БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№11
2014

ИНВАЙТ-КОД

M22 Locust
5 дней према

Alien: Isolation
Чужастик на ночь

МЫ ПОТОЛСТЕЛИ!
ТЕПЕРЬ 80 СТРАНИЦ

The Evil Within
Ты чего такой злой?

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!
МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ

9 771609 900008 11

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (153), листопад 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 27.10.2014.
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

Над номером працювали:
Ілля Гурський, Євгеній Абрамов, Данило Дубограй, Вадим Ковалевський, Артем Бойко, Влад Тучин, Tsetse, Алла Довгалюк, Валентин Шукайло, Дар'я Бережнева, Денис Зайченко, Віктор Лазарєв

Подяки:
Спасибі таланту і його сестрі – стислості

Я БУДУ ГНАТЬ. ВЕЛОСИПЕД

С детства меня учили: «не чини то, что не сломано», «не нужно придумывать велосипед», «не злоупотребляй поговорками». Как видишь, по крайней мере, последний пункт я с успехом игнорирую. А когда немного полистаешь журнал, то заметишь, что первые два – тоже. В жизни каждого из нас наступает момент, когда в голову закрадывается навязчивая идея. «Пора что-то менять», – шепчет она, не переставая. В силу своей враждебной способности неправильно расставлять приоритеты я решил поменять не свой пассивно-сидячий образ жизни, а внести несколько изменений в наш с тобой любимый журнал.

Первое и самое весомое нововведение ты отметишь, как только возьмешь свежий выпуск в руки. Да, он стал тяжелее. Не потому, что мы добавили в краску наночастицы тяжелого иридия. Лучше, мы добавили немного дополнительных страниц. Не одно дерево при этом не пострадало. Пострадали целых два. Но не суть. Теперь у нас появилась возможность в каждый номер вкладывать еще больше интересной информации, обзоров и положительных впечатлений. Вкладывать стодолларовые купюры, о чем уже неоднократно просили наши читатели, у нас пока возможности нет. Но мы постоянно думаем, как это реализовать.

Дальше – больше. Мы немного перелопатили старую 12-бальную систему оценивая, переквалифицировав ее в более понятную для многих 10-бальную. Теперь о каком-то шедевре мы с чистой совестью можем сказать: «О боже, 10 из 10!» Небольшому редизайну также подвергся внешний вид и некоторые элементы оформления. Можешь не благодарить. Мы даже вырастили в нашей секретной лаборатории пару новых авторов. На самом деле их было гораздо больше, но мутацию пережили далеко не все...

Больше страниц – больше рубрик. Пока что мы ввели одну новую и расширили одну старую, но все еще впереди. «Все еще впереди» – это вообще наш девиз. Мы не собираемся останавливаться на достигнутом и даже в такой сложный для нас всех период стараемся идти только вперед, всячески развиваясь. И пока ты, читатель, идешь с нами плечом к плечу, нас ничто не остановит.

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Assassin's Creed Unity и Assassin's Creed Rogue** – нужно больше ассасинов
- **Sunset Overdrive** – появилась ли причина купить Xbox One?
- **Dragon Age: Inquisition** – чародеи, драконы, инквизиция, геи. Классическое даркфэнтези
- **Фильмы по играм** – поиграть, и посмотреть

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

0-2.0 лютый ацтой, разработчикам стоит родиться обратно
2.5-4.5 игра сырая и недоваренная, лучше пройти мимо
5.0-6.5 на любителя
7.0-8.5 не без косяков, но в целом добротный продукт
9.0-9.5 прекрасная игра, которую грешно пропустить
10 это шедевр!

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- Картинка радует глаз
- Саундтрек невероятно крут, можно слушать отдельно
- 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
- Врагам явно не хватает мозгов
- Неуправляемое управление

ИГРОПАНОРАМА

Мы отрыли кучу интересных новостей. Но после пришел сторож кладбища и сказал зарыть их обратно 4

Некоторые ученые утверждают, что невозможно находиться в двух местах одновременно. Врут. Можно. На «ИгроМире» и Comic Con, например 8

Знаешь, почему большинство игр навязывают камеру типа «вид сзади»? Нет, не потому, что так проще играть. Потому, что так есть, на что смотреть 10

MEGAGAME

[BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL]
Игра вынесет твой мозг прямо в космос. В буквальном смысле 14

[ALIEN: ISOLATION]
Это все потому, что он черный 16

[THE EVIL WITHIN]
Создатель Resident Evil так привык к своему детищу, что теперь не может делать игры без слова «Evil» в названии 22

[LEGEND OF GRIMROCK 2]
На горе – трава, на траве – в дрова. Пьяные герои лежат 26

[FORZA HORIZON 2]
Ты где-то там за горизонтом 28

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[DRIVECLUB]
Сьогодні в клюбі будуть танці 30

[MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR]
Два конца, два кольца, по середине – Мордор 34

[RYSE: SON OF ROME]
Хлеба и зрелищ! И водки, пожалуйста 36

[FIFA 15]
Мяч забили! Насмерть... 46

[THE VANISHING OF ETHAN CARTER]
Итан ушел по-английски.
Теперь его разыскивают по-польски 48

[STYX: MASTER OF SHADOWS]
Го, блин, я создал 50

ЖДЕМ-С

[QUANTUM BREAK]
Временные приятности 52

[DEAD ISLAND 2]
Зомбливая Калифорния 56

INDUS3

Тормозной путь 58

MISS ШПИЛЬ!

В поисках идеальной спутницы 64

CELL-O-FUN

[ASPHALT OVERDRIVE]
Асфальтоукладчик 66

[DINO HUNTER]
Ящеры бывают разные 67

ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Консольные танки. По диванам! 68

COMIX ZONE

Супер ниндзя чебурашки 70

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Внутренний твердотельный диск
TRANSCEND SSD370 74

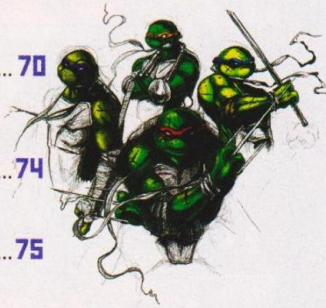
Видеокарта
PALIT GEFORCE GTX 970
JETSTREAM 75

АНИМАНИЯ

Про карточные игры и школу для убийц 76

COLUMBIA BROTHERS

Нас всегда интересовало, кому принадлежит подлокотник в кинозале? Недавно мы это выяснили. Тому, кто быстрее, сильнее и ловчее. Не нам короче ... 78



РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА

СУПЕР ШІСТКА

Ты, наверное, не знаешь, но у нас в редакции, как и в фильме «Супер Шістка», тоже есть свой мимишный робот. Он запрограммирован на отправку призов победителям, но почему-то частенько подглючивает и тормозит. Но не беда – на днях мы ему установили новую прошивку, а потому все футболки и блокноты будут отправлены вовремя и по назначению.

Правильные ответы:

1. Хиро Хамада 14 лет. Изготавливать боевых роботов уже можно.
2. Роботу Бэймаксу свой голос одолжил комедиант Скотт Эдсит.
3. А огромный робот, которого мы еле впихнули на одну из недавних обложек, был из игры Titanfall.

А вот и наши победители:

Фирменные футболки отправляются к **Максиму Сабадышину** и **Игорю Дорошенко**.

Блокноты едут к **Олегу Герману** и **Гурами Квиквинию** (надеемся, мы правильно склонили фамилию)

А фирменное фрисби мы подкинем **Федору Громову**. Лови.

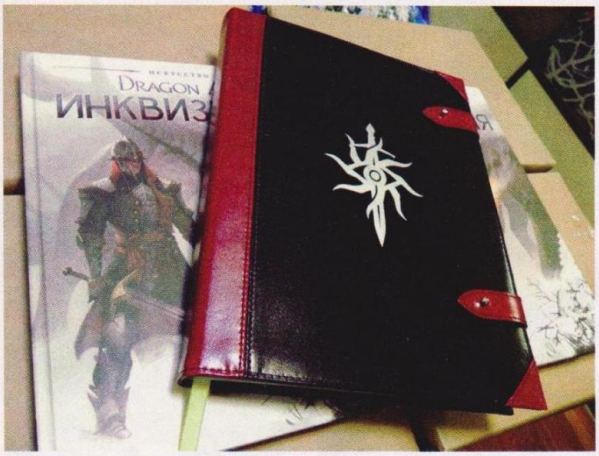
Всех победителей просим прислать нам на konkurs@shpil.com письмо со своими контактами и адресами. Письма счастья присылаем с того же электронного адреса, указав в теме – «Супер Шістка».

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА НОЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
				PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
	Call of Duty: Advanced Warfare	4	FPS	✓	✓	✓		✓	✓
	The Binding of Isaac: Rebirth	4	action RPG shooter	✓		✓	✓		
	Football Manager 2015	7	Sports, business simulation	✓			✓		
	Halo: The Master Chief Collection	11	FPS						✓
	Assassin's Creed Rogue	13	Action-adventure, stealth		✓			✓	
	Assassin's Creed Unity	13	Action-adventure, stealth	✓		✓			✓
	Pro Evolution Soccer 2015	13	Sports	✓	✓	✓		✓	✓
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	13	MMORPG	✓					
	Lego Batman 3: Beyond Gotham	14	Action-adventure	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Dragon Age: Inquisition	18	RPG	✓	✓	✓		✓	✓
	Far Cry 4	18	FPS	✓	✓	✓		✓	✓
	Grand Theft Auto V	18	Action-adventure			✓			✓
	Never Alone	18	Puzzle, Platformer	✓		✓			✓
	Escape Dead Island	21	Adventure	✓	✓			✓	
	Middle-earth: Shadow of Mordor	21	Action role-playing		✓			✓	
	WWE 2K15	21	Professional wrestling			✓			✓
	LittleBigPlanet 3	26	Puzzle-platformer		✓	✓			
	Raven's Cry	27	Action-adventure, RPG	✓	✓	✓		✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Сказочные единороги

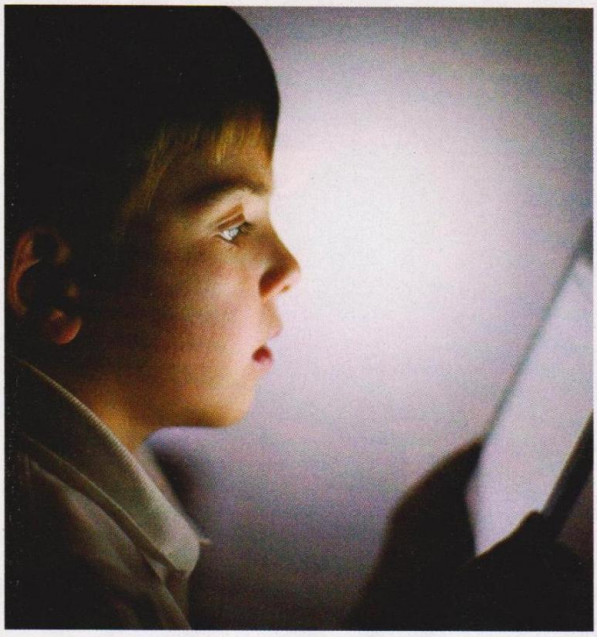


Студия BioWare собралась выпускать артбук по Dragon Age: Inquisition в день релиза игры. Его будут продавать отдельно и в комплект к коллекционным изданиям класть не собираются. Но компания «Белый Единорог» — издатель артбука в России, положила огромный болт на планы BioWare. Несмотря на то, что до выхода Inquisition осталось больше месяца, представители «Белого Единорога» уже начали продавать артбук на проходившей выставке «ИгроМир 2014». Трудно найти способ заработать бабла на геймерах лучше, чем продавать подобные вещи в местах их скопления.

Фотографии страниц артбука, естественно, попали в сеть, на что молниеносно отреагировала BioWare, отправив «Единорогам» письмо с приветом, точное содержание которого, увы, не известно. Удивляет и то, как «Белый Единорог» на это отреагировал. В своем обращении на странице ВК компания назвала всех покупателей, выложивших фотографии страниц, неадекватами и пригрозила подать иск на каждого из них в случае, если BioWare наложат на их издательство штрафные санкции.

Даже не знаем, как это комментировать. На что рассчитывало издательство, начав продавать артбуки раньше срока? Движимые жаждой денег, они не подумали, что фотографии страниц будут слиты в сеть. А разве были другие варианты? Естественно, они будут слиты в сеть! И нужно быть полными единорогами, чтобы не просчитать такую элементарную вероятность. А что это за жалкая угроза подать в суд на каждого, кто слил фотографии? Каким образом они собираются их вычислить? Да и какое имеют на это право? Покупатели имеют возможность делать с приобретенной вещью все, что захотят. Не их вина, что издательство наплевало на все условия BioWare и начало продавать артбуки раньше времени.

Макротранзакции



Сколько ты обычно тратишь на микротранзакции в f2p-играх? Вот пятнадцатилетний бельгийский мальчик, который не раскрывает свое имя (дальше станет понятно почему), переплюнул всех, потратив в free-2-play игре Game of War целых 37 тысяч евро! Все началось с того, что мама попросила парня загрузить на ее планшет несколько книг, потому что она сама «не разбирается во всех этих электронных гаджетах».

Подростку, естественно, потребовалась информация о кредитной карте для того, чтобы купить книги через виртуальный магазин, и его мать предоставила ему все требующиеся данные. К сожалению, мама не подозревала, что ее чадо привяжет кредитную карту к своему аккаунту iTunes и начнет покупать внутриигровое золото в Game of War. Так сложилось, что кредитная карта была зарегистрирована на имя дедушки и на ней были почти все сбережения старика, которые благодаря внуку были растрачены на игровую валюту.

We want to believe

Мы ждали, мы верили, мы надеялись, что Valve вот-вот анонсирует Half-Life 3. Но терпение лопнуло, и геймеры решили взять все в свои руки. Игроки начали кампанию по сбору средств для мотивационных акций, направленных на компанию Valve, в частности на самого Гейба Ньюэлла. За организацию взялись сотрудники маркетинговой фирмы McKee Wallwork & Co. Их цель – собрать 150 тысяч долларов и напомнить Valve о том, какая цифра идет после двойки. И они придумали несколько интересных способов, как это сделать.

Когда ребята накопят 9 тысяч долларов, будет приобретен грузовик с надписью «Мы хотим Half-Life 3», который постоянно будет стоять возле офиса Valve. По достижению рубежа в 45 тысяч организаторы наймут человека, похожего на Гейба Ньюэлла, наденут на него футболку с той же надписью и отправят в гости к разработчикам. Когда же будет собрана вся сумма, в Сиэтле организуют концерт с участием звезд, на который пригласят всех сотрудников Valve.

БУДУ КРАТОК

Культовой Grand Theft Auto: San Andreas исполнилось 10 лет. По этому поводу Rockstar решила перевыпустить игру с обновленной графикой и достижениями на Xbox 360.

Ш!: Если на текущее поколение консолей портируют игры с прошлого, то на прошлое с позапрошлого. Все логично.

Разработчики из лондонской студии Bossa Studios, известные симулятором неудачливого хирурга Surgeon Simulator, делают (мы бы даже сказали – выпекают) свой новый необычный проект – симулятор хлеба под названием I am Bread.

Ш!: Как-то резко парни перешли от частей тела к пищевым продуктам, получаемым путем выпечки. Хотя, если подумать, хлеб ведь – всему голова.

Xbox One научится делать скриншоты лишь в следующем году. Хотя данную функцию планировали добавить еще в этом. По словам главы подразделения Xbox Фила Спенсера, реализовать это оказалось в техническом плане немного сложнее, чем казалось изначально.

Ш!: Высокие технологии они такие. Черт в них ногу сломит.

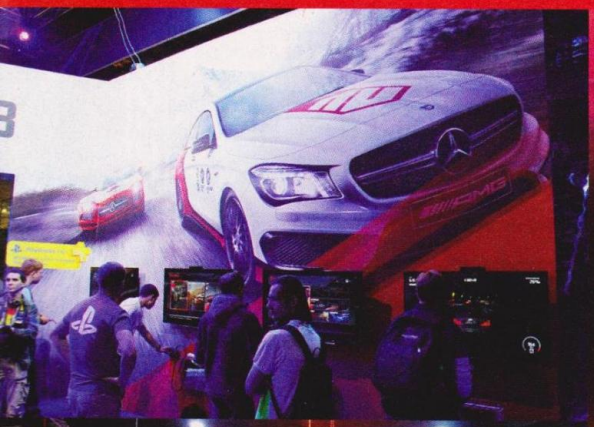
Bugbear наконец-то определилась с названием своей следующей гоночной игры, которая все это время ходила под кодовым названием Next Car Game.

Ш!: Теперь игра будет откликаться на Wreckfest. Странно, но Next Car Game нам почему-то нравилось больше.

В штате Пенсильвания местные наркоторговцы нашли очень интересное применение оригинальному Xbox. Вместо того, чтобы просто сесть и поиграть, они решили спрятать там кокаин для более безопасной перевозки.

Ш!: И правильно. На большее первый Xbox и не годится. Хотя, даже на это не сгодился – копы все равно все пронюхали и арестовали горе-дилеров.

И ЦЕЛОГО ИГРОМИРА МАЛО



Как сделать выставку вдвойне круче, увлекательнее и масштабнее? Правильно, прикрутить к ней еще одну большую выставку. В этом году в рамках «ИгроМир 2014» проходил фестиваль для гиков, косплееров и просто любителей комиксов Comic Con Russia 2014. Или это «ИгроМир» проходил в рамках «Комик Кона»... Мы запутались. Уточнять и расспрашивать не было времени, хотелось поскорее полапать игровые новинки и поглазеть на красивых, полураздетых девушек. Просто праздник для геймерской души. Для рук и для глаз тоже.

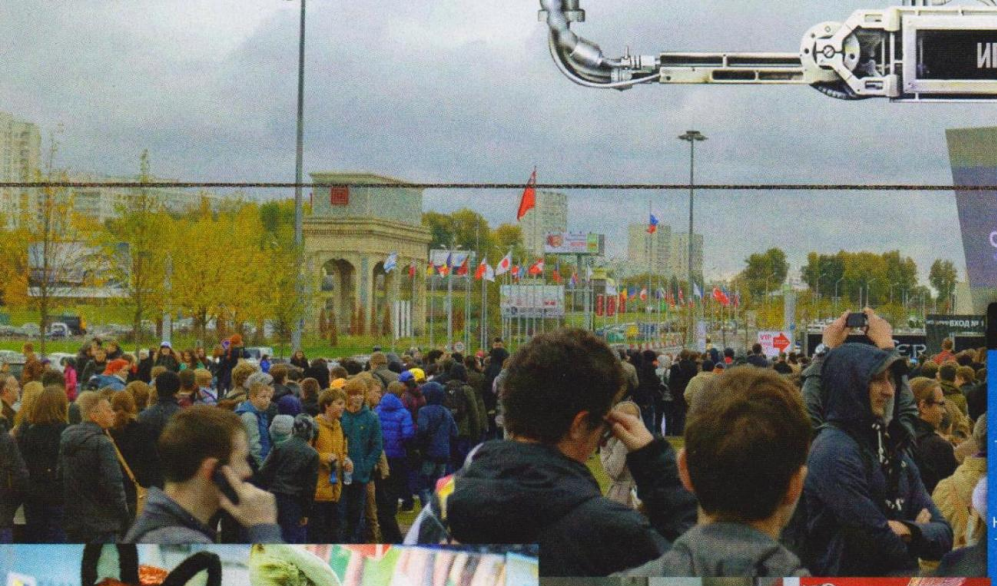
В тесноте, в обиде

Пожалуй, самым большим недостатком выставки, как бы это странно не прозвучало, являлись люди. А если точнее – их количество. Даже в так называемый бизнес-дэй толпень собралась такая (как позже стало известно, около 9 тыс. человек), что извиняться перед теми, кому мы наступили на ногу, пришлось на каждом шагу. Дальше – больше. За счет посетителей Comic Con Russia наблюдалось значительное расширение аудитории. Повсюду разгуливали парни и девчата, которым было, мягко говоря, плевать на видеоигры. Особая каста – несовершеннолетние фанатки сериала «Сверхъестественное», которые пришли поглазеть на приглашенную звезду – Мишу Коллинза. Эта визжащая и орущая группа съехавших с ума девчонок сметала все на своем пути, ни щадя никого.

БезИгроМир

Но что мы все о тесноте да несовершеннолетних школьницах. Давайте о главном – об играх. Если честно, на этом «ИгроМире» ничего особенного в плане игровых новинок увидеть мы не ожидали. Собственно, и не дождались. Как бы попроще объяснить... Приехать на «ИгроМир» после E3 и gamescom – это как посмотреть один и тот же фильм второй-третий раз только в качестве похуже. Дело в том, что практически все показанное на выставке мы уже видели. Тот же «Ведьмак 3» приехал сюда в виде демки, засмотренной до дыр еще на недавней E3. Организаторы, а как же эксклюзивы? Одним роликом Mortal Kombat X сыт не будешь.

Sony привезли и дали потрогать Far Cry 4, The Order: 1886, LittleBigPlanet 3. Ubi притащили двух «Ассасинов»: красивый, революционный Unity и сделанный по старой формуле для старых консолей Rogue. The Crew, выход которого опять перенесли, тоже заехал. Microsoft, недавно запустившие в России свой Xbox One, просто не могли не посетить выставку. На стенд «Майков» стоило заглянуть хотя бы ради Sunset Overdrive, который на деле оказался еще круче, чем выглядел во время многочисленных демонстраций. Игра, ради которой стоит купить новый «ящичек», наконец-то найдена.



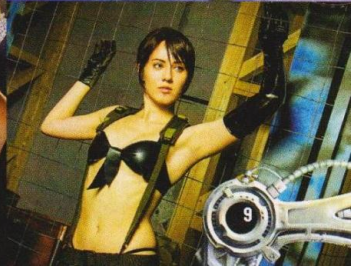
ИгроМир 2014 в цифрах

157 000
человек посетило мероприятие

200
компаний представили свои проекты

90
стендов было на выставке

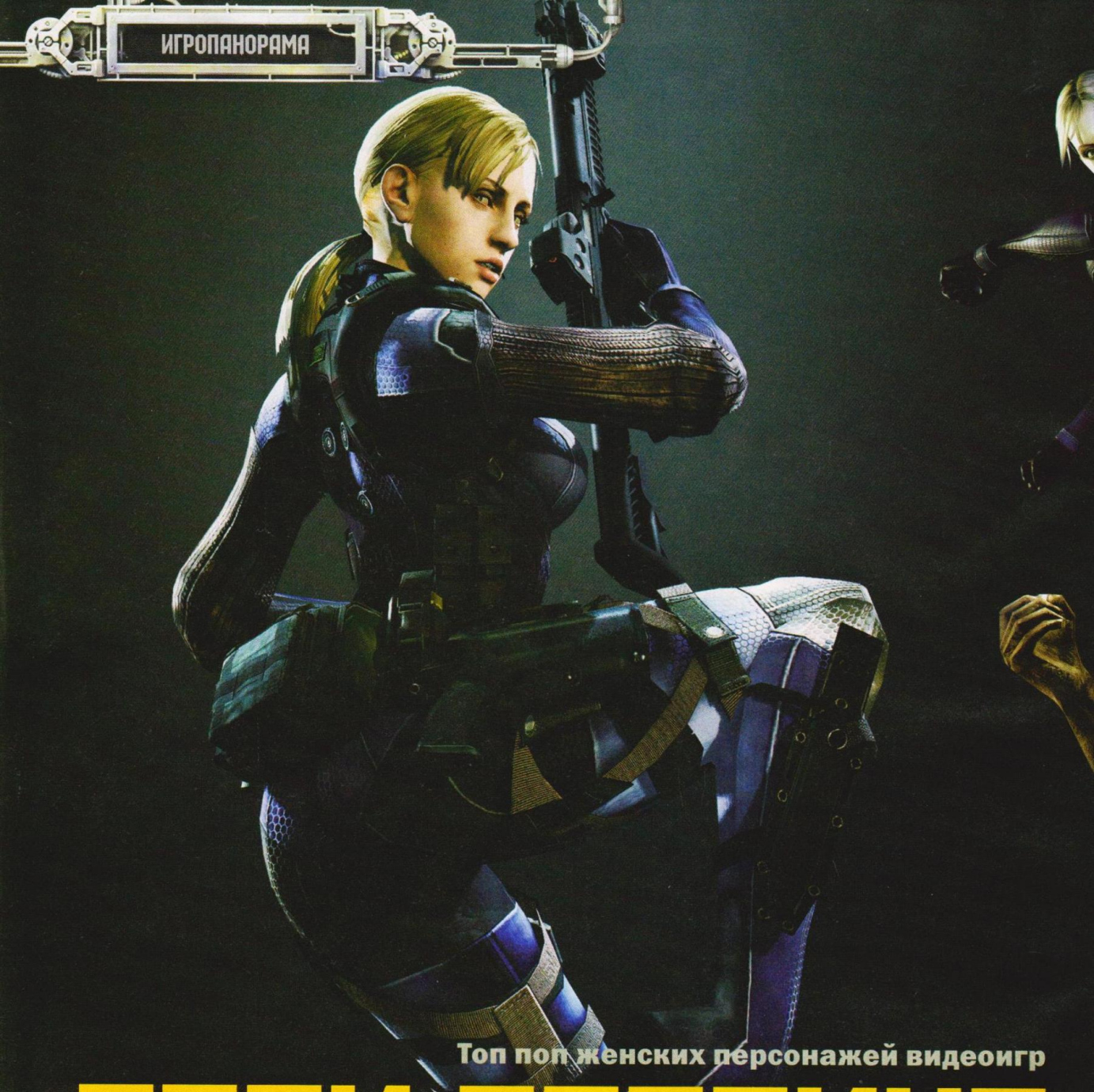
25 000
квадратных метров занимала площадь мероприятия



Игры для взрослых

«Первым делом – самолеты, а девушки – потом», – пели мы, дружно шагая к гигантскому стенду Wargaming. Но оставить девушек на потом никак не получалось. Представительницы прекрасного пола были везде, причем некоторые их наряды совсем не оставляли места для фантазии. В воздухе пахло играми, комиксами и похотью. Прекрасный аромат. В общем, зрелища завезли, жаль, что хлеба не хватило.

Сложно сказать, пошло ли объединение выставок посетителям на пользу. С одной стороны – «ИгроМир» впервые за много лет удалось хорошенько разбавить. С другой – поток людей отбивает все желание возвращаться сюда в 2015-ом. Правда, организаторы это учли – в следующем году выставки будут проводиться отдельно. Вот только нам кажется, что на километровые очереди и непомерно дорогие билеты для посетителей это никак не повлияет, увы.



Топ поп женских персонажей видеоигр

ВЭРИ ПОППИНС

Нас часто спрашивают (одна и та же читательница), почему мы так мало уделяем внимания девушкам в статьях. Все потому, что все свое внимание мы тратим лишь на тебя, дорогой наш читатель, ведь мы тебя любим и ценим. Гордись и всем рассказывай об этом. Свободного времени порой остается так мало, что уделять внимание девушкам удается разве что в компьютерных играх. Благо с развитием технологий полигональные красавицы из года в год становятся все краше и краше. Реалистичнее и реалистичнее. Не мудрено пару раз променять свидание с реальной девушкой на вечер с симпатичной героиней какого-нибудь нового экшна. Не нужно тратиться на кафе/кино, притворяться, что тебя интересует, как прошел ее день, давать ей свою куртку, чтобы она согрелась, когда ты сам замерз, как собака. Зато после свидания с реальной девушкой тебе может что-то и перепасть... Так, мы немного отклонились от темы. Итак, виртуальные героини видеоигр. Тема такая объемно-обширная, что боимся не вложиться в рамки одной статьи, а потому остановимся лишь на определенных местах. Да-да, на тех самых, о которых ты сейчас думаешь, рассматривая картинки.

12 место

Джилл Валентайн

Зомби, кровь, страх и улыбка до ушей. А вместе с ней слегка учащенное дыхание и повышенное сердцебиение. Что за странный коктейль? Все просто – это я, играющий в Resident Evil и снова поймавший чудесный ракурс на подтянутую фигурку Джилл Валентайн. Вид сзади, фокусировка на месте чуть пониже спины... То, что надо. Что говоришь? Мир спасать? А разве это не может немного подождать? Я же только настроился и еще не успел налюбоваться... Хорошо, мам, уже иду кушать!

Лучшие виды только в Resident Evil: Revelations

11 место

Хлоя Фрэйзер

Легенда консолей прошлого поколения Натан [мыльное личико] Дрейк был популярен не только в среде интернет-мемов, но и среди немногочисленных женских персонажей серии Uncharted, лучшей представительницей которых является (по моему субъективному и единственно верному мнению) Хлоя Фрэйзер. Шикарная, знойная брюнеточка, охотница за сокровищами и вообще рисковая дама с прекрасным телосложением. Телосложением, с которым у странного мыло-человека что-то вроде даже было. Может он просто в мыльнице лежал, пока она душ принимала? Честно, я бы и от такого времяпрепровождения не отказался.

Оценить можно в Uncharted 2: Among Thieves

10 место

Нина Уильямс

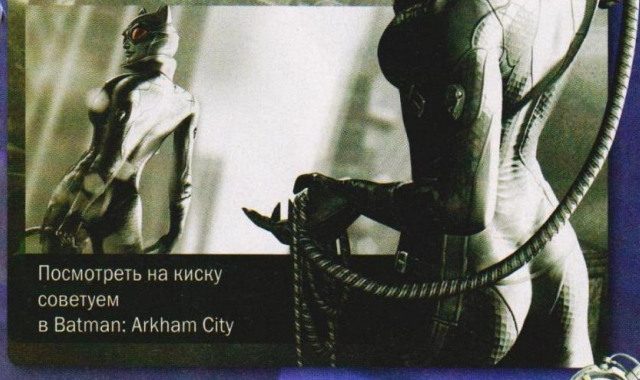
К сожалению, не всегда женщины благосклонны к мужчинам. Более того, некоторые особи испытывают острую неприязнь ко всему противоположному полу. Что примечательно, от этого они становятся еще более желанными и востребованными. Как, к примеру, Нина Уильямс. Эта молодая дамочка никогда и ни при каких обстоятельствах не принимала мужских знаков внимания, предпочитая отвечать на них ударом ноги с разворота. Но лично мне хватило и этого, чтобы вдоволь налюбоваться на чудесную работу ее тазобедренных суставов.

Краше всего выглядит в Tekken 6

9 место

Женщина-кошка

Некоторые мужики любят кошек. Некоторые – женщин. И все вместе они просто без ума от женщин-кошек. Но вот беда – на данный момент этот вид существует лишь в единственном экземпляре и, следовательно, является объектом всеобщей любви. Но от этого Женщина-кошка (а вместе с ней и конкретные части ее тела) становятся лишь привлекательнее. Особую грацию и пластику мадемуазели, а также ее чудеснейшую походку по достоинству оценил не один десяток громил из Аркхем-Сити. И знаешь что? Пока жалоб не поступало. Разве что жалобы на сломанную челюсть и вывихнутую ключицу.



Посмотреть на киску советуем в Batman: Arkham City

8 место

Шади

Острая прическа на голове, острые клинки в руках и острая броня на теле. А под ней скрываются две приятные округлости. На самом деле по закону природы их должно было быть четыре, но из-за абсолютного идиотизма виртуального оператора в Warrior Within ты сможешь любоваться только теми частями, что располагаются ниже спины у головокружительной злодейки Шади. Жаль только, что голопопой героине не суждено радовать нас прекрасными видами долго – помешает клинок, воткнутый Принцем прямо в подтянутый животик.

Доступна для просмотра
в Prince of Persia: Warrior Within

7 место

Китана

Тяжела и неприглядна жизнь девушки-ниндзя. Знай себе ломай шеи и конечности, да мсти разнообразным мужикам за различные злодеяния. А также проводи фаталити экстаза для глаз всех наблюдающих за этой картиной. Ну и, конечно же, нарушай все законы физики, при которых тот кусочек ткани, что тут по недоразумению называют одеждой, никогда не оголяет такие нужные для зрительского интереса детали. Хотя, и того, что имеется, вполне достаточно.

Рекомендуем рассматривать
в Mortal Kombat 2011

6 место

Трисс Меригольд

В каждой женщине должна оставаться маленькая загадка, которая, по идее, так и должна остаться нераскрытой до самого последнего момента. Конечно, если эта женщина не чародейка Трисс, которая раскрывает и внаглую демонстрирует все свои разгаданные «кроссворды» и «ребусы» зрителям уже на первых минутах второго «Ведьмака». И кто только придумал такую глупость, что однажды увидев женщину нагишом, мужчина теряет к ней 90% интереса? В Трисс и ее ягодичные округлости после таких сочных кадров я влюбился еще сильнее.

