

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№12
2014

**Assassin's
Creed
Unity**

Руби меня
по-французски

Far Cry 4

Горный позёр

**Sunset
Overdrive**

Перегазировка

DRAGON AGE

ИНКВИЗИЦИЯ

ЗАХОДИТЕ НА ОГОНЕК



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (154), грудень 2014 р.

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

Директор
Грина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повер-
таються. Ми їх їмо.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 26.11.2014.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

© ТОВ «Шарп Віжн», 2014
Свідоцтво N KB 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:
Дар'я Бережнева, Євгеній Абрамов,
Данило Дубограй, Влад Тучин, Алла
Довгалюк, Артем Бойко, Tsetse,
Віктор Лазарев, Денис Зайченко,
Валентин Шукайло

Подяки:

Спасибі страусам. І логіці, яка іноді
до нас приходить. Проте не сьогодні

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

НАСИЛЬНО БИТ НЕ БУДЕШЬ

Многие говорят мне, что я — невежливая и невоспитанная сволочь. И в чем-то они правы. Проанализировав свои действия за последнее время, я вдруг осознал, что редко (читай — никогда) здороваюсь с соседями или бабушками/дедушками у подъезда, не уступаю место в транспорте беременным инвалидам и вообще, когда ко мне приходят в гости с ночевкой, все спят на полу,



тогда как я занимаю большой двуспальный диван. Все это происходит не потому, что я такой плохой, и в детстве у меня отобрали конфету, нет. Просто я почему-то редко задумываюсь о таких элементарных для некоторых вещах. Пролистав несколько предыдущих номеров, я также с удивлением обнаружил, что в колонке редактора ни разу не поздоровался с тобой, читатель. Что ж, буду понемногу исправляться. Привет, дорогой читатель!

С любезностями закончили, переходим к интересностям. Я бы хотел поговорить о насилии. В играх. Думаю, ты не раз наткнулся на странные новости в духе: «Пятиклассник переиграл в Skyrim и ФУС-РО-ДОЙ сдул целую семью прямо под поезд». Игры плохие, они воспитывают маньяков и все в этом роде. Немного странно и грустно слышать подобное от людей, которые, собственно, в этих самых играх и не разбираются. Когда политик по традиции с пеной у рта поливает грязью очередную Grand Theft Auto (рецензия, к слову, спряталась в этом же номере) и при этом понятия не имеет, о чем на самом деле эта игра. Товарищи, занимайтесь своими делами и не лезьте в то, в чем вообще не смыслите. Я ведь не рассуждаю о квантово-механической модели валентности на страницах игрового журнала.

Насилие в играх есть. Этого нельзя отрицать. Но зачем раздувать скандал на почве того, что одна полигональная 3D-моделька «убивает» других? Это может пагубно повлиять на психику детей? Думаю, не больше, чем кроваво-мясные фильмы с участием живых актеров. Я вырос на видеоиграх, среди них было много жестоких, и ничего. Я могу не поздороваться с соседом на лестничной площадке, но желания отрезать ему ухо бензопилой у меня не возникает. На днях, веселья ради, я избивал прохожих фиолетовым дилом в Saints Row, но повторять это дело в реальности почему-то не стал. Может, потому что у меня есть совесть и мораль?

Тем не менее, многим нужно, чтобы насилие было оправданным. Выкосил тысячу солдат в Call of Duty? Это норма — они ведь террористы! Или фантастическим. Замени в Postal мирных жителей на пришельцев, и игру спокойно можно было бы порекомендовать моему семилетнему племяннику, например. Убрав оттуда кошек и возможность мочиться... Это я к чему. Не путай реальную жизнь с виртуальной. Реальная — это там, где графика более детализированная и нет функции сохранения. Удачи и приятного чтения.

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:



- **The Crew** — открой Америку, не вставая с дивана
- **Lara Croft and the Temple of Osiris** — кооперативная групповуха с Ларой
- **Подведение итогов за 2014 год.** Раздача слонов, коров и ослов

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 лютой 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
- изысканно, 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
- Неправильное управление

ИГРОПАНОРАМА

А ты знал, что новости нам приносят почтовые голубы, которых в клетках нам доставляют двуглавые грифоны? Вот и мы не знали. Сами сидим в шоке 4

Те, кто утверждают, что на консолях мыльное кино, просто не ходили в кинотеатр с намыленными глазами 8

MEGAGAME

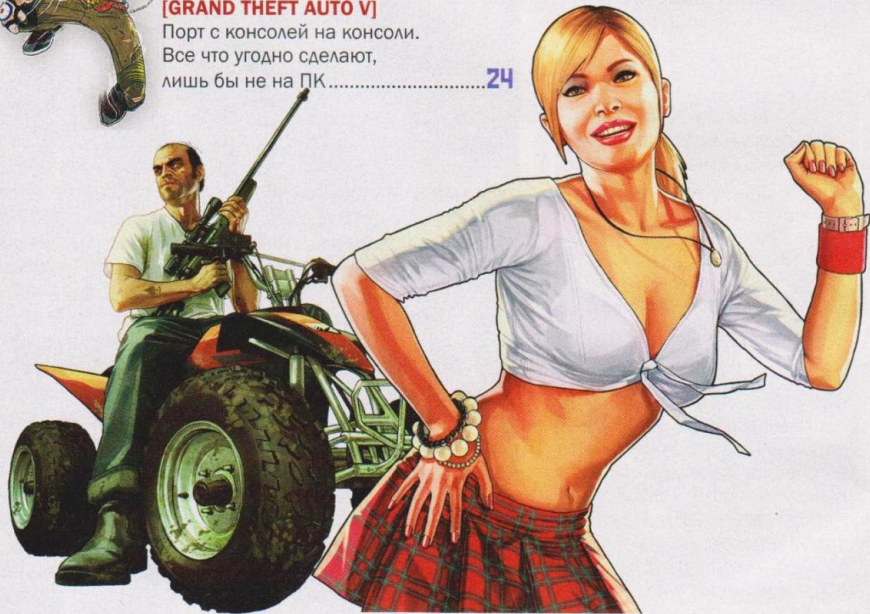
[DRAGON AGE: INQUISITION]
Когда инквизиция приглашает к себе «на огонек», не иди. Не повторяй ошибок нашей журналистки. Бывшей 12



[SUNSET OVERDRIVE]
Реклама энергетика «Ягуар» переросла в полноценную игру 16

[FAR CRY 4]
Люди в горах совсем уже одичали: палат по всем без разбора, катаются на слонах, носят розовые костюмы. Куда катится мир? 20

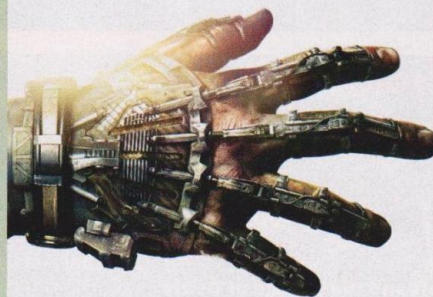
[GRAND THEFT AUTO V]
Порт с консолей на консоли. Все что угодно сделают, лишь бы не на ПК 24



[ASSASSIN'S CREED UNITY]
Нам обещали революцию! Кто же знал, что речь идет о революционных системных требованиях 30

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[ASSASSIN'S CREED ROGUE]
Это рагу нам подали холодным. Зато морепродуктов не пожалели 34



[SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH]
Как цивилизованно попросить пришельцев переехать в соседнюю галактику 36

[CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE]
Я уже не Call of Duty, я теперь Crysis и Titanfall, на%&# 46

[DREAMFALL CHAPTERS]
Мы ждали ее восемь лет. О том, на сколько опаздывают девушки на свидание, ходят легенды, но это уже явный перебор 48

[LORDS OF THE FALLEN]

Не смог пройти Dark Souls? Не печалься, вытри слезы. Тут тебя утешат, погладят по головке и скажут, какой ты молодец и умница 50

[NEVER ALONE]

Писец подкрался незаметно. Вот только не в том виде, в котором обычно. Это реально белый и пушистый писец 52

[LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM]

Готэм вновь грозятся разобрать по деталям 54

[WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR]

Еще один последний аддон и все. Честно-честно 56

[THIS WAR OF MINE]

Война, выживание, крафтинг.
Шутки в сторону, а смеуечки – на антресоли 58



[ESCAPE DEAD ISLAND]

Острова манят, зомби – гурманят 60

ЖДЕМ-С

[TOTAL WAR: ATTILA]

Если бы Атила жил в наше время, он был бы главным по выжиганию кнопок в лифте. А так ему пришлось довольствоваться Римской империей 62

ЧУВАК

Искали битые пиксели вместе с Pixel_Devil 64

CELL-O-FUN

[DRONE: SHADOW STRIKE]

Дрон компании Amazon вместо планшета доставил ядерную боеголовку ... 68

[ANGRY BIRDS TRANSFORMERS]

Злые птички, трансформируемся 69



ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Обновости с фронта 70

COMIX ZONE

Если страницы комикса слиплись, тут два варианта. Либо кто-то перепутал его с Playboy, либо этот комикс читал Человек-паук. Мы всегда надеемся на второй вариант 72

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Смартфон **ALCATEL ONETOUCH HERO** 74

Игровая гарнитура **GENIUS GX GAMING ZABIUS** 75

АНИМАЦИЯ

О школьниках-супергероях и свидании под дулом пистолета 76

COLUMBIA BROTHERS

Разговор двух бывших друзей:
– Не хочешь поговорить об «Интерстеллар»?
– Не, ну нормально же общались. Чего ты начинаешь? 78



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА ЯНВАРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	X360	XOne
	The Old City: Leviathan	1	Adventure	✓			
	The Crew	2	Racing	✓		✓	✓
	Chivalry: Medieval Warfare	3	Action		✓		✓
	Dead State	4	RPG	✓			
	Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX	5	Action RPG		✓		
	Lara Croft and the Temple of Osiris	9	Action-adventure	✓		✓	✓
	Final Fantasy XIII-2	11	Role-playing	✓			
	The Talos Principle	11	Puzzle	✓			
	Halo: Spartan Strike	12	Twin-stick shooter	✓			
	Elite: Dangerous	16	Space trading and combat	✓			
	Guilty Gear Xrd	16	Fighting		✓	✓	
	Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	18	Action-adventure, stealth	✓			
	FRONTIERS	31	RPG	✓			

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Где деньги взять? Нарисовать!



Наши ребята из киевской 8D Studio начали кампанию по сбору средств на свой многообещающий и уникальный проект – action RPG sandbox от первого лица под названием Sketch Tales. Уже один лишь жанр дает понять, что тебя ждет нечто крайне необычное. Так и есть. В Sketch Tales твоим главным оружием станет собственное воображение.

На Kickstarter-страничке проекта можно увидеть знакомые все лица: Алексей Сытянов — главный идеолог-концептуалист игры S.T.A.L.K.E.R., Ростислав Малько — главный сценарист программы «Игронавты» и бывший главный редактор журнала «Шпиль!». Запросы у ребят более чем скромные – \$50 тыс. за два месяца. Верим, что все у них получится.

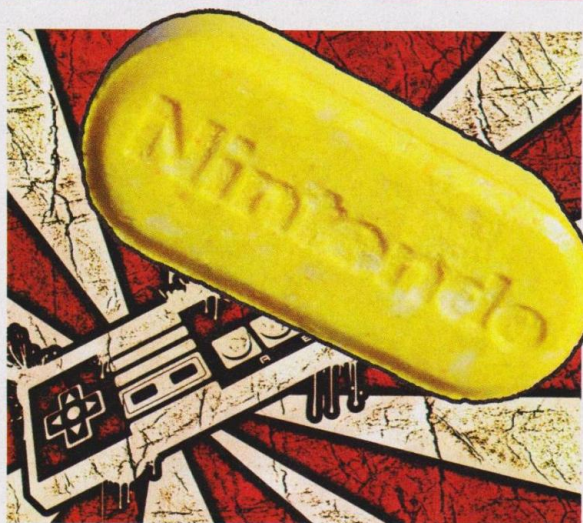
Не страшна Эбола, пока дышит «Вова»



Может кто-то и не против лицезреть зомби-апокалипсис в реальной жизни, но это точно не парни из Blizzard. На прошедшей недавно BlizzCon 2014 компания анонсировала нового питомца для игры World of Warcraft – Арги (Argi). Где здесь связь? Сейчас объясним, неторопливый ты наш. Дело в том, что все деньги, вырученные с продажи питомца, Blizzard перешлет американскому Красному Кресту, они в данный момент как раз ведут борьбу с эпидемией вируса Эбола. Купить Арги можно будет с 3 по 31 декабря 2014 года. Отдавать животинку будут по \$10 за штуку.

P.S. По данным Всемирной организации здравоохранения, от лихорадки Эбола погибли уже 5 тыс. человек.

Nintendo – теперь и в таблетках



Вечеринки, алкоголь, наркотики – вот оно настоящее расписание занятий для студентов. Недавно три 14-летних подростка попали в больницу после употребления наркотических средств. И эта новость навряд ли бы попала на наши страницы, если бы не название таблеток – Nintendo. Нет, японская компания здесь на самом деле не при чем – они, наверняка, не против лишнего заработка, но не таким путем уж точно. Данные запрещенные вещества впервые были обнаружены в Бельгии в 2014 году, после чего добрались и до Великобритании.

По словам экспертов, наркотики «Nintendo» в пять раз сильнее экстази, распространяются в виде продолговатых таблеток разных цветов и призваны заинтересовать наиболее молодую аудиторию. Подросткам повезло, что они остались живы. Как сообщает британский таблоид Daily Mirror, от наркотика в стране уже умерло как минимум 16 человек. Все серьезно. Почему на таблетках логотип Nintendo? На самом деле название не лишено иронии. Ученые из британского университета выяснили, что у тех, кто подолгу играет в видеоигры, встречаются расстройства зрительного восприятия.

Дорогой читатель, не забывай делать перерывы между игровыми сессиями и не употребляй наркотики. Это плохо. Лучше закажи огромную пиццу. Мы за здоровый образ жизни.

Я памятник себе воздвиг нерукотворный

На «Бумстартере» житель Челябинска, Артем Холдин, запустил кампанию по сбору средств на установку в центре города бронзовой статуи Гордона Фримена. По мнению Артема, памятник главному герою серии Half-Life промотивирует Valve выпустить долгожданную третью часть. А если и не промотивирует, то, по крайней мере, скульптура персонажа известной ком-

пьютерной игры привлечет внимание туристов со всего мира. Производством скульптуры займется известный в России Каслинский завод архитектурно-художественного литья. Материалом для самого памятника, как уже было сказано выше, послужит бронза, основание же будет вылито из бетона. А что? Повалим памятники Ленину, и воздвигнем статую Фримену. Неплохая идея.



БУДУ КРАТОК

Компания Microsoft зарегистрировала товарный знак «Battletoads» в Бюро по регистрации патентов и торговых марок США.

Ш!: Продолжение? Ремейк? Перезапуск? Делайте ваши ставки, господа.

Известный скейтбордист Тони Хоук помогает Activision с их новой игрой, релиз которой намечен на 2015 год. Клянется своим любимым скейтом, что поклонники серии будут довольны.

Ш!: Неужели серия Tony Hawk вернется к истокам? А то последние лет шесть Activision выпускает что-то, мягко говоря, непонятное.

Недавно в Steam внезапно обновилась Grand Theft Auto: San Andreas. После свежей обновляшки невозможно загрузить старые сохранения, куда-то пропали 17 музыкальных трэков и разрешение 1080p.

Ш!: Зато была добавлена поддержка Xinput-контроллеров. Спасибо, Rockstar.

Глава студии Sledgehammer Games, ответственной за Call of Duty: Advanced Warfare (обзор где-то в этом выпуске), сообщил, что был бы рад вернуться к теме Второй мировой.

Ш!: Странно, ведь именно будущее помогло серии выбраться из пучины уныния и самоповторов.

Компания Newzoo предсказывает, что в 2015 году рынок игр на мобильных устройствах обойдет по оборотам рынок консольных игр и станет самым большим сегментом игровой индустрии с объемом в 30 млрд. долларов.

Ш!: Скоро все там будем. На мобильных устройствах, в смысле. Но не думаем, что так скоро.

НЕМЫЛЬНОЕ КИНЦО

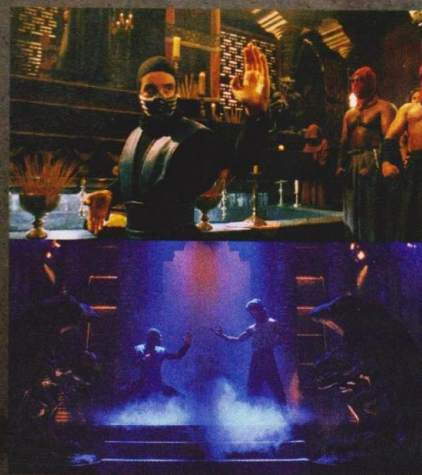


В эти прохладные и тоскливые вечера, когда на улице свирепствует уныние, орудует меланхолия и веет холодной тоской, даже самый суровый и бородатый геймер может пустить крохотную скупую слезу, вспоминая о былых временах. Не печалься, твоя любимая команда журнала «Шпиль!» нашла спасение от этой хандры. После длительных вечеров, проведенных перед экраном в обнимку с попкорном, пиццей и апельсиновым фрешем (мы за здоровый образ жизни), хотим представить тебе уникальную межгалактическую подборку игровых экранизаций. Ведь геймер – он и в кинотеатре – геймер. Расставаться с полюбившимися игровыми персонажами не охота даже при просмотре кинофильма. Отложи свой геймпад на пару вечеров и будь готовым увидеть любимые игры с другой стороны.

Смертельная битва (1995)

Старый добрый Mortal Kombat – это классика экранизации игр. Это как немецкое порно для любого олдфага. Если и начинать свой геймерский киномарафон, то первой в списке должна быть именно эта лента. Фильм повествует о турнире под названием «Смертельная Битва», благодаря которому Боги стараются защитить землю от зла. Если человеческая раса проиграет, то на Землю тут же ринут полчища чудовищ и прочих кракозябр. Но на нашей стороне есть троица бравых героев, коим не впервой решать проблемы при помощи кулаков и ударов ноги с разворота. Именно на их мускулистые плечи ложится ответственность за судьбу нашего мира. Как и в одноименной серии игр, основная часть экранного времени посвящена мордобойю, дракам и немного мочилову. Возможно, как самостоятельную картину фильм и не оценили высоко, однако соответствие игре заслуживает высших похвал. Здесь есть все, к чему привыкли фанаты серии, даже спецэффекты, как для 1995 года, выглядят неплохо. Конечно, сейчас фильм уступает другим современным картинам во многом, но ведь нужно уважать старших. Особенно, таких драчливых.

Наша оценка:



Лара Крофт: Расхитительница гробниц (2001)

Эх, за что мы любим Лару, так это за ее большие глаза и умение правильно подбирать прикид для занятий альпинизмом. Ну как о такой героине с большими, выпирающими талантами можно не снять фильм? Сняли целых два. Казалось бы, будет ли интересно смотреть кино о женщине-археологе, пытающейся спасти мир, ведь идея не веет чем-то поистине оригинальным. Конечно же, будет. Особенно, если в качестве главной героини выступит сама Анджелина Джоли (на момент съемок первой части актрисе было около 25 лет). Вот и приковала она своей... харизмой всех телезрителей к большому экрану. Сюжет здесь также имеется: Лара должна найти некий архиважный артефакт, который либо приведет к всемирному разрушению из-за искажения времени, либо нет. И вместо того, чтобы жить скучной жизнью элиты, Лара носится по гробницам, разгадывает тайны, стреляет не только оружием, но и глазами, поражая противников и зрителей в самое сердце. В общем, и глаз радует, и сюжет не утерян.

Наша оценка:



Сайлент Хилл (2006)

Как и игра, фильм вынуждает периодически содрогаться от ужаса, вскрикивать и мочить кресло. Пролитой от вздрагиваний колой. За это стоит поблагодарить режиссера Кристофа Ганса, который по-настоящему увлекся серией игр Silent Hill и смог полностью прочувствовать ее. Этот фильм настолько пропитан мрачной безысходностью, что невольно возникает желание пройти еще раз все части старой не доброй игры. После того, как укроешься теплым пледом, восстановишь дыхание и сердцебиение. Фильм рассказывает о молодой матери Роуз, которая пытается разузнать, с какого перепугу ее приемная дочь внезапно начала вести себя так, словно жаждет встречи с экзорцистом. Затолкав дочь в машину, она отправляется в прелестный город Сайлент Хилл, где их уже ждут различные монстры и двинутые на всю голову жители-окультисты. Сюжет и жанр соблюдены, атмосферу передать не забыли. Советуем смотреть. Уже смотрел? Советуем пересмотреть.

Наша оценка:



Doom (2005)

Фильм по «Думу» в свое время стал весомым разочарованием для многих фанатов, которые ждали конфетку, а получили, мягко говоря, не торт. Экранизация катится по рельсам измененного до неузнаваемости сюжета третьей части. Почти весь фильм зрителю вместо экшна и драйва приходится таращиться на душевные «страдания» главного героя, который пытается спасти Землю от вторжения генетических монстров, не послушать психованного шефа, наладить узы с сестрой и не оплакивать смерть родных. Конечно, иногда эти страдания прерывают мутанты, которые напрашиваются на пулю в голову, но это не спасает ситуацию. Лишь ближе к финалу, когда повествование переходит на милый каждому геймеру вид от первого лица, начинаешь вспоминать, что смотришь экранизацию легендарного Doom, а не очередной спинно-мозговой боевик с Дуэйном Джонсоном.

Наша оценка:



Принц Персии: Пески времени (2010)

Отличный фильм для просмотра как геймерам, так и обычным обывателям, незнакомым с этой культовой игровой серией. С небольшими изменениями по сюжету Майку Ньюэллу удалось сохранить атмосферу оригинала и его суть, создав отличную самостоятельную картину. Принц Дастан (для фильма пришлось таки придумать имя) и его братья из-за ложной наводки нападают на священный город Аламут, где молодой царевич находит кинжал, способный повернуть время вспять. Но Принцу не до игр со временем: на его голову сваливается аламутская принцесса Тамина, его обвиняют в убийстве отца, а затем он узнает, что ему как бы и мир надо спасти. Весь этот суп-набор ему приходится расхлебывать по всей Персии, попутно сражаясь и заволашеывая сердце красавицы-попутчицы. За просмотром Принца Персии точно не соскучишься.

Наша оценка:

**Хитмэн (2007)**

Увы, но стелс-экшн – изначально не тот жанр, по которому можно снять умопомрачительную кинокартину. Сюжет фильма рассказывает об Агенте 47-ом, которого нанимают для убийства президента России. Видимо, во вселенной Hitman'a он тоже чем-то провинился. Но, увы, безэмоциональный молчун убивает лишь двойника. Не одними убийствами президентов занимается наш безволосый приятель в свободное время. 47-му также присылают дополнительное задание: убить свидетельницу Нику Воронину, к которой он начинает проявлять своеобразное чувство симпатии. На романтику при свечах, однако, времени нет – враги тоже устраивают сафари на лысого, и ему приходится хэзшотить всех на своем пути, чтобы выжить. Короче, весь фильм все гоняются друг за другом с пистолетами и желанием пострелять. Не сказать, что кино совсем не удалось. Добротный экшн – есть, ляпы, с которых можно знатно поржать конем, – в наличии, клюква... о-о-о... ее здесь столько, что можно было бы с десяток банок с вареньем закрыть. Но некая монотонность фильма все же заставляет зевнуть. Лучше уж играть в лысого. Или гонять...

Наша оценка:

**Макс Пэйн (2008)**

В случае экранизации Max Payne не стоило так сильно издеваться над сюжетом. Взору зрителей предстает лишь малая часть того, чем была напигована игра. Помимо свинца, разумеется. Фильм-мец повествует о детективе Максе Пэйне, который пытается найти убийц жены и ребенка, чтобы расстрелять уродов в «сло-мо». Вот уже три года, как он чихнет в отделе нераскрытых дел, пытаясь найти мельчайшие зацепки и не спит с горя. Вскоре Максимка выходит на наркотик «Валькирия», который становится ключом ко всему происходящему, и в течение всего фильма пытается найти истоки этого препарата. Посмотреть интерпретацию Джона Мура можно, но, увы, фильм оставляет желать лучшего: слишком упрощенный сценарий, слишком много «соплей», слишком мало Max Payne. Зато нуарную атмосферу завезли, и на том спасибо.

Наша оценка:

**Need for Speed: Жажда скорости (2014)**

Что есть у Need for Speed такого, чего нет в иных гоночных играх? Казалось бы, и машины, и гонки, и трассы, и тюнинг – на все это не скупятся и другие разработчики. Но только у NFS есть тот непередаваемый раж, драйв и особенный стиль. Увы, но фильм по мотивам не смог в полной мере передать всего этого. На фоне захватывающих погонь нам скармливают историю гонщика Тоби, который увяз в долгах после смерти отца. Он и его друзья держат небольшую автомастерскую и участвуют в уличных гонках. В связи с финансовой ситуацией Тоби берет на доработку уникальный Ford Mustang, который вскоре становится камнем преткновения для героя и одного гамнистого, но весьма известного гонщика. Весь последующий сюжет крутится вокруг чести, мести, жести и дорогущих тачек. Фильм весьма недурен, но Скотт Во так и не смог передать настоящий стиль серии NFS. Зато роль Тоби сыграл великолепный Аарон [Джесси Пинкман] Пол. Yo Bitch!

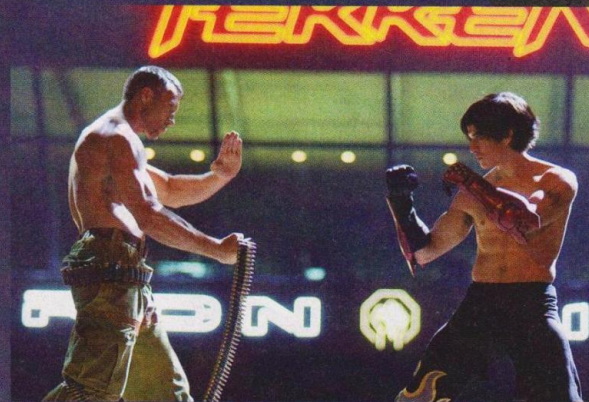
Наша оценка:



Теккен (2009)

Не мудрено, что сборы по этому фильму в разы уступают израсходованному бюджету. Фильм пролетел с успехом также молниеносно и феерически, как ты опять провтыкал это лето за монитором. Как бы ни старался режиссер вытянуть картину с помощью спецэффектов, фильм провалился с треском. История проста, как ножка стула. Джин Казама родился в мире, который перенес жуткую катастрофу. Вокруг сплошные руины, все тлен и апельсинки по двести долларов за штуку. Единственная радость в жизни – турнир «Железный топор»... или «Ржавый кулак»... как-то так. Джин попадает на этот турнир, дабы отомстить за гибель матери. Далее следуют не самые правдоподобные бои, как, впрочем, и актерская игра. В результате мы получили весьма посредственную киноленту, за которую режиссеру стоит отвести хук справа.

Наша оценка:

**Обитель зла (2002)**

Экранизация Resident Evil получилась весьма неплохой, если учитывать, что из сюжета игры вырвали лишь маленький кусочек. Из оригинала в фильм пересажали лишь корпорацию «Амбрелла», Раккун-Сити и зомби. Для разъяснений обстоятельств (каких – неважно) на место происхождения отправляется отряд с очаровательной Миллой Йовович за компанию. Естественно, их уже поджидает толпа зомби, убийственная система безопасности и прочие «приятные» сюрпризы, превращающие маленькую разведывательную операцию в гонку на выживание. В принципе, картина получилась достойной, однако после просмотра остается некая пустота внутри, ведь в фильме больше напряженного ожидания, чем самой напряженки.

Наша оценка:

**Они уже близко...**

Под окнами роддома, в котором лежит киноиндустрия, понемногу начинается собираться целая толпа геймеров-киноманов. Все верно, уже очень скоро нас ждет очередное пополнение. Надеемся, дети получатся здоровыми и без отклонений.

**Кредо убийцы (август 2015)**

Пожалуй, самый ожидаемый фильм среди рыцарей мышек, клавиатур и геймпадов. Оно и не мудрено, ведь в мире не существует игроков, которым бы не понравился Assassin's Creed. Если же кто-то и утверждает, что серии чего-то не хватает, то, скорее всего, он все равно с восторгом играет в нее в крошечной комнате с фонариком под одеялом. Двадцатое Столетие Лисица уже поведает, что публика сможет усладить свои взоры просмотром фильма 7 августа следующего года. Главным по прыжкам в стог сена и скрытым убийствам выступит Майкл Фассбендер. Он успел засветиться в «Людах Ха», «Прометее», «Бесславных ублюдках». В общем, чувак крутой и с опытом.

Варкрафт (март 2016)

Не будем шутить шутки в духе «режиссерам нужно больше золота», а «продюсеру нужно построить зиккурат с бассейном и вертолетной площадкой». Перейдем сразу к теме. Киношники решили вернуться к самым истокам – к первой стычке человека с орками. Зеленые захватчики вторгаются в Азерот без стука и отжимают у людий Штормград. Альянсу такой расклад, естественно, не улыбается. Начинается кровопролитная резня. По словам режиссера Дункана Джонса, нас ждет нечто уберкрутое и эпическое, что-то вроде смеси «Аватара» и «Властелина Колец». С нетерпением ждем с.

**Агент 47 (август 2015)**

Создание этой картины настолько же скрытно, как и действия самого Агента 47. Но кое-что все же известно. Нашего хладнокровного лысика ожидает очередной контракт – некая молодая особа (женщина/девочка/девушка/дедушка), которая скрывается от очень влиятельной и очень подпольной организации. Это задание должно стать

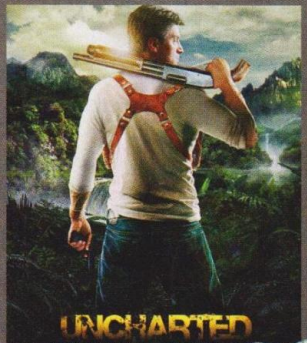
сильным откровением, как для цели, так и для нашего героя, голову которого кассиры все время пытаются пробить при выходе из супермаркета. Надеемся получить нечто покруче не самой удачной экранизации 2007 года.

**Tomb Raider**

Идею вернуть Лару на большие экраны мы считаем одной из самых гениальных идей, пришедших в голову киношникам. Поводом послужил восхитительный перезапуск, вышедший в прошлом году. Еще совсем юная и неопытная (Джолли можно не ждать) девушка-археолог весело и беззаботно путешествует по миру, пока ее судно не терпит крушение около таинственного острова. Да, за основу сюжета была взята игра 2013 года, но, думаем, картина сможет удивить и тех, кто ее уже прошел. Осталось лишь дожидаться ответов на два главных вопроса: «Когда премьера?» и «Кто же сыграет юную Ларку?»

Неизвестное: Удача Дрейка (2016)

Уже совсем скоро Uncharted можно будет величать киноманом, а не только из-за зависти некоторых PC-геймеров к консольщикам. Натан Дрейк вместе с симпатичной спутницей отправится в рискованное путешествие к таинственному острову, дабы отыскать там легендарные сокровища Эльдorado. Большинство владельцев PlayStation 3 наверняка знают эту историю и то, чем она закончится. И наверняка захотят увидеть ее второй раз, на большом экране. Как по мне, «шо то кино, шо это кино». Да, у меня нет PlayStation 3...





ДРАКОСОЧЕТАНИЕ

DRAGON AGE INQUISITION

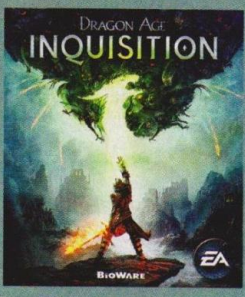
Жанр:
RPG

Разработчик:
BioWare

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 4-ядерный AMD
2.5 ГГц / 4-ядерный Intel 2.0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 4870,
NVIDIA GeForce 8800 GT
26 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Ребят из BioWare можно ругать за многое. За то, что их проекты клепаются в основном по одному и тому же шаблону, за неприкрытое «э-ге-гейство», за скандально известные три разноцветные концовки в конце долгого пути. Но как только геймерская хотелка начинает просить чего-то эпически ролевого с возможностью влиять на мир игры, мы сразу обращаемся... правильно, к проектам от BioWare. И вот появился новый повод к ним обратиться – Dragon Age: Inquisition. Ролевуха не менее эпических масштабов, чем ее предшественники. Главное, не начинать разговор на откровенные темы со здешним уса́тым магом. Просто поверь мне на слово.

