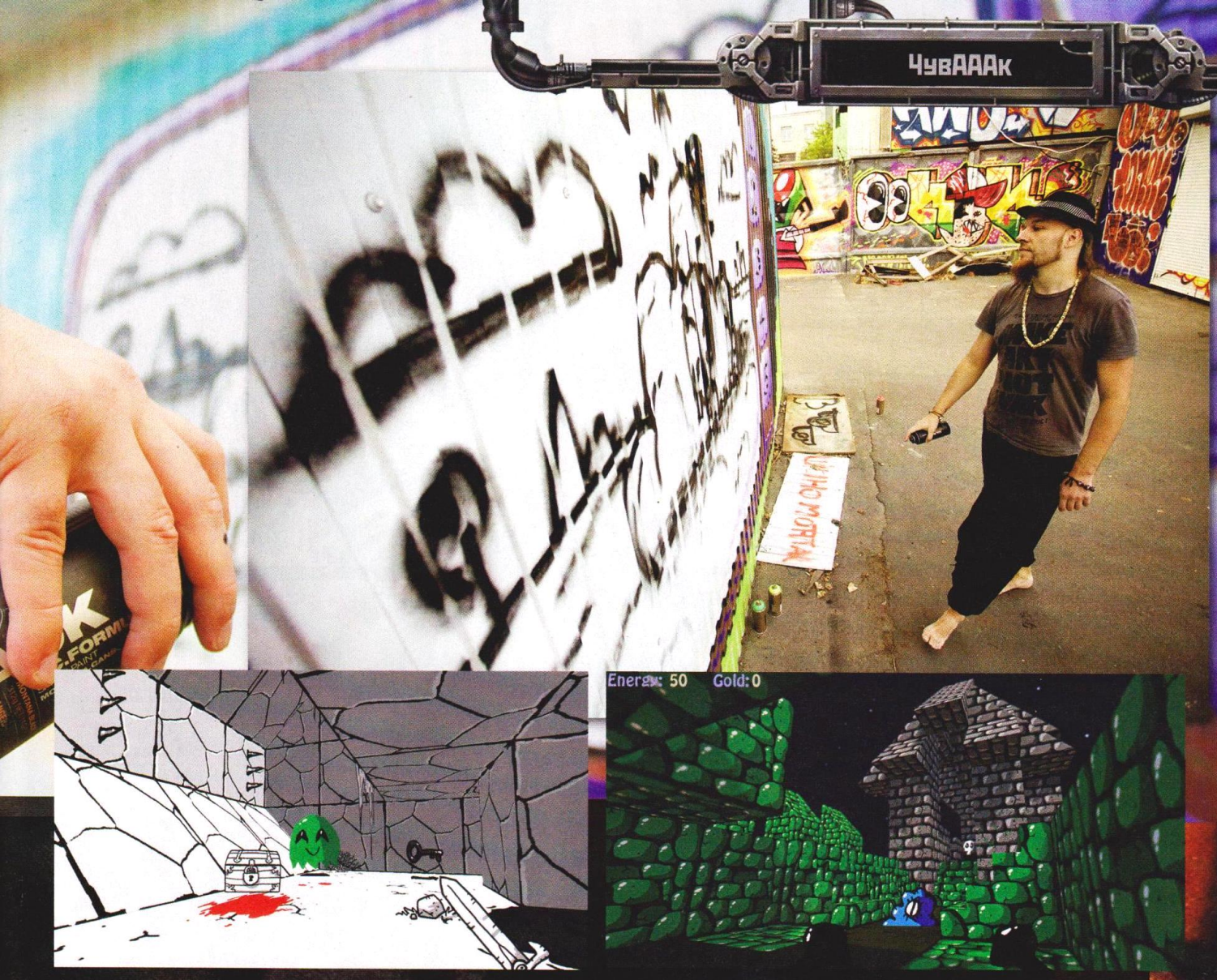
А что сейчас с Areal?

Несмотря на фиаско с Кикстартером, я все еще верю в потенциал Areal. Да и команда не сдается. Увы, говорить о статусе разработки не могу – это в компетенции руководителя студии West Games.

Ты теперь тоже руководитель компании – 8D Studio, которая названием напоминает смайлик и делает Sketch Tales. Обрисуешь суть своего нового проекта?

Это ролевая игра-«песочница», где магия – рисование. В мире Sketch Tales случилась беда: пропали все цвета, и игроку предстоит стать героем, который их вернет. Забыл меч? Не беда – нарисуй. При помощи магии можно создавать все что угодно: от оружия и замков до существ, которые оживут и станут частью мира игры. Рисование – не просто крафтинг, с его помощью можно изменить весь мир. В отличие от других сэндбоксов, у нас свобода творчества имеет смысл и цель, сохраняя при этом многообразие визуальных форм. Хочешь – сделай игру комиксовой, хочешь – ожившей картиной Дали. Веселое безумие или кровавый эпический экшн? За чем пришел, то и получишь.

Звучит очень даже неплохо! Только есть одна проблема. Как-то я пошел в дельфинарий и увидел там уморительного тюленя. Он забавно хлопал ластами и говорил «у-уу-ууу-уу», а потом взял кисточку в рот и рисовал рывками головы разноцветные кляксы.



Примерно такой же уровень у моих художеств. То есть, Sketch Tales мне противопоказана?

Тебе не обязательно самому все рисовать – будет множество заготовок на любой вкус. Вот только зачем ими пользоваться, если интереснее творить собственными руками? Тем более, в Sketch Tales не важно, как хорошо ты владеешь живописью, – умения соединить две линии уже достаточно. Рисовать игрок будет в специальном редакторе, который является частью игры. Мы делаем его интуитивно понятным людям, никогда не державшим кисточку, но при этом, чтоб функционала хватало даже профессиональным художникам. А самое главное, что в Sketch Tales можно будет серьезно улучшить навыки художника. Ведь на самом деле все люди умеют рисовать – просто не все об этом подозревают. Нужно просто немного практики и веры в себя.

Знаешь, если слона или дельфина можно научить рисовать, то может и у меня тоже получится… Это здорово, что игра поможет раскрыть в себе талант, но сколько при этом будет уделено внимания экшну и ролевым составляющим?

Экшна будет достаточно, а также оружия, ловушек и драйва. При этом Sketch Tales – приключение в стиле roguelike – одного из жанров-предков RPG. Так что ничто рогаликовое нам не чуждо, в том числе открытый мир и множество непредсказуемых случайностей. Ролевые элементы обязательны: тебя ждут путешествия по миру, общение с персонажами, торговля. И, конечно же, отыгрыш роли – быть героем, негодяем, искателем приключений, созидателем или кем-нибудь еще.

А будет что-то помимо сюжетных заданий? Потому что для меня, как для многократного спасителя Галактики, как-то мелковато возвращать цвета.

