

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№ 2
2014

**Metal Gear Rising:
REVENGEANCE**

Вам нарезать или куском?

**The Walking Dead:
Season Two Episode One –
All That Remains**

Старые, знакомые, мертвые

HEROES
OF THE STORM™



БОНУС-КОД 1 день премиума
300 голды

танк **Т-15** **ИНВАЙТ**
1000 голды

**ТВОЙ ВЫХОД
НА АРЕНУ**



9 771609 900015

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 2 (144), лютий 2014 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олексій Тур

Креативний реактор
Дмитро Язовіцький
editor@shpil.com

Редактор сайту
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

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

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 24.01.2014.

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», 2013
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
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Влад Тучин,
Олександра Дівіна, Олексій Бурчак,
Віктор Лазарев

Подяки:
Дякуємо тобі за те, що ти напев-
но, дякуєш нам. Без тебе ми б не
впоралися.

ТУЧА ПОЗИТИВА

Кажда февраль
меня почему-
то тянет на фило-
софию. Нет, ты не
пугайся, это совсем
не значит, что 1-го
февраля я выклю-
чаю компьютер на
самом интересном
месте одной из сво-
их любимых компью-
терных игр, жертвую
мышку и клавиатуру
на благотвори-
тельность, а сам запи-
раюсь в библиотеке
с томиком Канта



в руках. Ни в коем случае, такого никогда не было (ну может, один разик и было).

Просто февраль – это в некотором роде уникальный месяц. Кроме того, что он самый холодный и в тоже время последний месяц зимы, именно с наступлением февраля ты наконец-то четко начинаешь понимать, что Новый год уже прошел, а значит, бедный на крутые игры январь официально закончился. Пора выходить из постпраздничного январского ступора и переключаться в режим февральской эйфории – впереди день Святого Валентина и ночи нового «Ассина», Might&Magic'a, Thief'a и прочих ожидаемых зимних новинок этого года. А это значит – веселье круглые сутки и ноль намеков на депрессию.

Вообще «депрессия» такое гадкое слово, что я о нем стараюсь не вспоминать в принципе – мало того, что сейчас его частенько любят произносить в основном без повода, так и происходит оно от латинского слова deprimo (убери из него букву «р», и ты поймешь, что я имею в виду).

Другое дело «восторг» или «позитив» – никаких обидных транскрипций, никакого двойного смысла, одни только положительные эмоции.

К чему я веду – даже если в день Святого Валентина твоей девушке не понравится твой подарок в виде диска с последним сезоном The Walking Dead или какой-то задрот надерет тебя в Injustice, не впадай в deprimo!

Просто перелистай на позитиве наш журнал и помни – мы в восторге, что ты у нас есть!

by жЫвотное

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Might & Magic X Legacy** – юбилейная, десятая игра серии
- **The Banner Saga** – мир, в котором остановилось солнце
- **Broken Age: Act I** – на что ушло \$ 3,3 млн?
- **The LEGO Movie Videogame** – LEGO-игра созданная по мотивам LEGO-фильма – куда катится мир?!



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

INTRO

Don't worry, be happy – если ты понял, что это значит, то мы добились своей цели и подтянули тебя по английскому языку. Теперь ты сможешь подтянуть по нему нас1

INFO

Работает круче, чем GPS2

Игропанорама

Ты серьезно надеешься найти в этом разделе новости про Valve, Microsoft, Simcity и Tetris?! ... Правильно надеешься, хотя изначально мы планировали написать про олимпиаду в Сочи3
Результат конкурса Survarium4
Результаты конкурсов от GX-Gaming29

MegaGame

[**Metal Gear Rising: Revengeance**] Райден с электромечом наконец-то добрался до PC и рубит все на своем пути! Не стой на месте – помогай!6
[**The Walking Dead: Season Two episode One – All That Remains**]
В игре про зомби девочку чуть не загрызла обычная собака – мне одному кажется это странным?9

To play or not to play

[**Assassin Creed 3: Liberation HD**] Для «Ацтой» – это слишком много, а для «MeraGeim» – слишком мало12
[**Teslagrad**] До этой игры мы плохо помнили школьную физику. После нее – вообще забыли школу16
[**Tiny Thief**] Где-то в номере завелся вор. Скажи – это твои часы и кошелек? ... 18
[**Tiny Brains**] Divinale спасла грызунов-мутантов от сумасшедшего ученого. По крайней мере, следователю по делу об ограблении зоомагазина она сказала именно так20

Ацтой

[**Unearthed: Trail of Ibn Battuta – Episode 1**] Классический пример игры, созданной на калькуляторе в зиндане21

Ждем-с

[**Heroes of the Storm**] Сенсация! Blizzard делает игру в жанре MOBA! Стой, не падай обморок! Блин, в зале есть доктор?!22
[**Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots**] Меня всегда интересовало, а сам Том Клэнси в курсе, к какой туевой хуче игр цепляют его имя? Не удивлюсь, если скоро выйдет Tom Clancy's Need For Speed или Tom Clancy's Dead Space 426
[**Raven's Cry**] Не просите пирата о милосердии. Не просите пирата о сострадании. Вообще ни о чем его не просите, все равно ни хрена не получите!36
[**Wasteland 2**] По сюжету игры СССР и США жаждали друг в друга весь ядерный арсенал. Кто-нибудь, выпустите разработчиков из подвала – государства СССР уже давно нет!38
[**Hearthstone Heroes of Warcraft**] Карточная игра по World of Warcraft?! Ерунда, на подходе онлайн-шашки по Diablo 3 и домино по Starcraft 242

Для тех, кто в танке

«Победа или харакири» – с таким девизом на башнях стройной колонной в форме самурайского меча японские танки прибыли в World of Tanks46

Железный бум

Тест видеокарты **Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream 3 Гбайт GDDR5**48
Тест планшета **MSI Primo 76**50

InDus3

В этой статье ты найдешь описание магической техники по захвату движения. Читай ее осторожно, ведь это очень сильная техника. А? Что такое? Почему мои руки меня не слушаются?!52

Чувааак

Интервью с Сергеем Солохиным – главой украинской мотсар-студии AnimArt, из которого мы узнали, что Сергей уважает Джона Кармака и может «сделать» мотсар даже со связанными руками56

Анимания

Мы отобрали три лучших аниме 2013 года и водрузили их на пьедестал почета – это было довольно непросто – лауреаты знали карате и активно отбивались60

Columbia Brothers

В феврале выходит ремейк «Робокопа». В феврале выходит ремейк «Робокопа». Нет, меня не заклинило, просто в феврале выходит ремейк «Робокопа»!
«Робокопа»!!64

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры, распаковка и обзор PlayStation 4
- ▶ **ВИДЕО:** Alien: Isolation, Assassin's Creed: Liberation HD, Broken Age, Concurion, Dark Souls II, Daylight, Divinity: Original Sin, Don't Starve, ETHERIUM, Guild Wars 2, Guise of the Wolf, Heroes and Generals, Hollow Dissent, Planets 3, Rambo: The Video Game, Spell Force 2, The Banner Saga, Wargame: Red Dragon, Wayward Terran Frontier
- ▶ **ДЕМО:** Age of Decadence, Guise of the Wolf, Retrobooster, Hartacon Tactics, PCMark 8 Benchmark



Игровая индустрия позволяет быть на гребне волны технического прогресса, ведь именно здесь тяжелые морщинистые умы талантливых инженеров получают возможность удивить столь капризные в наши дни умы геймеров. Но пока последние капризничали, на сцену вроде бы и незаметно стала выходить виртуальная реальность, которую каких-то нацать лет назад еще причисляли к разряду пусть и реализуемой, но фантастики.

Oculus Rift уже успел наделять шуму среди желающих погрузиться в эффект присутствия с аквалангом, а теперь еще и соберет вокруг себя любителей олдскульных шутеров, ведь борец старой школы Джон Кармак взялся делать игры для Rift. Учитывая его непосредственное участие в разработке самого девайса, сочетание должно быть не хуже борца со сметаной.

Valve, тем временем решили, вопреки всем своим традициям, не откладывать дело в долгий ящик и выпустили... нет, не Half-Life 3, а режим виртуальной реальности в Steam для Oculus Rift. Теперь скидки будут окружать тебя в трехмерной виртуальной реальности, и ты не сможешь, как раньше, просто отвернуть взгляд от цифрового магазина в тщетных попытках спасти свою зарплату.

Куй железо, крути вентиль

Пока Sony и Microsoft кичатся своими новыми железяками, Valve с гордостью представила первое поколение собственных компьютеро-консолей Steam Machines. Гордость, правда, нужно будет еще заслужить – консольщики могут относиться к новому гостю в их гостиной с опаской, а PC-геймеры – поставить под сомнение выгоду от покупки девайсов. Цены плавают от \$500 до \$6000, но за эти суммы можно собственноручно собрать железяку мощнее предложенных.



Нашумевший Steam Controller тем временем пережил ампутацию тачскрина, на место которого пришли старые добрые кнопки. И не зря, ведь кнопки легко нащупываются, а постоянно поглядывать на свой геймпад в поисках правильной точки на тачскрине – не лучшее занятие во время перестрелки.

Xbox волнуется раз...

Скандал! Богатая компания дает деньги на то, чтобы еще больше людей покупали ее продукцию. Нет, правда – почему геймерское комьюнити возмутилось, узнав, будто Microsoft доплачивает партнерам Machinima на Youtube за освещение Xbox One в позитивном свете. Последний пункт, правда, ложный – да и вообще вся акция – весьма стандартный маркетинг, ничем не отличающийся от других компаний.

Здесь интересно (и немного обидно) другое: многократные выстрелы себе в ногу во время предрилизной маркетинговой кампании консоли оставили в глазах геймеров не лучший образ продукта, и теперь, после его выхода на рынок, он все еще остается мишенью для метателей гнилых помидоров и усложняет для Microsoft процесс продвижения консоли на рынке. Впрочем, эта проблема, скорее всего, утратит актуальность после выхода нового Halo.

Хотя сама MS считает, что приставка и так отлично себя чувствует с тремя миллионами продаж, будучи три месяца в релизе.



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ФЕВРАЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа		
			PC	PS3	X360
Lightning Returns: Final Fantasy XIII	11 февраля	RPG		✓	✓
Thief	25 февраля	Action	✓	✓	✓
Castlevania: Lords of Shadow 2	25 февраля	Action	✓	✓	✓
Divinity: Original Sin	28 февраля	RPG	✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

БУДУ КРАТОК

В SimCity все же добавят оффлайновый режим – его обещают в грядущем патче. Игра перестанет требовать интернет-соединения и будет сохранять города локально.

Ш!: Вот забавно получается... Сразу сделать правильно ни у кого ни времени, ни возможности нет. А исправлять потом месяцами – есть. Хотя, по-хорошему, нужно сказать «спасибо», ведь могли бы и не заморачиваться.

В феврале обещает выйти Second Assault на PC – второе по счету расширение Battlefield 4, которое уже давно доступно на Xbox One. Напомним, разработка всех DLC была приостановлена до приведения базовой игры в рабочее состояние.

Ш!: Тем временем Battlelog встречает нас оповещениями в духе «Мы в курсе проблемы с [вставить случайную проблему с Battlefield], работаем над исправлением». Иными словами, более-менее стабильной и функциональной игрой можно будет наслаждаться где-то к анонсу Battlefield 5.

Новому Prince of Persia быть! Или нет. Но скорее всего, да. Но это неточно. Но издатели хотят.

Ш!: Такими информационными хороводами Ubisoft дразнит фанатов серии, и явно не просто так. Неизвестность притягивает, а спрос на возвращение принца велик – не всем по душе пришелся карабкающийся по стенам прыгун в стога сена с высокими башен. Напоминает номер из Jackass.

Ubisoft хочет выпустить «Тетрис» на PlayStation 4 и Xbox One. Генеральный директор компании Ив Гильмо сообщает, что нас ждет нечто невероятное.

Ш!: Невероятное – это если по блокам постоянно будет забираться ассасин в белом балахоне. Хорошо, если Пажитнову с этого будет капать толстый процент. Как минимум заслужил.

Началась украинизация Steam: появилась украиноговорящая бета-версия клиента, а в этом году Valve собираются ввести цены в Steam Store в гривнах.

Ш!: На фоне окружающих нас политических событий весьма актуально. Впрочем, лучше копаться в распродажах, чем в информационной войне: меньше политики, больше фразгов.



Happy Survarium!

Если ты не представляешь новогодних праздников без снежной бабы, санок и веселого обморожения, то Survarium очень даже представляет. Хоть радиоактивный снежок в мире игры под ногами не хрустит, новогоднюю атмосферу помогают создать елочки. Причем, о чудо, они могут украсить сами себя! Твоими внутренностями. Ведь согласно предыстории Survarium, зеленые насаждения насаждают тиранию флораториата. Все, кто не мог осуществлять фотосинтез, были миглом истреблены, а немногочисленные выжившие люди схватили автоматы и давай добивать друг дружку. Но по случаю Нового года можно и отложить оружие, чтобы от души поздравить ближнего своего. Именно это мы и предложили тебе сделать, сгоряча пообещав кучу призов от Vostok Games.

И вот как поздравляют с Новым годом в мире Survarium, по мнению наших читателей.

Кароче

Многие поздравляют короткой, рубленой фразой. Похоже, ребята из военных, никак Армия Возрождения. А что, после апокалипсиса не стоит разбрасываться припасами, патронами и словами.

Выживи, не хворай. Улыбайся чаще, и упаси тебя всевышний, чтобы чаще не улыбнулась тебе.

Diesel Primo

Чтобы тебе под Елку положили...э-э-э, короче, главное, чтобы твоя Елка тебя не положила

Vlad Malik

Дерева – твої вороги, а вороги дерев це бобри, отже бажаю тобі, друже, мати власного бобра.

Fafnir Ua

Чтобы тушенки на год стало и шторм встретить не в параше!

Микола

С новым «Мы все умрем годом»!

Жека Козачук

Я желаю, чтобы в новом году все кланы объединились. Чтобы в новый год мутанты вас не сожрали, когда вы спите под красиво наряженной елкой.

Максим Грабов



Режиссерская версия

Есть люди, от которых на день рождения получаешь смску «С ДР!» Авторы следующих поздравлений – точно не из таких.

Здравия желаю, товарищ майор.

Докладывает командир 3 спецотряда капитан Ельцин, местонахождение: Таракановский Форт, оперативная дата и время: 30.12.2030. 22:30.

Секретная операция под кодовым названием «Зеленая буря» провалена, все ребята из спецотряда мертвы, да и я не доживу до Нового года... Мою жизнь поддерживает только «живокост». Но нет худа без добра. Я вызвал подмогу от 5 спецотряда на локацию «Химзавод», они точно надерут жопы этим п...сам из Края.

Ладно мне осталось минуты 3, не больше... Надеюсь сержант Воронин доставит письмо вовремя.

Прежде всего желаю в Новом году: удачи, побольше бронебойных патронов, пополнение в Славянском Союзе и чтобы мы совместными усилиями уничтожили наконец заразу мирового масштаба.

Danil

Дорогой младший брат!

У меня нету чернил, потому вынужден писать своей кровью...

В то время, когда я охранял наш схрон, его атаковали наемники. Я сделал все, что мог, чтобы защитить наш хабар, но их было пятеро. Мне удалось убить только троих. Оставшиеся двое забрали все наше снаряжение и оставили меня истекать кровью...

Но я не могу уйти из жизни, не поздравив тебя, единственного человека, на которого я мог положиться, с Новым годом. Пусть будущие вылазки будут удачными и аномалии обойдут тебя стороной! Благо, враги не заметили подготовленный мною подарок. За той картой, которую мы нарисовали на стенде, есть выемка в стене. Пусть эта вещь оберегает тебя от любых опасностей!

Твой старший брат

Сергей Романюк

Добрый день, друзі! Я звертаюся до вас із новорічним вітанням. Я бажаю вам не попастися собаці поганій або мутанту злючому. Бажаю, аби не впав гильйотиною на вас знак зупинки. І найочікуваніша частина про подарунки: я заховав кулемет у білому заporожці. Спитаєте: «А в якому?», а я відповім, що у кожному. Адже я вітаю всіх громадян нашої постапокаліптичної держави.

Олег Капронов

Здравствуй странник! Если ты читаешь это письмо – значит, ты еще жив.

Знаешь, порой мне кажется что я – единственный в мире человек, который еще следит за временем. Скоро Новый год... А ведь когда то люди радовались этому!

Снег на улице вызывал улыбки у людей. Они собирались вместе и отмечали «великий» праздник.

Уж не знаю! Полагаю, что лучше праздновать конец зимы...если мы переживем эту, то можно считать, что свершилось чудо! Как же мерзко и низко – бродить по развалинам бывлой цивилизации и не находить ничего, кроме гор трупов, и четко видеть, кого убила аномалия, а кого – рука человека....

Как бы там ни было, я все равно хочу поздравить тебя. Желаю, чтобы в магазине твоего пистолета всегда оставалась хоть одна пуля. На крайний случай...чтобы уметь без боли и страха.

Друг.

Вова Воронов

СТИХийное бедствие

Пока все мерялись размерами поздравлений, Chiffre Chiffre по привычке встал на табуреточку, чтобы рассказать стишок. Но так увлекся, что рассказал сразу два, а вместо «Снегурочка!» орал в сторону разработчиков «Спасибо вам за такой грандиозный проект!»

Для вас не страшны никакие преграды,
Анархия волей вот ваши награды
И вы донесете до любого народа,
Что зона для вас – это только свобода!

Над зоной, разрывая ночь,
Метались белые снежинки,
И там, где проржавевший кран
Поднял стрелу, как лапу цапли,
Стоял, как призрачный мираж,
Кроваво красный купол света,
Как-будто солнцё, обманув,
Вернулось к нам, не ждав рассвета.
Ударил нестерпимый звук
И отразился гулким эхом,
Взлетел к багряным небесам,
Пророкотав ужасным смехом.
И яркий свет заполнил все,
Заполонил все, что невозможно,
И в каждый бункер, в каждый дом
Проник Survarium, осторожно....

ПУНКТ ДЕРИБАНА ХАБАРА

Пора раздать призы!