Раньше трава была голубее

В отличие от Mass Effect, каждая новая Dragon Age выглядит и ощущается совершенно иначе. Оригинальная игра была образцовым представителем жанра темного фэнтези со всеми характерными атрибутами: мрачная атмосфера, суровый, как челябинский дворник, мир, темные подземелья, галлоны кровищи, тонны кишок и саундтрек, от которого по телу бегали не жалкие мурашки, а огромные тарантулы. Именно поэтому игрушка попала в мой личный топ-1 лучших творений биоваров (угадай на каком месте). Во второй части огонь эпика, к сожалению, поутих, а мрачные краски посерели.

Но нужно отдать должное разработкам – они постоянно экспериментируют вместо того, чтобы идти уже протоптанной дорожкой. И Inquisition не исключение. Если не считать пролог, то игру прямо не узнать. Светские беседы, манерные орлеанцы в карнавальных масках. Dragon Age, ты ли это? Все стало гораздо более изящно, красочно. А ведь я помню те темные залы с голыми стенами, которые освеща-

лись всего парой факелов, помню сложные решения, когда приходилось убивать ребенка, одержимого демоном, на глазах у его матери. Inquisition не такая. Она не лучше и не хуже. Она другая.

Брешь, не уйдешь

Третья часть, в отличие от предыдущих, не тянет резину и буквально с первых минут ставит тебя перед фактом: ты – последняя надежда Тедаса, избранный, в руках которого судьба целого мира, невероятно крутой, привлекательный и бесстрашный герой. Без которого всему настанет тотальный кабздец. Все? ЧСВ достаточно повысилось? Тогда потопали дальше. Из-за чего собственно весь сыр-бор и от кого в этот раз нужно спасать жалких людей, эльфов и прочих синезоких рогатых созданий? Дело в том, что на небе стали появляться зеленые фиговины, из которых в наш мир начали пробираться недружелюбные демоны. Наша главная задача – закрыть самую большую из них, так называемую Щель. Или Брешь, точно не помню.



Так уж сложилось, что главным по закрыванию зеленых щелей стал наш герой. Благодаря странной метке на руке (о том, как она у него появилась, protagonista, естественно, не помнит) потусторонние дыры закрываются, стоит лишь протянуть руку. А что ты хотел, современная технология управления жестами. На повелителя щелей тут же все обратили внимание, назвали его вестников Андрасте (это не оскорбление, во вселенной DA это очень почетно) и провозгласили главой Инквизиции. А чего тянуть? Казалось бы, бери армию и айда большую злобную щель закрывать. Но все так сложно. То есть, не все так просто. Организация не в лучшей форме: солдат мало, еды не хватает, бордель еще не построен. Начинается традиционная для Bio-игр часть – поиск союзников, улаживание конфликтов, собирание гербариев.

На драконных основаниях

Собственно, вокруг усиления влияния Инквизиции все и вертится. Перед каждой вылазкой герой вместе с советниками собирается в зале возле стола и начинает сверлить глазами большую карту. Куда пойти: отправиться на поиски пропавшего отряда или нанести визит вежливости Храмовникам? Просто взять и выдвинуться к указанной точке нельзя. Для начала нужно отправить подданных на разведку, ибо негоже великому Инквизитору переться куда попало, не зная текущей обстановки. И все бы хорошо, вот только на разведзадачи расходуются очки влияния, которые в свою очередь зарабатываются за выполнение сайд-квестов. Таким образом, нас насильно заставляют, гады как бы немного вынуждают выполнять побочные задания. Не выполнишь определенное количество – дальше по сюжету не пойдешь. А ну, не реви. Не реви, говорю. Нет, ну ты еще мамке пожалуйся... Так надо и точка.

Мировой масштаб

Пожалуй, самой отличительной особенностью Inquisition, по сравнению с предыдущими частями, являются обширные открытые пространства. Если раньше локации были узкими и напоминали пря-

мую кишку, то теперь это огромные территории: поля, равнины, леса, пустыни. Душа не может радоваться, а глаз налюбоваться. И таки есть на что поглядеть. Благодаря мускулистому красавцу Frostbite 3 игра выдает весьма симпатичную картинку. Детальками здесь балует буквально все: от окружения до элементов доспехов. Первый раз попав в густой лес, я начал вертеть камеру с открытым ртом, в итоге позабыв зачем я вообще сюда пришел.

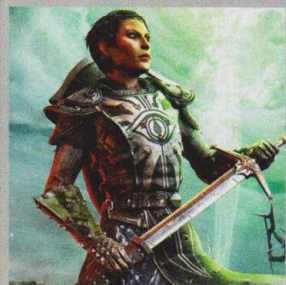
Некоторые локации оказались настолько масштабными, что игроделам даже пришлось добавить в игру конячек, дабы путешествие с одного угла карты в другой не затянулось на добрые полчаса. Без традиционных небольших уровней с узкими улочками не обошлось. К сожалению, именно на таких скромных и линейных локациях и

Голубой, не хочу играть с тобой

В Индии Dragon Age: Inquisition убрали из цифровых магазинов и запретили продавать в рознице. Знаем, что тебе плевать на индийцев, но мы также знаем, что не плевать, почему это произошло. А все дело в гей-сценах, которыми кишит игра. До недавнего времени подобное навряд ли вызвало бы какие-либо запреты, но в декабре 2013 года Верховный суд Индии восстановил положение от 1861 года, в котором гомосексуальная связь объявлена вне закона. Забавно, что The Sims и Mass Effect свободно продаются в стране, при том что там дела с голубишной обстоят не лучше.



Драконорожденные



Кассандра

Класс: Воин

Искательница из Неварры, Героиня Орлея и правая рука Верховной Жрицы.

Возможен роман



Варрик

Класс: Разбойник

Наземный гном-стрелок, Торговый Принц, рассказчик и бывший компаньон Защитника Киркволла

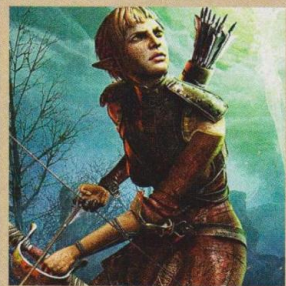


Солас

Класс: Маг

Эльфийский маг-отступник и эксперт по Тени

Возможен роман



Сера

Класс: Разбойник

Эльфийка-лучница

Возможен роман



Вивьен

Класс: Маг

Орлесианский маг и чародейка при Императорском Дворе



Железный Бык

Класс: Воин

Наемник-кунари, воин и член Бен-Хазрат

Возможен роман



Блэкволл

Класс: Воин

Серый Страж-Констебль

Возможен роман



Коул

Класс: Разбойник

Дух и «Призрак Белого Шпиля»

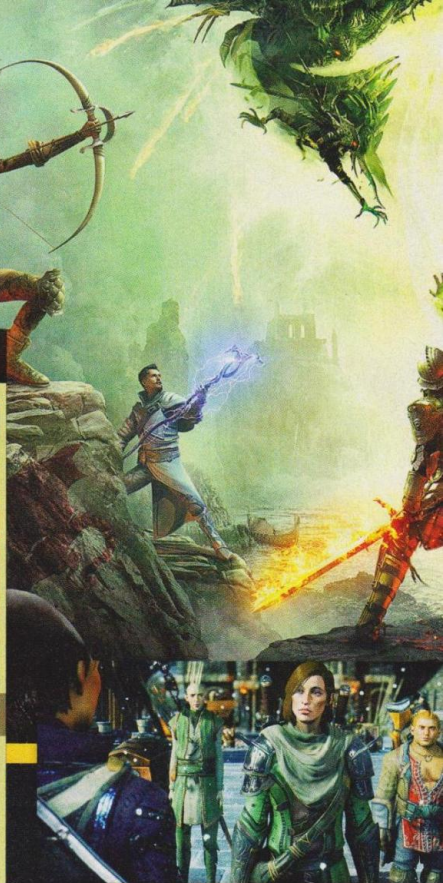


Дориан

Класс: Маг

Маг-альтус из Империи Тевинтер

Возможен роман



проходит основная часть сюжетных заданий, тогда как открытые территории отведены под сайд-квесты. И все было бы гораздо веселее, если бы эти самые «сайды» были пооригинальнее и разнообразнее. Нет же, на каждой из них нас ждет знакомый набор: собери осколки, закрой Бреши, отыщи 20 кусков серого лишайника и т.д. В общем, все рассчитано на таких больных перфекционистов, как я. Даже не знаю, жаловаться или благодарить.

Огнем и кирпичом

Как и раньше, боевая система предлагает два варианта раздачи тяжелых увечий: тактический и в реальном времени, причем жонглировать ими можно абсолютно в любой момент. Побойща в «реалтайме» напоминают любую другую action-RPG игру, давая в полной мере прочувствовать спинным мозгом напряженный ритм боя. Если же сопатийцы во время затяжной схватки начинают постанывать, а то и валиться без сознания, не лишним будет включить тактический режим и трезво, неспешно сербая чаек, оценить сложившуюся ситуацию. Так-с, ты – воскрешай павшего товарища, ты – кастуй заклинание с уроном по области, а ты – врубай невидимость и шуруй в тыл врага. Поехали.

Сами по себе главный герой вместе с сопатийцам, как те малые дети, беспомощны и ни на что не способны, а



коино побеседовать с каждым лично и узнать, как жизнь молодая, можно в лагере Инквизиции. Здесь можно обсудить с ними последние события, узнать каждого поближе или даже очень-очень близко. If you know what I mean.

А вас, Инквизитор, я попрошу остаться

Все вышеперечисленное держится на огромном ките, имя которому вселенная Dragon Age. Интересная, атмосферная, проработанная до мелочей вселенная. Письмами, записками, книгами под завязку набита каждая локация, что позволяет лучше узнать окружающий виртуальный мир, глубже окунуться в него, поверить в его существование. Inquisition – первый Dragon Age, в существование вселенной которого начинаешь верить не только благодаря многочисленным письмам, но и благодаря окружению: горным пейзажам, густым лесам, диловинным животным, мирно пасущимся на поляне. Это идеальный проект для тех, кто хочет задержаться в исследуемом мире надолго. Часиков на 100. Да, все это время можно посвятить коту, девушке или семье, но ведь там за экраном – волшебный мир. Мир, полный приключений, тайн и огнедышащих драконов. К черту кота!

Prince

потому не забывая вовремя менять им экипировку, раскидывать полученные очки способностей, подтирать им носик и менять памперсы. Лута в игре не так много, как в «Дьябле», например, но на его дефицит грех жаловаться, да и по внешнему виду он многим фору даст. Особо полюбившиеся вещишки можно всячески улучшать, присобачивая новые рукоятки, вставляя руны и т.д.

Раздевайтесь, будем знакомиться

Первые часы Dragon Age: Inquisition чем-то напоминают встречу выпускников: тебя встречают много знакомых, хоть и заметно изменившихся, лиц. Варрик, Лелиана, Кассандра – простой набор букв для непосвященных и милые сердцу имена для фанатов серии. Новички не менее колоритные и запоминающиеся: рогатый кунари-великан Железный Бык, импульсивная эльфийка Сера, демон Коул, считающий себя призраком человека. Компашку для вылазки можно собрать такую, что не соскучишься, особенно, если учесть, что спутники очень любят перекидываться словами друг с другом. Спо-

Вердикт

«Биовары» продолжают экспериментировать со своим рецептом идеальной ролевой игры. На этот раз канадцы решили удивить размерами игровых локаций. Удивили, но нафаршировать эти самые локации интересными и оригинальными сайд-квестами парни позабыли. В остальном же перед тобой типичный ролевой представитель от BioWare. И я пишу это с большим почетом и уважением, если вдруг ты не уловил. Знакомая вселенная, колоритные персонажи, продуманная боевая система. Если ты вдруг страдаешь от избытка свободного времени, то Inquisition с радостью это дело исправит.



ОРАНЖЖАД



SUNSET OVERDRIVE

XOne

Жанр:

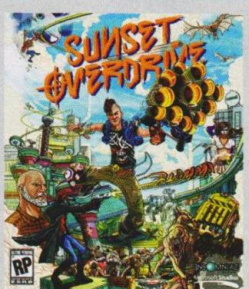
Шутер от третьего лица

Разработчик:

Insomniac Games

Издатель:

Microsoft Studios



В последнее время крупные игровые студии боятся экспериментировать и делать что-то поистине революционное. Ты только взгляни на мегагеймы в этом номере – сиквел на сиквеле, стыдоба-то какая. Ясен красен, что все игровые жанры уже придуманы, но ведь можно вдохнуть немного освежающего креатива и в уже существующие. Помиксовать малехо. Как тебе идея смешать футбольный симулятор с кровавым слэшером? Или файтинг с экономической стратегией? Это же гениально! У парней из Insomniac Games креативная жилка, естественно, работает не так хорошо, как у меня, но их идея совместить Tony Hawk's Pro Skater с шутером от третьего лица тоже заслуживает оваций. Хлопай. Знаю, что ты не хлопаешь, лентяй.

Заряжай мозги. И пушку тоже

Sunset Overdrive – одна из тех игр, в которой мозг не всегда поспевает за пальцами. Особенно поначалу, когда ты еще не разобрался во всех тонкостях игрового процесса. Ты скользишь по перилам, перепрыгиваешь с крыши на крышу, а в это время отовсюду прут оранжевые монстры, давая понять, что во время выполнения трюков тебе нужно еще и прицельно стрелять по ним. Сначала ты, конечно же, промахиваешься, падаешь на землю, изрыгая ругательства, но вскоре мозг настраивается на нужную частоту, пальцы начинают послушно выбивать чечетку, а твоё лицо демонстрировать довольную идиотскую ухмылку. Три слова: фан, скорость, фан. Да, знаю, я повторил слово «фан», но, поверь, его тут действительно много! Так вот чего не хватало шутерам от третьего лица все это время?

Веселящий газировка

В адрес видеоигр часто можно услышать, что они только про насилие, расчлененку и секс. Если бы... то есть, это все не правда! Вот Sunset Overdrive, к примеру, с правильным посылом в молодежь, так как она о вреде газировки и про-

чих энергетиков. Ты только посмотри на состав современных напитков: красители, разбавители, разрыхлители, охренители и, мое любимое, E331. Не пей эту гадость, пей только Red Bull (на правах рекламы). К чему это я? К тому, что весь замес в Sunset Overdrive начался именно из-за энергетического напитка.

Одна очень влиятельная корпорация выпустила свое новое пойло, забыв проверить перед этим, какой эффект оно оказывает на людей. А эффект оно оказывает не самый благоприятный – все, кто решился утолить им жажду превращаются в ужасных мутантов. А еще оно вызывает жуткое похмелье, но на фоне превращения в мутанта это как-то не сильно бросается в глаза, да. Если бы компания немного повременила и провела пару тестов, то данного инцидента можно было бы избежать, указав на бутылке соответствующий побочный эффект (ты ведь всегда их читаешь перед употреблением чего-либо, правда?). Но теперь поздно, город Сансет-Сити заполнили уродливые твари, и задача героя (можно создать парня или девушку) состоит в суровом выживании и спасении выживших. Да шучу я, расслабься. Просто веселись!





Заряд хаоса

Какое же может быть веселье да без друзей? Никакого, поверь. Когда-то я затеял знатную тусу у себя дома, но на нее никто не пришел. Это было совсем не круто. Так вот, в Sunset Overdrive с задачей развеять одиночество отлично справляется кооперативный режим на восьмерых человек – Отряд Хаоса. Присоединиться к другим игрокам достаточно просто, нужно лишь зайти в одну из фотокабинок, расставленных по всему городу. В сетевой режим ты попадаешь в том же прикиде и с тем же оружием, что и в одиночной игре. Тебе и твоей команде предложат две миссии на выбор: «Схватка» или «Засада». Спустя несколько раундов вас забросят на специальную ночную арену, в которой предстоит оборонять базу от монстров. Помимо полученного фана в конце всех также ожидает заслуженная награда. Это могут быть деньги, особые вещички и даже оружие, которое никто не запрещает забрать с собой в одиночный режим.



Не дай себе засохнуть сдохнуть

Основная фишка игры – необычное передвижение. Простой бег и ходьба – это ведь так скучно, что можно, зевая, случайно наступить на собственную челюсть. Совсем другое дело, когда ты скользишь по перилам и проводам, бегаешь по стенам в духе всем известного Принца (я не о себе, если что) и отпрыгиваешь от машин и крышных вентиляторов, словно от батута. Передвигаться по городу просто и безумно весело. Теперь даже банальные задачи в духе «доберись из точки А в точку Д» не нагоняют уныние, ведь в передвижении-то и вся соль. Скользи по заборам, прыгай по автомобилям – полгорода можно пересечь, не сделав при этом ни шагу! И даже скейтборд не понадобится (пусть Тони Хоук подавится от зависти). Все это превращает исследование доступных территорий в нескончаемый аттракцион безудержного веселья, все управление которым в твоих шаловливых руках.

Пушки – милые игрушки

За всем этим порой даже забываешь, что перед тобой как бы шутер как бы от третьего лица. Да-да, тут есть пушки и куча врагов, которые так и напрашиваются, чтобы ты ими воспользовался. К вооружению авторы подошли творчески, даже страшно представить, сколько было скурено марихуаны и съедено псилоцибиновых грибов, пре-

жде чем разработчики закончили работу над местным арсеналом. Как тебе пушка, стреляющая виниловыми пластинками? Или взры-





вающимися шарами для боулинга? Страйк! А гранатомет, который ведет огонь детонирующими плюшевыми мишками? Это тебе не поняша, пукающая радугой. Ощущения от стрельбы сугубо положительные, правый триггер приятно вибрирует при выстреле – в общем, сплошной оргазм.

Пока смерть не рассмешит нас

Главное – не стоять на месте. Топая на своих двоих, ты становишься очень легкой мишенью для разъяренных врагов, которые, и глазом моргнуть не успеешь, порвут героя как Тузик кружевное белье. Так что рецепт бессмертия в Sunset Overdrive предельно прост – шевелись! Но если с опорно-двигательным аппаратом у тебя проблемы, и герой, извиняюсь за мой французский, все же подох, не беда. Смерть в видеоиграх еще никогда не была такой забавной. После кончины протагонист возвращается весьма экстравагантным способом. Точнее – способами, их очень много. К примеру, выпрыгивает из гроба или падает из летающей тарелки. Порой так и хочется угородить своего протеза, дабы оценить очередной креатив игроделов.

А ты забавный. Тебя я убью последним

Юмором в Sunset Overdrive несет так сильно, что его можно разливать в небольшие флакончики и продавать в качестве одеколона. Персонажи не гнушаются стебаться друг над другом, то тут, то там проскивают отсылки к популярным играм и сериалам. Досталось и «Во все тяжкие», и Portal. В одном из заданий мне нужно было помочь чуваку по имени Jess отбиться от его старых дружков, которые настойчиво просили его сделать «еще одну варку и все». При этом





MEGAGAME

Партнер обзора

GameShop

Интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

Гоблинский перевод

Несмотря на немалое количество текста и диалогов в игре, издатель не поленился и не поспешил на качественную озвучку на русском языке. Все актеры правильно подхватили безумный стиль игры и очень круто озвучили своих персонажей. Свои весомые пять копеек в локализацию вставил и Дмитрий Пучков, он же Гоблин, он же Опер — знаменитый российский переводчик и актер дубляжа. В общем, это один из тех редких случаев, когда русская озвучка не уступает оригиналу. Ну, может быть, совсем чуть-чуть...

Jess не забывал пару раз вставить в свои фразы фирменное «Bitch». Ну разве не прелесть?

Не стесняются разработчики также разрушать «четвертую стену». Главный герой прекрасно осознает, что он находится в видеоигре и порой выдает достаточно комичные замечания по поводу ее игровых условностей. Сами задания тоже не отстают по забавному уровню угарной безбашенности: погоня за реактивным поездом, сопровождение робо-песика-убийцы к его хозяйке. Банальных заданий почти нет, а если и попадают, то они так забавно обставлены, что «ха-ха-ха» так и просится наружу.

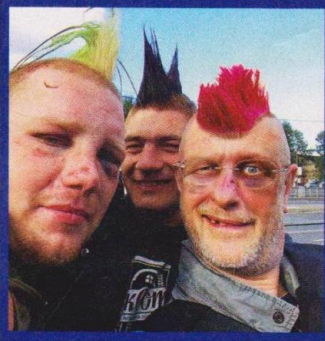
Эпилептикам вход воспрещен

Sunset Overdrive — яркая, красивая, сочная. Картинка — просто загляденье, Insomniac Games знают, чем порадовать прихотливый геймерский глаз. Огромный открытый город так и манит: «Исследуй. Исследуй меня полностью». В Сансет-Сити смешалось все: западная культура, восточная, футуристика. И смотрится весь этот винегрет на

удивление весьма органично. Количество деталей, разнообразие цветов и многоуровневый дизайн поначалу вводят в ступор, мозг не в состоянии охватить и переварить все, что происходит на экране. А еще Sunset Overdrive — невероятно стильная игра. Во всех смыслах. Здесь даже шкала стиля отдельная есть. Сражайся стильно и получай вкусные бонусы. Какие? А какие выставишь сам.

В игре есть так называемые усилители, получаемые за выполнение некоторых сюжетных заданий и сбор разбросанных по городу предметов. С их помощью героя можно научить пускать торнадо при ударе или взрывать все вокруг при отскоке. Сюжетные и по совместительству самые крутые усилители еще нужно сварить. Варка происходит только ночью, а сама игра ненадолго превращается в некий аналог Tower Defense. Нужно не дать прущим отовсюду монстрам уничтожить контейнер, расставляя смертоносные ловушки и раздавая люлей лично. Не игра, а сплошное веселье под острым соусом сумасшествия и безразсудства.

Prince



Вердикт

Самый забавный, яркий, безумный, шибанутый апокалипсис из всех, которые я когда-либо видел. Веселье в стиле нон-стоп, стрельба в непрекращающемся движении. Insomniac Games вырезали, переколбасили и впили обратно все, что могло бы вызвать хотя бы намек на скуку. Sunset Overdrive — отличный способ оторваться на полную катушку. Забудь обо всем, есть только ты, огромный город, наполненный монстрами, и твой верный гранатомет, стреляющий взрывающимися мишками. Настало время для безудержного веселья!



FARCRY 4

Жанр:
Action, FPS

Разработчик:
Ubisoft Montreal

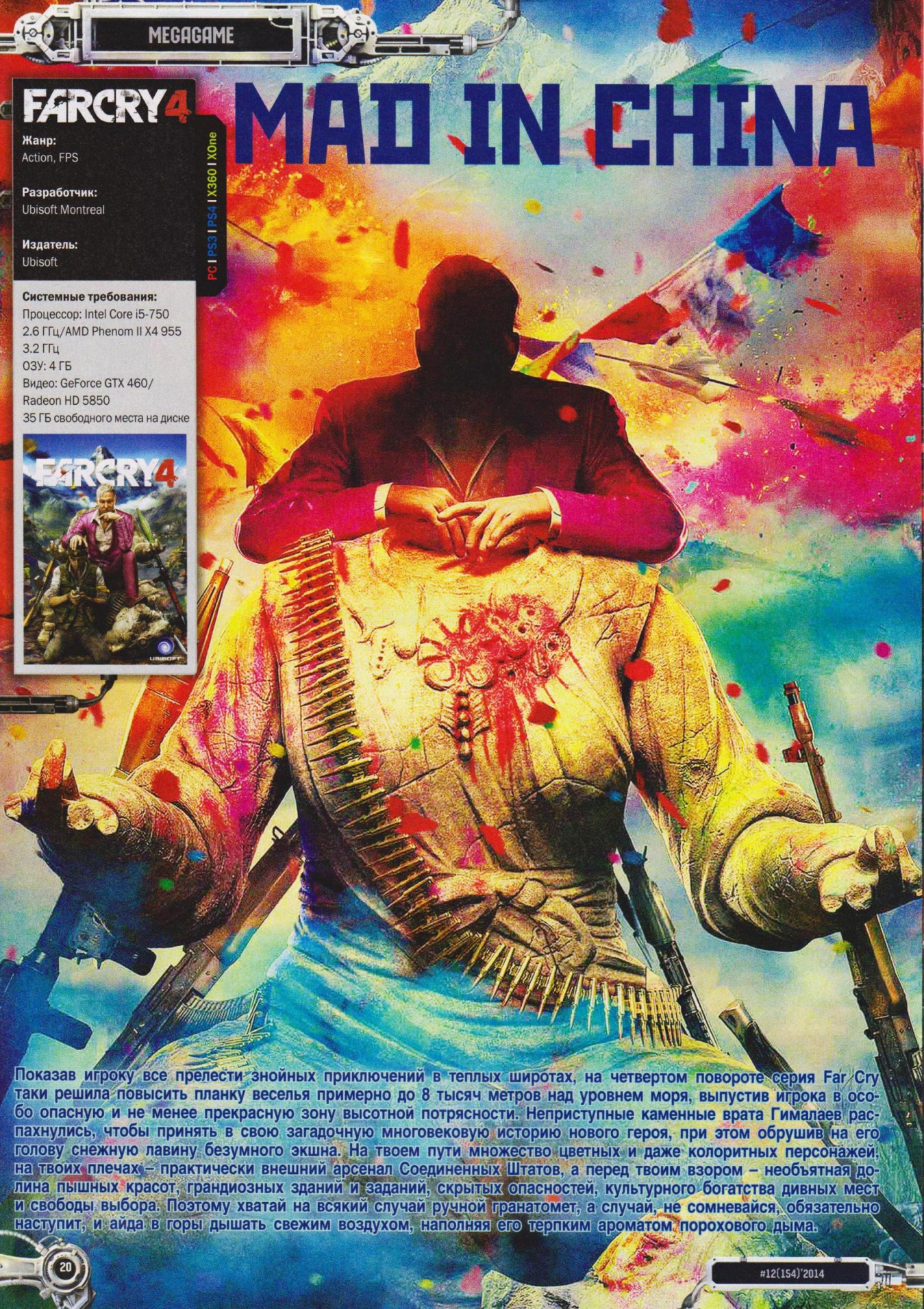
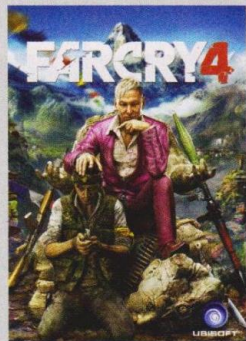
Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

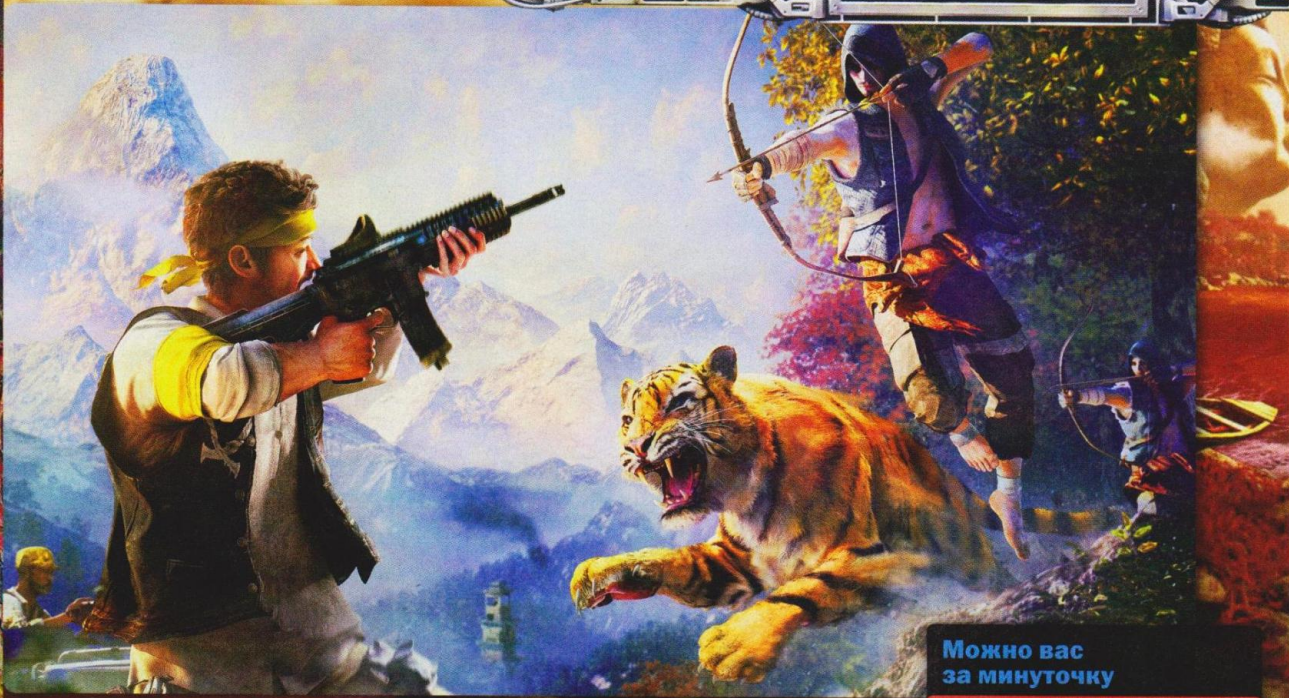
Процессор: Intel Core i5-750
2.6 ГГц/AMD Phenom II X4 955
3.2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 460/
Radeon HD 5850
35 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

MAD IN CHINA



Показав игроку все прелести знойных приключений в теплых широтах, на четвертом повороте серия Far Cry таки решила повысить планку веселья примерно до 8 тысяч метров над уровнем моря, выпустив игрока в особо опасную и не менее прекрасную зону высотной потрясности. Непрístupные каменные врата Гималаев распахнулись, чтобы принять в свою загадочную многовековую историю нового героя, при этом обрушив на его голову снежную лавину безумного экшна. На твоём пути множество цветных и даже колоритных персонажей: на твоих плечах – практически внешний арсенал Соединенных Штатов, а перед твоим взором – необъятная долина пышных красот, грандиозных зданий и заданий, скрытых опасностей, культурного богатства дивных мест и свободы выбора. Поэтому хватай на всякий случай ручной гранатомет, а случаи, не сомневайся, обязательно наступит, и айда в горы дышать свежим воздухом, наполняя его терпким ароматом порохового дыма.



Акклиматизация

Без густых соплей и нежных предисловий нас бросают в сюжетный котелок практически с самого начала. Главный герой, он же Аджай Гейл, прибыл в горную страну Кират транзитом с Америки, чтобы развеять на ветру свою мамочку, которая выпала в порошок, на ее же родине и по ее же воле. Но, как оказалось, истинная цель предка заключалась в иных перспективах, а банальная традиция стала лишь предлогом для возвращения сына в азиатскую глушь. Маленькую страну многие годы раздирало противостояние деспотичного главаря Пэйгана Мина, который воздвигнул свою эпатажную задницу на престол короля и народного ополчения с символическим названием «Золотой Путь», который сформировали родители нашего юного бойца. На самом деле мать хотела, чтобы отпрыск возглавил повстанческое движение и выполнил широкомасштабную диверсию в тылу Белого Тигра. Ну, как говорится, если ты плюнешь на коллектив – коллектив утрется, а если наоборот – ты утонешь, поэтому, что поделать, пришлось возглавить армию повстанцев, взяв курс на изничтожение королевской гвардии, да и вожака Пэйгана непосредственно.

Последний имеет стойкие контакты с преступным миром, ведь сам он – верный сын гонконгской мафии. Видимо, полюбились его сердцу плодородные горные луга, дающие вместо чая сочные урожаи опиума, который под его чутким руководством перекачивают в тяжелый героин, не отходя от поля. Вот и отжал у бедных коренных жителей матушку землю грубой силой, при этом заставил население почитать его лицо в особо извращенном формате, создав свой искусственный заменитель величественной культуры Кирата. И это заметно практически во всем: агитационные плакаты, отождествление с царскими животными и даже мест-

ными божествами, предписание эпичных повестей и полоскание мозгов посредством радиовещания. Подобным образом азиат в розовом костюме продвигает культ своей личности в массы, вытирая ноги о духовное наследие страны. Некоторые слои общества, разумеется, не смогли принять такую вопиющую пахабень и стали на тернистую дорогу борьбы за свободу и справедливость, а ведь немалая толпа числится по обе стороны баррикад. Именно здесь начинается самое интересное.

Внимание, приближается лавина треша!