Неужели у тебя нет детской ностальгии по раскраскам? (смеется) Поверь, сюжет пропускать не захочется. Но пока слишком рано для подробностей. В Sketch Tales будет чем заняться. Даже просто исследуя мир, можно найти немало секретов, сюрпризов и событий. Кроме того, не стоит недооценивать цвета, тут у нас целая алхимия намечается. Ведь каждый цвет обладает особой силой и потенциалом для экспериментов. Например, стрелы, покрашенные в зеленый, становятся ядовитыми.

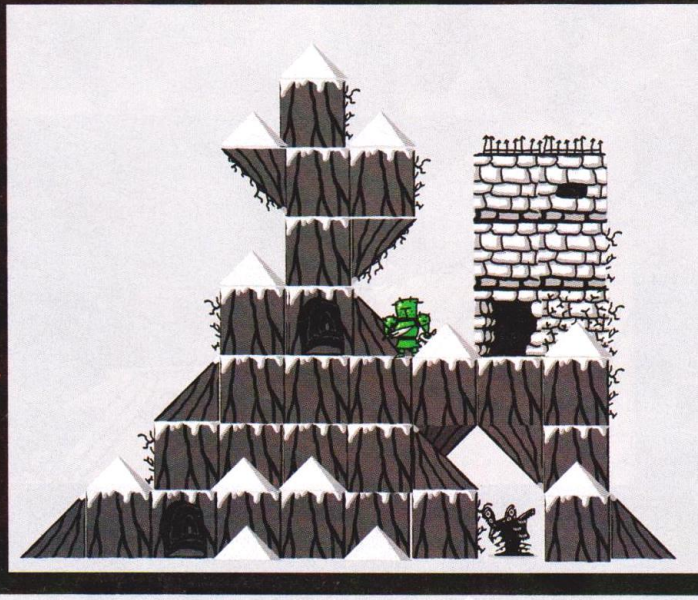
Алхимия? Я думал это называется «цветокоррекция»… То есть, если у тебя нет зеленого ключа, можно будет его просто перекрасить, и открыть красный замок?

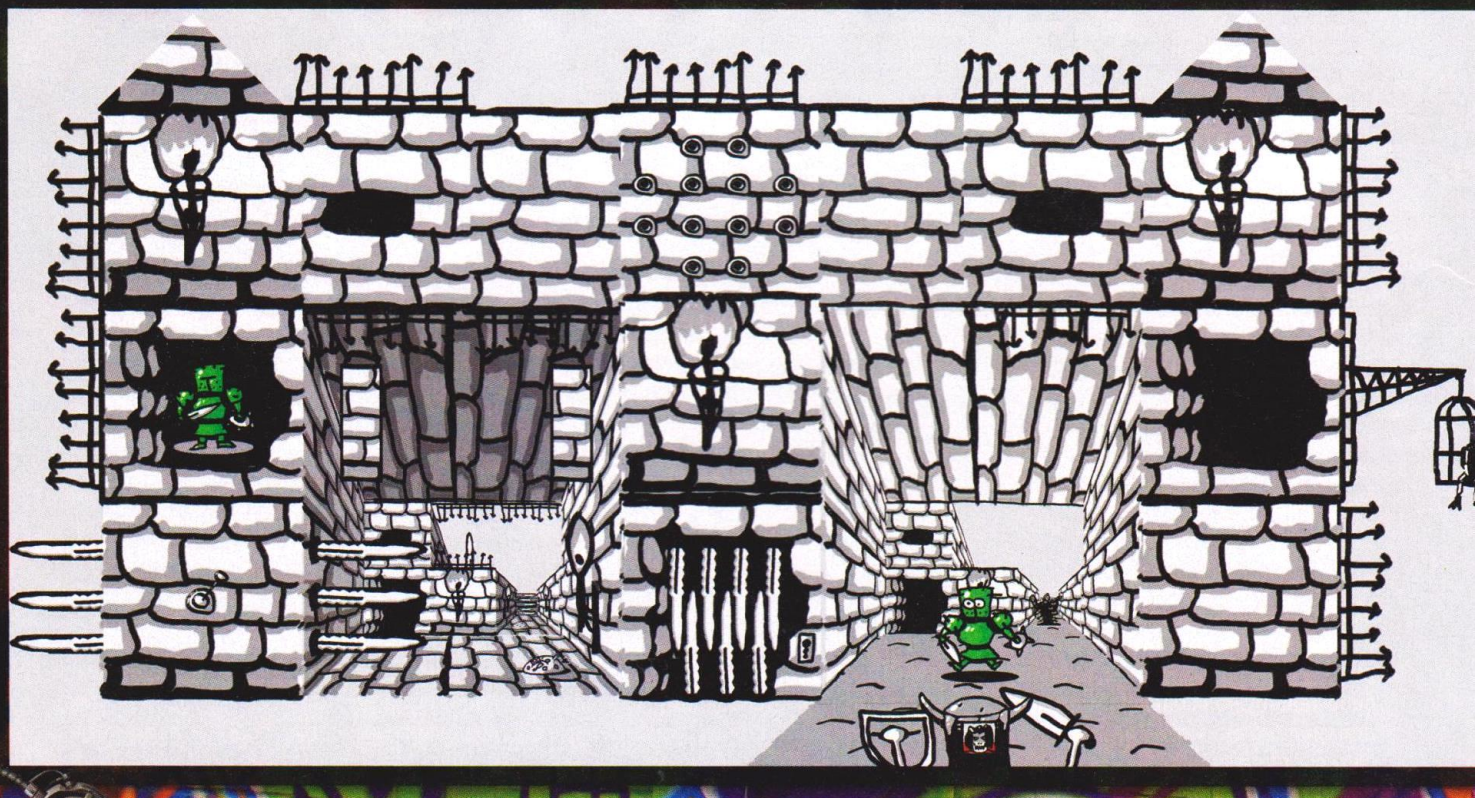
Каждую преграду можно будет преодолеть множеством способов при помощи сверхспособности, которая у тебя есть в реальной жизни: воображения. Хочешь попасть в неприступную крепость с наглухо задраенными воротами? Нарисуй дверь на стене и посмотри, что из этого получится.