10 плакатов с автографами разработчиков получают:

Chiffre Chiffre	Жека Козачук
Сергей Романюк	Микола
Danil	Dima ToRn
Олег Капронов	Jack Taybenberg
Максим Грабов	Diesel Primo

ОТКЛЮЧКА

А вот кому досталось 100 ключей в закрытую бету Survarium

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| 1. sharp.192 | 51. crabchik2 |
| 2. frosty-sasha | 52. y.galich |
| 3. helloshoorup | 53. stylebrro |
| 4. leha465e | 54. vlad.akimenko |
| 5. max29908 | 55. baskethor |
| 6. d_rechet | 56. paha49 |
| 7. gahafaha | 57. don.meleschko |
| 8. klinok-iz-kremnya | 58. rosomaha34957 |
| 9. babintshuk | 59. maximklinok |
| 10. nekrasa95 | 60. s.sizenov.93 |
| 11. klymich-1998 | 61. vmikitas |
| 12. kirill_holodnyi | 62. AND_GREY |
| 13. slavkazel49 | 63. dudnik.dmitrii |
| 14. daveg031 | 64. stillawarenes |
| 15. ayavnyuk | 65. dark_fox |
| 16. artemace31 | 66. Obalt |
| 17. gladkiy.sergiy | 67. nixvolodin |
| 18. blackbeerbottle | 68. butor.harya |
| 19. vadickvadick | 69. xado49 |
| 20. zayachkivskiy93 | 70. bombagames2011 |
| 21. beznaoff | 71. peneslavovich |
| 22. ar.sorockopud | 72. andriu_hata |
| 23. ilya.borodia | 73. taras26072000 |
| 24. dieselprimo | 74. stalker2011.17.1998 |
| 25. Wolfenstein3D | 75. alexandr.kvant |
| 26. neit1993 | 76. ekasuharik1984 |
| 27. klymenkoroman0 | 77. mulyar.1997 |
| 28. kene9509 | 78. dallar.vizant |
| 29. dg-dimon | 79. doxis32123 |
| 30. doctorhaus00 | 80. viv.master.junior |
| 31. ternavskiy.roman | 81. bogdan.zoshenko |
| 32. sinedstudios | 82. zafakrog |
| 33. lunielectro | 83. vovk_vova |
| 34. frayst | 84. lev007cool |
| 35. krotov93 | 85. small_smiling_fox |
| 36. puffikmishka | 86. pooplothor |
| 37. fretalk | 87. lunnuymag |
| 38. heroinme | 88. moriartideath1 |
| 39. idanylyuk | 89. vladuiss97 |
| 40. Dima_97 | 90. nitzы |
| 41. nytlit | 91. taybenberg |
| 42. ukrainian_95 | 92. arestakrat12 |
| 43. tchry | 93. archi_smu |
| 44. vanobagley | 94. generalslevy |
| 45. taras.vaksa | 95. sabitovsasha |
| 46. perchik93 | 96. vamstas |
| 47. neacrisfess | 97. glados.ru |
| 48. prezident88 | 98. costyl |
| 49. bit | 99. kotlyar.irina2012 |
| 50. kelevra1993 | 100. voronov_99 |

РУБАКА-ПАРЕНЬ

METAL GEAR RISING
 REVENGEANCE

 Жанр:
 Слэшер

 Разработчик:
 Platinum Games

 Издатель:
 Konami

Системные требования:

 Процессор: Intel Core i5 2400
 ОЗУ: 2 ГБ
 Видео: Nvidia Geforce GTS 450
 16 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | X360



Симулятор нарезки ломтиками и кубиками всего, что попадет под руку, добрался-таки и до ПК-обладателей. А значит, самое время вспомнить уроки кулинарии и заняться шинкованием податливых вражеских тел. В Metal Gear Rising: Revengeance главным инструментом для приготовления безудержного веселья служит смертоносная катана, а вместо книги рецептов – лишь твое изощренное воображение. А ты знал, что человека со средним ростом можно без труда разрезать на 72 мясных рулетика? В книгах по анатомии об этом почему-то умалчивается, но благодаря этой игре ты узнаешь еще много всего нового и интересного.

Уже не Solid, но все еще Metal Gear

Не буду начинать с долгих и занудных предысторий, лучше возьму пример с Revengeance и сразу же перейду к делу, прыгнув с места в карьер с привязанным камнем на шее для придания дополнительного ускорения. Игра с самого начала набирает бешеный темп и мчится на первой космической скорости вперед, оставляя позади себя горы фигурно разделанных тушек. Здесь даже отдельной кнопки для блока нет – MGR словно намекает нам: «Руби, коси, убивай! Только вперед, не останавливайся!» Хорошо хоть, что разработчики оставили нам возможность парировать вражеские удары, иначе нашему человеку-железяке Райдену пришлось бы совсем туго. На нас то и дело натравливают толпу киборгов и огромных шагающих роботов, а чтобы скучно не было, какая-то мразь еще и постреливает из РПГ на расстоянии. Но и мы тоже не пальцем деланные. Мы играем за кибер [мать его] ниндзя с высокочастотной катаной, разрубающей металл, как острый нож подтаявшее масло. «Все подняли

руки вверх! Нет, это не предложение сдаться. Взгляните на них последний раз, сейчас у вас их больше не будет!»

Черепушки ниндзя

Но давай все же на минутку остановимся и трезво оценим, чем мы все-таки занимаемся. Почему мы шинкуем плохих дядек на салат? Для рядового слэшера вполне смог бы подойти ответ в духе «потому, что они плохие», но перед нами представитель семейства Metal Gear, к которому приложил свою бриллиантовую руку и свой гениальный мозг сам маэстро Хидэо Кодзима. Это просто не могло пройти бесследно. И не прошло.

Завязка, в которой Райден и его команда доказывает свою профнепригодность, защищая африканского премьер-министра, быстро перетекает в войнушку с враждебной частной военной компанией. Естественно, за всем этим стоит иная, более могущественная сила. Сюжетный бэкграунд прописан с маниакальной скрупулезностью: в любой момент можно связаться с нашими сослуживцами,



и те с радостью забросают нас тоннами информации, начиная с политической ситуации в стране, в которой Райден находится в данный момент, до здешних обычаев и традиций местной кухни.

Мечный путь

Главное, что требуется от игрока перед запуском MGR, помимо наличия маленького садиста внутри, — хотя бы немного любить японскую культуру и быть морально готовым к нестандартным и нехарактерным для запада сюжетным приемам. Герой, как ни в чем не бывало, прыгает по выпущенным в него ракетам, нарезает военные вертолеты ломтиками и перебрасывает через себя огромные металлические машины, своими размерами превосходящие его самого раз этак в сто. Даже в сто пятнадцать. Японщина здесь струится буквально со всех щелей — иногда создается впечатление, что она сейчас просочится через монитор и забрызгает тебя с ног до головы.

После здешних внутриигровых роликов, намазанных пафосом в три добрых слоя, кат-сцены любой из Call of Duty выглядят как что-то обыденное и само собой разумеющееся. Как поход в магазин за хлебом, например. Безумно радует, что при всей своей жестокости Revengeance не лишена юмора, пусть иногда и достаточно черного. «Ну вот, опять», — как-то безразлично выдает Райден после грубой ампутации своей руки вражеским мечом.

Jack is Back

Джек Райден впервые посетил серию еще во второй части Metal Gear, выпущенной в 2001 году. Тогда он был, мягко говоря, довольно прохладно встречен поклонниками сериала. Сцена, где вместо старины Снейка на экране появляется белобрысый парниша, навек останется самым большим обманом для преданных фанов. Почему маэстро Кодзима пошел на такой шаг — до сих пор остается загадкой.





Раз члененка, два члененка

И вот мы плавно подходим к главному – процессу шинковки тушек противных супостатов. Удачно парировав вражескую атаку или оглушив неприятеля, можно и нужно перейти в специальный режим нарезки. Здесь все как в Fruit Ninja, только вместо киви и арбузов – головы, руки, ноги, уши и другие не менее важные части тела бедолаг, решивших по глупости преградить нам путь. Вообще, при желании нарубить можно почти все, что попадется на глаза: от небольшого деревца до объемных каменных колонн. Главное не слишком увлекаться: я однажды сдуру распилил нужные металлические ступеньки и мне пришлось искать обходной путь к цели.

Поступлению адреналина в кровь также содействует задорный саундтрек. Во время битвы с боссами бодрый рок в порыве страсти совокупляется с дикой электронной музыкой, заставляя мурашек на твоей спине водить хороводы и плясать лезгинку. А ближе к кульминации поединка подключаются еще и вокал, и тебя начинает буквально расpirать изнутри от получаемой эйфории. Странно, что специальные отделы по борьбе



с наркотиками до сих пор не изъяли диски с этой игрой из магазинов.

Глубокий вырез

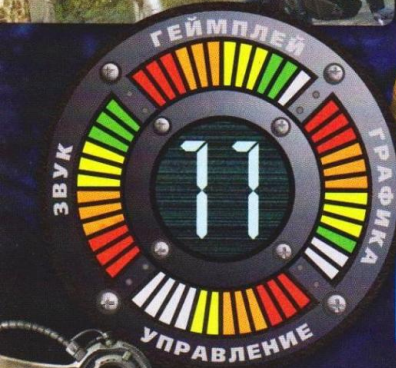
Для ненасытных маньяков, которым 5-6 часов кровавой мясорубки основной кампании покажется мало, есть еще специальный набор небольших испытаний на время. Пробежать полосу препятствий, никому не попавшись на глаза, уничтожить надоедливых роботов одними лишь гранатами, либо просто порубить всех в капусту как можно быстрее. Выбери любое, которое на тебя смотрит, и вперед.

Благо портирован MGR на PC качественно: мерзких багов нет, улучшенные текстуры прикурили, госпожа оптимизация стоит к геймерам передом, а не задом. А вот камера, как болталась мертвым грузом, так и болтается, напрочь забыв о том, что ей нужно принимать участие в активном процессе. В итоге, пока наведешь ее на врага, хитро притаившегося за границами экрана, тот уже успеет отвесить нашему бравному рубাকে серию звонких оплеух.

Prince

Вердикт

Если ты до сих пор не обзавелся игровой консолью, то перед тобой отличный способ утолить садистский голод и скрасить фонтанами багровых брызг бедное на игровые новинки начало года. Revengeance – это драйвовое, сочное рубилово под кровавым соусом. Обязательно к употреблению всем ценителям японской культуры и киборгов-самураев. Перед приемом обязательно порезать тонкими ломтиками. Приятного аппетита.



ДЕАДСТВО КОНЧИЛОСЬ



PC | PS3 | X360

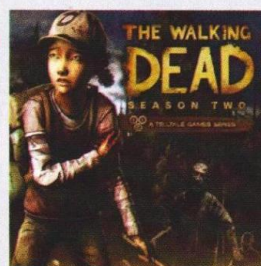
THE WALKING DEAD SEASON TWO

Жанр: Аventura

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 МБ
2 ГБ на жестком диске



Два года назад новый игровой сериал от Telltale Games про ходячих любителей чело-веченки тихо выстрелил (потому что шум привлекает живых мертвецов) и нечаянно сразил наповал толпы геймеров со всего мира. С каждым новым эпизодом поклонников у The Walking Dead становилось все больше, а финал оставлял глаза на мокром месте даже у самых бессердечных подонков, которые по пятницам вырывают лапки пушистым кроликам. Главный герой мертв, и его воспитанница осталась совсем одна. Хотя нет, не совсем. Ведь у нее еще есть ты. Да-да, именно Ты, бесценный наш читатель. Готов помочь маленькой девочке выжить в условиях зомби-апокалипсиса? Это был риториче-ский вопрос. Конечно же, ты готов.

Девочка, которая обед

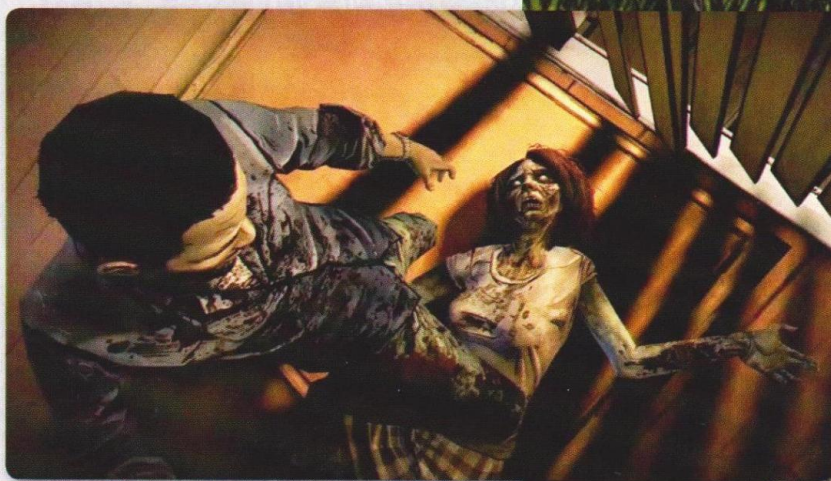
Первый эпизод второго сезона сходу выво-рачивает знакомое фанатам повествование наиз-нанку, не стесняясь демонстрировать его внутрен-ности. Вместо крепыша Ли, являвшегося, по сути, прирожденным лидером, в наше распоряжение поступает неопытная и пока еще немного наивная малышка Клем, которую путем нехитрых сценарных приемов оставляют наедине с жестоким миром. Несколько лет прошло с момента событий первого сезона, люди уже потихоньку начинают привыкать к происходящему и не стесняются проявлять свою настоящую сущность. Кто-то остался верен своим моральным принципам, а кто-то перешагнул порог и отдался внутренней злобе. Главную опасность в мире The Walking Dead представляют отнюдь не ходячие заморыши, нет. Другие выжившие – вот, кого стоит опасаться больше всего, особенно ма-ленькой Клементине. Когда звериные инстинкты берут верх над людьми, те начинают бросаться на остальных не потому, что у них нет другого выбора, а потому, что жертва может оказаться просто без-защитной.

Мертвый в гору не пойдет

В остальном перед нами все та же интерак-тивная новелла (полноценной игрой TWD назвать сложно), состоящая из болтовни, поиска предме-тов и кат-сцен с долблением по кнопочкам. За последние годы в Telltale заметно поднаторели в

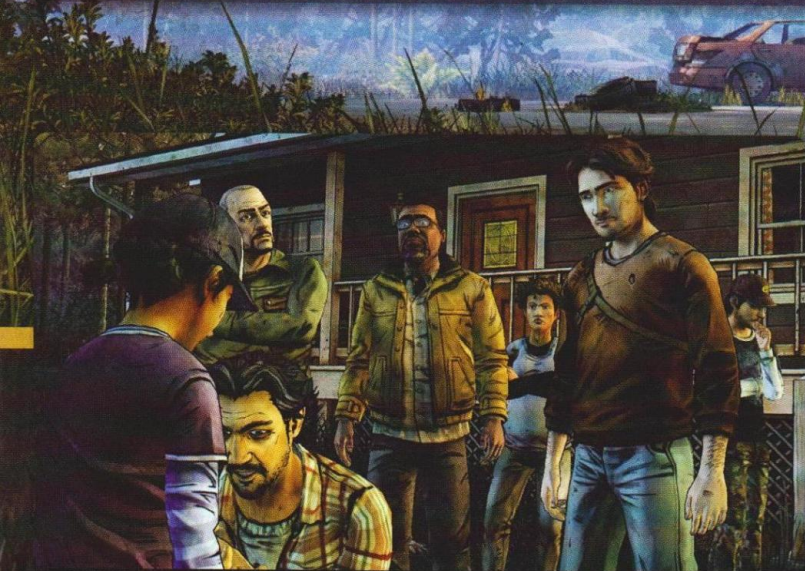
написании интересных диалогов, да и смена глав-ного героя тоже не прошла бесследно. Если с мне-нием Ли многие считались и прислушивались к его советам, то Клементину с ростом метр в кепке ни-кто и в грош не ставит. Вот и приходится из кожи вон лезть, плясать да подпрыгивать, чтобы взро-слые дяди и тети тебя услышали и обратили на тебя внимание.

До версии 2.0 обновилась и QTE-элементы, став более интерактивными. К примеру, чтобы поджечь листок бумаги зажигалкой, нужно зажать кнопку действия и указать нужное направление.



Интересные факты

- ✦ Первые пять эпизодов The Walking Dead разошлись по свету тиражом более девяти миллионов копий. Четверть продаж приходится на iOS-устройства.
- ✦ Сохранения из первого сезона можно импортировать во второй. Правда, в дебютном эпизоде они практически ни на что не влияют – посмотрим, как дела будут обстоять в последующих.
- ✦ Картинка во втором сезоне немного похорошела. Заметна более качественная прорисовка персонажей, зомби и окружения. А вот анимация все еще похрамывает как в прямом, так и в переносном смысле.



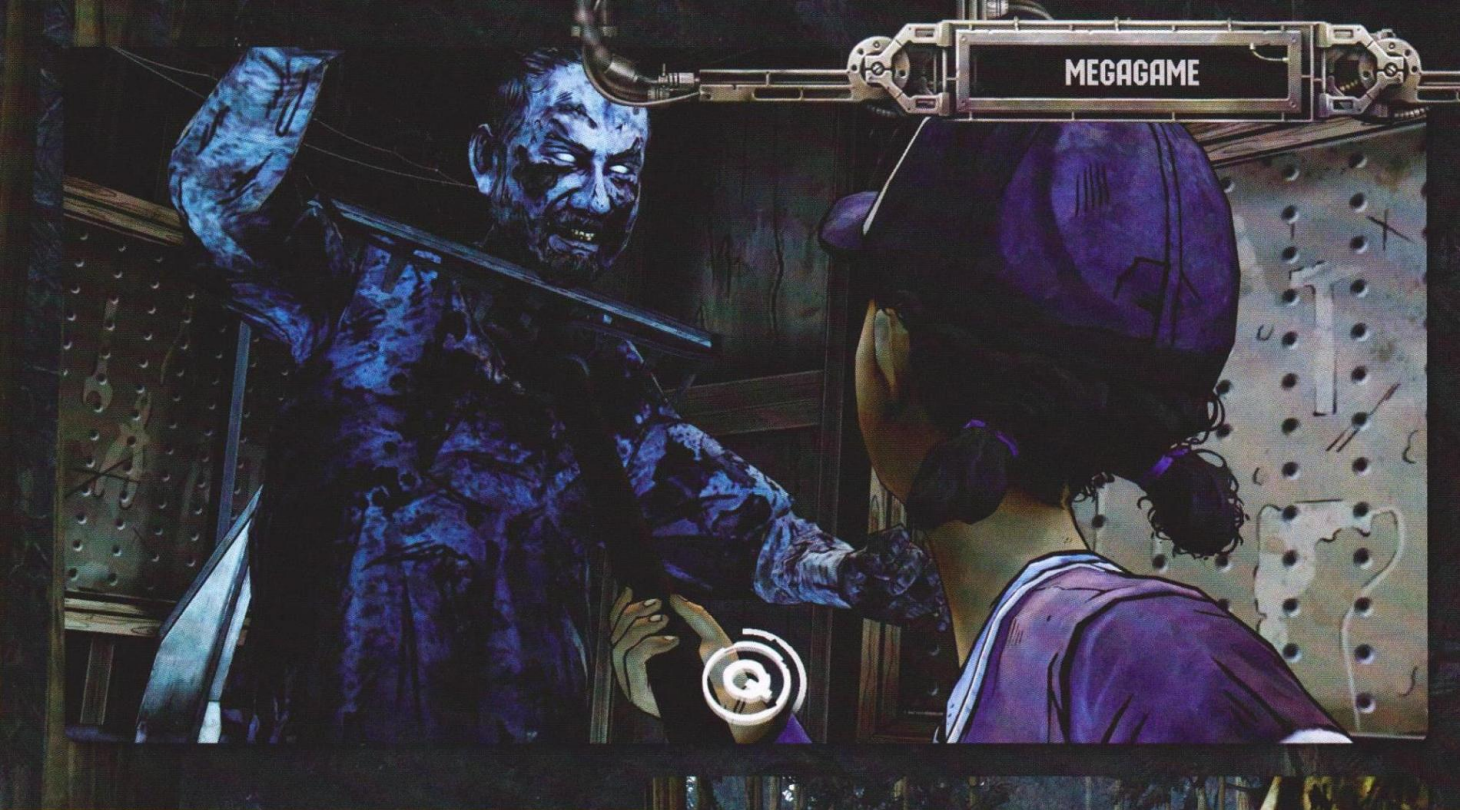
Задрочивать клавиши Q и E тоже придется немало, так что не забудь убедиться, что в твою комнату никто не ворвется без стука, а то еще не то подумают... А вот с поиском предметов в первом эпизоде не все так радужно: нужный и полезный шмот в основном замечен сразу или же находится без особого труда, в то время как разглядывать необязательный интерактивный хлам только себе дороже: Клем либо выдаст что-то в духе Капитана Очевидность («О, кирпич»), либо вообще промолчит, близким планом демонстрируя играющему свою безразличную мордочку.