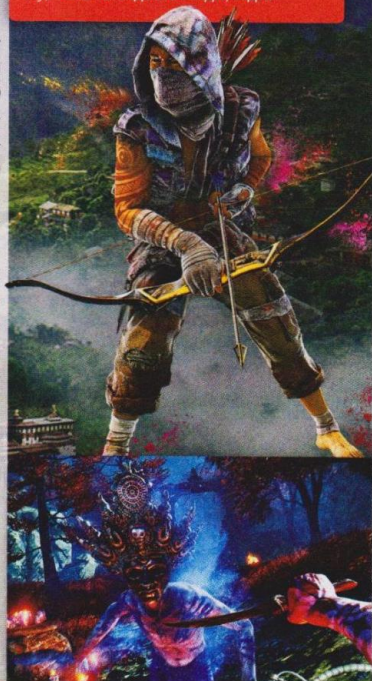
Все задания сюжетной кампании наряду с дополнительными поручениями служат одной благой цели – вырвать Кират из цепких лап жестокого диктатора Мина. Прокладывать Золотой Путь в направлении победы нам помогают его предводители Амита и Сабал, периодически награждая героя жизненно важными миссиями. Так уж срослось, что мировоззрение этих двоих диаметрально противоположное, а положение в обществе, по сути, равное, поэтому игроку на ключевых развилках повествования приходится делать нелегкий выбор, занимая сторону не то дерзкой девицы, которая стремится вытащить родную страну на вершину процветания любым доступным способом, не то мужественного солдата, в менталитет которого глубоко пустили корни традиции предков и философия мудрецов. Часто, принимая сторону одного персонажа, мы огорчаем другого, а иногда вовсе руководствуемся личными предпочтениями, закладывая болт на стороннее мнение.

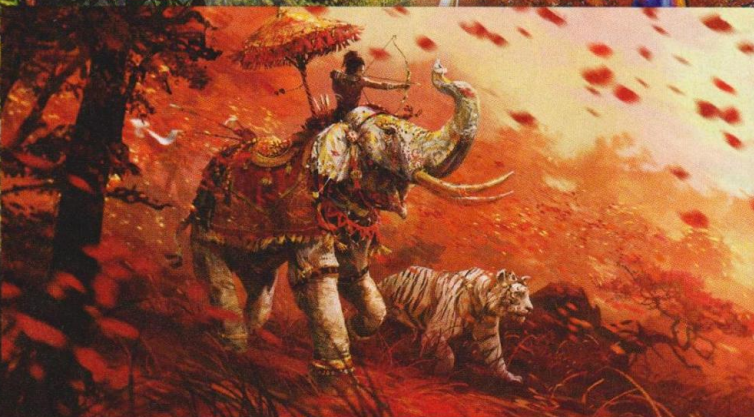
Хронический пилюлит

Разумеется, в щедрой на ресурсы и красивой на природу местности обитает много других работодателей, так что скучать от дефицита разнообра-

Можно вас за минуточку

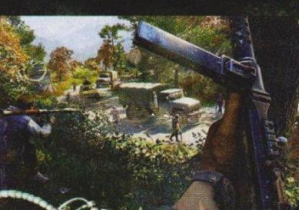
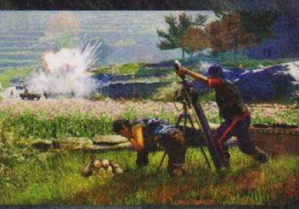
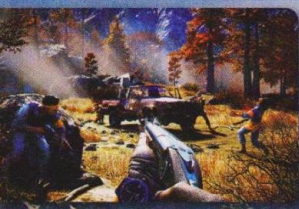
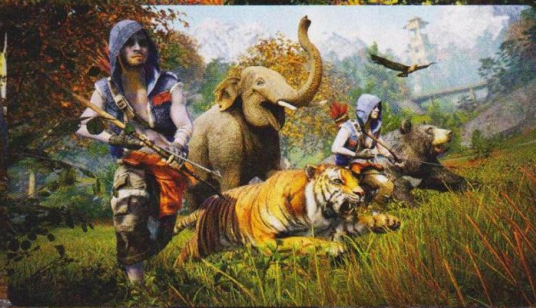
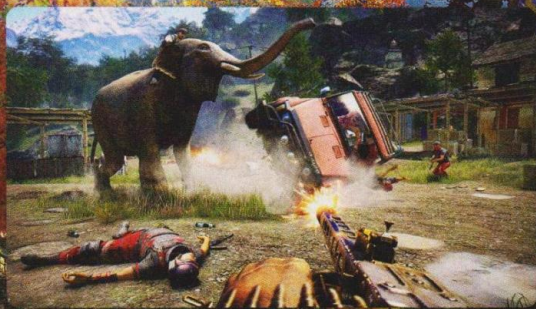
Интересно, что Far Cry 4 можно пройти всего за 15 минут(!), посмотрев альтернативную концовку, не успев начать саму игру. После теплого общения Пэйгана Мина и его узников за обеденным столом, король Кирата ненадолго отлучается, при этом уточняя, что вернется через 10 минут. Самое забавное, что если выждать это время, не покидая дом, он действительно придет обратно и сделает то, что ты увидишь, если подождешь его 10 минут. Ну, чего ты ждешь? Иди, жди!





На краю, как в раю

В этой игре, как повелось у «Юбиков», также реализована идея дополненной реальности, когда герой, собирая фрагменты особого артефакта «тханка», переносится в память древнего воина Калинага, который нашел в Гималаях райский мир Шангри-ла и постепенно освобождал его от демонов-поработителей – здесь другая физика (вода течет вверх), своеобразный антураж, архитектура и цветовая палитра. Выглядит завораживающе и просто сказочно.



зия не приходится. Темнокожий религиозный фанатик Логин неоднократно зашлет нас высоко в снежные горы искать редкостные артефакты или воровать у противника не менее редкостные минералы, таким образом налаживая материальное положение свое и своего народа. Тронутый умом и непомерно активный янки по имени Херк обязательно вызовет по расции беду на свою голову, после чего неожиданно свалится на твою, осыпав щедрым потоком совершенно безумных заданий, будь то в логове противника или же на белоснежном пике гималайского массива.

Не обошлось и без старого знакомого детектива Уиллиса, нос которого был просунут, кажется, во все укромные щели нашей милой планеты и у которого божественный талант изымать выгоду с подобно умелых ребят, ведь от него Аджай получит несколько особо опасных поручений в обмен на засекреченную информацию о своих родителях. И хотя квестодержателей значительно больше, стоит отметить двух отпетых нариков – Йоги и Реджи, которые балуются экзотическими веществами на потеху и нам, и себе, ведь ни одно их задание не обходится без приема дозы крепкого зелья, когда мир обретает в прямом смысле новые краски и падающие с неба автомобили, а тебя забрасывают вообще неведь куда, и будь добр, ищи путь домой в цветной горячке как умеешь.

Гималай-махалай, пощади, не убивай

Один из раздражающих факторов касается маршрута некоторых миссий, покидать который нельзя ни на шаг, ибо накажут провалом и ребутом, при этом игрок теряет возможность пойти очевидно альтернативным путем или навестить близлежащее неизведанное место. Очередной недостаток поразил и местное радио, которое циклично вещает одни и те же сообщения, что со временем начинает приедаться. Зато сайдквесты балуют вариативностью и креативом, появляясь порционно после захвата королевских аванпостов. Здесь тебе и сафари на самых редкостных животных,

каскадерские заезды для местной киностудии, освобождение заложников, ликвидация командиров, сопровождение груза с отстрелом вражеских атак и даже скрытное разминирование центральных объектов Золотого Пути. Ритма в танец добавляют случайные события, как вот защита соратников от нападения, убийство вражеского курьера, перехват королевского груза или уничтожение военного эскорта. Такой стремительный поток горных заданий непрерывно качает по руслу твоих сосудов литры адреналина, то неспешно сопровождаемая зубной состав по рельсам изумительной красоты и загадочного мира, то разгоняя его до дребезжания в деснах и надрыва сердечной мышцы.

Ах, как хочется ворваться в городок

Проповедовать равенство и справедливость мы будем, естественно, не с голыми руками, ведь арсенал насчитывает 64 единицы вооружения, среди которого как традиционные прототипы, так и уникальные предметы. Благо, весь этот цветник есть на ком отработывать, поскольку территория усыпана вражескими радиовышками и блокпостами, которые после захвата периодически подвергаются контратакам с убедительным количеством нападающего мяса. Изюминкой программы стали крепости Пэйгана Мина и его цепных псов, которых в сумме четыре здания. Это реально неприступные цитадели, завоевать которые – задача не из легких, поскольку подходы запечатаны, поля заминированы, на дальние дистанции работают снайперы, внутри сидят крепленные салаги с пулеметами возле нескольких сигнализаций для вызова подкрепления. Неписи, к слову, обладают продвинутой ИИ, действуя ситуативно и тактически продумано.

Тем не менее, в одиночку или с товарищем, взять бастилию вполне реально, причем не обязательно штурмом. У каждого строения имеются слабые точки и скрытые лазейки, поэтому режим стэлса можно реализовать в любой ситуации. Можешь попробовать залезть в лоб верхом на слоне с РПГ, гранатометом и Де-зинтегратором наперевес, а можешь сыграть в крысу и



выключить все вражеские сигнатуры, используя мачете, снайперку Хищник и тихобойный арбалет с болтами. По мере прохождения Аджай улучшает способности, распределяя очки опыта по веткам слона и тигра, которые ориентированы на физическую подготовку, выносливость, ориентацию, особые приемы рукопашного боя, использование огнестрелов. Настоящий вызов боевым навыкам, фантазии и находчивости бросает Арена Шанат, где игрок сражается против самых разномастных и разношерстных упырей, побеждая в раундах и повышая звание. Рекомендую играть только на тяжелой сложности.

Сры, мій рідний Cry

Настолько прекрасно, детально и глубоко воссозданного мира в играх я не видел уже давно. Или вообще не видел. Это самобытная природная среда, которая обросла древней культурой малочисленного народа. Гималайская зона имеет высокую динамику рельефа, что открывает невероятные перспективы для интересного геймплея. Зеленые луга чередуются неприступными скалами, где ты волен заняться альпинизмом, взяв на вооружение крюк-кошку, а величественные водопады формируют могучие русла горных рек. В угоду географии дороги вьются бесконечными серпантинами, буквально на каждом пово-

роте бросая в глаза путешественника изумительные пейзажи, шикарные картины заснеженных горных склонов и пышущих жизнью долин. Правда, высотные районы позволяют бороздить преимущественно в рамках конкретных заданий.

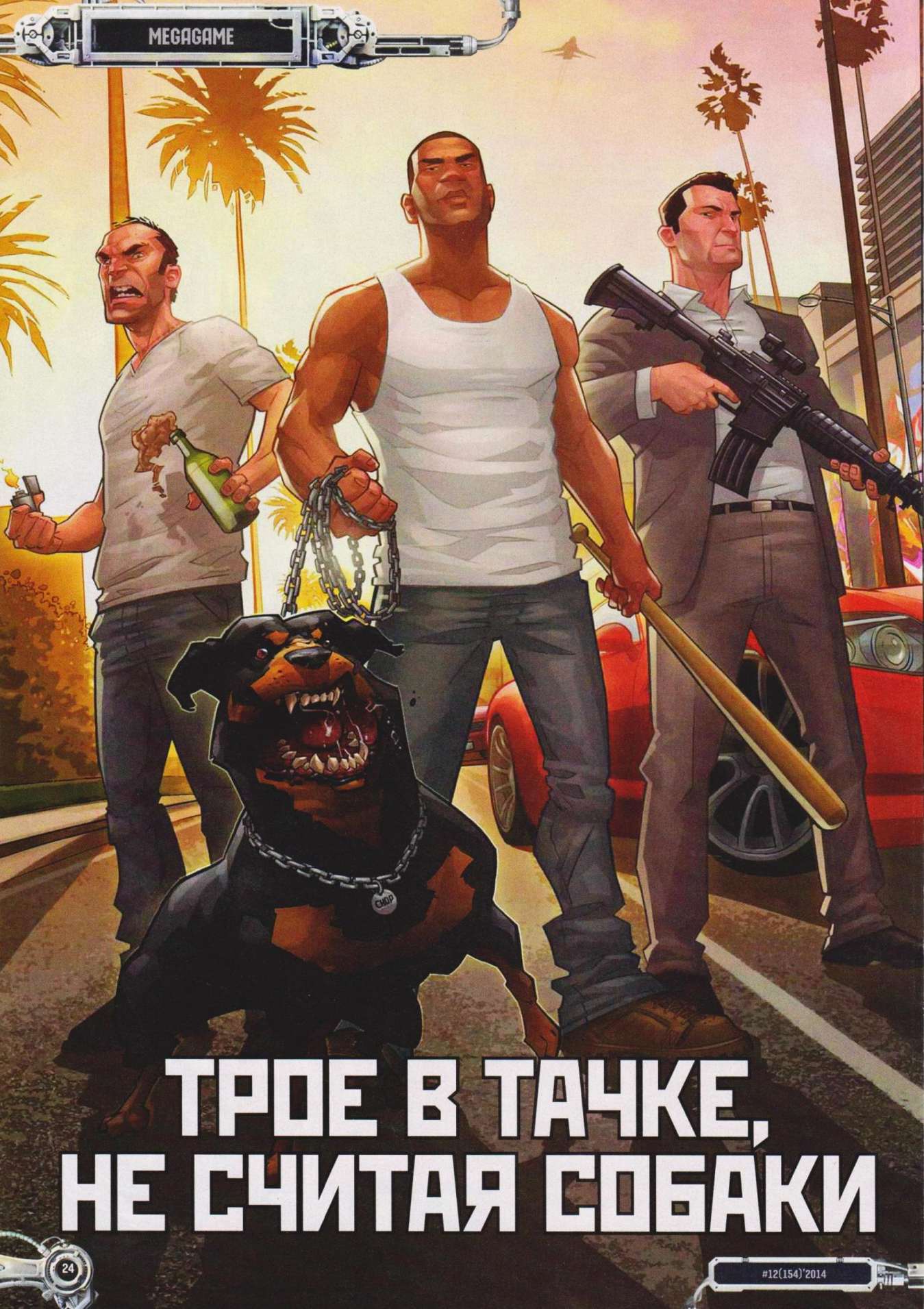
Животный мир переполнен различными видами ходячих, ползающих и летающих, пушистых, гладкошерстных и скользких, пернатых, зубастых и рогатых, а поведение братьев наших меньших вполне убедительно – медведи дерутся за территорию, рысь гоняет замбара, тигр охотится на яка. Кроме того, территория Кирата усыпана множеством уникальных зон, и по справедливой закономерности наиболее привлекательные достопримечательности расположены в самых труднодоступных местах. Исследовать природные ландшафты и рукотворные храмы нам поможет солидный транспортный парк, в составе которого автомобили различных конфигураций для сухопутных путешествий, лодки для покорения водоемов, гироконтер и планер для путешествий по воздуху. А прикупив костюм-крыло, можно в любой момент организовать стремительный спуск после тяжелого подъема. Визуально окружение выполнено превосходно, но созерцать прелести в максимальных настройках графики получится только на хардовом железе.

Евгений [Kvovan] Абрамов

Вердикт

Благодаря отважным воинам «Юбисофт», серия Far Cry взбирается все выше и выше, цепко удерживая возле мониторов очумелых игроков, развивая популярную франшизу в правильном направлении, сгущая уровень удовольствия до предельной концентрации. Перед нами уникальная возможность пережить незабываемое приключение в превосходном открытом мире, причаститься к тайнам древней культуры, дать жару в зоне вечной мерзлоты, лихо прокатиться по безумно красивым ландшафтам и покорить новую вершину незабываемых эмоций в еще более живом, динамичном и атмосферном блокбастере.





**ТРОЕ В ТАЧКЕ,
НЕ СЧИТАЯ СОБАКИ**



grand theft auto V

PS4 | XOne

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Rockstar North

Издатель:

Rockstar Games



К тому, что новая часть «Автоворишки» сначала выходит на консолях, и только потом с большой задержкой подвыпившая доползает до дверей PC-адептов, мы уже давно привыкли. Это воспринимается как само собой разумеющееся, как вытирание полотенцем после купания: сначала – лицо, потом... все остальное. Но с пятой частью господина из Rockstar решили немного изменить наше устоявшееся мировоззрение. После консольной версии нам предлагают... снова консольную версию. Нет, ну что угодно чертяки придумают, лишь бы не на ПК.

Протиснуться в текстуры без мыла

По сути, обновленная Grand Theft Auto V – это повторение истории улучшенной The Last of Us для PS4. Новая консоль, игр почти нет, почему бы не выпустить на ней один из лучших проектов прошлого года? Лично я причин не выпускать не вижу. Если ты видишь, то протри глаза – всякое может помешаться, когда долго палишься в напечатанные буквы. А тут еще и обновленный графон. Трудно поспорить с тем, что пятая GTA была одной из красивейших игр с открытым миром на старых консолях, но создателям все же пришлось поубавить свой пыл, дабы втиснуться в устаревшие технические рамки железа десятилетней давности. С переездом на PS4 и Xbox One Rockstar с облегчением выдохнула и решила отыгаться по полной.

Обогащенная некст-ген графоном GTA V прекрасна. Мыло с экрана вытерли, траву на грядках посадили, деталей понапихивали во все места. Даже машин и прохожих на улице стало гораздо больше. Неужто за один год в городе в два раза подскочила рождаемость? Теперь понятно, чем местные жители занимаются в свободное время в своих красивых, высокодетализированных домиках. В общем, Лос-Сантос зажил новой жизнью, можно ехать на экскурсию. Но и на некст-ген графоне бывают пятна. Не думаю, что многих обрадует ограничитель в 30 fps, причем иногда (при езде на больших скоростях в центре города, например) он еще и умудряется проседать. Да и от «лесенок» полностью избавиться так и не удалось. Но все это мелочи на фоне того, чего все-таки удалось добиться Rockstar с переездом на новое поколение.

Вор должен сидеть в авто

Те, кто следит за серией еще с первых частей, не могли не заметить, как сильно повзрослела GTA за все эти годы. Из аркадной погонялки-пострелушки с видом сверху франшиза превратилась во взрослый, серьезный криминальный боевик в лучших традициях

фильма «Схватка» с Аль Пачино и Робертом Де Ниро в главных ролях. Безумная резня и немотивированные массовые убийства уступили место киношной подаче и драме. Здесь все еще можно схватить ракетницу и устроить на автострате настоящую вакханалию, превращая дорогу в свалку покореженных автомобилей. Но акценты сменились, игра уже не об этом. И даже не об избивании битой женщин легкого поведения.

Ограбление по сети

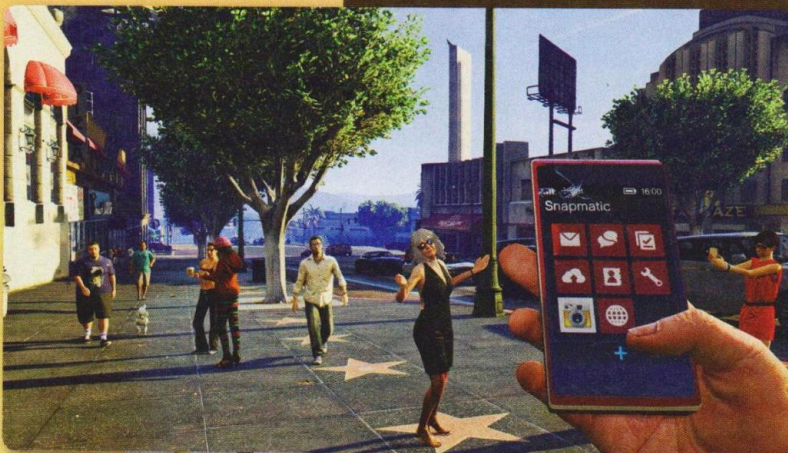
Новая GTA – она как шампунь-кондиционер. Не в том смысле, что очищает волосы от посторонних загрязнений, бережно их полируя, а в том, что 2 в 1. На диске с игрой разместилась не только сама игра, но и ее онлайн-ответвление – GTA Online. Это не просто сетевой режим, а полноценная игра с отдельной сюжетной линией. Не такой крутой, как в основной GTA V, конечно, но тоже вполне интересной. По сути, это обычная GTA только с живыми игроками. Создавай персонажа, выполняй совместные миссии, гоняй в гонках, делая ставки, качайся, покупай шмот. В общем, занимайся всем тем, что в реальной жизни либо не по карману, либо опасно для здоровья. Добавлю лишь, что без друзей здесь скучновато, так что ищи товарищей, сколоти с ними собственную банду и вперед грабить корованы.





Жил-был Чоп

У Франклина есть собака – ротвейлер по имени Чоп. Его можно выгуливать и травливать на не понравившихся тебе прохожих. А еще, с помощью мобильного приложения iFruit для iOS и Android, его можно обучить новым командам: сидеть, служить, притвориться мертвым или сделать мертвым кого-нибудь другого. Хороший песик.



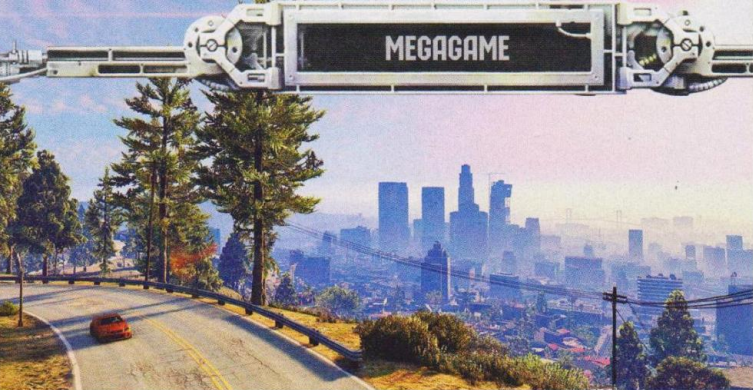
«О чем же она?» – расстроено спросишь ты. Или не спросишь, так как играл в нее на старых консолях или «прошел на Ютубе». Но я все равно ведь отвечу: она в первую очередь о героях. В GTA V создатели впервые предоставили на растерзание игрока трех героев вместо одного, что окончательно развеивает все иллюзии того, что на экране – твоё альтер-эго. Нет, перед тобой личности, живые персонажи со своими жизненными проблемами и тараканами как на кухне, так и в голове. По качеству подачи игровой истории с новой GTA может сравниться только The Last of Us. Если что, это сейчас был очень лестный комплимент сценаристам игры. Я бы даже отправил им бутылочку красного вина, но оно закончилось – надо же было чем-то смочить горло перед написанием обзора.

Затишье перед пулей

Игра разгоняется, не спеша. Не жди прямо на старте начала заданий в духе: «угони полицейскую тачку, перемочи всех членов вражеской группировки, после чего сбрось на небоскреб ядерную бомбу». После небольшого пролога начинается спокойное, размеренное повествование. Главный герой Майкл уже давно нагнал, настрелял и отбегал свое. У него теперь жена, дети, особняк с бассейном и еженедельные походы к психиатру. Вроде бы все есть, но чего-то не хватает. Семейка у Майкла, мягко говоря, не сахар. Развратная женушка изменяет с инструктором по пен... теннису, сынуля-трутень днями режется в видеоигры и «ностальгирует» на журналы с голыми тетями, а доча готова на все, чтобы засветить свою мордашку на ТВ.

С другой стороны, имеем Франклина – противоположность Майклу. Молод, не скован семейны-





ми узами и с непреодолимым желанием надрать зад всему миру, сорвать большой куш и уехать в закат на дорогом суперкаре. Хотя с последним вроде бы проблем и не наблюдается, Франклин — умелый автогонщик. Но все никак подходящий повод в его дверь не стучится. Вот и живет парниша в небольшом домике вместе со своей тетей, у которой крыша поехала на почве феминистских шуточек. Франклин готов взяться за любое крупное дело, но его друг из банды Grove Street подкидывает ему лишь мелкий порожняк, а еще чаще — головную боль.

Но все меняется, когда оба героя сталкиваются друг с другом. Майкл словно встречает себя самого в юности. Только черного.

Семья превыше всего

Герои быстро становятся закадычными корешами и начинают вместе творить великие дела. Ну, поначалу не совсем великие... Вот звонит, к примеру, Майклу его сынуля-раздолбай и говорит, что пытался продать его любимую яхту, но ее угнали. Вместе с ним. Что поделать, надо выручать глупого мальчика. Или, скажем, дуреха-дочурка погнала тусить с порно-режиссером. Как тут не вяжешься? Конечно, такие «дочки-матери» и «папки-сыночки» не будут продолжаться вечно. Игра просто постепенно знакомит нас с персонажами и их проблемами, дает время, чтобы мы почувствовали к ним симпатию и привязанность. И у нее это здорово получается, стоит отметить.

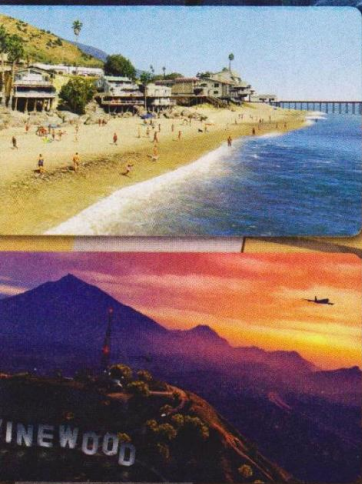
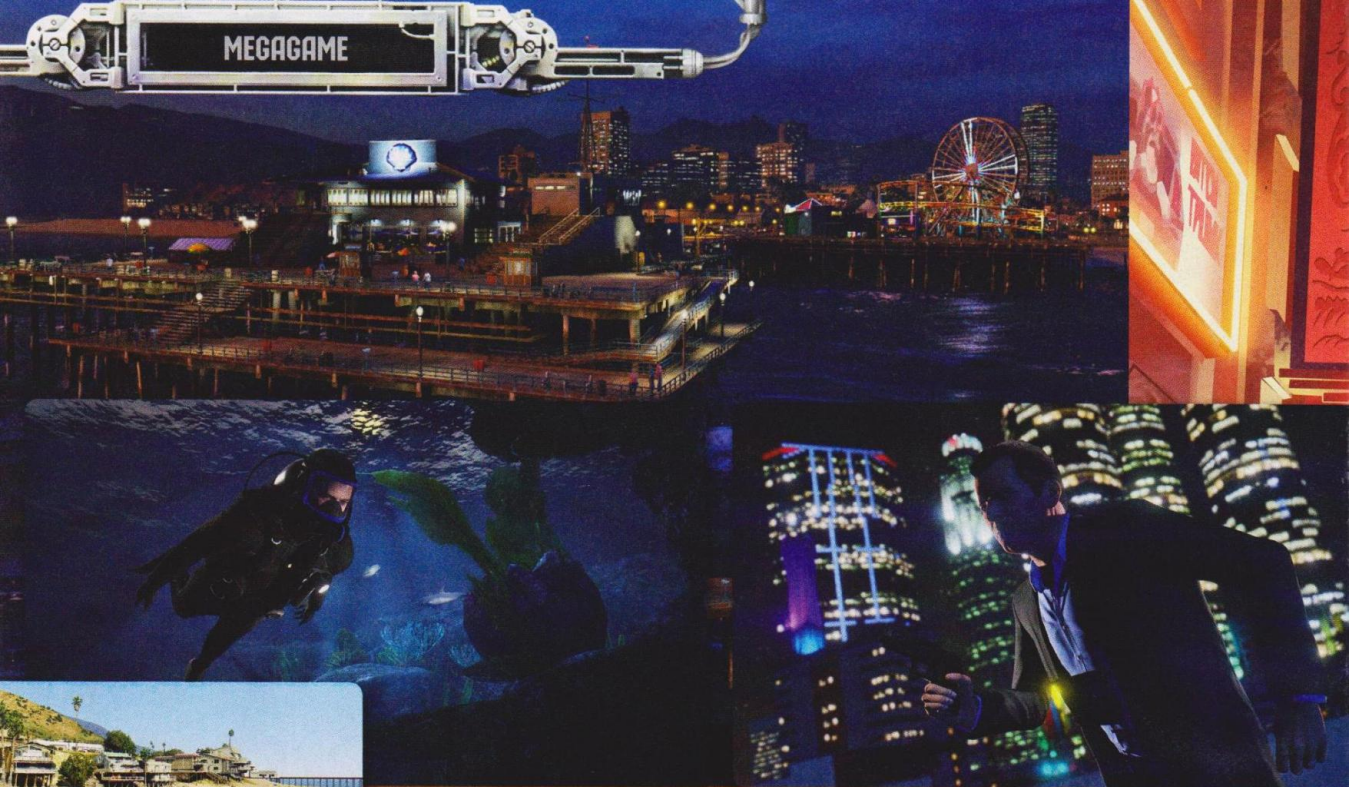
Но постепенно желания игрока растут, хочется серьезных погонь и перестрелок. И игра тут же открывает перед тобой еще одну карту — ограбления. Полномасштабные, спланированные операции, а не просто «морды в пол, рубли на

стол!» На выбор всегда предоставляют несколько вариантов: к примеру, усыпить всех газом, либо пойти в открытую. Конечно, логичнее выбрать первый вариант, но ведь требуемый газ еще нужно предварительно достать, а его по телефону не закажешь вместе с доставкой китайской еды. Игра даже предлагает, кого именно из компань-



Ирония судьбы, или «Гони свою мобилу и деньги, чувак!»

Покупатели GTA V стали жертвами реального ограбления, виновниками которого стали трое преступников в масках. Хорошая рекламная кампания? Не совсем. Под запуск игры множество людей традиционно собрались у ближайшего магазина видеоигр, как вдруг к магазину подкатила машина. Ее пассажиры, вооруженные пистолетами и электрошокерами, отобрали у потенциальных покупателей кошельки и телефоны, не забыв при этом прихватить кассовый аппарат из магазина. Одному из геймеров посчастливилось получить удар электрошокером, остальные же отделались легкими и тяжелыми испугами. Налетчики оперативно скрылись, не успев застать полицию. Вывод: покупайте игры в цифровых магазинах.



онов брать на дело: опытного человека, который запросит немалую долю, либо зеленого новичка, но со скромными запросами. В общем, к подготовке нужно относиться серьезно, чай не чебуречные будем грабить.

Самоугонный аппарат

И вот ты мчишь на мотоцикле с сумкой денег за спиной, пытаешься скрыться от копов. Пальба, вертолеты, сирены. Адреналин просачивается сквозь пальцы, правый висок пульсирует, губа иссушена до крови. Это невероятно круто, ни один кинобоевик не способен передать этого ощущение.

Но потребности растут, и вскоре ты начинаешь хотеть все большего и большего...

Небольшое отступление. Я вообще-то нормальный, здравомыслящий человек. Не подумай ничего такого, я не маньяк какой-то. Ну, могу на кассиршу прикрикнуть, чтобы быстрее деньги отдавала. Ну, сдачу, в смысле. Но в остальном, я спокойный и рассудительный.

... и большего! И либо в Rockstar есть своя команда экстрасенсов, либо им помогает высший разум. Есть еще вариант, что среди них – гений, но я в гениев не верю. Так вот, как только душа начинает просить чего-то за пределами жестокого, угарного и безбашенного, игра нам это преподносит на блюдечке с каемочкой алого цвета. Неужели семьянин Майкл и порядочный с виду нигга Франклин внезапно так войдут во вкус, что начнут устраивать кровавые карусели везде, куда бы они ни пошли? На самом деле все гораздо изящней, если вообще можно применить слово «изящно» по отношению к этому персонажу. К этому конченному шизу, больному на всю голову маньяку и просто обворожительному психу. Прошу любить, жаловать и заткнуться нахрен. Тревор.

Управление гневом

Тревога можно назвать воплощением всего того, чем мы тайне от своей совести занимались в ранних играх серии GTA, а именно: мочили всех без разбора, давили тачками, подрывали... ну, я думаю, что ты уже вспомнил. Чувак малехо психически неуравновешенный и приходит в бешенство из-за любого раздражителя. С кем не бывает. Вот только раздражителем для Тревоги является вся окружающая среда. И этот персонаж как нельзя лучше подходит для тех безумств, припрятанных глубоко в цифровом коде игры. Ведь сложно представить Майкла, который только что задумешно

В мире животных

В обновленной Grand Theft Auto V обнаружено 27 мест, позволяющих перевоплотиться в какое-нибудь животное. Съев специальный наркотик, можно превратиться, например, в чайку. Функция «гадить прохожим на головы» работает исправно. Помимо птичек также можно попробовать себя в роли кота, собаки, курицы, коровы, олени и других рогатых. Чтобы найти спрятанные вещества, придется попотеть, исследуя территории вдоль и поперек, но результат того стоит.





Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31



побеседовал с сыном, а уже через пару минут без разбора расстреливает мирных хипстеров. Тревор же делает это каждое утро вместо зарядки. Ты не подумай, настреляться дают каждому персонажем, но игра так плавно к этому подводит, что это не сразу осознаешь.