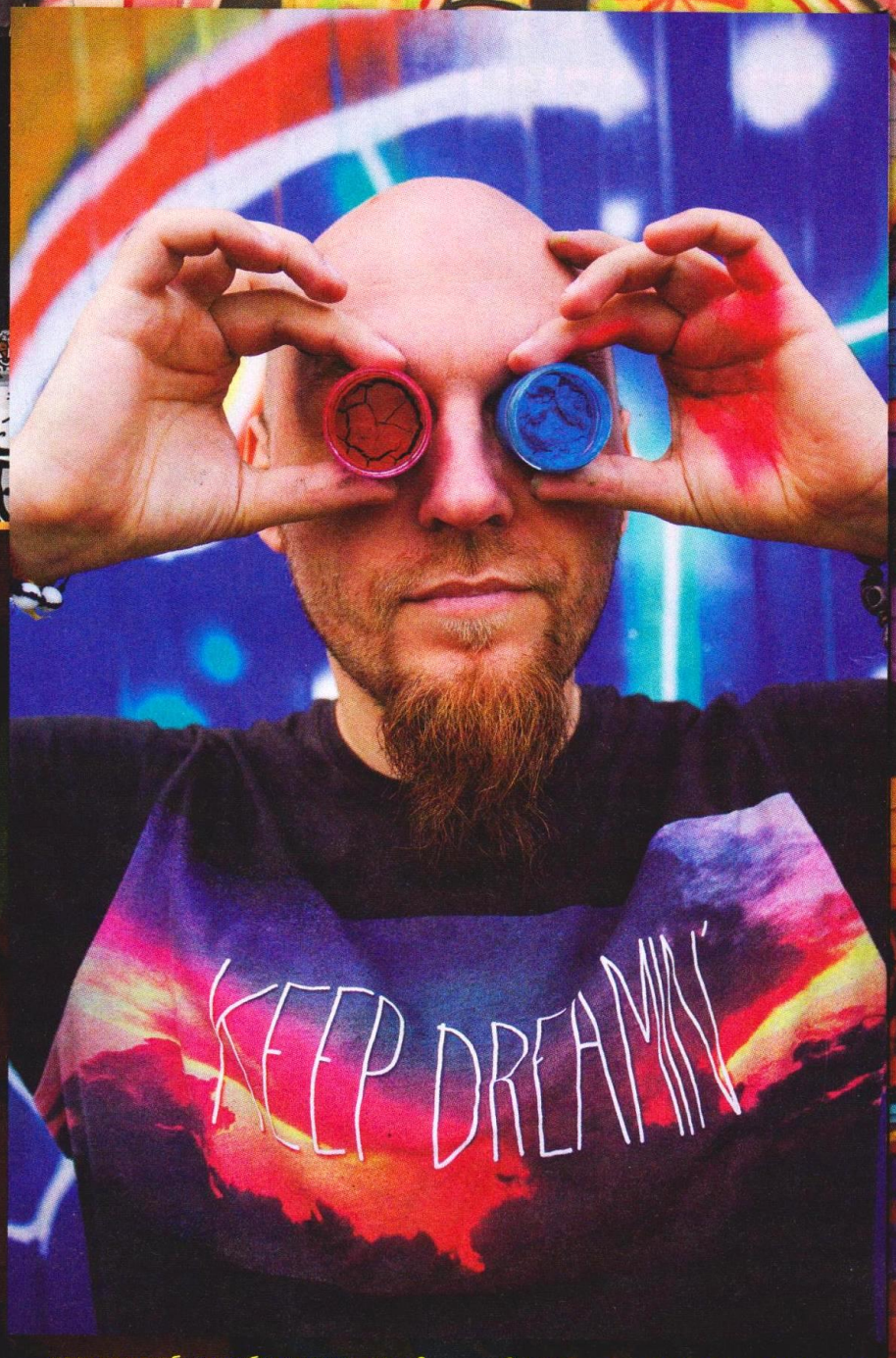
Круто! Но не будет творческий подход суперчитом?

Ладно, раскрою секрет. Мы стараемся сделать так, чтобы играть было интересно любым стилем, и баланс при этом важен. Да, любые преграды можно преодолеть заклинаниями-рисунками. Но прежде их нужно выучить, а для этого – найти скетчи: эскизы в виде свитков. Такие вещи на дороге не валяются, так что не рассчитывай, что с первых секунд игры сможешь нарисовать все что угодно и переделать мир. Но с каждым найденным свитком твои возможности будут расти. Например, один из них позволяет рисовать топор – и ты можешь придать ему какую-угодно форму, хоть око-

Ранние концепт-арты Sketch Tales







рока. За миг им можно будет вооружиться. Конечно, если тебе хватит специальной «энергии», чтобы перенести рисунок в игру.

Черт, я уже хочу поиграть! Надеюсь, что тебе и команде хватит энергии, чтобы выпустить Sketch Tales в следующем году. Кстати, это правда, что ты продал квартиру ради финансирования проекта? Это как-то связано с провалом Areal?

Да, я продал квартиру. На нашем Ютуб-канале (www.youtube.com/user/8DKyiv – прим. Ред.) лежит ролик, в котором я посещаю свою обитель в последний раз, чтобы попрощаться и рассказать о Sketch Tales. На следующий день после съемки у квартиры уже был новый хозяин. Это было в начале лета, когда я еще не знал об Areal. Работа над Sketch Tales велась с конца 2013-го года – именно тогда я и решился продать квартиру. По одной причине: я понял, что такую игру не сделаешь в одиночку. Хорошие программисты и профессионалы стоят денег, а искать инвестора – я не хочу. Это здорово – работать в крупных студиях над большими высокобюджетными проектами. Но я устал от инвесторов, которые не дают экспериментировать из-за страха потерять прибыль. Надоело чувствовать себя зажатым в рамки, когда на каждую предложенную инновацию продюсер или руководитель проекта говорит «Нет, давайте побольше QTE и стрельбы от первого лица, так сейчас модно». Знаешь, что S.T.A.L.K.E.R. едва не стал линейным FPS, потому что вышла Half-Life 2, и руководство решило все переделать? А чтобы отстоять симуляцию жизни, ставшую одной из ключевых фишек Shadow of Chernobyl, приходилось много бороться.

Независимость, как и искусство, действительно требуют жертв… Это очень смелое решение. Но неужели теперь ты живешь в коробке из-под холодильника под мостом и делаешь игру на ноутбуке, собранном из крыс?

Знаешь, мне было сложно на это решиться, но я все же поделюсь с тобой шокирующей информацией – квартиры в аренду – они существуют!

А пойти простым путем – просить милостыню на Кикстартер как все свободные художники – тебе религия не позволила?

Sketch Tales – куда больше и глубже, чем может показаться вначале. Особенно после просмотра дебютного трейлера. Рассказывать на пальцах, что в игре будет все и даже немного больше – только дайте денег! – не хочется. Не все так просто. Чтобы проект поддержали, мало идеи, нужно достаточно много сделать и показать.

Слушай, я придумал слоган для Sketch Tales: «Игра. Творческое пространство. Сбывшаяся мечта бездомного парня».

(Алексей смеется) Художника обидеть может каждый!

А если серьезно, Sketch Tales может стать феноменом, который прославит Украину. Поэтому желаю, чтобы у 8D Studio все получилось. Думаю, присоединятся и читатели «Шпиль!», главного альманаха современного искусства!

Спасибо! Скоро мы раскроем много новых интересностей о Sketch Tales. Уверен, вам понравится.

Khaj-Tosin

ШОВИНИСТИЧЕСКИЕ СВИНЬИ

Android | iOS

Жанр:
Angry Birds

Разработчик:
Rovio

Издатель:
Rovio

Angry Birds – самая популярная мобильная серия в мире. В нее играют все: от новорожденных и домашних животных до астронавтов и президентов. Но, как и любой дойной корове, ей нужно постоянно о себе напоминать. И на сей раз светлые умы из Rovio сделали то, чего от них никто не ожидал – они сменили пол. Персонажам.