Маленькая, но очень гордая девочка

Но не это печалит больше всего. В грустную панду игрока превращает какая-то невероятная скоротечность дебютного эпизода, который пробегается в один присест за жалких полтора часа. «Как, и это все?» – говорит опечаленный голосок у тебя в голове при появлении раздражающей надписи «Смотрите в следующей серии». А ведь следующая серия выходит не через неделю, как это обычно происходит в одноименном телесериале. Хорошо хоть, что All That Remains получился довольно насыщенным, напичканным, как ежик иголками, запоминающимися моментами и занятыми поворотами на 180 градусов. Горькая утрата, встреча с четвероногим другом, прохладное знакомство с новой группой выживших. Остается только удивляться, как это Telltale умудряется утрамбовать в такой маленький промежуток времени столько контента.

Пешеходный возраст

Клем в одиночку продолжает свой нелегкий путь и ей приходится взрослеть, включив где-то у себя внутри быструю перемотку вперед. Девочка понимает, что больше о ней некому позаботиться, всем на нее наплевать, а потому, не раздумывая, идет наперекор другим взрослым. Непрозорливые болваны запирают ее в дряхлом сарае



вместо того, чтобы прочистить и залатать рану, и ей снова приходится брать все в свои руки. Лечение в полевых условиях — один из самых ярких моментов первого эпизода, от которых волосы на ногах встают дыбом, а под мышками выпадают. Ну, как тут не повзрослеешь, когда занимаешься вышиванием крестиком, используя вместо канвы собственную руку? Тут заодно и поседеть можно.

Ложный выбор

Фирменная «теллтейловская» вариативность тоже на месте. И пусть перед сложным выбором нас поставят лишь единожды и уже под самый конец эпизода, зато в здешних диалогах можно оторваться по полной. Клем научилась искусно лгать, лицемерить и даже давить на жалость. Уйти от серьезной беседы можно, просто хлопав глазками, мол, «Я маленькая девочка. Что вы от меня хотите? Дайте лучше мармеладку». Естественно, то, как именно будет вести себя Клементина во время разговоров, зависит только от игрока.

И вот здесь у Telltale есть отличный шанс сорвать банк и шквал аплодисментов, полностью передав нам в руки контроль над дальнейшим развитием персонажа. Если именно от наших действий будет зависеть то, в кого именно в итоге превратится героиня — станет злобным эгоистичным подростком или останется доброй и отзывчивой девочкой — то у второго сезона есть все шансы догнать и переплюнуть первый. Пока же мы имеем на руках лишь дебютный эпизод, так что делать какие-то окончательные выводы и раздавать медали еще рановато.

Prince



Вердикт

Полюбившаяся многим вселенная вернулась, захватив с собой знакомую героиню и не менее знакомых мертвецов. All That Remains смело можно назвать удачным стартом второго сезона. Временами эпизод немного пробуксовывает, но не проходит и минуты, как мы снова несемся на большой скорости по извилистой дороге из сюжетных поворотов и неожиданных колдобин. Фанаты сериала точно не будут разочарованы.





СВОБОДА С НОВА

ASSASSIN'S CREED

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Ubisoft Sofia, Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор:
Intel Core i3 2105 3,1 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce 8800GT/
AMD Radeon HD4870
3,5 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360

И что только заставило Ubisoft отправить свой портативный хит, выпущенный в 2012 году, в долгое путешествие на большие платформы? Видимо, фирменная формула «по одному ассасину в год» уже не устраивает боссов компании. «Нужно больше золота», — слышится низкий голос где-то в недрах французской студии. Не успел пират Эдвард как следует опустошить карманы игроков, как на экранах уже красуется симпатичная мордашка Авелины — новой убийцы в капюшоне... ой, простите, в модной шляпке. Ее путь к домашним платформам был не из легких: героине пришлось пережить кучу подтяжек, пластических операций и лифтинг верхних век. К слову, грудь осталась тех же размеров. А жаль.

И вот она нарядная... прирезать всех пришла

Болезнь маленького проекта, перебравшегося на большие приставки и PC, начинает проявляться буквально с первых минут игры. Лихо закрученный сценарий, являвшийся визитной карточкой серии, здесь пожевали, скомкали и подтерли им одно место. После снова пожевали. Более рваное повествование сложно себе представить: важные моменты истории бесцеремонно опускаются, а между некоторыми событиями — яма глубиной с Марианскую впадину. Такое ощущение, что добрая половина кат-сцен была безжалостно вырезана из игры в случайном порядке за день до релиза. В отличие от «больших» игр серии, события Liberation разворачиваются лишь в прошлом — ни с Дезмондом, ни с кем бы то ни было еще Авелина не связана. Подача тоже оставляет желать лучшего: куча убого поставленных диалогов с анимацией буратин как-то не очень способствуют погружению в сюжетные перипетии. «Доченька, лежи, отдыхай», — говорит

мачеха Авелины, а та фигася в окно и давай рабов спасать да негодяям глотки резать.

Дама с заточкой

Если бы не такие вот грубые упущения и провалы в сценарии, то история Авелины, ведущей двойную жизнь: дочери богатеньких родителей и мстительницы с обостренным чувством справедливости, могла бы действительно заинтересовать игрока и заставить его пореже отлипать от экрана. А так приходится довольствоваться лишь до боли знакомым геймплеем и красивыми декорациями. К слову, немного о них. Несмотря на технические ограничения портативной PS Vita, болгарским игроделам удалось в свое время впахнуть в игру и Новый Орлеан 18-го века, находящийся на грани восстания, и обширную болотистую местность с витающей в воздухе магией вуду, и даже кусочек Мексики — древний город Чичен-Ица, покрытый ковром зарослей тропических растений. В этом плане Liberation может дать фору многим играм, великолепно справляясь с ролью



виртуального экскурсовода по интересным историческим местам.

Красота убивает

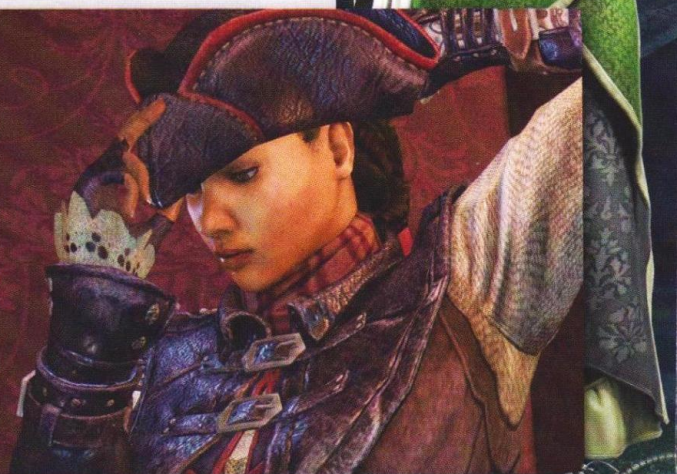
И можно было бы просто взять да обозвать проект бюджетной поделкой, которая по нелепой случайности добралась до больших платформ, если бы не одно но — в него просто приятно играть. Ты бегаешь по миру как невменяемый и берешься за каждый попавшийся сайд-квест, собираешь всевозможные статуэтки, монеты, страницы дневника и прочий мусор, который разнес ветер по болотам и всему Новому Орлеану. Иногда даже не замечаешь, как машинально вскарабкиваешься на очередную точку обзора, дабы синхронизироваться. На карте

появляются новые шляпки и сундучки, и опять пошло-поехало.

Правда, все это хоть и увлекает, но далеко не так, как в недавнем Black Flag. И не потому, что банально приелось. Просто все задания в Liberation заточены на портативное прохождение, то бишь небольшие игровые сессии, призванные скоротать время в метро, при приеме душа или, сидя на скучной (как будто бывают другие) паре. В итоге имеем простенькие поручения в духе «убий, укради и, если хочешь, прелюбодействуй». Ubi выпустила порт не в самое удачное время, ведь после захватывающего путешествия с пиратом Эдвардом по Карибскому морю и тропическим островам беготня по крышам с Авелиной уже не вызывает бурных эмоций.

Вперед, орлы! А я за вами...

В Ubisoft не скрывают своей любви к птицам, добавляя ко всем героям серии Assassin's Creed какую-нибудь да отсылку к семейству пернатых. К примеру, Альтаир — имя не только главного героя первой части, но и звезды в созвездии Орла. С именем Эцио вообще не заморачивались — с итальянского оно так и переводится — орел. Имя Коннора не имеет никакого отношения к птицам, зато его корабль «Аквила» с латинского переводится как... правильно, орел. А вот Эдвард Кенуэй решил не поддаваться мейнстриму — взял и всем назло назвал свое судно «Галкой». Кстати, Авелина также не стала исключением из правила — ее имя происходит от латинского слова avis, что означает «птица».



Дамский угодник

В Assassin's Creed Liberation HD нам дадут поиграть не только за Авелину, но и за Коннора Кенуэя – протагониста AC III. В игре есть небольшая миссия в заснеженном Нью-Йорке, в которой парочка встречается, дабы решить одну общую проблемку. Если в сервисе Uplay разблокировать специальную награду под названием «Другой угол зрения» за 40 Uplay points, то нам откроют возможность пройти это задание за Коннора, а не за Авелину.



Три девицы под окном

В отличие от своих коллег-мужчин, Ави следит за собой и за своим прикидом, а потому всю игру в одном и том же наряде не бегаёт. Для выхода в люди у нее есть три костюма: рабыни, ассасина и богатое убранство придворной дамы. У каждой одежды есть свои плюсы и минусы. К примеру, рабыня не привлекает так много внимания со стороны стражников, как девица, разодетая в шмотье убийцы, а если при этом еще и возьмет в руки какой-нибудь ящичек, то и вовсе сможет беспалевно проникать даже на запрещенные участки: «Хазяина приказал атнести эта каробка на задняя двора». С костюмом ассасина, думаю, все и так понятно – быстро бегаем, высоко прыгаем и мастерски орудуем любым видом оружия.

А вот в платье госпожи особо не попаркуришь. В таком наряде девушка лазить по домам да по деревьям напрочь отказывается, зато способна пускать в дело свои женские чары и охмурять стражников, заманивая тех в укромные, безлюдные места. Бедолага и не подозревает, что вместо обнимашек-целовашек получит лишь клинок под ребро. В целом, вся эта фишка с переодеванием – довольно удачная находка ребят из Ubisoft Sofia. И, к сожалению, единственная.

Красавица и побоище

Но когда нашу очаровательную персону рассекречивают, и влияние попой уже не помогает, приходится браться за оружие. На первый взгляд может показаться, что бои без изменений перебрались сюда с больших игр



про хашашинлов. Эх, если бы. Боевая система все так же состоит из бесконечной цепочки парирований и контратак, вот только виртуальные болванчики действуют еще более предсказуемо. Не успеваешь ты расправиться с одним доходягой, как уже атакует второй – блок, контратака. Ави кромсает тело несчастного, а третий, нет, чтобы валить, сверкая пятками, уже заматывается своей жалкой сабелькой – блок, контратака.

Игра практически не оставляет места для творчества во время поединка, превращая любимую ранее резню в банальное QTE из чередования двух (редко трех-четырех) кнопок. Челленджа нет совсем, он спрятался под стол и дрожит от страха, боясь случайно попасть под раздачу ассасинш-терминатора. И будто этого было мало, игроделы еще добавили так называемый мультикилл: время замирает, игрок отмечает ближайших горемык, после чего Ави эффектно пронзает их тела своими лезвиями, либо настигивает свинцом. Бегите, глупцы! У вас нет ни малейших шансов.

Assassin's shit

Переезд с маленькой приставки на большие домашние машины – дело не из легких. Ведь всем известно: что на крошечном экране выглядит хорошо, то на огромном – кровь из глаз и понос из ушей. Чтобы привести Ави и окружающий ее мир в более-менее товарный вид, разработчикам пришлось немало потрудиться скальпелем и на-

TESLAGRAD

Жанр:
платформер

Разработчик:
Rain Games

Издатель:
Rain Games

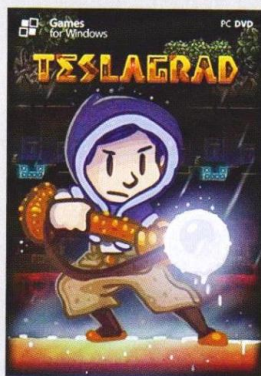
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2GHz

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

1 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | Wii U

PLATFORMER NEVER DIES

Казалось бы, жанр платформер канул в Лету еще в 90-х годах, когда современное поколение распрощалось со старенькими консолями. Но не тут-то было, ежегодно многочисленная армия инди-студий дружно подкидывает в костер бродилок новые дрова, чтобы он горел еще ярче и ни в коем случае не погас. Этой зимой очередь поддерживать пламя выпала Rain Games и их платформеру в стиле нуар с энергетическим названием – Teslagrad.

Делали Minute Mayhem, а получили Teslagrad

Неожиданно для многих фанатов норвежцы из Rain Games решили прикрыть свой многообещающий проект Minute Mayhem и создать игру абсолютно в другом жанре. Что двигало компанией в тот момент непонятно, но когда закаленные морозами разработчики подсчитали остатки своих сбережений, то оказалось, что денег хватит только на простенький платформер. Этот прискорбный факт не остановил скандинавов, и в свой новый проект Teslagrad они постарались вложить всю любовь, которая еще осталась в их ледяных сердцах. Конечно, Teslagrad не напугает тебе крутых жаб из Battle Toads или забавного сантехника из Mario, скорее наоборот. Это печальная история о городе Теслаград на континенте Электротопия. Главный герой – подросток, которого малышом много лет назад подбросили чужой семье. Чем взрослее мальчуган становился, тем больше у него появлялось вопросов о своем происхождении. «Кто я?», «Откуда?», «Кто мои настоящие родители?» – тяжелые думы не давали нашему герою покоя. Сперва он пытался получить ответы у своих приемных родителей, но им нечего было рассказать. Тогда он стал расспрашивать соседей, знакомых и даже мудрых старцев, которые иногда проезжали мимо его дома. И вот, в один несчастный день слух о настоящем парне с окраины Теслаграда, что ищет свою настоящую семью, дошел до самого королевского двора и абсолютно неожиданно произвел там эффект взорвавшейся шаровой молнии.

Вечером того же дня отряд огромных законных в броню королевских солдат с тяжелыми

мечами вломился в дом к пареньку. Солдаты надеялись застать его врасплох, однако наш герой был ловок и совсем не глуп – не успели служивые замахнуться мечами, как паренек дал стрелкача. Извилистая дорога привела его к старой башне магов, за спиной тяжело дышала погоня, и выбора не было – подросток ужом скользнул внутрь башни. Не знал бедняга и даже не подозревал, что именно здесь его ждут опасные приключения, а нас – увлекательная игра.

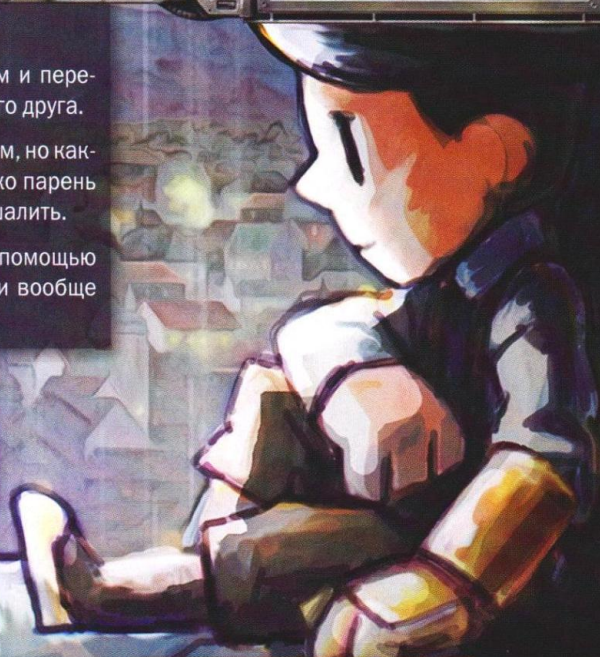
Главное – это правильная ЗАРЯДКА

Большая часть игровой механики Teslagrad базируется на принципах закона Кулона и слегка приправлена акробатикой. Для тех, кто плохо учился в школе, напомним, что по закону Кулона одноименные заряды притягиваются, а разноименные – отталкиваются. Так что готовься – тебе постоянно придется заряжать различные блоки, ящики и даже стены, чтобы привести их в движение и добраться до нужного места. В этом нелегком деле на помощь придет электромагнитная чудо-перчатка, которая появляется у главного героя практически в начале игры. Кроме нее, по мере прохождения, в арсенале нашего подопечного пропишутся ботинки для телепортации, плащ для создания заряда и посох, призывающий огромного электрического элементаля, который разрывает врагов просто в клочья! Шучу. Понятное дело, что никакого могучего элементаля посох не призывает, однако даже та магия, которую он творит, настолько интересна, что я тебе ее описать не стану – пусть это будет сюрпризом.



Самые знаменитые персонажи, очень любившие поиграть с электричеством

- ⚡ Доктор Виктор Франкенштейн – много играл с постоянным и переменным током и создал себе с его помощью живого мертвого друга.
- ⚡ Электро из вселенной Marvel – парень был простым монтером, но как-то забыл свои перчатки и его шандарахнуло молнией. Однако парень не умер, а открыл в себе суперэлектросилу и начал сильно шалить.
- ⚡ Никола Тесла – просто и скромно изобрел все те вещи, с помощью которых смогли пошалить Виктор Франкенштейн, Электро и вообще все человечество.



От уровня к уровню сложность головоломок постоянно возрастает. Если в начале ты будешь легко решать любые задачи, то к концу игры придется достаточно долго шевелить извилинами, чтобы понять, чего от тебя хотят разработчики, и почему посох не кастует элементаля, который одним ударом решил бы все твои проблемы. Второй вопрос порой будет доставать тебя даже сильнее, чем первый, ведь самое тяжелое в *Teslagrad* – это не прыжки по намагниченным ящикам, а битвы с могущественными боссами. И хотя боссов в игре не более десятка, каждый из крутых негодяев имеет уникальные атаки, под которые прямо на ходу необходимо подбирать контрвыпады. Никакой предварительной подготовки и поблажек – ошибся, значит, моментально откинул копыта и приготовился все начинать сначала – в этом мрачном мире нет чекпоинтов. Нет здесь и дополнительных жизней, малец со слезами на глазах умирает от любого удара или прямого контакта с электричеством.

Красивей, чем северное сияние

Teslagrad – очень красивая игра. В старой башне магов, вместо однотипных мрачных темных комнат и сырых подвалов, главный герой обнаруживает красочный калейдоскоп шикарно прорисованных локаций, не повторяющихся вплоть до финальных титров. Вся эта красотища, без сомнения, является главным козырем игры – ребята из Rain Games под пытками сами признались, что потратили на графику большую часть времени при разработке проекта. Чтобы окончательно шокировать тебя, скажу – только полный комплект анимации главного героя вмещает в себя 4 000 рисунков. А ведь в кадре, помимо самого пацаненка, присутствуют разнообразные статуи, длинные коридоры, многочисленные фрески, красочные картины и т.д.