Подсмотреть можно
в The Witcher 2: Assassins of Kings

5 место

Айви

Когда в отношениях лидерство захватывает «слабый пол», то для «сильного» все может закончиться очень плохо. Как раз к таким роковым особам и относится умопомрачительная Айви. Эта фигуристая баба шикарная женщина не только выглядит властно, но и предпочитает всегда носить с собой меч-кнут, чтобы лишний раз напомнить окружающим, кто тут хозяин. Когда сила не помогает, в действие вступает ее красота и обаяние. А также, несомненно, крайне полезное умение передвигаться грациозной походкой от бедра.

Лучшие ракурсы только в Soul Calibur V

4 место

Байонетта

Женщины с загадками всегда притягивали к себе внимание мужчин. Особенно в Средние века. В те славные времена излишне пылкие мужи разводили для особенно одаренных дам красивые костры, и со словами «Ах ты, ведьмочка моя ненаглядная» с умилением смотрели на ее танцы в огне. Но такое повышенное внимание было раньше, сейчас же женщины-ведьмы пребывают в довольно-таки бедственном положении: денег хватает лишь на приличные пистолеты, а вот на одежде экономят, сшивая ее на размер меньше, чем требуется. Но в случае с Байонеттой это нам только на пользу.

Восхищаться нужно в Bayonetta

3 место

Миранда Лоусон

Любишь искусственно выращенные и химически улучшенные продукты? А я вот, например, без ума от искусственно выращенных и химически доведенных до совершенства женских поп. Вот только, к сожалению, единственным подобным экземпляром обладает исключительная Миранда Лоусон, которая в свободное (и даже в рабочее, в отличие от тебя, лентяя) время занимается спасением галактики от злобных кораблей-тараканов. Но так как я натура тонкая и не отрываемая от дивана, то буду любоваться ее... подвигами, совершаемыми в чудесном обтягивающем костюмчике, издалека.

Потрогать глазами можно в Mass Effect 2 и Mass Effect 3

2 место

Лара Крофт

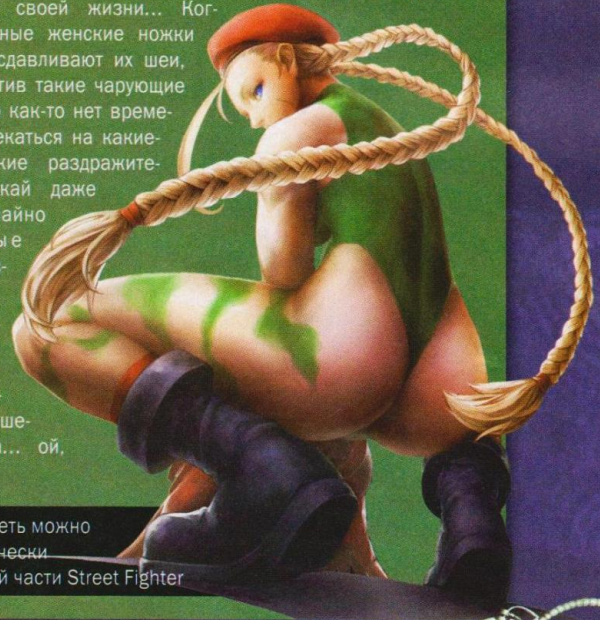
Графиня, археолог, авантюрист, вряд ли комсомолка, да и просто шикарная девушка с завораживающей задн... задней частью черепа. И не менее приятной пятой точкой, которой предстоит побывать в самых разных уголках земли: попариться в нестабильном Таиланде, славно отдохнуть в разгульной Мексике, побывать на загадочном острове Ян-Майен и знатно померзнуть в Северном Ледовитом океане. Авантюрная пятая точка, вся в хозяйку.

Лучше всего смотрится в Tomb Raider: Underworld

1 место

Кэмми

Любишь пристально рассматривать аппетитные булки на витрине магазина хлебобулочных изделий? Какое совпадение – соперники Кэмми тоже любят этим заниматься. В последние секунды своей жизни... Когда сильные женские ножки упорно сдавливают их шеи, а напротив такие чарующие виды, то как-то нет времени отвлекаться на какие-то мелкие раздражители. Пускай даже чрезвычайно опасные для жизни. Безоговорочная победительница нашего попа... ой, топа.



Поглазеть можно практически в любой части Street Fighter

БИЛЕТ НА ЛУНУ

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

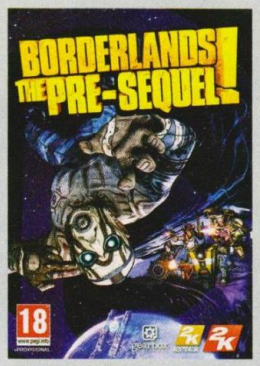
PC | PS3 | X360

Жанр:
Action, RPG, FPS

Разработчик:
2K Australia, Gearbox

Издатель:
2K Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8500 / ATI Radeon HD 2600
13 ГБ свободного места на диске



Вселенную Borderlands можно с гордостью назвать одной из наиболее ярких, разнообразных и увлекательных во всех местах и отношениях среди представителей могучего жанра ролплея. Высоко взлетев, она залипла в сердцах игроков на долгие годы, регулярно отжимая у верных поклонников сотни, даже тысячи часов свободного времени, даруя взамен эпичную историю, насыщенный игрострой и широкое пространство для реализации рожденных воображением идей. Две независимые части долго водили заядлых Искателей по необъятной Пандоре, пробуждая инстинкт охотника за редкостной добычей и зажигая искру исследователя громадных территорий. Обе с головой утащили в густую атмосферу прекрасной планеты, где приключились знаменательные для всех обитателей события, при этом весьма аппетитный кусок повествования отлетел в дремучие глубины космоса, который и отправляет нас бороздить Pre-Sequel. Дыши глубже и пристегни ремни, ибо реактивная тяга сюжета вперемешку с турбированным геймплеем оставят твою челюсть далеко за пределами тела.

Привет лунатикам

Название «Пре-Сиквел» раскрывает хронологическую составляющую данной истории, поскольку события отбрасывают игрока вспять лет эдак за пять до начала второй «Борды» сразу по окончанию первой. По сути, внимание фокусируется на том, что происходило в этом небольшом промежутке на спутнике Элпис. А происходили воистину грандиозные свершения и свержения, благодаря которым последующий ход событий обрел известную нам форму. История подается в формате воспоминания элитного наемника Афины, которая служила у Джека на контракте и после ликвидации Воина попала в цепкие лапы Лилит. Горячая характером сирена заставила гладиатора вещать правду вплоть до самых титров под угрозой преждевременной кончины.

Затяжные прыжки в рассказе прерываются резвыми поворотами, выталкивая осознание происходящего на новый уровень, разжигая интерес двигать к победному концу, после чего менять свое отношение к понятию победы. Кульминационных моментов здесь несколько, при этом каждый следующий прибавляет тротила в смесь, а некоторые детали концовки оставляют легкий налет загадки вместе с надеждой на ее решение в недалеком будущем. Можно смело констатировать, что максимум удовольствия от прохождения и понимание всех ответов получит игрок, хорошо знакомый с особенностями второй части, с которой у «Пре-Сиквела» весьма гармоничный резонанс.

Притяженья больше нет

Итак, высадка непосредственно в игру начинается с запуска ракетной капсулы в направлении орбитальной станции Гелиос. Внутри шаттла имеем четверых Искателей Хранилища, снаружи – внештатных пассажиров в лице психов и бандитов, которым мама в детстве не объяснила, что уже на первой космической их корочка станет золотистой, а потроха сами собой приготовятся в мясную запеканку. Под бодрый саунд наши герои режут остатки вражеской коалиции прямиком внутри корабля, после чего вместе с остатками этого самого корабля успешно приземляются на частную собственность своего работодателя в лице молодого Джека.

Ну, что поделать, если траектория снаряда пересекла маршрут движения наших бравых бойцов, зато доставлены прямиком на ковер к боссу и в теплой упаковке. Тем временем корпорации «Гиперион» и «Даль» устроили разборки с дикой поножовщиной: у каждой свои мотивы, у каждой на кармане солид-

ный арсенал, но кто прав, а кто виноват – понятно не сразу, да и нас волновать, как бы, не должно, ведь мы работаем за звонкую монету и выполняем поставленную задачу начальника. А появление инопланетного организма на стороне командира «Даль» формирует легкий налет таинственности, поджигая в мозгу отсек любознательности.

Блэк Джек

Гвоздь программы и наш банкомат на ближайшие годы – Красавчик Джек. Пока еще стройный молодой парень, находчивый сорвиголова и отпетый лихач, но никак не бессовестное исчадие ада. Он может и шефа затроллить, и спокойно раздать отряду крепленных салаг. Герою же предстоит сопровождать Джека вплоть до конечной

Героиня, Героин и Железный Властелин

Афина

Классовая модель – Гладиатор. Вооружена кинетическим щитом Асписом и не менее кинетическим мечом. Благодаря первому поглощает нанесенный урон, после чего заставляет врагов вспоминать пословицу «Как аукнется, так и откликнется». Благодаря второму – нарезает врагов равными кусками. Склонна к плотному рукоприкладству.

Вильгельм

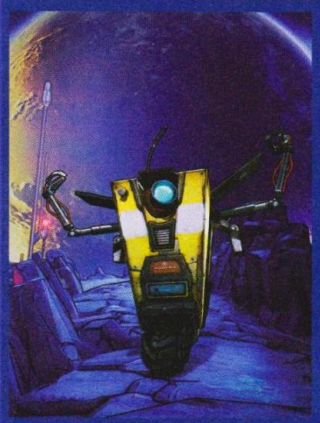
В будущем – сюжетный босс второй части, в настоящем – спецбоец класса Громила.

На вооружении держит два летающих дрона по кличке Волк и Святоша (одно лечит, другое – калечит), которых всячески улучшает и модифицирует.

Имеет возможность устанавливать импланты, расширяя физические способности.

Ниша

Симпатичная Законница и читер по жизни. Активный навык «Дуэль», что обозначает дуэль ее оружия с головой противника, так как подразумевает автонаведение на цель. Может расширить функционал до пистолета в каждой руке – такой себе режим берсерка. Имеет длинную кожаную плетку, которой производит фрагментацию тел. Во второй части носит звание шерифа Линчвуда.



Железяка

Трижды спрашивают об адекватности при выборе Фрагтрапа. Основная способность представлена бетой вирусного ПО VaultHunter.EXE, при активации которого загружается одна из множества возможностей, способных как затащить, так и слить весь кооп. Среди таковых резня пилотопором, двурукая стрельба, праздник Торрга, режим пиратского корабля, волшебник т.д.

Аз Есмь Царь-Пушка

В процессе исследования локаций и выполнения сайдквестов нам удалось поднять много уникальной добычи, среди которой эти предметы выделяются совершенно конкретно:

- Уникальный дыхпаек «Антизапор» оправдывает свое название звуковым сопровождением слэма и громко давит врагов активным кислотным испарением.
- Дробовик «Деревенщина» склонен материться, хвастать, язвить и подкалывать во время стрельбы и перезарядки. Посылает на «темную сторону луны», когда берешь другой ствол (кишки наружу!)
- Легендарный лазер «Экскалибур» торчит так же вертикально, как и меч короля Артура. Вытащить может только игрок с рейтингом безбашенности более 2500 единиц.
- Квестовый модификатор гранаты «Самонаводящаяся ловушка на монстров», который затягивает ослабевших эридианцев внутрь, конвертируя их в цифровой формат. Отсылка к Покемонам.

цели, в горе и радости выполняя все его поручения и пожелания, вместе с этим наблюдая разительные изменения в корне личности. Постепенно жуткие вещи, как вот убийство человека, начинают его забавлять, а некоторое время спустя тотальное истребление всех, кто мешает замыслу, превращается в азартную игру.

Прикрываясь добрыми намереньями, Джек не брезгует решать вопросы черными методами, ведь его сердце уже в упор огрубело, а полученные в ходе событий секретные сведенья кардинально изменили курс движения приоритетов наравне с вектором поехавшей крыши. Заручившись поддержкой Искателей Хранилища, Джек пытается вернуть контроль над вооружением Гелиоса, вместе с этим отстроив армию роботов, но по каким причинам Искатели становятся его врагами, игроку предстоит узнать. В любом случае жажда власти и наличие силы превратили его в злого мудака – пропал пацан, жалко пацана.

Лунной походкой

Удовольствие заключается не только в великих делах, но и в маленьких радостях, которые большим количеством и естественным сочетанием формируют понятие геймплея, и здесь он просто шикарен. Традиционно свежую «Борду» нагрузили двумя последовательными режимами прохождения, и дабы получить максимум позитива, нужно выбрать правильный стиль для каждого из них. Нормальный режим (скажем так, первое прошествие) более размеренный, его призвание неспешно познакомить игрока с окружением, порционно скормить инфу о персонажах, врагах и предметах, поэтому, если ты по умолчанию жаждешь высокой динамики, желательно сразу пробежаться по сюжету, иначе местами заскучаешь.

Настоящий фан стартует после загрузки в режиме Истинного Искателя Хранилища (оно же второе прошествие), когда вражина становится необычайно прытким, увеличивается количественно, качественно, расширяется видами, наносит больше урона, изливает больше экспы, чаще дропает уникальный лут… проще говоря, держит тебя в тонусе, иногда на пределе и всегда навеселе. Именно в этом режиме советую прокачивать максимальный 50-й уровень, употребляя дополнительные задания либо вкупе с сюжетом, либо после него. Усилить боевые параметры протеже позволит разгон рейтинга безбашенности посредством выполнения системы ачивок. Кооператив до четырех лиц в данном случае принимает вид катализатора.

Серьезный Слэм

Пониженная гравитация и отсутствие атмосферы на Элписе открыли грандиозные возможности в плане развития геймплея, ведь в подобном (я бы сказал, бесподобном!) окружении заправляет новая физика движения, которая в свою очередь диктует особенности боевых механик, использование арсенала, взаимодействие с интерактивными элементами, противниками, хорошо сочетается с активными и дополнительными навыками героев. Основным аппаратом жизнеобеспечения является кислородный дыхпаек, который выступает отдельным видом снаряжения и заменителем реликвий из второй «Борды». С помощью дыхпакета игрок свободно перемещается в вакууме, при этом запас кислорода ограничен и пополняется возле гейзеров, генераторов воздушного купола или за счет вражеских баллонов.

Помимо пассивных характеристик, дыхпаек имеет три основных способа применения: выполнение затяжного прыжка на большую дистанцию, удар сверху или слэм, а также ускоренное возрождение с борьбы за жизнь товарища по команде. Среди транспортных средств образовался мопед на кулерах, коим тоже весьма просто навернуть по голове, а зенитная установка автомобиля – это просто шедевр военной промышленности. Слабое притяжение очень забавляет и никак не надоедает, щедро вручая герою управление в трех плоскостях, что при комбинации с различными видами абилок и огнестрелов формирует изумительную, свежую, динамичную боевую систему. Главное – войти во вкус.

Раскатать и облутать

«Пре-Сиквел» успешно превзошел жуткое разнообразие лута второй части, заимев два новых типа вооружения – криогенные пушки, способные охладить вражеские амбиции, и лазерные установки, мощно выжигающие плоть различного происхождения и видовой категории. Четыре слота отведено под вундервафли и по ячейке – на щит, классмод, гранату и дыхпакет. В ассортименте – как известные ранее бренды типа Маливан, Торрг, Даль, Джейкобс, Гиперион, Тедиор, так и новые модели производства Скау. Стихия шлака канула в небытие, уступив место лазеру и льду, потому что противник, который

уже «мороженое», с легкой рукопашной превращается в кучу безобидных фрагментов. Особенно весело выглядит, как летающий с реактивным ранцем бандит, подмерзая на высоте метров эдак двадцати, выполняет экстренную летальную посадку или даже просто застывает в неловкой позе – делай с ним тогда что хочешь, маленький извращенец. Не менее забавно, когда избитое тело супостата отлетает в пучины космоса, предварительно впитав порцию свинца.

Это же леген... подожди-подожди... дарка!

Принципы фарма особо редких вещичек фундаментально изменились, а добыть заветную снарягу легендарного или уникального класса стало куда проще. Ларки все на постой растыканы по дополнительным квестам. Никто не отменял расхищение специальных сундуков, которые можно открывать за лунные камни (некий аналог эридия). Удовольствие не дешевое, но начинка того стоит... иногда. Шанс дропа легендарок значительно повышен, а новоиспеченная дробилка хлама – вообще считай имба, в которой можно без устали крафтить оранжевые стволы, добавляя лунные минералы и получая убергаубицы с особым эффектом лунного света. С таким подходом рейды на боссов, которых не так и много, съезжают на бекграунд, что не врезается в классический цикл ролплея. Складывается впечатление, что это нам затравка для разминки, а с последующих дополнений, как и было в предыдущих частях, уже снизойдут неистово мощные крупнокалиберные упыри.

Ролевые заставляющие

С точки зрения геймдизайна «Пре-Сиквел» выполнен на «отлично». Локации буквально на каждом шагу рисуют перед игроком захватывающие дух пейзажи, нежно скользя кистью по твоему эмоциональному фону – горячие вулканы, ледяные озера, масштабные пустоши, промышленные комплексы, многоуровневые карты в стиле Portal 2 и даже футуристические инопланетные сооружения с застывшим в пространстве временем. С технической точки зрения в Borderlands нет границ, и Pre-Sequel – яркое тому подтверждение. Озвучка локаций передает правильную атмосферу, но определенно недостает проникновенных мотивов, которые мгновенно затекут в сердце, как это было во второй части.

Порадовали своим веселым трепом весьма харизматичные особи, как вот русская медсестра Нина (быть плохо – покупать лечилка), торговка Спрингс и профессор Накаяма, старый пердун Тэсситер и Крошка Тина, которая комментирует прохождение в режиме Истинного Искателя. Правда, в масштабе можно было дать больше оборотов, ведь дополнительных квестов всего 75 штук, полное прохождение которых вкупе с сюжеткой отжимает 23 часа, при этом некоторые этапы заданий награждают всего лишь длительными побегушками. Большинство легендарной добычи «Пре-Сиквел» тоже одолжил поносить у второй Борды. Очевидно, края подрезали и аккурат завернули в грядущие DLC да Сезонный абонемент, а ведь для игры за 30 вечнозеленых это очень ай-ай-ай. Хотя больше претензий нет. С точки зрения оптимизации аналогично высший пилотаж – карты грузятся мгновенно, кадры не проседают, все четко и гладко, зализали до критического предела.

Евгений [Kvodan] Абрамов

Вердикт

В этот раз мы отправились назад во времени на лунную поверхность Элписа, дабы открыть новые свитки эпичной истории любимой «Борды», а открыли не только стоящий внимания сюжет, но и годный игрострой с кучей радикально новых элементов. Доказав, что в условиях низкой гравитации можно реализовать высокое творчество, Pre-Sequel достойно занял свое место на сумасшедшей орбите великой вселенной Borderlands, границы которой достичь попросту невозможно.

ALIEN ISOLATION

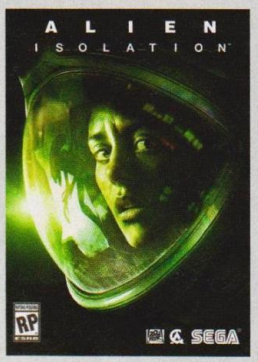
Жанр:
Survival horror, Stealth

Разработчик:
The Creative Assembly

Издатель:
Sega

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Системные требования:
Процессор: Dual Core 3.2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 5550 / Nvidia GeForce GT 430
35 ГБ свободного места на диске



ЧУЖИЕ РУКИ ТЕБЯ ЛАСКАЮТ

Пугать можно по-разному. Вот не так давно SEGA, сама того не подозревая, до чертиков напугала геймеров своей Aliens: Colonial Marines. Напугала бездарным исполнением, кошмарным качеством и жуткой реализацией. Избитую и израненную франшизу решено было передать в руки The Creative Assembly – ребятам, которые на стратегиях уже не одну собаку сожрали. Почему издатель передал ужастик про Чужого тем, кто из года в год выпускает игры про Наполеонов и войны самураев, мне не ведомо. Это как отдать свою машину на ремонт работникам мебельного цеха. И каково было мое удивление, когда я на собственной шкуре прочувствовал, что пугать The Creative Assembly умеет не хуже, чем «тоталварить».

В чужих объятиях

Забившись под стол, я судорожно начал всматриваться в датчик движения. Мигающая точка на радаре стремительно приближалась, но в поле моего зрения никого не было. Послышались громкие шаги вверху – тварь бродит по вентиляции. Вдруг шаги заглохли, и с резким стуком черная скотина свалилась возле моего укрытия. Его лапищи оказались прямо перед моим лицом – хорошо, что экран не передает запахи. Осмотревшись, пришелец потопал дальше, таща за собой свой длиннющий, высокополигональный хвост. Пронесло. Переборов желание остаться под уютным столом, я двинулся дальше. Проходя по темному, слабоосвещенному коридору я вновь услышал шаги, но на этот раз шум был еле различим – тварь явно находилась не близко.

Осмелев, я перестал красться и перешел на уверенную ходьбу, даже не глядя на датчик движения. Зря. «Вам сюда нельзя», – послышался сзади роботизированный голос. Хреновы андроиды, совсем о них забыл. И вот я уже бегу со всех ног. Прятаться в шкафчик – не вариант, нужна вентиляционная шахта. Тем временем глухие отзвуки шагов участились и становились все ближе – тварь тоже поняла, где я. Ну где же эта чертова вентиляция!? Поворот, еще один, и еще. Нашел! Вот только я слишком поздно понял, что отзвуки шагов

пришельца доносились не с потолка, а прямо из-за стены. Вентиляционная шахта открылась, и вместо пути к спасению я увидел ужасную черную рожу моего преследователя. Вторая пара его челюстей выдвинулась вперед…

Страшный, черный и чужой – не хочу играть с тобой

Не буду разбрасываться громкими словами и утверждать, что тебе стоит запасаться памперсами для взрослых, – все люди разные и каждый воспринимает тот или иной момент тоже по-разному. Если один случайно сходит по маленькому при виде внезапно выскочившей на экран лысой трехглазой девочки, то второй на этом моменте с равнодушной миной просто потянется за очередной порцией попкорна. Но одно можно сказать точно – британские игроделы умеют пугать, они хорошо знают психологию и умело используют различные приемчики. Пока ты играешь в Isolation, она играет на твоих нервах. Туда смычком, сюда смычком. Лишь бы нервные струны не порвались…

Новый Alien нельзя назвать вот прям страшной до жути, но в напряжении она держит практически постоянно. Авторы не гнушаются злоупотреблять приемами нагнетания атмосферы. Отличный пример – вызов транзита (что-то вроде лифта). Нажимаем на кнопку и ждем. Ждем. Ждем… С#%а, почему же так долго? Тем временем, музыка набирает темп, на фоне появляются какие-то непонятные стуки и скрипы. Кое-что у тебя начинает сжиматься. Внутри. А сраный транзит все не появляется! И вот ты уже сидишь на корточках за ближайшим ящиком и выглядываешь потенциальных преследователей. Никого. Двери транзита открываются. Никого. Никакой опасности и не было. Авторы просто сыграли на твоих страхах и воображении. Вот засранцы. Но молодцы. Но засранцы…

Чужеродный субъект

Мы редко уделяем внимание DLC в своих текстах, ибо доплачивать $9,99 – это не по-нашему, но в случае с Alien: Isolation просто не могли пройти мимо. Наше внимание привлекли две дополняшки: «Команда смертников» и «Последняя выжившая». Обе дают бесценную возможность сыграть за Эллен Рипли. В «Команде смертников» знакомым по оригинальному фильму героям предстоит перебороть свой страх и найти способ изолировать проникшего на корабль Чужого. В «Последней выжившей» нужно повторить подвиг Эллен, запустив процесс самоуничтожения «Ностромо», и попытаться вырваться из западни на спасательном шаттле. И самое главное – в работе над озвучкой дополнений принимал участие актерский состав из оригинального кинофильма! Shut up and take my money!

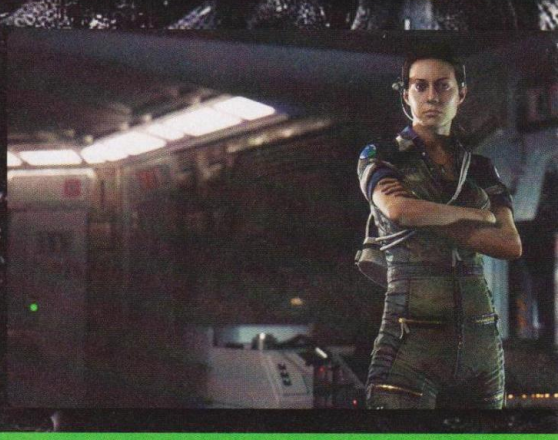
Где, мать его, мать моя?

Но не только одни лишь маньяки-приколисты сидят в The Creative Assembly. Хорошие сценаристы среди них тоже есть. Не скажу, что история подается чудесно-расчудесно, а на неожиданных поворотах уходишь в неуправляемый занос, тем не менее, наблюдать за развитием событий интересно, а некоторые возникающие по ходу дела вопросы так сильно вгрызаются в твое любопытство, что забросить игру, так и не узнав ответов на них, просто невозможно. Самые любознательные наверняка оценят то количество аудиодневников и сообщений, которое разработчики разбросали по всей космической станции «Севастополь».

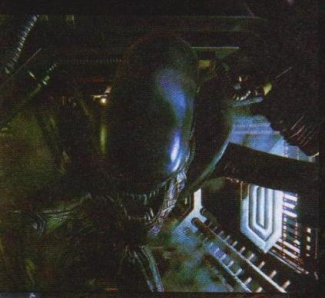
К слову о станции. Сюда в роли Аманды Рипли (дочери той самой Эллен Рипли) мы прибыли за бортовым самописцем с корабля «Ностромо», на котором происходили действия фильма «Чужой». В идеале его данные помогут героине отыскать свою пропавшую мать.

В полной изоляции

У Alien: Isolation были все шансы обзавестись поддержкой шлема виртуальной реальности Oculus Rift. На прошедшей выставке E3 The Creative Assembly и SEGA даже давали журналистам опробовать специальную демоверсию игры, работающую в связке с чудо-окулярами. По словам очевидцев, ощущения были просто непередаваемые. Но, к сожалению, позже разработчики сообщили, что публичное демо с выставки – всего лишь прототип. И действительно, в релизной версии никакой поддержки Oculus Rift не предусмотрено. О причинах такого решения остается только догадываться. Возможно, издатель побоялся многочисленных исков от родственников потенциальных погибших геймеров, скончавшихся от сердечного приступа во время игры в Alien: Isolation со шлемом на голове.



Но, как это часто бывает, что-то пошло не так. Прибыв на станцию вместе с командой, нас, после взрыва неведомой херни, быстренько разделяют. И вот мы одни, без денег и оружия. Маникюр испорчен. Любая девушка разрыдалась бы, но только не бравая инженер Аманда Рипли. Она приехала сюда на поиски мамы, и теперь ее ничто не остановит.



Пусть мама услышит, пусть мама придет

Не знаю, насколько бесстрашна наша героиня, но я, находясь в темной комнате наедине с игрой, пару раз вскрикнул. Нужно отдать должное Isolation, она не пугает резко выпрыгивающими из-за угла уродцами. Она играет на нервах гораздо более тонко и изящно. Страх возникает по нескольким причинам. Во-первых, ты чувствуешь себя беззащитно, так как противопоставить Ксеноморфу здесь практически нечего – штурмовых винтовок и мини-ганов сюда не завезли. Разве что можно малехо припугнуть его струей пламени в морду из огнемета. За неимением последнего остается только бежать, вот только подобные пробежки для меня всегда заканчивались проткнутым насквозь животом и последующим лоадгеймом.

Кстати, о них. Сохраняться игра позволяет лишь возле специальных терминалов, что делает твою виртуальную жизнь гораздо ценнее – попасться в лапы чудовищу, когда предыдущий сейв далеко позади ой как не хочется. Такая система воспринимается одновременно, как плюс, так и минус. Перепрохождение одних и тех же участков по десять раз из-за внезапно свалившегося на голову монстра являлось для меня главным раздражителем. Уже хотелось встретить этого членоголового уродца лично и надавать ему по зубам арматурным прутом. Я ничего не имею против хардкора, но мое терпение тоже не бесконечно.

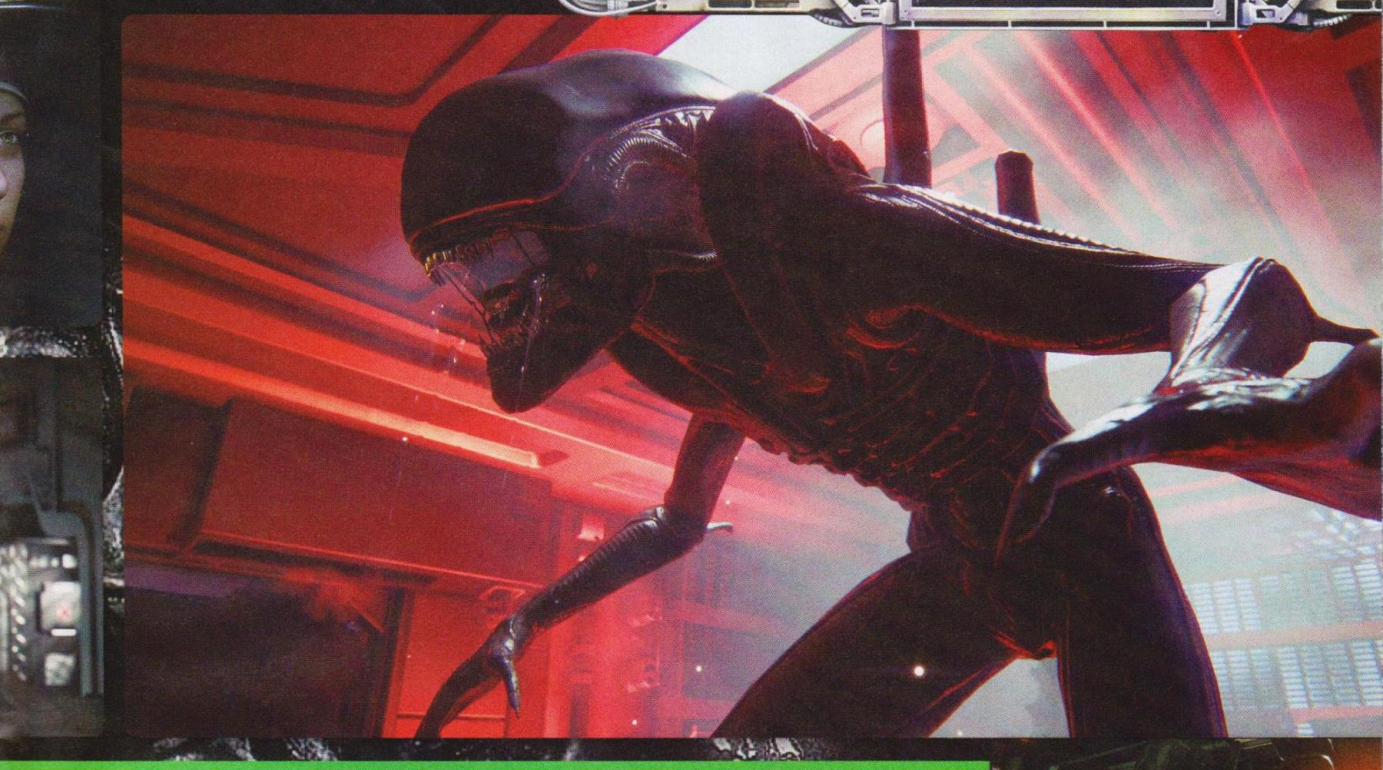
Дело мастера боится

Совсем с пустыми руками бродить по космической станции мы не будем. Со временем героиня раздобудет и револьвер, и вышеупомянутый огнемет. Но самые нужные в хозяйстве штуковины придется собирать вручную из различного хлама, разбросанного то тут, то там. Берем взрыватель, присобачиваем к нему аккумулятор, немного клея и вуаля – электромагнитная мина готова. Этанол совмещаем с воспламеняющимся веществом, добавляем сенсор – коктейль Молотова не заказывали? Все эти фиговины при встрече с Чужим тебе не помогут, но при более близком знакомстве с враждебно настроенными выжившими и андроидами могут оказать неоценимую услугу.

Не один лишь Ксеноморф представляет для нас опасность. Свихнувшиеся людишки будут палить по тебе, лишь завидев твое симпотное личико, выглядывающее из-за ящика. А может и не будут. Хрен их поймешь. С искусственным интеллектом хомо сапиенсов в игре явные проблемы – порой болванчики не замечают героиню, ползающую буквально у их ног. Пасет задних Isolation и в других аспектах – заметно, что у разработчиков еще слишком мало опыта в создании проектов такого рода. Многие вещи объяснить нам либо забывают, либо просто лень. К примеру, не всегда понятно, когда люди дружелюбно настроены, а когда – не очень. Однажды я подкрался к болванчику и нейтрализовал его электрошоком, на что игра мне ответила: «Ай-яй-яй, нельзя мирных людишек калечить». Или другой пример: иду я размашистой походочкой к скоплению человеков, мол, «Всем приветы, как жизнь молодая?» А они мне пулю в лоб. Ну что за манеры?