Для тех, кто в гнезде

Скажу чисто для справки, что Stella стала двенадцатой игрой в серии о недобрых пернатых. И нельзя сказать, что ни в одной из игр до этого не было персонажей пола противоположного мужскому. Тот же Angry Birds: Epic, в который я играл больше, чем во все предыдущие, имел (в хорошем смысле слова) птичку-девочку класса «лекарь-танк». Так что гендерный вопрос вопросом на самом деле и не является, но сделать абсолютно всех главных героев дамами – такой шаг был сделан впервые. Сама Стелла, к слову, первый раз засветилась еще в оригинальной игре. Правда, умение у нее было несколько иное. Но не суть.

Девочки, не ссорьтесь

Главный злодей тоже отрастил себе… макияж. Теперь это Малифисента-lookalike королева, смотрящая на всех, как на свинский навоз. Именно она, паря на своем дирижабле, решила отобрать у главных героинь самое важное что у них есть – честь, верность, логику… да нет, шучу, фотоальбом она у них украла. А так как память птичья короткая, но яркая, главный персонаж по имени Стелла обозлилась на себе подобную, выкурила топор войны и заточила трубку мира. А по пятачкам, как всегда, будут получать свиньи. Которые, кстати, пол менять отказались. Странно. Вот мне интересно, как бы выглядела зеленая свинья в макияже. Ой, нет, фуу…

Пернатое правосудие

Если ты таки подумал, что в Rovio решили сменить не только пол, но и несущий золотые яйца геймплей, то тебе не по адресу. Go, Bad Piggies и Epic за углом. В Stella же придется вспоминать тот самый классический, как Red Rider BB Gun, игровой процесс. То есть, никаких фокусов с гравитацией, суперсил и ситхов, возводящих все в абсолют. Только главные героини в количестве пяти птичек и свинтусы. Правда, навыки у новых персонажей все-таки добавляют щепотку оригинальности. Стелла, к примеру, может наводиться пальцем и рикошетить от балок, а Поппи прыгает на будущий бекон бомбочкой. Ах да, заветные звезды по окончанию уровня теперь открывают еще и фотографии в этом самом альбоме.

Птички певчие мои

Художники и аниматоры из Rovio голубя съели на красивой, плавной и мягкой графической составляющей. Поэтому ожидать от Stella чего-то некрасивого или кривого и кособокого не стоит – все безупречно, как в плане самой картинки, так и в том, что она вытворяет. Самое занятное, что я не увидел в игре ориентации на женскую аудиторию, что было бы логично. Да, определенные моменты проскакивают, но розовые тона есть лишь в самой Стелле. Парням не стыдно будет в такое играть, а девушкам – и подавно. И это хорошо!

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Если компания, которая не называется Square Enix, выпускает 12 игр одной линейки по качеству находящихся на одном уровне, и этот уровень «великолепно», то я могу лишь снять перед ней шляпу. И если ты, читатель, прошел хотя бы одну из классических частей «Птичек», то Stella тебя зацепит обязательно. Она хороша всем: графикой, геймплеем, новыми персонажами и способностями, которые радуют глаз. И печалят свинок.

ОГОНЬ В ЛАДОНЬ

OSCURA SECOND SHADOW

Android | iOS

Жанр: Платформер

Разработчик: Chocolate Liberation Front

Издатель: Surprise Attack Games

Limbo. Игра света и тени, мрачность и грусть которой окунала с головой в темный колодец, наполненный густой атмосферой и безнадежностью. В свое время она стала настоящим прорывом, но, как говорится, на каждую бабочку найдется муха, похожая на нее. В результате возник целый слой подобных проектов разной степени свежести, в который вошел и Oscura, о продолжении которой я сейчас и расскажу.

#готичнаягрусть

Тут в идеале должен быть абзац о том, как я восхваляю глубину атмосферы и оригинальность решений из Limbo и, соответственно, обоих частей Oscura. Но его не будет. Это удел инди-критиков. Если ты не переваривать грусть, уныние и крепкую, настоянную жуть, Limbo не пробуй. Это тот тип искусства, который может испортить настроение. Oscura и ее продолжение Second Shadow оперируют теми же инструментами, но воспринимаются иначе. Дело, наверное, в главном герое. Это не маленький мальчик с большими *мама-роди-меня-обратно* светящимися глазами, а довольно забавный монстрик. С рукой-факелом...

Маньяк и его маяк

Первая часть Oscura начиналась с того, что на маяке, на котором главгер бессменно работал, случилось ЧП – силовой кристалл, дававший свет, разлетелся по всем усюдам. Second Shadow устроила «дубль два» злополучному маяку, только на сей раз произошла диверсия – из Жутко-Темного-Замка-Ужаса (с) прилетело некое существо, и свистнуло камешек с положенного места. По дороге, правда, он раскрошился на кучу осколков. В связи с тем, что персонаж обоих игр – единственный, кто на маяке работает, его опять сделали виноватым. И заставили камушек возвращать, пусть и в добровольно-принудительной форме, так как без камня не будет света, а без света мир накроется медным УАЗом вместе с героем.

А кто в тенечке живет?

Золотое правило гласит, что работа не волк... нет, не то. То, что не сломано, чинить не надо, вот! В связи с тем, что первая Oscura была и так очень увлекательной и самодостаточной, ее продолжение во много наследует предка. Уровни все так же атмосферны, монстры *мать-моя-женщина* убивают с одного касания, а уровни словно намеренно ненавидят выскочку с маяка, у которого ладошка самовозгорается.

С другой стороны, выглядит Oscura очаровательно. Все дело в анимации, которую со времен первой части хорошенько подмарафетили и причесали. Герой, остановившись перевести дух, оглядывается по сторонам и прищуривается, потому что впереди его ожидают лавовые бассейны, гигантские совы и шипы, на минуточку, с крылышками. Сложно описать атмосферу, которая просачивается через экран твоего девайса. Это как мраморный шарик, в котором видно и отчаяние, и тень, и глубина, и жуть, и стиль... Управление также улучшили. Ну как улучшили... поменяли расположение трех кнопок. Но играть стало гораздо удобнее, да.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Знаешь, не так давно подымался вопрос, может ли компьютерная игра быть искусством. Так вот, главное, что хочется сказать относительно Oscura: Second Shadow, искусством точно могут быть мобильные игры. Это как сказка братьев Гримм в оригинальном варианте: мрачное действо со своим неповторимым стилем. Проект не идеален, но он заслуживает внимания хотя бы ради знакомства с прекрасным.