Обновление автопарка

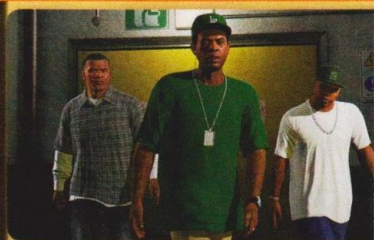
Описывать геймплейную часть, думаю, не имеет смысла. Даже никогда не игравшие в GTA знают, чем можно заниматься в GTA. Ограбления, заказные убийства, погони с перестрелками. Тут можно лишь добавить, что в пятой части все это выполнено на более высоком уровне, сюжетные задания максимально разнообразны, а забавная болтовня героев не дает заскучать даже во время длительных поездок. Лучше сфокусируюсь на новых плюсах обновленной версии. Самым заметным нововведением, конечно же, можно по праву считать вид от первого лица. Да-да, все верно, огромную песочницу отныне можно исследовать, смотря на виртуальный мир глазами персонажей. Не важно, плаваем ли мы, управляем самолетом или автомобилем, выбранный тип камеры меняться не будет (если, конечно, ничего не менять в настройках). Сказать по правде, управлять героем

от первого лица на порядок сложнее, по крайней мере, нужно долго привыкать, но новый эксперимент ты получишь гарантировано. Из менее существенных шняшек – новые функции, связанные с контроллером в версии для PlayStation 4. Разговоры по мобильнику, к примеру, теперь транслируются через встроенный в геймпад динамик, а световая полоса мигает то красным, то синим во время преследования. В темной комнате, кстати, круто выглядит.

Вернуться в городок

Grand Theft Auto V по-настоящему цепляет. Цепляет своей историей, огромным и невероятно проработанным открытым миром, богатыми возможностями, свободой... А в обновленную версию вот еще и графон улучшенный завезли. Вроде бы и мелочь, а приятно пройти игру второй раз, дабы взглянуть на уже знакомый мир по-новому, а потом еще и третий, чтобы завершить ее с видом от первого лица. Хочется исследовать каждый игровой уголок, увидеть все значимые места и достопримечательности, не пропустить ни единого дополнительного квеста. Пожалуй, я задержусь в Лос-Сантосе еще на месяцок-другой.

Олег [Prince] Скубицкий



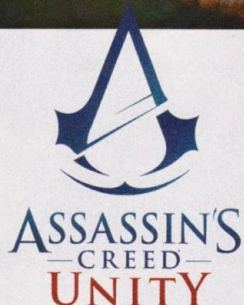
Вердикт

Лучшая игровая песочница перебралась на новое поколение консолей. За год ничего не изменилось: лучший игровой сценарий, самый проработанный открытый мир и 100500 способов, чем в нем себя занять. С технической же стороны обновленная Grand Theft Auto V стала тем, чем должна была стать изначально, но не смогла из-за недостаточной мощности старых консолей. Это невероятная игра. Если она не заслуживает высшей оценки, то я уже и не знаю, какая игра сможет ее заслужить.



PC | PS4 | XOne

ЭТО СЕКШЕН РЕВОЛЮШЕН

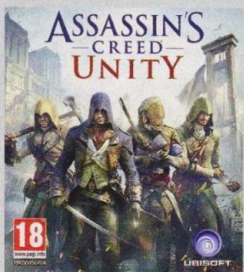


Жанр:
Action-adventure, stealth

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: Intel Core i5-2500K
3.3 ГГц / AMD FX-8350 4.0 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 680 /
AMD Radeon HD 7970
50 ГБ свободного места на диске



Assassin's Creed – без преувеличения самая популярная игровая франшиза от Ubisoft. «Как же так, – подумали боссы Ubi, – мы французская компания, а игры о Франции у нас нет. Не порядок». Так родилась идея сделать Unity. Где-то в параллельной вселенной, не в нашей. В нашей же родилась другая гениальная идея – сделать две части «ассасинского» сериала и выпустить их в один день. Видимо, кто-то там наверху слишком буквально воспринял поговорку «одна голова – хорошо, а две – прибыльней». Но не будем считать чужие деньги, лучше давай посчитаем плюсы и минусы нового «Ассасина». Ну, того, что для PC и новых консолей, а не того, что с устаревшей графикой для старых приставок. Ох, надеюсь, в следующем году Ubi не выпустит одновременно три игры о капюшонах-убийцах, иначе я совсем запутаюсь.

Убийственные требования

Париж. Франция. Красиво. Жуткие тормоза. Такие слова всплывают в голове при близком знакомстве с Unity. Знаю, начинать описывать впечатления от игры с графики и оптимизации – некрасиво и не поджентльменски, но в данном случае иначе нельзя. Ubi обещали нам некст-ген Париж, и в каком-то роде это обещание сдержали. Город выглядит восхитительно. Полномасштабные здания, чудесная прорисовка улиц, несметное количество людей в кадре, правдоподобная игра света и тени. При этом были смоделированы не только фасады строений, но и их интерьеры. Попадая в здание, ты словно оказываешься внутри какого-нибудь исторического фильма о Франции времен революции – детализация берет твоё воображение под руки и начинает его трясти. Потрясает, в общем.

Но за красоту, как ты знаешь, приходится платить.

Порой по двойному тарифу. На ПК оптимальной конфигурации игра порой умудряется выдавать чуть ли не слайд-шоу. Пришлось немало повозиться с настройками, дабы утолить голод прожорливых системных требований. Забавно, но даже на консолях, где обычно с подобным проблем не возникает, наблюдаются заметные проседания, особенно, в версии для PlayStation 4. Возможно, в будущем все это замажут патчами, но неприятный осадочек, увы, уже ничем не замажешь. Разработчики не успели оптимизировать все к заявленному сроку – это факт. И речь не только об оптимизации, но и о вредящих багах и глюках, с которыми волей-неволей сталкиваешься по ходу прохождения.

Призрачный пинок

Но давай все же перейдем к самой игре. Тем более, впервые за долгое время серия наконец-то об-



Знакомые все лица

Assassin's Creed не была бы Assassin's Creed если бы не реальные исторические личности, которых мы можем повстречать в игре. В Unity нам дают возможность поближе познакомиться с Максимилианом Робеспьером, Маркизом де Садом и молодым Наполеоном Бонапартом. Маркиза мы встречаем при необычных обстоятельствах, когда в одном из бедных кварталов попрошайке отрезают ногу пилой, дабы тот «зарабатывал» больше. Дают даже выполнить несколько поручений для самой мадам Тюссо. Добрая женщина попросит нас принести ей три отрубленные головы, дабы изготовить с их помощью посмертные маски. Милая дама.

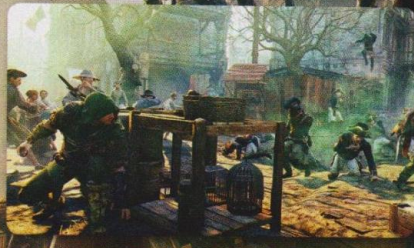


завелась кардинальными изменениями и обросла интересными нововведениями. Ты только не переживай, прыжки по крышам, скрытые убийства и стога сена никуда не пропали – создатели не рискнули замахнуть на самое святое. В Unity тебе будет не менее сухо и комфортно, чем в предыдущих частях. Если видеокарта позволит... Определенные вещи щекогут центр наслаждения даже лучше, чем раньше. Паркур, к примеру. Отныне наш протеже слазит с построек также ловко и быстро, как и взбирается на них. Выглядит все это действо безумно круто – герой заправски спрыгивает, хватается за все, словно обезьянка, делает плавные развороты в воздухе.

Но без пары ложек дегтя не обошлось. Более широкий спектр возможностей и движений вкупе со сложной планировкой некоторых зданий порой вводят нашего ассасина в ступор. Он висит и не знает, что делать дальше, хотя нужный выступ или балкон совсем рядом. С проникновением в окна тоже бывают проблемы, что особенно печалит во время погонь. Вместо того чтобы сигануть в открытое окно, герой частенько взбирался дальше, за что получал меткую пулю прямо в зад с последующей десинхронизацией. В такие моменты хотелось со злости покусать провод от геймпада. Благо он у меня беспроводной.

Эйфелеву башню снесло

Арно удирает от поезда, взбирается на Эйфелеву башню, окруженную дирижаблями, после чего расстреливает вражеские самолеты из пулемета. Нет, у нас не поехала крыша. Крыша поехала у Анимуса, и теперь он может временами давать сбои, забрасывая героя в различные временные эпохи. Весьма интересная задумка разработчиков, и как только они раньше до нее не додумались.



Французская резня скрытым клинком

Боевку в Unity обещали полностью переколбасить, но либо я чего-то не увидел, либо PR-отдел студии слишком часто и без причины злоупотребляет словами «совершенно» и «новый». Из самого заметного: если нажать кнопку контратаки в нужный момент (индикатор над противником подсвечивается золотым), то мы не только отразим атаку, но и автоматически заедем незадачливому обидчику коленом по ребрам. Также стоит отметить, что сложность боев заметно повысилась: враги нападают со всех сторон и чуть ли не всем скопом одновременно, не забывают пользоваться огнестрелом (а он в Unity заряжается быстро и «кусается» больно), вдобавок герой не так вынослив, как его предшественники, и десяток тычков шлагой в голову выдержать не может. Пара удачных попаданий тяжелым топором и непобедимый ассасин уже украшает своим мертвым телом пол какого-нибудь шикарного особняка.

Если во время схватки увеличение серого вещества в черепных коробках оппонентов чувствуется более чем явно, то при скрытных действиях виртуальные болванчики все еще остаются болванчиками. Их угол обзора

слишком ограничен, да и дальность в некоторых ситуациях оставляет желать лучшего. Зато при обнаружении конкретным уродцем, его собраты не всегда всем скопом нападают на тебя. Однажды меня заметил стрелок, начал целиться и орать, чтобы я вылезал из укрытия, при этом двое его дружков никак на это не реагировали и стояли на месте, переминаясь с ноги на ногу. Может они считали его параноиком и решили больше не обращать внимания на его странное поведение...

Это кто в кустах сидит, и кинжал его блестит?

Несмотря на подобные казусы, играть стелсом стало интереснее. Скрытные действия вышли за рамки посиделок в кустах с периодическим посвистыванием. Как же забавно было раньше наблюдать за картиной «Эй, там куст свистит, пойдй проверить, все ли с ним в порядке». Богатый интерьер зданий позволил без труда прятаться в помещениях, а толпа, расхаживающая по улицам, — снаружи. Никуда не делись дымовые бомбы, кошельки с монетами и прочие подушки-пердушки. А вот добавить чего-то действительно нового и свежего в Ubisoft Montreal забыли. Да, появился так называемый призрачный клинок, который и клинок, и мини-арбалет, но, по сути, он ничем не отличается от духовой трубки Эдварда Кенуэя из Black Flag. Даже типы стрел совпадают: одни — убивают, вторые — раздражают.

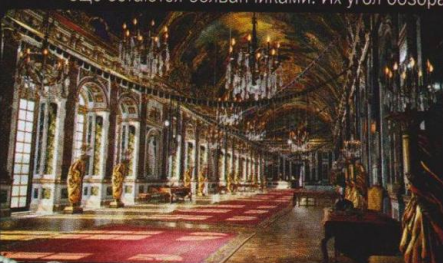
Парижские истории

Сюжет в Unity неоднозначен. Его вроде бы и хватает для поддержания интереса во время выполнения основных заданий, но

такого, чтобы прям дух захватывало и «малочки, что же дальше-то будет?», здесь нет. Молодой ассасин Арно Дориан обладает не очень приятной особенностью — близкие люди, окружающие его, почему-то умирают. В детстве он потерял отца, после чего его приютил аристократ Франсуа де Ла Серр. Как ты уже понял, Франсуа вскоре тоже умирает, причем далеко не своей смертью, а убийство происходит на глазах Арно. Что за хрень творится, кто его сглазил, что еще за ордены и братства — во всем этом и пытается разобраться молодой парень. Фоном выступает Великая французская революция, а в качестве искры — шуры-муры между ассасином и девушкой-тамплиером. Не самый плохой сюжетный букет, стоит отметить, да и подавно все дорого и качественно, как в самых дорогих французских ресторанах. Катсцены кинематографичны, игра актеров восхищает, а морды персонажей уже не вызывают желания прижмуриваться и опускать глаза в пол.

Париж: Город мертвых

Париж — город любви и романтики. А еще, как оказалось, город сундуков, загадок, артефактов и сайд-квестов. Найти себе здесь занятие не составит большого труда. В Unity разработчики в кои-то веки все свое внимание сконцентрировали лишь на одном городе, отсюда и такая проработанность каждого игрового участка. Хочешь — расследуй убийства, хочешь — убивай сам, выполняя поручения добропорядочных граждан. Есть и зачатки микроменеджмента — не лишним будет уделить время своему кафе, восстанавливать его, брать квесты у помощницы. Так и не заметишь, как копилка





начнет пополняться с завидной скоростью. Новая фишка – клубы. С ними тут можно делать всякое разное: восстанавливать, вступать в них, выполнять клубные задания. В общем, все и не перечислишь. Даже просто идя по улице, можно наткнуться на случайные события: у барышни похитили сумку, прохожему угрожают экстремисты. Помочь или пофигистически пройти мимо, мол, «моя хата с краю» – дело твое. Но обычно в такие передраги все же ввязываешься, ибо отнимают они считанные секунды, а проткнуть горло негодяям... ну, то есть помочь мирным горожанам всегда приятно.

Капюшоны атакуют

Париж – это еще и город знакомств. На некоторые задания можно выбираться вдвоем и даже вчетвером, пригласив друзей либо сконнектившись с случайными людьми по ту сторону интернета. Прекрасные пейзажи Парижа, веселая компания, окровавленные тела противников. Романтика по-французски... Командные

задачи, ожидаемо, креативом не блещут: укради документ (убив стражу), вскрой сундук (убив стражу) или убей вон того негодяя (убив стражу, да). Но, черт, как же весело их выполнять вместе с друзьями. Совместный стелс прекрасен. Богатая планировка зданий выводит игровой процесс на новый уровень. Пока кто-то ищет открытое окно, остальные – снимают стражу с крыш. Пока один вскрывает замок, другие – незаметно устраняют приближающуюся охрану. У каждого свои обязанности и задачи. А вот игра со случайными игроками обычно превращается в неконтролируемый хаос и содомию. Играется забавно, но фирменная атмосфера развеивается как дешевый одеклон, стоит лишь выйти на улицу.

По последней парижской моде

Сколотив кооперативный режим, Ubisoft просто не могли не позаботиться о широкой персонализации персонажей, дабы все выглядели индивидуально, а не как братья-

близнецы. Тут тебе и несколько десятков капюшонов, наручей, нагрудников, намордников и прочего добра. Все это несет в себе не только эстетическую ценность, но и обладает собственными характеристиками: одни ботинки улучшают бесшумность, другие – увеличивают броню. Оружие не отстает от шмоток. Сабли, шпаги, топоры, диковинные шестиствольные пистолеты, один лишь вид которых вынуждает выложить все с карманов, поднять руки и умолять: «Не убивайте, я отдам все, что есть». Если раньше битвы в Assassin's Creed можно было описать как «танец смерти», то теперь это полноценная пляска, хоровод и дискотека. Каждый тип оружия чувствуется по-разному, количество анимаций возросло в разы, а брутальные добивания по уровню брутальности где-то на сверхбрутальном уровне. Ей богу, этот Арно – больной на всю голову безумный маньяк-потрошитель. Но он мне нравится.

Viper

Вердикт

Великая французская революция, выступающая в качестве декораций Unity, смотрится весьма иронично. Граждане Парижа того времени требовали кардинальных перемен так же, как и современные игроки требуют перемен в серии Assassin's Creed. И впервые за много лет эти перемены наступили. Нам преподнесли, может и не революционные, но все же заметно похорошевшие паркур, боевку, подачу сценария, графику. А вот «революционные» системные требования общее впечатление-то подпортили... Но это вовсе не отменяет того факта, что игра удалась. Это все еще невероятно масштабное, увлекательное и красивое произведение.



РАГУ ПОД КРОВАВАВЫМ СОУСОМ

ASSASSIN'S CREED ROGUE

Жанр:

Action-adventure, stealth

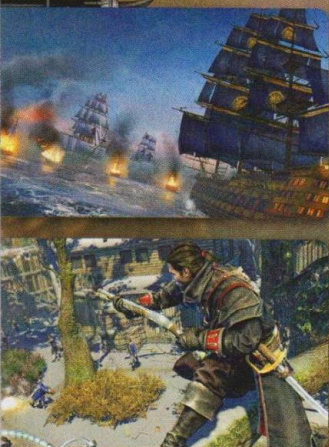
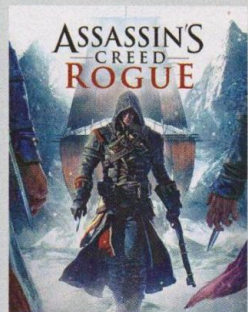
Разработчик:

Ubisoft Sofia

Издатель:

Ubisoft

PS3 | X360



Известие о том, что в этом году Ubi выпустят сразу две большие игры серии Assassin's Creed, не на шутку меня удивило. Неужто конвейер компании обзавелся новым двигателем и стал работать в два раза быстрее? Владельцы PC, PS4 и Xbox One получили технологичную Unity с переосмысленной механикой и кучей новых плюшек, а вот товарищам со старыми консолями достался более традиционный продукт – Assassin's Creed Rogue. С приготовлением данного блюда Ubisoft особо не возились – взяли прошлогоднее ассасинское рагу, подогрели и подали к столу.

Вляпаться в историю

Вот только подогреть было вовсе не обязательно, ведь всем известно, что месть – блюдо, которое подают холодным. При чем тут месть? Ох уж эта моя манера рассказывать обо всем в неправильном хронологическом порядке... Сюжетно Rogue занимает место между четвертой и третьей частями, отвечая на все вопросы и связывая воедино произошедшие ранее события. На дворе семилетняя война, великие государства всего мира вовсю делят пока еще не присвоенные никем земли, а наш главный герой, ирландец Шэй Патрик Кормак, по поручению братства ассасинов перебирается из Европы в Северную Америку, попадая в самую гущу событий. В это время там как раз ведется эпичный батл за Канаду между Британией и Францией. К слову, играя в Rogue, можно со спокойной душой прогуливать уроки истории. Багаж исторических познаний будет пополняться куда стремительнее, нежели при просиживании штатов в классе.

Послушно выполняя поручения ассасинов, Шэй вдруг осознает, что движущие ими намерения не такие уж и благие. После того, как из-за нужного братству древнего артефакта разрушается целый город, забирая вместе с собой жизни мирных горожан, наш герой начинает что-то подозревать... Отказываясь мириться с таким количеством неоправданных смертей, он с гордо поднятой головой идет против системы и... получает пулю от бывших компаньонов. Но ассасины – ребята живучие, что им пуля, когда они могут безопасно сигануть в телегу с сеном с высоты

стратосферы? Оставшись в живых, Шэй вспоминает, что «враг моего врага – мой кореш, приятель и друг», и начинает якшаться с тамплиерами. Читать в голос и с пафосом: «Ассасины были мне как братья, но они предали меня. Теперь я разыщу и истреблю их всех». Аж мурашки по коже, правда?

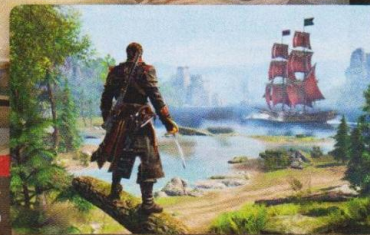
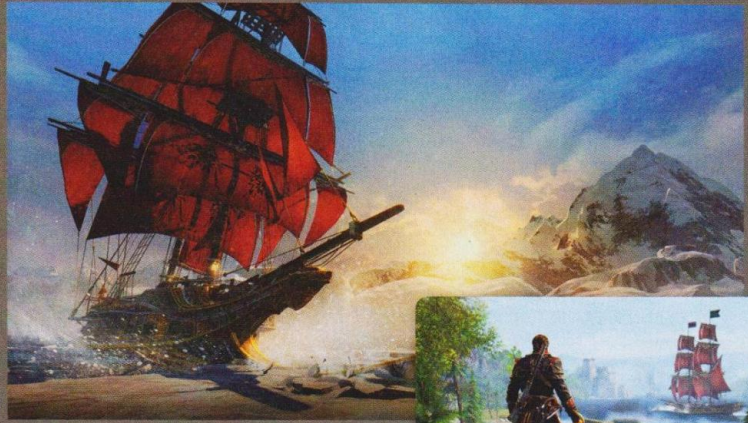
Кредо тамплиера

Собственно, возможность поиграть за тамплиера здесь и выступает ключевой особенностью. Еще ни разу в серии нам не давали взглянуть на многовековое противостояние со стороны недругов и бичевателей. Однако не все так просто. В этот раз тамплиеров преподнесли совершенно иначе. У них есть четко сформулированная идеология, и борются они за мир во всем мире. Прямо беленькие и пушистые зайчики. Положительная сторона тамплиеров здесь показана настолько убедительно, что порой начинаешь искренне сомневаться в том, правильно ли поступают ребята в капюшонах. Может со своими бесконечными прыжками по крышам и ныряниями в сено они совсем мозги отшибли, а тамплиеры на самом деле – хорошие ребята?

И это, пожалуй, основной фактор, отличающий «Изгоя» от всех остальных выпусков сериала. Освещение темных углов братства и выявление всех светлых сторон ордена кардинально влияют на уже устоявшиеся взгляды игрока. Игра дает уникальную возможность взглянуть на устройство «кухни» тамплиеров: оценить их мотивы, иерархию, и вообще узнать, какого егера они все это делают. Ассасинов

Морской PC-порт

Видимо, Ubi побоялась выпускать два «Ассасина» на PC одновременно, предоставив ПК-боярам лишь Unity. Поиграть в графически устаревший Rogue в данный момент могут лишь владельцы устаревших консолей. В данный момент. Оставить компьютерных игроков без PC-порта у издателя рука бы не поднялась. Так что верь, надейся и жди начала 2015 года.



тем временем начинаешь откровенно недолюбливать. Такие вот противоречия и дарят абсолютно свежие впечатления от игрового процесса, несмотря на то, что геймплейная механика осталась прежней и вот-вот уже начнет прокисать.

Старый знакомый. Старый. Знакомый...

Собственно, возможность поиграть за тамплиера здесь и выступает ключевой особенностью. Еще ни разу в серии нам не давали взглянуть на многовековое противостояние со стороны недругов и бичевателей. Однако не все так просто. В этот раз тамплиеров преподнесли совершенно иначе. У них есть четко сформулированная идеология, и борются они за мир во всем мире. Прям белевские и пушистые зайчики. Положительная сторона тамплиеров здесь показана настолько убедительно, что порой начинаешь искренне сомневаться в том, правильно ли поступают ребята в катюшах. Может со своими бесконечными прыжками по крышам и ныряниями в сено они совсем мозги отбили, а тамплиеры на самом деле – хорошие ребята?

И это, пожалуй, основной фактор, отличающий «Изгоя» от всех остальных выпусков сериала. Освещение темных углов братства и выявление всех светлых сторон ордена кардинально влияют на уже устоявшиеся взгляды игрока. Игра дает уникальную возможность взглянуть на устройство «кухни» тамплиеров: оценить их мотивы, иерархию, и вообще узнать, какого егеря они все это делают. Ассасинов

тем временем начинаешь откровенно недолюбливать. Такие вот противоречия и дарят абсолютно свежие впечатления от игрового процесса, несмотря на то, что геймплейная механика осталась прежней и вот-вот уже начнет прокисать.

Плавали – знаем

Морские бои также подверглись всеобщей быстрой и динамизму. ИИ заметно поумнел, и научился, зараза такая, брать корабль игрока на абордаж! И отбивайся после этого как хочешь. Мир Assassin's Creed Rogue поделен на три основные локации: северная часть Атлантического океана, Нью-Йорк и Большая долина. Увы, чем-то действительно свежим отдает только первая. Заснеженные скалы выглядят очень красиво и в рамках серии довольно непривычно. На морском пути тебе частенько будут встречаться айсберги, которые необходимо крошить бортовыми пушками, чтобы не повторить судьбу «Титаника». Новый герой – новое судно. В «Изгое» под управление тебе выделяют шхуну «Морриган». Она куда меньше, легче и проворнее «Галки» Кенуэя, что вносит значительный вклад в живость морских стычек. Не забыли наш кораблик оснастить тяжелыми мортирами, скорострельной бортовой пушкой и длинным носом, выступающим в качестве ледокола. В общем, вооружен и очень опасен – идеальное средство для того, чтобы отправлять судна противника исследовать морское дно.

Данил [Батхед] Дубограй

Вердикт

Assassins Creed: Rogue нельзя назвать отличной игрой. И плохой тоже. Да, она до жути вторична и с геймплейной точки зрения сможет удивить лишь пещерного человека. Но, блин, нам в кои-то веки дают поиграть за тамплиера и накалывать ассасинские тушки на шпагу. Разве не об этом ты мечтал? Может и не об этом... но поверь, это действительно весело. Тем, кто ценит в серии в первую очередь сюжет, а не только прыг-скок по крышам, все же стоит попробовать.



SID MEIER'S CIVILIZATION
BEYOND EARTHЖанр:
стратегияРазработчик:
Firaxis GamesИздатель:
2K Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 1.8 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: ATI HD3650 /
nVidia 8800 GT
8 Гб свободного места на диске

SID MEIER'S CIVILIZATION
BEYOND EARTH

18

2K

ЗВЕЗДАТОЕ НЕБО



Civilization: Beyond Earth воплощает современный мотив – выбери, кем хочешь стать, и стань им! Теперь недостаточно изобрести палку и тыкать ею соседние нации в надежде поработить мир. Недостаточно надавать оплеух варварам, а потом создать письменность, чтобы сочинить извинительное письмо. Теперь надо замахнуться на что-то огромное. Нет, не на мамку твоего друга... На далекие звезды и планеты.

Маленький шаг для жанра,
но огромный – для Civilization

Легендарный Сид Мейер пополнил цивилизационную коллекцию, оформив ее в духе научной фантастики. От предыдущей части остались не рожки да ножки, а целый скелет: ходим по одному шагу, карту делим на «шестигранные», развиваем технологии, воруем-убиваем или дружим-сотрудничаем. Теорию повторили, переходим к практике.

Концепция такова, что земляне, поизмывавшись над родной планетой, хотят попробовать сделать это и с другими космическими телами. Жить ведь где-то надо, а своя территория уже непригодна. В общем, они наняли риелтора, который предложил им несколько недорогих вариантов для перелета. Например, планета Глизе 667 С. Да, к ближайшей школе несколько световых лет, соседи – огромные инопланетные твари, но посмотри какой вид из окна, какая графика!

Кстати, авторы игры утверждают, что общались с астронавтами и научными исследователями. На их предположениях и гороскопах создали модель будущего. Некогда объяснять, готовь билет на следующий космический корабль – ты избранный.

Незванный гость –
хуже землянина

Люди прибыли на новую планету с лозунгом «наш шаттл летел – отсеки терлись, вы нас не ждали, а мы приперлись». Разложив нехитрые пожитки, игрок выбирает один из трех сценариев развития цивилизации: Гармонию, Превосходство или Праведность. Первое подходит для миролюбивых ребят, которые

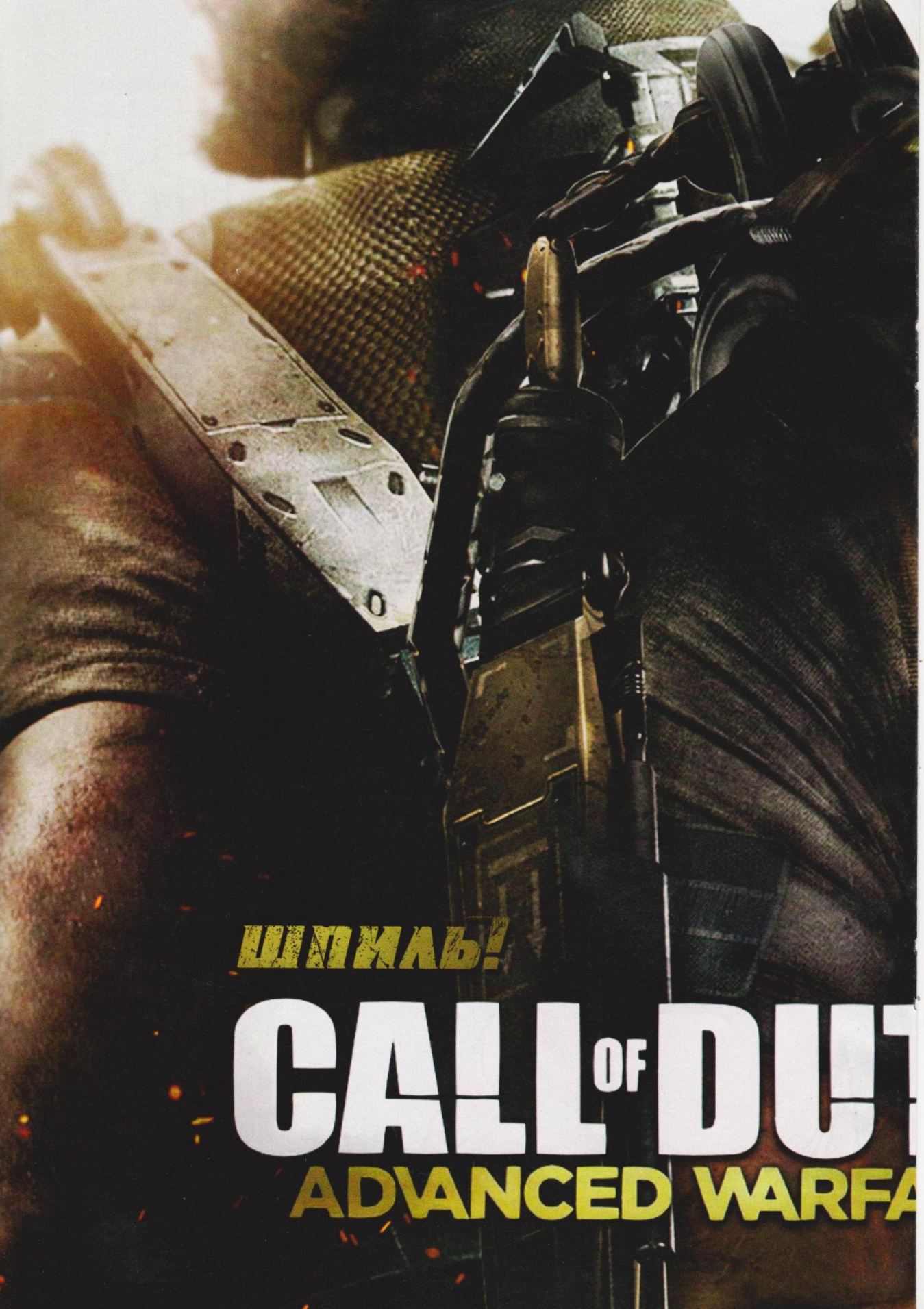
хотят сохранить экологию, быть на «ты» с инопланетянами и другими фракциями, не желают соседу зла и сломанных ребер. Второй сценарий как раз для любителей хруста сломанной вражеской кости. А Праведность понравится ценителям традиций – воссоздателям Земли 2.0. Следуя любому сценарию, позже можно получить плюшки и уникальных юнитов.

Конечно, игрокам уже не надо исследовать «ожигание горшков» или «колесо», но многое еще придется зубрить. Из-за негласной «Великой Ошибки», что случилась на Земле, большинство методик развития были утеряны. Поэтому учиться, учиться и еще раз учиться. В отличие от предыдущих частей «Цивы», где выбор изучения технологий был линейным, как стрелки на брюках, в Beyond Earth технологическое древо похоже на запутанные наушники в кармане твоей куртки. Когда впервые его видишь, ощущаешь себя первокурсником, который только что узнал расписание пар. Хорошая новость в том, что есть прикольные учебные предметы: например, «картирование генов» или «биология инопланетян». Эй, почему мои преподаватели скрывали от меня такое?

Еще одной особенностью Beyond Earth стала система квестов. Она большая и разветвленная – помимо глобальных миссий есть и подмиссии. Игрок самостоятельно решает, где искать ресурсы и как прокачивать юнитов. Появляется всплывающее окно, где спрашивают, что предпринять в том или ином случае. Грубо говоря, короткая смс-переписка с советниками. Чувство собственной важности растет в геометрической прогрессии, когда выбираешь то, что оказалось полезным. Все лучшее – выдуманным гражданам выдуманной планеты!