Выход в атмосферу

Чем подкупает новый Alien, так это атмосферой. Она была бережно изъята из оригинального фильма Ридли Скотта и пересажена в новое творение



The Creative Assembly. Швов при этом практически не обнаружено. Из фильма даже был перенесен «киношный» фильтр – игроделы снимали характерные помехи тех времен прямо с видеокассеты. Старожилы точно оценят такой фанатизм создателей. Новое же поколение данный подход может не понять и сетовать на недостаточно технологичную картинку. Хотя с ней тут как раз все в порядке: мягкие тени, высокая детализация, дым, пар и прочие возбуждающие графоманов штуковины. Закидать гнилыми ананасами разрабов можно разве что за деревянную мимику персонажей.

Но я бы не стал. Они большие молодцы на самом деле. То, с какой любовью и нежностью авторы относятся к первоисточнику, сложно не заметить. Здесь все по правилам Lo-fi фантастики – несмотря на то, что на дворе вроде бы и недалекое, но все-таки будущее, некоторые вещи выглядят морально устаревшими. Создатели постарались передать картину будущего глазами людей, живших в 70-80-х годах. И это у них получилось просто охренительно. Забавно, что человечество по версии «Чужих» уже изобрело андроидов и криокамеры, но не додумалось до плоских мониторов и компакт-дисков. Все здесь такое ламповое. Заходишь в серверную, а там вся инфа, оказывается, хранится на здоровенных бобинах. Ня-ня-ня просто.

Чужому дверь не открывай

Можно включить сноба и ругать «Изоляцию» за то, что редко бывает по-настоящему страшно, а ИИ порой творит несусветную хрень, но одного отрицать нельзя – игра отлично погружает в атмосферу, она не перестает держать в напряжении, она предоставляет уникальный, ни с чем не сравнимый игровой опыт. И это не просто громкие слова. У создателей получился очень необычный стелс. Разнообразный стелс. К людям, андроидам и твари нужен индивидуальный подход.

Чужой, обещанная главная изюминка проекта, действительно оказалась таковой. Большое, черное, страшное изюмище. Это, пожалуй, самый запоминающийся противник, который мне встречался в играх за последние лет пять. Он ведет себя непредсказуемо, прямо как живое существо. Никогда не знаешь, чего от него ожидать. Он может задержаться возле шкафа, в котором ты спрятался, пройти мимо, а потом, когда ты уже расслабленно выдохнул, резко подбежать и открыть дверь...

Prince

Вердикт

Знакомство с Чужим закончилось легким испугом. Ладно-ладно, легких испугов было много и еще парочка тяжелых, но дело не в этом. Alien: Isolation отлично справляется со своей главной задачей – погружает в атмосферу и держит в напряжении, не переставая. Для фанатов картины Ридли Скотта – это не просто игра-страшилка. Это единственная на сегодняшний день возможность в полной мере почувствовать на собственной шкуре то, что чувствовала персонаж Сигурни Уивер в «Чужом» образца 1979 года. Нет, ну по эмоциям игра точно три раза отбила.

ДОБРО СНАРУЖИ, ЗЛО – ВНУТРИ

THE EVIL WITHIN

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Давным-давно, в далекой-далекой Японии, еще при разработке Resident Evil 4, отец серии Синдзи Миками был вынужден прогнуться под давлением Capcom, отказавшись от множества своих довольно изысканных идей, которые, по мнению верхушки, были излишне специфическими и способными негативно отразиться на продажах. Однако Синдзи всегда знал, что его час обязательно настанет. И он настал. Под крылом Bethesda Softworks основанная им компания Tango Gameworks внезапно начала разработку очень любопытного проекта под названием The Evil Within, где Миками наконец-то отыгрался на полную катушку и назло жадинам из Capcom реализовал все плоды своей извращенной фантазии.

Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Tango Gameworks

Издатель:
Bethesda Softworks

Системные требования:
Процессор: Intel Core i7-4770K
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 460
50 ГБ свободного места на диске

Зло вернулось

Детектив Себастьян Кастелланос с парой напарников прибывает на место преступления в психбольницу и обнаруживает немалую такую кучу тел своих бывших коллег, которые пали от руки неизвестно кого или чего. Дабы понять хоть что-то, господа полицейские отправляются в комнату наблюдения, чтобы посмотреть записи с камер и замечают странного мужика в капюшоне, который молниеносно телепортируется и нарезает, как бекон для яичницы, группу представителей закона. Как только наш подопечный замечает неладное, за его спиной тут же появляется загадочный профессионал по нарезке и легким телодвижением лишает бедолагу сознания.

С этого момента и начинается настоящая чертовщина, разобраться с которой на первых порах, вероятно, не могли даже сами разработчики. Себастьян по вине любителя капюшонов попадает в альтернативную реальность, в которой ему совсем не рады. Толпа самых отвратительных и разношерстных тварей на любой вкус, размер и цвет всеми силами будут пытаться заточить его навеки в этом ужасном месте. Видимо, за его задницу была объявлена награда в виде бандла PS4 с GTA V в комплекте. Ну, в таком случае их можно понять, я бы тоже не отказался.

Паранормальный беспредел или какого хрена я здесь очутился

При создании The Evil Within Миками действительно разошелся не на шутку. Практически каждый шаг здесь обязательно будет сопровождаться мыслями в духе «КАК?! ЧТО?! ОТКУДА?! КАКОГО ХРЕНА?! ЗАЧЕМ?!» В общем, тебя ждет регулярная смена пространства, реальности и, соответственно, ощущений, напрямую влияющих на восприятие картины в целом. Сейчас ты находишься в заброшенной больнице, через мгновение – бродишь по зловещему лесу, а еще через пару минут – перемещаешься при помощи зеркала в приемную уже другой лечебницы, где тебя любезно встречает медсестра. Довольно симпатичная медсестра. Эммм, к слову, поблизости находится куча палат с койками и… неважно.

В результате создается впечатление, что игра собрана из огромной кучи маленьких кусочков, которые приходят на смену друг другу с завидной регулярностью, что порой вызывает чувство дезориентации. Сказать, что это плохо, я не могу, напротив, все эти приемы более чем удачно создают атмосферу неопределенности, что порождает еще большее желание докопаться до истины, вникая в каждый ее аспект. А это приносит немало удовольствия. И да, ты прав: первое, что приходит в голову при таком раскладе, – Silent Hill.

Доплата за испуг

Немного погодя, для The Evil Within выйдут три дополняшки. В первом DLC нам дадут сыграть за одного из монстров, известного как Смотритель, с чьей помощью откроются совершенно иные аспекты игры по средствам «садистских» заданий, как заявили сами разработчики. А вот главным действующим лицом последующих двух дополнений уже станет напарница главного героя – Джули Кидман. В комплекте с девушкой будет идти пачка новых монстров для растерзания и, конечно же, невиданные ранее локации.

У страха глаза карие

Теперь касательно жанра. Разработчики уверяют, что это survival horror, вот только чего здесь бояться я так и не понял. Да, атмосфера жути и безысходности здесь присутствует в полном объеме, спору нет, но кроме парочки довольно удачных скримеров, которые заставили меня подпрыгнуть и приземлиться мимо своего дивана, бояться тут определенно нечего. Романтика зловещей загадочности держит в напряжении до самого конца, но чувство откровенного ужаса мне так и не удалось испытать. При прохождении мне было дико неуютно, но страха, к сожалению, я не почувствовал. А страх не почувствовал меня. Ну не сложилось у нас.

Большую часть игрового времени ты будешь чувствовать себя хозяином положения с дробовиком наперевес и ощущать неподдельную уверенность в том, что каждый, кто к тебе приблизится, понесет страшную кару. Все это дает в полной мере испытать искренние волнения за целостность своего зада, ведь шанс применить грубую силу есть практически всегда, даже с учетом того, что приписка survival значится здесь отнюдь не просто так.

Resident Evil 4 для богатых

С первых минут The Evil Within отдает чём-то воистину свежим. Ты прокрадываешься за спиной мясника с бензопилой, дабы украсть ключ от закрытой двери, в воздухе витает напряжение, ведь один неверный шаг в сторону приведет к необратимым последствиям, и ты об этом прекрасно знаешь. После удачного маневра с замком дверь открывается, но мысль о свободе мгновенно прерывается звуком разрывающегося мотора бензопилы прямо за твоей спиной. Ничего не остается, кроме как бежать вперед без оглядки в надежде, что тебе удастся скрыться от этого наводящего жуть существа.

Пара экшн-сцен с погоней и ты уже оказываешься в бассейне, наполненном кровью. С этих самых пор в силу вступает усовершенствованная геймплейная концепция Resident Evil 4. То есть, пассивные хоррор-элементы практически идеально гармонируют со здешним экшном. Ограниченные локации в помещениях плавно чередуются с открытыми пространствами и прибавляют игровому процессу заметную долю динамики.

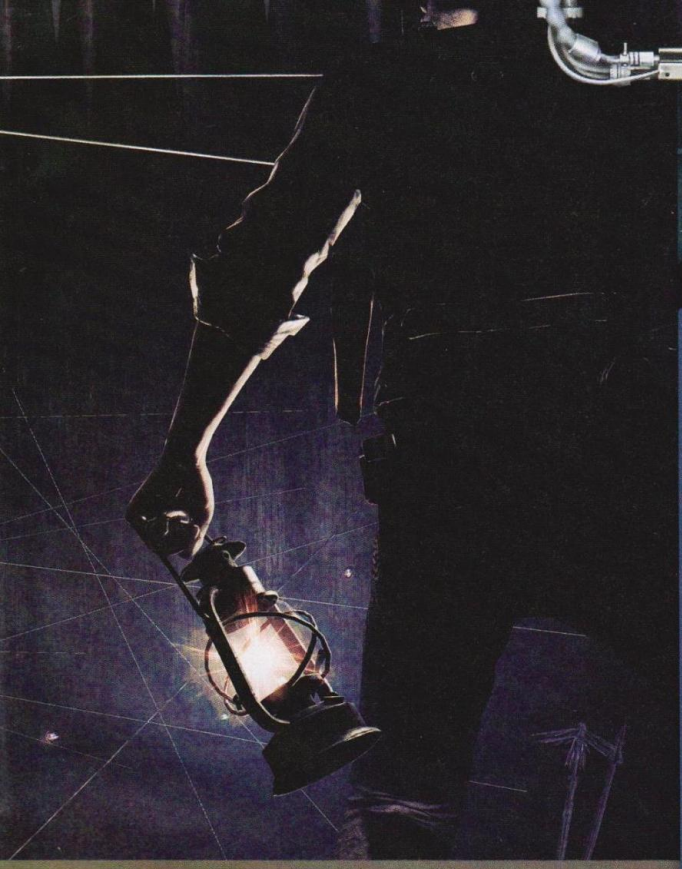
Выжигание крестиком

Расправляться с неоднозначными порождениями ужаса, бесцеремонно отстреливая башку каждому, кто приблизится хоть на метр, придется частенько. Стрельба выглядит и ощущается просто прекрасно: головы недругов смачно разрываются на кусочки, а приятная отдача дарит действительно неподдельное эстетическое наслаждение. Как и характерно для создателя такой серии, как Resident Evil, в The Evil Within рядовые враги ведут себя в точности как зомби, хоть, по сути, таковыми и не являются. Они ходят как зомби, атакуют как зомби и издают звуки в точности как зомби. Что уж тут говорить, они даже в состоянии встать и продолжить охоту на тебя после первой всаженной в них обоймы из пистолета. Дабы подобное происходило как можно реже, тела неприятелей необходимо сжигать, тогда они уж точно никогда больше тебя не потревожат. Жаль, что подобный прием не действует против свидетелей Иеговы.

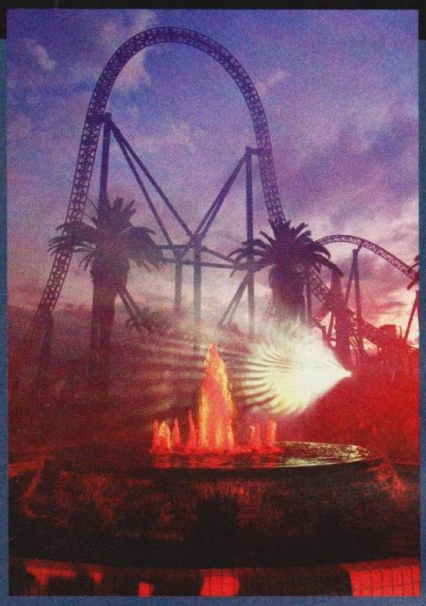
Внутренняя злоба

Несмотря на то, что экшн здесь выступает в качестве главенствующего элемента, в The Evil Within приходится натурально выживать, экономить каждый патрон, предмет, аптечку или шприц, и избавлять интерьер от всех бочек и ящиков в попытках найти там хоть что-нибудь ценное. Экономия в данном путешествии – это все, мой друг. На подмогу в таких случаях приходит одноразовое оружие в виде топоров и факелов, которые можно отыскать на уровнях или же попросту забрать у падшего противника. Подобные подарки судьбы весьма эффективны, ведь заставляют рядового монстра заткнуться раз и навсегда всего после одного удара. Одно «но» – на пути они встречаются довольно редко и пропадают после первого удара.

Однако в игре предусмотрен и стелс, чья механика далека от идеала, но проявляет себя далеко не с самой худшей стороны. При надобности можно осмотреть территорию и вырезать засранцев ножом по одному, подкрадываясь сзади, как Сенька Фишер. Также врагов можно банально отвлечь, швырнув бутылку в нужном направлении, и уже потом свершить акт справедливости. Это все, конечно, здорово, но вовсе не обязательно. Если не тратить патроны впустую и овладеть искусством прицеливания, то можно без проблем выводить из строя плохишей, руководствуясь при этом лишь грубой силой.



Комната страха



А ты в курсе, что The Evil Within станет аттракционом в австралийском парке развлечений Warner Bros. Movie World? В своем официальном блоге компания Bethesda заявила, что тематический лабиринт ужасов откроется этой осенью и будет содержать в себе все то, что удивляло и пугало нас в игре. Страдальцы, опутанные колючей проволокой, и сам Смотритель во весь рост – это как раз то, что надо для поклонников игры, жаждущих свежих впечатлений.

Потусторонний капкан

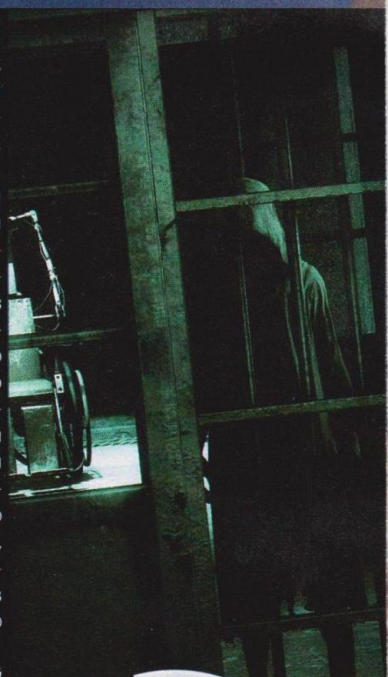
Одной из самых видных геймплейных фишек TEW стали ловушки, которые шаловливые разрабы разбросали то тут, то там, прям как маленькие дети свои игрушки. Наш нелегкий путь от души напичкан всяческими опасными для жизни хреновинами. В основном это капканы, растяжки и настенные детонаторы, срабатывающие сразу, как только ты решишь познакомиться с ними поближе. Эти препятствия в состоянии украсить твое пребывание в потустороннем мире и изрядно потрепать твою задницу. Но вскоре ты приловчишься к суровым реалиям, научишься умело их обезвреживать и даже использовать их во благо. Ведь обезвреженные ловушки отлично работают и против врагов. Когда очередная сволочь подрывается на поставленной тобою мине, удовлетворение от собственной находчивости приятно растекается по всему телу. Nice.

Страдалец в зазеркалье

На протяжении всей игры на пути встречаются странные зеркала, перемещающие тебя в местное подобие штаба, где приветливая медсестра предложит сохраниться и немного прокачаться. Или же посетить здешнее хранилище с полезными вещичками, каждая ячейка которого открывается при помощи специальных ключей, припрятанных на уровнях. После подобного развития событий мне даже страшно в зеркало смотреть, авось засосет! Вот и хожу теперь непричесанный и небритый. Надеюсь, скоро это пройдет…

Ну и куда же такой игре да без окровавленной вишенки на торте, украшенном осколками стекла и колючей проволокой. Это я сейчас о местных боссах. Их в игре немало, и каждая стычка с крепышами запомнится тебе надолго, обещаю. Вот как раз боссы – это те ребята, которые действительно способны вселить в тебя страх. Прежде чем бездумно бросаться в бой, необходимо оценить ситуацию и понять, что же нужно делать: бежать или стрелять. И даже если ты удачно сбежал или уничтожил гада, выдыхать еще рано. Вполне вероятно, что ты встретишься с ним еще. И не раз. Парень с бензопилой, к примеру, после первой встречи несколько раз появится в качестве промежуточного босса, а волосатое четырехрукое чудище сперва устраивает игру в догонялки, после чего через пару часов возвращается и напрашивается на полноценную расправу.

Данил [Батхед] Дубограй



Вердикт

The Evil Within определенно заслуживает звания одного из самых грамотных и увлекательных survival-horror'ов последних лет. Прекрасно переданная атмосфера жути и напряжения, великолепная механика стрельбы, стелс и боссы, которые после прохождения еще долго не выходят из твоей головы. Миками постарался на славу. Отказавшись практически от всех современных игровых штампов, он выпустил хоррор, в котором действительно необходимо выживать даже на легком уровне сложности.

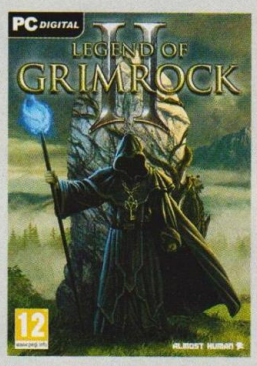
ГОРАДСКАЯ ЛЕГЕНДА

Жанр:
Dungeon Crawl/Action RPG

Разработчик:
Almost Human Games

Издатель:
Almost Human Games

Системные требования:
Процессор Dual Core 2.4 ГГц
Память: 2 ГБ
Видео: Geforce GTX 8800, AMD Radeon 4850
HDD: 2 ГБ



PC

Без всяких отступлений скажем сразу: перед нами идеальный сиквел и, не стесняясь этого слова, мгновенный шедевр ролевого жанра и одна из наиболее атмосферных игр этого года. Если после этих слов ты не отбросил журнал в сторону и не побежал устанавливать игру, поздравляем: теперь у тебя появился шанс. Какой именно шанс? Да кто ж тебе скажет! Интрига должна быть сохранена до самого конца. А спойлеры – это плохо.

Герои подземелий

Герои есть везде. Они среди нас. Год назад Герои Небесной Сотни навсегда изменили ход украинской истории. Сегодня другие Герои защищают нашу страну от террористов. Герои по всему миру ищут лекарство от смертельно опасного вируса Эбола. Герои расшибают вселенную в лепешку в комиксах Marvel. А еще Герои – это некогда легендарная, а теперь угробленная Ubisoft игровая серия.

Два года назад небольшая финская студия Almost Human совершила в каком-то роде героический поступок, вызвав к жизни древний (по меркам компьютерных игр) и забытый в наше время жанр Dungeon Crawler. До финнов последнюю попытку в этом же направлении предпринимала студия Arcane, известная тебе по блокбастеру Dishonored. Слыхал ли ты про их первую игру – Arx Fatalis? Скорее всего – нет, а зря – замечательная рпг, классика жанра! Все дело в том, что представители Dungeon Crawl отличаются непомерно высокой сложностью, рассчитанной на действительно хардкорных олдскульных ролевиков. Поэтому самая большая трудность при разработке такой игры заключается в том, чтобы уровень сложности был достаточным, но не до той степени, чтобы разбить монитор, а погружение в окружающий мир было достаточным, чтобы не забросить игру так и не увидев и десятой части задуманного.

Legend of Grimrock 2 – именно такая игра. В ней есть все то, что было хорошо в Legend of Grimrock. Только теперь всего еще больше – больший мир, больше загадок, больше монстров, улучшенная графика, невероятная атмосфера и больше удовольствия от игрового процесса.

Партия сказала: надо!

Как и прежде, нам надлежит собрать партию из четырех героев, которые волей-неволей окажутся выброшены на берег зловещего острова Некс, таящего в своих недрах уйму опасностей и еще больше тайн. Качество локаций и количество подземелий выросло в разы! Вместо бесконечного подземелья перед нами – открытый мир, небо, леса, шахты, болота, реки, море и замки! Исследовать этот мир нам предстоит в группе. Выбирать партию можно из пяти рас (к людям, минотаврам, ящерам и инсектоидам добавились крысюки), восьми игровых классов (один из которых – крестьянин, повышающий свои уровни поеданием пищи и создан лишь смеху ради) и целой кучи характеристик и статов.

Изменений по сравнению с первой частью масса, но к ним привыкаешь быстро: теперь даже воин может овладеть магическими навыками, а маг, при желании, сможет натянуть тяжелую кирасу. Появление огнестрельного оружия в игре не столь значимо, сколько произошедшие изменения в механике работы оружия – у многих местных орудий убийства есть специальные атаки, разблокируемые при развитии определенных навыков и затрачивающие ману воинов подобно заклинаниям магов. При этом нет никаких ограничений, найдется место всем: и классической партии из двух воинов, мага и вора, и нестандартным партиям из алхимика, крестьянина, вар-

Игровой реактор

Как и в первой части, для Grimrock 2 выпущен чрезвычайно интуитивный и простой игровой редактор, на носу поддержка Steam WorkShop. Господа ГМы и просто талантливые личности смогут оторваться по полной программе, создавая совершенно новые, невероятные миры.

Горный пассив

Кстати, если тебе нравятся горы – не так давно студия Double Fine выпустила божественный симулятор горы под названием Mountain, в которой повествуется о геополитических проблемах жизни горных вершин. Начинающим и не очень альпинистам настоятельно рекомендуется.

вара и стрелка. Впрочем, понимание, что к чему и зачем, приходит быстро – узконаправленные специалисты имеют несомненное преимущество над универсально развитыми персонажами. Но если хочется повеселиться, создавая самые необычные партии, почему бы и нет?

На клеточном уровне

Передвигаться по острову по-прежнему предстоит по клеткам. Звучит уныло, да. Но передать, насколько это потрясающе, невозможно. Атмосфера в игре царит невероятная. Мало гнетущего ощущения притаившейся за ближайшим углом смерти – сами враги действительно страшные. Бои, в отличие от классических Dungeon Crawlerов, не пошаговые, а происходят в реальном времени. В первой части схватки были относительно простыми – если ты научился вовремя наносить удары, отпрыгивать от поступающих ударов и кружить вокруг противника, считай, что ты победил во всех боях.

В Grimrock 2 искусственный интеллект обзавелся невиданной доселе хитростью и злобностью. Сложно поверить своим глазам, когда твои противники сами отпрыгивают от ударов, предвидят твои ходы и вовсю пользуются особенностями местного ландшафта. А в случае смертельной опастности могут и вовсе попытаться сбежать или позвать подмогу. Поэтому теперь практически каждый поединок – это вызов твоим навыкам, терпению и отваге. Впрочем, именно в этом заключается суть игры. И главный вызов брошен твоей смекалке. Количество всевозможных ловушек, паззлов, секретов зашкаливает! Каждая локация, каждый монстр, каждая игровая сценка эпична как никогда, как и замечательная музыка, многократно усиливающая непрекращающийся геймерский экстаз. На этом фоне первая часть воспринимается как самая натуральная демоверсия. За одно прохождение не удастся увидеть весь игровой контент, которым студия Almost Human щедро приравила свое творение.

Крупица истины

Вооружен – значит опасен. И не важно чем: будь-то камень, кусок кости, зачарованный меч, посох великого мага или оборванные штаны – в умелых руках смертельно опасно любое оружие. В неумелых тоже, впрочем, скорее только для непосредственного владельца этих рук. Создатели Legend of Grimrock 2 с удовольствием выжгут это правило каленым железом на твоей собственной шкуре. Первый в очередь – становись!

PS: И вот еще, по поводу твоих шансов... Убить воздушного элементаля можно, они не бессмертны – просто используй заклинание «Dispel» («развеять»). И всегда помни – у каждой загадки есть решение и, скорее всего, оно лежит на поверхности.

Вадим [prope11er] Ковалевский

Вердикт

Legend of Grimrock 2 – одна из лучших ролевых игр года, истинный духовный наследник классических RPG. Если ты фанат Dungeon Master, Might & Magic, Eye of the Beholder, Arx Fatalis, Ultima Underworld и (внезапно) серии Myst, трепещи и радуйся – пришло твое время! Если ты казуальный игрок и сумел выбраться из клетки на пляже – ты тоже молодец, возьми на полочке пирожок, как минимум, у тебя есть потенциал.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

FORZA HORIZON 2

X360 I XOne

Жанр:
Racing

Разработчик:
Playground Games (XBO)
Sumo Digital (X360)
Turn 10 Studios

Издатель:
Microsoft Studios

Что для тебя идеальная гонка? Лично для меня: сочная картинка, открытый мир, по которому можно свободно колесить и даже не отвлекаться на соревнования, и мощная онлайн-составляющая. И знаешь что? У меня уже есть идеальная гонка. Имя ей – Burnout Paradise. На втором месте в списке личных предпочтений буквально пару лет назад прописалась Forza Horizon. Ну, а поскольку продолжения у разрабов обычно получаются лучше... В общем, сейчас и посмотрим, а вдруг прямо в этой статье состоится историческое событие, и рейтинг великого (и невероятно скромного – прим. ред.) игрожурналиста Абубака претерпит конкретные изменения.

От рассвета до заката

«Форца» всегда была гонкой про созерцание прекрасного. В первой части половину экранного времени ты тупо стоял на месте, рассматривая красивейшие закаты и рассветы. Прекрасный виртуальный мир будто бы говорил тебе: «Расслабься, парень, спешить некуда». Можно было часами рассекать по высокополигональным дорогам прекрасного американского захолустья, искать денежные знаки, предоставляющие скидку в магазине, или чего еще покруче – редчайшие раритетные тачки, которые потом пропишутся в твоем гараже. А вот тебе Nikon D7100. Сгоняй к ближайшему водопаду и зафоткай на его фоне специально выданную красотку Shelby Cobra. И спешу тебя успокоить – все эти вещи в сиквеле остались нетронутыми. За одним исключением – теперь все это ты будешь проделывать на берегах Средиземного моря.

Parlez-vous fransais? Mambo Italiano!

Все верно. Horizon меняет дислокацию на средиземноморские побережья Италии и Франции. И это не просто красивые виды, это напрямую влияет на геймплей. Разработчики аккуратно направляют тебя из одной старинной средневековой деревеньки в другую, с успехом создавая иллюзию, что ты здесь просто турист, в распоряжении у которого каким-то чудом оказались 300 суперкаров. Сами же гонки все чаще проходят в узких улочках или, напротив, на бездорожье.

Создатели Horizon 2 действительно попытались вдохнуть жизнь в этот мирок, впрочем, получилось это у них не до конца. К примеру, виртуальные человечки обитают лишь в специально отведенных местах, на самих же улицах их днем с огнем не сыщешь. Ну, хорошо, что их хоть научили ходить, и на том спасибо. Что касается самого мира, то он вроде как и полностью открыт, но нет-нет да упрешься в забор из непрошибаемых материалов. Вот, к примеру, чтобы ты сделал первым делом, приехав в Ниццу? Наверняка пошел бы на пляж. А вот хренушки! Вся береговая линия обнесена «парканом», а на самом пляже ни души. Для игры ААА-класса такая халтура непростительна.

Умчать за горизонт

А вот как к гонке к игре просто не может быть никаких претензий. И пусть второй Horizon до последнего пикселя – простая аркада для всей семьи, но зато какая аркада! У каждой машины свой стиль поведения на трассе и звучание мотора. Каждую из них нужно разгадать, подобрать свой ключик, как говорится. Тачки здесь на любой вкус и привкус: от настоящей классики и занятных новинок вроде Land Rover Bowler до авто, о существовании которых ты даже не подозревал.

Уникальная особенность сиквела: ЛЮБУЮ гонку в этой игре можно пройти на ЛЮБОЙ тачке! Выбрав для старта какой-нибудь Jaguar 1961 года выпуска, ты получишь в соперники тачилы приблизительно такого же класса. И как до этого никто не додумался раньше? Противники, к слову, не жульничают, но, тем не менее, каждую секунду работают над созданием правильной спортивной атмосферы на трассе. И это далеко еще не все вкусности, припрятанные под капотом Forza Horizon 2.

Графомания

Конечно же, игра выдает абсолютно разную картинку на Xbox 360 и Xbox One. Там, где у старенькой консоли однотипная текстура, у новенькой – цветастый, разноплановый асфальт. Да что тут говорить... Детализированные задние планы, честные, объемные модельки деревьев, тени от каждого предмета, невероятные отблески на тачках – всего этого на старом поколении ты не увидишь. Но самый большой облом для владельцев прошлого поколения – полное отсутствие в игре дождя и тумана, которые на Xbox One выглядят просто охренительно. Порой создается ощущение, что перед тобой вообще две разные игры. Кажется, чья-то цифровая жизнь подошла к концу...

Наземно-воздушный транспорт

Разработчики понимали, что смены локации маловато для полноценного сиквела, а потому наваяли еще и кучку мелких улучшений. Иконки доступных гонок теперь подвешены в воздухе и не отвлекают от свободной езды. Изящно, симпатично и удобно – на карту можно даже не смотреть. Появилась и простенькая система перков, а полюбившиеся всем гонки с кукурузником дополнили соревнованиями с реактивными самолетами, боевыми вертолетами, которые так и норовят срубить твою рыжую голову в салоне, и даже поездами! Кто-то явно пересмотрел Top Gear.

Затащи меня в свои сети

Но полный потенциал Forza Horizon 2 раскрывается лишь в онлайне. По миру колесят такие же, как и ты, реальные гонщики, с которыми можно спонтанно «задуэлиться». Нажав на иконку «Online Road Trip», ты попадаешь в многоэтапные заезды с кучей гонщиков. Прошел одну гонку – вот тебе другая, причем в каждом следующем соревновании меняется локация и режим, за которые можно голосовать. Что-то вроде этого мы уже видели в Need for Speed: Most Wanted от Criterion.

Есть и несколько необычных режимов. Гонки, где всех игроков делят на две команды, – готовься пободаться! В режиме Infected нужно гоняться или же, наоборот, убегать от других игроков, избегая столкновений (привет, DiRT 3). Когда на одной карте собирается больше 12 человек, все это играется невероятно весело и угарно. Есть возможность устроить и закрытые покатушки исключительно с друзьями. Осталось только найти друзей. Вот сейчас выиграю пару-тройку соревнований и обязательно отправлюсь на поиск.

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

Если отбросить все условности, то Forza Horizon 2 – это невероятно красивая гонка, которая не устает восхищать своими пейзажами средневековых замков и очаровательной природы. Гонка с массой лицензированных авто, фановым геймплеем и затягивающим онлайном. Скорость, свобода, драйв. Когда ты под 300 км/ч мчишь в сторону восходящего солнца. К горизонту.

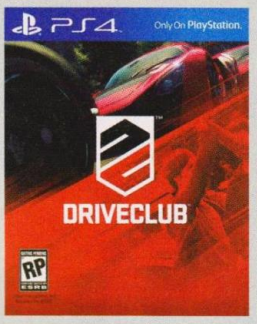
DRIVECLUB

PS4

Жанр:
Гонки

Разработчик:
Evolution Studios

Издатель:
Sony Computer Entertainment



Ох, нелегкая судьба у многострадальной аркадной гоночки DRIVECLUB. Изначально проект планировал записаться в стартовой линейке игр тогда еще только свежевыпеченной PlayStation 4, но конечный результат не устроил разработчиков, и было принято решение релиз перенести. Перенос даты выхода в итоге стал доброй традицией для британских игроделов, а потому им не постеснялись злоупотребить еще раз. И еще. Ну не устраивало итоговое качество продукта требовательных англичан. И вот, игра наконец-то доехала до полок магазинов. Казалось бы, все беды позади. Но тут на ровной дороге неожиданно появилась кочка.