«Три главных геймерских холивара: консоли против ПК, олдскул против новинок и вопрос о том, кто и насколько сильно будет страдать со следующим патчем WoT»
Народная геймерская мудрость

И ЛТ В ПОЛЕ ВОИН

И снова здравствуй, дорогой рыцарь мышки и клавиатуры. Сегодня у нас на обозрении обновление 9.3, которое как всегда принесло в не скучающее танковое комьюнити свежую волну нерфов, апов, нововведений и, как следствие этого, – эпические срачи и бурления народных говн. Патч получился весьма содержательным, так что вооружим глаз просветленной оптикой и изучим его поподробнее.

Маленькие да удаленькие

Итак, первое, чем нас решили порадовать, так это новыми танчиками. Решив, что высокоуровневых тяжей и уберпэтэшек в игре достаточно, разработчики освежили советский, немецкий и американский парки новыми легкими танками.

Естественно, в первую очередь нас интересуют топовые бронезверята, которым предстоят самые маслопролитные бои против страшных и ужасных старших братьев тех же 8-10 уровней. Начнем с американского T49. Сей симпатично выглядящий и довольно шустрый танчик можно вооружить 90-мм скорострельным дыроколом. Либо же (для любителей чемоданов и прочих снарядов размером с Чака Норриса) поставить на него страшное и ужасное вундерваффе 152-мм калибра. Лично я называю этот танчик «Майкл Джексон», за весьма неплохую скорость езды назад – аж 25 км/ч, что позволяет после разряжания гаубицы шустро откатываться назад «лунной походкой» в стиле короля поп-сцены.

T-54 облегченный – это ВНЕЗАПНО Т-54, только облегченный. Серьезно. Броня ослаблена в угоду шустрости, но при этом осталась все такой же рикошетной. Машинка ненапряжная, комфортная, и вообще придется по душе всем, у кого достаточно прямые руки для грамотной игры на ЛТ и светляках в частности.

Ну а топовый ЛТ – выпеченный на танковых заводах Рейха: Ru 261 – вообще отдельная песня. Дикий обзор в 400 метров, хорошая маскировка (плюс помним, что это ЛТ, а значит – штрафа к маскировке при движении не будет), аж 80 км/ч максимальной скорости делают новый шушпанцер просто суперским светляком. А если

★ НОВЫЕ ТАНКИ ОБНОВЛЕНИЯ 9.3

- ★ **США:** T37 (6 уровень), M41 Walker Bulldog (7 уровень), T49 (8 уровень)
- ★ **СССР:** ЛТТБ (7 уровень), Т-54 облегченный (8 уровень)
- ★ **Германия:** Spahpanzer Ru 261 (8 уровень)

добавить к этому точную и скорострельную 90 мм пушкенцию, то сей гусеничный болид вызовет желание прокатиться на нем даже у убежденных фанатов тяжелых танков.

А теперь учим физику

Помимо новых машин, в 9.3 была доработана игровая физика. Самое прикольное нововведение коснулось рикошетов и уже вызывает предвкушение замечательных «случайных» фрагов. Итак, если раньше после рикошета снаряд просто пропадал, то теперь он теряет четверть бронепробития и летит дальше. Естественно, имея все шансы угодить в какой-нибудь другой танк, сделав его броне маленькую бяку. Или не маленькую, зависит от калибра. Так что особо ушлые игроки с опытом настольного тенниса теперь вполне могут использовать свежую фичу для всаживания снарядов «от борта», к примеру, доставая противника за поворотом.

Немцы с выходом обновления вздохнули свободнее, поскольку попадание в трансмиссию перестало поджигать танк. Памятуя, сколько машин Рейха имеют переднюю трансмиссию, и посему пылали аки

факелы каждый третий бой, стоит только удивиться – почему эта нужная и важная фича не была введена раньше.

Еще одна интересная фишка коснулась фрагобойства. Теперь, если ты угодил снарядом в танковую гуслю, и танк противника слегка утоп (например, форсировал преграду и не успел починиться и выехать), то тебе засчитают столь приятный и заслуженный фраг.

Уголок финансиста

Добрались изменения и до игровой экономики. В первую очередь, выход из боя или АФКшность стали бить по карману игрока весьма ощутимым штрафом в серебре, вне зависимости от того, выиграла его команда или нет. Также была увеличена доходность премиумных машин, так что фармить серебро на них стало еще проще и приятней.

Кроме того, появился материальный дзен в вытанковывании урона броней. В обновлении 9.3 хорошая игра от брони и рикошетов вознаграждается серебром, так что теперь не «Стальной стеной» единой живут рикошетные и толстолобые машины.

Нерфы, нерфы, НЕРФЫ!!!

Куда уж без них... Вот мы и подошли к главной теме всех срачей в «Танках». Как и ожидалось, «Квас» КВ-1С распилили на два танка 5 и 6 уровней: собственно, КВ-1С перекочевал на 5 уровень, а вместо него на 6 появился тяжелый КВ-85. Обе машины пока что совершенно не вдохновляют... Ну или народ еще просто не просек фишку. Поживем – увидим.

Педаль за отвагу

Добавили в обновлении 9.3 и одиннадцать новых наград. Получить их не особо сложно, но сами по себе они достаточно прикольны. Лично мне понравилась «В расчете!», которая выдается за уничтожение врага, который уничтожил тебя же (пожаром, тараном, одновременным выстрелом), и «Надежный боевой товарищ», для получения которой нужно минимум 50(!) боев подряд не наносить союзникам урона и не сбивать им модули.

Само собой, введена еще целая куча мелких графических изменений, подпилены карты с точки зрения баланса. В частности, весьма ощутимо перепилили «Мурованку», в том числе растянули ее с 800x800 метров на 1000x1000 метров. Ящики, бочки и цистерны, которые раньше просто тихо и мирно разваливались, теперь красиво бабахают и вносят свою искорку на поле бронетанкового боя. Предоставляю подметить эти красоты тебе, читатель, а я передаю эстафету ведения этой рубрики другому автору. Удачи тебе на полях виртуальных сражений!

Михаил [Фокс] Лисица

Huawei MediaPad X1

Сейчас я раскрою тебе одну сокровенную тайну. Гейминг меняется. Если ранее под этим словом мы подразумевали лишь сидение дома или в компьютерном клубе за монитором, а чуть позже – проведение времени у телевизора с консолью в обнимку, то сейчас ситуация немного изменилась. У тебя есть смартфон или планшет? Ну что же, скорее всего, ты тоже геймер. Сегодня мы расскажем тебе, как правильно выбрать оптимальный мобильный девайс для игр. И не только.

КОМУ фаблеточку?