Служба народов

Шестая часть игры отличилась от своих предшест-



ШИМАНЬ!

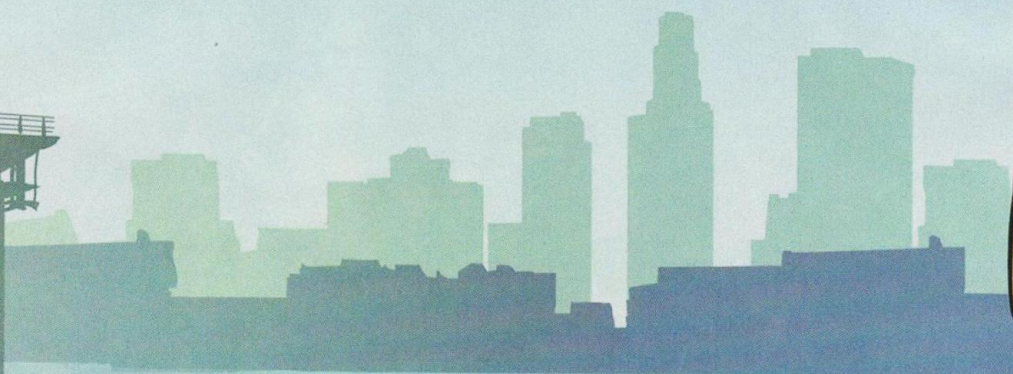
CALL ^{OF} DUTY

ADVANCED WARFARE



TY
ARE

grand theft auto **V**



ШИМЛЬ!





FARCRY 4

ШИМАНЬ!



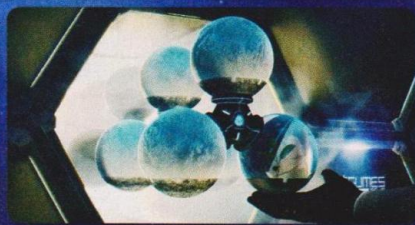
ASSAS —CRI UN



ШПМЛЬ!

SSIN'S ED— ITY





венниц тем, что сменила причёску само понятие цивилизаций. Теперь это больше похоже на фракции или участников экспедиций. Всего их восемь. Это уже не привычные для нас страны с опознавательными знаками: египтяне – пирамиды, монголы – нашествие. Зажмурь глаза и представь, что Восточная Азия теперь Паназиатский кооператив, США зовет себя Американской Рекультивационной Корпорацией, а Бразилия... так и осталась Бразилией. У бразильцев, видимо, с подбором креативных и труднопроизносимых названий все плохо.

Вот славяне объединились и стали Славянской Федерацией. Их лидер Козлов Вадим Петрович (я не шучу, если что) внешне очень похож на Гагарина Юрия Алексеевича. Ну что ж, не худшая ассоциация со славянами и космосом. Тихо радуемся, что не Сталин в кружевном скафандре. Иногда он выдает что-то в духе «цитаты великих людей»: «не учите детей любить сладости, учите любить их инфраструктуру». Что-то, простите?

Победа любой ценой

«Цивилизацию» смакуют. Но даже самому вкусному обеду рано или поздно приходит ко-

нец. Завершить игру можно пятью способами. Два из них просты, как домашка первоклассника: ты или всех убиваешь, либо сотрудничаешь с иной разумной расой. Остальные три сценария победы зависят от выбранной в начале философии: узнаешь, что планета – живое существо; переселяешь всех землян через портал на новые земли; тоже открываешь портал, но уже сам нападаешь на землян и заставляешь их исповедовать единственную веру.

Beyond Earth – это еще тест на убеждения и моральные принципы. Ведь буквально через каждый ход возникает выбор – уничтожать инопланетных существ или исследовать их природу и жить в согласии? Нападать на соседнюю нацию или договориться об открытости территорий? У каждого игрока своя тактика и манера игры. И она почти не меняется от одной «Цивилизации» к другой. Кто-то обожает поработать все континенты, а кто-то выигрывает мирно. Такие стратегические игры – лакмусовая бумажка, которая покажет твое настоящее нутро. Будь готов встретиться со своей не лучшей стороной.

Алла Довгалюк



Вердикт

Признаюсь, я полюбила «Цивилизацию» еще с ее пиксельно-зародышной первой части. Если ты в моей команде, то Beyond Earth увлечет тебя, как и предыдущие части. Игнорируй шум в духе «но мы хотели совершенно новое!» Совершенно новое – это другая игра. А это шестая(!) часть старой доброй «Цивилизации». Чтобы раскрыть это шпилево с разных сторон, советую поиграть за разные фракции и выбирать разные сценарии побед. Если же для тебя это первая игра в серии, то не ленись уделить немного времени «на разобраться». Тогда геймплей засосет тебя, как при первом поцелуе.



БУДУЩЕЕ НАС ТУПИТ?

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

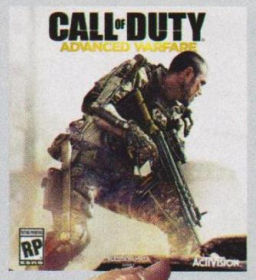
Жанр:
FPS

Разработчик:
Sledgehammer Games,
High Moon Studios

Издатель:
Activision, Новый Диск

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.9 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTS 450/
AMD Radeon HD 5870
55 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | PS4 | Xbox360 | Xbox One

Народная мудрость гласит: «Если ваша игра всем уже порядком приелась, добавьте туда Кевина Спейси». Уже не помню, где я это слышал, но это правда. В Activision начали осознавать, что повторение — мать учения, а повторение повторенного повторения — это, мать его, уже слишком. Не волнуйся, новая Advanced Warfare все еще про террористов, взрывы на каждом шагу и «Нажми F, чтобы убедиться, что кнопка работает». Но на этот раз разработчики действительно неплохо разбавили старый рецепт новыми ингредиентами.

Спаси рядового Митчелла

Забудь о не самом удачном Call of Duty: Ghosts. Sledgehammer Games ушли далеко-далеко от своих коллег из Infinity Ward. Прямоиком в далекое будущее, в 2054 год. Главная цацка для вояк теперь — ультрамодный экзоскелет, который немножко нанокостюм из Crysis и немножко джет-пак из Titanfall. Собаку же заменили на Кевина Спейси, что пошло игре только на пользу. Харизматичная физиономия актера прямо-таки вынуждает следить за сюжетом, с большим нетерпением ожидая очередного его кусочка в перерывах между миссиями.

В роли рядового Джека Митчелла нам предстоит наводить порядок в Америке, и для этой цели нас почему-то забрасывают в Корею... Но не суть. Суть в том, что во время выполнения боевого задания мы быстро теряем руку и лучшего друга. В таком случае, как ты понимаешь, обращаться в бюро находок уже не имеет смысла. И тут на выручку к нам приходит персонаж, которого сыграл Спейси. «Иди к нам, в компанию ATLAS, — говорит герой Кевина. — у нас и экзоскелеты последней коллекции, и зарплата побольше, да и новую руку тебе пришлем в качестве аванса. Ну вот как откажешь такому импозантному мужчине?

забрасывает тебя в самое настоящее пекло. Везде разрушенные дома, горящие автомобили, дорогие спецэффекты и, конечно же, противники. Много противников. Пули градом летят со всех сторон, солдаты пытаются спасти свои шкуры за укрытиями, союзники всеми силами пытаются показать, что они здесь не только для виду. Прилетает вертолет, оттуда весело выпрыгивает еще с десяток вояк... И такие карусели продолжают на протяжении всей основной кампании. И как только ты собираешься мысленно произнести «Где-то я это уже видел», как игра сразу же тыкает тебя носом в возможности экзоскелета.

Чудо-хренотень превращает своего носителя в супергероя, позволяя ему выше прыгать, быстрее бегать, и медленнее помирать от пулевых отверстий. Экзоскелет придает боям невиданного ранее в серии динамизма, а поставленным задачам — разнообразия. Тут тебе и прыжки с машины на машину а-ля «Шматрица», и лазанье по стенкам при помощи магнитных перчаток, и стелс-миссии в Crysis-режиме «маскировка включена». Фирменными «вау-моментами» тут намазано щедро, эпичных погонь также подбросили. Покатушки на хOVERбайке и поплывушки на футуристическом водном транспорте хоть и скоротечны, но запомнятся надолго.

Безоблачный атлас

Работа на ATLAS — это тебе не чай гонять, сидя в кресле за разгадыванием кроссвордов. Уже первое задание

Война иногда меняется

Однообразные переулки и коридоры, которыми нас щедро кормили до сего момента, в Advanced

Гранатовый сок

Любишь забрасывать противников гранатами? У меня для тебя хорошие новости. Аж шесть хороших новостей! В Advanced Warfare это увлекательное занятие заметно разнообразили. Теперь игрок получает в свое распоряжение сразу все шесть видов гранат. Помимо банальных осколочных, тут есть: ЭМИ, выбивающие дронов, сенсорные, отображающие местонахождение врагов, и даже летающие смарт-гранаты, которые могут и сами отыскать ближайшего противника с последующим «трах-бабахом». Вот такие они, военные технологии будущего. Одни помогают, других — разрывают.



Stun Grenade

Blinds, disorients and slows enemies. Can be manually detonated.



Frag



Stun Grenade



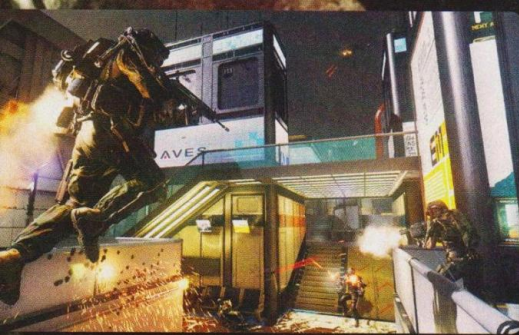
Explosive Drone



Tracking Drone



Semtex



Мертвые попрыгунчики

Зомби возвращаются в Call of Duty! После отстрела пришельцев в Ghosts нам опять хотят преподнести старое доброе зомби-мочилово. Издатель и разработчики пока не спешат с официальными заявлениями, но за них это сделали болтливые ретейлеры. Так стало известно, что зомби в Advanced Warfare будут быстрее, научатся высоко прыгать, а некоторые из них даже будут облачены в экзоскелеты! Когда ждать прихода прыгающих ходячих мертвецов, пока неизвестно, но зомби-режим точно станет частью сезонного абонемента.



Warfare сменились на многоуровневые лабиринты и открытые плацдармы для массовых побоищ. Конечно, без заскриптованных сцен не обошлось, и в большинстве случаев залететь на «вон ту красивую крышу» или вломиться в дом, проломив стену, не получится. Чай не в Battlefield играем. Как бы то ни было, даже такая минимальная свобода меняет отношение к игре в сторону, противоположную худшей. Осознаешь, что не одним экзоскелетом и рыльцем Спейси тебя заманили в игру, разрабы знатно постарались, чтобы больные клаустрофобией также смогли опробовать их творение.

Оружейный арсенал улучшили. Не могли не улучшить, будущее как-никак. Теперь тебе не придется вечно закладывать С4, чтобы пройти в следующую комнату. Достаточно всего лишь задействовать свой левый коронный и правый похоронный, чтобы любая стена превратилась в цементную крошку. Еще меня очень обрадовала миленькая установка, создающая в радиусе нескольких метров вакуумный шар, в котором звуки полностью отсутствуют. Запустить такое чудо техники, к сожалению, разрешают лишь в четко отведенных по сценарию моментах, но моей радости все равно не было предела. Что может быть круче, чем по-тихому (вот прям по очень-очень тихо) вынести мозги десятку противников? Ничего! Но если что, я этого не говорил...

Сеть да сеть кругом

Главной фишкой многопользовательского режима стал... ты не поверишь... экзоскелет. Гоняя в мультиплеере, я даже порой забывал, что у меня

есть оружие, и из него нужно стрелять. Экзоскелет дает возможность парить по воздуху, сбивать противников на огромной скорости и даже обрушиваться на них с мощнейшим ударом. По сути, разбираться с другими игроками ты можешь и врукопашную, что невзначай (ладно-ладно, взначай) напомнило мне о пилотах из Titanfall. Но не стоит недооценивать такой подход к мультику, здесь каждый игрок волен прокачать своего протеза, как ему вздумается, благодаря новой системе настройки персонажа «Pick 13». Что-то подобное под название «Pick 10» уже было в предыдущих частях, но та система была менее гибкой.

В Advanced Warfare ты заранее можешь выбрать, будет ли твой супергеройский костюмчик летать, использовать камуфляж или же смеяться в лицо вражеской дробин (читай – щит), а остальные поинты раскидать по понравившимся перкам. Не обошлось и без дополнительных очков, которые предстоит буквально зубами вырывать на поле боя. С их помощью можно проапгрейдить свою турель или беспилотник, либо же растратынать их на новые эмблемы или шкурки для своей пушки. Среди оружия мне больше всего приглянулась энергетическая пушка, которая не нуждается в перезарядке и быстро убивает не понравившихся мне на карте людей. Остальные средства убийства по своим функциям практически такие же, как в предыдущих частях, разве что дизайн более футуристичный.

Влад [Ghost] Тучин



Вердикт

Переезд в отдаленное будущее явно пошел серии на пользу. Как и экзоскелеты. И колоритная мордаха Спейси, чего уж скрывать. Одиночный режим разнообразили, мультиплеер еще больше ускорили, а графон наконец-то заметно подтянули. Теперь вполне законно можно сказать, что Call of Duty вернула свое гордое звание самого бодрого, зрелищного и красивого военного боевика современности.



Порой новые части твоих любимых игр задерживаются (как зарплата игрового журналиста). Яркий тому пример – серия экшен-приключений The Longest Journey. Третью часть фанатам (среди которых и твой покорный слуга) пришлось ждать целых 8 лет. Хотя, если сравнивать с тем, сколько еще игроки будут ждать третью часть Half-Life, то это еще по-божески... Все эти 8 лет я не спал, жил в бункере, питался одними анчоусами и думал лишь о ней. А может лучше не дожидаться? Вдруг разочаруюсь, ведь первые две части были настоящими шедеврами. И вот настал великий день! Я вышел из бункера, а ты узнаешь всю правду о Dreamfall Chapters.

КОМАНДИРОВКА

DREAMFALL CHAPTERS

Жанр:
adventure

Разработчик:
Red Thread Games

Издатель:
Red Thread Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 3.0 ГГц
ОЗУ: 3 Гб
Видео: nVidia GeForce 8800 /
Radeon HD3870
5 Гб свободного места на диске

PC DVD

DREAMFALL CHAPTERS

ADVENTURE CHAPTERS LONG JOURNEY PART TWO FULL RELEASE PREVIEW



12 16

Новая глава

Мои переживания были вовсе не напрасны. Идеальному вдохновителю серии Рагнару Торнквисту пришлось многое поменять в своей жизни ради выхода Chapters. Уйти из одной студии, основать другую, выкупить права на собственное детище, пройти 9 кругов ада на Кикстартере, попросить помощи у Норвежского института кино, а потом еще частенько слышать, что «игра какая-то хреновая получается». Первые ролики и правда не вызвали доверия, картинка наводила тоскливую грусть-печаль, а главная героиня напоминала облезлую мышь под проливным дождем.

И вот, наконец, я запускаю игру, и... с первых секунд понимаю, что с графикой и внешностью героини тут на самом деле все хорошо. Облегченно выдохнув и отставив рюмку водки подальше, начинаю осознавать, что в распоряжении у меня не три героя, как раньше, а полтора. Эйприл Райан хоронят, Киан Альване сидит в тюрьме, а Зои Кастильо отдыхает в коме. Такая «позитивная» картина вынудила меня вновь потянуться за бутылкой...

Спальный район

Главным персонажем, как и раньше, является Зои. 80% экранного времени ты будешь смотреть именно на ее подтянутую попу и слушать именно ее слегка простуженный голос. Основные события происходят в Праге, в районе с воодушевляющим названием Propast. В Европе окончательно смылись все границы, а культуры народов смешались, как два вида вина у меня внутри (сорокоградусную я все же приберегу на потом). Население Пропасти так и вовсе разговаривает на суржике. Основа – английский, но в фаворе такие словечки, как «dura» и «suka». Ждать локализацию нет смысла – ты все поймешь и так. В городе вообще царит очень странная атмосфера. На дворе 2220 год, iPhone 25 – это теперь голографический экран, плавающий прямо перед мордой лица, а по всему городу лежат коматозники, подклю-

ченные к «дриммашинам». Трогать их бесполезно – они полностью в своих осознанных снах. Жутковато...

Вспомнить все

Героиня страдает частичной амнезией, ходит к психологу и пытается вспомнить. Вместе с ней вспоминаю и я. Старк, Аркадия... Два разных, параллельных мира. Мир технологий и мир магии. Сколько всего я тут натворил 8 лет назад. Правда, новичкам будет сложно понять все сюжетные перипетии Chapters. Впрочем, Зои занимается и куда более простыми вещами: ходит на работу, к примеру. Вообще, эта игра очень близка нам – украинцам. Восточноевропейский колорит из нее так и лупит. Вот в Пропасти тоже на носу выборы. Зои состоит на службе у социал-демократов и выполняет разные мелкие поручения. Довольно легкие поручения.

Волна тотального упрощения игр немножко накрыла и норвежских разработчиков. Сегодняшняя Dreamfall – это легкая (в хорошем смысле) экшен-приключения, в которой ты много говоришь, много ходишь и изредка решаешь логические задачки, для которых достаточно IQ в 80 (уровень чуть выше дебила). Да и вообще вся игра напоминает такую себе прелюдию, в которой создатели просто знакомят тебя с миром и героями. Ведь не за горами еще четыре эпизода, и вот там уже начнутся боевые сцены и смерти близких людей. Надеюсь.

Язык мой – друг мой

Так как языком молот здесь предстоит часто, то игроведы просто не могли не снабдить свое детище крутой системой диалогов. И она тут есть! Удобная и эффектная. Доступные ответы парят прямо в воздухе, а при наведении на них курсором герой про себя проговорит, что он обо всем этом думает. Еще один интересный нюанс в механике: иногда в ситуациях, в которых нужно сделать тяжелый выбор (красная или синяя таблетка?), игра показывает, какой процент игроков отдал предпочтение тому или иному действию. Ты уже видел такую фишку в The Walking Dead, вот



только там выбор игроков показывали ПОСЛЕ прохождения. Как и в детище Telltale, здесь нас тоже пугают, мол, каждый выбор приведет к необратимым последствиям. Ну-ну, посмотрим-посмотрим.

Красота по-латиноамерикански

Картинка в Chapters что называется «up to date». Локации отлично прорисованы, детализированы и масштабны. Полигонов не пожалели, насыпали сколько надо в каждый угол. Вот если бы наши дорожки также щедро сыпали асфальт и бетон при создании дорог... В Dreamfall Chapters также прекрасно все, что связано со словом «освещение»: свечение северного сияния, вывесок в мегаполисе. Да даже банальная свечка в тюрьме горит и отбрасывает такие тени, что на все это я смотрел минуты три с половиной, так ни разу и не моргнув. На личико Зои так и вовсе можно смотреть весь день – ее умеренная латиноамериканская красота просто зачаровывает.

Лаги, баги, глюки. Оптом и в розницу

Если со статичными планами у игры все хорошо, то когда начинается движение – хойся. Второстепенные персонажи часто передвигаются неестественно, ракообразно, в диалогах движения их губ сомкнаны и на лицо конкретный рассинхрон со звуком. Проект жутко неоптимизирован. Приготовься к тому, что 50% экранного времени показатель fps будет предательски опускаться ниже 30. Иногда

Музыкальная пауза

У второй части, если помнишь, был потрясающий лиричный саундтрек. Chapters тоже не пасет задних в этом плане. На набережной в Праге стоит бородач в темных очках, возле которого всегда собираются небольшие толпы слушателей. Это Эгиль Олсен – реальный норвежский музыкант, внешность которого с точностью была перенесена в игру. Лучшей рекламы и не придумаешь!



да – конкретно ниже! Даже хитрый прием «уткни героя носом в низкополигональную стенку» не поможет. Но что самое спорное – в погоне за всеми этими новомодными технологиями сложно рассмотреть родство с предыдущей игрой серии. С ее яркими красками и сказочной атмосферой.

Артем [Abubak] Бойко



Вердикт

Red Thread Games явно форсировали выход своей игры. Тем не менее, это по-прежнему отличное приключение, альтернатив на рынке которому практически нет. И что самое главное – у разработчиков есть время исправить все ошибки. Dreamfall Chapters будет выходить на эпизодической основе. Перед тобой лишь первый из пяти эпизодов. Давайте, норвежцы, жмите!



LORDS
OF THE
FALLEN

Жанр:
Action/RPG

Разработчик:
City Interactive, Deck13 Interactive

Издатель:
Namco Bandai

Системные требования:

Процессор: Quad Core 2,66 ГГц
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: GeForce GTX 460
25 ГБ свободного места на диске



PC | PS4 | XOne

ПАЛАТА ЛОРДОВ

О польских шутерах от City Interactive ходят мифы и легенды. Одни утверждают, что студию прокляла одна старая ведьма, и теперь до конца жизни они и их дети будут выпускать средней паршивости пострелушки. Вторые говорят, что сделать отличный шутер им все же когда-нибудь удастся, но это будет первым предзнаменованием апокалипсиса. Видимо, польским игроделам уже порядком надоело выслушивать насмешки со стороны комьюнити и топтаться на месте в младшей лиге, а потому они решили сделать резкий поворот и перескочить за создание RPG. В этом нелегком деле им вызвались помочь немцы из Deck13. И что из всего этого получилось, смотри после рекламы. Ой, всегда забываю, что я пока еще не на телевидении работаю...

Dark Lords of the Fallen Souls

Первая ассоциация, которая приходит в голову после запуска Lords of the Fallen, — это же Dark Souls! Главный герой очень похоже двигается, атакует и даже прыгает с разбега точно так же. Но как только проходит час-другой, осознаешь, что разработчики просто пускали пыль в глаза, и лишь стоит их тщательно протереть, как тут же начинаешь понимать, что Lords of the Fallen — все-таки уникальный проект, имеющий небольшую горку своих фирменных плюшек. У него есть свой собственный стиль, просто нужно немного времени и лупы, чтобы его разглядеть.

Герой здесь более грузный и массивный, такой себе мешок сам знаешь с чем. Даже в легкой броне передвигаться как-то некомфортно и тяжело, а замехи легким кортиком настолько медлительны, что хочется вскочить со стула и закричать: «Давай быстрее, тормози!» Такие «размеренные» и «продуманные» действия не раз заставят тебя загрузиться с последнего места сохранения, поскольку противники далеко не такие тормоза как герой. Зато в таких тяжелых ударах есть свои плюсы. Получаешь рафинированный кайф, когда попадаешь по очередному оппоненту, ведь каждый удар дает почувствовать и прочувствовать, как клинок входит в плоть уродца и заставляет его страдать. Хе-хе-хе.

Где ты взялся на мою бороду?

А вот местный сценарий оказался самой слабой и невзрачной стороной «Лордов». Разрабы так и не смогли придумать свежую, пахнущую альпийскими лугами, историю, а потому решили накормить уже

порядком надоевшей кашей: ты — избранный и должен спасти весь мир, а пакостить на твоём пути будет главный злодей с кучей недалеких помощников. Не обошлось и без дополнительных действующих рыл, но все они получились настолько невзрачными, что их начинаешь забывать даже не после диалога с ними, а прямо во время.

Сама по себе история могла бы заинтриговать, если бы сценаристы не поленились подойти к ней нестандартно. А так имеем злого бога, который когда-то поработил людей, после чего они восстали и наступали ему по его злой голове. Прошла тысяча лет и на землю повылазили злые демоны под командованием злых Лордов, подчиняющихся в свою очередь тому самому свергнутому богу. Угромою и бородатому герою по имени Харкин поручают избавить мир от вторгшихся паразитов. Почему именно ему? А кто его знает. Возможно потому, что он угрюмее и бородастее остальных.

Обратная сторона не дали

С точки зрения дополнительных заданий Lords of the Fallen также не смогла себя раскрыть как следует. Сайд-квесты не дают возможности полностью узнать мир и зацепиться за какую-то интересную мысль. Все, что от тебя требуют, так это «пойди туда», «убей тех» и «не забудь прийти обратно». В общем, классическая схема, которая всем уже успела порядком надоесть три раза. Ковыляя по огромному миру Lords of the Fallen, ты не раз будешь наткнуться на записки и письма, которые хоть немного способны пролить свет на прошлое и настоящее этого мистического

Против взлома нет приема

В наше время умелым хакерам достаточно всего пару часов после релиза, чтобы взломать игру и выложить ее на торрент трекеры. Но Lords of the Fallen оказался тем еще крепким орешком – не один хакер сломал себе зуб, пытаясь его раскусить. По крайней мере, на момент написания статьи, игру так и не взломали. За это стоит поблагодарить новую систему защиты EXECryptor, которая включает в себя последние обновления, защищающие программы от софта, предназначенного для взлома. Так что, господа пираты, попридержите свое «йо-хо-хо». А вот бутылочку рома можете выпить с горь.

мира. Но в целом ты все равно ничего толком не поймешь аж до финальных титров, так что можешь особо не напрягаться.

Бросить перчатку

В самом начале предлагают выбрать тип магии для своего героя. Среди вариантов: драка, обман и утешение. По сути, это то же самое, что создавать воина, вора или целителя. Сделать выбор нетрудно, ведь каждый фанат RPG уже заранее знает, кем и как именно хочет надирать задницы неприятелям. Уже в первой схватке Lords of the Fallen начинает пахивать Dark Souls, хотя, думаю, навряд ли кто-то будет ругать игру за такой божественный аромат.

Поначалу протагонист просто машет мечом, иногда защищается щитом и не забывает делать перекуты в подходящий момент, но вскоре тебе в руки попадает волшебная перчатка. Штуковина позволяет делать дальний выстрел, выпускать шрапнель и лупить мощным зарядом в ближнем бою. Вся соль этого незамысловатого оружия раскрывается после нахождения рун, позволяющих заменить патроны «чудо-варежки» на огонь, лед, яд и прочую стихию, от которой противники будут, мягко говоря, не в восторге.

Прощай, оружие

Подход к оружию City Interactive также подсмотрели у Demon's Souls. Какая-то нездоровая у ребят тяга к подглядыванию. Ты легко сможешь

подобрать оружие для конкретного противника и наносить более существенный урон. Это касается не только рядовых дурачков, но и боссов тоже. Если пойти на здорового увальня с неправильной волей, то, скорее всего, придется по несколько раз загружаться с одного и того же места, нервно стуча по клавишам и попутно вырывая оставшиеся волосы на голове (в моем случае – брови). Lords of the Fallen трепет нервы не хуже Dark Souls. Пожалуй, в этом игры схожи больше всего.

Мой лорд, вы прекрасны

То, что перед тобой проект AAA-класса, а не дешевая китайская поделка, собранная вьетнамцами в Корее, видно сразу – графическое исполнение на высоте, где-то на уровне, с которого обычно начинаются все грузинские тосты. Готический стиль с вкраплениями гротеска и brutality прекрасно сочетается с местным антуражем. Круто все, короче. Бронькой главгера и вовсе невозможно налюбоваться. Что бы ты ни навесил на своего сурового вояку, он все равно будет выглядеть превосходно и чем-то даже напоминать космодесантника из Warhammer. Броня точно такая же большая и грузная, но при этом художники отлично прорисовали детали, позволяя разглядеть даже мельчайшие царапины. Что касается моделей врагов, то все они как-то похожи друг на друга. Ну, демоны и демоны, что с них возьмешь...

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

В идеале Lords of the Fallen должна была стать Dark Souls'ом для всех и каждого, а не только для хардкорных мазохистов. И в чем-то ей это даже удалось. Знакомая боевка и восхитительный дизайн действительно могут приковать к экрану, но будь готов к скомканному повествованию и откровенно скучным сайд-квестам. В любом случае, утолить мою жажду в ожидании Bloodborne у игры получилось.



NEVER ALONE
АЛЯСКИ: ЭКСТРЕМАЛЬНАЯЖанр:
Puzzle platformerРазработчик:
Upper One GamesИздатель:
E-line Media

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: GeForce 240 GT/
Radeon HD 6570
3 ГБ свободного места

PC | PS4 | XOne

FOREVER ALONE

В Never Alone очень легко влюбиться с первого взгляда. Героиня с пухленькими щеками, причудливый и немножко мрачноватый сюжет, мимишная полярная лисичка (она же песец) — здесь есть все составляющие идеального платформинга. Так почему же в конце рецензии ты не увидишь высокой оценки? Нет, я не перепутал цифры, не забыл арифметику и при верстке никто не ошибся. Never Alone действительно не удалась.

Лицом в снег

Если сложить все игры с интересными идеями, но неудачной реализацией воедино, то все это добро займет не менее десятка терабайт. И силами студии Upper One Games данная категория потолстела еще на 3 гигабайта. История игры основана на сказке инупиатского народа, живущего на просторах холодной Аляски. Роль главной героини отведена инупатке... инупиатке... в общем, забавной девчужке Нуне, которую повсюду сопровождает песец. Живой, пушистый песец, а не тот, который сейчас в нашей стране творится. Культурный контекст разработчики передали отлично — игра всячески пытается заинтересовать игрока в истории инупиатов, их образе жизни и даже устным народном творчестве. И даже успевает немного заинтересовать, но потом приходит кривой геймплей и больно лупит по нервной системе. Never Alone напоминает мне кирпич, на котором влюбленный подросток написал красивое, яркое, запоминающееся признание в любви и запустил им в свою пассию.

Нежная буря

А ведь все так хорошо начиналось... Нуна путешествует по бескрайним просторам Аляски в надежде найти источник особо мощной бури, дабы усмирить ее. А ведь могла же искать там источник нефти, чтобы потом нелегально экспортировать ее в страны Азии... Ой, прости, мой внутренний бизнесмен частенько сбивает меня с мысли. Практически в самом начале игры происходит, пожалуй, лучшая игровая сценка, чем-то напоминающая погоню паука в Limbo. Песец спасает главную героиню от белого медведя, и этот момент настолько трогательно нежный, что даже Терминатор пустил бы масляную слезу, если бы увидел это. Но по мере путешествия по суровому миру все больше и больше удивляешься, как это разработчики умудри-

лись так все зафейлить. Даже самые элементарные вещи здесь получились из рук вон плохо, а местные баги можно нагребать лопатой и продавать на развес. К примеру, попытавшись прыгнуть с ящика, песец попал в бесконечный цикл анимации. Другими словами, песцу настал песец. «Теперь я видел все», — подумал я. Но, как оказалось, это была лишь вершина айсберга.

Тупой, шо песец

Чем дальше в лес, тем больше дров ломает игра. В Never Alone реализована вполне стандартная сайд-скроллинговая схема типичного платформера: бегем, прыгаем, падаем, двигаем коробки. Вроде бы все просто, но создатели и тут налажали по самое «дорогая, неси керосин». К примеру, очень огорчает ИИ. Проблемы возникают в режиме синглплеера, когда игроку нужно попеременно управлять двумя персонажами (в кооперативе управление вторым героем берет на себя другой игрок), чтобы решать различные головоломки. Герой, управляемый компьютером, всегда следует за нами по пятам, при этом часто умудряется куда-нибудь проваливаться и погибать самыми изощренными способами, из-за чего игру приходится начинать заново.

Тупость ИИ становится особенно заметной, когда песцу нужно активировать так называемые «спиритические платформы», существующие лишь тогда, когда зверюшка находится в непосредственной с ними близости. Если же песец отходит от них, то платформы исчезают. Так вот, когда животинка контролируется ИИ, то она двигается в разы быстрее девчонки, находящейся под твоим управлением. Песец, соответственно, обгоняет тебя, платформа пропадает из-под ног, и главная героиня отправляется исследовать недра земли. Да простят меня всевозможные общества защиты животных, но в такие моменты пушистого спутника хочется пустить на шапку...



Когда чувствуешь себя валенком

Но больше всего бесит то, что далеко не все здесь работает с первого раза. На некоторых пазлах пришлось задерживаться едва ли не по полчаса, так как игра не желала воспринимать мои действия. В итоге, после нескольких проделанных вариантов оказывалось, что самый первый проделанный мною способ и был верен. Это полный песец... И хотя игроделы обещают наштамповать кучу патчей в самые ближайшие сроки, я не верю, что игра после них похорошеет. Главная проблема Never Alone заключается в неудачных геймдизайнерских решениях. Взять, к примеру, ту же метель, «радующую» нас время от времени. Поначалу она действительно создает нужную атмосферу, но очень быстро приедается. Непогода всегда начинается внезапно, и порой это «внезапно» совпадает с моментом, когда Нуна практически перелетела через пропасть. Но метель откидывает бедолажку назад, и она стремглав летит вниз. Вообще полеты вниз в этой игре – привычное дело, героине следовало бы захватить с собой парашют, выходя из дома.