КЛУБ АНОНИМНЫХ АВТОГОНЩИКОВ

Что-то я не догоняю

Первое впечатление – штука важная. Вот пришел ты на первое свидание с девушкой, с которой раньше лишь переписывался, а у нее огромный такой прыщ на лбу. Все, капец романтике. Ваш разговор будет постоянно прерываться твоими мыслями: «Не смотри на ее лоб. Не смотри. Да, блин, не надо смотреть». С DRIVECLUB у меня сложилась похожая история. Ну как похожая... далеко не все смогут провести параллели между моими примерами, но я больной человек с искаженным восприятием, мне можно все. С улыбкой до ушей я запустил игру и вместо приветствия получил сообщение о том, что ей не удалось связаться с сервером. «Не беда, – подумал я. – Скоро все наладят». О досадном недоразумении я решил позабыть, окунувшись в одиночный режим, но не судьба – DRIVECLUB не уставала мне напоминать о проблеме с сервером, тыкая носом в раздражающую красную надпись в начале каждой гонки. И снова мысли: «Не смотри на красную надпись. Все будет хорошо. Завтра работу сервера наладят, иначе и быть не может».

Авто-помойка

И вот завтра наступило, а проблема осталась. На всевозможных форумах и соцсетях разработчики извинялись за неисправность,

оправдываясь тем, что не ожидали такого притока игроков. А как же, не ожидали они... Всего лишь главный гоночный эксклюзив для консоли, которая расходится, как горячие пирожки на вокзале. С чего бы в него сбежалась толпа народу? В общем, первые дни после релиза пришлось довольствоваться лишь одиночкой, без мультиплеера и каких-либо социальных фишек. И это в игре, которая создавалась с упором на эти самые социальные фишки. Ну ладно, проехали.

Благо без онлайн-поддержки в DRIVECLUB есть чем заняться. Местная карьера, которую здесь кличут «Турне», предлагает широкий набор гоночных состязаний. Начинаем с небольших хэтчбеков а-ля MINI Cooper, потом пересаживаемся на спорткары, суперкары и только потом можно примостить свою виртуальную задницу в кожаное кресло ультрабыстрых Koenigsegg Agera R или McLaren P1. Раз уж зашла речь об автопарке, то немного поснобничаю. Крутых машинок тут немало, вот только на данный момент покататься дают на железных конячках лишь от европейского производителя. Ни японских Mitsubishi, ни американских Chevrolet здесь нет. Печалька.

Трусов придумали тормоза

На вопрос «Аркада или симулятор?» DRIVECLUB уклончиво отвечает: «Что-то среднее». Реализма уровня Gran Turismo или Forza Motorsport от героя нашего обзора ожидать не стоит, но и расслабляющей поездки с легким прохождением крутых поворотов тоже не жди. Вес машинок передан отлично, а газ в тапок во время поворота мгновенно вызывает пробуксовку с последующим заносом – педалькой акселерометра нужно работать плавно. Тем не менее, на многие условности DRIVECLUB плюет с высокой колокольни, превращая езду в веселые покатушки на бешеных скоростях. Даже 200 км/ч здесь способны вжать в кресло и пустить адреналин по венам. Странно, что в такую задорную формулу Evolution Studios решила досыпать скучных и немного раздражающих правил. Немного срезал на повороте – штраф, въехал в зад внезапно затормозившему сопернику – штраф. И если в мультиплеере такие драконовские методы еще выглядят оправданно, то на кой ляд их добавили в одиночный режим – не совсем понятно.

Drive for Fun

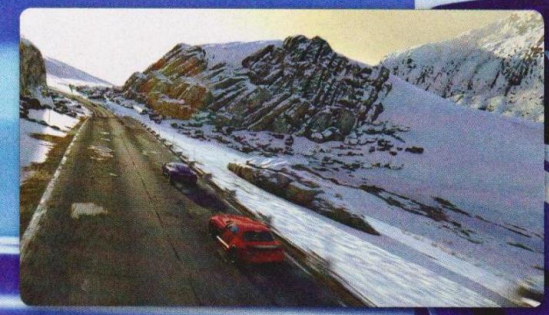
Чем еще привлекает игра, так это живописными пейзажами и интересными трассами. Если тебе, как и мне, уже порядком надоело наматывать бесконечные круги по заученным наизусть Laguna Seca и Nьrburgring, то DRIVECLUB станет для тебя просто отдушиной. На выбор – куча вымышленных маршрутов по дорогам вполне реальных стран: от заснеженной Норвегии до цветущей Индии. Величественные горы, цветочные поляны, зеленые леса частенько отвлекают внимание от

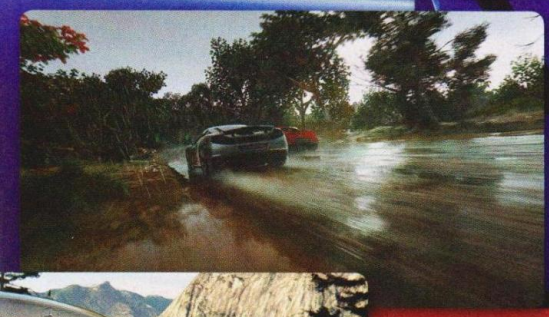
Бесплатный тест-драйв

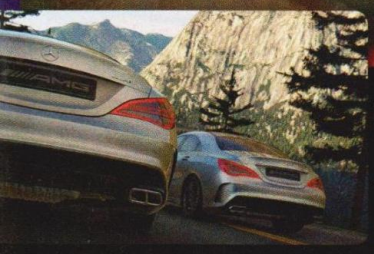
Изначально Evolution Studios планировала выпустить бесплатную версию игры для обладателей PlayStation Plus одновременно с полноценной. Но не судьба. Проблема с серверами заставила разработчиков отказаться от этой затеи. Выход PS Plus Edition, включающий в себя десять автомобилей, индийские трассы и доступ ко всем режимам, перенесен на неопределенный срок.

Прекрасные виды

В игре присутствует шесть видов камеры. Нет разве что вида из багажника. Думаю, многие оценят прекрасный вид из кабины, прибавляющий процессу езды желанный многими эффект присутствия. Внимание к деталям салона поражает. Чего только стоит цифровой спидометр в виде светящейся проекции, которая выводится на лобовое стекло твоего BMW M5. А как прекрасно смотрится подсветка кнопок в ночное время суток. Автоэстеты оценят.







дороги, из-за чего порой целуешься с ограждением, но разве можно за это ругать такую красоту?

А вот разнообразие гоночных режимов оставляет желать лучшего. Кольцевой заезд, спринт, гонка на время – стандартный суповой набор. Есть, правда, и дрифт, который здесь смотрится не совсем к месту, но, по крайней мере, хоть немного разбавляет местное однообразие. Доступ к новым событиям открывается при получении определенного количества звездочек. Да, как в Angry Birds. Лидировал в первой тройке? Получи звезду. Побил при этом указанное время круга? Вот тебе вторая. А если еще и максимальную скорость развил, то получай все три. В принципе, такая система работает и поддерживает интерес намного лучше, чем банальное «займи 1-е место».

ПоршегRUFия

Так как лицензией на автомобили Porsche владеет Electronic Arts, в DRIVECLUB авто этой марки ты не увидишь. Но разработчики пошли обходным путем, как до них это делали и многие другие создатели гоночных симуляторов. Они добавили в игру машины от RUF – одного из наиболее популярных тюнинг-ателье Porsche. Таким образом, известные всем модели «Порше» в игре все же присутствуют, просто под маркой RUF.

Вгоняя в покраску

Помимо звездочек есть также и очки Коли... или Миши... а нет, Славы, точно. Их мы зарабатываем за обгоны, заносы и аккуратную езду. Очки славы – та же экспа. Накопил достаточно – держи level up. Новые уровни открывают доступ к новым тачкам и стикерам. К сожалению, наклейками вся кастомизация автомобиля и ограничивается. Ни тебе спойлерок прикрутить, ни движок проапгрейдить, ни колесные диски сменить. Даже монитор при**ярить некуда. Все во славу сатаны и баланса в мультиплеере.

И да, мне все же удалось, спустя неделю после релиза, более-менее без проблем покататься в онлайне. Весело, пусть и ничего необычного в нем нет. Единственный интересный элемент – так называемые поединки. Прямо во время гонки на определенных отрезках трассы появляются всяческие мини-испытания: набери столько-то очков дрифта, проедь по идеальной траектории и т.д. Вся соль в том, что результаты, которые тебе предлагают побить, подбираются на основе результатов реальных игроков. Интересная фишка, но, опять-таки, она слишком зависима от работы серверов, а они, как ты уже понял, работают из ног вон плохо.

Club'нячок

Название DRIVECLUB не просто звучит запоминающее, но и хорошо передает всю суть и идею проекта. Игра поощряет работу в команде: создавай клуб, придумывай ему название, делай эмблему, приглашай в него друзей (до 6 человек). Клубные гонки и испытания вносят разнообразие в однообразный геймплей. Лишь членам клуба открывается доступ к специальным автомобилям. Процесс их анлока ничем не отличается от разблокировки основных машин – участвуй в гонках, демонстрируй свое мастерство на трассе, повышай уровень. Только на этот раз не личный уровень водителя, а клубный. В общем, вступай, побеждай и может быть, когда-нибудь твой клуб попадет

в топ-50. Мой, к примеру, уже близко к цели – 14 537 позиция в мировом рейтинге. Осталось совсем чуть-чуть поднажать...

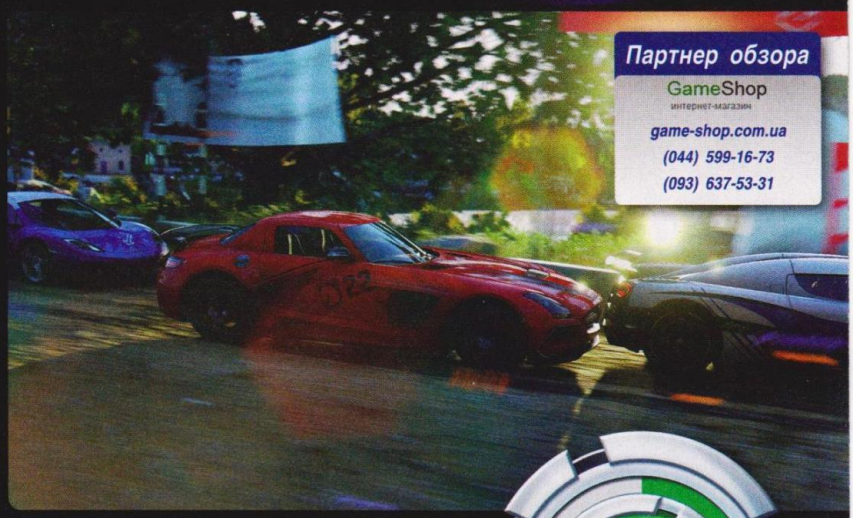
Шпиль до потемнения

Особой гордостью для разработчиков является динамическая смена дня и ночи в игре. Фишка реально прикольная – начать заезд можно еще при свете дня, а доезжаешь его уже в полной темноте, ориентируясь лишь на свет от передних фар. Рассветы, закаты – все смотрится здорово. Сама игра вообще выглядит карамельно, правда, не так хорошо, как нам демонстрировали на недавних выставках. Уже не раз засветившиеся погодные эффекты до релизной версии почему-то так и не добрались. Их девелоперы обещают добавить в будущем посредством патча. Таким же макаром в игру вскоре добавят и обещанный фоторежим. Увы, но на данный момент практически обо всем в игре можно сказать «неплохо, но вот кое-что добавят и заживем». Так что ждем дождя, снега, фоторежима и стабильной работы серверов. А пока маємо те, що маємо.

Управляй мечтой

Но это все о том, что нам обещали, но пока не работает. А как на счет того, что мы уже имеем? Ведь у DRIVECLUB много хороших сторон. Это рейсинг, в котором просто приятно ездить, а что может охарактеризовать гоночную игру лучше? И дело не только в необычной физике поведения авто, противники ни на минуту не дают спуску. Это не просто равнодушные, заскриптованные водилы, которые тупо едут по идеальной линии. Эти ребята отстаивают свою позицию в гонке до последнего. Но даже в обычном заезде на время, когда ты один на один с хладнокровным таймером, челлендж не прекращается. Требуемое время подобрано разработчиками просто идеально, вынуждая тебя наматывать круг за кругом, в попытке отыграть треклятую долю секунды. В такие моменты забываешь обо всем: о технических неполадках, о пока еще невыполненных обещаниях разработчиков. Есть только ты, твой автомобиль и извилистая трасса.

Prince



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

Вердикт

Если DRIVECLUB сравнивать с автомобилем, то перед тобой стандартная комплектация. Ни тебе гидроусилителя руля, ни кожаных кресел, ни климат-контроля. Но машина едет, причем едет очень быстро, закачивая в вену щедрую дозу фана от вождения. Весь свой потенциал проект раскроет после того, как нормально заработают сервера, а разработчики добавят то, что всем нам обещали. Пока же остается довольствоваться тем, что есть.

В МЕСТИ МЫ СИЛА

Жанр:
Action-Adventure

Разработчик:
Monolith Productions

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertaiment

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Системные требования:
Процессор: Intel Core i5-750, 2,67 ГГц / AMD Phenom II X4 965, 3,4 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5850
25 ГБ свободного места на диске

За последние десять лет вышедшие оригинальные проекты по вселенной Толкиена можно пересчитать по пальцам неуклюжего хоббита. Большинство из них попросту клонируют уже давно вышедшие игры, с той лишь разницей, что все действия происходят в декорациях Средиземья с эльфами и уруками на подтанцовке. Чего мы только уже не видели в этом фантастическом антураже, но собственного Assassin's Creed с привкусом серии Batman Arkham еще точно не было. Ребята из Monolith решили выковать новое кольцо всевластия над фанатами этой вселенной и дали ему название Middle-earth: Shadow of Mordor.

Отец, сын и эльфийский дух

Тени сгущаются, факела горят адским огнем – это приспешники Саурона снова выходят на войну. Стадо жутких уруков решило объединиться, чтобы захватить власть в этом мрачном фантастическом мире. К сожалению, в этот раз придется обойтись без Бильбо и его прелести, да и Фродо тебе не поможет, будучи еще в утробе матери. Мордору нужен новый герой (прямо как Украине новая власть), который наконец-то разрушит планы злобного гения Саурона. В этот раз всех этих ми-ми-ми про добро и зло не будет, потому что мордовским отродьям будет противостоять мертвый следопыт Талион. Уруки устроили кровавую баню его жене и сыну, после чего нарисовали лишнее ротовое отверстие на горле и ему самому. Вот только у негодяев ничего не вышло, так как в Талионе очень вовремя припарковался эльфийский дух. Теперь главный герой, как и подобает живому мертвецу, не может просто так уйти на тот свет. Ему остается лишь мстить, и мстя его ох какая страшная!

Орки черные, орки страшные

Идти строго по сюжету никто не заставляет. Лично мне больше всего понравилось изучать окружающий мир и раздавать пендалей шайкам уруков, которых здесь хоть попой ешь. Приспешники Саурона не только рожей не вышли, а еще и умом. Тем не менее, враги берут числом, а тот, кто последний приложился лезвием к плоти Талиона до его кончины, еще и получает повышение – следующая стычка с ним будет еще сложнее, чем предыдущая. Иерархическая система противников заметно разбавляет однообразную боевку Shadow of Mordor. Пока ты бороздишь просторы Мордора, уруки живут своей жизнью: где-то двое рядовых сражаются в смертельной дуэли за звание капитана, а в недрах очередной крепости самый кровожадный супостат празднует свою победу над братом по оружию с титулом вождя в руке.

Духовое оружие

Боевая система построена по знакомой «бэтменовской» схеме. Талион, конечно, не такой мягкотелый, как Брюс Уэин, а потому не стесняется свои смачные пендали подкреплять метательным оружием и завораживающими добиваниями, в результате которых бедные уруки частенько теряют жизненно важные конечности. На любой сложности главный герой все равно будет доминировать – про парирование можно забыть вовсе и, покрепче сжав меч, устраивать безжалостную мясорубку. Правда, не стоит забывать о лучниках, арбалетчиках и прочих дальнобойных уродцах, которые частенько портят весь кайф, стреляя по нам издалека. Ох, как же бесят эти долбанные засранцы...

Урук хай!

Рано или поздно бесконечные мордорбои надоедают, и начинаешь задумываться, чем же еще можно заняться на землях Мордора. Здесь на выручку приходят всевозможные события, проходящие на полном рандоме. Однажды я решил оставить сюжет и зайти в соседний лес, чтобы найти парочку артефактов, а заодно и поохотиться. Как оказалось, моя текущая цель также не брезговала охотой на местную животинку. Встретившись с ним в лесу, я уже было думал обнажать меч, как вдруг заметил еще с десяток его приятелей. В свою защиту скажу, что отступление – не проявление трусости, а разумное решение в целях выживания. Я это недавно в книжке прочитал, а там пишут только правду, да. Так вот, бежал я, пока не добрался до соседнего лагеря уруков, где вся эта история решилась сама собой. Дело в том, что повстречавшиеся уруки были из другого племени, которое не слишком ладит с теми, на которых я наткнулся в лесу. Между ними тут же началась резня, а я, забравшись на сарайчик повыше, с интересом наблюдал за побоищем. В такие моменты только попкорна под рукой не хватает.

Моя пре-е-елесть

Shadow of Mordor дает возможность заглянуть, как говорится, за ширму, и увидеть те моменты, которым Толкиен уделил слишком мало внимания в своих произведениях. Сюжет разворачивается в самой ж... жаркой точке Мордора в период где-то между «Хоббитом» и «Властелином Колец» – самый удобный период для апокрифов, когда уже можно запихивать известных героев, но еще нет необходимости ежесекундно оглядываться на книги Толкиена. Однако горячих встреч с Гендальфом или Арагорном не жди – а вот лысый милашка Голлум не раз забежит на огонек.

Money-пуляция

Есть и другой способ сводить противников лбами. По ходу пьесы герой получит способность, благодаря которой кровожадные уродцы будут подчиняться тебе не хуже, чем самому Саурону всего после одного касания Талиона. Таким образом ты сможешь выстроить собственную иерархию «засланных казачков», которые по твоему приказу, не раздумывая, всадят кинжал в спину своему вожаку. Устраивать замесы с такой армией очень увлекательно – схема «один в поле – не воин» делает резкий попорот и превращается в «орда в поле – кровожадное стадо». Но убери злобную ухмылочку с лица – читерская хреновина открывается лишь примерно к середине игры.

Театр теней

Проект может удержать тебя в Мордоре надолго, но когда ты осознаешь, что помимо украденного паркура, стелса, позаимствованной боевки и системы Nemesis, создающей из орков настоящее живое сообщество, здесь больше ничего нет, то разворачиваешься и уходишь, громко хлопнув дверью. Даже внешне Shadow of Mordor никакого восхищения не вызывает, хоть и выглядит очень даже симпотно. Большую часть игры ты проведешь под открытым небом и самое главное – изначально практически вся карта открыта. И все бы ничего, но она довольно небольших размеров – на местные алтари для телепортации можно даже закрыть глаза, поскольку бежать от точки до точки не так уж и долго. Лучше уж своими двумя – лишняя кардиотренировка охотнику не помешает. К минусам игры можно отнести и прокачку главного героя, которую, похоже, насильно притащили за уши, поскольку развивается Талион сугубо вровень с сюжетом. Со временем радости не вызывают даже нахождение рун для оружия, ведь «Тени Мордора» – чистая гриндилка, где врагов можно тупо гасить одной и той же комбой до бесконечности. Клинок улучшать не обязательно, разве что чистить его от багровой жижи из тел уруков время от времени.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

Shadow of Mordor бесстыдно и не краснея позаимствовала кучу хороших идей из не меньшей кучи хороших проектов. Если бы не известная вселенная и два мешка денег от Warner Bros., то проект, скорее всего, стал бы очередным проходняком, который все забыли бы уже через месяц после выхода. Но многоуважаемый Толкиен подарил нам настолько захватывающий мир, что большинство недостатков проекта на его фоне спрятались где-то в глубинах пещер Мордора.

ПРИШЁЛ, УВИДЕЛ, НАЖАЛ «X»

Почему люди любят по сто раз прослушивать свои любимые песни? Казалось бы, послушал один раз и хватит – второй раз она уже не должна быть интересной. Специалисты в области когнитивной психологии объясняют любовь к повторам как наследство с древних времен, когда люди проводили ритуалы. Ведь что такое ритуал? Это повторяемое действие, направленное на якобы мистическое воздействие на окружающую среду. С тех пор, вновь и вновь слушая любимую музыку, люди подсознательно считают, что проводят ритуал, а потому не перестают терять интерес к тому, что уже сто раз слышали. И хотя в своей «музыкальной теории» психологи подразумевали лишь музыку, я считаю, что их доводы применимы и к некоторым видеоиграм. Например, Ryse: Son of Rome, которая потеряла статус эксклюзива для Xbox One, изменив ей с ПК.

RYSE
SON OF ROME

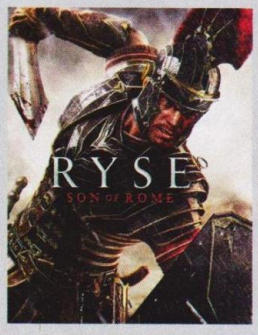
PC | XOne

Жанр:
Action-adventure, hack and slash

Разработчик:
Crytek

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:
Процессор: Dual Core
ОЗУ: 4 ГБ
Видеокарта: 1 ГБ
26 ГБ свободного места



Дорога, которая не ведет в Рим

Не знаю, специально или нет, но Crytek сумели опереться исключительно на «ритуальные инстинкты». В простенькой (но донельзя кровавой) боевой системе Ryse акцент поставлен именно на повторении, а не на разнообразии или увлекательности. Главный герой игры, римский сотник Мариус Титус, только и делает, что атакует, блокирует, уворачивается и пронизывает своим мечом грудь каждого недружелюбного варвара. Такое себе порно, только вместо секса (согласись, тоже не самого разнообразного процесса) – насилие и убийства. Почти каждая смерть противника – полноценная постановка: игра переходит в режим слоу-мо, а камера приближается, чтобы показать крупным планом предсмертную гримасу противника, стекающую кровь, оторванные конечности и другие элементы развратного «шоу». Каждый бой – это стилизованное, прямо-таки балетное зрелище в лучших традициях Зака Снайдера и его «300», разве что спартанцы заменены их римскими коллегами.

Танец проткнутого живота

Но действо завораживает только поначалу. Со временем эффектные казни теряют свой шарм, реки крови превращаются в обыкновенные ручейки, и все, что выделяло Ryse, становится рутиной. Местная боевка – это сочетание простого боя и добиваний в стиле Batman Arkham. Сначала, долбя по кнопкам атаки, мы изнашиванием противника, а затем, как только появится череп над вражеской головой, тренируемся на несчастном делать фаталити – в этот момент нужно нажимать на кнопки в соответствии с появившейся вокруг измученного супостата цветной аурой. Но ведь бесконечно клацать по кнопочкам – это удел какой-то Dance Dance Revolution, но никак не полноценной игры. За убийства протагонист зарабатывает «отвагу», которую можно потратить на бесполезные плюшки-хернюшки. Бесполезные, ибо в них нет необходимости из-за сложности игры, которая расположена на уровне «бабушка, я нашел идеальную игру для тебя».

Повторение – мать мучения

Даже боссы не влияют на игровой ритм. Разница между ними и обычными рядовыми болванчиками заключается лишь в том, что нужно просто проявить больше внимательности к подсказкам. Ryse от начала и до конца однообразна: после предсказуемых боев идет череда вялых QTE, затем Мариус пару минут что-то говорит и... опять все по кругу. Чувствуешь себя клавиатурным перкуссионистом, у которого вместо полноценной партитуры лишь пятьдесят копий ее первой страницы.

Ryse ограничена буквально во всем. Да, невидимые стены частенько встречаются в играх, но в данном случае разработчики зажгли не по-детски, ибо местные коридоры могут вызвать приступы клаустрофобии даже у тех, у кого ранее не возникали страхи перед замкнутым пространством. По уровню линейности Son of Rome конкурирует с самыми рельсовыми шутерами. Да это, мать его, настоящий тир с мечом!

Святая простота

Шутливое «Press X to Win» звучит по отношению к Ryse: Son of Rome даже слишком хардкорно. Здесь никто не заставляет нажимать нужные кнопки. Нажав «X» вместо «Y», ты, по сути, не изменишь практически ничего, помимо количества получаемых очков за добивание. Появляется стойкое ощущение, что от тебя здесь мало что зависит. Игра играет сама в себя...

THE
EVIL
WITHIN
ШПИЛЬ!

FORZA
HORIZON 2
ШПИЛЬ!

L I E N
S O L U T I O N
ШПИЛЬ!

DEAD ISLAND 2
ШПИЛЬ!
BASEBALL

Бить или убить?

Древнеримская публика любила кровавые зрелища не только на гладиаторских боях, но и на обычных театральных представлениях. Если по ходу действия актер должен был погибнуть, его могли в последний момент заменить на приговоренного к казни преступника и убить прямо на сцене.

Любая попытка обследовать локацию заканчивается забреданием в тупик, где в лучшем случае можно найти бесполезный коллекционный предмет. Игра не просто ведет за руку, она приковывает к себе наручниками. Делать можно только то, что разрешено, и никакого самоуправства.

Римское кинцо

История игры проста, словно валенок, и состоит из знакомых ингредиентов: мертвой семьи, мести, пары предательств (которые очевидны задолго до часа «икс»), небольшого количества мистики и, разумеется, обнаженных женский грудей. Разработчики чудесно передали атмосферный рев войны во время обороны легионом Мариуса римской деревушки от орды варваров. Впрочем, нечто подобного можно было ожидать от любой игры про войну и Римскую Империю.

Единственное, что по-настоящему радует, – техническая составляющая. Благодаря свежей версии CryEngine разлетающиеся во все стороны человеческие ошметки действительно впечатляют. Волосы на головах персонажей выглядят так, словно они действительно растут из головы, а не наложены на нее текстурой в виде коровьей лепешки. Морщины, шрамы и даже гусячьи лапки получились непередаваемо реалистичными. При этом парни, занимавшиеся портированием, не забыли об оптимизации – наблюдать красоту могут даже владельцы не самых мощных систем.

Кровь и писюк

Дабы игрок после пятичасовой кампании не задался вопросом «И это все?!», разработчики прикрутили мультиплеер. Многопользовательский режим расположился по соседству с синглом и также удался лишь технически. Действия онлайн-баталий происходят на территории знаменитого Колизея. И здесь девелоперы постарались на славу – прям дух захватывает от безжалостного рева толпы и реакции зрителей на различные действия бойцов. Однако, опять же, примитивная система боя здорово портит общую картину. Ну кровь, ну кишки, ну содомия... Кровавая карусель совсем уж перестает доставлять какое бы то ни было удовольствие – кататься на ней хоть и увлекательно, однако, как и на настоящей карусели, от длительного катания может и затошнить.

Tsetse

Вердикт

Опускаясь до низменных инстинктов, Ryse: Son of Rome всеми силами старается удержать игрока и заставить его продолжать нажимать на показанные на экране кнопочки. И это ей удается, даже несмотря на то, что сам понимаешь, что уже все надоело. Нет, это вовсе не достоинство игры. Я вижу тут лишь очевидное манипулирование примитивными инстинктами, и уже только из-за этого Ryse не заслуживает одобрения. Эта игра не самая худшая в своем роде, но разве это достижение?

РАСФУФЫРЕННАЯ ФИФА

FIFA 15

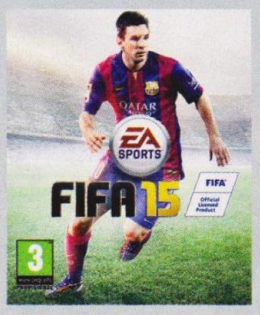
PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne | Wii

Жанр:
футбольный симулятор

Разработчик:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:
Процессор: Quad Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 650 / AMD Radeon HD 5770
13 ГБ свободного места на диске



Очень трудно привносить в спортивный симулятор что-то новое каждый год. Намного проще постоянно использовать проверенную временем механику, лишь слегка допиливая ее и печатая новое популярное лицо на обложке. Хотя стоп... Лионель Месси? Опять? Вы издеваетесь? Ну ладно... Кто бы что ни говорил, а у компании EA Sports удачно получается ежегодно проводить реставрацию древнейшей серии футбольных симуляторов FIFA. И на этот раз парни тоже не ударили грязью в лицо.

The Show Must Go On

В этом году разрабы решили превратить классический европейский футбол в подобие американского. Нет, тебе не придется напяливать на свою команду защитные жилеты и шлемы для борьбы на поле. Просто теперь в FIFA присутствует намного больше настоящего шоу, нежели самого спорта. Именно по такой схеме и проводится большинство спортивных состязаний по ту сторону океана. Но не спеши подкладывать под офис разработчиков горящий пакетик с сам знаешь чем внутри, ведь такие реформации пошли игре скорее на пользу.

Отныне «Фифа» способна угодить не только поклонникам, следящим за серией с самых пеленок, но и новичкам, которые по мячу никогда толком и не били. FIFA 15 стала заметно динамичнее, за счет чего каждый поединок на поле проходит по абсолютно новому сценарию. Приверженцам тактики придется порвать свои многотомные планы на оборону, поскольку теперь всего один футболист может легко обойти всю защиту и запендалить мячик прямиком в девяточку. В новой FIFA больше ценятся молниеносные контратаки и способность находить щели в обороне соперника. Даже если ты заядлый приверженец качественной защиты, проделывать знаменитые расстановки «Баварии» или «Барселоны» уже не получится. Все равно останешься с носом.

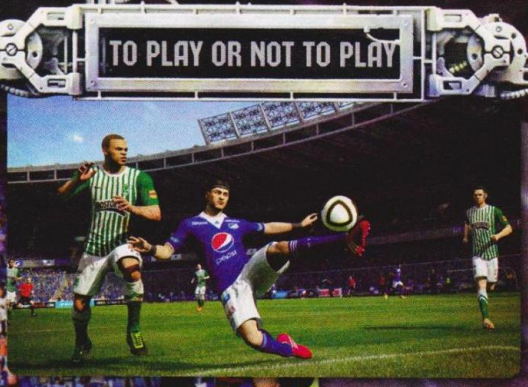
Получить в табло

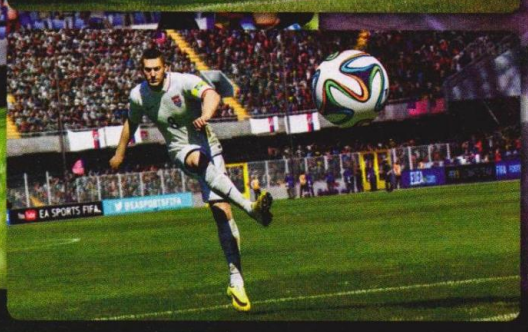
Лично меня в реальном футболе всегда раздражал ничтожный счет. Ну что это такое, когда за 90 минут игры на выходе в лучшем случае имеем 1:0? А если принесешь футбольному богу достаточно жертвоприношений, то возможно и 2:0. О нет, я снова забыл произнести молитву, и получил ничью... За счет более быстрой игры в FIFA 15 табло будет радовать тебя цифрами, которые ранее можно было созерцать разве что в хоккейном матче. Более резкие игроки, как говорится, с шилом в одном месте могут с легкостью забить от пяти и более мячей за матч, тем самым улучшая собственную статистику.

Такой подход к механике игры сильно напоминает английскую Премьер-лигу, но оно и не удивительно, ведь EA Sports подписали официальный контракт, в котором значится, что англичане будут присутствовать в игре вдоль и поперек. Кроме официальной символики и эксклюзивной рекламы на баннерах стадиона, ты сможешь услышать известные кричалки от местных фанатов. А английские комментаторы порадуют своими захватывающими

Англичане атакуют

Компания EA Sports подписала официальное соглашение с английской Премьер-лигой, дабы позаимствовать в свою игру все их стадионы. Британцы дали добро, и теперь все фанаты серии смогут поиграть на 20 настоящих стадионах туманного Альбиона. Помимо этого, в игру попала еще куча стадионов Германии, Италии, Испании, Франции и, конечно же, наша родная «Донбасс Арена» прямиком из Украины.





беседами за чашечкой английского чая, выгодно выделяясь на фоне наших отечественных, чьи фразы приедаются уже после первого тайма.

Гол как сокол

Вот кому скорость пошла на пользу, так это действительно быстрым футболистам. Теперь Месси, Стерлинг, Роналду и другие смогут раскрыть свой потенциал на все 110%. Каждый быстрый футболист может стремительно сорваться с места, как только ты приложишь палец к кнопке, чего явно не хватало в FIFA 14, где большинство спортсменов двигались, словно какие-то тяжелоатлеты. Отныне формула «техника + скорость» практически гарантировано принесет тебе гол. Тот же Месси способен лихо обойти оборону противника на дриблинге или на скорости обвести противника своим фирменным финтом, после чего залепить в ворота «недолугого» вратаря победный мяч.