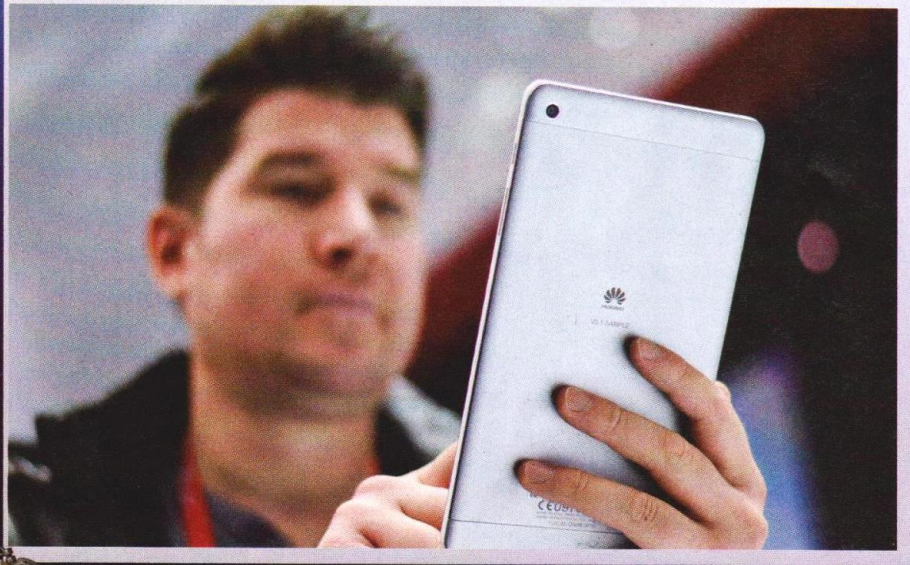
Семи-дюймовочка

Мы решили не зацикливаться на раскрученных брендах и взяли на тест технику от компании Huawei (правильно читается «Уавей» – теперь можешь, если что, понтануться перед корешами). Итак, Huawei MediaPad X1 – семидюймовый планшет. Но когда берешь его в руки, то даже не верится, что здесь есть эти 7 дюймов. Приходится лезть за линейкой. Дело в том, что его экран обрамлен в невероятно тонкие рамки, толщина которых в продолговатой части составляет всего 3 мм, а в короткой – 15 мм.

Толщина же самого девайса также приближается к рекордным показателям и составляет чуть более 7 мм. Радует гаджет и своим цельнометаллическим корпусом, и ребром жесткости, а также качеством сборки. «Убить» его будет сложновато. Только если очень захотеть... Впрочем, у металлического исполнения есть и свои минусы. Зимой, после прогулки на улице гаджет будет обпекать руки владельца неприятным холодком. Но поиграв 4 минуты в требовательную игру? положение можно быстро исправить в свою пользу.

Можно позвонить?

Есть у нашего героя и слоты под microSD карточку объемом до 32 ГБ и под microsim. Да, все верно – по нашему планшету можно звонить, и поверь, если ты все-таки надумаешь это сделать, то не будешь похож на законченного... (тут подставь любое матерное слово). Очень уж он похож на что-то среднее между смартфоном и планшетом. Для подобной техники недавно даже придумали емкий термин – «фаблет». К слову, у нашего героя есть и LTE-версия. Причем упомянутый LTE-модуль способен передавать не только данные, но и голосовые звонки, а также СМС. Так что перед тобой абсолютно полноценный смартфон!



Из-за своих небольших размеров, а также непривычно расположенных кнопок и разъемов (в частности, камере, которая максимально смещена в одну из сторон) к Huawei MediaPad X1 будет довольно проблематично найти чехол. К счастью, компания предлагает фирменные «обувки» сразу в нескольких вариантах и цветах. Сам же планшет доступен в двух цветовых решениях: в черном и белом.

Ми такі яскраві та різнокольорові...

Экран героя выполнен по технологии LTPS. Изображение тут очень сочное и яркое, с большим запасом по последнему показателю. Двумя словами – никаких претензий. Любителям поколдовать над настройками однозначно придется по душе режим ярких цветов, который будет актуальным в современных играх, а также возможность в точности отрегулировать общую цветовую температуру изображения. Разрешение у Huawei MediaPad X1 также эталонное, даже немножко выше, чем Full HD: 1920 на 1200 точек. Плотность пикселей на уровне: 323 ppi.

Под капотом

В Huawei MediaPad X1 стоит четырехъядерный процессор HiSilicon Kirin 910, работающий на частоте в 1,6 ГГц. Процессоры HiSilicon не используются больше практически нигде, потому как их выпускает сама Huawei (удобно, правда?). Но ничего страшного в этом опять же нет. Планшет отлично

прошел тест AnTuTu и достойно показал себя в мобильной версии 3D Mark.

Но давай пройдемся и по остальным показателям. Новое графическое решение Mali 450 MP – не самое крутое, но довольно производительное. 2 ГБ оперативки, а также 16/32 ГБ встроенной памяти. Недурно. Отдельно хотели бы остановиться на автономности гаджета. По этому показателю девайсы от Huawei демонстрируют себя только с хорошей стороны. В Huawei MediaPad X1 стоит батарея на 5000 мАч(!), заряжать которую нужно около 4 часов. Благодаря этому в самые требовательные 3D-игры на нем можно играть около 5 часов без подзарядки. Пока руки не отвалятся.

Эмоциональный друг

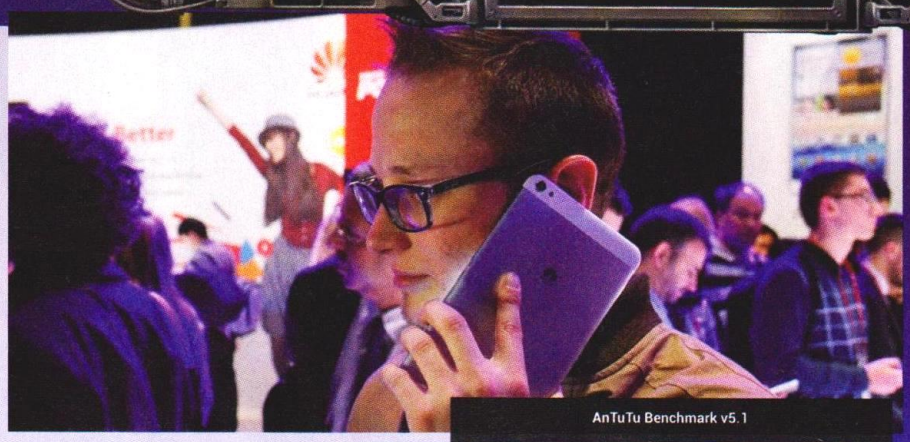
Гаджет работает под управлением Android версии 4.2 с «накатанной» поверх оболочкой Emotion UI 2.0. Интерфейс у нее, скажем прямо, на любителя, особенно раздражает переработанная панель уведомлений. А вот округлые иконки программ, а также возможность разблокировать смартфон двойным тапом придутся по душе уже куда большему количеству пользователей. Но самой вкусной фисташкой Emotion UI 2.0 является возможность в любой момент скрыть три главные надэкранные кнопки. За возможность реализовать эту фичу компании, между прочим, пришлось реально воевать с Google. Впрочем, в большинстве игр эти кнопки и так исчезают автоматически.

Камеры мы оставили на десерт. Хотя десерт этот получился не таким уж и сладким... Фронтальная на 5 МП и основная на 13 МП. Последняя выдает хорошие снимки днем и в хорошо освещенных помещениях и такие себе, если с освещением есть проблемы. В общем, камера – далеко не самая сильная сторона данного гаджета.