Присядем на хорошее

Конечно, не так страшна игра, как ее малюет гражданин Tsetse. Ой, я начал говорить о себе в третьем лице, лучше понемногу подводить обзор к финальной черте, иначе может произойти нечто непредвиденное. В Never Alone радует разнообразие локаций, особенно, если учесть,

Не забывай свои корни

В мини-документалках, посмотреть которые можно, не выходя из игры, разработчики рассказывают о развитии Never Alone и ее исторических корнях. Ролики становятся доступны либо просто по мере прохождения, либо их нужно разблокировать, пройдя особо сложные локации. Ты только расслабься, «документальный» и «исторические корни» – это всего лишь скучные слова, сама же документалка получилась очень интересной. Ролики, пожалуй, – это единственное, что создает впечатление, будто бы девелоперы не все время бездельничали во время разработки игры.

что все действие происходит в арктической тундре – довольно монотонном ареале, на самом деле. Игра добивается за два-три часа, и длительность эта вполне удовлетворительна, как для проекта такого рода (за это же время проходит, скажем, тот же Limbo). Все проблемы идут исключительно от игровой механики и неудачного геймдизайна. Never Alone – это аппетитное с виду фруктовое морожено, из которого кто-то убрал весь вкус. Его можно съесть, но удовлетвориться им невозможно.

Tsetse

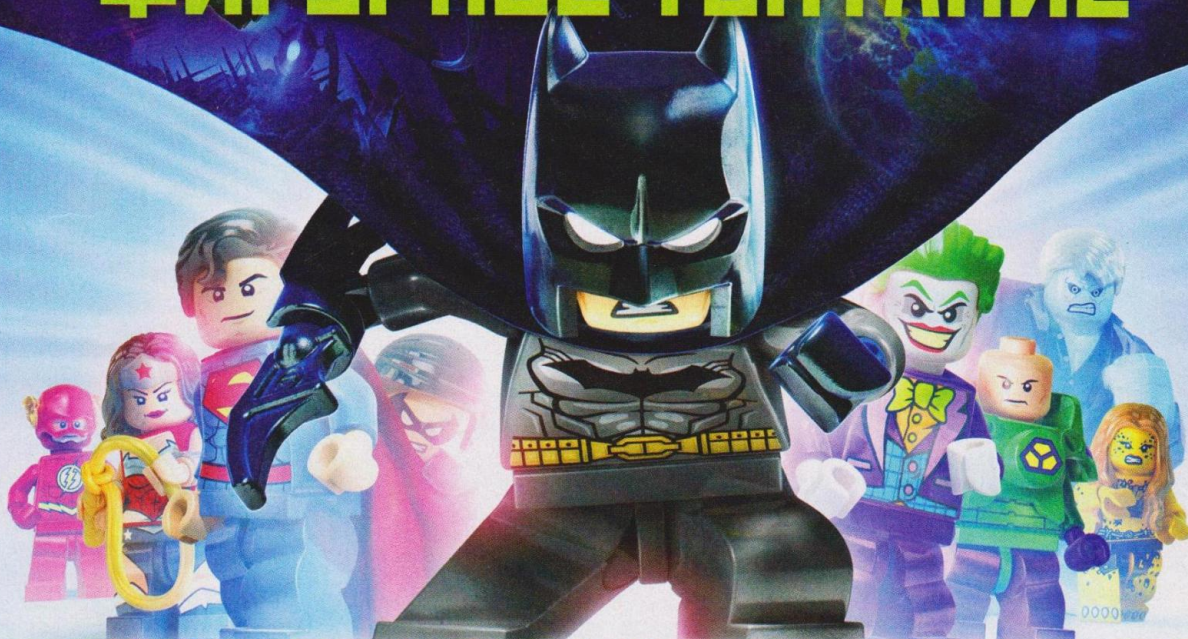


Вердикт

Я надеялся, что Never Alone можно будет смело рекомендовать даже не-геймерам. Были мысли, что эта игра станет чем-то сродни Journey – экзemplаром, доказывающим, что видеоигры могут быть высоким искусством. Но, к сожалению, вердикт получился ровным счетом обратным: игра не удалась. Never Alone выглядит как компаньон главной героини. Да, он красивый и милый. Но ведь песец. Полный, мать его, песец.



ФИГУРНОЕ ТОПТАНИЕ



Неугомонные TT Games, те что Traveller's Tales, клепают новые лего-игры так же быстро, как и наша редакция собирает из конструктора новую обложку журнала. За этот год это уже четвертый релиз! Вот бы и мне так же часто выдавали зарплату. Или хотя бы верните паспорт! Видимо, англичане с пеленок в перерывах между чаепитием и восхвалением королевской четы играют не в поло, а с маленькими разноцветными блоками. А теперь, когда мы исчерпали весь лимит стереотипных шуток про туманный Альбион, пора бы приступить к обзору свежепорелизованного Lego Batman 3: Beyond Gotham.

LEGO BATMAN 3 BEYOND GOTHAM

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Traveller's Tales

Издатель:

Warner Bros. Interactive
Entertainment

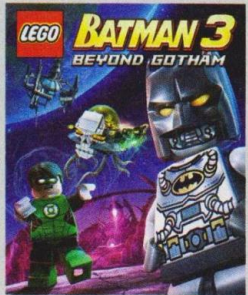
Системные требования:

Процессор: Dual Core

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

10 ГБ свободного места на
диске



Этому миру нужен Lego

В этот раз планете угрожают маленькие зеленые человечки, точнее – человечек – суперзлодей Брейниак. И кто бы мог подумать, негодник запланировал упаковать мир и утащить с собой в прекрасное и далекое никуда, дабы любоваться им в гордом одиночестве. А почему бы и нет. У кого-то в кармане висит маленькая Эйфелева башня, а у него законсервирован весь красочный Париж. И пока Лига Справедливости занята своими обязанностями на Земле, к планете подбираются вражеские корабли, которые, к слову, больше похожи на растрепанного Укупника в молодости.

В общем, Брейниак тот еще повар, так как заварил такую кашу, в которой уже трудно определиться, кто в следующую секунду станет тебе врагом, а кто – союзником. Поэтому вперед, к звездам: собери все кольца силы и получи триндюлей от родителей за красные глаза и обидки от девушки за то, что так мало уделяешь ей внимания. В любом случае, эта игра стоит еще больших жертв, ведь она начинается плавно и размерено, а далее набирает стремительных и головокружительных оборотов, как хороший и качественный... соул. Конечно же, соул.

Всех их разберем

Lego Batman 3: Beyond Gotham не удивит тебя новинками геймплея. Здесь все и как всегда выдержано в лучших традициях игр Lego: разбивай блоки,

собирай монетки, чини, мастера, а главное – думай. Как обычно, для прохождения уровней нужно выполнять постоянные задания, меняя несчетное количество раз героев и костюмы. Более того, игрок получит тысячу и одну плюшку к новым прикидам, поэтому душеньке будет где разгуляться. Чем дальше ты заходишь, тем больше нагрузки предоставляется твоим извилинам. Вот именно за это, а еще за стабильное присутствие выдержанного юмора мы и любим лего-игры. А кто их не любит, тот, наверняка, в детстве танцевал босиком ритуальные пляски на кубиках Lego, а теперь перешел на более тяжелую артиллерию – обильно раскиданные грабли.

Legotham City

В любом случае, разработчики устроят тебе интереснейшую экскурсию по Готэму, Залу Правосудия, Бэтпещере, Сторожевой башне Лиги Справедливости и, конечно же, космосу. Пусть в геймплее ты будешь чувствовать себя как рыба в воде, но мир, который ты сможешь увидеть и пощупать, действительно огромен и непредсказуем. Как сказали сами игроделы: «Космос предоставляет неимоверные возможности». И, надо же, не соврали, как обычно. Если раньше тебя ограничивали лишь малыми локациями, то теперь название игры говорит само за себя – нас действительно отправляют за пределы Готэма. Покинув планету, нам дают ощутить всю прелесть вселенной: звезды и планеты, которые можно посетить, космические

PC | PS3 | PS4 | PS5 | Xbox One | Xbox Series X | Switch



корабли, невесомость, сражения на фоне пейзажей невиданной красоты. Lego, ты просто космос!

Кто эти люди и где мой конь?

Демонстрацией умопомрачительных пейзажей игроделы не ограничились и, на всякий случай, решили наверняка заморочить игрокам содержимое черепной коробки. Для начала, в борьбе против осенней консервации придется устроить нехилый косплей. Конечно, переодеться в Гордона Фримена не получится, что несказанно огорчило маленького ученого с монтровкой у меня внутри, но зато можно будет замаскироваться под противника из вселенной DC Comics.

Брейниак будет то и дело гипнотизировать персонажей, дабы подчинить их и использовать в своих целях. Это будет доставлять игроку немалые неприятности, однако тыльная часть Ники Минж пугает нас куда больше. Нашествие этого психа настолько

ужаснуло заядлых врагов lego-героев, что они закинули топор войны в черную дыру и, взявшись за руки, под музыку из далеких шестидесятых решили наполировать мудиле скафандр по самому ранцу. Так что не смотри на зеленый свет и полагайся только на себя, или нет, или да... о, пойдю-ка я захвачу мир.

Дарья Бережнева



Вердикт

Видимо в недрах TT Games проходит внегласный корпоративный конкурс под названием «Переплюнь предыдущую игру серии Lego». Танцуй, ибо и в этот раз игроделы в нем не проиграли. Их неугомонное стремление переплюнуть свои собственные возможности позволяет каждый раз выпускать игры в едином привычном стиле, и в то же время не повторяться. И в то же время не повторяться. Не повторяться. Вот видишь, даже у нас это не получается.



ЗИМОЙ И ЛЕТОМ ОДНИМ ЦВЕТОМ



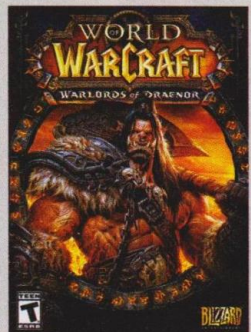
Жанр:
MMORPG

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Blizzard

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
E6600/AMD Phenom X3 8750
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce 8800 GT/
AMD Radeon HD 4850
35 ГБ свободного места на диске



Десятилетие World of Warcraft компания Blizzard решила отпраздновать в привычной для них манере. Вместо знатной вечеринки и огромного торта они приготовили очередной аддон к главному претенденту этого года на звание «Чихлик неврирущий». После панд можно было ожидать всего, что угодно, даже розовых единорогов. Но все оказалось куда лучше, «Близы» вернулись к классическому противостоянию орды и людей. Вечнозеленые орки не устают добывать для компании вечнозеленые купюры.

Зеленокожие, друг на друга похожие

Действия новой добавки для «Вовы» пинком посылают нас прямиком в родной мир кровожадных орков – Дренор. Сценаристы не побрезговали прибегнуть к одному из правил кинематографа: «Когда заканчиваются идеи – начинаются путешествия во времени». Недолго Гаррош Адский Крик томился в заточении, сбежать на волю ему помогает таинственный бронзовый дракон Кайроздорм. Да не просто сбежать, а переместиться в прошлое, в старый добрый Дренор. В те времена, когда Гаррош был еще молод, полон сил и свободно выдавал тридцаточку на турнике.

Что касается самого Дренора, то он здесь цветет и пахнет: разрушенные островки сменялись шикарными локациями с уникальной флорой и фауной, а местная архитектура была воссоздана по новой, не оставляя ни единого намека на ту свалку, которую ты мог созерцать в The Burning Crusade. Главным боссом, как ты уже догадался, на этот раз станет сам Гаррош. Но даже если ты недолюбливаешь Альянс, и спишь и видишь, чтобы армия Гарроша вошла в Штормград, помочь ему не получится. По сюжету Орда заодно с Альянсом, но это только по сюжету. Ты всегда можешь встретить кого-нибудь из «алых» где-то в темном уголке и наглядно объяснить ему, что ты о нем думаешь.

Мой дом – моя крепость

Вот чего я больше всего ждал от Warlords of Draenor, так это гарнизонов. Надоело, что в моей любимой MMO до сих пор нельзя построить собственную

базу, в то время как остальные онлайн-ролевухи уже давно селят свои гильдии в огромные замки. С появлением собственного гарнизона ты перестанешь себе отказывать в удовольствии отдохнуть в уютном домике после изнурительного фарма мобов. При этом идея гарнизонов отлично вписывается в сюжетную линию. Чтобы уничтожить Железную Орду, нужно для начала собрать свою, с блэкджеком и сексипильными орками женского пола для приманки противника.

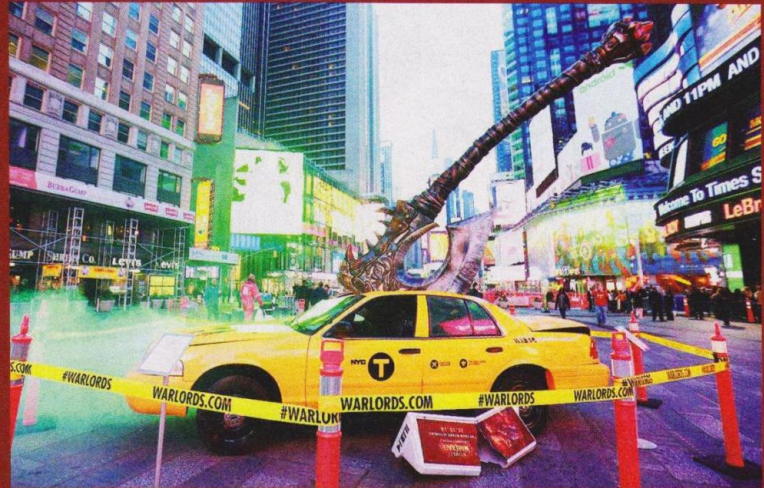
Помимо сотни твоих последователей, протирающих штаны без дела, в гарнизоне также имеется целый букет полезных заданий. Построил казарму – можешь нанять себе несколько лакеев, которые будут преданно бегать за тобой по пятам, построил лесопилку – можешь послать рабочих на вырубку лесов, чтобы добыть больше ресурсов. Чем больше ресурсов, тем краше твое бунгало, а со временем оно прокачается настолько, что там появятся телепорты во все города, банк гильдии, аукцион, личная шахта и даже пара гарьдок для алхимика. «Веселая ферма» отдыхает.

На все сто

Помимо строительства собственной базы механика ничем особо не отличается от того, что было раньше. Разве что анимацию движений полностью перекроили, благодаря чему герой теперь не кажется таким Буратино в бою. Потолок прокачки на этот раз подскочил аж до 100 уровня, ведь кто не скачет – тот москаль. При этом есть возможность прокачать одного из своих персонажей сразу до 90 уровня всего одним кликом. Совершенно бесплат-

Боги маркетинга

За день до релиза Warlords of Draenor в центре Манхэттена на площади Таймс-сквер появилось такси, да не простое, а с огромным топором в кузове. Как оказалось, топор принадлежит Грому Адскому Крику и даже имеет свое имя – Кровавый Вой. Всех, кто знает владельца, прошу обратиться в ближайшее отделение полиции Манхэттена.



но и без СМС! Такой себе быстрый старт для тех, кому обломно выполнять скучные квесты и убивать уже сто раз убиваемых мобов. Перед релизом разработчики обещали разбавить систему квестов, но, похоже, решили отложить это дело на потом, когда пересчитают всю полученную выручку с продажи аддона. Единственное заметное нововведение – это новые необязательные локации, при посещении которых ты получишь несколько дополнительных квестов. Если пройдешь их, то получишь опыт и ценные шмотки, а пробежишь мимо, то и дуля тебя с маком.

Упрощение строптивого

А теперь поговорим об обрезании... точнее, о том, что пошло под нож. Во славу святому упрощению «Близы» взялись за скальпели и заметно урезали количество навыков. Всем надоевшие точность и мастерство, к примеру, были бережно спущены в унитаз, а им на замену, слава яйцам, не пришло ничего более дурацкого. Раскаченные герои отныне могут забыть о громоздких трех-четырёх панелях, под завязку набитых активными навыками, которыми в PvP нормально мог орудовать разве что пианист со стажем. Учитывая, что многие навыки перевели в пассивные, а некоторые – вообще убрали, то теперь все спокойно размещается всего на одной панели. А попробовать свою силушку богатырскую ты сможешь на новых аренах. Даю

подсказку: самая яркая из них – Ashran. Двадцать героев, любое оружие, замкнутый круг и океаны пролитой кровушки. Тебе непременно понравится.

Жадность – сестра таланта

Количество подземелий в Warlords of Draenor увеличилось еще на восемь. Мало? Разработчики обещают добавить еще парочку со следующими обновлениями. Система навыков стала более гибкой для каждого класса, поэтому больше не нужно грызть друг другу глотки за понравившийся латный нагрудник или новенькую тканевую мантию. Каждая шмотка имеет два основных параметра, но включается только один из них в зависимости от класса персонажа, которому она досталась. Допустим, латы одел воин, значит, он получит прибавку к силе, а вот если паладин, то уже будет зависеть от специальности – к силе или к интеллекту. Когда ты дойдешь до самого конца подземелья и начнешь мордовать там особо крупного увальню, то также обнаружишь, что миллионные уроны канули в Лету, а твои удары наносят всего по несколько тысяч. Разработчики решили пропорционально урезать урон, чтобы заоблачные цифры на экране меньше раздражали и без того хрупкую психику игрока. И, видимо, это действительно работает – раздражений во время сессии стало гораздо меньше, а целых кнопок на клавиатуре – больше.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

Warlords of Draenor – лучший аддон со времен Burning Crusade. Никакой Король Лич, дряхлый Смертокрыл и Панды-алкоголики не смогут произвести на тебя такое приятное впечатление, как новенький Дренор. Пускай в Warlords of Draenor не добавили новые профессии, классы и расы, что нетипично для серии, но она предлагает намного больше. Уже готов распрощаться с личной жизнью, и прокачать своего эльфа до 100-го уровня?



ВОИНЫ ВОИНЫ

Какие первые мысли всплывают в твоём подсознании, когда ты слышишь «мы делаем новую игру про войну»? Дай угадаю: бравый войка, выбивающий бронированную дверь левой пяткой и в сло-мо режиме посылающий свинцовые подарки прямо в лоб плохим немцам/арабам/русским. После этого рядом что-то красиво и громко взрывается, здание рушится, и нам предлагают подолбить по указанной кнопке, чтобы выжить. К сожалению, так оно и есть. Но во всех правилах есть исключения (кроме, как я выяснил совсем недавно, правил дорожного движения).

THIS WAR OF MINE

Жанр:
Survival

Разработчик:
11 bit studios

Издатель:
11 bit studios

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: 512 МБ
750 МБ свободного места
на диске

На игре, как на войне

Поляки из 11 bit studios не боятся намокнуть и плыть против течения. Парни представили совершенно иной взгляд на войну, более суровый, бескомпромиссный и в то же время чувственный и человеческий. This War of Mine предлагает примерить шкуру не человека-армии, сокращающего популяцию террористов со скоростью взрывной волны ядерной бомбы, а обычных гражданских, отчаянно стремящихся выжить посреди развалин некогда процветающего города. Здесь неважно, кто и почему ведет войну, ты не задумываешься ни о причинах, ни о последствиях, ни о количестве полигонов на заднице протагонистов. Ты просто пытаешься прожить еще один чертов день.

Именно необычные (а если быть точным, то как раз совершенно обычные) главные герои выделяют This War of Mine из череды многих военных проектов. Взгляд на войну со стороны обычных граждан, находящихся в зоне боевых действий, — это нечто совершенно новое и свежее для игровой индустрии. Это дает ни с чем несравнимое представление о том, что происходит с людьми во время военного конфликта, как меняется их психика и в каких животных могут превращаться гомо сапиенсы, ведомые лишь инстинктом выживания. Благодаря подобным проектам понимаешь, что реальная война — это не только картинка в телевизоре и красивые взрывы, но еще и страдания, ненависть и страх.

Война войной, а обед сегодня не будет

Все, я достаточно поднял тебе настроение? Тогда слушай, как во все это играть. Геймплей можно условно поделить на две части: день и ночь. Все начинается, когда группа из трех беженцев заходит в полуразрушенную

постройку, — фактически, новый дом несчастных погорельцев. В этот момент стрелка часов отбивает первую минуту и все — разработчики оставляют тебя наедине с проблемами твоих подопечных. Здесь нет tutorials и подсказок, есть только ты и кликабельные иконки, разбросанные по дому. Как только основы игры становятся ясными и понятными, то сразу же отправляешь своих подопечных наводить порядок: разбирать завалы и рыться в мусорных горах, в надежде наткнуться на что-нибудь полезное, например, остатки еды или сохранившиеся медикаменты. Первая дилемма возникает при знакомстве со станком. Что сварганить в первую очередь: кровать, чтобы персонажи попеременно могли проводить хотя бы одну из ночей не на холодном полу; водный конденсатор, чтобы в закромах была хоть какая-то вода; или стульчик, чтобы было куда стать, забрасывая петлю на шею...

Впрочем, построить — это еще полбеды. Смастерив из подручных материалов, скажем, кровать, придется еще решить, кому и в какую ночь на ней спать. Вдвоем на одну не лягут — слишком стеснительные ребята попались. Провианта крайне мало, и рано или поздно кого-то приходится оставлять голодным. Бывает и так, что заболевших трое, а лекарство — одно. Тянем жребий, господа. Характеристики персонажей заметно влияют на их КПД, поэтому необходимо тщательно следить за их здоровьем и состоянием. Что может быть хуже, когда один из членов группы не ел несколько дней, другой от безысходности плачет в углу, а третий — мерзнет на холоде, ибо на данный момент нечем растопить печь? Хоть бери и сооружай сразу три стульчика...

Вой на луну

Как только «база» будет приведена в порядок, а последняя булочка с маком успешно съедена, то наступит





Пиратская бухта

11 bit studios – одна из немногих игровых студий, до которой дошло, что бороться с пиратством, как и с коррупцией, глупо и неэффективно. В комментариях к раздаче This War of Mine на крупнейшем в мире торрент-трекере Pirate Bay разработчики поблагодарили пользователей, купивших игру и оставивших о ней хорошие отзывы. Они также добавили, что не осуждают пиратов: «Мы понимаем, что не всегда есть возможность купить игру». На этом разработчики не остановились и выложили там же 10 ключей игры для Steam.



время выйти из своего убежища и отправиться на поиски провианта – пищу на дом никто не доставит, телефона-то у нас нет. Поначалу для исследования доступны только пару локаций, но с каждой последующей ночью открываются все новые территории. Некоторые из них необитаемы, на некоторых живут люди, с которыми можно торговать, но большая их часть заселена головорезами, выживающими «по хардкору». Встреча с ними не несет ничего хорошего, так как протагонисты довольно уязвимы и охотно отбрасывают коньки после пары выстрелов. Поначалу мы и вовсе безоружны, позже можно скрафтить ножичек, еще позже, если доживешь и раздобудешь нужные материалы, пистолет. Но в основном приходится действовать скрытно и в случае чего – кивать пятками. Расчехлять свой ствол с двумя драгоценными патронами стоит лишь в самом крайнем из всех самых крайних случаев.

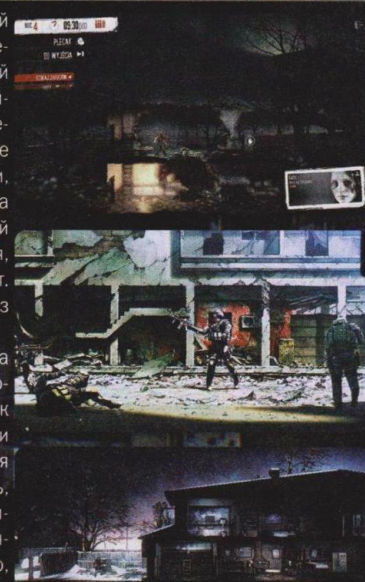
По законам военного племени

Однажды мне пришлось обокрасть слепых стариков, потому что один из главных героев оказался при смерти, а аптечки не было. Во время следующей вылазки я попал в засаду и обратно

мой персонаж уже не вернулся. На следующий день оставшиеся герои были морально подавлены. Все события так или иначе влияют на боевой дух членов группы, и тебе не раз придется вытягивать их из глубокого депрессняка. И обвинить героев в мягкотелости, мол, вставай тряпка, язык не поворачивается. В This War of Mine нет комедии, нет хеппи-энда – есть лишь бесконечная борьба за выживание. Если в Call of Duty спасательный вертолет в любом случае заберет главного героя, то здесь за твоими подопечными никто не придет. Они никому не нужны. Это, пожалуй, наихудшее из чувств, которые могут испытывать люди.

Оторвать глаза от монитора, а зад от кресла во время игры нереально трудно. Каждый человек в душе питает надежду на лучшую жизнь, так и геймер, сидя за игрой, надеется, что ему таки удастся спасти своих подопечных. Так и хочется услышать заветное «Война окончена!» и увидеть, как жизнь этих несчастных возвращается в привычное русло. Но, к сожалению, подходит к концу еще один день, а чудо так и не приходит. Чудо, едрить тебя за ногу, где же тебя носит!?

Tsetse



Вердикт

Перед тобой одна из тех редких депрессивных игр, во время прохождения которых мышцы лица напрочь забывают, как делать улыбку. This War of Mine отрезвляет, выплескивает на тебя холодное ведро жестоких реалий и позволяет взглянуть на войну со стороны сочувствия, а не со стороны оптического прицела, нацеленного на чью-то голову. Творение 11 bit studios – настоящий антивоенный манифест, заставляющий задавать очень неприятные вопросы самому себе. А ты уверен, что сможешь остаться человеком, когда беда без стука войдет в твой дом?



ESCAPE DEAD ISLAND

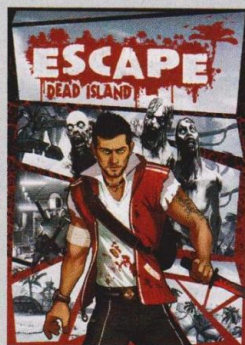
Жанр:
Adventure

Разработчик:
Fatshark

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
E4600/AMD Athlon 64 X2 4800+
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Radeon HD 5450/
GeForce GT 430
10 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | X360



РИСКОВАННАЯ ПОЕЗДКА

Зомби уже надоели. Seriously, они стали уже очень приевшейся темой. Такое ощущение, что зомби-апокалипсис настал в индустрии видеоигр: одна компания создала игру про зомби, распространила вирус на других разработчиков, и вот уже и они сделали игру про зомби. Потом еще одни, и еще, и еще. В итоге имеем тему настолько затертую, что вскоре от нее и вовсе ничего не останется. Пора брать тайм-аут зомби-тематики, пусть она отдохнет от перегрева, поспит у себя в могилке и восстанет вновь годика через полтора. Ну, а пока у нас имеется Escape Dead Island, которая нуждается в том, чтобы ее поимели. В смысле, опробовали. Escape Dead Island приличная, и до свадьбы ни-ни.

Журналистское преследование

Профессия журналиста на самом деле невероятно опасная и трудная. Даже сложнее, чем чистильщик канализаций в Пакистане, и намного страшнее, чем разносчик газет европеоидной расы в районе, где живут одни афроамериканцы. Журналистов вечно куда-то посылают. И нас тоже. К сожалению, в основном лишь на три буквы. Но когда журналиста посылают на три буквы, он отвечает шестью тысячами букв в своей статье и тем самым получает по шам. Да, в первой строчке абзаца я не соврал. К несчастью, главному герою Escape Dead Island повезло еще меньше: он отправился на остров, кишущий голодными зомби, чтобы разобраться, что же там на самом деле случилось.

Хуже командировки не придумаешь. Зато я вспомнил, какая профессия самая опасная: продавец чебуреков в Сайлент Хилле. Только представь, каково это.

Островной инстинкт

И что же делать хиленькому рыцарю пера (в современном мире правильнее писать «клавиатуры») на острове, полном боли, страданий и ходячих кусков мертвого мяса, которые жаждут наполнить свои желудки его плотью? Конечно же, в первую очередь нужно об этом твитнуть фолловерам и сделать селфи с полуразложившимся зомби, чтобы в дальнейшем скинуть его в Instagram. Так поступил бы любой современный человек, но только не главный герой игры, которого, кстати, зовут Клиф Кэйло. Он просто решил свалить отсюда куда подальше, по пути стараясь докопаться до истины происходящего и приобрести равномерный солнечный загар. Человеку с таким именем только и остается, что бежать. Бежать в паспортный стол и менять имя с фамилией на что-то, что не вызывает приступов смеха.

Нарисованная жестокость

Местный геймплей — мясистая смесь слэшера и шутера от третьего лица, приправленная щедрой долей телса. От зомби в большинстве случаев придется прятаться и убивать со спины по одному. Точнее, добивать. Постоянно забываю, что они и так уже мертвы. Где-то после пары часов игры начинаешь чувствовать некое дежавю: возвращаться в те же места, в которых уже бывал, приходится чаще, чем хотелось бы. Карта игрового



Рассвет мертвецов

Думаю, ты слышан про эпидемию лихорадки Эбола в Африке, которая расползается все дальше по миру, хоть с экранов телевизоров нас уверяют, что все нормально. Так вот: несколько умерших от этой болезни африканцев в прямом смысле слова восстали из мертвых. Их смерть констатировали, отправили в морг, в котором их тела провели несколько дней, а затем работники заведения заметили, что покойнички-то ожили. Про поедание мозгов и прочее пока ничего не слышно, ведь тему всячески стараются замаять. Но факт остается фактом: это действительно произошло и розыгрышем не является.



мира не может даже немного похвастаться своей масштабностью. Однообразие происходящего чувствуется уже на середине игры, а к ее окончанию оно уже вовсю крошится на части, вызывая стойкое желание пробить монитор головой и прыгнуть под поезд, идущий на станцию «Разнообразие». Хотя, если принимать игру небольшими дозами, перенести тяжкую ношу монотонности становится легче.

Если увидеть графический стиль игры, при этом не зная, кто ее разработчик, то может показаться, что перед тобой очередное творение Telltale Games. Щедрое применение сэл-шейдинга, которое добавляет приятной мультяшности и комиковости происходящему, очень напоминает стиль игр от данной компании. В целом, картинка Escape Dead Island выглядит приятно и, в отличие от самих зомбаков, стойкого отвращения не вызывает. Техническими наворотами, конечно, и близко не пахнет, но создатели смогли сделать неплохой визуал теми небольшими средствами, что имели.

Мясная вырезка

Самая большая проблема Escape состоит в том, что она не имеет практически ничего об-

щего с тем великолепным мясным мочиловом от первого лица, которое в свое время готовили польские повара из Techland. Да, здесь присутствует похожее оформление интерфейса, кровавое действо происходит на том же острове, а среди персонажей присутствует знакомая азиатка Сянь Мэй. Но в остальном — ничего общего. Так же, как и недавний Dead Island Epidemic, это просто проект по мотивам, созданный для дополнительных сборов в фонд жадного издателя. Довольно грустно получается.

А когда видишь, что система модификации оружия, являющаяся одной из главных фишек серии, отсутствует напрочь, становится еще то-скивее. А ведь по сюжету игра — связующее звено между первой частью Dead Island и второй. Создателям следовало бы получить напрочь свои извилины и способности к программированию и сделать что-нибудь более сносное, чем данный ничем не примечательный проект. Извилины вовремя не напрягли, зато теперь придется напрягать булки, в надежде, что это спасет их от проникновения... злости фанатов.

Hellblazer

Вердикт

В итоге имеем не самую приятную ситуацию, когда игру можно похвалить лишь за неплохой сюжет и приятную картинку. В остальном — имеем тучу минусов, которые затмевают скудные плюсы, не оставляя проекту никаких шансов на выживание. Яркие фанаты разорвут Escape Dead Island зубами, как кусок сырой говядины. Да, они такие. Если же не брать во внимание предыдущие части, а воспринимать игру как отдельное произведение, то в нее даже можно поиграть. Если ты балдеешь от неказистых середнячков.



Вам не хватит бесценного времени, чтобы спрятать своих жен.
Чтобы детям заплакать.
Даже в момент финального крушения вам не найти утешения в забытии.
Ибо я выступаю за вами.
Я приду с миллионами воинов, я устрою конец света, ибо я бич божий!
Я прослежу, как ваш мир сгорит...