К слову, вратари не особо поумнели, зато обзавелись дополнительной анимацией. Теперь это не третья штанга посреди ворот, а настоящий голкипер с душой и эмоциями. Игроделы добавили немалую кучку разных движений, чтобы даже выбрасывание мяча каждый раз выглядело по-разному. Также наконец-то покончено с так называемой позой «бревна». Это я о том, что в предыдущих частях после попадания мяча в голкипера он стоял, как вкопанный, и даже не шевелился. В FIFA 15 наш отчаянный защитник протягивает ручонки, ловит мяч и даже падает на колени от боли, ведь зачастую такими ударами гасят с половины поля.

Один Месси в поле – воин

Напоследок хотелось бы затронуть многопользовательские режимы, а то вдруг тебе надоело раскатывать по полю болванчиков в оффлайне. Все, что было ранее в FIFA, перекочевало и в свежую часть, только подверглось косметическому ремонту. Исключением стал режим Ultimate Team, где игроки смогут брать футболистов к себе на время в аренду, а также, не отходя от кассы, создавать прототипы собственных составов. Внимательно присмотревшись к нововведениям FIFA 15, невооруженным глазом становится видно, что элементы интерфейса позаимствовали у главного конкурента – PES. Меню, представленное в виде плитки, осталось прежним, но вот окно с расстановкой команды по полю и тактикой уж больно напоминает творение от Konami. Даже параметры футболиста отныне изображены более оригинально – в виде шестиугольника. Казалось бы, мелочи, но глазу приятно. Да и главного конкурента сумели оставить с носом.

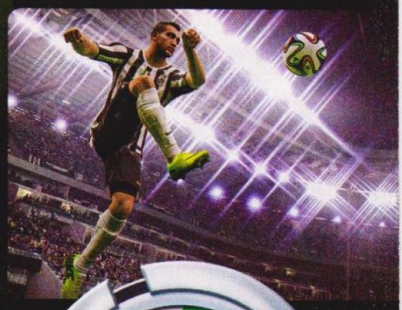
Влад [Ghost] Тучин

Инновации

- В FIFA 15 вернули режим турнира (Tournament Mode);
- В режиме профессионального клуба (Pro Clubs) появилась система поиска других игроков, которые ранее играли с тобой;
- Тренировочная игра (Skill Games) обзавелась более чем 26 заданиями для улучшения собственной техники;
- Режим онлайн сезонов (Online Seasons) дает возможность проводить гостевые игры (Guest Play) со своими друзьями.

Турция – страна мечты

Приятным сюрпризом стало появление турецкой футбольной Суперлиги в FIFA 15. Давным-давно она уже присутствовала в игре, но по неизвестным причинам ее убрали. Теперь каждый желающий сможет сразиться за одну из 18 предложенных команд за кубок. Составы, форма и эмблемы полностью лицензированы.



Вердикт

В этом году FIFA стала быстрее, зрелищнее и проще. Подобный расклад может не прийтись по душе любителям реализма, но остальные точно будут в восторге. EA Sports в очередной раз доказали, что даже в такой заезженной серии есть что менять и к чему стремиться, а значит, мы еще не один раз увидим действительно качественный и, возможно, даже революционный футбол

ПОТЕРЯШКА

«Мы не собираемся вести тебя за руку», – сообщают нам поляки из The Astronauts в самом начале их новой адвенчуры The Vanishing of Ethan Carter. И действительно – как только детектив Пол Просперо выходит из железнодорожного туннеля и попадает в красивейший лес, игра бросает к твоим ногам полную свободу действий. Здесь нет навязчивых «Нажми Ctrl, чтобы присесть» и «Поверти мышкой, чтобы доказать, что ты не робот». Единственное, что способна подсказать тебе игра – это раскладка управления в меню, все остальное – лишь импровизация. Необычно? Еще как!

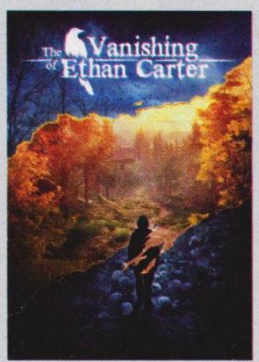
The Vanishing of Ethan Carter

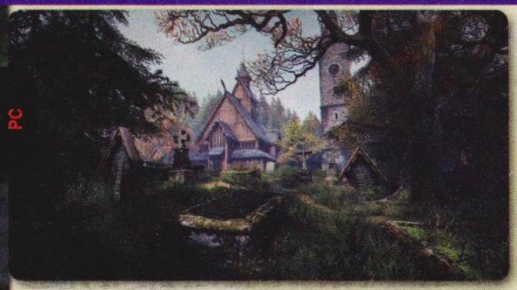
Жанр:
Adventure

Разработчик:
The Astronauts

Издатель:
The Astronauts

Системные требования:
Процессор: Dual Core
ОЗУ: 4 ГБ
Видеокарта: 512 МБ
9 ГБ свободного места на диске





Ни в сказке сказать, ни на клаве набрать

Поначалу кажется, будто бы ты попал в сказку. Чудесный осенний лес, прекрасная погода... эх, гамака разве что не хватает. Однако подобные мысли быстро рассеиваются после знакомства с первой ловушкой. Начинаешь понимать, что здесь явно что-то не так. Но на первых минутах игры плюешь на внутреннее беспокойство и просто ходишь с открытым ртом, разглядывая окрестности. За пределами леса есть старый железнодорожный мост, с которого открывается чудесный вид на огромное озеро. Здесь мой палец устал клацать по кнопке «Сделать скриншот».

Все пропало

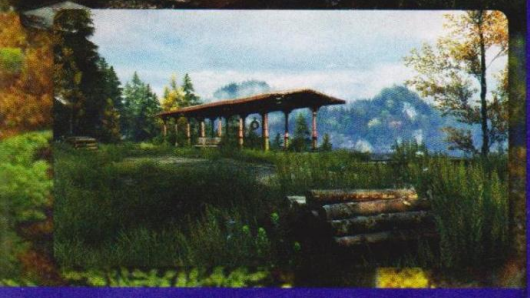
ССобытия The Vanishing разворачиваются в одном из осенних тихих уголков Америки, где ближе к вечеру солнце раскрашивает окрестности смесью тепла и легкой печали. Но что забыл здесь главный герой? Мотивацией приехать сюда послужило письмо юного мальчишки по имени Итан Картер, которого протагонист собирается отыскать. «Есть места, видеть которые могут только особые люди. Итан сумел их даже нарисовать», – сообщает Просперо. Такова завязка неординарной истории, которая подается с помощью проработанных диалогов и местами странных, но мегаинтригующих текстовых рассказов. Главному герою не дают четких указаний. Есть только предположения того, что произошло, происходит и может произойти. За железнодорожным мостом впервые натыкаешься на то, с чем имеешь дело на протяжении всей игры: пара отрубленных ног, кровавый след и чей-то труп. Я бы на месте нашего детектива развернулся и дал деру, пообещав себе больше никогда не читать письма от неизвестных мальчиков.

Паранормальное давление

Но Просперо оказался не лыком шит. Он – больше, чем просто сыщик, ибо обладает железными шарами и паранормальными способностями. Находя подсказки и взаимодействуя с окружающими предметами, он способен перемещаться в прошлое и в обликe призрака наблюдать за уже давно произошедшими событиями. Таким образом, протагонист узнает, почему некогда живой человек сейчас бездыханно лежит на земле, а также потихоньку проливается свет на судьбу пропавшего Итана Картера. Механика реконструкции преступления весьма недурственна – недостаточно просто найти определенные улики, нужно еще расставить последовательность событий в определенном хронологическом порядке. Правда, такой подход подразумевает банальный метод тыка, не всегда делающий чести игре.

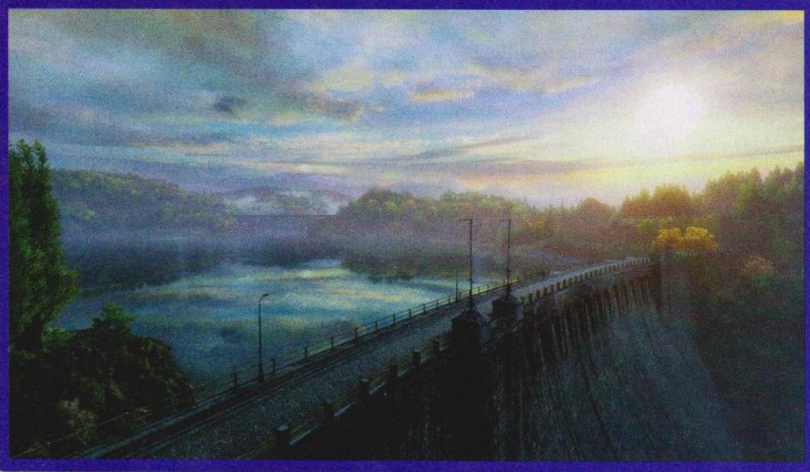
Что естественно, то не сверхъестественно

Мистики и тайн в The Vanishing хоть отбавляй. Практически с самого начала попой чувствуешь, что здесь как-то замешаны потусторонние силы. Но если большинство подобных игр используют такую атмосферу, чтобы напугать игрока, The Vanishing спокойна и методична, как буддийский монах под валерьянкой. Разработчики решили сделать упор не на экшне, а на головоломках. Благодаря им мы раскрываем



Скриншот и в рамку

Любуясь красивыми и реалистичными пейзажами, трудно представить, что перед тобой инди-проект, созданный всего тремя разработчиками. За графон уровня «почти как в жизни» стоит сказать спасибо фотограмметрии. Это такая технология снятия точных координат изображений. Штука уже далеко не новая, но в видеоиграх не распространенная из-за своей сложности и долгому времени переноса объектов из реальной жизни в игру. Зато данная технология не особо дорогая и при этом довольно эффективная. Получить фотореалистичные текстуры с ее помощью можно, имея лишь три фотокамеры: обыкновенную, термографическую и инфракрасную.



новые детали о семье Итана, которая, как оказывается, не понимает особенностей мальчишки и относится к нему с пренебрежением. Загадки попадаются как простые, так и мозгозакипательные, но положить на них болт и пройти мимо желания не возникает – затягивают, заразы, словно космические черные дыры.

Тайны Смолвиля

На протяжении игры люди нам не встречаются. По крайней мере, живые. Впрочем, так как поселок полон тайн, одиноким себя не чувствуешь. The Vanishing напоминает Gone Home: здесь также можно споткнуться об интересную историю буквально на ровном месте. Скелетов полно, а шкафы – куда не плюнь. Игра совершенно не смахивает на дебютный проект. Набитая рука мастеров своего дела (The Astronauts была основана выходцами из небезызвестной People Can Fly) заметна невооруженным взглядом. Видно, что внимания к мелочам они уделили больше, чем собственным детям. Поляки прекрасно понимали, что создают детектив с поиском улик, и игроки постоянно будут смотреть в пол в попытках что-нибудь да отыскать, а потому чуть ли не каждый квадратный миллиметр оснастили собственной историей и визуальной уникальностью.

В конце без концов

С головой погрузившись в игру, выныривать из нее совершенно не хочется. Но, к сожалению, небольшая продолжительность The Vanishing of Ethan Carter насильно вынуждает это сделать. Под конец все становится более-менее на свои места, но сказать, что все вдруг стало ясно, нельзя. Скорее, подводится элегантный и стильный итог. Даже сюжет «астронавты» разрешили интерпретировать, как душе угодно. Тот факт, что игра «упакована» всего лишь в пару-тройку часов, в то время как многие разработчики создают абсолютно пустые поделки, длящиеся в десять раз дольше, говорит о многом. Смысловая нагрузка заставляет после прохождения сесть и призадуматься, а потом лечь и призадуматься еще сильнее. Перед тобой непростой и многозначный рассказ о мальчике, пытающемся убежать от мира. Убежать и... понять его.

Tsetse

Вердикт

Тихая, спокойная, задумчивая... здесь есть только ты, прошлое и человечная, живая история, от которой кровь в жилах становится такой же холодной, какими будут наши квартиры этой зимой. Разработчики сдержали свое слово, данное в самом начале. Эта игра действительно не будет вести тебя за руку. И уже только за это они достойны уважения.

STYX
MASTER OF SHADOWS

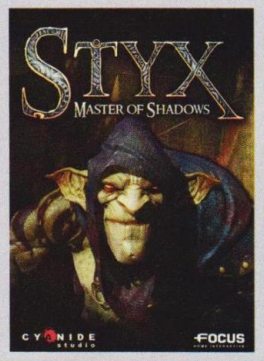
PC | PS4 | XOne

Жанр:
stealth/action

Разработчик:
Cyanide Studio

Издатель:
Focus Home Interactive

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: Radeon HD 5850/Nvidia GeForce GTX 560
8 ГБ свободного места на диске



В ПЕРЕВОДЕ ГОБЛИНА

Игравшие в позапрошлогодний Of Orcs and Men, наверняка помнят двух ее харизматичных героев: хитрого и язвительного гоблина Стикса и угрюмого орка... Как же его звали? Блин, я уже и не помню, как он выглядел... В общем, харизматичных героев в Of Orcs and Men была всего одна штука. Ему Cyanide Studio и решили посвятить отдельную игру.

Ну, блин, ты и гоблин

Styx (Стикс, а не Стух) – 200-летний гоблин. Он не просто стар, а суперстар. Но даже в таком уважаемом возрасте Стикс не теряет молодой харизмы. Абсолютно очаровательный персонаж: правдоподобный, запоминающийся, с чувством юмора. На него хочется равняться, потому что этот герой любопытен, смел и целеустремлен. Настоящий мужчина! Первый гоблин, он хочет узнать о собственном происхождении. Поскольку у Стикса нет даже прописки, то отыскать свои корни будет сложнее, чем корни у петрушки.

Кстати, о корнях – сюжет игры вьется вокруг Мирового Дерева, по которому течет магический янтарь. У нас из янтаря делают неплохую бижутерию, а во вселенной эльфов и гоблинов его можно пить! Да-да, обзавидуйся простой, будничный мир со своим жалким алкоголем! Пока эльфы и люди выясняют, кто из них круче, и ~~меряются линейками~~ находятся в политических распрях, Стикс пробирается по огромной башне Акенаша, чтобы отыскать свое свидетельство о рождении.

Мал, да удал

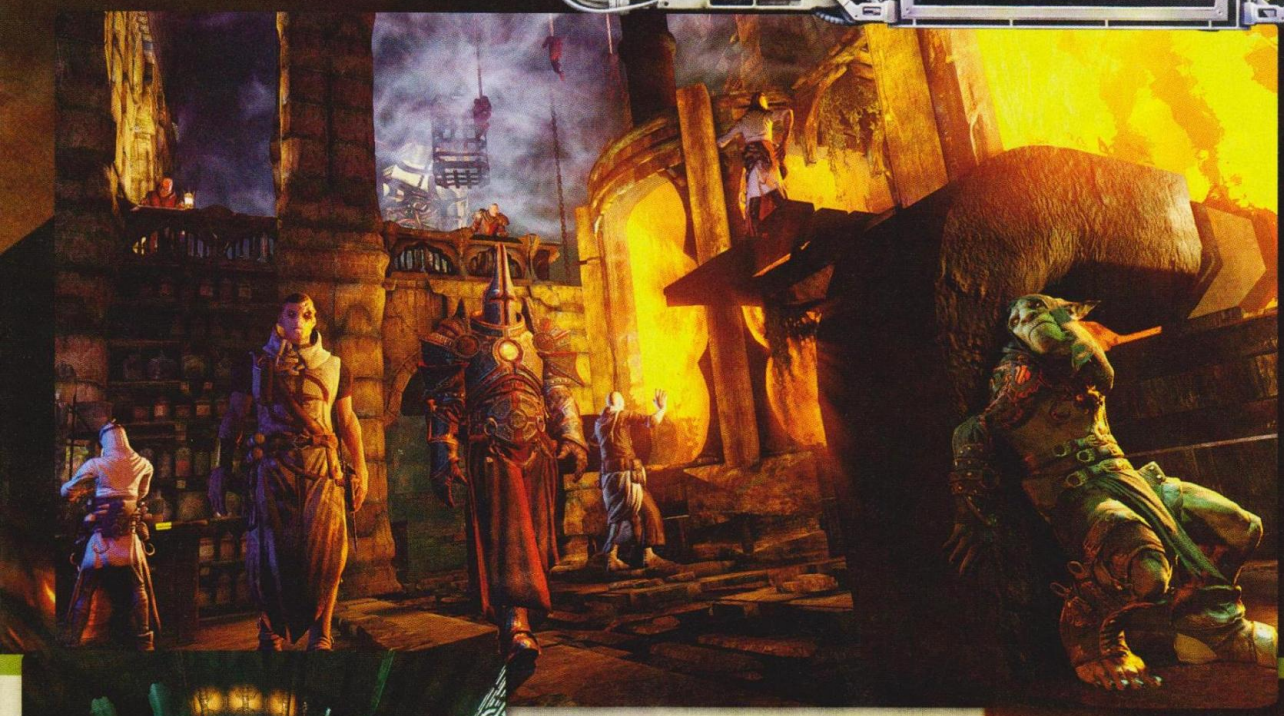
Вся десертность этой игры – исключительно глубокая атмосфера и четкая стилистика, исполненная в стелсе. Проходить можно на PC, Xbox One и PS4. Но мы, как профессиональные задроты, советуем выбирать PC. Там качество графики выше, а значит, углядишь больше приятных мелочей. А, как известно, счастье именно в них. Например, когда резко передвигаешься, то размывается фон. Или затемняются углы локации, когда находишься в скрытном режиме. Каждая подобная деталь и создает красивый мир Styx: Master of Shadows. Конечно, нашлись недовольные, которые орали «делали бы слэшер!» Но дурное дело нехитрое. А чтобы играть за Стикса, хитрость как раз и нужна, потому что простым «руби-кромсай» не обойдешься.

Налево пойдешь – врага убьешь

Разработчики сделали большие открытые локации, которые можно проходить по-разному. Поэтому в копилку крутостей добавляем вариативность. Так что, где ставить запятую в «казнить нельзя помиловать», выбирать только тебе. Хочешь, можешь в открытую напасть на врага, а хочешь – подкрадись сзади или отвлеки. Если осмелишься высунуться, то будь готов считать, ведь чтобы нанести удар, нужно попасть в тайминг. Просчитался – убит. А если ты привык играть в такие игры на завтрак, советуем повысить уровень сложности. В этом случае будет неизвестно, тебя уже заметили или еще нет. Адреналинит, конечно! Будь готов много сохраняться и думать.

Гоблин на прокачку

Стикса прокачали множеством фичей и особенностей. Разве что монитор не установили. Все особенности разного пошиба: от мелких, например, возможности бросаться комками в горящие факелы до более солидных – создавать собственного клона.



Клон выглядит жутковато, но впечатляюще. Он умеет пролезать в щели, для которых Стиксу надо бы сбросить килограмм пять. Еще клоном можно отвлекать противников, что иногда выручает.

Силы у Стикса появляются, когда он выпьет янтарного зелья. А если не выпьет, то у него болит голова. Наверное, таково гоблинское похмелье. «Спьяну» он умеет использовать особое зрение и видеть метки, помогающие проходить миссии. Также геймдизайнеры сообразили сделать классическую, но самую подходящую фичу для этой игры, – невидимость. Действительно, какой стелс без этого? А чтобы жить стало веселее, и было к чему стремиться, в игру добавили механики, которые более свойственны RPG. Например, при получении опыта открываются новые умения, движения и, конечно, оружие. Совершенству нет предела.

Этот неловкий момент...

Порой вселенная этой игры прикалывается и выдает что-то совершенно дурацкое. Но это даже хорошо, ведь недобаги делают жизнь веселее. Несколько рецептов идиотизма: попробуйте стать на жаровню – ммм, запах печеной гоблинятины. Или, убив врага, подбросьте его другим злодеям и прячьтесь. А теперь внимательно читайте субтитры, потому что местами перевод действительно гоблинский. Мое любимое – трагическое «его убило!» Еще бы!

Лавры шедевральности отдаем поведению врагов и их реакции. Например, пока ты сражаешься с одним увальнем, второй стоит и наблюдает, как вы кромсаетесь. Извращенец. Или отворачивается, мол, «занимайтесь этим сами». Легче, конечно, когда враги становятся в очередь, чтобы тебя побить, но челленджа нет. Благо, такие неловкости случаются редко, поэтому Стиксу не придется краснеть перед тобой.

Тяжело умолчать и о рэгдоллах. Когда все шутки в мире исшутят, когда КВН исчезнет, и в газетах перестанут печатать анекдоты на последней странице, всегда можно посмотреть на «тряпичных кукол». В Styx: Master of Shadows физика умерших персонажей жива. Жива настолько, что уже взяла ипотеку. Трупы дергаются, приплясывают, трясутся, заворачиваются улиткой, изображают пантомимы, возможно, даже играют в крокодила. Честно – доставляет дико, но отвлекает от погружения в игру. Но снова же – лучше крепко посмеяться и играть дальше, чем огорчиться и забросить.

Алла Довгалюк

Вердикт

Styx: Master of Shadows – история о том, как французские разработчики сделали добротную игру из посредственных ресурсов. В первую очередь нужно понимать, что это не AAA-блокбастер, в который вбухали пару мешков денег, а потому не стоит ждать от игры мегакрутой графики и чего-то запредельно офигительного. Зато, как стелс в темно-фэнтезийной обертке, проект смотрится более чем аппетитно.

КВАНТОВЫЙ КАЧОК

QUANTUM BREAK

XOne

Жанр:
Action, Adventure

Разработчик:
Remedy Entertainment

Издатель:
Microsoft Studios

Дата выхода:
2 квартал 2015 г.

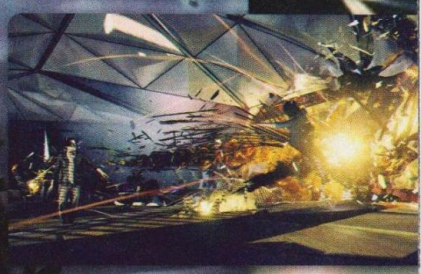
Управлять временем – это круто. Даже круче, чем управлять Aston Martin, в багажнике которого килограмм кокаина, пара лимонов зеленых и три нетрезвых фотомодели. Но уже на горизонте маячит причина, которая способна заставить продать свой Aston Martin со всем содержимым, чтобы купить новенький Xbox One и предзаказать игру Quantum Break, которая настолько перспективная и многообещающая, что ей впору баллотироваться в парламент. В случае если у тебя нет средств ни на новую консоль, ни на хорошую машину, остается только остановить время и поплакать. Если ты и время не способен останавливать, то я вообще не понимаю, зачем ты держишь в руках журнал из шерсти единорога.

Нет времени объяснять

Quantum Break – один из самых ожидаемых next-gen проектов и, пожалуй, самый главный и крутой эксклюзивный козырь Xbox One, благодаря которому продажи этого ~~видеомагнитофона~~ консоли могут сделать большой скачок в гору. Разрабатывается игра не абы кем из безызвестной студии, а самими спецами из Remedy, в обойме которых нет ни одного провального проекта. Чего только стоят их две мегапопулярные франшизы: про нуарного копа-тормоза (в смысле слоумо) и писателя с фонариком в отстойном пиджаке. У их нового проекта имеются все шансы решительно сломать, или, как минимум, погнуть (как шестой iPhone) жанровые шаблоны и расширить кругозор сознания геймеров еще лучше, чем бесплатный чай с секретным ингредиентом на сектантских собраниях.

Нажми на паузу

По словам создателей, и судя по тому, что мы узрели воочию на игровых выставках, в Quantum Break Remedy собрали лучшие элементы своих прошлых проектов в одно единое целое. Перестрелки здесь стократ краше, зрелищнее, насыщеннее и кинематографичнее, чем в лысоголовом Max Payne 3, а характер повествования будет в интерактивном стиле Alan Wake, только отполированным, начищенным до блеска алмаза и вдобавок дополнен отдельным телесериалом, стартующим сразу после релиза. Кстати, первый его сезон будет идти сразу в комплекте с игрой. Пока что до конца неизвестно, как их сюжеты будут пересекаться и совокупляться, но разработчики обещают, что события сериала будут



дополнять и разъяснять сюжет игры, не скупясь давать дополнительную информацию, которая, возможно, будет помогать в дальнейшем прохождении.

Филадельфийский эксперимент

Особых подробностей сценария проекта пока стараются не разглашать, но уже сейчас можно без особых сомнений смело предполагать, что сюжет, наверняка, будет одной из самых сильных сторон игры. Remedy всегда славились добротными и качественными историями с креативным подходом к их написанию, крутыми *ох ты ж мама дарагая* поворотами и нестандартным повествованием. Их игры засасывают покруче всяких там крупнобюджетных кинобоевиков и триллеров, берут в плен все твои мысли и не отпускают, пока на экране не покажутся финальные титры.

Известно, что в игре будет три главных героя: Бет Уайлдер, Пол Серин и Джек Джойс. Последний и является нашим альтер-эго. Все трое участвовали в таинственном эксперименте в области квантовой физики, который (ну надо же!) пошел не так, наделив всех троих сверхспособностями, а заодно поставив мир на грань тотального кандибобера. Время конкретно взбесилось, собрало вещи и уехало жить к родителям. А еще начало создавать всяческие аномалии, то и дело неконтролируемо идя вспять, делая петли и останавливаясь. В общем, стало, как трудный подросток после ночной пьянки.

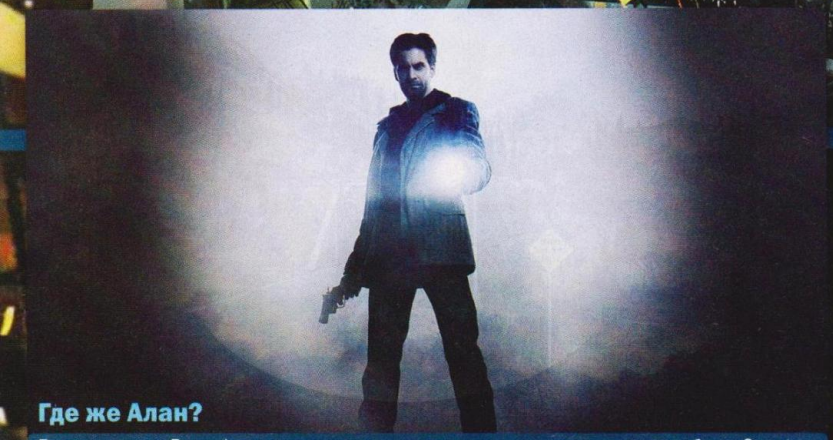
Время и стекло

Джек, наш главгерой, само собой совсем не рад такому повороту событий и тому факту, что на него

Игры со временем

До выхода Quantum Break еще вагон времени, да и Xbox One у тебя, скорее всего, нет, нищеброд. Не злись, у меня его тоже нет, а почку я продал еще тогда, когда покупал говорящего бобра, чтобы скрасить свое одиночество. Но мы поссорились, и он ушел, украв вторую почку и забрав с собой маленьких бобрят. Теперь нам с тобой, читатель, ничего не остается, кроме как напиться с горя и пройти парочку игр, где время можно скоротать в прямом смысле слова.

- Time Shift
- F.E.A.R.
- Max Payne



Где же Алан?

Глядя на то, как Remedy все свои силы и средства сконцентрировала на разработке Quantum Break, у многих начали появляться опасения, что всеми любимую и обожаемую серию Alan Wake отложили в долгих ящик. Но представители Remedy нас успокаивают похлеще валерьянки, заявляя, что продолжение выйдет обязательно. У них уже есть множество идей для новой части и даже начальные наброски сценария. Когда Алан нас посетит снова – пока что неизвестно. Скорее всего, его выход напрямую зависит от коммерческого успеха Quantum Break, поэтому у тебя есть весомый повод купить коробочку с игрой, даже не имея консоли. Разумеется, если ты фанат Алана Вейка. Если, вдруг, нет – срочно посвети на себя фонариком. Возможно, тобой овладела тьма. Или ты просто ненормальный.

и его девушку начали охоту бойцы-наемники по наводке Пола Серина, главного антагониста игры. Этот злой дядька, к слову, после эксперимента получил способность видеть различные варианты развития будущих событий. Скорее всего, он увидел что-то не очень хорошее, связанное с Джеком, а потому спит и видит, как протагонист вместе со своей спутницей лежат в обнимку. Мертвые, под толстым слоем земли. Джеку, во имя спасения времени и жизни родных, не остается ничего другого, кроме как взять в руки оружие и, щедро используя свинец вкупе со своими недавно полученными временными суперспособностями, отвешивать всем желающим отборных тяжелых телесных повреждений.

И пусть весь мир подождет

В действии перестрелки с применением манипуляций со временем выглядят очень живенько и зрелищно. Главный герой способен отнюдь не на стандартное слоу-мо: он может, например, ускорять ход времени вокруг себя, менять свою позицию, а затем приводить противников в замешательство, вызывая у них небывалый восторг щедрой обоймой в затылок. Вокруг оппонентов время можно будет замедлить, и пока те «зависнут» щедро сдобрить их туши пулевыми отверстиями. Такое лысому Максимке и не снилось. Даже после десяти колбочек его любимых таблеточек.

В арсенале Джека также имеется возможность разобраться с противниками в рукопашную, что выглядит не менее круто и брутально, чем перестрелки. Некоторые особые враги, кстати, тоже не будут брезговать манипуляциями со временем, а самым грозным и наглым из них, таким как бойцам в тяжелой броне, и вовсе будет начхать на временные фокус-покусы героя. Иммунитет у них к искривлению времени и пространства, понимаешь ли. Хорошо, что хоть не к бронебойным патронам. Можно не беспо-

коиться, что игра окажется легким тиром с расслабляющим отстрелом беспомощных дурачков. Quantum Break сможет заставить игрока попотеть, поплясать, а во время схватки с очередным боссом еще и помат ериться немного.

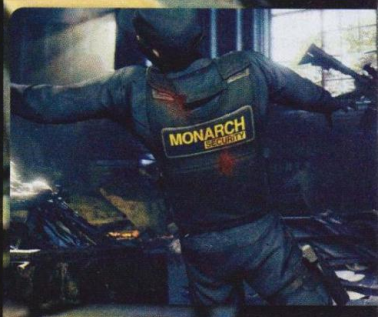
Остановись, мгновенье! Ты прекрасно!

Периодически мир вокруг игрока будет подвергаться всяческим временным аномалиям. Тут-то мы сможем и узреть всю внешнюю красоту и эпичность Quantum Break. Застывшие в движении объекты окружения, искажения пространства, разлетающиеся во все стороны искры, стекла, обломки, яркие взрывы и прочий эпик – все выглядит восхитительно. По крайней мере, я восхитился раз пять подряд и еще пару раз после небольшого перерыва. Такой уровень анимации и графики наглядно демонстрирует, что под капотом у Xbox One не начинка из-под видеомагнитофона, как может показаться на первый взгляд, а пламенный мотор нового поколения, который способен пережевывать эти твои полигоны сотнями тысяч и даже не подавиться. Разве что нагреться слегка.

Всю эту красоту застывшего времени обещают сделать интерактивной, то есть с ней будет можно и нужно взаимодействовать. Например, решая различные несложные головоломки, вроде «подвинь-поставь» или «выдвини-засунь». В аномальных местах будут происходить бои с врагами, а геймплей будет щедро сдобрен моментами в виде адреналиновых побегушек от рушащегося вокруг игрока окружения в стиле Uncharted. Дабы все эти временные завихрения выглядели максимально достоверно с физической стороны, создатели даже консультировались по этому вопросу у специалиста из центра исследований ядерной физики и высоких энергий. Весьма респектабельно.

Если после всей этой информации про Quantum Break ты еще не собираешься продавать квартиру или почку, чтобы купить Xbox One, то у меня начинают появляться сомнения, что ты хоббит. Или геймер. Вечно их путаю. В любом случае Quantum Break – это именно та игра, которую нужно ждать и стоит хотеть, даже если не стоит… Я хотел сказать: даже если не стоит твоя почка денег, которых бы хватило на Xbox One. Remedy свое дело знают, и вероятность того, что проект окажется провальным или не оправдывающим надежд равна вероятности, что в ресторанах не плюют в еду, если нахамить официанту. То есть, практически нулю.

Hellblazer



НАШ ПРОГНОЗ

9.5

Очень охотно хочется верить, что новый проект Remedy действительно сломает застоявшиеся игровые жанровые шаблоны и от восторга катапультирует челюсть, как минимум, за границы нашей солнечной системы. Для этого у разработчиков есть все возможности и средства. Можно предположить, что при успехе игры создатели все же изволят порадовать владельцев ПК-портом, как это было в случае с Alan Wake. Он ведь тоже сначала был мегаэксклюзивом для консоли Microsoft, но появился на персональных компьютерах, когда все уже утратили веру и приставили револьвер к виску котенка. Верим, ждем. Аминь.