****

Huawei MediaPad X1 оставил после теста довольно позитивные впечатления. Но есть нюансы. Во-первых, дизайн. Он вторичен и может прийтись по душе далеко не всем. Во-вторых, цена, которую за него просят, напрямую выводит его на битву с... iPad Mini. В остальном это отличный гаджет. Мощный, компактный и при этом с невероятной автономностью. Huawei MediaPad X1 готов надолго поселиться в твоей сумке и в считанные секунды превратить тебя в мобильного геймера!

Артем Бойко



Технические характеристики:

- **Диагональ экрана:** 7 дюймов
- **Разрешение экрана:** 1920x1200
- **Процессор:** HiSilicon Kirin 910
- **Основная камера:** 13 МП с автофокусом
- **Цена:** 5800 грн.

Плюсы

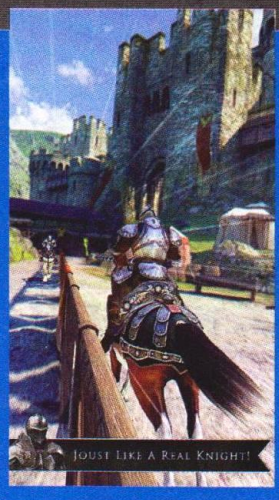
- Ультрапортативные размеры
- Мощная начинка
- Рекордная автономность

Минусы

- Обычный дизайн
- Цена

Тестирование в играх

Rival Knights

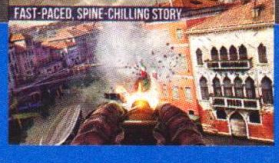


Rival Knights сама по себе похожа на бенчмарк, а не на игру. Крутые рыцари в доспехах пафосно въезжают на красивейшую арену, залитую объемными солнечными лучами, берут разгон и несутся навстречу другу, навострив копья. И все это выглядит ничуть не хуже, чем, если бы эту игру сделали для ПК. MediaPad X1 демонстрирует в игре чуть менее 30 кадров в секунду, но по личному опыту скажу, что этого вполне достаточно. На мощных устройствах в этой игре пользователю доступны некоторые крутые эффекты: размытие ветра, объемная пыль и невероятно детализированный... хвост скакуна. И X1 все эти эффекты поддерживает на ура.

Beach Buggy Racing

В играх от Vector Unit традиционно самой сильной стороной является графика. Парни активно экспериментируют с эффектами и в частности с водичкой, которая в их проектах, пожалуй, самая крутая, что есть на Android. В их новой гонке можно либо просто выкрутить ползунок общего качества графики на максимум, либо проставить галочки напротив многочисленных эффектов. Я проставил их напротив каждого и угадай что случилось? Игра даже не думала тормозить. Зачет!

Modern Combat 5



Пожалуй, самая навороченная на данный момент игра на «Андрюше». Настоящий next-gen, включающий в себя почти все эффекты, которые мы привыкли лицезреть на ПК. Huawei справляется с игрой на отлично, изредка проседая лишь на самых крутых моментах вроде мегавзрывов. Modern Combat 5 довольно неплохо оптимизирована, правда, для этого разрабам понадобились несколько заплаток. Но лучше поздно, чем никогда.

Предоставлено пресс-офисом компании Huawei (http://consumer.huawei.com/ua/)

Мужики не танцуют

Seirei Tsukai no Blade Dance / Танец Меча Элементалей

Студия: TNK
Режиссер: Янагисава Тэцуя
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, фэнтези, эротика
Оригинал: ранобэ Симидзу Ю

Порой мы попадаемся на удочку скепсиса. В Seirei Tsukai no Blade Dance буквально все вызывало отторжение такого брутального самца как я. Дурацкое название, ориентированное на девочек лет 5, смазливые фейки на обложке, опенинг, в котором столько розового, будто я смотрю лесбийское порно... И музыка, от которой не будет тошнить разве что конченного хипстера. Попахивать идиотизмом начинает уже с первых минут, когда хрупкая деваха с одного удара валит гигантского боевого робота. Ну что за бред? Думаю, понятно, почему я решил отложить просмотр этого «чуда» на как можно более долгий срок. Но роковой час настал.

Пруд пруди

А начинается все в пруду. Розововолосая девушка голышом плескается в водоеме, пытаясь заключить контракт с Адским Сатаной, но внезапно начинает тонуть. Из кустов тут же выпрыгивает наш герой и по совместительству подглядывальщик. После спасения его похотливые деяния едва не оставили его без самого жизненно важного органа. И это я сейчас не о сердце или мозгах. Но в итоге конфликт спустили на тормозах, что очень странно, если учитывать, что наш герой первостатейный тролль и лжец. На кастрацию он себе за пять минут начирикал. Как оказалось, у него послание от директрисы некой закрытой академии.

И вот тут важное отступление. Есть такой поджанр аниме – гендерная интрига. Практически в любой нишевой анимешке обязательно присутствует серия с переодеванием мужских персонажей в женские наряды. Или целые сериалы, когда мальчику приходится учиться в женской школе и наряжаться в платье, дабы не спалиться. Знаю, о чем ты подумал – да, япошки реально двинутые. Или вот еще пример: когда тебе показывают персонажа непонятно какого пола. Как раз такая байда и закручивается в начале «Танца». Главный герой прибывает учиться в академию магов-рыцарей, но вдруг оказывается, что она – женская. Ну, все, подумал я, начинается. Сейчас его оденут в платьице и накрасят. Зачем я смотрю эту муть?

Один на всех и все на одного

Но нет. Вместо этого начинается самая натуральная война за пенис. Все бабы академии, словно оголтелые, начинают гоняться за бедным парнем, а несколько самых могучих рыцаре-баб так и вовсе пытаются сделать его своим сексуальным рабом. Ну, что за ересь? Сказал бы я, если бы не одно «но». Все эти погони и попытки окольцевать персонажа выглядят очень забавно. Герой (его, кстати, зовут Камито) постоянно их троллит и делает прочие непредвиденные для шаблонного аниме вещи. Учитывая, что его определили в класс для самых трудных подростков, не сложно догадаться к чему все это приведет. А ведь парню надо прожить в этом сумасшедшем доме два месяца, чтобы попасть на турнир «Меча фей» и скрестить клинки со своим злейшим врагом.

Что в имени тебе моем?

Seirei Tsukai no Blade Dance, вопреки ожиданиям, оказалось очень забавным аниме, которое по-новому передает приключения в уже знакомом антураже. Но от чего у меня люто бомбит, так это от имен героев. Кадзэхая Камито и Клэр Ле Руж – это еще цветочки. А вот Эллис Фарренгард и Ринслет Лоретфорд – уже клиника. Даже белому человеку такое не произнести, не сломав языка.