Влад «Ghost» Тучин



Вердикт

Несмотря на некоторые бесящие недочеты в механике игры, могу со всей ответственностью заявить – разработчикам из Rain Games удалось сделать качественный и мрачный нуар-платформер, напрямую затрагивающий серьезную тему борьбы добра и зла. Понравится ли вам *Teslagrad* на все 100 % – трудно сказать, ведь это не веселые побегушки с крутыми жабами из *Battle Toads* под электрогитару, а мрачная драма с переживаниями плачущей скрипки и маленьким мальчиком, поневоле примерившим на себя роль героя.





Tiny Thief

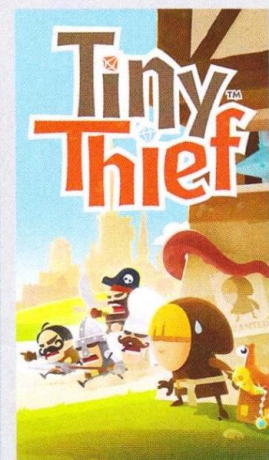
PC | iOS | Android

Жанр:
Головоломка

Разработчик:
Rovio Stars

Издатель:
Rovio Stars

Системные требования:
Процессор: 2,33 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 512 Мб
60 Мб на жестком диске



НЕ ЛОВИ ВОРОН

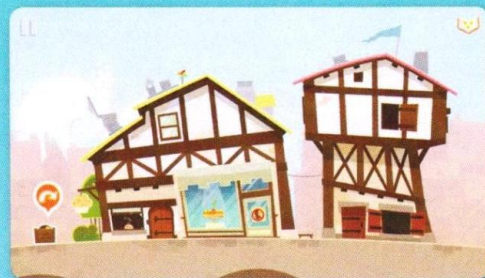
В преддверии ремейка легендарного Thief некоторые инди-студии решили погреться в лучах его воровской славы и выбросили на игровой рынок несколько своих свежих проектов, созданных в стиле симулятора вора. Подобное рвение вполне понятно – бренд Thief, как яркий светильник в ночи, манит к себе тысячи геймеров-мотыльков, и если зажечь рядом лампадку поменьше, на ее свет тоже кто-то обязательно прилетит. Особенно если эта лампадка будет не лишена своего собственного обаяния. Перебрав несколько ярких претендентов, я с уверенностью могу сказать, что лучшая воровская инди-лампадка получилась у Rovio Stars.

Тут тебе не Шервудский лес

Завязка игры сурова, как сборщик податей, – мир потихоньку тонет в пучине жадности, несправедливости и социального неравенства. Но есть лучик света в этом царстве тьмы – дерзкий и отчаянный Герой готов бросить вызов Злу и надрать задницы всем виновникам сложившейся печальной ситуации. Зовут храбреца Tiny Thief и он – забавный ворюга, который с помощью своего ума и слегка бредовых, но эффективных идей, играючи, проходит все опасные испытания на пути к великой цели – унести с собой как можно больше ценных предметов плохих дядек, спасти целое королевство и освободить прекрасную принцессу! Ага, а ты как думал – что наш мачо в капюшоне рискует своим мягким местом, только лишь ради кучки золота? Как бы ни так.

Помешать ему в этом серьезном деле постараются многочисленные коварные враги – орден рыцарей, команда пиратов, стадо аборигенов и даже огромные роботы. Однако я уверен, что с твоей помощью наш герой с честью выдержит все испытания и набьет свои карманы добычей доверху. Поверь мне на слово – шпильку за мелкого вориху принесет тебе море удовольствия, ведь, по сути, игра Tiny Thief возвращает на компьютеры жанр point-and-click со всеми его лучшими сторонами.

Великолепный дизайн уровней игры, вкупе с нотками искрометного юмора, создают офигенную атмосферу, которую ты запомнишь надолго. В своем новом проекте парни из Rovio Stars решились капи-

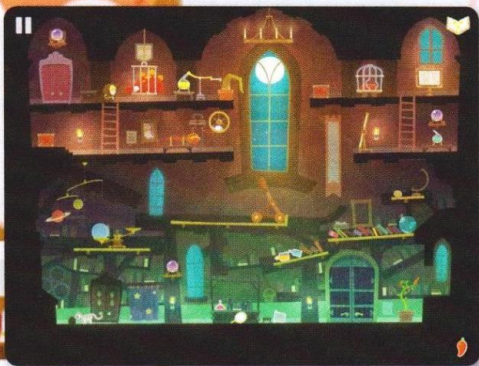


тально высмеять самые плохие человеческие качества. Именно поэтому – жадные, несправедливые и злые здесь всегда получают какую-то пакость от главного героя. Все что от тебя для этого требуется – просто нажимать на левую кнопку мыши для взаимодействия с объектами или передвижения. Разобраться сможет даже ребенок, но поиграть захотят и взрослые.

У меня крыша поехала

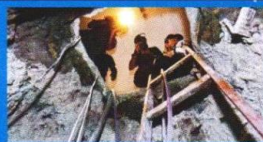
Игровой процесс в основном заточен на разгадывание головоломок с помощью использования некоторых предметов, расположенных на уровне. И скучать тебе не придется – цели у молодого «щипача» разнообразны и интересны. То ему приспичит выкрасть ценную статуэтку обезьяны, то своровать торты для барона, а то и совершить гринписовский акт – освободить нескольких приматов (по фильму «28 дней спустя» мы прекрасно помним, к чему привела подобная доброта). Иногда добыча крошки-ворихи настолько велика, что с трудом помещается





Самые интересные нераскрытые преступления

В 2005 году в Бразилии на сумму \$ 77 млн. был ограблен банк. Чтобы добраться до денег, грабители прокопали под землей туннель протяженностью в 80 метров, провели в него электричество и вентиляцию и, оставаясь незамеченными, спокойно вынесли деньги из банка.



В США группа воров, переодетых в полицейских, спокойно зашла в музей Изабеллы Стюарт Гарднер и под каким-то очень важным предлогом вынесла из него 13 дорогостоящих экспонатов. Грабители были настолько убедительны в роли полисменов, что никто даже не думал им мешать.

Как-то раз в Японии машину инкассаторов остановил человек, одетый в полицейскую форму. Навешав охраннику и водителю лапши на уши про заложенную в их машине бомбу, липовый полицейский высадил лохов из машины, сам сел за руль и дал газу. Понятно дело, что ни его, ни денег больше никто не видел.

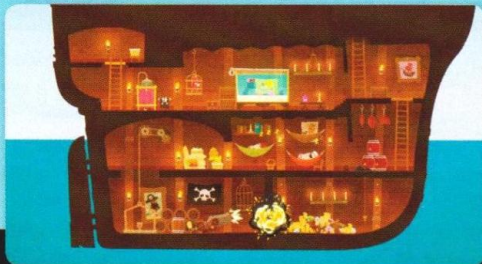
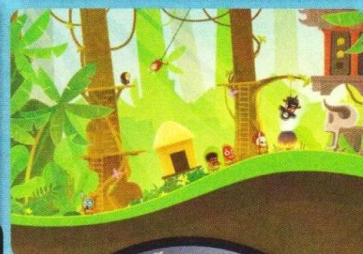
в его карман, и ты поневоле начинаешь беспокоиться за здоровье своего подопечного.

Кроме того, помни, что количество заработанных за уровень звезд напрямую зависит от дальнейшего продвижения по сюжету игры — если ты не добрал баллов, извини-подвинься, проход в Матрицу закрыт. Чтобы избежать конфуза, советую проходить уровни «на отлично», выбивая сразу три звезды. Данной феерии можно достичь при определенных условиях — выполнить основное задание, обнаружить спрятанные спецпредметы и отыскать на локации ручного зверька воришки. И скажу тебе — последний пункт тут самый сложный. Ручной зверек постоянно прячется в таких уникальных местах, что однажды у меня глаза начали слезиться от тщательного прочесывания ресницами всех закоулков очередного уровня, но найти негодника все равно не удалось. Иногда кажется, что его просто нет, но не стоит забывать, что зверек тоже настоящий вор и отлично владеет искусством маскировки.

неизменным от проекта к проекту. Кроме перестановки нескольких кнопок, разработчики решили заменить пустую болтовню персонажей в заставке перед каждым уровнем на качественно прорисованные комиксы. Они сразу дают понять игроку, что нужно украсть, а иногда и как это можно сделать.

Звук в игре подобран просто отлично. Нет никаких навязчивых однотипных мелодий, бесконечно повторяющихся несколько раз за уровень и умело разрывающих мозг игрока на несколько мелких кусочков, — послушав такой музон минут пять, хочется запульнуть чем-то тяжелым в монитор или на худой конец попросить соседей затеять ремонт. В этой игре музыка разнообразна и отлично подобрана под каждый уровень, что помогает максимально погрузиться в это средневековое море воровства и хитрости.

Автор

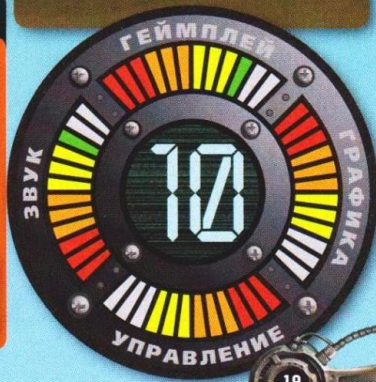


Мыльная опера

Визуальная составляющая Tiny Thief проста как пять копеек, украденных нашим вором. Когда ты попадаешь в главное меню — сразу узнаешь фирменный почерк создателей Angry Birds, остающийся

Вердикт

Релиз Tiny Thief в AppStore и Google Play не произвел фурор, но приятно удивил. Во-первых, вышла действительно захватывающая головоломка, а во-вторых, мной не было найдено ни одного бага во время релиза. Учитывая тот факт, что я люблю в основном угарные шутеры и мясные слэшеры, никогда бы не подумал, что игра-головоломка от Rovio Stars мне понравится. Но когда она была пройдена уже наполовину, стало ясно, что мои стереотипы сломаны. Tiny Thief — это просто море положительных эмоций, улыбок и различного рода подколов, которые понравятся всем.



tiny BRAINS

Жанр:

arcade, logic (puzzle), 3D

Разработчик:

Spearhead Games

Издатель:

Spearhead Games

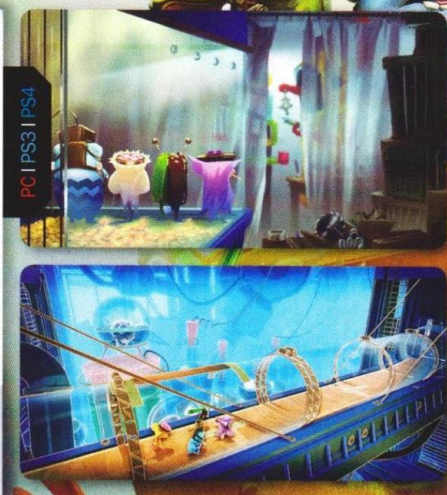
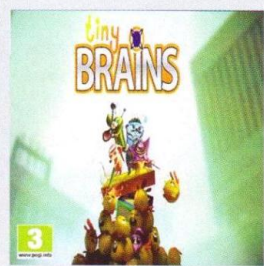
Системные требования:

Процессор: 3 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 2 ГБ



ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА

Лайкаешь фото с котиками? Подкармливаешь бездомных собак? Мечтаешь спасти от вымирания тюленей и снежных барсов? Тогда ты по адресу. В новой аркаде Tiny Brains разработчики из студии Spearhead Games дают тебе шанс вызволить из цепких лап науки четырех несчастных лабораторных зверушек.



лепортации. Короче, знатный получился квартет.

Весь этот разноцветный зоопарк разработчики одобрили годным юмором, множеством интересных деталей и забавной мультяшной графикой, что придает Tiny Brains особое очарование.

Квартет

Геймплей аркады суров своей оригинальностью — доступно исключительно кооперативное прохождение на одном экране (HotSeat) или в онлайне. Каждый персонаж твоего зверинца имеет свой неповторимый скилл, и успешно справляться с препятствиями получится, только работая в команде. Драйва добавляет то, что у любой головоломки тут есть несколько путей решения, поэтому от стиля каждого игрока зависит, как именно вы все справитесь с задачей. Или не справитесь — поначалу достичь вчетвером слаженной работы будет ой как нелегко.

Правда, есть у такой групповой трудотерапии и обратная сторона — играть в Tiny Brains самому до слез просто и однообразно. Из действий уходит вариативность и сумбур. Ты просто сам себе тихонько ковыряешься в очередном паззле, тасуя сердобольных хомячков по мере надобности. От такого веселья обоспаться можно. Ну, в смысле, уснуть.

Помимо кооперативного режима в аркаде можно посоревноваться на время или на количество очков команды. А еще периодически приходится бороться со всякими телепузиками, курицами-мутантами и изредка — с боссами. Как говорится, мелочь, а для разнообразия приятно.

P.S. Да, по последней версии ученых (не британских), кролик — тоже грызун. Так говорит Википедия. Мы ей верим.

Александра [divinale] Дивина

Делай ноги

В одной далекой и очень секретной лаборатории творятся страшные вещи. Пушистых зверьков превращают в подопытных уродцев и заставляют проходить все круги экспериментального ада. А руководит этим безобразием сумасшедший ученый с акцентом, как в дешевых боевиках про русскую мафию. В общем, Гринпис бы плакал. Не удивительно, что в такой атмосфере мохнатые пациенты, едва поднабравшись ума и сверхспособностей, решают коллективно рвать когти из этого жуткого места.

В мире животных

Судьба жестоко обошлась с нашими героями. После серии экспериментов они превратились в супергрызунов-мутантов с глубокими пробоинами в психике. Чего только стоит зеленый кролик Стью, который страдает дефицитом внимания, и синий хомяк Минск с явными признаками ожирения. Не менее красочные и их друзья-мыши: фиолетовый летучий телекинетик Декс и рыжий Пэд со склонностью к те-

Сначала, чтобы остановить своих сбежавших подопытных, злой Ученый пускает по их следу десятки куриц-миньонов, а когда те терпят фиаско, дорогу беглецам заступает брутальный куриный босс по имени Брут! Выглядит он настолько ржачно, что мы не можем удержаться и покажем тебе его фотку прямо сейчас.



Вердикт

Одиночное прохождение Tiny Brains, к сожалению, получилось сложным, как белый лист блокнота. А в остальном — игра довольно симпатичная. Переживать лабораторные приключения в дружеской компании весело и задорно, поэтому советуем не форверзлоунить, а позвать двух-трех френдов в команду и устроить коллективный забег с препятствиями. Пара часов динамичного фана вперемешку с логическими головоломками вам обеспечены.



UNEARTHED TRAIL OF IBN BATTUTA EPISODE 1

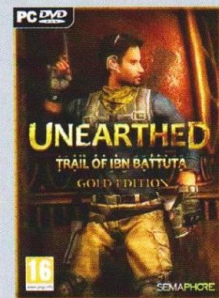
Жанр:
что-то наподобие Action

Разработчик:
Semaphore

Издатель:
Semanoor International

Системные требования:

Процессор:
Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 МБ



ВИДЕЛ БЫ ЭТО ИБН БАТУТТА

Если вы знаете, кто такая Лара Крофт и чем промышляет Нейтан Дрейк – забудьте об этом! Немедленно! Сейчас же! Ибо в игровой мир стремительно ворвалась, сверкая как тысяча солнц, сверхновая звезда Востока – стильно бородатый и решительный Фариз Джавад!

Это стальной герой новой формации, а его игра называется Uneathed Trail of Ibn Battuta Episode 1 (это ни в коем случае не закос под серию Uncharted, да вы что – это просто СОВПАДЕНИЕ во всех мелочах, клянусь своим ятаганом), и ей, скорее всего, гордится вся Саудовская Аравия и Турция. Ну а я в данной статье, в меру своих скромных сил, попытаюсь хоть немного передать тебе мощь этой игры, потому что она сразила меня наповал.

Когда рыдают дизайнеры и от злости скрежещет зубами Ассасин

У меня есть всего два варианта ответа на вопрос «из какого темного угла выползла графика Uneathed?» Первый – вместе с убогим дизайном уровней ее нашли в мусорнике возле школьного класса по информатике, и второй – разработчики проиграли все деньги, выделенные на игру, в нарды и после отдувались, как могли.

Хотя нет, я, наверное, не все понимаю. Видимо, Фариз Джавад просто настолько крутой парень, что от его пылающего взгляда прорисовка окружающей среды стремительно уходит в 90-е годы, а у противников не гнутся колени, и они, как цапли-мутанты, смешно выбрасывая вперед прямые ноги, пытаются остановить Джавада на его героическом пути.

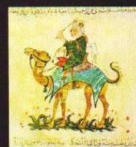
Но у них это никогда не получится! Случайным пинком своей сильной ноги Фариз может, играючи, отправить оружие мертвого врага сквозь стену, прямо через текстуры, и уже никто и никогда не сможет выстрелить из него! А как Джавад лазает по стенам – просто загляденье – сам Эцио Аудиторе не выдержал такой наглости и очень неумелой кальки с самого себя и с криком «Requiescat in pace» прыгнул на Фариза с обнаженными скрытыми клинками. Но вот беда – застрял в глючной текстуре и не смог упокоиться с миром будущую мегазвезду экшнов Востока.

Описывать сюжет Uneathed мне будет очень тяжело, но я постараюсь. Главный герой вместе

со своей одетой в хиджаб сестрой Данией (сыплющей абсолютно тупые и плоские шутки всю игру) носится по следам великого путешественника ибн

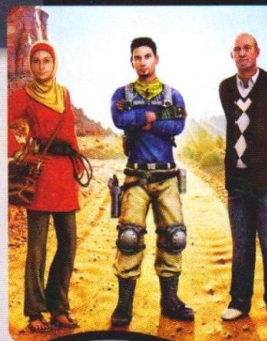
Интересные факты

- Настоящий ибн Баттута действительно существовал – это был известный путешественник, побывавший в свое время во всех странах исламского мира.
- Игра поддерживает: арабский, английский, французский, немецкий, испанский, итальянский, голландский, японский, китайский, датский, норвежский, шведский, греческий, русский, польский, турецкий, малайский, португальский, персидский, корейский языки и хинди. Есть только один вопрос – НАХРЕНА?



Баттута и пытается раскрыть какой-то грандиозный секрет древности. Злые негодяи с кривыми лицами, конечно же, пытаются ему помешать, но они не на того напали. Как можно помешать в чем-то герою, который ищет древние ключи от секретной двери, тупо разбивая в стиле царя «ЭТО СПАРТА!» Леонида старые вазы и горшки, расставленные по локации? Правильно, никак. Вот и мы не будем не только мешать Фаризу в его важной миссии, но и мешать водку с пивом, чтобы хоть как-то отойти от этого демонического. И тебе не советуем.

жЫВотное



Вердикт

Будь очень внимателен при выборе игр, в которые хочешь пошпилить – не попадись на уловку Фариза, даже не вздумай покупать это подобие игры про него! Хотя меня больше беспокоит не хитрость Джавада, а приставка «Episode 1» в конце названия игры.





Жанр:
MOBA

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Blizzard Entertainment

Дата выхода:
2014 г.

PC

ПОСЛЕДНИЙ ПИСК МОБЫ

Жанр МОБА – это здоровенный, постоянно разрастающийся в размерах кремовый пирог на огромном столе игровой индустрии. И если раньше он был условно поделен на две части: DotA 2 и League of Legends, то теперь за своим кусочком очень уверенно потянулась Blizzard. И имеет на это полное право, между прочим. Как-никак, именно пользовательская карта для Warcraft III – Defense of the Ancients – стала утробой матери для жанра Multiplayer Online Battle Arena. Ну, что тут добавить? Папка вернулся забрать свое.