Некрофилы из Deep Silver продолжают нести зомби в массы. Причем атака идет по всем фронтам. Тут тебе и MOBA под названием Dead Island: Epidemic, и обмазанный сэл-шейдингом Escape Dead Island. Ну, и куда же без главного дохляка программы – Dead Island 2. Что же происходит с островами? Почему они умирают один за другим? Что лучше: польские пляцки или немецкие брецели? На эти и многие другие странные вопросы у меня ответов нет. Зато есть куда более важная и интересная инфа.

СТАРЫЙ ТРУП ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

DEAD ISLAND 2

PC | PS4 | XOne

Жанр:
Action

Разработчик:
Yager Development

Издатель:
Deep Silver

Дата выхода:
апрель 2015 г.

Встретились как-то поляк, немец и зомби...

Создание очередного зомбастика о нашествии мертвячих ходецов... тьфу ты, ходячих мертвецов началась с фактического отсечения конечностей. Польские разработчики из Techland решили упаковать своих жен и чемоданы и отправиться с Warner Bros. в другое грандиозное путешествие с полуживыми туристами под названием Dying Light. А вместо них во главе кровавого месива стали суровые немцы из Yager Development. Такого поворота событий никто не ожидал, даже сами немцы. Все разволновались, что теперь кишки и прочий суп-набор будут разлетаться в строгом порядке, без изыска и витиеватого хаоса. Однако немцы не подкачали – геймплейное демо оставляет после себя море позитивных эмоций. И отрезанных конечностей.

Holy shit!

Если в прошлых частях игрок мог вкусить все радости жизни на необитаемом острове – солнечные лучи, тропический лес, золотой песок, оторванность от мира, безысходность, – то теперь территория для упокоения неупокоенных заметно разрослась. Немцы решили не заморачиваться с географией и расположили радушных мертвецов там, куда мы всей редакцией собираемся каждое лето, но все заканчивается фразой «В следующем году, ребят». На пляжах Калифорнии. Все верно, теперь можно подробно изучать анатомию на фоне больших белых букв Hollywood. Так что можешь смело пробовать искать в толпе окоченевших пешеходов всеми любимых звезд. Расширенная территория предаст еще ту изюминку в знакомый геймплей, ведь если раньше можно было тешить себя мыслями о том, что рано или поздно мы все же перебьем этих мерзких утырков, ведь остров есть остров, то теперь расклад в корне поменялся. На выживших ляжет бремя безопасности остального мира.

Dead end?

Немецкие игроделы заявляют, что игра будет иметь нескончаемое количество зомби. Если точнее, в Dead Island 2 не будет логического конца. Она просто не сможет никогда закончиться. Разработчики долго думали над сюжетом, и, видимо, так ничего и не придумав, решили тупо написать неистовое количество миссий, а также вагон и тележку слезных житейских историй. Действительно, зачем обдумывать сюжет, мучиться и выбирать между хеппи эндом и вселенским пиндецом, если можно просто сделать нескончаемый апокалипсис! Естественно, что на такое количество заданий не хватит ни фантазии, ни выдержки, поэтому миссии будут многоразовыми, как чайные пакетики у нас в редакции. А ты думал, что отвоюешь у кучки жмуриков территорию, и они туда больше не сунутся? Это же зомби, им все до тазобедренной кости. Однако капитан Очевидность подсказывает нам, что разработчики таки куда-то спрятали все концы, ибо пусть локация в перспективе все же огромна, но она тоже ограждена водой.

Семеро одного не ждут

Похоже, что главный девиз разработчиков: «Чем больше, тем лучше!» Во второй части обещают не только больше мишеней для нервной разрядки, но и вдвойне увеличенное количество игроков.

Правда, на выбор, как и раньше, предлагают лишь четырех персонажей, каждый из которых со своими уникальными способностями и тараканами в голове. Скилы в дальнейшем будут совершенствоваться в соответствии полученному опыту. Знакомая песня, в общем. Если ранее на территории по обоюдному согласию могли уживаться до четырех игроков, то во второй части могут вольно разгуливать около восьми человек.

Весьма удобно: рассекаешь ты в кромешной тьме бездушных глаз, как вдруг кто-то прикрывает тебя, помогает истребить всех окаянных и... ломает тебе весь кайф. Yager решили, что мультиплеер должен быть более динамичным и реалистичным. Отдаленные выстрелы и крики всегда будут напоминать, что ты сражаешься в этом котловане не один. Dead Island 2 объединяет людей, ведь если игрок войдет в режим мультиплеера, а его друзей не будет онлайн, то игра автоматически подыщет других активных геймеров и объединит их усилия в борьбе против зомби и скуки.

Очумелые ножки

Как же главные герои мчались бы навстречу проголодавшимся зомби, если бы у них не было возможности состряпать обрез из куска трубы и пачки пороха? Вот и во второй части можно будет усовершенствовать свой пистолет чем-нибудь эдаким. За что мы все любим Dead Island, так это за то, что нас не ограничивают стандартным набором оружия. Плюс ко всему во второй части разработчики побалуют тебя новыми цацками.

В ход идет все, что под руку попадется: от лопаты до замороженного лосося. В городе, в отличие от тропического острова, можно отыскать гораздо больше разнообразных предметов, пригодных для убиения полудохликов. Но о привычных поделках тоже не стоит забывать, ведь нож под напряжением всегда пригодится. Приятной особенностью второй части будет возможность чинить свое оружие, которое таки будет ломаться, в любом удобном для игрока месте. Слава яйцам, ибо привязанность к рабочему станку изрядно бесила меня в предыдущих играх. Естественно, каждый вид оружия, независимо от преимуществ, будет по-своему усложнять игрокам жизнь: замедлять скорость, сильнее расходовать силы или ослаблять защиту. Но с этим можно не заморачиваться: хватаем табуретку и айда ломить черепушки. Главное, чтобы фантазия не подкачала.

Дарья Бережнева

Хороший разработчик – мертвый разработчик

За использование всем известной надписи Hollywood издателю игры пришлось вписать в чековую книжку немало нулей, ведь Голливуд зарабатывает даже на своем названии. Надеемся, после таких расходов денег на саму разработку Dead Island 2 все же хватит. Если нет, и игра тебя разочарует, то ты всегда сможешь навешать игроделам по самое не балуй. Yager настолько увлеклись проектом, что просканировали всех сотрудников и вложили их образы в основу персонажей зомби. Такой самокритики от них никто не ожидал, однако возможность раздать люлей разработчикам греет наше ожидание релиза.

НАШ ПРОГНОЗ

В Dead Island 2 будет все как обычно и наоборот. То есть, стоит ожидать старого доброго зомби-апокалипсиса с реками крови и горами кишок, однако многое заставляет задуматься: отсутствие концовки и многоразовые миссии – это прогулка по острию мачете, которая может привести к падению в бездну разочарования. В следующем году ждем эпический батл между Dead Island 2 и Dying Light от создателей оригинального «Мертвого Острова». Интересно, кто же победит в этой кровавой, мертвой схватке.

8.0

Эволюция жанра Racing

40 ЛЕТ НА КОЛЕСАХ

Людям нравится скорость. Это факт. Чем вызвана симпатия к этой векторной физической величине? Скорее всего, ощущением от опережения времени. Именно времени, ведь это, пожалуй, единственная вредная субстанция, которая не повинуется человеку. И обуздать ее, словно дикого мустанга, – чем не заветное желание? Естественно, такая манящая перспектива просто не могла не затронуть компьютерные развлечения. Жанру Racing в этом году исполняется 40 лет. За это время игроделы всего мира успели наклепать около трех тысяч гоночных игр. Сначала мы хотели посвятить место в этой статье каждой из них, но руководству почему-то не понравилась идея увеличения количества страниц в журнале до 280, а потому пройдемся лишь по самым важным. Играм, которые внесли свой лакомый кусочек в общее развитие жанра.

Обгоняя реальность

Так уж сложилось, что именно гонки раньше остальных жанров добрались до той планки, когда графику становится сложно отличить от реальности. Воссоздать точную копию автомобиля или гоночного трека намного проще, нежели человека, например. Стоит лишь взглянуть на новенький DRIVECLUB или готовящийся к выходу Project CARS, как тут же появляется обильное слюноотделение, а глаза начинают просить все больше и больше. Ей богу, подобным эффектом не могут похвастать даже стриптиз-клубы. Но запредельный уровень качества графики появился не так давно, а первые автосимуляторы и вовсе сложно было назвать таковыми. Нужно было обладать очень хорошим воображением, чтобы разглядеть в наборе из белых точек автомобиль.

История колеса

А прародителем всех гоночных игр по праву можно считать Gran Trak 10, выпущенный в 1974 году на игровых автоматах компанией Atari. Здесь не было противников, игрок соревновался лишь со временем, пытаясь проехать трек как можно быстрее и заработать как можно больше очков. Gran Trak 10 являлась полностью цифровой игрой – все данные для нее хранились в памяти ROM. Но что самое интересное, управлять машиной приходилось с помощью руля, рычага переключения передач, а также педалей газа и тормоза. Никаких джойстиков, только хардкор!

Следующей ступенькой эволюции жанра является Night Driver – первая гонка с видом от первого лица. Двенадцать белых прямоугольников на черном фоне обозначали границы дороги, а в качестве самого автомобиля выступала… наклейка на экране. Серьезно. При прохождении поворотов слегка заносило, и слышался звук визжащих шин. В 1976 году это создавало такой глубокий эффект погружения, что люди крутили баранку с таким рвением, словно действительно управляли настоящим авто. Gran Turismo каменного века, не иначе.

Настоящий фурор в 1982 году произвела Pole Position от Namco. Наконец-то появились соперники с искусственным интеллектом и треки, копирующие реальные гоночные трассы. Игра использовала спрайты и «псевдо-3D» графику с видом от третьего лица, выдавая по меркам того времени просто невероятную картинку. Pole Position также стала первопроходцем среди видеоигр в применении так называемого продакт-плейсмента. Вдоль трассы разработчики понатыкивали рекламные щиты с изображением реально существующих компаний и продуктов: Canon, Pepsi, Marlboro, сухарики «Флинт» (это уже небольшая скрытая реклама от «Шпиль!»)

Глотай пыль!

Прежде чем перейти к следующей ступеньке эволюции автогонок, не могу не выделить игрушку Pitstop. Это первый рейсинг, позволивший сразиться двум игрокам по split-screen. Игроки просто пищали от азарта, когда видели на чужой

половине экрана, как их соперник буквально дышит им в спину. Но не только этим запомнилась Pitstop. Сюда запихнули еще и немного граммов реализма. Не будешь следить за состоянием резины или за уровнем топлива – далеко не уедешь.

Не забывали игроделы в свое время радовать и фанатов мотогонок. Первой «почти трехмерной» игрой о мотоциклах была Hang On от Sega, выпущенная в 1985 году на 8-битной приставке Sega Master System. Прокатиться на двухколесном друге на фоне красивых пейзажей побережья, ночного города, красочной долины – что может быть лучше? Ничего. Если на дворе 85-й год. Hang On также была выпущена на игровом автомате в виде мотоцикла, который позволял управлять транспортом при помощи наклонов корпуса играющего.

Годом позже Sega выпустила ставшую культовой OutRun – гоночку, многочисленные сиквелы, порты и спин-оффы которой выходили вплоть до 2009 года. Игра обрела такую популярность благодаря яркой графике, заводному пляжному саундтреку и шикарной Ferrari Testarossa, за рулем которой нам и предстояло колесить. А в качестве приятного бонуса к нам на пассажирское сиденье сажали милую (наверное), длинноногую (скорее всего) блондинку (а это уже точно). Именно в OutRun впервые появились развилки – перед каждой контрольной точкой можно было выбрать один из двух возможных путей.

Едем дальше. Еще одна не менее культовая серия гоночных игр взяла свое начало в 1987 году. Речь идет о Test Drive. Первая часть позволила опробовать один из пяти экзотических суперкаров, в числе которых была и моя любимица Lamborghini Countach. Игра давала возможность не только почувствовать, что ты управляешь элитным авто, но и ощутить себя внутри машины, чему способствовал революционный на то время вид из кабины. На этом я, пожалуй, закончу свой рассказ о 2D-гонках и добавлю в текст новое, третье измерение.

Двигатель прогресса

3D-эра для жанра началась в 1989 году, когда на полки магазинов свалилась Hard Drivin' от Atari Games. Игра первой в жанре использовала трехмерную полигональную графику вместо масштабированных двумерных спрайтов. Нас сажали за руль мощной спортивной тачки и пускали на трюковые и гоночные трассы с трамплинами и прочими кренделями. Из новых фишек можно также выделить режим повтора, запускаемый автоматически после любого столкновения. Игрушка появилась на туевой кучи версий автоматов, после чего перескочила на приставки, в числе которых была и уважаемая в наших краях Sega Mega Drive/Genesis.

Вынужден секунд на тридцать отойти от темы 3D. Почему вынужден? Да потому что не упомянуть в этой статье легендарную Rock n' Roll Racing мне религия не позволяет. Добавить в гонки крупнокалиберное оружие и пустить на фоне тяжелую музыку (Deep Purple, Black Sabbath и другие) – чем не гениальная идея? Множество сломанных джойстиков ни секунды не сожалели о своих поломках во время игры в Rock n' Roll Racing. Они так и говорили: «Все нормально, чувак. Это были лучшие часы нашей недолгой жизни».

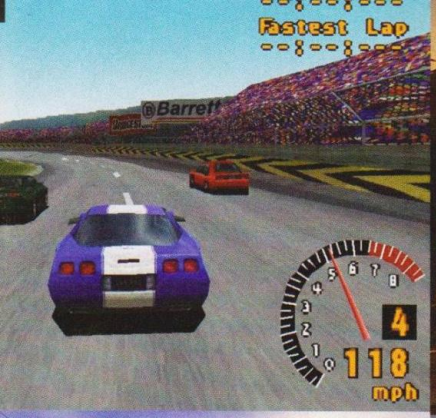
И опять прыгаем в 3D. Первый Ridge Racer. Революционная для своего времени игра, ведь она использовала трехмерную полигональную графику с текстурами, а не с одноцветной заливкой, как это было в Hard Drivin'. Говоря человеческим языком, картинка в игре была очешуительной и ввергала в шок всех, кто был хоть маломальски знаком с миром компьютерных развлечений. Сам процесс вождения не отставал: в Ridge Racer присутствовала необычная физика дрифтинга, а скорость порой доходила до такой отметки, что игрок невольно начинал вжиматься в кресло, а кресло в свою очередь вжималось в стену, из-за чего в стене образовывалась характерная вмятина. Рейсинг вышел на аркадных автоматах в 1993 году, после чего, годом позже, прописался в стартовой линейке игр для первой PlayStation.

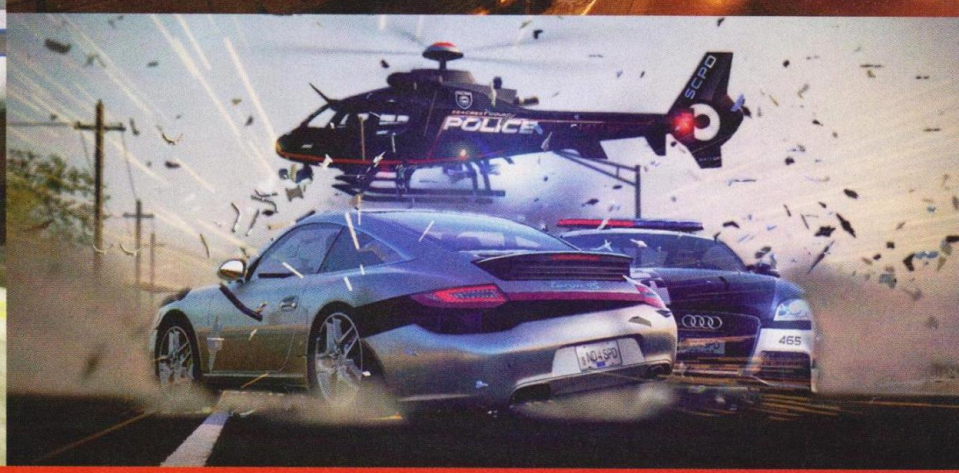
Движок маслом не испортишь

Когда я перехожу к этой главе истории гоночного жанра, у меня невольно учащается сердцебиение. В 1994 году Electronic Arts выпускает в свет серию, которой суждено стать самой популярной гоночной франшизой в истории видеоигр. Первая Need for Speed не привнесла в жанр каких-то революционных идей, но она умело собрала воедино все лучшие наработки гонок последних лет и красиво подала их всем, кого до этого так мучила неукротимая жажда скорости. Игра предлагала опробовать восемь гоночных автомобилей, начиная с японских серийных и заканчивая дорогими суперкарами, такими как Lamborghini Diablo и Ferrari 512 TR. Игру прославили реалистичное на то время поведение машин и шикарные видеовставки, во всей красе демонстрировавшие главных четырехколесных героинь.

Тут между автомобилями я бы хотел втиснуть еще и немного мотоциклов, а если точнее – знаменитую серию Road Rash, разные части которой выходили с 1991 по 1999 годы. Крутые аварии, задорный саундтрек и возможность заехать сопернику сапогом по роже – это то, что выделяло RR на фоне других, более традиционных мотогонок. В ход шло все, что было способно причинить боль и страдание гонщикам и заставить их выпустить руль из рук: от тяжелой трубы до металлической цепи. Прямо какой-то файтинг на колесах.

В 90-е причинять тяжелые увечья виртуальным врагам, не отрывая руки от баранки, было модно. Вспомнить только серию Carmageddon, в которой прибытие к финишу первым являлось далеко не единственным вариантом одержания победы. К примеру, можно было расфигачить





все машины оппонентов или передавить определенное количество пешеходов. Вот же она, идеальная формула веселого вождения! Еще был Twisted Metal, который тоже про машины, но не совсем гонки, так что о нем поговорим уже в следующий раз.

Поклонников ралли в те времена радовали далеко не так часто, а потому серию Colin McRae Rally от Codemasters геймеры встретили тепло, с горячим чаем и печеньками. И она того действительно заслуживала. Благодаря отличному балансу между реалистичной физикой и динамичностью в Colin McRae Rally было весело играть даже тем, кому, собственно, на это самое ралли накласть с высокой колокольни. Имя известного гонщика в названии было использовано не только для привлечения посвященной аудитории. Колин активно консультировал разработчиков во время работы над игрой.

Околесица

Если бы у меня спросили, какой рейсинг 90-х я считаю лучшим, то я бы, не задумываясь, ответил: Gran Turismo 2. Гоночная серия от Кадзунори Ямаути – это нечто большее, чем просто автогонка. Это игра не об автомобилях, это игра о любви к ним. А еще GT можно по праву считать первым в мире автосимулятором с большой буквы «А», ведь до его появления так хорошо передать поведение машины еще не удавалось ни одной другой игре. Ах да, почему именно вторая часть? Появившись спустя пару лет после оригинала, она довела начатую Кадзунори формулу до идеала. Сногсшибательная графика, 27 гоночных треков и 650 (!) автомобилей. Космическая цифра не только по меркам того времени, но и по меркам современных игр. Правду говорят некоторые непальские мудрецы: «Есть серия Gran Turismo, а есть другие гонки».

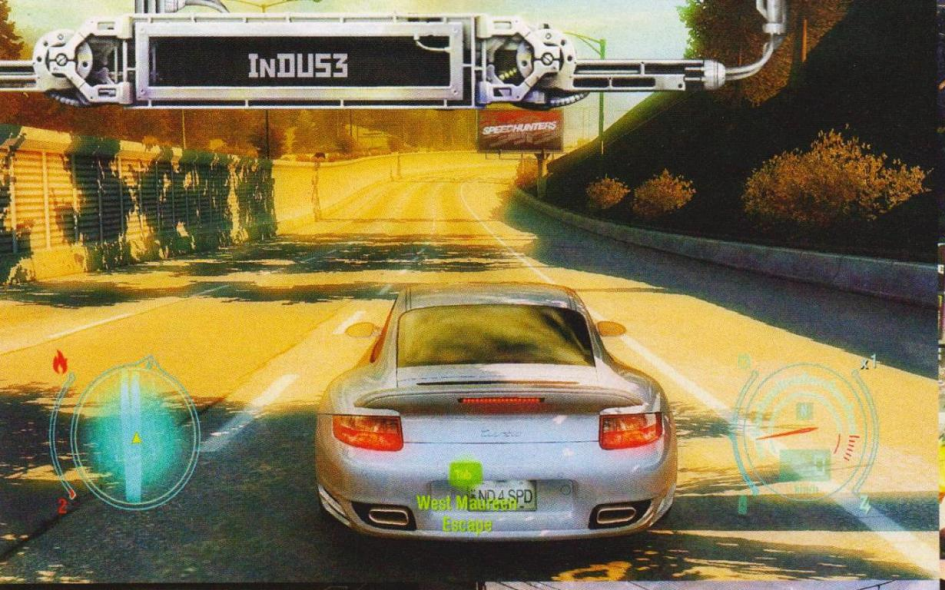
На фоне серьезной Gran Turismo 2 вышедшая в 1999 году Crash Team Racing смотрелась, как детская забава. Хотя, почему смотрелась, она ею и являлась. Но разве это плохо? Порой хочется бросить все, расслабиться и просто весело провести время. И CTR для этой цели подходила как нельзя лучше. Покатушки с применением оружия, красочной графикой и задорной музычкой пришлись по душе многим. А еще в Crash Team Racing была возможность игры на четверых за одним экраном, что делало ее настоящей королевой вечеринок.

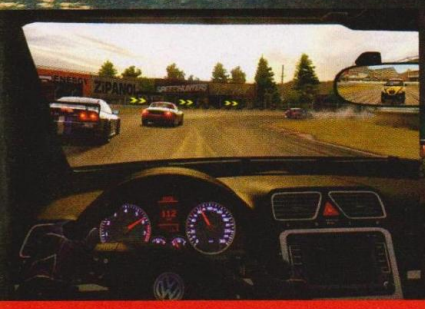
Если ты думал, что ночные уличные гонки впервые появились в Need for Speed Underground, то вынужден тебя огорчить. Rockstar Games до этого додумалась раньше. В 2000 году на PlayStation 2 выходит Midnight Club: Street Racing. Возможности новой консоли от Sony позволили разработчикам перенести все действие в открытый мир, а не ограничивать игрока набором трасс. К слову, open-world с машинками еще раньше появился в первой части Driver и GTA, но их сложно определить в жанр автогонок – это скорее набор миссий на колесах, чем классическая езда наперегонки. Вернемся к Midnight Club. Никаких невидимых стен и светящихся стрелочек-указателей по бокам дороги в ней не было. Чтобы добраться до финиша, нужно было проехать через определенное количество чекпоинтов. Каким образом к ним добираться – решать только игроку. И пусть странное управление понравилось не всем, сам игровой процесс получился очень азартным и напряженным.

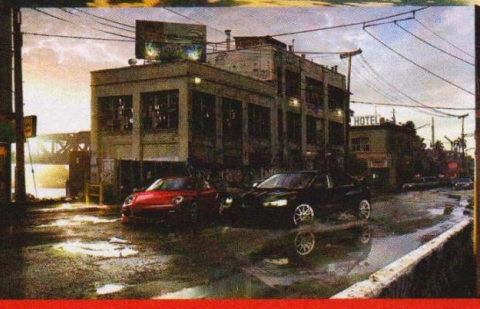
Глуши мотор

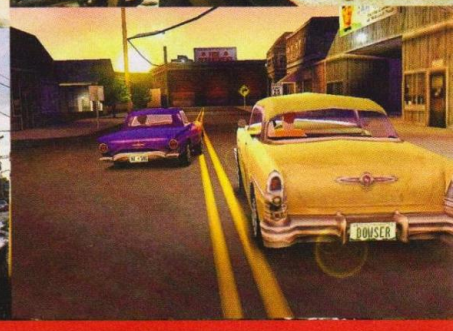
С приходом 21 века игроделы начали серьезно задумываться о переносе гоночной геймплейной формулы в онлайн-среду. Так Electronic Arts в 2001 году решила ненадолго отложить Need for Speed и дать игрокам взамен нечто под названием Motor City Online. Проект был посвящен американской автокультуре и изначально даже считался частью серии NFS, но до релиза лишился известной приставки. Жизнь Motor City была такой же скоротечной, как жизнь летящего на свет в моей комнате мотылька (ну не люблю я мотыльков, что поделаешь). Геймплей на любителя и платная подписка за 20 баксов в месяц сделали свое грязное дело – летом 2003 сервера игры были отключены навсегда. К тотальному онлайну «Электроники» вернулись лишь в 2010 году с f2p-игрой Need for Speed World. Ее можно опробовать и сейчас, если явное превосходство донатеров тебя не слишком смущает.

В 2001 году на сцену вышли Criterion Games и зажгли не по-детски. Их искра









креатива попала в бензобак жанра Racing и вызвала мощный «ба-бах!» Так родилась серия Burnout. Создатели уделили кучу времени не столько самим гонкам, сколько красивым и зрелищным авариям. Тут даже отдельный режим присутствует, в котором нужно создавать настоящую вакханалию на дороге. Но по-настоящему франшиза засияла лишь в 2004 году с приходом Burnout 3: Takedown. Игра обзавелась невероятно красивой графикой, демонстрировала крупным планом любые аварии и заставляла волосы на руках вставать дыбом от умопомрачительной скорости. Все это было доступно владельцам PS2 и первого Xbox. PC-игрокам приходилось довольствоваться TrackMania. Там тоже были большие скорости и даже трамплины. Но без шикарных аварий и саундтрека.

Эрон-дон-дон… Пожалуй, эта песня являлась гимном 2003 года. Стоило зайти в любой игровой компьютерный клуб, как на одном из экранов мониторов обязательно ехала затюнингованная машинка по ночному городу. На волне популярности кинофильма «Форсаж» Need for Speed Underground быстро возглавила верхние позиции всевозможных топов и чартов, став мировым бестселлером 2003 года. В игре впервые был реализован подробный внешний и внутренний тюнинг авто, благодаря чему в гараже можно было проводить не меньше времени, чем на трассе. Музыка – отдельный разговор. Она поддерживала общее настроение всюду: бодрый рок добавлял азарта во время гонок, а заводной хип-хоп качал в меню. В Underground можно было играть ночи напролет, перепроходить десятки раз, и она чудесным образом не надоедала. Невероятная игра.

Берегись автоманьяка

В 2004 году студия Bugbear Entertainment придумала новый вид издевательств в гонках. В их игре под названием Flatout можно было как следует «помять» не только автомобиль, но и его водителя. Если хорошенько разогнаться и въехать в какое-нибудь деревцо или другую преграду, то водила с криком вылетал через лобовое стекло и демонстрировал в воздухе чудеса высшего пилотажа. Чтобы как следует насладиться этой фишкой, в игру помимо стандартных гонок добавили специальный аркадный режим, в котором можно запускать водителя в далекий полет, таким образом играя им в вариацию дартса или боулинга. Безумно, но весело… Безумно весело!

Тем временем битва между первым Xbox и PlayStation 2 не утихала. Фанаты автосимуляторов отдавали предпочтение последней, так как именно на ней выходили новые части небезызвестной Gran Turismo. Microsoft срочно нужно было придумать, чем ответить конкурентам. И этим ответом являлась Forza Motorsport. Игра во многом уступала GT, но при этом предлагала и то, чего не было у главного конкурента. Физику повреждений авто, к примеру. Забавно, но до выхода пятой части, создатели Gran Turismo тупо игнорировали вопрос повреждений – игра вела себя реалистично вплоть до тех пор, пока дело не доходило до столкновений. Авторы же Forza Motorsport решили изначально придерживаться реализма во всем.

Что касается серии Test Drive, то новые части не забывали выходить с завидной периодичностью, но на фоне новых Need for Speed их мало кто замечал. Громко заявить о себе у франшизы получилось лишь в 2006 году с выходом Test Drive Unlimited. Создатели игры заманивали не столько экзотическими автомобилями, сколько экзотическими пейзажами. Местом действия Unlimited стал Гавайский остров Оаху. Целый остров с дорогами и шоссе общей протяженностью около 1600 километров! Для тех, у кого плохо с воображением или со знанием величин, – это дохрена и больше. Огромный, полностью открытый для исследования остров манил к себе всех автолюбителей словно магнит.

Падение скорости

Отдельно хотелось бы рассказать о гоночных проектах от Codemasters или, как я их нежно называю в своих странных эротических снах, Codies. После выхода новых консолей в 2006 году именно эти ребята радовали маленького гонщика у меня внутри. Сначала это была Colin McRae: DiRT. Серия полностью съехала на аркадные рельсы, перестав притворяться симулятором и взамен давая рафинированное веселье и чистейший фан. Получилось отличное ралли для расслабона с красивой картинкой. Годом позже вышел Race Driver: Grid,

который перенес то же веселье уже на асфальтированные трассы, разбавив его разнообразными гоночными дисциплинами: дрифтинг, круговые заезды, состязания на выживание. Интересной фишкой являлся так называемый «флешбэк» – возможность отмотать время вспять после аварии или неудачно пройденного поворота. Эта же функция перекочевала в DiRT 2 – последнюю игру серии, в которой присутствовала приставка Colin McRae. Дело в том, что 15 сентября 2007 года вертолет Колина потерпел крушение. Внутри был сам гонщик, его пятилетний сын и два друга семьи. К сожалению, никто не выжил.

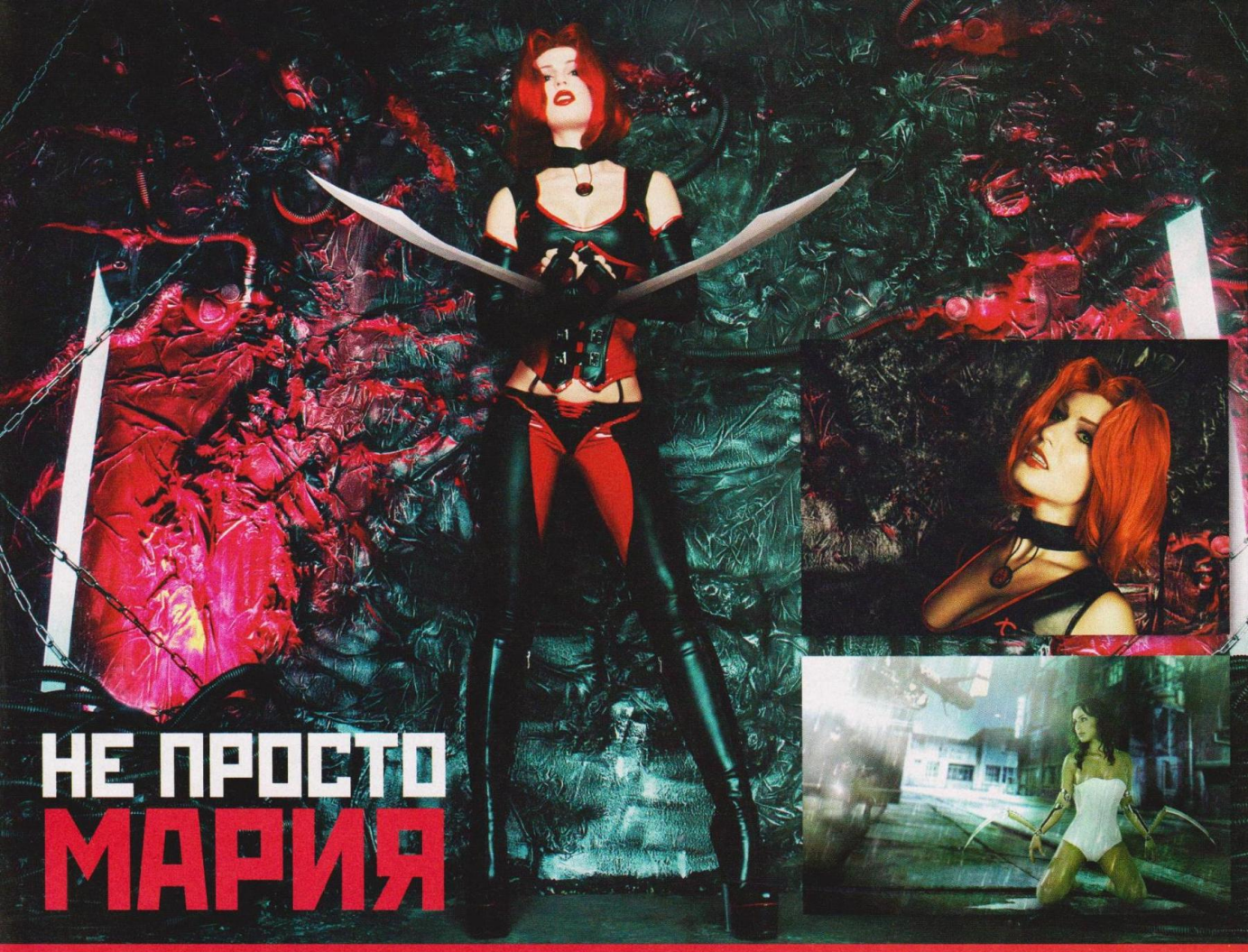
А пока Codies набирала обороты, легендарная серия Need for Speed увядала на глазах. Старая формула, прекрасно зарекомендовавшая себя в Underground 2 и Most Wanted, в Carbon уже не работала. Разработчики ударились в эксперименты. В вышедшем в 2007 году Need for Speed: ProStreet акцент был смещен с уличных аркадных покатушек к опять же аркадным покатушкам, но уже на специально отведенных трассах. И знаешь что? Это было скучно и уныло. Осознав, что двигаются не в том направлении, EA Black Box решила вновь вернуть действие в открытый мир с копами, выпустив Undercover. Но по дороге куда-то запропастилось адекватное управление – играть в новый NFS было сродни пытке. Undercover являлся самым большим и жирным пятном в портфолио разработчиков, которое не выведешь и не отстираешь уже никаким порошком. Даже наркотическим.