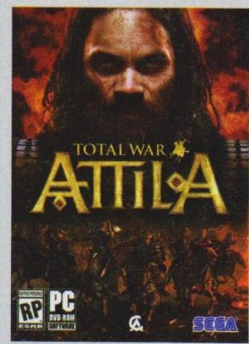
АТТИЛА

Жанр:
Стратегия

Разработчик:
The Creative Assembly

Издатель:
Sega

Дата выхода:
17 февраля 2015 г.



АТТИЛА ЖЖЖЕТ

PC

Любимое занятие фанов серии Total War, помимо самой игры в Total War, разумеется, — это гадать, в какую же временную эпоху нас забросит очередная часть популярной серии стратегических игр. Как только игровое сообщество вдоволь накушалось прошлогодней Rome II, в сети начали появляться сотни слухов и тысячи предсказаний того, что нас ждет в будущем. Достав свои хрустальные шары и карты Таро, юные Ванги с клавиатурами один за другим приступили к генерированию всевозможных вариантов: от Empire II и Medieval III до Первой мировой войны и противостояния «зеленым человечкам» в Крыму. Но ответ, как оказалось, все это время лежал на поверхности.

Варвары идут

История вновь повторяется, делает новый виток. Если порыться в закоулках памяти, то можно вспомнить, что после первой Rome: Total War вышла дополняшка Barbarian Invasion, посвященная падению Рима и распиливаю его на Восточную и Западную Империи. И вот, после выхода второго «Рима» разрабы не стали особо оригинальничать и вновь предлагают нам взглянуть на кроваво-мясистые разборки между солдатами Римской империи и патлатыми варварами. Но есть одно волосатое «но» — Total War: Attila не является дополнением. Это полноценная игра за полноценные \$49.99. По крайней мере, в этом нас всеми силами пытаются убедить господа разработчики. Лукавят, чертяки? А давай разберемся.

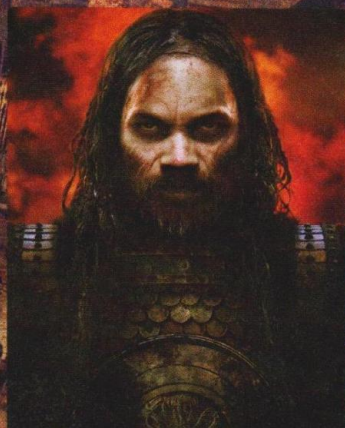
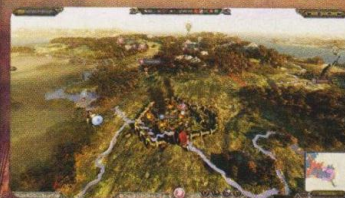
Великое увеселение народов

И начнем мы, пожалуй, с названия. Именная часть — это уже далеко не первый опыт The Creative Assembly. На ум сразу же и без спроса приходят Rome: Total War — Alexander и Napoleon: Total War. Первая — сносное DLC, а вот вторая — очень годная вещь. И вот теперь Attila. Легендарный вождь гуннов. Но настолько ли легендарен этот чувак, чтобы посвящать ему целую часть Total War? Насколько ли он офигенен, чтобы ограничивать игру небольшими временными рамками (основное действие придется на годы правления Атиллы — 434 — 454-й)? Да и да. Пусть период и небольшой, но за это время успело произойти много важных событий и серьезных перемен. Это, на минуточку, закат Римской империи!

В Total War: Attila нас ждет период между Античностью и Средневековьем. Так называемые Темные века. Любили в те времена люди устраивать друг другу темную. Римская империя находится, мягко говоря, в полной за... в затруднительном положении, в общем. Мало ей своих проблем, как на горизонте нарисовались чужие. Три слова — Великое переселение народов. Температура по всему миру падает, а потому многие племена собирают манатки и в поисках лучших условий перебираются в более теплые края. И так уж сложилось, что именно Римская империя стала объектом их устремлений. В общем, тебе решать, вытягивать ли Рим из плачевного состояния или же повторить путь знаменитого Атиллы. Или даже попытаться его превзойти. В этом ведь и есть вся прелесть Total War.

Выживать или выжигать?

Собственно, игра сразу же вместо приветствия поставит тебя перед сложным выбором, за какую из сторон играть. Для закаленных в боях ветеранов оптимальным вариантом станет игра за Западную Римскую империю. Это можно считать неким аналогом хардкорно-мазохистского режима, позволяющего на собственной шкуре почувствовать, что такое выживание. В этом случае тебя сразу же будут прессовать со всех сторон и во все щели, вынуждая в самом начале сдать некоторые территории, чтобы получить возможность спастись и отвоевать их в будущем. Придется постоянно подготавливать оборону, заключать союзы или хитрыми махинациями отвлекать Атиллу на более слабых соседей.



Немного фактов об Атилле

На самом деле великий вождь гуннов был не таким уж и великим. В прямом смысле. Атилла был карликом. Пепин Короткий, Эзоп и паша Хусейн – все они были меньше, чем 3,5 фута (107 см) роста.

Стиль жизни Атиллы был гораздо скромнее роскошеств его военачальников, которые купались в золоте и драгоценностях. Вождь гуннов отличался неприхотливостью, носил простую одежду, ел из деревянной тарелки, не украшал оружие. Маленькая скромняшка прям.

Умер Атилла не от старости и не в бою. Скончался он в собственной постели. От носового кровотечения. Отыграв свадьбу с молодой готкой, он пьяный лег спать. Наутро Атиллу нашли мертвым – сосуды в носу лопнули и великий гунн захлебнулся собственной кровью.

Атиллу похоронили в помпезном трехстенном – из золота, серебра и железа – гробу, доверху набитом награбленными сокровищами. Умер он где-то на территории нынешней Венгрии, но могила его до сих пор так и не нашли. Для сохранения тайны всех, кто участвовал в погребении, убили сразу же по возвращении в лагерь.

Если такая перспектива тебе не по душе, а слово «хардкор» вызывает зуд в области ниже пояса, то лучше начни с игры за варваров. При данном условии тебя ждет не дожидается более классический геймплей, когда у тебя есть небольшой начальный регион и хорошая армия. Хватай оружие, раскрашивай морду лица в цвета своего племени и, оскалив зубы, мчи со всех ног – откусывать кусок за куском территории Римской Империи. Многих может расстроить тот факт, что за самого Атиллу и его гуннов поиграть не дадут. Разве что позже и за деньги...

Паління шкідливе для вашого здоров'я

В Attila создатели гораздо больше внимания уделили осадам. Теперь не обязательно строить стремянки, тараны и прочих троянских коней, чтобы штурмовать вражеский город. Достаточно просто взять его в осаду на годик-второй – поверь, произошедшие в осадном городе изменения порадуют маленького захватчика у тебя внутри. Стены начнут разваливаться, солдаты – ходить голодными, а крыши домов – гореть синим пламенем. К слову, об огне. Неконтролируемая стихия будет распространяться в зависимости от погодных условий. Пироманы оценят. Значительно увеличить свои шансы на победу можно будет буквально одной удачно выпущенной огненной стрелой.

Однако не стоит этим слишком увлекаться – на восстановление выжженного дотла города уйдет слишком много времени и денег. По этому же принципу действует еще одна новая

фишка серии – тактика «выжженной земли». Вот сидишь ты такой в своем замке или городе, а тут прибегает целая куча негостеприимных выродков, которых ты ну ни в какую не можешь победить. Самое время со словами «Так не доставайся же ты никому» палить свой же город дотла и отступать, оставив захватчиков с носом.

Огнем и врачом

Еще одна напасть, которой решили побаловать нас The Creative Assembly, – эпидемии. В Темные века от всяческих болезней люди гибли пачками, ибо руки перед едой не мыли, а медицина в те времена была на уровне «Чешется нос? Срочно ампутировать голову!». Придется следить за чистотой и вводить карантин. Зараза может придти буквально отовсюду: от вражеских войск до торговых путей. Видов болезней ввели целый букет, все они разные и, соответственно, оказывают разные негативные эффекты на армию и мирных жителей. В общем, лучше не болеть.

Ну и приятную мелочевку оставил напоследок. В Total War: Attila вернули семейное древо, религии и деревья навыков. Баррикады теперь играют более важную роль – защитники отныне могут строить их в начале битвы за город и размещать на них юнитов. Графический движок остался прежним, но его значительно доработали, оптимизировали и тряпочкой протерли. Что глобальная, что тактическая карты выглядят замечательно. Нельзя не отметить, что игра стала более мрачной и аутентичной. Такого угрюмого и хмурого Total War ты еще не видел.

Prince

В том, что из Attila получится отличная стратегия, я почти не сомневаюсь. Вопрос лишь в том, потянет ли новая игра на статус полноценной части Total War или останется где-то на уровне аддона. Остается лишь надеяться на лучшее. По крайней мере, причин понравиться у проекта достаточно: интересный временной период, переработанная осадная система, динамический огонь, эпидемии и прочие человеческие радости.

DEVIL MAY PLAY

Как правило, отечественные видеоблогеры в отличие от зарубежных имеют немного другой взгляд на то, чем они занимаются. У большинства из них напрочь отсутствует понятие того, что такое геймерская идеология. Это особенно заметно среди интернет-героев ретроsegмента. Подлецы играют на эмуляторах и в свои двенадцать твердят о том, что ностальгируют по девяностым. Но к счастью, не все прогнулись под суровыми реалиями отечественного блоггинга. Есть еще люди, готовые всеми силами отстаивать честь и права геймерской ретрокультуры! В темный переулок слева от помойки пообщаться с нами мы пригласили человека, который не пренебрегает сводом задрото-джентльменских правил. Он никогда не играет на эмуляторах (все полки в его квартире напичканы самыми разными консолями и играми), своими руками собрал собственный аркадный автомат и жаркой любовью прилюдно обожает серию Contra. Прошу любить и не жаловаться, Николай [Pixel_Devil] Губанов.

ИНФО

Николай [Pixel_Devil] Губанов

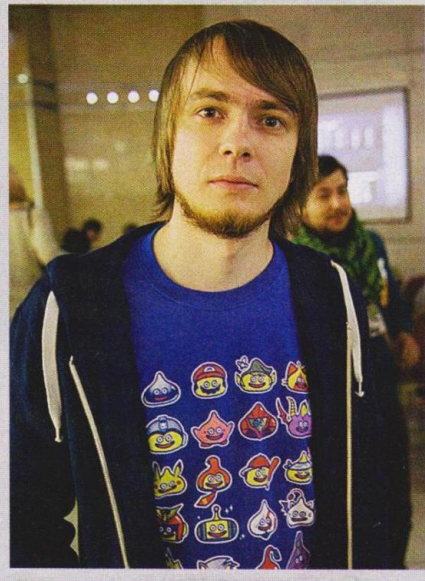
Возраст: 26 с половиной

Родной город: Москва

Любимый цвет носков: полосатый

Любимая черепашка-ниндзя: Эйприл

Свободное место в квартире: отсутствует

Адрес канала: www.youtube.com/user/PxlDevil

полноценная часть твоей жизни?

Огромное. Даже физически все это занимает очень много места у меня дома. Главной причиной для переезда для меня, похоже, будет слишком большая коллекция видеоигр. Да и вообще предпочитаю игры любым другим видам развлечений, ведь сейчас есть и игры-кино, и игры-книги, музыкальные, само собой.

И игры-симуляторы свиданий... Каковы твои увлечения помимо видеоигр?

Увлекаюсь покраской миниатюр Warhammer 40000, играю в профессиональный йо-йо на любительском уровне. Люблю знакомиться с новыми людьми.

Здорово. А какое место в твоей жизни занимают комиксы? Мы как раз недавно добавили новую комиксовую рубрику в журнал. Marvel или DC? Признавайся.

Я всегда боялся начинать собирать комиксы и читал их в электронном виде, но

Привет. Твой канал на YouTube в последнее время цветет, хорошо пахнет и наполняется контентом с завидной регулярностью. Нам жутко интересно, как ты этого добился, и с чего все начиналось. Как тебе в голову пришла идея стать блоггером и открыть свой канал? Что заставило тебя начать?

Мне хотелось найти профессию, которая будет мне действительно интересна. Я просиживал штаны вот уже в третьем офисе и после рабочей смены системного администратора мчался домой снимать новые выпуски своих программ. И где-то через два года я уже полностью ушел в это все с головой. Свой отдельный канал я завел, когда понял, в какую сторону нужно развиваться, и что одному мне работать проще и комфортнее. Ведь до этого я набирался опыта, подрабатывая в издательстве Gameland, и то, что мы делали там, мне, как правило, совсем не нравилось.

Твоя полка, которая виднеется на заднем плане почти каждого твоего видео, кажется, скоро рухнет от того количества видеоигр, которое ты на нее водрузил. Откуда у тебя вообще возникла тяга к коллекционированию оригинального ретроаппарата?

Это произошло довольно случайно, моя девушка подарила мне клон приставки Famicom на мой 21-й день рождения, чтобы вместе вспомнить детство. Немногом позже я решил почитать об истории видеоигр. Тогда я был просто в шоке от того, сколько платформ прошло мимо нашего рынка, узнал о Nintendo, о том, что их консоли до сих пор страшно популярны по всему миру. В тот момент я понял, что хочу поиграть во все это, потрогать своими руками и начал скупать приставки одну за другой. А потом уже руки дошли и до Lego, и до комиксов, и до всего остального.



Шаловливые ручки, однако. С какими трудностями ты сталкиваешься, будучи коллекционером ретроигр и консолей?

Некогда играть, все меньше места в доме, ну и иногда приходится останавливать себя, чтобы половину зарплаты не спустить на какой-нибудь один редкий картридж или диск. А иногда остановиться не получается...

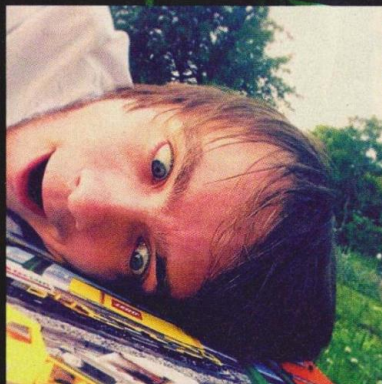
И ходишь месяц голодный, но довольный. Расскажи о самых ценных экземплярах своей коллекции, и насколько трудно было их раздобыть.

Сложнее всего обычно с товарами из Японии. Их очень долго доставляют, и все сроки подачи жалоб в интернет-магазинах уже истекают, пока посылка доходит до твоего почтового отделения. Поэтому приходится всегда надеяться на удачу, дойдет ли все в целости и дойдет ли вообще. И когда все это дело еще и стоит немаленьких денег, начинается настоящее испытание для коллекционера. Так, например, барабан для серии игр Taiko no Tatsujin для PlayStation 2 мне пришлось заказывать дважды, так как первый потеряли на почте. Консоль Twin Famicom была тоже не дешевой покупкой. Хорошо, что доехала. Еще невероятно горжусь обладанием Contra: Hard Corps для Sega Genesis и Duck Tales 2 для NES.

Дашь поиграть? Эй-эй... не надо так смотреть, мы пошутили. Насколько трудоемкий процесс создания твоих роликов? Сколько времени в среднем ты тратишь на их производство?

Сейчас очень трудоемкий, целыми днями работаю. В какой-то момент даже перестал справляться один и предложил жене уволиться с работы, чтобы помогать мне. О чем ни капли не жалею, она у меня молодец! Мечтаю дорасти до того, чтобы позволить себе собственного монтажера, а пока работаю по 5-6 дней в неделю, причем часов по 8-12. Видеоролики дело очень трудозатратное.

Какое место в твоей жизни занимают видеоигры, помимо блоггерской деятельности? Это только работа или



после Comic Con Russia, кажется, произошло что-то необратимое. Комиксов на полке все больше. Пока выбираю Marvel, ну и Черепашки люблю. Страшно.

Особенно Эйприл, мы знаем. Играми и комиксами ты не ограничиваешься. Каждую неделю по расписанию на твоём канале можно узреть, как ты открываешь и показываешь нам какой-нибудь новенький наборчик конструктора LEGO. Чем именно тебя привлекают наборы легио?

В основном привлекают не наборы, а детали в них. Их универсальность, изящество и порой – редкость. Lego – это тоже своего рода коллекционирование. Опять же, одна из старейших игрушек Европы, которая очень долго до нас добиралась. Но если говорить о наборах, то обычно при-

влекают супергерои или персонажи фильмов, которым они посвящены.

Итак, видеоигры, легио, фигурки, комиксы – это все спектр твоих интересов, благодаря которому можно с уверенностью заявить, что ты – гик. А считаешь ли ты сам себя гиком? Как ты охарактеризуешь степень развитости гик-культуры в наших странах?

Считаю, что гик-культура у нас развита довольно плохо. Гораздо чаще встречаю людей, которые хотят казаться гиками, совершенно ничем подобным не увлекаясь. Просто это сейчас модно. Нахватаются информации из интернета, а копнешь немного глубже, и там – ничего. По поводу себя – вопрос сложный. Если ты называешь себя художником, рокером или ученым – значит, ты просто хочешь им быть. Если же все вокруг кем-то тебя считают – значит, так оно и есть. С другой стороны, если верить словарям, то гик – человек, увлеченный чем-то сверх меры. Получается, что я – гик.

«The Geeks Get The Girls» – поется в песне группы American Hi-Fi. Как нам известно, ты женат и можешь с легкостью развеять миф о том, что у гиков все очень плохо с личной жизнью. Но нас интересует кое-что

более важное. Часто ли у вас с женой происходят битвы за геймпады?

Раньше бывало, а сейчас работы у нас так много, что играем обычно в те игры, о которых снимаем видео. К тому же Валя чаще играет в портативные консоли, так что все геймпады сейчас мои ☺

Портативная консоль – залог счастья и понимания в любой семье. У тебя шикарная борода, кстати. Тебе об этом никто не говорил? Поведай нам о паре секретов касательно ухода за ней.

Просто оставьте бороду в покое, и все будет круто! Естественная борода – она лучше стриженной, как мне кажется. Хотел бы отрастить побольше, но подписчики не дают. Они всегда мне вовремя сообщают, когда пора пойти в парикмахерскую. Или погладить рубашку.

Ох уж эти подписчики, вздохнуть спокойно не дают. Но если это симпатичные подписчицы, то почему бы и нет, верно? К слову, часто ли девушки в метро просят тебя расписаться у себя на груди?

Мои подписчицы не такие, они все скромные. В метро обычно все стесняются подходить, в отличие от тематических выставок. Зато однажды расписался у одного



парня на руке, а у другого – на мобильном телефоне. Зачем? Сам не знаю.

Может ты его неправильно понял, а он на самом деле попросил, чтобы ты ввел свой номер телефона в его контакты. Что бы ты посоветовал зеленым видеоблогерам, которые жутко боятся облажаться на камеру?

Не бойтесь, вы все равно облажаетесь ☺ Опыт нужно набирать как-то. Я бы совето-

вал не спешить выкладывать первые выпуски в интернет, а сначала показать лучшим друзьям. Затем работать над ошибками.

Все, с глупыми вопросами покончили. Давай серьезно. О чем ты первым делом думаешь после того, как проснешься?

Готов ли сегодняшний выпуск, что есть в холодильнике, и могу ли я еще поспать минут 10?

С какой консолью ты спишь в обнимку?

Консоли нужно красиво расставлять на полочке. Если спать в обнимку, можно попортить внешний вид, ну или там... слюна в слот для картриджей затечет...

Или с девушкой ее случайно перепутать, да. В каких местах ты чаще всего используешь портативные консоли?

В самых обычных: в транспорте, дома, ну и в туалете, само собой. Как же без этого ☺

Говорят, играть в туалете – вредная привычка, и ты ею, по всей видимости, злоупотребляешь. Может, есть что-то еще?

Стараюсь не страдать. Разве что работаю сверх всякой меры. Надо с этим что-то делать.

Спасибо тебе, Коль, огромное за душевный разговор. Прости за то, что он прошел около помойки, нам просто показалось, что так будет романтичнее. Мы всей редакцией желаем тебе успехов и кучу новых подписчиков. Работай в меру, следи за бородой и не обижай жену ☺

Данил [Батхед] Дубограй





Жанр:
Simulator

Разработчик:
Reliance Big
Entertainment

Издатель:
Reliance Big
Entertainment



ЭТО ПТИЦА? ЭТО САМОЛЕТ?

Выражение «Крылатая демократия» очень колкое, емкое и неpolitкорректное. Правильнее было бы сказать «Разносчик независимости», или «Рассадник свободы», например. Хотя, как мне кажется, все зависит от тротиллового эквивалента бое... простите, мироголовки. Например, в Drone: Shadow Strike мы сами вольны это выбирать. Нести освобождение в массы еще никогда не было так легко!



Орел ослу не опарыш

После выхода и оглушительного успеха Zombie Gunship с пилотом AC-130 в главной роли каждый десятый разработчик решил попробовать себя на данном непаханном поле. И у Reliance, пожалуй, получилось лучше всего, так как главным героем на этот раз является беспилотный дрон-разведчик. Хотя из него такой разведчик, как из ксеноморфа – домашнее животное. С другой стороны, термин «разведка боем» именно для таких клиентов и придумана.

В общем, воевать придется, но без риска. Пока главный супергерой-пилот-оператор насиживает супергеморрой, его длинное чайкообразное альтер-эго парит над странами Третьего мира и дарит преждевременные туры на Небеса особо рьяным боевикам террористической наружности. Если конкретно, то миссий и заданий хватает – и конвой нужно защитить, и путь расчистить, и VIP-драндулеты перевести в разряд «друшлаг с прямым приводом», да и просто от души пострелять.

Небо ясным не бывает

Если сравнивать Drone с Zombie Gunship, то эти две игры дарят приблизительно одинаковое удовольствие, но в разных местах. Например, в ZG всего один вид транспорта и четыре вида вооружения. У героя статьи с десяток летательных аппаратов и около трех десятков видов огнестрельных, ракетных и лазерных раздателей веселья. Броня, кстати, тоже роль играет, так как противники – не тупые зомби, а наемники и террористы, которым некоторые несознательные страны подкидывают противовоздушное оружие.



Смерть с небес

С геймплеем у Drone тоже не все в порядке. С одной стороны – управление заточено под левшей, и правшам, включая меня, это неудобно. Чувствительность тоже бешенная. Ни первое, ни второе настроить, естественно, нельзя. С другой стороны, по

динамике Drone обходит любой тир с форой в пару километров. Уровни редко длятся дольше минуты, и за это время наш дрон расстреливает с полсотни солдат, сбивает две-три ракеты «земля-воздух» и много-много-много стреляет! Еще можно сбросить на врага ядерную боеголовку... болиголовку... боеголовку... Ну, или все вместе собрать и сбросить. А тех, кому не повезло выжить, можно добить авиаударом. В общем, весело. Особенно во время миссий по конвоированию – friendly fire работает как часы.

Улыбайтесь, вас снимают!

Если уж спутник Google видит с орбиты, как ты чистишь полость рта зубной щеткой, то дрону ничего не стоит изучать рельеф подбородка какого-нибудь шахида. Соответственно, в Drone графика не подкачала, и пуск до фотореалистичной ей далеко, да и здания особо не разрушаются, «полет жалейшей осы» выглядит очень правдоподобно. Более того, можно даже отключить тепловизор и включить приближение – никаких рвотных позывов я от этого не испытывал.

Денис [FataMorgana] Зайченко



Вердикт

Такой вот симулятор военного дрона получился. Сравнений с Zombie Gunship игре не избежать, но я скажу так – у каждой из них есть свои плюсы. Правда, у Drone: Shadow Strike разнообразия побольше завезли, да и разноска демократии выглядит на порядок реалистичнее, чем освобождение от зомби. Хотя кто знает, Эбола не дремлет...



Робоцып и киберсвин

Android | iOS

**ANGRY BIRDS
TRANSFORMERS**
Жанр:
Arcade/Runner/Shooter

Разработчик:
Rovio Mobile

Издатель:
Rovio Mobile


Трансформеры – гениальная франшиза. Она изящно совмещает в себе страсть к огромным боевым роботам и красивым тачкам. А в поделках Майкла Бэя есть еще и относительно симпатичные фройлен. Неудивительно, что Rovio после окупивания вселенной Star Wars занялась именно этим тайтлом. И получилось у нее о-о-очень вкусно.

Операция «Роботизация»

Вселенная Angry Birds пережила множество ипостасей, начиная с реверанса в сторону Final Fantasy и заканчивая аналогом Hill Climb Racing с элементами LEGO. Ну и бесконечные поделки в жанре «artillery». Финны вообще славятся идеями, и Angry Birds Transformers стала второй игрой после Epic, которая меня искренне удивила. Она настолько далеко ушла от родных пенат, что диву даешься, но еще больше удивляет то, что без приставки Angry Birds она бы не воспринималась.

Сюжетный замес следующий: на планету упал метеорит, и птицы, и свиньи стали немножко роботами. Но с метеоритом пришла еще одна напасть – новый злодей, умеющий даже булыжники превращать в противников. С таким не шутят, а потому два заклятых врага стали заклятыми друзьями. На время. Что, впрочем, не мешает главным героям выбивать киберсало из свиношек первые пару уровней. А дальше – как косточки лягут.

Робоцыпы, трансформируемся!

От старых «рогаточных версий» в AB Transformers остались разве что участники

действия и сам театр происшествий – все тот же Свинский остров. Сама же игра теперь представляет собой дичайше угарную помесь раннера и шутера от третьего лица. А еще сюда приварили гонки, вот только сварочные работы прошли не очень удачно – стоит только потрясти смартфон, как все и отвалится. Проверять не рекомендую. Удивляет другое – весь этот геймплейный винегрет очень симпатично выглядит. Пока его не разбираешь на части.

Ко(с)мический форсаж

Фактически, на каждом уровне нужно доехать из точки А в точку В, попутно расстреливая свинок и получая монетки за уничтожение блоков. Очищать Свин-остров от заразы можно в нескольких режимах. Классика жанра – рейд на стометровку с расстрелом кибер-бекона, который с каждым разом усложняется в плане противников. Первые свиношки даже стрелять не умеют, ибо нечем, а вот под конец игры на главных героев уже и дредноуты на курьих ножках наезжать начнут. Никогда бы не подумал, что Баба-яга увлекается механикой на таком уровне. В режиме Jenga мы сначала проезжаем трамплинами, собирая

монетки, а потом пробегаем и уничтожаем свинок на заднем плане. И в конце, на финальной заставке уровня, нам весело мажут два Оптимуса Прайма. Ну наркоманы, ну дают...

Роботы-птицы на страже границы

Вот с чем у меня в Angry Birds никогда проблем не было, так это с управлением. Горячие финские головы умудрились упростить шутерную составляющую до одноклепточного состояния, не затронув при этом уровень веселья. Для стрельбы не нужно даже держать прицел на враге: нажал один раз и смотри, как твой протезе крошит неприятеля или декорацию.

А касательно графики скажу так. Стартовая заставка в Angry Birds Transformers – лучшее, что я видел за последний месяц, а повидал я в отпуске в Таиланде не мало, поверь. Помехи в стиле VHS, безупречная стилизация, все по Иисусу. За тем, как главные герои улучшаются, наблюдать так же интересно, как и за войной с их участием. А заглавная песня вообще хитом сезона может стать, серьезно.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

С каждым разом, с каждым экспериментом Rovio меня все больше удивляет то, что я каждый раз удивляюсь все меньше. И не стоит говорить, что франшизу о роботах оказали – лишний снобизм вредит твоему удовольствию. Нет, Трансформерам дали новое дыхание. Великолепное, пышное и увлекательное дыхание, которое выглядит, как монстр Франкенштейна, но играет, как TrackMania – мягко, приятно и красиво.

НА ПОЛЕ ТАНКИ ОБНОВЛЯЛИСЬ

Даже не знаю, что происходит чаще: меняется непредсказуемая погода в Таиланде или компания Wargaming выпускает очередное обновление. Вот только, в отличие от погоды, частый выход новых апдейтов геймерам только на руку, ведь разработчики не устают баловать «танкистов» свежим и вкусным контентом, а не только устранением разного рода технических проблем. И новоиспеченная обнова 9.4 не стала исключением. Пусть крупных нововведений она с собой принесла не так много, зато они действительно **КРУПНЫЕ**.

Базовая защита

Корпя над новыми режимами игры, команда разработчиков не забывает вносить изменения и в старые. На этот раз освежить решили «Командный бой». Да так освежили, что поначалу я его попросту не узнал. Можешь забыть о вызывающем зевоту танковом стоялове, когда обе команды уходили в глухую оборону и можно было спокойно идти на кухню заваривать чай. Дабы добавить командным боям динамичности и зрелищности, было

принято решение полностью переколбасить их формат. Теперь это «атака/оборона» с увеличенным суммарным уровнем техники. В начале боя одна из команд силою великого рандома назначается обороняющейся, вторая – атакующей.

Перед глазами скептиков сразу возникает картина: обороняющаяся команда прячется в кустах возле базы и выжидает приезда непрошенных гостей. А вот и нет. Wargaming поступили гениально и просто. Они закрепили за обороняющейся коман-



дой не одну, а целых две базы, что сводит всю эффективность пассивных посиделок в кустах на нет. Атакующим нужно захватить любую из двух баз, причем захват обеих может идти одновременно. Это вынуждает защитников либо разделиться на две группы, либо самим перейти в атаку, пытаясь изрешетить всю вражескую технику. Одно можно сказать точно – со своей задачей игроделы справились на ура. «Командный бой» действительно стал более интересен и засиял новыми красками.

Ограничения на состав команды в режиме «Командный бой».

Два доступных варианта:

- ★ Шесть танков VIII уровня + один танк VI уровня
- ★ Пять танков VIII уровня + два танка VII уровня



9.4

Изменения в характеристиках танков:

- ★ Время перезарядки танка Т-34-3 уменьшено с 14,4 до 13,4 с, а разброс при повороте башни уменьшен на 25%.
- ★ Прочность ПТ-САУ АТ 15А нехило увеличили: с 850 до 1050 единиц. Максимальный уровень боев снизили до VIII.

Ты с какого укрепрайона, пацанчик?

Не так давно в World of Tanks появилась новая забава для клановых игроков — «Укрепрайоны». О них мы еще не писали, а потому

низировать командный центр до V уровня и организовать оборону своего Укрепрайона в настройках. Да-да, а ты думал, что будешь лишь нападать, грабить и нагибать? Будь также готов защищать свои запасы! Благо душещипательных историй в духе «Я пошел в кино с девушкой, а в это время на мой Укрепрайон напали. Теперь у меня ни девушки, ни промресурса» быть не должно.

Для удобства игроков можно выставить удобный для клана период обороны

на тебя там вовсе не нападают. Если же вся эта возня с атакой/защитой Укрепрайонов не для тебя, а свой уютный клановый поселок иметь хочется, то в любое время можно отключить оборону. Но учти, что в таком случае уровень всех строений твоего Укрепрайона уменьшится до IV, а карета с крутейшими бонусами превратится в тыкву.

Карты в руки

Кому там карт мало? Кто добавки постоянно просит? У меня для тебя хорошие новости. Вслед за Харьковом команда Wargaming добавила в игру еще одну карту, да не простую, а историческую! Речь идет о Сталинграде. Карта была сделана на основе реальных аэрофотоснимков, что дает редкую возможность пятками прочувствовать атмосферу пережившего страшную катастрофу города в период военного времени. Чем-то новая локация напоминает смесь Химмельсдорфа и Энска: железнодорожная ветка (к слову, целых две), свободный участок посреди.

Основное место, естественно, занимают городские территории с закопченными зданиями. Улицы в отличие от упомянутого Химмельсдорфа довольно широкие и прямые — места для маневра хоть отбавляй. На 8-9-0 линии расположен берег с крутым склоном, на котором обычно тусуются самые быстрые танки и артиллерия. Очень удобное направление для атаки. Здесь можно либо мчать вперед, прикрываясь вагонами, либо заехать в какой-нибудь небольшой овраг и играть лишь от башни. В общем и целом, Сталинград получился картой интересной и сбалансированной. В скором будущем, когда создатели добавят поддержку физического движка Havok, здесь можно будет разнести в щепки практически любое здание. Так что жди новых обновлений и удачи тебе на полях сражений!

Prince

немного разжую этот момент. Укрепрайон представляет собой некий клановый дом в мире «Танков», который нужно построить и развивать в дальнейшем, возводя все новые и новые здания. Это как «веселая ферма», только не веселая и не ферма. Для чего все это нужно делать? Дело в том, что различные здания, построенные в Укрепрайоне твоего клана, откроют тебе доступ к разного рода бонусам: от увеличения доходности техники в битвах до ускорения прокачки экипажей. На постройку и улучшения тратится особая валюта — промресурс, которую можно добыть, делая вылазки с игроками твоего клана. Здания можно было улучшать лишь до IV уровня. Но теперь все изменилось...