Героям слава!

Отвоевывать МОБА-рынок парням из Blizzard будут помогать знакомые всем герои. В Heroes of the Storm собралась разношерстная компания из всеми любимых персонажей близзардовских игр. Тут Сара Керриган и Джим Рейнор из StarCraft, павший паладин Артас из Warcraft, даже сам Сотона покинул свой почетный пост главного антагониста Diablo, чтобы разрушить пару защитных башенок и навалить вражеским героям. Тут можно было бы поспешно предположить, что «Близззы» выбрали простейший путь: подобрали готовую формулу «Доты» и ради фана понатыкивали туда милых сердцу почти каждого геймера персонажей. Да не тут-то было. Игроделы не желают выпускать на рынок очередного клона. Более того, HotS не создается, как прямой конкурент DotA или LoL – это боксер в совсем дру-





гой весовой категории и в трусах совершенно иного цвета. Blizzard делает более веселую, разнообразную и дружелюбную к новичкам версию «Мобы».

Кажется, шторм начинается

Но не думай, что разработчики перевернули весь жанр с ног на голову, потом положили его на бок и изнасиловали. Основные принципы остались прежними: главной задачей все еще является уничтожение главной вражеской крепости, проходы обороняются специальными башенками, а по дорожкам весело бегают группы крипов. Отличия здесь проявляются в другом. Если ты фанат «Доты», то сейчас я попрошу тебя присесть... хотя, лучше как можно быстрее отвыкай от странной привычки читать журнал стоя. В HotS не будет никаких ластхитов (читай, добиваний) и индивидуального опыта – вся полученная экпа будет делиться между всеми членами команды. Поровну. Не важно, выносишь ли ты вражеских героев одного за другим, адски ракуешь, либо же вовсе отошел покурить на пару минут – драгоценные очки опыта будут пополнять твою копилку во время любых успехов твоей команды. Решение достаточно спорное. С одной стороны, игра поощряет командные действия, с другой – такая зависимость от союзников в группе со случайными людьми может быть, мягко говоря, очень неприятной.

Скачки до укачки

Но вернемся к нашим баранам... тьфу ты, к героям. Всех их можно условно поделить на четыре типа: ассасины – бьют больно, но при этом и сами могут загнуться от пары мощных оплеух; бойцы, в простонародье просто танки – наносят сокрушительный урон в ближнем бою и терпеливо выдерживают мощные удары; поддержка – тут все ясно из названия: лечат

Всех их соберем!

Сюжеты в MOBA-играх всегда были чисто для галочки, и в Heroes of the Storm такая галочка тоже имеется. Вся заварушка началась из-за ссоры двух божков – Красного и Синего. Марать собственные руки, чтобы втолковать друг другу свою правоту, небожители не стали. Вместо этого они призвали под свое командование сильнейших героев из трех близзардовских вселенных. Воевать под алыми и лазурными знаменами командам сильных мира сего предстоит в некоем пространстве под названием Нексус, где нашлось место и для космических платформ, и для болот Санктуария, и для пещер со скелетами, и даже для пиратских кораблей.



своих, калечат чужих и разбрасываются всякими положительными эффектами; ну, и специалисты – эти ребята просто мастера в одной из узконаправленных областей, к примеру, в осаде вражеских построек.

Из League of Legends в HotS собрала чемаданы и перебралась с помощью возможности нажатием всего одной кнопки телепортироваться на свою базу к красивому фонтанчику. Более того, один из героев поддержки и вовсе сможет при желании телепортировать свою задницу в любую точку карты. Blizzard





Безымянный герой

Свой долгий путь Heroes of the Storm начала в 2010 году, тогда она еще откликалась на имя Blizzard DOTA. Но вскоре, из-за терок и судебных разбирательств с Valve, название пришлось сменить на Blizzard All-Stars. Не прошло и года, как «Близзы» снова трубят о смене имени своей «мобы» – игру переименовали в Heroes of the Storm. Кто знает, возможно, на момент выхода проект успеет сменить еще пару-тройку названий.



ASSASSIN

Assassins like Kerrigan deal tremendous damage and can pick off unsuspecting enemies, but must choose their battles carefully, as they can dish more than they can take.



WARRIOR

Warriors such as Diablo can dive right into a melee, soaking up damage and dealing it back.



SUPPORT

Support heroes like Malfurion can swing the tide of battle, assisting with healing, buffs, or other abilities to manipulate the battle in the favor of allies.



SPECIALIST

Other types include the siege and commander heroes, which are more specialized roles that bring different strengths as you build a team.

также добавила в свою «Доту» верховых животных: конячек, розовых единорогов, пони и прочих парнокопытных. Транспорт можно вызывать в любой момент, находясь вне битвы. Преимущество такой езды очевидное – скорость движения нашего героя возрастает на добрых 20%. Да и вообще, смотреть как Диябло, Повелитель Ужаса, скачет верхом на тощей пурпурной кобылке – то еще удовольствие.

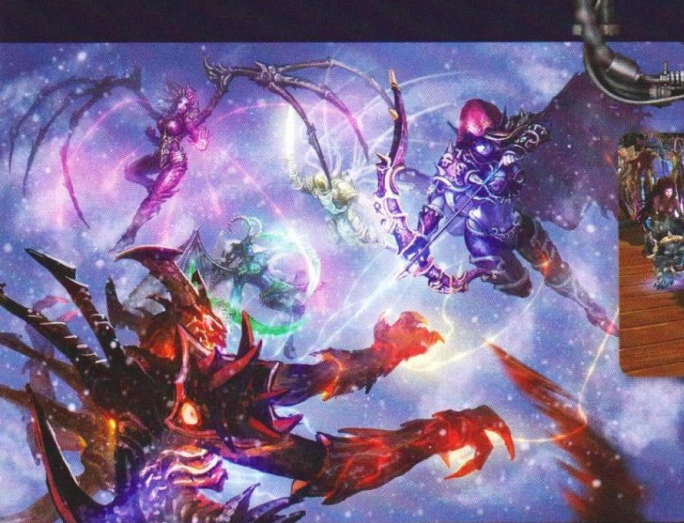
Все, лавочка закрыта

Что интересно, в HotS «Близзы» решили отказаться от такой привычной для фанатов жанра вещи, как лавка с предметами. «А как же приятные бонусы и дополнительные способности?» – спросишь ты. Ведь обязательно спросишь, да? Так вот, компенсировать отсутствие торговой лавки призван широкий набор всевозможных способностей (около 30 штук) у каждого из героев. Проще говоря, ты сам, разбрасывая очки по разным абилкам и скиллам, лепишь своего персонажа.

Можно вкладывать очки в пассивки, отвечающие за живучесть, можно изучать и прокачивать умения с уроном по области и т.д. Даже ульт-атак у каждого персонажа тут несколько. К примеру, Артас может призвать на свою сторону армию вурдалаков или же вызвать на подмогу Синдрагоса – гигантского дракона, замораживающего своим ледяным дыханием все на своем пути. Поверь, выглядит это очень эфично.

Досада подземелий

Когда речь заходит о картах, то тут Heroes of the Storm гордо задирает нос, демонстрируя невиданное в MOBA раньше разнообразие. Вместо стандартного поля боя с тремя тропками тут несколько заметно отличающихся между собой карт. У каждой из них есть свои секреты, которые помогут резко переломить ход битвы в твою пользу. Вот карта «Призрачные копии», например, состоит из двух уровней: наземного и подземного. Под землей обитают скелеты и прочая



нечисть, перебив которую можно призвать огромного голема, дабы тот сражался на твоей стороне. А на карте «Бухта Черносердца» повсюду разбросаны сундуки с золотишком, и если расплатиться ним с капитаном пиратского корабля, то тот любезно направит пушки своей посудины в сторону вражеских укреплений. Такой ход будет заметно эффективнее, нежели прямое нападение на города противника. Да-да, именно целые города, а не просто одиноко стоящие башенки. Тут есть свои большие ворота и колодцы со здоровьем и маной, призванные дать преимущество обороняющейся стороне.

Слепили из того, что было

Куется «Дота» от Blizzard на пламенном моторчике StarCraft 2, что мгновенно бросается в глаза, стоит лишь мельком взглянуть на игру. При более подробном рассмотрении становятся заметны и остальные черты, характерные для других близзардовских тайтлов: яркие цвета и необычные формы перекочевали сюда прямо из вселенной Warcraft, а высокая детализация и легкий налет брутальности заимствованы из игр Diablo. Такая вот солянка из различных стилей демонстрирует новую, но в то же время до боли знакомую картинку.

Распространяться Heroes of the Storm будет по системе free-to-play, на шару то бишь. О том, как имен-

Неземные полушария

Один из журналистов игрового портала Rock, Paper, Shotgun во время интервью с Дастином Броудером — гейм-директором Heroes of the Storm, поднял вопрос об избыточной сексуальности женских персонажей в HotS и Dota-проектах в целом. По мнению журналиста, из-за этого девушки-геймеры могли почувствовать себя оскорбленными. Броудер ответил, что их главная цель — сделать героев, «которые выглядят круто», без каких-либо социальных посылов. Но критику журналиста было не остановить, и интервью превратилось в монолог без ответов разработчика. В итоге Дастину Броудеру еще и пришлось извиняться перед порталом и его читателями.

но девелоперы собираются отбить свои деньжата, которые уплыли на разработку проекта, они пока не сообщают. Скорее всего, нас ждет игровой магазинчик, набитый всевозможными экзотическими костюмчиками для героев. Несколько таких «Близзы» уже даже успели показать во время демонстрации своей «мобы» на BlizzCon 2013. Невероятно круто смотрится Утер в броне медика из StarCraft. А вот Диабло в шкуре мурлока-переростка, наоборот, выглядит скорее глуповато.

Олег [Prince] Скубицкий



Не стоит недооценивать Blizzard. За простецкой внешностью и упрощенной на первый взгляд игровой механикой Heroes of the Storm на самом деле скрывается огромный свирепый монстр с горящими в темноте глазищами, способный разорвать в клочья своих конкурентов. Да, тут нет той глубины, которая присутствует в DotA 2, но на стороне «Близзов» простота в освоении, разнообразие, тщательный подход к выделке баланса и многолетний опыт. К тому же не стоит забывать и о самих героях. Здесь что не персонаж, то бренд с многотысячной армией поклонников и почитателей. Только в этой игре мы сможем свести в дуэли Сару Керриган и Тираэля, а после призвать на помощь флагман Джима Рейнора и с воздуха обстрелять обалдевшего Диабло.

«— Дерево свободы иногда нужно поливать кровью патриотов!
Так сказал Томас Джефферсон!

— Патриотизм — добродетель зла. Так сказал Оскар Уайльд...»
Фильм «Скала»

РАДУЖНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

TOM CLANCY'S
RAINBOW 6
PATRIOTS

Жанр: Action (Tactic)

Разработчик:

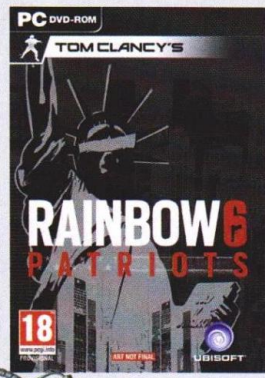
Ubisoft Montreal, Ubisoft Toronto,
Red Storm Entertainment

Издатель:

Ubisoft Entertainment

Дата выхода:

2014 год



Серия игрушек Rainbow 6, посвященная одноименному отряду, появилась добрых 15 лет назад в далеком 1998-м, вместе с Half-Life, Star Craft и компьютерными клубами. Основой для как бы «сюжетов» этой серии являются книги графомана от современного милитаризма — Тома Клэнси. Это примерно как Дарья Донцова, только вместо мопсов и убийц-дворецких — террористы и американские носители демократии-спецназовцы. Ну, те самые, которые обвешаны гирляндами электроники, тактическими разгрузками, тактическими очками, тактической едой и не ложатся спать без тактического памперса. Еще геймеры всего мира знают следующие серии игр по книгам сего автора: троеглазый Splinter Cell, реактивный H.A.W.X. и разведывательно-спецназовский Ghost Recon.

Сам автор на удивление точно напоминает своей биографией современных 15-25 летних «диванных командос», просяживающих свою весьма неспортивную фигуру за компом, не вылезающих из армейских пабликов и постящих туда под ником Speznaz-Alpha-Nagibator посты в духе «гы, посмотрите на этого тупого амера в Ираке — он даже автомат держать не умеет». Правда, господин Клэнси попасть в армию таки пытался, но с этим у него не сложилось ввиду проблем со зрением. Так что дальнейшую жизнь он посвятил писательству так называемых технотриллеров с альтернативной историей, щедро сдобренных отборной клюквой, атомными боеголовками, шпионажем в секретных роддомах Кремля и диверсиями на не менее секретных лабораториях в подпольных джунглях на Северном Полюсе. То есть, по сути, закладывает почву для бредоносных сюжетов доброй половины современных шутеров калибра CoD и BF.



ЖДЕМ-С

Теория Большого Срыва

Вообще, Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots отнесится к тем еще долгоиграющим. Игру анонсировали еще в 2011 году, и с того времени публике были скормлены лишь пара трейлеров и полкило весьма стандартных для нашего времени обещаний про «все будет, зашибись, зуб даю, за конкретного монреальского пацана отвечаю». Собственно, теперь мы, aka профессиональные метеорологи, вооружившись кофейной гущей, картами для подкидного дурака и палочками из ближайшего магазина эзотерики, попробуем все это проанализировать и прикинуть, что же нас в этом году ожидает. В разрезе выходящей игры, конечно.

Сюжетец игры, ВНЕЗАПНО, уводит нас от клюквенных русских в ушанках с калашами, обходит стороной не менее заезженное клише в виде бородатых террористов в тюрбанах и поясах верности шахидов и упирает прямиком в модную нынче концепцию «внутренних террористов». Что, в принципе, неудивительно, если вспомнить принимающиеся в последнее время там законы. Итак, некая организация «Настоящие патриоты» недовольна политикой нынешнего правительства. И пошли бы они организовывать свой звездно-полосатый демонстрейшен, да посмотрели на социальный американский цирк, поняли, что ни к чему это не приведет, и решили зайти с другого направления – прямиком со стороны терактов. То бишь – тех самых взрывов слепленных на коленке бомб в людных местах, после которых телеканалы накручивают рейтинги, а сверхдержавы получают (или им кажется, что получают) моральное право на вторжение своих войск на территорию, где хоть кто-то из тех террористов когда-либо сходил по нужде. Что называется – эффекта выше крыши, а вот эффективности нет и не предвидится.

Но в любом случае, все будет хорошо, и плохиши получают прикладом в голову, пульей в табло и полетят давать жутко полезные показания прямиком в Гуантанамо, ведь им противостоять мы – супермегагаспецотряд Rainbow 6 и протагонист Джеймс Фокс Вульф.

Переселение в душ

Одной из главных фишек игры разрабы из Монреаля обещают возможность (а точнее – обязанность) переселяться в различных игровых персонажей, в том числе – далеко не дружественных протагонисту. По их словам, это делается «для более глубокого осмысления игроком психологии его потенциальной жертвы, мы хотим...» – и далее по тексту еще на три абзаца воды, которую профессиональные пиарщики льют с целью оправдать свое жалование. Для примера в тизере игры показана пара минут жизни обычного представителя офисного планктона (судя по домику – не на последней должности), в которую нагло вламываются плохиши, напяливают на него динамитный жилет и отпускают погулять в Центральный парк. Естественно, того самого города, в котором по Голливуду происходит 90% всех мегакатастроф и прочих нашествий инопланетян с Годзилла-



Том Клэнси: Краткая Биография

12.04.1947 – родился в Балтиморе, Мэриленд, США.

1965 – окончил католическую школу.

1969 – окончил колледж по классу английской макулатуры литературы. Тогда же, полный диванного энтузиазма, попытался попасть в армию, что ему не удалось по причине плохого зрения. Не попав в армейскую кабалу, закручинился и для разрядки надел на себя хомут Гименя, женившись на некоей Ванде Томас.

1993 – купил бейсбольный клуб. Естественно, до того, как это стало мейнстримом.

1997-1999 – разводится со своей женой. Видимо, поумнел. Но ненадолго.

1999 – повторно женится. Ну не живет мужику спокойно.

2001 – выступает в защиту ислама после терактов 11 сентября, чем записывает себя в модную нынче когорту оппозиционеров, живущих по принципу «А Баба-яга против!»

01.10.2013 – устав от мирской суеты, катапультируется в рай все из того же Балтимора, Мэриленд, США.



Выдержка из американского учебника

«Теракт – убийство мирных граждан какого-либо государства с целью добиться изменения политики, проводимой правительством этого государства. (Примечание: атомные бомбардировки Хиросимы и Нагасаки терактами не являются)».

А вообще в любом нормальном подразделении по всему есть такая штука, как Rules of Engagement – правила открытия огня. И в этих правилах подробно описано, когда, при каких обстоятельствах и как следует начинать стрельбу на поражение, да и вообще стрельбу. Так что все эти «трудные выборы» вызывают некоторое удивление.



ми – Нью Йорка. Так что, дядя, надо было думать, прежде чем в таком месте поселиться (Да, Даша, если ты это читаешь – не говори потом, что я тебя не предупреждал).

Ну а дальше мы, собственно, пару минут пытаемся не слопотать пулю в голову, играя за этого самого мужика и бегая между машин на Бруклинском мосту. Когда скрипт решает, что мы уже набегались, управление переходит к основному протагонисту, который за это время успел окопаться с товарищами на одной из опор этого же моста. Пара выстрелов по террористам – и тут проявляется еще одна заявленная фишка игры: «непростые решения». Мол: приехавшие на шум сего праздника менты могут случайно влить пулю в радостно бегающего между машинами бомбермена. Что, в свою очередь, приведет к взрыву и масштабному карачуну кучи хороших машин, дорожного полотна и нескольких, оказавшихся в ненужном месте в ненужное время, неудачников. Так что приходится усмирить резвость этих самых стражей порядка довольно-таки грубым методом: дистанционной инъекцией свинца посредством снайперской винтовки. Можно типа гуманно, саданув в колено (то, что от пули такого калибра можно скопытиться от болевого шока, разработчики скромно умолчали). А можно зверски и бесчеловечно влить пулю в затылок (хотя в таком слу-

чае жертва хоть не мучилась бы). В общем, такие вот дилеммы из разряда «из двух зол выбирай меньшее». Хотя, судя по трейлеру, слово «выбор» здесь чувствует себя лишним: нас тупо заставляют делать нехорошие вещи во имя блага большинства, торжества некоего Великого Дела и придумывать прочие объяснения для неугодных Императору дел. Чем, собственно, политики по всему миру успешно занимаются на протяжении всей человеческой истории.

Радужный мост

Ну а то, что связывает игру и игрока – геймплей, описали с одной стороны хорошо, с другой – мутно. Да, как и раньше, это будет тактический шутер с тактическим планированием операций на тактической карте тактическими карандашами, запивая тактическим кофе (кажется, про любовь диванных командос ко всему с приставкой «тактический» я сегодня уже шутил). Но теперь враги и со товарищи будут вести себя архиумно, и их ИИ в процессе перезарядки автомата будет на ходу решать пару-тройку теорем. Но последний качественный ИИ в шутерах остался в воспоминаниях вместе с далеким первым F.E.A.R., так что по этой части меня преследует ну очень большой скепсис.

Михаил Фох Лисица

Не очень верится, хоть и хочется, что радужное обещание выйти в наступившем 2014-м будет реализовано, если учесть, какой мизер информации об игре можно найти за три с лишним года ее разработки. Но будем надеяться, товарищи!