Уберечь серию от полного забвения вызвались спасатели из Slightly Mad Studios. В 2009 ребята выпускают Need for Speed: Shift – автосимулятор, имеющий отношение к NFS примерно такое же, как корова к высшей математике. Тем не менее, сама игра получилась конфетной. Настоящее же продолжение появилось годом позже. Речь идет о Hot Pursuit от Criterion Games. Игра вобрала в себя все лучшее из старенького HP 1998 года, завернув это в новую упаковку. Обновленная классика – это, конечно, хорошо, но нужно было двигаться дальше. Вновь пошли эксперименты: The Run, который начинили сюжетом, ремейк Most Wanted, который совсем не ремейк Most Wanted, прошлогодний Rivals, который тесно связали с онлайном. Стоп. Что-то я слишком далеко забрался и уже не вписываюсь в рамки эволюции жанра. Похоже, пора подводить черту и говорить что-нибудь умное.

Приехали

40 лет. Для игроиндустрии это целое тысячелетие. Неудивительно, что за это время гоночный жанр изменился до неузнаваемости. От скопления белых точек на черном фоне он эволюционировал в фотореалистичные гонки с правдоподобной физикой. Но я уверен, что еще есть куда расти, есть к чему стремиться, есть еще революционные идеи, которые только зарождаются в головах игроделов. Ведь когда-то, глядя на Gran Turismo 2, казалось, что это уже потолок, а ты только посмотри, куда мы доехали за это время. Так что, любитель виртуальных погонялок, нас с тобой ждет еще долгая дорога.

Олег [Prince] Скубицкий



НЕ ПРОСТО МАРИЯ

Что есть идеальная девушка в глазах парня-геймера? Красивая, милая особа с пропорциями 90-60-90, которая без лишних вопросов составит тебе компанию при прохождении Borderlands? Если так, то мы нашли еще лучше. Таланты нашей сегодняшней гостьи не ограничиваются красивой внешностью и умением прикрывать тебе спину при игре в кооперативе.

Привет. Расскажи немного о себе нашим читателям. Мы-то тебя уже знаем, иначе бы не согласились встретиться в безлюдном месте – от незнакомых девушек можно ожидать всего, что угодно.

Привет! Меня зовут Мария Ханна. Любопытно, какой жизненный опыт заставляет вас опасаться встречаться с девушками? Главное, меня не злить и не отвлекать от крафта, особенно, когда в моих руках ножницы по металлу или термофен. Ну и не дергать во время прохождения любимой видеоигры. И все будет хорошо. В двух словах обо мне: геймер со стажем, люблю делать костюмы для косплея, обожаю своего кота ☺

ИНФО

Имя Фамилия: Мария Ханна

Родной город: Подольск

Настоящий цвет волос: каштановый

Домашнее животное: кот Цезарь

Страница в ВК: vk.com/hannushka

Мы тоже обожали нашего редакционного кота, а он нас, видимо, нет – ушел, зараза. Может быть, нужно было его кормить изредка… Хорошего косплеера видно издалека. Особенно, когда он в костюме дампирши Рейн прохаживается по торговому центру… Как давно занимаешься косплеем? С чего все началось?

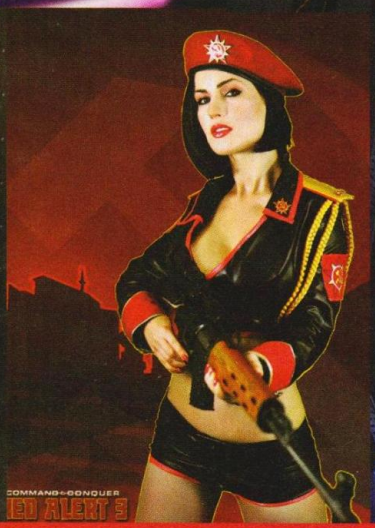
Несколько лет. Началось увлечение с образа расхитительницы гробниц из известной видеоигры. С тех пор я многому научилась: накладывать грим, шить сложные костюмы, укладывать парики, работать с самыми разными материалами.

А нашему главреду парик не подыщешь? Ему не помешал бы… Чем занимаешься помимо косплея? Материалы для костюмов нужно ведь на что-то покупать.

Я переводчик по образованию, работаю по специальности. К тому же, мне ощутимо помогают друзья и поклонники моего творчества, за что им огромное спасибо.

Работа, изготовление костюмов для косплея. Наверное, больше ни на что времени не хватает?

Еще как хватает. Хобби: видеоигры, фотосессии – люблю пробовать различные стили и образы, макияж и прически также делаю сама, есть опыт работы визажистом-стилистом. Спорт. Каждый год пробую что-то



новое, в этом году, например, – это современный танец. Также занималась гимнастикой, йогой, тай-бо, стрип-пластикой, бегом на длинные дистанции, плаванием. Систематически участвую в различных мероприятиях, выставках в качестве модели. Есть опыт в обращении с огнестрельным и пневматическим оружием. Пневматику, к слову, коллекционирую уже несколько лет.

Порядочные люди спросили бы на счет коллекции оружия, но… Стрип-пластика? А можно поподробнее?

Это очень неплохая тренировка.

Особенно для мужских глаз, да. А теперь можно перейти к оружию. Расскажи подробнее о своей коллекции. Не припрятан ли часом какой-нибудь револьвер в твоей сумочке? Нам начинать волноваться?

Зачем же револьвер? У меня есть дивный мини-арбалет со стальными стрелами ☺. Еще есть дробовик, две винтовки и несколько комплектов парных пистолетов.

В общем, как мы поняли, ты и швец, и жнец, и на дуде игрец. Неужели хватает время на компьютерные игры? Какие жанры предпочитаешь?

Люблю разные жанры, но предпочтение отдаю шутерам, экшн-адвенчурам и ролевым играм. Любимые платформы: PC, PlayStation (1-4). В данный момент прохожу Gauntlet.

У тебя есть мечта?

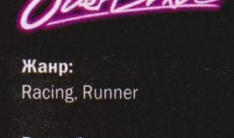
Внести свой вклад в разработку видеоигры, например, озвучить какую-нибудь злодейку.

И еще один нестандартный вопрос от общества защиты нестандартных вопросов. Если бы ты очутилась в лесу, в котором нет ни ягод, ни грибов, ни прочих вкусняшек и галлюциногенов, кого бы ты съела в первую очередь: няшную панду или милую коалу?

Странный лес. Ушла бы я оттуда :D

А зря. Наш Батхед уже побывал в одном таком лесу и утверждает, что коалы там очень вкусные. Спасибо тебе за интересные ответы и холодный кофе. Было приятно пообщаться.

И Вам спасибо! Успехов вашему журналу! ☺



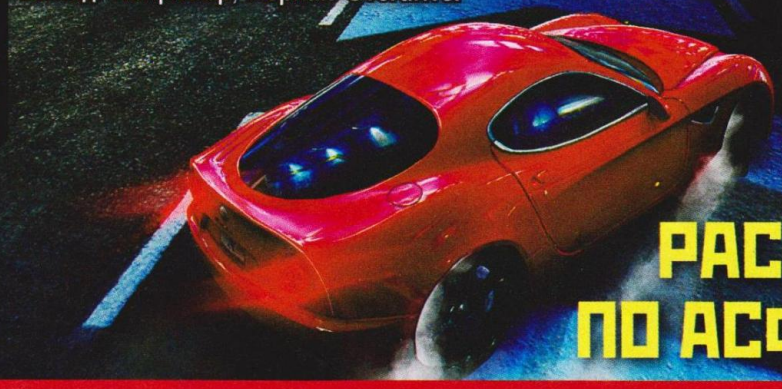
Жанр:
Racing, Runner

Разработчик:
Gameloft

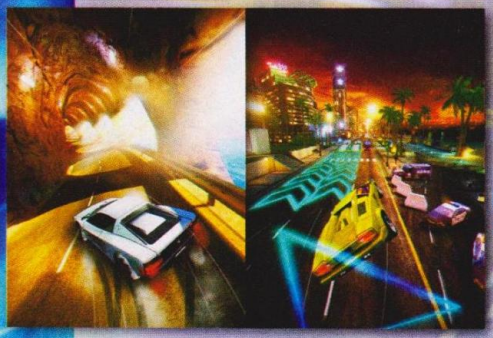
Издатель:
Gameloft

Android | iOS | Windows Phone

Раннеры – жанр специфический, по-хорошему опасный и по-плохому увлекательный. Из-за него, грубо говоря, мобильный игрострой и заклеймился, как совершенно казуальное и бестолковое для суровых геймеров ответвление. Вместе с тем, хороший раннер, как и любая другая хорошая игра, способны доставить удовольствие. А еще есть нечто среднее между двумя крайностями, особенно на первый взгляд. Например, Asphalt Overdrive.



РАСКАТАТЬ ПО АСФАЛЬТУ



Езда по рельсам

Будучи искренним фанатом мобильных игр, я воспринял как личную обиду то, что старейшую из всех мобильных гоночных серий оказуалили до уровня раннера. Да, я знаю, что игры линейки Asphalt никогда реализмом не отличались – каждая из них была, скорее, памятником зрелищности. Более того, отойдя от первых эмоций, понимаешь, что Gameloft с раннерами работает безупречно, да и после крайних шедевров, вроде Rival Knights, ну просто хочется верить, что французские булки и на этот раз вышли мягкими и хрустящими.

I wear my sunglasses at night

Собственно, велкам ту Южная Калифорния 80-х годов, где везде солнце, пляжи, девушки в бикини и другие общечеловеческие ценности. В такое радужно-розовое время сложно жить гонщику-каскадеру на пенсии. На черную икру хватает, а вот на хлебушек уже не очень. Поэтому, дабы не чувствовать себя финансово оскорбленным, главный герой и его главная подруга становятся на скользкий путь криминала. Грабить банки и смываться от полиции в трафике – что может быть любимее?

Duracell не сможет – золото поможет

В очередной раз снимаю шляпу перед Gameloft. Французы, видимо, испугались моего потенциально несправедливого гнева (на самом деле нет) и не стали превращать новую часть Asphalt в филиал Subway Surfers. Больше всего Overdrive, как ни странно, похожа на Rival Knights. Во всяком случае, заезды тут не бесконечные, а очень даже короткие. На уход от приставучих копов тратится секунд сорок. Естественно, этого мало, а из-за системы F2P играть долго не получится. Энергия, однако. Не одними погонями, впрочем, сыт игрок, и Overdrive предлагает в общей сложности около пяти режимов, включая классические гонки.

Веселые пальчики

Геймплей стал прост, как табуретка с тремя ножками. Свайпами перемещаемся в трафике, прыгаем на трамплинах и своевременно тычем пальцем по экрану, чтобы получить дополнительное ускорение. Скажу прямо – игровой процесс не является самой сильной стороной Overdrive. Самая сильная сторона игры аккуратно вокруг процесса обплетена. Это, во-первых, графика, и, во-вторых, – автопарк. Машин в игре штук, примерно, сорок. Причем модели в большинстве винтажные, классические. Фанаты без пяти минут антиквариата будут в восторге. На улучшения, правда, пожлобились, сведя апгрейд железных коней к предсказуемой тройке: двигателю, передаче и нитроускорителю. Помимо внутренностей, можно редактировать и внешность – например, покрасит автомобиль в цвет огненной росы на горе Фудзияма. Или написать на номерном знаке имя своей девушки.

Красота-то какая, лепота...

А теперь о самом сочном подробнее. О графоне. Если Rival Knights брала за душу динамикой, а свежевышедшая Cars внушала трепет схожестью с одноименными фильмами, то Asphalt Overdrive разит наповал стилем. Назвать бы ее Asphalt Vice City, посадить бы за руль Томми Версетти да под «Self Control» перехожих в напольную живопись превращать... Эх, мечты-мечты. А в реальности тем временем все не так уж и плохо. На модели автомобилей полигонов не пожалели – выглядят лакированные кобылки так, будто их полуголые модели только что воском натерли (не буду уточнять какими местами натирали). Эффекты тоже не отстают. Вид солнечных бликов на фоне Ford Mustang GT Flashback, мчащего вдоль побережья навстречу богатству и славе, может подарить эстетический оргазм. Так что, это, аккуратнее там.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Ох, как хочется выкрикнуть что-то вроде «Раннер?! Да как они посмели, паразиты?!» Но я не буду. Не хочу. Asphalt Overdrive – стильная, крутая и красивая гонка. Да, она казуальна до безумия, но это не вынужденный шаг. Ее такой задумали, и задумку воплотили в жизнь безупречно. Так что, если у тебя, мой хардкорный друг, хватит непредвзятости попробовать на вкус этот гоночный шедевр, захвати с собой солнцезащитные очки. Калифорнийское солнце любит слепить глаза. Даже через экран мобильного гаджета.

ПАРК ТРОФЕЙНОГО ПЕРИОДА

Android | iOS

DINO HUNTER
DEADLY SHORES

Жанр:
Shooter, Simulator

Разработчик:
Glu Games

Издатель:
Glu Games

Однажды Стивен Спилберг подумал: «Аз есмь Царъ Допотопных Созданиъй» и воскресил динозавров в фильме «Парк Юрского периода». С тех пор древним рептилиям пора бы в суд на Стивена подавать, так как их в 90% случаев принимают за изысканную добычу. Или просто невежливо удирают от них. Так или иначе, диномания добралась и до карманных устройств. Благодаря Dino Hunter теперь можно завалить очередного велоцераптора, сидя в метро. Разве не круто?

Большой трофей стенку гнет

Начну, пожалуй, с неприятной новости. Dino Hunter – модификация небезызвестного оленьего геноцидника Deer Hunter 2014, собранная в темных кулуарах тайных лабораторий Третьего Рейха... то есть, в Glu Games. Собственно, если ты хотя бы раз играл в DH 2014 и понял основной принцип игровой механики, то Dino Hunter вряд ли тебя удивит. Хотя нет, что я несу? Тут же можно всадить тираннозавру между глаз из РПГ! Конечно, эта игра тебя удивит!

На далеком острове нет календаря

Я понятия не имею, за кого мы играем в Dino Hunter, но его тестикулы по плотности приближаются к нейтронным звездам. Этот герой нашего времени сам, без поддержки, поплыл на остров, битком набитый опаснейшими существами на планете, который наверняка находится где-то на территории угодий Спилберга. А мы все знаем, как жесток бывает Спилберг, и как он обращается с динозаврами. Так или иначе, охота обещает быть насыщенной и разнообразной. И потенциально бесконечной, да.

Не откладывай на ДИНОзавтра

Весь геймплей Dino Hunter можно разделить на две части. Первая – стрельба. Вторая – забава с оружием. Право, не знаю, с какой части начать и какую называть самой увлекательной. И дело тут даже не в том, что стрельба плоха. Нет, она очень даже приятна. Этим еще DH 2014 щеголял, и кайф никуда не выветрился. Но смею уточнить, что на оленью охоту нельзя было взять, скажем, гранатомет «Бульдог» или крестовой арбалет, которому бы даже в Painkiller место нашлось. А более поздние пушки, покупаемые почти что за реал, потенциально превращают модельку игрока в новогоднюю елку, украшенную месячной нормой продукции фабрики гирлянд. Каждая вторая снайперская винтовка блестит и переливается, каждый автомат сверкает, как у крота яйца (сам не видел, но мне рассказывали). А еще здесь есть плазменные пушки и импульсные пистолеты. Скрытность? Незаметность? Стелс? Тащите сюда ракетницу. Я покажу вам стелс, мать вашу!

Большая тушка, маленький ум

Спору нет, огнестрельный набор в Dino Hunter закаляет мужественность своим разнообразием. Но в процессе игры возникает резонный вопрос – динозаврам действительно похрен, что какой-то мужик целится в них из ракетницы два часа к ряду? Да, они реагируют на причиненный урон, но это уж совсем как-то... Впрочем, чего виртуальную добычу-то жалеть. Тем более, что убивать ее очень занятно. Никуда не делись выстрелы в голову, в сердце и легкое. Хищники все еще способны наброситься на нерадивого охотника, и если у тебя не осталось патронов или началась перезарядка, то считай себя условно виртуальным жмуриком.

А бронтозавры здесь тихие

Так как движок Dino Hunter унаследовал от DH 2014, то выглядит здесь все просто превосходно. Не UE 4, конечно, но и насилия над начинкой телефона поменьше будет. Кроме того, модели динозавров выполнены очень круто. А вот задники опечалили мое ненасытное, постоянно требуемое технологичной картинки, правое око (левое у меня не столь требовательное). Словно в компенсацию авторы зарядили в игру полную обойму качественных и сочных звуков. Игровая сессия в наушниках атмосферная до жути.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Товарищ! Если у тебя дома валяется старая РПГ-7, которая почему-то не проходит по лицензии для охоты на оленя, смело хватай ее и плыви на остров динозавров! Или качай на смартфон Dino Hunter, целее будешь. Как бы там ни было, впечатления от игрушки, пожалуй, даже сильнее, чем от Deer Hunter 2014. Так что знакомство с донором движка можно смело пропустить и сразу переходить к главному блюду.

Обзор World of Tanks: Xbox 360 Edition

ЗАРЯЖАЙ ГЕЙМПАД!

Консольная версия «Танчиков» уже не первый месяц давит своими гусеницами виртуальные поля сражений. Диванные папки-танкисты с комфортом, закинув ножку на ножку и усевшись напротив большого телевизора, нещадно нагибают и наказывают неповоротливых нубов. Все это время мы ждали. Ждали, когда ангары консольной World of Tanks пополнятся танками новых наций (изначально техника была только от США и Германии), а количество карт преодолеет планку «маловато будет». И мы дождались!

А мне пофиг, я в танке

Я и не надеюсь, что вечный холивар «Консоли против ПК» когда-то утихнет, но с одним утверждением поспорить сложно – игра на приставках более комфортная. Ведь в этом случае мелкий шрифт не вынуждает тебя подсаживаться почти вплотную к монитору, а клава-мышь – сидеть в одной позе. Схватил контроллер, развалился в кресле и погнал. Как только я пересел с компьютерных «Танков» на издание для Xbox 360 я почувствовал невероятное удобство, все напряжение улетучилось вмиг. Это превосходное ощущение, которое усиливает удовольствие от игры в несколько раз. Серьезно, испытав такую дозу комфорта единожды, заставить себя вернуться за PC-версию будет сложно. Это как после нескольких лет езды на автомобиле с автоматической коробкой передач пересесть на механику.

Поворот на 360

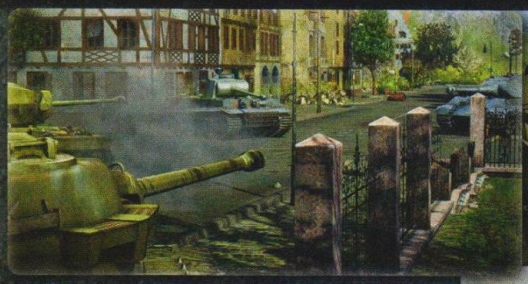
Было бы странно, если бы, пересев с ПК на Xbox 360, ты прям сразу же освоил все нюансы управления. Нет, к ним еще придется привыкнуть. На первых порах ты, скорее всего, будешь случайно задевать все преграды поблизости, ведя себя словно подвыпивший студент на выпускном. О быстром и точном наведении башни поначалу также можешь забыть. Но лично мне хватило двадцати минут, чтобы полностью освоиться и начать прицельно попадать в самые уязвимые места вражеской техники. Для удобства разработчики добавили в игру некую вариацию вида от первого лица, когда видно одно лишь дуло танка, – на практике фича оказалась невероятно полезной и принесла в мою копилку немало фрагов. В целом управление интуитивно понятное: левый стик отвечает за передвижение техники, правый – за вращение башни, триггеры – за режим прицеливания и огонь. Да, с клаво-мышей многие манипуляции ты проделал бы немного быстрее, но не стоит забывать, что против тебя играют соперники с точно такими же геймпадами в руках.

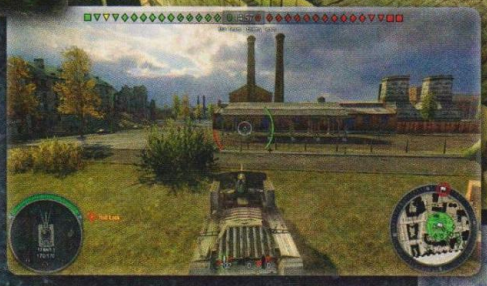
Те же танки, только в профиль

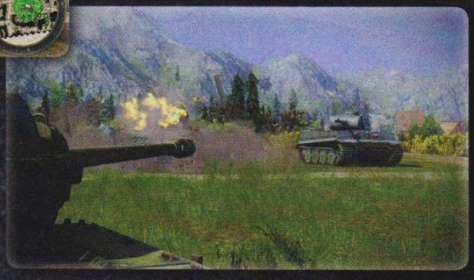
Те, кто играл в PC-версию, без особых проблем разберутся и в Xbox 360 Edition.

Ярость на дороге

В честь выхода военной драмы режиссера Дэвида Эйра «Ярость» компания Wargaming решила добавить в World of Tanks новую технику – M4A3E8 Fury. Это средний премиум танк VI уровня из американской ветки. Данный Sherman выглядит точь-в-точь как танк, показанный в фильме, даже имя Fury, написанное на стволе орудия, не забыли. Машина оснащена лучше, чем «стоковый» M4A3E8, и зарабатывает больше кредитов и опыта экипажа. Обрушь всю свою ярость на врага!







Похожие ангар, ветки танков, вкладка исследований. Похожие, но не точно такие же. Чтобы все это читабельно смотрелось на больших экранах с учетом немалого расстояния до игрока, разрабам пришлось немало поколдовать над интерфейсом. Некоторые вещи также довелось упростить в угоду casual-аудитории – куда же без нее на консолях-то. К примеру, покупать новые модули для своего бронированного приятеля разрешают лишь пакетами, не по отдельности. Зато любители быстро оснастить танк новыми плюхами и сразу ринуться в бой останутся довольны – для их удобства доступные пакеты модулей даже пометили специальными символами: меч улучшит атаку, а щит – защиту. В целом, навигация по меню удобна, из недостатков можно выделить разве что небольшие, но немного раздражающие подзагрузки при переключении между ангаром, магазином, исследованием и т.д. Но это уже издержки железа консоли старого поколения.

Дождь из снарядов

Собственно, к чему приписка Xbox 360 Edition в названии игры? Не делать ведь теперь такое уточнение для каждого проекта, портированного с ПК на приставку? На самом деле все просто. Дело в том, что версия для консоли от Microsoft вовсе не является PC-портом. Игра собрана на совершенно другом движке, позволяющем «Танчикам» выдавать на устаревшем железе Xbox 360 неплохую картинку со стабильным fps. Графика, естественно, уступает ПК-танкам, но хитрые игроделы решили немного подсластить пилюлю консольным геймерам, добавив в игру вкусные эксклюзивные фичи. Так, Xbox 360 Edition радует различными погодными эффектами и ночным временем суток. Как же круто проехаться на знакомых «Рудниках» под проливным дождем, когда залпы из орудий чередуются с раскатами грома. А снегопад на карте «Перевал» не только преображает ее до неузнаваемости, но и заметно ухудшает обзор.

Привет из Франции

Уже в ближайшее время в World of Tanks: Xbox 360 Edition заглянет новая нация. К уже присутствующим СССР, Германии, Великобритании и США добавится Франция. Да, с представителями этой нации ты мог познакомиться и раньше посредством премиум-танков FCM 50 t и FCM 36 Pak 40. Но вскоре французская техника прибудет в консольную версию в полном составе: от непробиваемых танков до скоростных машин с барабанами заряжания.

По коробкам!

Нельзя не отметить общую атмосферу и сложность консольных «Танчиков». Сразу видно, что люди пришли сюда отдохнуть и развлечься, а не жестко нагибать и сыпаться некультурными словами в чатике. С миром танков от Wargaming я познакомился совсем недавно, а потому в PC-версии мой танчик редко когда доживал до конца боя. Каково же было мое удивление, когда, пересев за консольный WoT, я начал набирать фраги так же легко, как щелкать семечки. Это непередаваемое чувство, когда ты действительно нужен своей команде. Когда до захвата вашей базы остаются считанные секунды, а ты успеваешь добраться до места и точным выстрелом уделать подлого захватчика. Всего за пару дней, проведенных за Xbox 360 Edition, я получил больше положительных эмоций, чем за месяц пребывания в компьютерных «Танках». А это для меня значит многое.

Prince

★ ВЕРДИКТ

World of Tanks еще никогда не игрался с таким комфортом. Участвовать в танковых боях, сидя в кресле или на диване, – одно удовольствие. Несмотря на такой расслабленный стиль игры азарта и фана получаешь не меньше, чем в большой версии, а то и больше. Хотя, почему «большой»? Я бы не назвал «Танки» для Xbox 360 какой-то light-версией. Это вполне самодостаточный и полноценный проект. Да, по контенту он в чем-то уступает PC-версии (к примеру, по количеству доступных наций), но разработчики оперативно балуют новыми обновлениями, так что это только дело времени.

Черепашки-ниндзя для всех нас стали воистину родными и близкими персонажами. Они поедали пиццу в канализации, боролись с преступностью и вытворяли самые необъяснимые вещи, делая наше детство ярче. Мультсериал конца восьмидесятых с лихвой привил нам самую искрению любовь к этим зеленопанцырным засранцам, став объектом обожания каждого мальчишки, выросшего в то время. Затем кинофильмы, комиксы и видеоигры с участием наших любимых мутантов продолжали делать свое дело, укрепляя наши и без того самые нежные чувства. Однако милыми и забавными черепашки-ниндзя были представлены нам лишь в мультсериале и продуктах, созданных по его мотивам. Истинные представители канализационного клана ниндзя были свирепы, жестоки и впервые появились на страницах черно-белого комикса, популярность которого тогда стояла под большим-большим вопросом.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Издатель: Комильфо, Illusion Studios
Авторы: Кевин Истмен, Питер Лерд
Год выпуска: 2014

ТУРТЛЬ ПАВР

Черепашья радость

До этих самых пор далеко не каждый имел правильное представление о том, откуда же взялись такие герои, как черепашки-ниндзя, но с сентября 2014 года возможность познать истину появилась абсолютно у каждого. Дело в том, что в это время в свободную продажу поступили целые две русскоязычные серии комиксов про зеленых рыцарей Нью-Йорка от российских издательств Комильфо и Illusion Studios, на рассмотрении которых мы остановимся подробнее. Благодаря им тебе удастся целиком и полностью погрузиться в мир правильных черепашек-ниндзя, которыми они задумывались изначально.

Пришло время напрочь забыть о наивных дурачках из мультсериала восьмидесятых, поведение и расширенные зрачки которых выдают сразу и не оставляют за собой абсолютно никаких сомнений на счет присутствия в недрах канализации небольшой теплицы, где выращивается сам понимаешь что. К слову, ходят слухи о том, что и большие пряжки с первыми буквами имен на поясах ребят были изобретены лишь для того, чтобы они, находясь большую часть своего времени в тумане, не путались друг между другом.

Зеленые, дерзкие, тридцатилетние

Однако прежде чем издавать сам комикс, Комильфо решили грамотно подготовить читателей к такому знаменательному событию. По случаю тридцатилетия зеленых ниндзя летом этого года они выпустили юбилейную книжечку, которая является своеобразным сборником определенных историй из основных вселенных Черепашек. Да, ты верно подметил, в мире имеется несколько черепашьих комикс-вселенных, и эта книга станет отличным вариантом для того, чтобы ознакомиться с каждой из них и получить базовые понятия об их сосуществовании. Она помогает определить для себя то, что тебя интересует больше всего с целью дальнейшего ознакомления. А теперь кратко пройдемся по каждой из них:

А вот и тот самый скетч Кевина Истмена, на котором изображена самая первая черепаха. Стоит отметить, что к ее лапам примотаны нунчаки, из чего следует, что это вроде бы как Микеланджело. Хоть он и является самым младшим братом, на свет он появился первым.

Mirage: Ранний период (1984 – 1993)

Самые первые черно-белые комиксы про Черепашек, созданные Кевином Истменом и Питером Лердом. Те самые «брутальные» черепахи, на которых, немного погодя, мы остановимся более подробно. Комиксы именно этой вселенной сейчас переиздают на русском мужики из Illusion Studios.

TMT Adventures (1988 – 1995)

Большой успех оригинального черепашьего творения послужил поводом для создания мультсериала по мотивам, с которым, наверное, каждый из нас хорошо знаком с детства. Через какое-то время издательство Archie Comics (занимающееся производством комикс продукции для детей) получила лицензию на создание еще одной серии комиксов, ориентированных преимущественно на маленьких спиногрызов.

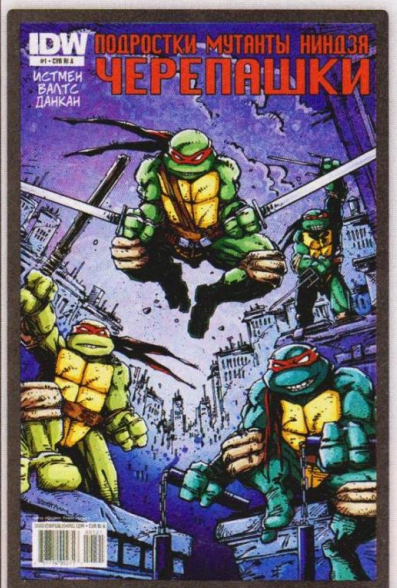
Общий стиль и рисунок был взят из мультсериала, а истории, публикующиеся на страницах, благодаря отчаянным попыткам

развеселить детишек порой вводили в ступор. На их фоне даже черепашки из мультсериала выглядели как взрослые здравомыслящие личности, а их беседы частенько напоминали рассуждения о жизни между группой философов. В комиксах от Archie тебя ждут: летающая голова коровы, гигантская пицца, жаждущая сожрать зеленых растаманов живьем, и множество других подобных вкусностей, способных заставить задуматься кое над чем.

Image Comics (1996 – 1999)

После того, как судьба полноценного продолжения оригинальной линейки от Кевина Истмена и Питера Лерда оказалась в руках издательства «Image», подарившего нам известные серии комиксов «Spawn» и «The Walking Dead», над образами Леонардо, Донателло, Рафаэля и Микеланджело основательно поработали, хотя изначально планировалось полноценное возвращение к черно-белым истокам.

Комикс стал еще более жестоким, а черепахи куда брутальнее. Яркий рисунок, куча экшна, крови и незабываемые персонажи. Но главной особенностью данной серии является то, что зеленые братья отныне стали выглядеть совсем непривычно. Донателло стал счастливым обладателем кибернетического тела, Рафаэль потерял глаз на поле боя, а Леонардо – часть руки. Спасибо хоть за то, что хоть Сплинтера в инвалидное кресло не посадили. Да, неслабо так ребят потрепало. Сценаристы – просто садисты, даже страшно подумать, чем же они вдохновлялись. Лишь Майки остался целым и невредимым, что меня дико обрадовало, так как он – моя любимая черепашка. Каждому фанату зеленых героев просто необходимо ознакомиться с этой серией, ведь она преподносит нам уже полюбившихся героев совершенно с другой стороны.



Пятым будешь?

Забавно, но первый тираж от Комильфо не смог соответствовать запросам всех желающих купить комикс про черепах и разошелся настолько быстро, что многие попросту не успели приобрести себе копию. Поэтому было принято решение выпустить дополнительный тираж с другим, пятым вариантом обложки, дабы не обделять тех, кому изначально экземпляр не достался.