Виктор Лазарев

Вердикт: 8\12, для ценителей комедийного фэнтези

Gekkan Shoujo Nozaki-kun / Ежемесячное седзе Нозаки-куна

Студия: Dogakobo
Режиссер: Ямадзаки Мицуэ
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, повседневность
Оригинал: манга Цубаки Идзуми

МАНГАКА-ДЕРЕВЯКА

В 2011 году Цубаки Идзуми выдал мангу Gekkan Shoujo Nozaki-kun. Сериал о простом парне, рисующем мангу. Нет, это не очередной «Бакуман», в котором манга и публикация – главная цель и смысл жизни. Для Нозаки, как и для героя другой похожей работы «Мангака и его ассистентки», манга – это важная часть жизни и работа мечты, но в сюжете большую роль играют повседневные проблемы. И если в «Мангаке» главный герой рисовал эротику и был тем еще извращенцем, то здесь протагонист рисует романтическую мангу для девушек и, что самое забавное, полностью не понимает романтики и намеков на оную в реальной жизни. Он как дуб стоеросовый в делах амурных.

Тяжела и неказиста жизнь мангаки-публициста

И еще одно совпадение между двумя данными работами – они обе выполнены в жанре енкомы. То есть, это не последовательная история, а набор сцен и гэгов, выполненный в форме 4 кадров на странице. Я ждал худшего, но оказалось, что аниме вполне годится для просмотра. История начинается с того, что некая Чие влюбилась в старшеклассника Нозаки. И даже вручила тому письмо с признанием. И что он сделал? Дал ей автограф! А после пригласил к себе домой.

До конца не понимая случившегося, бредущая в дом Нозаки девушка была готова ко всему, к чему обычно приводят походы к парням домой, но точно не ожидала, что ее усадят за стол и заставят закрашивать страницы с мангой. И только через несколько часов монотонной и утомляющей работы, придя домой, она рассмотрела автограф и была шокирована. Он выглядел точь-в-точь, как автограф ее любимого автора женской манги!

Как здорово, что все мы здесь сегодня подрались

Вот так Чие и стала ассистентом своего кумира и заодно возлюбленного. Правда, все попытки хоть как-то привлечь его внимание постоянно оборачивались фейлом – Нозаки слишком деревянный, чтобы понимать намеки. Позже героиня знакомится и с другими персонажами этой истории: Микошибой – местным сердцеедом, который на самом деле является стеснительным подростком, и Ю Касимой – принцем школы и еще одним покорителем женских сердец. Постепенно в квартире Нозаки набирается целая орава народу, каждый со своими заморочками и непонятками. И в итоге процесс рисования манги превращается в настоящий бедлам, особенно когда на огонек забегает бывший редактор Нозаки, который очень любит тануки (мистических енотов из мифологии средневековой Японии) и пытается пропихнуть их в работу каждого из своих протеже. Дурдом, да и только.

Слезы сквозь смех

Одна из лучших анимешек в этом сезоне. Если честно, я ожидал нечто глупое и сопливое, с любовными терзаниями на пустом месте, но в итоге получил вполне годную романтическую комедию, причем комедия тут выходит явно на первый план, ибо некоторые сцены заставляют просто падать под стол от смеха.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Вердикт: 9\12, для фанатов манги, романтики и манги о романтике

ДРАКУЛА

Доблестно правящий в мрачные времена именитый Влад Дракула сталкивается с непредсказуемыми опасностями, которые угрожают жизни и благополучию его семьи. Как известно, самое простое решение непредсказуемых опасностей, угрожающих семье, – продажа души дьяволу или сдача плазменного телевизора в ломбард. В древние времена с наличием плазмы были трудности, а потому главный герой решил продать душу в обмен на бессмертие и умение зрелищно скалить вампирские клыки.

Жанр: ужасы, фэнтези, боевик
Режиссер: Гари Шор
Звезды: Люк Эванс, Сара Гадон, Доминик Купер, Чарльз Дэнс
В кино с: 2 октября

Похожее: «Дракула», «Дракула 2000», «Соломон Кейн»

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Эпичных баталий со щедрым применением вампирских сверхспособностей, пафосных речей главных героев и драматичных поворотов событий. Хоть вампирская тематика уже осточертела по самое не могу, и при виде новых фильмов о клыкастых сосунах хочется закапать себе глаза чесноком и заколоться осиновым колом, данное кино должно получиться весьма зрелищным и, как минимум, нескучным. В общем, если осенний дождик загонит тебя в кинотеатр, ты будешь знать, на какой фильм брать билеты, дабы узреть неплохой экшн и новую трактовку старых легенд о графе Дракуле.

ЯРОСТЬ

Конец Второй мировой. Группа американских вояк, находящихся в Германии, планирует провернуть дерзкую и отчаянную боевую операцию против нацистов во благо державы и человечества. Как-то так.

Чего стоит ждать от фильма

Звездный актерский состав, щедрое применение танков в ходе происходящего, пафосные физиономии главных героев, зрелищно склеивающие ласты фрицы и модная прическа Бреда Пита, которая остается целехонькой и непоколебимой в любой ситуации. Даже в антураже Второй мировой. Также ожидай волны драматизма, посыпанного драматизмом и под соусом из меленого драматизма. Должен получиться довольно добротный военный фильм. Как минимум, можно уже заранее утверждать, что актерская игра не подкачает точно. К слову о танках: компания Wargaming принимала активное участие в рекламной кампании данного фильма. Его трейлер впервые показали прямо на стенде World of Tanks на E3 в этом году. Можно даже представить, что перед нами этакая неофициальная экранизация WoT.

Жанр: военная драма
Режиссер: Дэвид Эйр
Звезды: Бред Питт, Шайя ЛаБаф, Джон Бернтал
В кино с: 30 октября

Наш прогноз: 10/12

Похожее: «Спасти рядового Райана», «Перл-Харбор», «Говорящие с ветром»

ПРОКЛЯТИЕ АННАБЕЛЬ

Муж дарит своей будущей супруге старинную фарфоровую куклу, о которой та давно мечтала. Спустя некоторое время в их дом внезапно врывается парочка психопатов-сатанистов, вследствие чего начинается нехилая заварушка. В ходе драки на куклу попадает капля крови умирающей женщины (одной из нападавших), и ее душа как бы остается в кукле, после чего та начинает обильно причинять зло налево и направо.

Жанр: хоррор, триллер
Режиссер: Джон Леонетти
Звезды: Аннабелль Уоллис, Элфри Вудард, Эрик Ладин
В кино с: 2 октября

Наш прогноз: 9/12

Похожее: «Заклятие», «Астрал» «Синистер»

Чего стоит ждать от фильма

«Проклятие Аннабель» – приквел к прошлогоднему коммерчески успешному и весьма криповому ужастику «Заклятие», над которым трудятся все те же создатели, обещает собрать наибольший урожай нервных смешков и резких возгласов в кинотеатрах этой осенью. На киносеанс советую брать два ведерка для попкорна, один из которых должен быть пустой, чтобы было куда складывать последствия испугов. Главное потом не перепутать, из которого кушать...