БЕЛАЯ ГВАРДИЯ



Все самое лучшее в этом мире – белого цвета. Например, снег, танец, билет, кокаин, борода Санты, «Белый Альбом» The Beatles, сало, единороги и, конечно же, GX Gaming DeathTaker White limited edition с незапятнанной, словно белый лист, репутацией. Об этой мышке можно разве что мечтать, ведь ее пока не завезли в Европу. А нас в редакции она чудом очутилась. Возможно, у нас белая горячка, но мы решили обменять твою мечту на самую настоящую белую DeathTaker. То есть, тебе нужно было пометать о том, чтобы ты сделал, подари мы тебе этого геймерского грызуна-убийцу.

«Я, **Владимир Агафонов**, от счастья выпрыгнул из окна, побежал к вам в Киев, проорал СПАСИБООО-ООООООО!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! и отдался бы вам в рабство!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!» – сухо инезмоционально мечтает еще один конкурсант.

«Если бы мне подарили мышку GX Gaming DeathTaker White limited edition, я бы каждый день проводил шаманские обряды вуду с жертвоприношением белых мышей, лишь бы задобрить духов Genius для хорошей охоты и большого количества фрагов.» – пишет черный маг **Александр Куцык**. Отказываем. (да, это все потому, что он черный).

«Если бы у меня была GX Gaming DeathTaker White limited edition, я бы очень расстроилась из-за того, что ни у кого кроме меня в Европе нет такой мышкы.» – прочитав слова **Юлии Черевашко**, мы решили ее не расстраивать.

«Если бы вы мне подарили мышку GX Gaming, я бы купил себе ПК» – именной такой мечтой **Тимур Нестерук** порадовал нас на клинописной табличке.

А Евгений Абрамов превратил свою мечту в поэму. К счастью, написанную не белым стихом.

Читер дрожит, читер падает
в пот,
Белая смерть за ним бодро
идет,
Это не сервер включил
античит,
Просто DeathTaker сменил
свой прикид.

Мечтаю его получить
от Шпиля!
Чтоб читеров всех прировнять
до ноля.

Элегантные формы
и несколько кнопок,
Грешных салаг сложит
в несколько стопок.

Верховный Судья и Мышиный
Король,
Для геймеров – ангел,
для читеров – тролль,
Каратель, Пророк, Сальвадор,
Альтаир,
Для читеров – траур,
для геймеров – пир.

На сервере хочешь устраивать
срач?
Тогда пред тобой белоснежный
палач!

Будут читеры плакать, стонать
и визжать,
Когда скорпион будет жало
вгонять,

Простые хедшоты, лихая
нарезка,
Читак погибает с позором
и треском.

Когда другие мыши здесь
надрывают попу,
Белый грызун DeathTaker
выплескивает злобу,
Без промаха решая нелегкие
задачи,
В нокаут отправляя читы
с полуподачи.

Надеюсь, вы примете моих
мечтаний микс,
И на благое дело отгрузите GX.

Хоть Евгений не Онегин, но похоже на DeathTaker White limited edition ему белый свет клином сошелся. Не будем терзать поэта: Женя, поздравляем с победой! А всем остальным – спасибо за замечательные креативы.

ФИНАЛ КОНКУРСА

ГЕНИЙ ЧИСТОЙ КРАСОТЫ

И вот прошло уже немало
Секунд с тех пор, как ты,
Нам на вопросы отвечая,
Девайсы ввел в свои мечты
Настал тот час, когда пора
Узнать владельцев сбытых грез
И правильный дать на-гора
Ответ на каждый наш вопрос

1. Какое разрешение сенсора в мышке GX Gila?

В. 8200 dpi

2. Сколько независимых зон подсветки и каково количество цветов подсветки в клавиатуре GX Manticore?

В. 3 зоны и 16 миллионов цветов

3. Между какими играми в этом году было самое жаркое противостояние?

В. Call of Duty: Ghosts и Battlefield 4

4. Сколько участников группы журнала «Шпиль»! «ВКонтакте»?

В. Более 11000

Победителей мы определили методом случайного отбора среди всех приславших правильные ответы.

3 место и голос гейминга, гарнитуру **GX Gaming Mordax** получает **Денис Манушевич**
2 место и силу гейминга, клавиатуру **GX Gaming Manticore** выигрывает **Анна Рудольская**
1 место и скорость гейминга, мышку **GX Gaming Gila** достаются **Никите Ткаченко**

Поздравляем победителей и ждем от них контактов на konkurs@shpil.com с целью передачи выигранного.
Всем спасибо, удачи в следующий раз!



ШИНДЛ





REVENGE METALGEARISING™

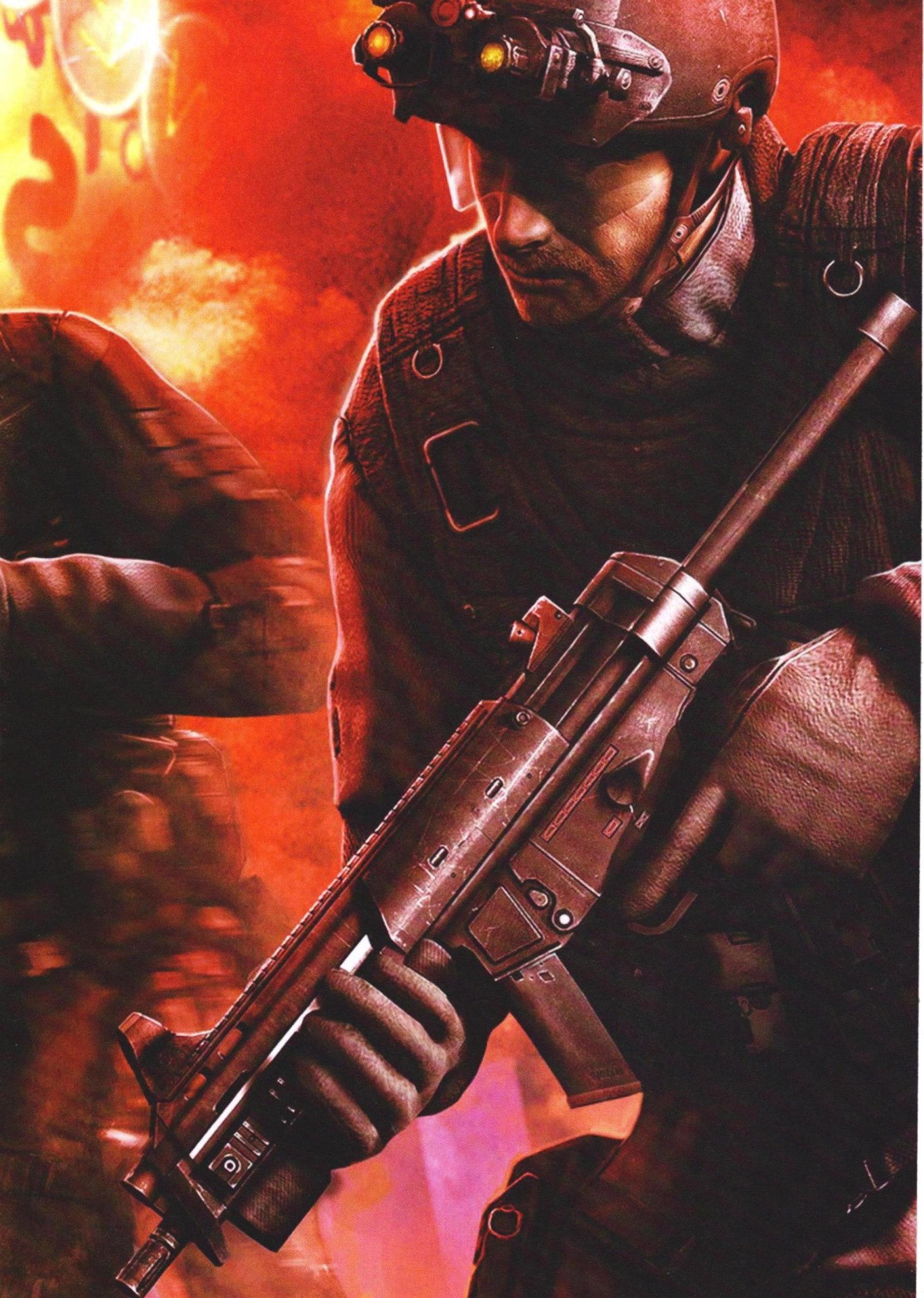
TOM CLANCY'S

RAINBOW 6

PATRIOTS



ШПИЛЬ!



HEARTHSTONE

HEROES OF VALERIUS



ILLUMINATI

STONE

WARCRAFT™



ИЛЬ!



PC | PS3 | X360

Жанр:
Action/3rd person

Разработчик:
Reality Pump

Издатель:
TopWare Interactive

Дата выхода:
7 мая 2014



ВОПРОС НАЧАЕТ УЖЕ ЗАВТРА



Заложенная еще пару лет назад пиратская бригантина Raven's Cry в мае этого года наконец-то должна сойти со стапелей и выйти на торговые пути геймерских морей и океанов. Трудно сказать, что мешало ей сделать это раньше – пьяные строители, гнилая древесина, отсутствие золотых пиастров в сундуке капитана или все это вместе и сразу.

Но, как бы то ни было, полностью сменив во время стоянки на Карибах команду разработчиков и расчехлив грозные пушки, пиратский экшн твердо намерен прибыть в порт назначения 7 мая. Получится у него это или нет – только один кракен ведает, но поговорить подробнее про Raven's Cry стоит, хотя бы потому что не так много качественных игр про пиратов видел игровой мир за последнее время (про Ассасина не вспоминаем, он чисто случайно в флибуштеры подался).



Все будет жестко и brutally

Философия будущей игры проста как удар саблей – пираты – это не благородные рыцари плаща и кинжала, овеванные ореолом романтизма и приключений – это жестокие и бессердечные убийцы, потрошащие людей ради наживы и бьющие ножом в спину исподтишка, как только представится случай.

Сама завязка сюжета вырывает нас с тобой из мира грез и грубо бьет мордой об шершавую деревянную палубу – пиратское судно под командованием жестокого Невилла Скрэнтонна по кличке «Дьявол» взяло на бордаж очередной несчастный корабль, на борту которого, в числе прочих, находился маленький мальчик Кристофер Рейвен шести лет от роду. Пока пираты, гогоча, грабили трюмы и резали команду, маленький Кристофер попытался спрятаться, но не тут то было – его поймали, выволокли на палубу и заставили смотреть, как умирает вся его семья. Однако на этом беспощадные пираты не остановились – мальчику шуточки ради отсеки левую руку и оставили в живых на тонущем корабле – так злодеи решили поразвлечься.

Но они очень сильно просчитались. – мальчишку выловил из воды рыбак Маркус, про которого ходило очень много разных таинственных

слухов. Кристофер Рейвен выжил и ничего не забыл. Жажда мести помогла ему расти быстрее, а ярость укрепляла мышцы. Когда пришло время, Кристофер Рейвен ступил на пиратские тропы, чтобы найти Невилла Скрэнтонна и жестоко покарать его.

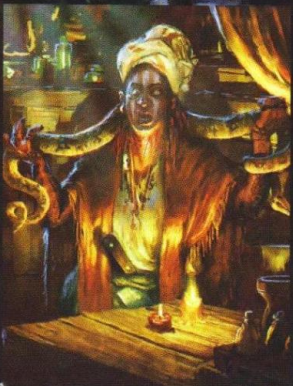
И не «Корсары», и не Assassin's Creed

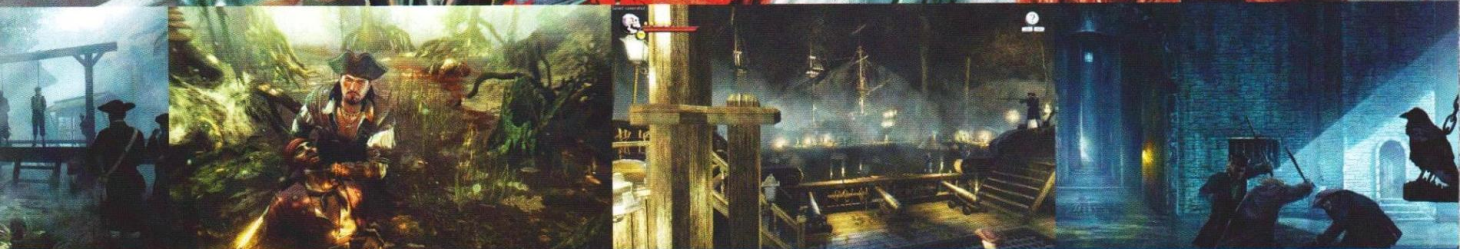
Если говорить о технической начинке игры, то она вызывает у меня смешанные чувства. Если судить по роликам, то, к сожалению, графика не похожа на феерический фонтан с виски, но, между прочим, игра то еще и не вышла, да и до мая времени на доработку и доводку – еще целый галеон.

К звуку претензий нет, система боев не вызывает слез жалости – в принципе данный стандартный суповой набор можно есть даже не соевым. К тому же, разработчики, как обычно, обещают много всяких супер-пупер плюшек.

По всей видимости, путь Кристофера-мстителя будет состоять из плавно перетекающих друг в друга сухопутных приключений и морских баталий, которые само собой планируется представить геймеру на высшем уровне.

По имеющейся на данный момент информации, в морской части Raven's Cry, кроме командова-





ний кораблем, находясь непосредственно за штурвалом, Кристофер сможет бросать руль (возможно передавать его помощнику – но это только предположение) и помогать своей команде в различных делах – ставить парус, заряжать орудия и т.д.

Само собой, важной частью будет abordаж, ведь топить корабли пиратам не выгодно – им наоборот нужно сначала захватить корабль, обчистить его до самой ватерлинии и ниже и только затем пускать на дно.

Что касается наземной части пиратских походов главного героя\антигероя, то здесь девелоперы сулят игроку сокровища капитана Флинта в виде крутой системы боев и ярких сюжетных закруток.

Во-первых, ожидается, что Кристофер превратит свою покалеченную руку в страшное орудие для убийства путем накручивания на культю стального крюка, зазубренного лезвия и прочих смертоносных девайсов. Думаю, тут и юнге будет понятно, что с каждой убийственной насадкой будет связана красивая комба, а то и не одна. Кремниевые пистолеты в арсенале Рейвена тоже будут, однако, скорее, как подручное средство – выстрелил и отбросил в сторону, не перезаряжая.

Во-вторых, Кристофер будет обладать определенными сверхспособностями (временная неуязвимость, призыв на помощь стаи злых воронов,

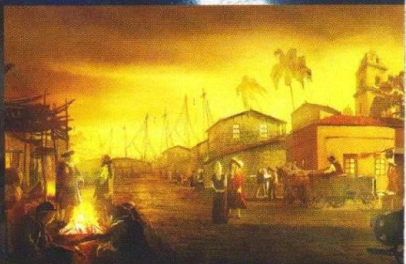
воскрешение мертвых), для активации которых нужно будет, как обычно, накопить энергию, изрубив в клочья пару десятков врагов, и сможет использовать различные экзотические пиратские артефакты, эффект которых разработчиками четко не описывается. Бояться возмездия потревоженных духов, наверное.

В-третьих, доверчивым геймерам обещают подобие нелинейного сюжета, зависящего от поведения главного героя\антигероя. Например, если тебе нужна информация, то ты можешь либо просто припереть информатора к стенке и верить его лепетанию, либо пригвоздить ему руку ножом к столу и попросить повторить то, что он сказал более внятно. Однако учти, что если порезанный тобой останется в живых, он может отлежаться, позвать друзей и начать за Кристофером охоту.

В-четвертых, по аналогии с Assassin's Creed, окружающий мир со временем будет меняться. По ходу игры в лавках будут появляться новые товары, изменятся люди на улицах, возможно, будет скорректирована архитектура.

Плюс ко всему, создатели заявляют, что сам игровой мир не будет узко ограничен – если ты увидишь на горизонте высокие горы или интересный остров, то тебе вполне по силам будет туда добраться – было бы желание.

животное



Пиратский вывод

Если у лихих корсаров из Reality Pump внезапно не кончится ром и не иссякнут пистолеты, то в мае 2014 года ты сам сможешь решить – стоит ли вздернуть Raven's Cry на рее или все же помочь Кристоферу Рейвену свершить свою месть. Что до меня, то я не спешу пускать этот проект по доске – скорее уж поставлю пять гиней на его успех, разрази меня гром!

WASTELAND 2

Жанр: RPG

Разработчик:
inXile Entertainment + Obsidian
EntertainmentИздатель:
Deep SilverДата выхода:
2 квартал 2014

PC | Mac

ЗЕМЛЯ ОПУСТЕЕТ.
ОПЯТЬ

Не знаю, за что Брайан Фарго так ненавидит наш жестокий мир, но вот уже третий раз за свою игростроительную карьеру он выжигает его радиоактивным огнем ядерной войны. Впервые Брайан нанес удар в далеком 1988 году, выпустив популярную (в основном в Америке) Wasteland, затем добавил в 1997-м легендарный Fallout, а сейчас в 2014-м хочет окончательно добить homo sapiens с помощью Wasteland 2. Чтобы никто не мешал его коварным планам, мистер Фарго еще в 2003-м выкупил у EA все права на бренд Wasteland, выждав девять лет и в 2012-м потряс мировое игровое комьюнити, объявив о начале кампании по сбору средств на Kickstarter'e для разработки Wasteland 2.

Опустошите свои кошельки
ради Пустоши

Услышав такую фантастическую новость, многие олдскульные игроки (особенно те, кому под тридцать) начинали рыдать от счастья прямоком на том самом месте, где их застало это радостное известие, а их более молодые коллеги по геймингу задумчиво утирали опытным мастерам клавиатуры и мышки слезы и недоуменно пожимали плечами. Растерянность юных геймеров вполне можно понять – разбалованные тотальным 3D и вездесущим NextGen, они просто не могли поверить, что можно так искренне фанатеть от первого, абсолютно нетрехмерного Fallout'a, в котором еще и все бои походные!

Я привожу в пример Fallout по той причине, что об оригинальном первом Wasteland у нас в стране практически никто не слышал, зато все знают о серии Fallout и невольно ассоциируют Wasteland 2, как ее идейное продолжение (конечно же, исключая из этого ассоциативного ряда живущий в своем собственном мире Fallout 3).

За первые 2 дня после старта кампании на Kickstarter сверкающий от счастья олдскул задонатил проект на 1 млн. вечнозеленых долларов. На момент завершения сроков сбора денег, Wasteland 2 имел на своем счету немногим больше 3 млн. баков – прибли-

зительно столько же было у Interplay и Брайна Фарго, когда они делали первый Fallout.

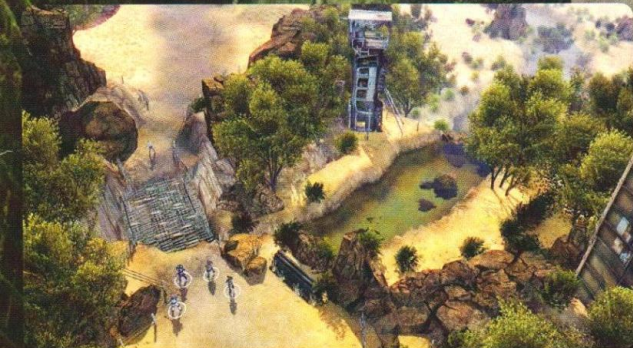
Довольные таким результатом разработчики пожали друг другу руки, напились шампанского и на радостях заверили всех своих донаторов, что будут работать как проклятые, откажутся от еды и бейсбола – короче пойдут на все мыслимые жертвы, лишь бы быстрее выпустить игру. И, казалось бы, хитрые девелоперы не обманули ожиданий многочисленных спонсоров – в декабре 2013 на Steam появилась бета-версия Wasteland 2 (стоимость которой для простых смертных составила, на секундочку, около 400 грн.), а финальный релиз был назначен на второй квартал 2014 года.