Mirage: Поздний период (2001 – 2010)

Черепашки вновь возвращаются в руки студии Mirage. Данная серия примечательна тем, что черепахи в ней уже вовсе не подростки. Они повзрослели и столкнулись с новыми угрозами, в то время как учитель Сплинтер уже и вовсе отбросил лапы от старости. Страницы пропитаны философским подтекстом и рассуждениями о смысле бытия. Герои частенько размышляют на предмет того, кем они являются на самом деле и что значат для окружающего мира. Это наводит на определенные мысли при чтении.

IDW (2010 – по сей день)

Четыре года назад права на публикацию черепашьих комиксов обрело издательство IDW (Transformers, Star Trek). Черепашки от IDW представляют собой некий перезапуск серии с пересказыванием оригинальной истории с нуля. Ее в данный момент переиздает на русском языке издательство Комильфо.

Теперь же, имея общее представление о черепашьих вселенных, на примере переиздания от Illusion Studios пришло время соприкоснуться с историей возникновения этих воистину замечательнейших героев и капнуть в сторону того, с чего же все начиналось.

Юные таланты

Это был простой будничный вечер. Два хороших друга Кевин Истмен и Питер Лерд, являясь соседями по дому, занимались привычным делом – убивали время перед телевизором, просматривая дурацкие сериальчики. Дабы хоть как-то развеять тоску, будучи независимыми художниками, они выдумали своеобразную дуэль на рисунках, суть которой заключалась в том, чтобы один участник ответил на рисунок другого чем-то похожим. В ходе необычного поединка Кевин Истмен и нарисовал, как позднее выяснилось, судьбоносный скетч со странной черепахой в повязке, к лапам которой были привязаны нунчаки. Питер Лерд с удовольствием набросал свой вариант, после чего было принято решение увеличить количество черепах до четырех. Эта идея настолько понравилась парням, что они с радостью продолжили ее развивать, абсолютно ни на что не надеясь и делая все это исключительно ради фана.

Через какое-то время дурачество привело к созданию полноценного сорокастраничного комикса, работая над которым, чуваки шутливо вдохновлялись сюжетами известных на то время комиксов Dardevil, Ronin, New Mutants и Cerberus. Сходства с «Сорвиголовой» особенно заметны в первом выпуске. Его выход от тогда еще несуществующей студии Mirage (откуда и название – полноценная студия для ребят тогда была лишь миражом) довольно быстро привлек внимание публики. Первый тираж, который ребята издали на свои деньги, смели с полок как свежие беляши в студенческой столовой. Кевин и Питер, естественно, продолжили производство.

Кто выключил цвет?

Оригинальная черно-белая серия лично для меня является чем-то действительно особенным. Я просто обожаю комиксы про

черепах, а к первым пробам пера так и вовсе отношусь с особым трепетом. Ведь это история про зеленых мутантов, какой она и задумывалась, без правил, выдвигающихся издательствами, и прочих ограничений, которые диктуют дяди с большими кошельками. Истмен и Лерд создали то, что действительно хотели, и не прогадали.

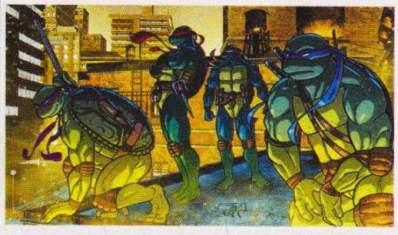
Страницы этого творения пропитаны жестокостью, нуаром и довольно пафосными монологами черепах о том, какой же окружающий мир все-таки отвратительный. Четыре простых черепахи по случайному стечению обстоятельств попали под действие мутагена и после мутации столкнулись с жестокой реальностью, которая отказывается принимать их такими, какими они являются, и это чувствуется буквально на каждой странице. При прочтении, чувство напряжения не покидает до самого конца, и грубый, но достаточно изящный черно-белый рисунок лишь подкрепляет эти ощущения. Это неповторимая история о дружбе, вражде, семейных ценностях и роли сплоченности, представленная в очень эффектном виде.

Что касается самой русскоязычной репродукции от Illusion Studios, то она выполнена на достаточно качественном уровне, и никаких нареканий при ознакомлении с ней не возникает. Русский перевод необычайно радует вниманием к деталям, а качество страниц и обложки окончательно вселяет уверенность в том, что издательство подошло к делу максимально ответственно.

КАВАБАНГА!

После того, как Истмен и Лерд отошли от дел, с черепашками начало творится всякое разное и далеко не всегда адекватное. Но в 2010 году издательство IDW выпускает первый номер такого себе ремейка оригинальной истории о канализационных драчунах. Дабы комикс выглядел максимально конфетно, в команду они приглашают самого Кевина Истмена, который и по сей день руководит этой серией.

Возвращение к истокам радует фанатов, которые потеряли всякую надежду на то, что их любимые герои станут прежними. Былая Санта-Барбара отброшена в сторону, и повествование здесь ведется с нуля. История происхождения черепашек, конечно, претерпела некоторые мелкие



изменения, но в целом выглядит так же, как и раньше. Что касается рисунка, то он немного грубоват и совсем не радует деталями, однако подобной истории это идет лишь на пользу, грамотно создавая атмосферу мрака в нужных местах.

Комикс, как и полагается, стал менее жестоким и брутальным, нежели первоисточник, но и без излишней мягкости. Характеры Лео, Майки, Рафа и Дони прописаны идеально, черепашки наконец-то стали такими, какими и должны быть. Они серьезные, сосредоточенные и расчетливые ниндзя, но при этом не забывают и о том, что они подростки, а потому не упускают возможности как следует повеселиться.

Со стороны Комильфо тоже все более чем в порядке. Качество переиздания приводит в восторг. Приятная на ощупь глянцевая бумага и прекрасный русский перевод оставляют за собой только самые положительные впечатления. Первый номер, к слову, вышел в пяти разных вариантах обложки, дабы поиграть на эмоциях коллекционеров.

Вердикт

Комильфо и Illusion Studios сделали невероятно приятный подарок для всех поклонников черепашек-ниндзя. Они переиздали две основные серии комиксов про зеленых защитников Нью-Йорка, при этом сделали это достаточно качественно. Прекрасный русский перевод, отличное качество бумаги, вполне себе приемлемая цена и доступность просто не могут не привлечь внимание любителей комиксов. Это идеальный вариант начать знакомство с правильными черепашками-ниндзя и понять, какой же смысл был заложен в страницы изначально.

Данил [Батхед] Дубограй

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!

Давно делал апгрейд? А, может быть, только задумываешься над этим? Или всеми фибрами души хочешь его сделать, но денег не хватает? Ну что же, на самом деле значительно увеличить производительность твоего стационарного ПК, ноутбука и даже «Мака» можно при помощи всего лишь одной комплектующей. Заинтересовался? Сейчас расскажем, при помощи какой.

БЫСТРЫЙ БЕСШУМНЫЙ ДОЛГОВЕЧНЫЙ

Transcend SSD370

Три волшебных буквы

Речь идет о внутреннем SSD-диске. В нашем конкретном случае о модели от компании Transcend с позывными SSD370. Как ты знаешь, именно на SSD-шки принято ставить саму операционную систему, так как скорости между накопителями данного типа и обычными винчестерами просто несоизмеримы. SSD может значительно увеличить скорость всех операций на компьютере, в том числе и работу игр.

Наш герой, ко всему прочему, еще и обладает весьма компактными размерами: его толщина составляет всего 7 мм, а вес – 52 грамма. Следовательно, он с радостью «станет» в любой ноутбук и даже в новомодные ультрабуки. Сам процесс замены довольно прост, и с ним справится даже обезь… пользователь с базовыми знаниями.

HDD-заменитель

Сначала нужно подключить наш винт к компьютеру при помощи USB и «бекапнуть» все данные. Тут уже на выручку поспешит утилита SSD Scope, которая стоит на самом винте. Здесь все интуитивно понятно, и в течение нескольких минут твоя система со всеми файлами игровых сохранений уже будет ютиться на «Трансценде». Далее берешь в руки отвертку, отточенными движениями извлекаешь старый винт (будь это ноутбук или стационарный ПК) и крепишь новый. Поверь, это довольно просто – любые жесткие диски имеют стандартную модель крепления, грубо говоря, «на 4 болта». В случае если у тебя старый ПК без посадки под диски формата 2.5 – не беда. В комплекте есть специальное крепление для перехода.

Такая замена позволит не только увеличить производительность, но и снизить энергопотребление и повысить общую ударостойкость компьютера, что особенно важно для активных владельцев ноутбуков. Комп также станет работать значительно тише. Конкретно наша моделька обладает еще целым рядом интересных функций. В частности, поддержкой режима DevSleep. Если ты не пользуешься компьютером длительное время, он полностью отключит питание для SATA-интерфейса, а значит – продлит время работы ноутбуку от батареи. При этом сохраняется возможность его мгновенной активации.

Ценная информация

Еще один немаловажный нюанс заключается в том, что за последние годы SSD-шки заметно подешевели, и на мировом рынке стоимость одного гигабайта приближается к скромным $0,40. У нас, конечно, все немного наламывает курс гривны, тем не менее, цены на нашего героя все равно остаются довольно привлекательными. Transcend предлагает варианты данной модели в любых размерах, начиная от 32 ГБ до внушительного 1 ТБ. Версии на 32 и 64 ГБ обладают более низкими скоростями и при этом максимальной ценой за ГБ, а потому брать их не рекомендуем.

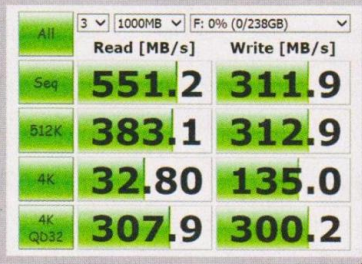
Что касается скоростей, то гаджет продемонстрировал хорошие показатели при работе с любыми файлами, немного уступая лишь топовым и, соответственно, более дорогим SSD. С детальными данными ты можешь ознакомиться в таблице по соседству. После прогона в программе PCMark8 малыш набрал в общей сложности почти 5000 баллов и показал пропускную способность в 209.72 Мб/сек, что является отличным результатом для бюджетного SSD.

***

Transcend SSD370 – отличный гаджет за свои деньги. Подойдет людям, которые хотят проапгрейдить старый ПК, обойдясь без замены процессора или дорогущей видеокарты. Обычному пользователю разница между ним и топовыми, дорогими SSD будет практически не заметна. Так что, по сути, перед тобой гаджет с самым что ни на есть оптимальным соотношением «цена/качество».

Артем [Abubak] Бойко

Результаты CrystalDiskMark 3.0.3



Технические характеристики:

- **Тип флэш-памяти:** 20nm toggle (Synchronous) MLC
- **Контроллер:** Transcend TS650
- **Интерфейс:** SATA III 6 Гбит/с
- **Поддержка технологий:** TRIM, NCQ, S.M.A.R.T., ECC
- **Емкость:** от 32 ГБ до 1 ТБ
- **Габариты:** 99,8 x 69,8 x 7 мм
- **Вес:** 52 г
- **Цена (64/128/256 ГБ):** 777/1100/1870 грн

Плюсы

- Габариты
- Бесшумный
- Цена

Минусы

- Средняя скорость работы

★★★★½

Устройство предоставлено компанией Transcend (ua.transcend-info.com)

ЖИЗНЬ НА УЛЬТРАХ

Palit GeForce GTX 970 JetStream

Знаешь, что такое гейминг без компромиссов? Это когда ты можешь запустить на своем компьютере абсолютно любую игру, затем зайти в ее настройки и с довольной миной проставить галочки напротив всех новомодных эффектов плюс выкрутить все настройки на ультра. После такой процедуры ты начнешь шпилить на стабильных 60 fps. Что для этого нужно? Правильно, крутая видяха!

Мое сердце – Palit

Мы решили особо не мелочиться и взять на тестирование почти самую крутую на данный момент видяху в портфолио компании Nvidia – модель Palit GeForce GTX 970 JetStream. Компания Palit установила на видеокарту свою фирменную систему охлаждения, благодаря чему им удалось снизить рабочую температуру графического процессора на 9 градусов, уровень шума – на 9 дБ, а вот разгонный потенциал, наоборот, поднялся на все те же 9%. Все это, конечно же, по сравнению с эталонным вариантом видеокарты.

Наша героиня построена на новейшей микроархитектуре Maxwell, которая имеет несколько ключевых отличий от предыдущего поколения видеокарт. Все видяхи из 9-й серии стали куда более энергоэффективными и даже при максимальных нагрузках не жрут много энергии. Если усреднить результаты, то при тепловыделении в 165 Вт ты получишь прирост производительности в 50% в любой игре по сравнению с предыдущим поколением! Это ахренительные результаты.

Все это было бы невозможным без усовершенствования многих вещей. В частности, у нашей героини увеличилось количество блоков тесселяции. Особо детализированные сцены теперь работают в 2-3 раза быстрее! Увеличился и объем памяти. Теперь игры будут не так сильно грузить оперативку и жесткий диск. Мобильные версии данных видеокарт с приставкой M научились выдавать пристойные результаты в ситуациях, когда ноут не подключен к сети... Ранее у «геймеров-туристов» на этом месте были огромные проблемы.

Полное 4K

Поддерживает красавица и множество новомодных технологий. У нее есть полная поддержка 4K, в котором уже потихоньку начинают появляться игры. И даже 5K! То есть, речь идет о космическом разрешении в 5120 на 2880. Куда же без поддержки интерфейса HDMI 2.0, через который картинка во все том же 4K выводится на экран с частотой в 60, а не 30 Гц, как раньше. С портативной игровой приставкой Nvidia Shield наша видяха также дружит. Если у тебя есть данный гаджет, ты сможешь продолжать на нем свою игровую сессию удаленно, если по каким-то причинам тебе будет нужно отойти от родного ПК. В туалет, например... А что? Настоящего геймера такие пустяки не останавливают!

Но тебя, мой милый читатель, конечно же, интересуют результаты реальных тестов, в реальных играх. Мы запускали все тайтлы на максимальных настройках графики в разрешении в 2560 на 1440, и на то, что из всего этого вышло ты можешь посмотреть в таблице по соседству. Мы лишь скажем, что ни одна игра из списка не опускалась ниже 30 fps, и даже сверхтребовательное Metro, которое вечно просит две видеокарты, заткнулось и угрюмо пошло в сторонку курить приму без фильтра. Передать наши чувства после такого гейминга довольно сложно. Так, наверное, и выглядит геймерский рай...

***

Перед тобой лучшее топовое решение на рынке видеокарт по соотношению цена/качество. Да, у данной видеокарты меньше вычислительных блоков и занижены частоты в сравнении с флагманом GTX 980, но, прости, платить 11 000 грн. за одну видяху – тоже не вариант. К тому же перед тобой решение, на котором и так запустится абсолютно все. Уделывает данная модель и флагманы от AMD, во многом не уступая даже топовой Radeon R9 290X. Мечта геймера. Что тут еще добавишь?

Артем Бойко

Таблица производительности	
Максимальное качество AF, AA; Разрешение: 2560 x 1440	
Tomb Raider	63 fps
Far Cry 3	45 fps
BioShock Infinite	112 fps
Crysis 3	33 fps
Metro: Last Light	33 fps

Технические характеристики:

- **Количество CUDA-ядер:** 1152 (1304 с GPU Boost 2.0)
- **Частота графического ядра:** 1152
- **Частота памяти:** 1753
- **Объем памяти:** 4 ГБ
- **Тип видеопамяти:** GDDR5
- **Разрядность шины видеопамяти:** 256 бит
- **Цена:** 6 700 грн

Плюсы

- Ультимативная производительность
- Ультимативная энергоэффективность
- Поддержка любых технологий с запасом на будущее
- Авторазгон

Минусы

- Занимает 2,5 слота расширения

★★★★★

Устройство предоставлено компанией Palit (www.palit.biz)

Карточный долг

Есть такое бедствие, как коллекционные карточные игры, сокращенно ККИ. Они заставляют вроде бы взрослых людей собирать разноцветные кусочки картона, неделями гоняясь за некой особо редкой печатной продукцией, и сливать на данное хобби кучу наличных. Поверь человеку два года задротившему в MtG – лучше в это даже не суйся. Уж лучше пивасик у подъезда пей и семки лузгай – это и полезней, и социально активней. Но как заставить людей покупать ККИ, если они про них не знают? Есть два варианта. Первый, по которому пошли Hearthstone и MtG. Большие призовые фонды на турнирах привлекут охочих до легкой наживы школьников, за ними подтянутся студенты, а через полгода уже будут играть миллионы. Хайп подымается вокруг просто огромный. Но есть и более простой способ – снять аниме. Именно так продвигали «Авангард», «Югио» и теперь вот пришла очередь Shingeki no Bahamut: Genesis.

Ярость Бахамута: Происхождение / Shingeki no Bahamut Genesis

Студия: MAPPA
Режиссер: Сато Кэйити
Количество эпизодов: 12
Жанр: фэнтези
Оригинал: одноименная ККИ

Над чем ржут кони?

Начинается все за две тысячи лет до нашего времени. Идет война рыцарей, демонов и драконов. Всемирный замес, в котором, похоже, не будет победителей. И вот спустя две минуты пафосных криков, боевых кличей и вспышек магии нас переносят на 2000 лет вперед. Сообщается, что это наши дни, хотя по виду – дремучее средневековье. Некий герой (имя не помню, а гуглить лень) убегает от другого безымянного персонажа. На конях они скачут по каменному мосту, затем сигают с него и, пролетев полсотни метров... разбиваются в лепешку? Нет. А хотелось бы. Они падают на крыши жилых домов и продолжают погоню уже по ним. На конях. По черепицам. Я понимаю, что наркомания среди работников аниме-индустрии – вещь обыденная. Как-никак работа связана со стрессом и постоянной нервотрепкой. Не будешь расслабляться – помрешь во цвете лет. Но тут это уже немного переходит границы.

Ролики за шарики

Дальше – больше! После погони наш протагонист, который, к слову, похож на трансвестита, ибо носит розовое афро, корчит бабское селфи и носит макияж, запрыгивает на огромное колесо. Что это? Зачем оно тут стоит? Какой цели служит? И что бы ты подумал? Колесо начинает ехать по городу, и эти два полудурка бьются на нем. После всего этого бреда оказывается, что наши «герои» – это некие охотники за головами, которые убивают преступников, превращая их трупы в игральные карты. Затем эти карты они продают некому вечно бузующему и мерзкому Бахусу, который, судя по всему, получил карету из рук повелителей времени, ибо внутри она намного больше, чем снаружи. Может Доктор неудачно регенерировал? И это только половина первой серии. К концу первого эпизода, например, у героя вместо детородного органа вырастает демонический хвост. Я не шучу. Я хотел бы сейчас пошутить, честно.

Не к масти козырь

То, что происходит на экране во время просмотра «Ярости Бахамута» нельзя описать словом «плохо», больше подходит слово «никак». Подобные бредни вместо сюжета простительны мультфильмам вроде «Губка Боб» или «Котопес», в которых бред – это норма. При этом в сериале отличная графика (правда, герои не становятся от этого менее уродливыми) – все эти пролеты камеры, плавное совмещение 2D и 3D, бесконечные смены ракурса, анимация волос и мимики рож героев. Боевка также сделана качественно. И некоторые недалекие личности уже вопят, что это шедевр уровня «Атаки Титанов».

Но это не шедевр. Это мерзкая, бессмысленная масса не пойми чего и не пойми зачем. На ее фоне даже «Бишунмо – летящий воин» кажется «Домом летающих кинжалов». Хотя нет, зачем эту ересь снимали как раз понятно – игру разрекламировать. Но лично у меня после просмотра не возникло желание купить эту ККИ или хотя бы поглумиться о ней. У меня возникло желание смачно харкнуть в рожу режиссера и спросить, зачем он потратил годовой бюджет небольшой банановой республики на съемки этого непотребства?

Виктор Лазарев

Вердикт: 2\10, проходим мимо, не задерживаемся

Grisaia no Kajitsu / Плод Грисайи

Студия: 8bit
Режиссер: Танака Мотоки
Количество эпизодов: 12
Жанр: романтика, комедия, драма
Оригинал: на основе видеоигр серии Grisaia

Запретный плод

Юдзи Казами, видимо, пошел по пути главного героя из «Стальной тревоги» и к своим 16 годам уже повоевал по всему миру, заработал репутацию в Министерстве обороны Японии и сильно утомился от всех этих кровавых смертоубийств. «Хочу в отпуск!», – выразил свое желание парниша. Но не на курорты, ибо синдром «Бури в пустыне» и вид пляжа будит в его памяти жуткие воспоминания, как он полз под градом пуль, прорывая ряды вьетконговцев в Первой мировой во время «Дня Д». В общем, все, что связано с джунглями и песком, не для него. А хочет он в школу. Пожить простой жизнью простого японского школьника. КружкИ, девчонки, фестивали, оценки, экзамены, зубрежка, смерть в 35 от переутомления. Простые японские радости.

Академотпуск

Для этого наш герой прибывает в засекреченную академию «Фруктовый сад». Но по дороге случается неприятность – на таможне его задержали с чемоданом, в котором находился набор отмычек, нож, СВД, порножурналы и килограмм тротила. Вот за журналы с обнаженными девахами его и замели в участок. Ибо школьник, а ходит с таким контентом в свободном доступе. Но всего один звонок в МОЯ, и парень получает свободу. Академия ждет. Большой комплекс со зданиями, спортзалом, бассейном и целым общежитием. При этом в данном заведении учатся всего пять человек. С ним уже шесть. Причем он единственный обладатель Y-хромосомы.

Наточил я свой топор и пошел на школьный двор

Иногда нам стоит бояться своих желаний. Юдзи хотел просто учиться в обычной школе. Он это и получил. Обычную школу. Только вот в ней учатся сплошь детишки с очень темным прошлым, чья жизнь – это наказание во искупление грехов. Одно лишь их существование – угроза для всего человечества. Самые отпетые и кровожадные монстры в человечком обличии, которые светят труселями, едва появившись в кадре. Да уж, с эротикой тут явно переборщили. Впрочем, кашу маслом не испортить, а романтику – панцушотами.

Вот и приходится нашему герою жить в этом гадюшнике, постоянно борясь за свою жизнь. Он, правда, еще об этом не знает – первые серии Юдзи просто знакомится с местными обитателями. Сначала все они кажутся милыми и довольно глупыми девочками (кроме той стервы, что едва не перерезала ему глотку через секунду после знакомства). Но абсолютно все они немного двинутые по фазе (завезли даже цундере!). И только Юдзи не поддается общему психозу, оставаясь островком логики и здравомыслия.

Закрытая школа

Впрочем, я сильно сгустил краски. Конечно, все эти интриги и расследования – важная часть данного аниме-сериала, но значительное внимание уделяется и легкой комедии вкупе с романтикой. Покорение сердец учениц – отдельная и очень важная часть событий. Плод Грисайи – не безусловный хит сезона, но сюжет не напрягает, а картинка радует глаза. Можно смотреть.

Виктор [Гримуар] Лазарев

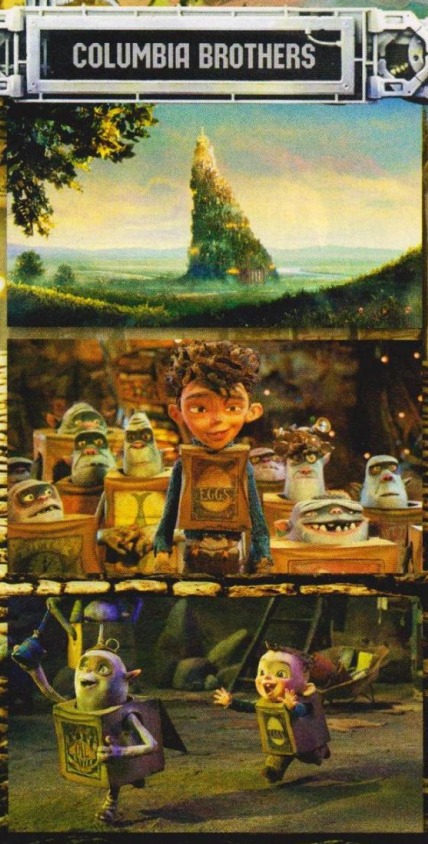
Вердикт: 8\10, рекомендуется к просмотру всем любителям романтики

Семейка Монстров
Страна: США
Жанр: мультфильм, фэнтези, комедия, семейный
Режиссер: Грэхэм Эннэйбл, Энтони Стакки
Озвучивали: Бен Кингсли, Джаред Харрис, Ник Фрост

Вердикт: 7,5/10

ВРЯТУЙТЕ НАШУ СІМ'Ю

Если верить одному мозгоубивающему шоу на нашем телевидении, то под понятие «семейка монстров» подпадает буквально каждая вторая семья в нашей стране. Если поставить рядом одну из таких семей и персонажей нового мультфильма «Семейка Монстров», то стразу становится понятно, что лучше собрать вещи вместе с остатками мозговых клеток и уехать жить на другую планету или в мультипликационную параллельную реальность. В любое место, где нет телевидения. И будь внимателен – никогда не знаешь, когда твоя жизнь превратится в реалити-шоу. Оглянись, возможно, где-то рядом уже стоит оператор.



Бездушная скотина

В современном мире мультипликации нещадно правит чисто компьютерная графика, а рисованный от руки стиль и прочие другие направления анимации уходят все дальше и дальше в забвение. Это совсем не хорошо, ведь в компьютерной анимации «души», так сказать, намного меньше, чем в нарисованном от руки произведении. Но в новеньком полнометражном мультфильме The Boxtrolls, с легкой руки переводчиков именованным у нас в прокате «Семейкой Монстров» (могли перевести и похуже, чего уж там), дела со стилем картинки обстоят получше, необычнее и оригинальнее, чем у коллег по цеху. Теперь обо всем детальнее и с грязными подробностями. Забыл их помыть.

Вместо компьютерных болванчиков в данном проекте используют кукольную анимацию, что, стоит отметить, довольно редко происходит в последнее время. С точки зрения стиля выглядит мультфильм очень мило, довольно самобытно и приятно для тех штук, что обитают на лице... для глаз, точно. Порой немного чувствуется дуновение схожести со стилем мультфильмов Тима Бертона, с присущей им мрачностью, готичностью и абстракционизмом. Но это скорее плюс, чем минус. Или знак умножения. Может показаться, что анимация немного топорная, особенно анимация губ персонажей во время болтовни, но это воспринимается не как просчет творцов, а, скорее, как этакая фишка, придающая своеобразного шарма.

В семье не без... монстра

Сюжет, как ни крути, весьма простенький и предсказуемый. Да и пусть, от детского мультика, согласись, мало какой зритель будет требовать остросюжетной загадочности, как в недавно вышедшей «Исчезнувшей» с грустным Бэтаффлеком в главной роли. Правда, определенный смысл в сюжете «Семейки» все же присутствует: мораль, которая дает понять, что если ты вырос в семье монстров, которая живет в канализации и спит в коробках, то лучше поскорее повзрослеть, найти работу и снять простенькую квартиру в спальном районе. Или что-то вроде того. Есть большая вероятность, что я не правильно понял глубокий скрытый смысл данного мульта, ведь компанию на сеансе мне составляла бутылка коньяка, которая постоянно отвлекала и ревновала к попкорну.

Сімейні драми

С экрана кинотеатра во время показа «Семейки» нам рассказывают историю мальчика, которого бросили родители в виду своих обстоятельств, и вместо детского дома он попал в канализацию. Если бы его нашли черепашки ниндзя, он бы вырос крутым бойцом и отвешивал бы всем люлей. Но черепашки не успели, и дитя попало в уродливые лапы троллей. И эти твари, вместо того, чтобы разорвать ребенка на куски, съесть внутренности, а из кожи сделать милое одеяльце, решили воспитать мальца в своем уникальном стиле. В итоге парнишка вырос в полной уверенности, что он – один из монстров. На лицо весь спектр психических отклонений. Дальше – больше. Но не буду портить интригу, лучше посмотри сам. От себя лишь добавлю, что если кого-то из твоих знакомых воспитали монстры из канализации, скорей отправляй его к психиатру. Говорят, психиатры – самые вкусные из всех врачей.

Если тебе понравился The Boxtrolls, рекомендую также посмотреть следующие мультфильмы про монстров, которые почему-то не едят внутренностей людей:

«Дом-монстр»

«Монстры против пришельцев»

«Корпорация монстров»

***

Подытожив все выше написанное, можно легко задаться философским вопросом вроде: «Что за бобуйня?» Да, это была рецензия на мультфильм. Такие дела. В целом «Семейка Монстров» – вполне смотрибельный мультфильм для детей и несильно привередливых взрослых. С хорошим стилем анимации, неплохой атмосферой и милым простеньким юмором. Сюжет, конечно, довольно предсказуем и прост, но придираться к этому сильно не будем, иначе тролли съедят мои внутренности. Мне бы этого не хотелось. Если вдруг в осенний денек тебе захочется угомонить депрессию, можешь смело брать свою тоску под ручку и отправляться с ней в кинотеатр на «Семейку Монстров». Возможно, тебе станет веселее. Или еще хуже. Тут как повезет. В любом случае смотреть можно, но ждать чего-то невероятного не стоит.

Валентин [Hellblazer] Шукайло

ПОВОДЫРЬ

Жанр: драма
Режиссер: Олесь Санин
Звезды: **Джамала,** Джефф Баррелл, Станислав Боклан, Антон Святослав Грин
В кино с: 12 ноября

Наш прогноз: 7/10

Похожее:
любой отечественный фильм про войну + семейная драма + сопли

История о том, как в тридцатые годы двадцатого столетия инженер из Америки приезжает с сыном в Украину, город Харьков, чтобы помогать нашим строить социализм в обществе. Однажды он влюбляется в местную актрису, впоследствии чего у него начинаются серьезные проблемы с красными комиссарами, и он погибает. Вывод – от женщин одни проблемы. Его сына, который остался сиротой, от голода и преследований приютил и спас слепой кобзарь, вместе с которым они отправляются в странствия. В то же время на фоне происходят драматические события тех лет, выдавливающие скупую слезу, а то и две сразу.

Чего стоит ждать от фильма

Фильм украинского производства, поэтому предполагать заранее что-то не имеет никакого смысла. Стоящие вещи у нас снимают редко, и большинство фильмов нашего производства – бессмысленные и беспощадные семейные драмы для дамочек преклонного возраста, которым хочется узреть те же проблемы, что творятся у них в жизни, только по телевизору. Но, возможно, в этот раз получится что-нибудь стоящее и непредсказуемое, а не стандартная военная драма, коих в нашем кинематографе не счесть. В любом случае – лучше дождаться премьеры, а потом уже оценивать, что выйдет в итоге.

УИДЖИ: ДОСКА ДЬЯВОЛА

Компания друзей, немного набравшись увеселительного, вместо того, чтобы как обычные бухари приставать к прохожим на улице, буянить в общественном транспорте и блевать под парадными, решили пообщаться с духами с помощью таинственной спиритической доски, за что поплатились оставшейся выпивкой и своими грешными потерянными душами.

Чего стоит ждать от фильма

Среднестатистического хоррора для неискушенного зрителя, который решил заглянуть на киносеанс с целью отложить среднестатистическое количество кирпичей от перенесенного испуга. Сходить на фильм, в общем-то, есть смысл, ведь на хорроры этот ноябрь оказался очень «щедрым», и просмотр Уиджи вполне может сойти за способ скоротать холодный осенний вечерок в кинотеатре, взяв с собой парочку знакомых боягузов, чтобы посмеяться с их забавной реакции на происходящее на большом экране.

Похожее:
«Паранормальное явление», «Астрал»

Жанр: хоррор
Режиссер: Стайлз Уайт
Звезды: Оливия Кук, Ана Кото, Дарен Кагасофф
В кино с: 12 ноября

Наш прогноз: 8/10

Похожее:
«Космическая одиссея 2001 года», «Начало», «Гравитация»

ИНТЕРСТЕЛЛАР

Жизнь людей на Земле под угрозой тотального коллапса. Команда исследователей отправляется за границы нашей солнечной системы, чтобы найти прибежище для человеков или хоть какие-то шансы по спасению планеты.

Жанр: фантастика
Режиссер: Кристофер Нолан
Звезды: Мэтью МакКонахи, Энн Хэтэуэй, Майкл Кейн
В кино с: 6 ноября

Наш прогноз: 10\10

Чего стоит ждать от фильма

Ждать от фильма стоит чего угодно, но только не провала. Если Кристофер Нолан снимет плохое кино – это будет большим преддверием апокалипсиса, чем кровавый дождь или нашествие саранчи. Великолепный режиссер вкупе со сценарием, написанным им же и основанным на научных работах известного физика-теоретика, при участии чудесных актеров, в частности Мэтью МакКонахи, который доказал всем ненавистникам, что он – не типичный представитель актерского состава романтических комедий, а невероятнейше талантливый актерище. Интерстеллар – это именно тот фильм, на который нужно обязательно идти, даже если ты не любишь фантастику, и вообще – домашнее животное.