Укрепляй и властвуй

Обнова 9.4 добавила в «Укрепрайоны» возможность нападать на чужие Укрепрайоны и зарабатывать заветный промресурс гораздо шустрее. Для этого нужно модер-

(длится один час) и даже время прекращения огня — что-то типа выходного (один день в неделю). В общем, все продумано, и ты не будешь постоянно грызть ногти на ногах, переживая о том, что ты вот сейчас печенку перед телевизором кушаешь, а



ЧЕЛОВЕК-ПАСЬЯНС



Ultimate Spider-Man

Издатель: Marvel Comics

Сценарий: Брайан Майкл Бендис

Рисунок: Марк Багли, Стюарт Иммонен

Даты публикаций:

октябрь 2000-июль 2009

Перезапуск:

октябрь 2010-июнь 2011

Выходит по сегодняшний день
в виде онгоингов

Всевозможные перезапуски, ремейки и перезапуски ремейков популярны не только в сфере видеоигр и кино, но и среди индустрии комиксов. Как ты уже знаешь из прошлого выпуска, историю Черепашек-ниндзя пересказали с нуля ребята из IDW, а у DC есть перезапущенная вселенная The New 52. Что касается Marvel, то они могут похвастаться тем, что раньше всех, еще в 2000 году, додумались обновить несколько своих основных серий с сочной приставкой *Ultimate* в названии. Первой из них стала *Ultimate Spider-Man*, которой и посвящены все эти буквы снизу и справа. Было бы неплохо, конечно, затронуть всю *Ultimate* вселенную, но в таком случае, нам пришлось бы заполнить все страницы этого номера одной рубрикой. Злюка главред не одобрил (я все слышу – прим. злюки глав. ред.), поэтому в этот раз только паучок.

Альтернативная паучья Санта-Барбара

Для тех, кто усердно следит за похождениями Пауко-Чела, уже давно не секрет, что на страницах произведений с его участием в последнее время произошло немало интересного и немалое мозговывосещающего. Чего только сценаристы не выдумывали, дабы развлечь читателей, особенно, в рамках основной серии *The Amazing Spider-Man*. Обмен телами Питера Паркера и Отто Октавиуса с последующей смертью Питера в чужом теле и становлением Октавиуса новым совершенным Человеком-Пауком (серия *Superior Spider-Man*) так вообще сбивает с толку. В *Ultimate* вселенной тоже все неоднозначно. Паркер погиб и там, а на смену ему пришел клон Барака Обамы по имени Майлз Моралес. Интригует, не так ли? Но обо всем по порядку.

Причина, по которой Marvel бросил паучка в миксер и нажал на «перезапуск», довольно проста – современных читателей уже не так вставляет история, начавшаяся более сорока лет назад. Нужно было ее освежить, отполировать и пересобрать заново, после чего все тонкости эволюции



пятнадцатилетнего школьника Питера Паркера в доблестного супергероя заиграли новыми красками. И запахи, к слову, тоже. Сюжетной линии происхождения паукобразного изначально было выделено лишь пятнадцать страниц в *Amazing Fantasy* #15, где все происходило невероятно быстро и, соответственно, нифига не реалистично. В рамках *Ultimate Spider-Man* же на это ушло целых семь номеров. Как говорится, почувствуй разницу. В России эта серия выходила из-под крыла издательства «Комикс», которое прикрыли в 2010 году. Но не беда, при желании все это можно с легкостью отыскать в магазинах комиксов, в крайнем случае тебя выручат цифровые версии.

Перед нами расширенный и куда более живой рассказ о заезженной теме «с великой силой приходит великая ответственность». Паучью сагу омолодили и сделали ей модную прическу, сменив акцент на молодое поколение, что просто не могло не вылиться в коммерческий успех. И выли-

лось. Огромным водопадом из зеленых купюр на головы создателям. Но сейчас не об этом. Все ключевые события и «вотэпопороты» из оригинальной вселенной здесь так или иначе присутствуют, хоть и поданы под другим соусом. Как и в оригинале, Питер получает суперспособности благодаря укусу паука из лаборатории, теряет дядю Бена и работает в газете *Daily Bugle*. Все это подносится в прежней форме, однако куда более детально и красочно.



Злопаучный день

А вот образы суперподлецов перелопатили конкретно. Уже до боли привычные для нас персонажи не только выглядят, но и воспринимаются совершенно иначе. Зеленый гоблин, например, теперь не просто безумец в костюме, здесь он самый настоящий монстр (с рогами и жадой метать фаерболы направо и налево). Носорог вовсе не мутант, а простой жулик в кибернетических доспехах, а Веном – костюм для лечения рака. Подобный взгляд на противников Чело-Паука заметно освежил их характеры, сделал их вистину настоящими и жестокими.





Игра на паутине

В свое время данная серия комиксов была настолько популярна, что в 2005 году по ее мотивам выпустили одноименную видеоигру. Сюжетно она логически продолжает историю с Веномом, рассказывая о том, чего ты не найдешь на страницах комиксов даже с лупой. Игра, к слову, просто великолепная, подарок для любого поклонника. Пошпилить в нее можно на PC, PS2, Xbox и Nintendo GameCube. Имеются также и портативные версии для Nintendo DS и Game Boy Advance.



Но отнюдь не сюжетные отличия делают пересказанную историю более жизненной. Основную роль отыгрывает внимание, уделенное каждому персонажу. При ознакомлении с классикой в виде The Amazing Spider-Man я довольно редко сочувствовал пауку. И дело вовсе не в том, что я бесчувственная скотина, просто я был уверен, что рано или поздно он надерет всем зад, и все закончится хорошо. В данном же случае я переживал за шкуру Питера каждый раз, когда на него кто-нибудь покушался. Образы Паукомена и всех его окружающих здесь раскрыты максимально. К ним привыкаешь и вскоре относишься как к живым.

В случае с главным героем, которому необходимо совмещать супергеройскую деятельность, учебу и походы в магазин за картошкой, поневоле примериваешь его

проблемы на себе. Это, пожалуй, главная фишка, которая делает эту серию комиксов моей самой любимой. С одной стороны, она кажется до жути легкой и ненавязчивой, но с другой – в ней присутствует неподдельное напряжение, овладевающее тобой регулярно. Идеальный баланс этих двух факторов и создает уникальные и незабываемые ощущения при прочтении.

Паука в президенты!

Одним из самых значимых и потрясших читателей событий в сфере комиксов стала смерть Человека-Паука в Ultimate вселенной. Об этом тебе поведают сюжетная арка с характерным названием Death Of Spider-Man. И для меня это, пожалуй, самая промокшая глава в истории паука. Да-да, я рыдал как 12-летняя девочка, когда впервые все это читал. И мне не стыдно! Питер погибает на руках тети Мэй и Мэри Джейн от взрыва грузовика, которым он поверг Гоблина.

Смерть была самой настоящей и никакого воскрешения (чем любят злоупотреблять сценаристы комиксов) изначально не планировалось. Посему на место Питера Паркера стал чернокожий школьник Майлз Моралес, который внешне до боли напоминает нынешнего президента США. Майлз парень, конечно, неплохой, но, блин...



школьник Обама ну никак не тянет на роль полноценного Паукана. С его появлением все стало куда более детским и наивным, что явно не пошло на пользу серии. Ах да, чуть не забыл, его лучший друг – толстопузый азиат. Гребаная политкорректность...

Однако в июне этого года, во втором номере онгоинга под названием Miles Morales Ultimate Spider-Man внезапно появился целый и невредимый мистер Паркер! Он попросил у Моралеса назад свои веб-шутеры и даже успел пару раз в дуэте с ним эффектно надрать зад Гоблину. Вот такой вот поворот. Я был несказанно рад такому развитию событий и надеюсь на то, что Паркера полноценно вернут в сюжет и отведут ему отдельную серию. Чувак этого заслужил.

Ultimate Spider-Man – очень масштабная, глубокая и современная история уже ставшего нам родным, как паук в углу твоей комнаты, героя. В рамках серии тебя ждут воистину захватывающие сюжеты, динамичная форма повествования и необычайно красивый рисунок. Это идеальный вариант начать знакомство с Человеком-Пауком с чистого листа или открыть его для себя с совсем непривычной стороны. Если ты неравнодушен к этому герою, то знакомство с данной серией для тебя строго обязательно.

Данил [Батхед] Дубогарь

ТЫ МОЙ ГЕРОЙ

ALCATEL ONETOUCH Hero

Давай будем честными. На рынке смартфонов сейчас сложно чем-то удивить. Все то оригинальное, что можно было выпустить, уже увидело свет. Нет, ну правда же. Разве что, кто-то выпустил смартфон треугольной формы. Хмм, мы, наверное, сбегаете пока, запатентуем идею на всякий случай... А вот ALCATEL ONETOUCH Hero удалось нас удивить и без таких кардинальных ухищрений. Сейчас расскажем, чем именно.



Герой с сюрпризом

На первый взгляд Hero – обычный смартфон. Разве что диагональ экрана у него 6 дюймов, что дает полное право именовать его словом «фаблет». Выполнен он в эталонном дизайне, с невероятно тонкими рамками вокруг экрана. Отверстия динамиков, кнопка включения, качелька регулировки громкости и основная камера также лишнего внимания не привлекают. В общем, полный минимализм. Время удивляться наступило в том момент, когда я решил немного покопаться в коробке, и обнаружил там... еще один телефон! Очень маленький и легкий. «Акция какая-то?», – подумалось сначала. Но нет. На самом деле телефончик оказался bluetooth-гарнитурой. Все дело в том, что размер экрана в 6 дюймов накладывает определенные ограничения: не в любой карман помещается наш габаритный герой, а эта «синезубая» малютка поместится куда угодно. На нее приходит вся основная

информация: пропущенные звонки, SMS. Даже музыку послушать можно. Жаль только, что при выключенном гиганте, работать она отказывается. Вредина.

Чехол-дублер

Может в коробке еще что-то есть? И снова бинго – чехол-обложка. Да не простой, а со светодиодным дисплеем, на который опять-таки будут дублироваться все основные события бурной жизни твоего смартфона. Звонки, SMS и даже извещения о новых письмах. Но самый большой кайф – запустить при закрытой обложке насыщенную музыкальную композицию. Вот тут-то она и запустит на полную. К сожалению, всего одним цветом, но и этого достаточно, чтобы все девушки вокруг стали твоими! Мы проверяли. Ну, или парни (если ты девушка). Это мы как-то не проверили.

Наш герой интересен не только своими «коробочными» фишками. Экран гаджета можно разделить на две равноправные части и одновременно работать в двух приложениях. Учитывая его размеры, это реально важно. А еще можно выставить в настройках режим работы под одну руку и тогда, к примеру, набор номера сместится на одну из сторон экрана.

Работать с гаджетом приятно. Этому способствует неплохая начинка во главе с четырехядерным процом Mediatek 6589. Далеко не самый мощный, зато невероятно энергоэффективный. Не вызывает нареканий и яркий IPS экран с Full HD разрешением.

Время для героев

К слову, в сентябре была анонсирована вторая версия данного смарта – ALCATEL ONETOUCH Hero 2. В Украине ее пока не найти, но ждать определенно стоит, так как в ней немало приятных изменений. В частности, поставляется новый герой уже с восьмиядерным процессором MTK 6592.

На этом гаджете серия Modern Combat будет не то что идти без тормозов, а летать, как истребитель. Смартфон, а также гарнитуры получат более округленный дизайн.

Что касается чехлов, то здесь ситуация еще интереснее. На выбор пользователя будет представлено сразу несколько вариантов: со светодиодной подсветкой, с большим прозрачным окошком и даже чехол-подставка. А для любителей скретчей приготовили специальную DJ-обложку, на которой можно будет вдоволь поиздеваться над последними хитами Децла (или что там сейчас молодежь слушает, я не в курсе).

Перед тобой, прежде всего, смартфон для людей, которые привыкли выполнять на своих гаджетах солидный объем работы. Коротко ответить на письмо при помощи стилуса, быстро нарисовать график, показать партнеру фотографии объекта на большом экране. Впрочем, его дополнительные возможности будут интересны куда более широкому кругу обывателей.

Артем Бойко

Результаты в Antutu Benchmark

Xiaomi MI3	15481
LG G2	14800
Samsung Galaxy S4	14500
HTC One	14200
Samsung Galaxy Note2	13800
Sony Xperia Z	13500
Samsung Galaxy S3	13200
Google Nexus 4	12800
My ALCATEL ONE TOUCH 8020D	15481
Samsung Galaxy S2	12500

Технические характеристики:

- Версия ОС: 4.2
- Количество сим-карт: 2
- Батарея: 3,400 mAh
- Диагональ: 6 дюймов
- Цена: 7,400 грн

Плюсы

- Яркий, большой Full HD дисплей
- Необычные аксессуары в комплекте
- Двухсимный

Минусы

- Не самое мощное железо
- Не влезет в каждый карман





НУ ТЫ И ЛОПУХ

Для полноценного погружения в современные игры тебе понадобится мощный компьютер, монитор как минимум в 23 дюйма и, конечно же, хорошая игровая гарнитура для точной передачи движения врагов, звуков выстрелов, а если говорить об ужастиках, то еще и шорохов. Относительно недавно компания Genius представила новую линейку своих геймерских наушников, в которой нас, в первую очередь, интересуют большие «лопухи» Genius GX Gaming Zabius. Ну что, пошпилим?

Сэр, у вас скорпион на голове

Перед тобой типичная геймерская модель, выполненная в агрессивном, черно-красном исполнении, что однозначно бы пришлось по душе одному нашему видному политическому и военному деятелю... Придает агрессивности модели и изображение скорпиона, которое можно обнаружить как внутри амбушюр, так и под вторым мягким оголовьем. Нет, это не опечатка. Оголовья у данной модели действительно два. Все дело в том, что чаши наушников не регулируются по высоте. Ты просто одеваешь их, а мягкая часть оголовья сама принимает форму твоей головы. Такое решение используется многими производителями гарнитур, вот только данная конкретная модель садится на голову довольно туго. Если ты любишь кушать пирожки и занимаешь в маршрутке сразу два места, то данные уши мы тебе не советуем.

Консольные войны

Свойственны нашим героям и другие атрибуты чисто геймерских гарнитур. Конечно же, здесь есть всенаправленный микрофон, причем съемный. Не собираешься пользоваться – выдернул и выбросил, забыл про его существование до поры до времени. Отметим и провод со щедрой длиной в 3 метра для любителей, скажем так, диванного гейминга. На этом же проводе, если постараться, можно найти и неболь-

шой пластиковый переходник, а на нем в свою очередь – регулировку громкости и кое-какие сюрпризы.

В частности, ползунок для переключения в режим работы с консолями прошлого поколения. И отдельная регулировка громкости для чатов Xbox 360. Правда, как и в случае с любыми другими наушниками, придется конкретно подолбаться с проводами, но все они идут в комплекте. А главное – после игровой сессии их можно безнаказанно оставить торчать в консоли, а сами наушники выдернуть и использовать с другой техникой.

Уши покраснели

Есть у наших «Забииусов» и довольно уникальные функции. Вот часто ты видишь на геймерах наушники со встроенной в чаши подсветкой, которая пульсирует насыщенным красным цветом? «Забииусы» точно придутся по душе людям, которые играют в компьютерных клубах – противник обделается еще ДО схватки.

Качество звучания на уровне. Наушники отлично справляются с низкими и средними частотами и на приемлемом уровне – с высокими. Но главное, что они правильно работают в любой игре и позволяют с точностью определить источник шума и расстояние до него.

Но, как и в большинстве геймерских моделей, тут довольно ровные амплитудно-частотные характеристики. Звуки как бы равномерно разнесены в пространстве,

что, к сожалению, не устроит меломанов. Но это вовсе не означает, что обычный человек не сможет слушать в них музыку. Еще как сможет!

Genius GX Gaming Zabius – это красивая игровая гарнитура с качественным звучанием и полной поддержкой каких только возможно наворотов. Есть у нее и недостатки в виде обязательного USB-подключения. Да и людям с большими головами она не подойдет. Впрочем, за те деньги, которые за нее просят, альтернативу на рынке найти невероятно сложно.

Abubak

Технические характеристики:

- Динамики: 40 мм
- Сопротивление: 32 Ом
- Чувствительность: 117 дБ
- Чувствительность микрофона: 42 дБ
- Цена: 850 грн

Плюсы

- Агрессивный дизайн
- Правильно работают в играх
- Недорогие

Минусы

- Туго садятся на голову
- Необходимость питания через USB



Inou Battle wa Nichijou-kei no Naka de / Супер бои в повседневности

Студия: Trigger

Режиссер: Оцука Масахико

Количество эпизодов: 12

Жанр: комедия, фэнтези

Оригинал: одноименные раноба

Дзюрай Андо наслаждается синдромом восьмиклассника. Это такая психологическая аномалия, через которую очень многие прошли в свое время. Примерно к концу седьмого – началу восьмого класса детям начинает казаться, что они особенные. Что они изменят мир, изобретут нечто важное и прославятся. В общем, все мечтают о том, чего большая часть из них так никогда и не добьется. Но порой бывают совсем уж лютые фантазии, когда детишки представляют себя храбрыми воителями и спасителями мира, с макушкой ныряя в свои собственные сказки. Это уже клинический случай. Правда, в отличие от героя «Любви чудачества не помеха», Дзюрай Андо не ищет избавления. Он наслаждается своей жизнью, мечтает о приобретении волшебной силы и хочет завести гарем. И, как говорится, дуракам везет.



СИЛА ЕСТЬ, НО НАМ НЕ НАДО

Иногда желания исполняются

Андо – член литературного клуба, в котором помимо него находятся еще четыре девушки. Каждая со своими сдвигами, но все без исключения – милахи. И вот в один прекрасный день их желания исполнились – они стали обладать пуперсилами. Ну, там время останавливать научились, создавать вещи из воздуха, а потом взрывать их одним взглядом и т.д. Сам же Андо внезапно научился генерировать черное пламя, которое... вообще ни на что не годится. Но он рад и такой силе.

Но вот в чем беда – суперсилы они получили, а зловых инопланетных захватчиков

на горизонте все нет и нет. Монстры и демоны, жаждущие уничтожить человечество, тоже еще не пробудились от векового сна. Да и вони разлагающейся плоти в округе не чувствуется, а значит зомби-апокалипсис тоже не грозит. Что же делать группе школьников с их новоприобретенными способностями? Зачем им дана эта сила? В чем прикол?

Серые будни Суперменов

Говорю сразу – боевика не вышло, зато получилась интересная комедия положений с привкусом магии и сверхспособностей, что привносит в и без того беспокойную жизнь литературного клуба еще больше хаоса и неразберихи. Персонажи хоть и дви-

нутые на голову, но негатива не вызывают. Главный герой – задрот и чуни, но тоже не раздражает. Скорее наоборот. Его нелепые фантазии порой бывают к месту, особенно, если надо придумать логичную отмазку для объяснения неведомой фигни.

Pull the trigger

Кто знает студию Trigger, могут быть заранее негативно настроенными к данному сериалу. На это есть множество причин. Может совсем уж лютым задротам и вкастил «Гуррен Лагган» да прошлогодний Kill la Kill, или еще более наркоманский Panty & Stocking with Garterbelt, или тот трехминутный тизер так и не вышедшего сериала Yohyakunijuu Renpai Girl, который за эти самые три минуты умудрился полностью подавить мораль зрителя. Но нормальные анимешники, если определение «нормальный» вообще можно к ним отнести, считали эту ересь – ересью и унылой хренью ни о чем. А вот Inou Battle – неплохое аниме. Я все сказал. А чего ты хотел? Я же анимешник.

Виктор Лазарев



Вердикт: 7\10, «гурренлагнутым» на голову просьба держаться подальше, остальным советую к просмотру

Amagi Brilliant Park / Великолепный парк Амаги

Студия: Animation Do
совместно с Kyoto Animation
Режиссер: Такэмото Ясукиро
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, фэнтези
Оригинал: одноименная манга

ПАРК РАСЧЛЕНЕНИЙ

Есть много книжек и статей о том, как получить мотивацию к действиям, открыть внутренние резервы сил и энергии и быстро добиваться поставленных целей. Но подобные книжки – это все глупость. А вот поистине действенный способ мотивации нам демонстрирует миловидная девушка Исудзу Сэнтю, которая в самой первой серии без особых церемоний приставляет мушкет к голове главного героя и с вежливой настойчивостью просит его стать менеджером помирающего от нищеты парка развлечений. Ну как тут откажешь этой милой леди?

Не парк, а зоопарк

Парк развлечений «Амаги» – волшебное место. Нет, ты не понял. Это действительно волшебное место! Это дом для множества фей и прочих сказочных единорогов. Они – энергетические вампиры, сосущие энергию радости из посетителей парка. Не будет посетителей – не будет вкусной энергии, и они помрут. Проблема в том, что рядом с парком построили притон, после чего народ в парк ходить практически перестал и тот сильно ушел по финансам в минус. Феи затащили пояса потуже и начали искать подходящего менеджера, который бы разгрел все их проблемы. И выбор пал на Каниз Сэйю – талантливого школяра с задатками бизнесмена.

Двачер – не приговор

Небольшое отступление. Как ты знаешь (а может и нет), анонимные форумы пришли к нам из Японии. Постоянно заботясь о сохранении лица и своей репутации

бесконфликтных и понимающих, не имея шанса и слова сказать в открытую, япошки соорудили их для выражения свободы слова и с той поры все заверте...

На форумах сидят тысячи людей, но аниме индустрия упорно обходила их стороной. До сего дня. В Amagi Brilliant Park половина героев – сплошь хикки да битарды, то и дело проскакивают знакомые термины и мемы, да и в целом тут буквально все делается под фанатов аниме, уставших от глупых штампов и бесконечной кальки.

Многие фанаты, посмотрев пару серий Amagi Brilliant Park, испытают целый ряд поллюций. Посуди сам: главный герой – вылитый Саске Сагара из Full Metal Panic, только без шрама и сдвига по фазе, отсюда же прибыл забавный медведь-бонта Моффль, говорящий голосом сейю Кавасуми Аяко, которая в этом же аниме-сезоне озвучивает Сейбер из очередной Fate/stay night.

Преступление и ракование

То, что Amagi Brilliant Park уже сейчас набирает невероятную популярность и к концу сезона приобретет чуть ли не легендарный статус, предсказать не трудно. На том же футболе ежедневно открываются треды, посвященные сериалу в целом и каждому герою в частности, фотошоперы резвятся как только могут, клепают фотожабы, а задроты спят и видят, как откроет свои врата очередной комикет, и можно будет закупиться и обмазаться хентайными доздинсями с героями и героинями данного аниме. Народ жаждет зрелищ!

P.S. Кстати, не лишним будет пересмотреть и оригинальный «Full Metal Panic? Fumoffu» 2003 года выхода. В свое время AMV с кадрами, нарезанными из данного аниме, очень много цивилей перетянуло на темную сторону аниме-зависимости.

Виктор [Гримуар] Лазарев



ГОТЭМ НЕВЕР СЛИП



Готэм/Gotham

Страна: США

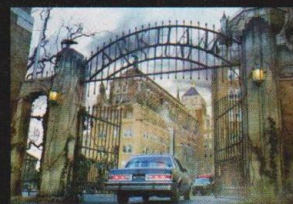
Год: 2014 (1 сезон)

Жанр: драма, триллер

В ролях: Бен МакКензи,
Донал Лог, Дэвид Мазоус
и другие

Вердикт: 10/10

Мрачный город, полный боли и утраченных надежд. Стук дождя по асфальту приглушает гул машин и шум толп людей, бесцельно снующих по тротуарам. Вот только шум дождя не приглушает криков из переулков и подворотней, где в темных уголках не спрашивают «кошелек или жизнь?», а сразу щеко-чут ножом по ребрам. Нет, это не Киев, район Троещина (там похуже). Это Готэм – город, который теперь не только в комиксах, фильмах и видеоиг-рах, но и в формате телесериала.





Улицы разбитых детонаторов

Готэм. Город, погрязший в коррупции и лжи. Здесь, даже выходя за хлебом, можно случайно словить пулю в голову. «А как же непобедимый Бэтмен, несущий правосудие и ломающий черепа всем плохим?» – спросишь ты. Дело в том, что в период времени, показанный в сериале, сурового качка, бьющего морды силам зла, еще нет как такового. В сериале «Готэм» есть только маленький мальчик Брюс Уэйн, разбитый горем, ведь недавно какой-то отморозок убил его родителей. Как не сложно догадаться, события сериала разворачиваются за годы до взрослых похождений человека-летучей мыши. Здесь показывается процесс становления уже знакомых нам героев, злодеев и, в частности, Джеймса Гордона, который является главным действующим персонажем и только-только начал работать детективом.

Нуара полные штаны

Атмосфера сериала – чистой воды нуар со щедрыми вкраплениями жесткого реализма в стиле Нолановской трилогии о темном рыцаре. Приглушенная палитра цветов, еле заметная зернистость изображения и большое количество дыма (в большинстве своем – сигаретного) – вот они, характерные черты, по которым ты с легкостью сможешь опознать нуар. Такой ход создателей оказался верным и беспроигрышным, ведь изначально Бэтмен являлся именно нуарным персонажем, и его родной Готэм, следовательно, также, что особенно хорошо можно прочувствовать в старых мультфильмах о Бэтсе. Пожалуй, у создателей получилось некое возвращение к истокам, поэтому старые фанаты (которые уже действительно старые) довольно хлопают в ладоши и с нетерпением ждут свежих серий.

В семье не без убийства

Сюжетная канва крутится вокруг загадочного убийства семьи Уэйнов. С виду обычный грабеж оказывается продуманным мочиловом, корни которого уходят глубоко в криминальные дебри города. И распутывать весь этот клубок заговора и интриг предстоит новичку-детективу Джеймсу Гордону, которому сразу дают понять, что правоохранительные органы Готэма коррумпированы до мозга костей. Джеймсу же такое строение власти совсем не по душе, и он твердо решает найти настоящего убийцу, а заодно привести закон в порядок, искоренив коррупцию. Что же, удачи ему. Если бы это был не Готэм, а любой город из просторов СНГ, и какой-то «детектив» захотел бы искоренить коррупцию, то его нашли бы в не совсем живом состоянии где-то в лесу за городом уже через пару часов после его судьбоносного и отчаянного решения.

В конце все умрут

Главные действующие герои сериала – уже давно знакомые персоны, которые в этот раз предстают перед нами совсем молоденькими, еще неокрепшими ребятишками. Присутствуют: Загадочник, Пингвин, Женщина-кошка, Двуликий, а также... нет, не буду вешать лишние спойлера на уши. Сам все увидишь, если решишься смотреть. Актеры, кстати, подобраны достойно, играют добротно, а персонажи-злодеи, в частности Пингвин, имеют хорошую толику харизмы, которая многим понравится, а некоторых – будет бесить. Потому что «некоторые» попросту зажрались! «Фу» современному социальному строению! Я хочу новую часть «Освободите Вилли»!

Прости. Нервный срыв произошел. Это порой случается, когда смешиваешь

Как стать детективом из нуарных фильмов?

Нужно носить длинное пальто, широкополую шляпу и начищенные до блеска туфли. Пальто желательно надевать не на голое тело, иначе получишь совсем не тот персонаж.

Курить сигареты. Много сигарет. И курить не как алкаши под парадными, а элегантно держать сигарету в зубах, немного прищурив глаза. Если ты азиат, то глаза можешь не прищуривать.

Говорить фразу «Я устал от всего этого дерьма» не меньше, чем три раза в день. До еды.

Не выходить на улицу пока там нет дождя. Нуарные детективы всегда ходят только под дождем.

Твое выражение лица должно быть смесью спойкистства, злости и душевного уединения. Для этого просто ударься щами об угол стола.

викодин с фруктовым чаем. Итоговое питье провоцирует нервные срывы в текстах. Зато теперь можно разрядить обстановку отличной шуткой, которую я придумал, когда летел на драконе освобождать афроамериканцев, торгующих кедами на метро Шулявская (там до сих пор не отменили рабство). «Здесь будет отличная шутка, если я ее вспомню».

«Готэм» – интересный, атмосферный и довольно качественный телесериал по мотивам комиксов. Его можно рекомендовать как старым фанатам Бэтса, так и людям, которые о нем никогда даже не слышали. Например, тем, кто живет в горах в уединении. Приходишь такой к ним, стучишь в дверь, и говоришь: «Не хотели ли бы вы поговорить о Готэме?» Ну, и огребаешь от них люлей и катишься с горы домой смотреть новую серию.

Hellblazer

СВАЛКА

Жанр: триллер, драма
Режиссер: Стивен Долдри
Звезды: Руни Мара, Мар-
 тин Шин, Вагнер Моура
В кино с: 4 декабря

Наш прогноз: 6/10

Похожее:

Запись с видеорегист-
 ратора работников
 мусоровоза

Фильм расскажет нам про трех пареньков из страны третьего мира, которым живется далеко не сладко. Работать на свалке мусора – это тебе не листовки у метро раздавать, лентяй. Однажды ребята находят в куче отходов сумку, содержимое которой резко добавляет в их жизнь большое количество ярких эпизодов в виде постоянного убегающего от разъяренных работников спецслужб, отчаянно желающих забрать то, что они нашли. И всадить пулю в голову вместо штрафа. Но ребята черные и бегают (уж тем более прыгают) со скоростью атлетов, поэтому белым злодеям за ними не угнаться.

Чего стоит ждать от фильма

Ничего сверхвыдающегося и рвущего шаблоны. По крайней мере, трейлер не обещает нам гор невероятного экшна, крутого многослойного сюжета и прочих плюшек. Получится, скорее всего, средненький фильм, на который стоит идти, если делать особо нечего, а во рту недостает привкуса попкорна. Как минимум, одна плюшка в фильме присутствует – миленькое личико Руни Мары, которое, надеюсь, будет мелькать чаще, чем пару раз за фильм.

Похожее:

«Отверженные» +
 «Мулен Руж» +
 «Братья Гримм»

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС

Каждый из сказочных персонажей хочет что-то свое. Красная Шапочка – гостинцев для любимой бабушки, Джек (тот, что из «Джека и Бобовое Дерево», не Потрошитель) желает, чтобы его корова дала молока, а Золушка – отправиться на пати. Проклятый ведьмой пекарь мечтает о появлении ребенка в семье, а старая ведьма жаждет омолодиться. На помощь она зовет пекаря, который в обмен на снятие страшного проклятия, должен принести ей ингредиенты для омолаживающего зелья. Вывод: плохо, что в сказочном мире не существует инъекций ботокса. Проблему ведьмы можно было бы легко решить парочкой таких чудо-уколов.



Жанр: фэнтези, мюзикл, комедия

Режиссер: Роб Маршал
Звезды: Мерил Стрип, Эмили Блант, Джонни Депп
В кино с: 25 декабря

Наш прогноз: 9/10

Чего стоит ждать от фильма

Смеси различных детских сказок, довольно качественного сюжета, звездного актерского состава, танцев-плясок (это же мюзикл) и хорошей режиссуры Роб Маршала, который, надеюсь, не подкачает. Если вдруг в декабре в заднице заиграет детство – очень рекомендую сходить на фильм, а не одевать памперсы, начинать плакать в три часа ночи и есть острые части игрушек, которыми можно подавиться и мучительно умереть.

ПИРАМИДА

Похожее:

«Мумия», «Мумия: Древнее
 Зло», «Тутанхамон:
 Проклятие Гробницы»

Однажды не блещущие высоким уровнем интеллекта американские археологи глубоко в пустыне раскопали загадочную древнюю пирамиду и вместо того, чтобы просто сходить в Макдональдс, как обычно и поступают американцы в непонятных ситуациях, они решили спуститься внутрь. Как и следовало догадаться, это была очень плохая идея.

Жанр: ужасы

Режиссер: Грегори Левассер

Звезды: Эшли Хиншоу, Джеймс Бакли, Кристина Никола
В кино с: 4 декабря 2014

Наш прогноз: 8\10

Чего стоит ждать от фильма

Запомни: древние загадочные пирамиды безопаснее, чем современные финансовые. Если бы персонажи этого фильма отправились в подобную финансовую пирамиду, то они бы получили намного больший спектр ужасных страданий, вкладывая свои сбережения и надеясь получить больше. Если перед тобой будет выбор, в какую из этих пирамид отправиться, то лучше походи... поиграй в «Доту». Так безопаснее.