И все бы ничего, да вот только качество игрового материала, представленного в бете, было настолько неоднозначным, что после изучения всех его особенностей, единое ранее сообщество фанатов Wasteland 2 резко разделилось на беспощадных критиков и добрых оптимистов. Мы, в свою очередь, попытались объективно проанализировать сложившуюся ситуацию и при этом не получить по шапке от разъяренных фанов того или иного лагеря.

Без пустоты в сюжете

Не секрет, что в атмосферных постапокалиптических РПГ, чьи редкие ряды собирается пополнить





Wasteland 2, графика не является центральным достоинством. Да, безусловно, она важна, но сюжет и непосредственно сам геймплей гораздо важнее. Особенно для олдскульных игроков, которые, как мы уже отмечали ранее, составляют подавляющее большинство аудитории будущей игры. Поэтому о графике и прочих технических характеристиках мы поговорим позже, а сейчас остановимся на сюжете и на тех центральных составляющих игрового процесса, из-за которых собственно Wasteland 2 и ждут.

Говоря словами Пендальфа из фильма «Братва и кольцо»: есть мнение, и не только мое, — у игры интересный и отлично продуманный сюжет. Такое ощущение, что еще задолго до начала первых разработок Wasteland 2, Брайан Фарго пообещал самому себе, что при создании сюжетных линий своей новой РПГ, он постарается прыгнуть выше собственной головы настолько, что ненароком заденет пролетающий мимо «Боинг 747».

В мире Пустоши никто даже не пытается записать игрока в жесткие сюжетные рамки, скорее наоборот, обилием ветвистых квестов и многочисленных NPC-заданий игра словно намекает — ты сам себе хозяин, не слушай моих наставлений — поступай, как хочешь! Твори свою собственную историю!

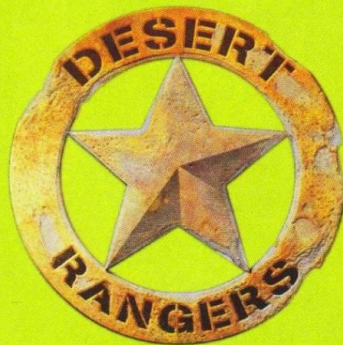
Даже из бета-версии Wasteland 2 ты быстро сможешь понять основную концепцию грядущей игры — очень часто пройти одно и то же задание можно несколькими разными способами, участвуя в тех или иных событиях и беседуя (частенько на языке ножа и пули) с разномастными обитателями радиоактивных осколков некогда прекрасного мира. Причем, по заявлению разработчиков, определенную часть сюжетных завихрений ты создаешь,

Три не пустых факта о Пустоши

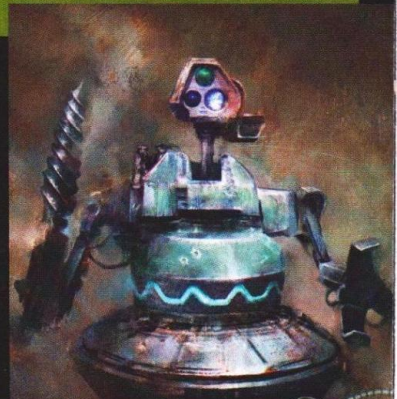
★ Все события Wasteland 2 будут происходить на впечатляющей по размеру, выжженной атомными бомбами территории, что тянется от горных районов Аризоны до побережья Лос-Анджелеса.

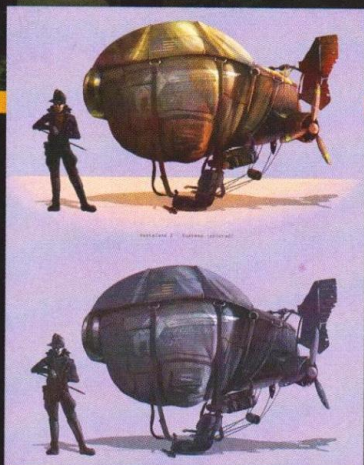
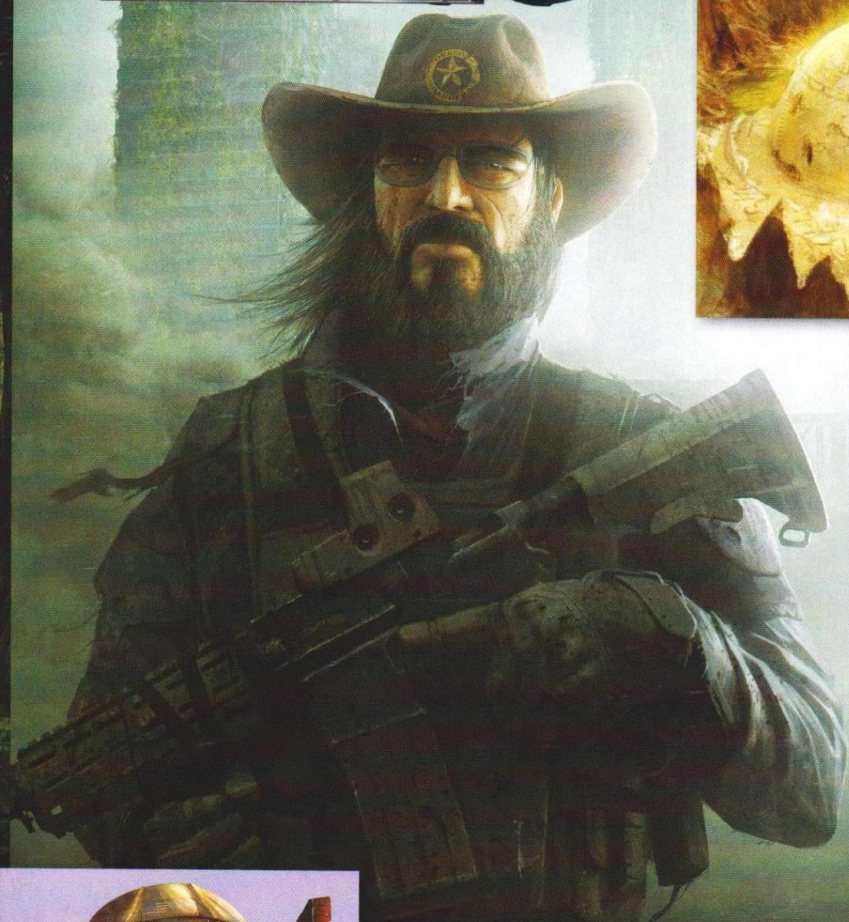
★ Заявлено восемь фракций, между которыми поделена Пустошь. Кроме классических «хороших ребят» **Desert Rangers**, к которым ты будешь принадлежать изначально, и предсказуемого набора милитаристов, психов, каннибалов, фанатиков и прочей гадости, в игру будут введены две группировки, скорее всего придуманные Брайаном Фарго с бодуна. Это **Robinsons** — поклонники жизненных принципов Дейла Карнеги, искренне старающиеся находить позитив во всем происходящем, и **Gippers** на руинах цивилизации, уверовавшие в божественную силу ... Рональда Рейгана.

★ Официально заявлено, что если какой-либо из персонажей вашей группы погибает, то вылечить, оживить, воскресить или призвать его с помощью магии Вуду не получится. Тут тебе не Newerwinter Nights.



еще даже не ступив на изъеденную радиацией землю Wasteland 2, — уже на начальном этапе формирования персонажа тебе предоставляется возможность выбора религии и краткой биографии своих бойцов. Брайан Фарго и Ко бьют себя пятками в грудь — это не будет дежурным пустым текстом, похороненным на одной из многочисленных игровых закладок — в зависимости от текущего вероисповедания и того, кем твой подопечный был в прошлом, одни из встреченных тобой командой NPC расплчутся от восторга и отдадут тебе все самое ценное, а другие, ничего не объясняя, пошлют на три веселых





буквы или хуже того — шмальнут твоему рейнджеру в голову из дробовика.

Единственное, что слегка коробит в общении с неигровыми персонажами, — это обилие каких-то малопонятных любовных линий или глупых романтических историй, которыми бредит каждый третий выживший на Пустоши. Ну вот не верю я, что уже обжившийся на более-менее незагрязненном участке земли поселенец, вместо фляги пресной воды или коробки патронов, может попросить команду главного героя отыскать его любимую жену, которая зачем-то забрела в здание заброшенной фабрики и уже пять дней не возвращается. Чувак, оглянься вокруг! Тут кругом мутанты и радиация, если твоей женушки нет уже почти неделю, то она уже не вернется — ты же лучше меня это знаешь!

Второй слабый момент — это чрезмерный технологический дисбаланс между сообществами обитателей нового мира, причину возникновения которого сюжет объясняет очень невнятно. Фанаты могут сколько угодно забрасывать меня гнилыми радиоактивными помидорами, но я считаю глупейшим бредом, когда одна часть выживших после ядерной войны людей из-за недостатка ресурсов не может построить элементарный водопровод, а другая затянута в стильные защитные костюмы и рассекает мертвые земли на могучих боевых роботах.

Опустошительное разочарование

На фоне крутого сюжета вторично убого смотрится широко распиаренная inXile Entertainment

боевая система. Даже для беты она настолько сырая и глупая, что после изучения ряда боев будущей постыдающей РПГ, я подхватил насморк и на некоторое время разучился громко писать слява.

И что самое обидное, в данном случае такое пофигистическое отношение разработчиков к качеству реализации боевки Wasteland 2 — это не «простая техническая халатность», а плевок в душу тысячам геймеров, которые, затаив дыхание, ждут официального релиза заданной на 3 лям баксов игры.

Поначалу ничего не предвещает глобального эпикфейла, скорее наоборот — вполне себе постапокалиптическое стартовое меню с достоинством глядит на игрока с экрана монитора, а отличное звуковое оформление радует ушные раковины и настраивает только на позитивное, слегка поеденное радиацией, мышление. В свою очередь, грамотный режим создания персонажа заставит пищу от радости даже матерых хардкорщиков — такого количества специализаций, умений, характеристик и т.д. они не видели даже в своем самом счастливом задротском сне. Покопавшись в настройках перса минут так 30-40, даже самый олдскульный олдскул не сможет возразить тому факту, что ролевая система Wasteland 2 не только не хуже легендарной Fallout'овской S.P.E.C.I.A.L. — она гораздо лучше.

Но хватит уже подготовки и тренировок! Мы — Пустынные Рейнджеры, мать вашу! Измученные радиацией и хищными тварями люди ждут нашей помощи! На пустыре между холмами засели бандиты, умыкнувшие ценные ресурсы, и твоей группе, сала-





ЖДЕМ-С

га, предстоит выбить их оттуда! Ты хотел тактических маневров?! Ты хотел умного походного боя?! Пойди и возьми его!

И в тот самый момент, когда счастливый геймер с бешено колотящимся сердцем бросает на врага свою версию Fantastic Four, он получает от разработчиков анонсированный мною ранее смачный эпикфейловый удар под дых.

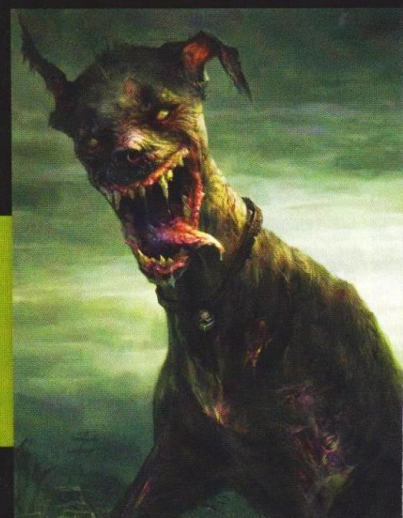
Вместо вождя тактического хитро-сплетения атак, отходо- и контратак, проводимых с учетом рельефа местности, когда каждый куст становится укрытием, и на счет даже гильзы от патронов, нам предлагают некий аналог «шашек Чапаева» — безмозглые противники просто тупо прут на бойцов Пустынных Рейнджеров, а те как на учениях расстреливают неудачливых агрессоров. Никто не делает даже малейших попыток спрятаться или обойти соперников — разработчики просто похерили забыли добавить данные возможности в БЭТА-версию своей безумно разрекламированной РПГ. Мало того, «стелс» в Wasteland 2 вымер быстрее, чем динозавры — непонятно зачем вообще в

игру вводили специальность «Снайпер», если после первого же выстрела, враги мгновенно узнают, где находится стрелок?!

Гнусно смеясь, ржавым ножиком добивает растоптанные надежды игрока ужасная графика. Хотя я даже не знаю, можно ли с полной уверенностью называть созданный на движке Unity унылый отстой графикой. Скорее ее имитацией.

Конечно, едва не оглохнув от рева тысяч разъяренных фанатов, Брайан Фарго уже успел опубликовать стандартную отмазку по типу: «Ребята, не дрейфьте — это же всего лишь бета!! Ко времени финального релиза все изменится, вы мне еще спасибо скажете!», и даже сделал пару обновлений, слегка подправивших мозговые извилины врагов, но лично меня это абсолютно ни в чем не убедило. Слишком велика пропасть между изначально обещанным и на сегодняшний день реализованным. И далеко не факт, что за шесть месяцев, которые остались до релиза, господа из inXile Entertainment и Obsidian Entertainment смогут ее преодолеть.

Виктор «Гримуар» Лазарев



Если в итоге у Брайана Фарго и его боевой команды получится воплотить в Wasteland 2 хотя бы 80% от заявленного перед началом сбора денег на Kickstarter'e, мы получим восхитительную игру, которую захочется пройти не один раз. На данный момент создатель Fallout влил в свое новое РПГ максимум 40% от запланированного объема, и качество этих 40% вызывает очень много вопросов.

HEARTHSTONE

HEROES OF WARCRAFT

Жанр:

logic, Online Only

Разработчик:

Blizzard Entertainment

Издатель:

Blizzard Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

3 ГБ на жестком диске

Дата выхода:

2014 год

PC | iPad | Android | Mac

Да уж, Blizzard пошла в разнос. То ли это истерия от приближающейся финальной третьей части Starcraft'a 2, то ли разработчики компании решили охватить все не занятые ранее игровые горизонты сразу и нарубить еще больше бабла. Ну, посуди сам, сначала ударными темпами клепаются и анонсируются МОБА-шпилька Heroes of The Storm, а теперь вот уже почти готова к запуску карточная онлайн-игра Hearthstone: Heroes of Warcraft. Что? Никогда о ней не слышал? Ну, так слушай, для тебя же стараюсь! Как можно догадаться из названия, действие разрабатываемой Blizzard новинки в мире карточных игр происходит во вселенной World of Warcraft. На данный момент игра проходит закрытое бета-тестирование, поучаствовать в котором можно, но не бесплатно. Щедрые «Близарды», продолжая традицию бета-теста Starcraft 2: Wings of Liberty, предлагают всем желающим приобрести за реальные деньги ключ к игре и тестировать в свое удовольствие. Конечно, теоретическая возможность бесплатного получения ключа существует – для этого можно оставить заявку на сайте разработчиков и ждать, ждать, ждать... Исходя из своего личного опыта, скажу так – подав заявку и прождав месяц, я плюнул на монитор, вырвал себе волосы со спины, вытер ими монитор и купил ключ. И после этого в моем доме стало очень жарко.

Великолепная «девятка»

Сыграв пару пробных партий, я невольно поймал себя на мысли, что сравниваю детище Blizzard со всем известным старым добрым Magic: The Gathering (MTG). Здесь ты также собираешь свою колоду, играешь с живыми оппонентами (с компьютером лишь первые несколько игр в режиме обучения), постепенно улучшаешь свои игровые навыки, находишь более крутые карты и комбинации к ним, чтобы стать «папкой» игры. И все же есть отличия. На них и на механике игры мы остановимся подробнее.

В отличие от MTG, Hearthstone является Free-to-play, то есть условно бесплатной. Достаточно лишь скачать игру, установить и ввести данные аккаунта в battle.net. После прохождения обязательного обучения получаем базовый набор карт, немножко золотых монет и допуск ко всем возможностям игры. Спустя несколько часов жестокой шпильки, золотые монеты кончаются, и приходит осознание того, что игра ну очень условно бесплатная.

В гейме присутствуют девять героев из мира Warcraft (Утер, Гул'Дан, Гаррош Адский крик, Малфурион, Валира, Андуин, Джайна, Рексар, Тралл), каждый из которых представляет свой, обладающий уникальными фишками, класс. Жрец Андуин, например, специализируется на лечении и контроле разума, а Охотник Рексар призывает зверей, расставляет секреты-ловушки и отлично владеет луком. Всем героям необходима «своя» колода, без которой сыграть за полюбившийся персонаж просто не получится.

Любая колода в Hearthstone состоит из тридцати карт, которые делятся на базовые и экспертные. Базовые получаем в начале игры и при повышении уровня Героя, а карты эксперта найти можно лишь в бустерах. И их стоит поискать, ведь данные картишки намного сильнее базовых и, в свою очередь, делятся на: обычные, редкие, эпические и легендарные. Не забыла Blizzard и о классической красоте и эстетике компьютерных карточных игр – в Hearthstone были добавлены золотые карты – аналог фольговых в MTG. Золотые отличаются от других лишь более красивой рамкой и анимацией – то есть потешить свое «эго» игрокам будет чем.

Когда Гарроша в рукаве не спрячешь

Боевая система Hearthstone проста как ледяная молния и сложна как шлем Гарроша, которого у него нет. Давай же разберемся в ней. Начнем с азов – каждая карта имеет определенную стоимость вызова, различные боевые свойства и свой класс: заклинание, существо, ловушка, оружие. У существ есть еще и подклассы: мурлоки, звери, драконы, тотемы и т.д. Причем часть карт может использоваться лишь героем определенного класса, поэтому мы не увидим Воина Гарроша Адского Крика, раздающего файерболы направо и налево. Кроме того, все карты качественно анимированы и озвучены, так что готовься во время сражения услышать крики ужаса или победный рев на фоне огненного шторма и раскатов грома.



Расширяем кругозор

Концепция коллекционных карточных игр (ККИ), к которым относится и Hearthstone от Blizzard, была разработана в стране дяди Сэма на заре суровых 90-х, а в 1993 году мир узрел рождение Magic: The Gathering – альфа и омега всех ККИ. За 20 лет много воды утекло, рождались и умирали внебрачные дети, клоны и дальние родственники MTG. Чье-то присутствие прошло тихо и незаметно, некоторые же внесли определенную лепту в развитие карточных игр и заняли свою, уникальную, нишу в этой части игрового мира.

К примеру, разработчики игр наподобие Harry Potter TCG и The Lord of the Rings TCG бесстыдно воспользовались теплыми чувствами преданных фанатов к остроумным блондинам, скорости света, квиддичу и даже, я не побоюсь этого слова, покемонам. Популярность таких игровых поделок полностью зависит от выхода новых

фильмов, книг и компьютерных игр на соответствующую тему.

Из русских проектов нельзя не вспомнить «Берсерк» и ее онлайн-версию с оригинальным названием «Берсерк Онлайн» от mail.ru, а также игру «Война» по событиям ВМВ. Любители восточной тематики заинтересуются Legend of the Five Rings, действие которой происходит в вымышленной стране Rokugan, во вселенной, наполненной фольклором и мифологией средневековой Японии. Из свеженького отмечу карточную игру на основе Hearts of Iron 3 от компании Paradox Interactive.

Так что, любитель перекинуться в картонки разок-другой, тебе есть из чего выбирать. Даже World of Tanks скоро получит свою карточную игру, а добрые братья белорусы уже зовут нас на альфа-тестирование.



Переходим непосредственно к бою. Если сравнивать противостояния игроков в Hearthstone с аналогичными разборками в Magic: The Gathering можно смело утверждать, что разработчики из Blizzard сделали упор на большую динамичность и простоту схватки. Существует лишь два вида основных «героических» ресурсов – мана и жизнь. Мана прибавляется по единице каждый ход с 1 до 10. Расходуя ману, мы платим цену за использование карты «в руке». Таким образом, с каждым следующим ходом, появляется возможность использовать более мощные карты с большей ценой.

Жизнь, как ресурс, говорит сама за себя. Если количество очков жизни стало 0 и даже меньше, то это «The End» – ты проиграл.

Итак, что же нам надо, чтобы стать эдаким «папкой» Hearthstone, перед которым склонится сам Паладин Утер? Чтобы навалить своим оппонентам по «самое не балуйся», нам нужны редкие карты эксперта. Как же их получить? На самом деле тут все довольно просто – основную часть карт эксперта получаем из бустеров. Бустера можно купить, а можно выиграть на Арене. Каждый бустер состоит из пяти случайных карт, одна из которых обязательно редкая. Но ведь иногда хочется достать именно ту, которую увидел в чужой колоде и возжелал всем сердцем. В данной ситуации на помощь приходит довольно интересная задумка разработчиков с гордым названием – кародейная пыль. Из нее можно создать любую карту эксперта.

Добыть столь ценный и уникальный ресурс, можно в победах на Арене или, распылив уже добытые карты эксперта. Стоимость создания карты из пыли зависит от ее редкости.

Не трусь, выходи на Арену!

Как и в большинстве УСЛОВНО бесплатных игр быстро поднять золотые монеты и собрать крутую колоду невозможно без вливания реальных денег. Но если ты все-таки оптимист задрот, то специально для тебя существуют три возможности чисто игровым путем заработать желанные монетки: ежедневные квесты, приз за каждые три победы и успешное выступление на Арене.

Арена – это такой себе дерзкий турнир, для участия в котором нужно внести существенную сумму золотых монет или задонатить игру. Хотя турнир и затратный, он намного выгоднее, чем прямая покупка бустеров в магазине. На Арене со старта, тебе дают на выбор одного из трех героев, после чего ты собираешь колоду из предложенных тебе случайных карт (то есть, говоря другими словами, – на Арене собирается всегда новая колода, которая не зависит от размера потраченных тобой на игру «убитых енотов»). После создания колоды, играем до трех поражений или до девяти побед, причем с каждой новой победой мы получаем все более крутой приз.

Ранги и грядущие плюшки

В игре существует система рангов, всего их двадцать пять штук. Чем ближе подходим к первому, наивысшему рангу, тем сильнее становятся соперники, а их колоды поражают воображение. Автор статьи со своей колодой без легендарных и эпических карт дальше двенадцатого ранга не доходил. Создатели обещают при финальном релизе какие-то яркие плюшки за высокие места, пока же ранги – это лишь предмет твоей личной гордости.

Алексей «Allad» Бурчак

В целом бета-версия игры крупных лагов не имеет. Твой покорный слуга лишь чуть-чуть настрадался от редкого зависания в бою одной карты поверх другой, что приводило к сложностям использования нижней карты раньше верхней. Hearthstone интересен, не особо требователен к ПК и не тратит твое время зря. Благодаря оконному режиму и пошаговой системе, за время написания статьи автор успел разгромно проиграть два раза на Арене, а «Косынки» и «Солитеры» как убийцы времени ушли в небытие.

Здравствуй, Киев,
мать городов русских!
Здравствуй, Караганда,
мать городов нерусских!
Здравствуй, Токио, япона-мать!
КВН



ЯПОНСКИЙ НОВЫЙ ГОД

Когда в свое время в нашем любимом ВоТ появилась китайская ветка танков, среди игроков гуляла шутка: «Встречайте в следующем обновлении – танки майя! Каменные...» И хотя до чего-то подобного Wargaming доберется не скоро, в новогоднем апдейте нас порадовали, помимо новых карт и кучи вкуснотенечных акций, веткой танков Страны восходящего солнца. И сегодня мы рассмотрим, чем же нас порадует (или огорчит) бронетехника самураев.

Банзай!

Итак, первое, что мы видим у новой нации, – это полторы ветки легких и средних танков. Полторы, потому что особых ответвлений в ветке нет – начиная с легкого танка первого уровня до четвертого, можно идти через три средних или же через три легких машины. Все же остальные бронединозавры с четвертого и до десятого уровня – годные японские средние танки. Ни тяжелых танков, ни противотанковых самоходок, ни тем паче артиллерии там нет, во всяком случае – пока что.

Названия машинок местами улыбают русскоязычное ухо – Chi-Ni (видимо, часто

ломается), Chi-To (а это что за хрень??), Ke-Ni (они убили Кенни!), Chi-Ha (будьте здоровы), Chi-Nu (судя по всему, это ответ на на-

ТАНКИ японской ветки:

- ★ 1 лвл: Renault Otsu (лг)
- ★ 2 лвл: Chi-Ni (ст) & Ha-Go (лг)
- ★ 3 лвл: Chi-Ha (ст) & Ke-Ni (лг)
- ★ 4 лвл: Chi-He (ст) & Ke-Ho (лг)
- ★ 5 лвл: Chi-Nu (ст) & Chi-Nu Kai (ст)
- ★ 6 лвл: Chi-To (ст)
- ★ 7 лвл: Chi-Ri (ст)
- ★ 8 лвл: STA-1 (ст)
- ★ 9 лвл: Type 61 (ст)
- ★ 10 лвл: STB-1 (ст)

звание танка Chi-Ni), Chi-Ri («чирик» – либо по ассоциации с воробьями, либо с 10 гривнами/рублями/белорусскими рублями).



Танк 2 лвл Ha-Go

Премиумная машина среди них пока только одна – СТ 5-го уровня Chi-Nu Kai, знакомый нам еще по предыдущему патчу.

Эпик вин

В целом, все танки заимели примерно общие достоинства и недостатки. Как и анонсировалось разработчиками, основная фишка практически всей японской техники – стрельба за угол очень хорошие углы вертикальной наводки. Если на советской или же в особенности китайской технике малейший бугорок заставляет не опускающееся дуло грустно смотреть в небо и палить



Танк 1 лвл Renault Otsu

разве что по пролетающим мимо птичкам и самолетам, то изделия с родины трансформеров, похоже, разрабатывались для стрельбы по снующим перед гусеницами тараканам – углы вертикальной наводки просто шикарны. А это значит, что стрельба с вершин холмов и прочих элементов пересеченной местности – коронный номер свежей техники.

Также японцы радуют свежеепеченных самураев (то бишь игроков на них) весьма неплохими орудиями. Крутизна вундервафель разнится от танчика к танчику, но в целом у них можно отметить хороший урон, точность и скорострельность. Местами характеристики доходят до смешного: перезарядка в барабане происходит быстрее, чем полное сведение орудия после выстрела.



Танк 3 лвл Ke-Ni

Эпик фэйл

Но, как и у любой штуковины в этом мире, хватает у восточных бронезверей и недостатков. И первый из них, сразу же бросающийся в глаза, – это совершенно никакая броня. При немаленьких размерах и минимальном количестве рикошетных плоскостей танки картонные до ужаса. Тихого ужаса. Потому как значение бортовой брони в 35 (!!!) для СТ десятого уровня – это даже не смешно, это трагично. Запас хит поинтов тоже не может похвастаться циклопичностью, так что лучшая тактика на японцах – это шифрование по кустам и стрельба по чужому засвету.

Еще самурайская техника имеет крайне неприятное свойство весьма часто гореть. Корни этой беды растут из того факта, что большинство из них имеет переднюю трансмиссию и, подобно немецким танкам, частенько горит от попадания в лоб. С учетом того, что единственная, хоть сколько-нибудь бронированная часть машин с восходящим солнцем на башне – это лоб, для успешной игры на них в простоты обязательным порядком приходится возить с собой огнетушитель.

ВоТокачка

Стоит озвучить пару мыслей насчет того, чем лучше всего закачивать новые танки и их самурайские экипажи. Итак,

первое, что хочется внести в кодекс танкового бусидо, – это обязательный выбор «Маскировки» как перка экипажа. Пото как японец жив, пока невидим, и сей перк существенно повысит шансы нашей консервной банки вместе с ее начинкой дожить до сладкого слова «Победа!» посреди экрана. Ну и, само собой, по этой же причине кусты и прочие укрытия теперь наши лучшие друзья.

Для особо скорострельных зверей жизненно необходима установка усиленных приводов наводки, призванных сводить к минимуму разницу между скоростью перезарядки и скоростью сведения прицела.

Еще, ввиду крайне дохлого бронирования, японцам кровь из носа нужна мобильность. Соответственно – все способы ускорить машину повышают ее шансы сделать ноги гусеницы в случае обнаружения чрезмерно глазастым противником. Так что «Король бездорожья» для механика-водителя, что называется, просто доктор прописал.

В начале прокачки японской ветки я бы еще порекомендовал обзавестись маскировочной сеткой. Мало того, что она облегчает танку стелс-операции и помогает ему не убитись об первого же светляка, так ее еще и можно без траты золота переставлять с одной бронемашинки на другую. А когда до уровня где-то четвертого-пятого, особенно у опытного игрока, на выкачку следующего уровня уходит боев так до пяти – «халаяность» перестановки сетки ощущается особенно сильно.



Танк 3 лвл Chi-Na

Сайонара, ронины!

В общем, по первым впечатлениям хочется сказать, что японская техника интересна, но своеобразна. Честно говоря, не думаю, что она подойдет ракам и нубам, начинающим игрокам, скорее ее оценят опытные игроки, которые смогут на полную катушку использовать хорошие орудия и углы наводки, при этом ухитрятся не подставлять танк под засвет и огонь противника. В любом случае – если решишь взяться за эту ветку, то удачи и вообще кавасаки судзуки тошиба фудзияма!

Михаил «Фох» Лисица



Танк 5 лвл Chi-Nu Kai



Танк 6 лвл Chi-To



Танк 7 лвл Chi-Ri



Танк 8 лвл STA-1



Танк 9 лвл Type 61



Танк 10 лвл STB-1

МЫ НЕ ГОНИМ, МЫ РАЗГОНЯЕМ!



Ты знаешь кто такой Халк? Халк в мире видеокарт – это Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream 3 Гбайт GDDR5. Почему? Во-первых, видяха построена на самом мощном видеоядре. Во-вторых, в ней использована передовая системы охлаждения (Jetstream). И, как мы помним по фильму «Мстители», секрет профессора Беннера был в том, что он всегда в ярости, поэтому в любую секунду готов из доброго доктора превратиться в огромного, сметающего все на своем пути, чувака. Так и здесь (и это «в-третьих») – новинка от Palit ВСЕГДА разогнана и готова «выпустить зверя на волю» в любой момент.

Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream 3 Гбайт GDDR5

Видеокарты серии Palit Jetstream, система охлаждения в которых способна поспорить по производительности с возможностями среднего вертолета своим винтом при взлете сдуть пыль со старого бабушкиного комода, сделаны исключительно для геймерских целей. В чем суть: они кушают, порой, очень приличное количество электричества (тут термопакет достигает 250 Вт), выдавая на выходе такую мощь, что любая игра из тех, что «любимые» девелоперы делают по принципу «мы наворотим все, что хотим, а вы запускайте как хотите», пойдет без проблем и вопросов. Конечно, в комплект к такой видяхе нужен соответствующий «обвес» из материнки с настоящей толстой медью в проводниках, блок питания (желательно с энергоэффективностью 80 Plus Gold, чтоб не жарить на компе яичницу и не тратить на обогреве компьютером помещения), мощный процессор и хорошую игровую память. Но если ты готов вложиться в реаль-

но монструозный комп – без Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream не обойтись.

Сама видяха взрывает просторы корпуса компика, рассекая воздух и гоняя его по внутренностям ПК с помощью системы охлаждения, в которой участвует сразу три вентилятора, один из которых, центральный, имеет диаметр 90 мм, а два других, расположенных по краям, чуть поменьше – 80 мм. Зачем это надо? Если ты думаешь, что охлаждать в графическом ускорителе нужно только графический процессор, то ты, наверное, просто не думаешь: тут есть и подсистема питания, и память, и много других логических и электронных элементов, которые нужно эффективно охлаждать. И все они, – ну надо же! – расположены не в GPU, а равномерно распределены на плане. Вот их-то и охлаждают три вентилятора.

Суть системы JetStream состоит в использовании мощного медного основания, которое устанавливается прямо на

главную микросхему видеокарты, на сам графический процессор. Кроме того, это мощное основание, которое греется вместо GPU, защищая его от зашкаливающей температуры, далее передает тепло на тепловые трубки, а те переводят весь жар на радиатор. Непосредственно сам радиатор, от неминуемой высокотемпературной смерти спасает своим мощным воздушным потоком тройной «вертолетный роторный двигатель». Кто не в курсе: в тепловых трубках содержится жидкость, которая мгновенно испаряется, улетучивается в радиатор, где превращается в жидкость, и снова «выпадает росой» на горячий конец. Это просто ппц, как круто и эффективно. Чем больше трубок – тем легче ускорителю охлаждать процессор, память и все остальное, от чего отводится тепло. Сами вентиляторы тоже непростые – это новая модель с дизайном Turbofan Blade, который повторяет контуры нагнетателей самолетных двигателей. Это означает, что



компактные вентиляторы создают максимальное воздушное давление и поток воздуха, оставаясь при этом тихими.

Вся эта прелесть была спроектирована, чтобы охладить горячий графический процессор, который Palit разогнали в заводских условиях. Причем разогнали довольно сильно: у стандартной видяхи Palit GeForce GTX 780 частота ядра составляет 863 МГц, а у нашего монстра – аж 980 МГц! Кроме того, в режиме дополнительного разгона частота повышается еще выше – до 1046 МГц. Разгонять (и при этом мониторить состояние недорогой видяхи) можно с помощью идущей в комплекте проги ThunderMaster, которая работает в связке с технологией NVIDIA GPU Boost. Именно она дает возможность добавить еще 5% к общей производительности видеокарты. Еще одна технология – GPU Boost 2.0 – вообще снимает все вопросы по разгону, потому что стоит вторым кордоном на защите процессора, памяти и всего остального, следя за тем, чтобы видеокарта не спалила свой пламенный мотор, а только стабильно разгонялась, выдавая все больше и больше мощности.

Любой прилично продвинутый юзер в курсе, что как минимум на треть успех видеокарты в работе зависит от компонентной базы и схем питания. Здесь инженеры Palit поставили все, что было возможно, дабы «накормить» самую мощную в мире видяху и чтоб она чувствовала себя хорошо, даже в самых злых игровых баталиях. Здесь использованы транзисторы DrMOS, которые пришли из мира промышленных решений (типа, серверных решений для нужд NASA или Пентагона) и попали прямоком в видеокарты Palit последнего поколения. Схема питания в графике – 8-фазная. По-простому: чем больше фаз питания – тем меньше на каждую из них нагрузка и тем стабильнее работа. Это можно сравнить, например, с подключением освеще-

ния, розеток и кухонных приборов на три разных автомата или комплекта «пробок» в жилой квартире, вместо того чтобы вешать их все на один кабель и автомат, подвергая риску всю цепь электропитания дома. Экстраординарные продукты требуют продуманных решений. Производитель говорит, что, благодаря такой разводке, в итоге на графику можно подать на 30% больше тока, и, соответственно, разогнать видеокарту до невиданных показателей. Верим.

Включается Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream, естественно, не в порт USB или LPT (личный респект редакции всем тем, кто знает и помнит, что это такое!), а в слот PCI Express 3.0 x16. Это мощнейшая шина, через которую можно прокачать любые потоки 3D-графики. Если у тебя старый комп, то можно, конечно, вставить видяху и в PCI Express 2.0, но это было бы как-то странно. Если материнка у тебя полноразмерная (видяха занимает сразу три слота), а денег – много, никто не запрещает включить сразу ТРИ такие видеокарты, и... ну, с трудом представляем, что с ними можно делать геймерам. Это уже получится какой-то персональный суперкомпьютер для параллельных вычислений, и хз, куда такое приткнуть. Но эта возможность есть!

Из выходов у нас доступны два порта DVI, а также порты HDMI и DisplayPort. Если кого-то припрет, то на эти порты можно повесить сразу три стереоскопических монитора, выводя на них панорамное изображение в поддерживаемых играх. Режим NVIDIA Surround, конечно, работает и с 2D-мониками, поэтому можно просто поставить три монитора и сводить соперника с ума, когда вы сможете видеть его, даже если он попытается подкрасться сбоку. Да, кроме того, можно подключить и четвертый монитор и использовать его независимо от трех других, работающих в режиме панорамы в игре («Мам, ты чо! Это

я курсовую пишу – смотри! А танчики на трех мониторах – то они просто запущены! Не выключать же!»)

Последний, самый мощный 28-мм видеоконтроллер GK110 с 2880 ядрами CUDA и архитектурой Kepler, имеет много преимуществ перед решениями предыдущих поколений. 3 гигабайта памяти GDDR5 с 384-битным интерфейсом работают на эффективной частоте 7000 МГц. Это сложно объяснить простому пользователю, но это так.

В общем, со всеми этими аппаратными, программными и конструктивными наворотами, видеокарта способна выдать больше 60 FPS в игре Crysis 3, показывает примерно в 1,5-2 раза больший результат в тестировании 3DMark, чем топовые видяхи младшей серии GeForce 770, и вообще реально является одним из чемпионов по производительности на текущий момент. Может, пока мы тестировали видяху, кто-то успел выпустить что-то быстрее, но это уже не наш прогон, согласись.

Короче, знакомься – самая навороченная видеокарта сегодняшнего дня, Palit GeForce GTX 780 Ti Jetstream.

Петр Жирондоля

Технические характеристики:

- Графический процессор: NVIDIA GeForce GTX 780
- Интерфейс: PCI-Express 3.0 x160
- GPU: GK110
- Количество поддерживаемых мониторов: 4
- Максимальное разрешение: 4096x2160
- Частота GPU: 980/1046 МГц
- Объем видеопамати: 3072 Мбайт
- Тип видеопамати: GDDR5
- Частота видеопамати: 7000 МГц
- Разрядность шины видеопамати: 384 бит
- Частота RAMDAC: 400 МГц
- Поддержка режима SLI/CrossFire: есть
- Поддержка 3-Way SLI: есть
- Разъемы: DVI x2, поддержка HDCP, HDMI, DisplayPort
- Число универсальных процессоров: 2880
- Версия шейдеров: 5.0
- Число текстурных блоков: 240
- Число блоков растеризации: 48
- Максимальная степень анизотропной фильтрации: 16x
- Максимальная степень FSAA: 32x
- Поддержка стандартов: DirectX 11.1, OpenGL 4.3
- Дополнительное питание: 8 pin+8 pin
- Размеры: 267x112 мм
- Количество слотов: 3

ПЛЮСЫ

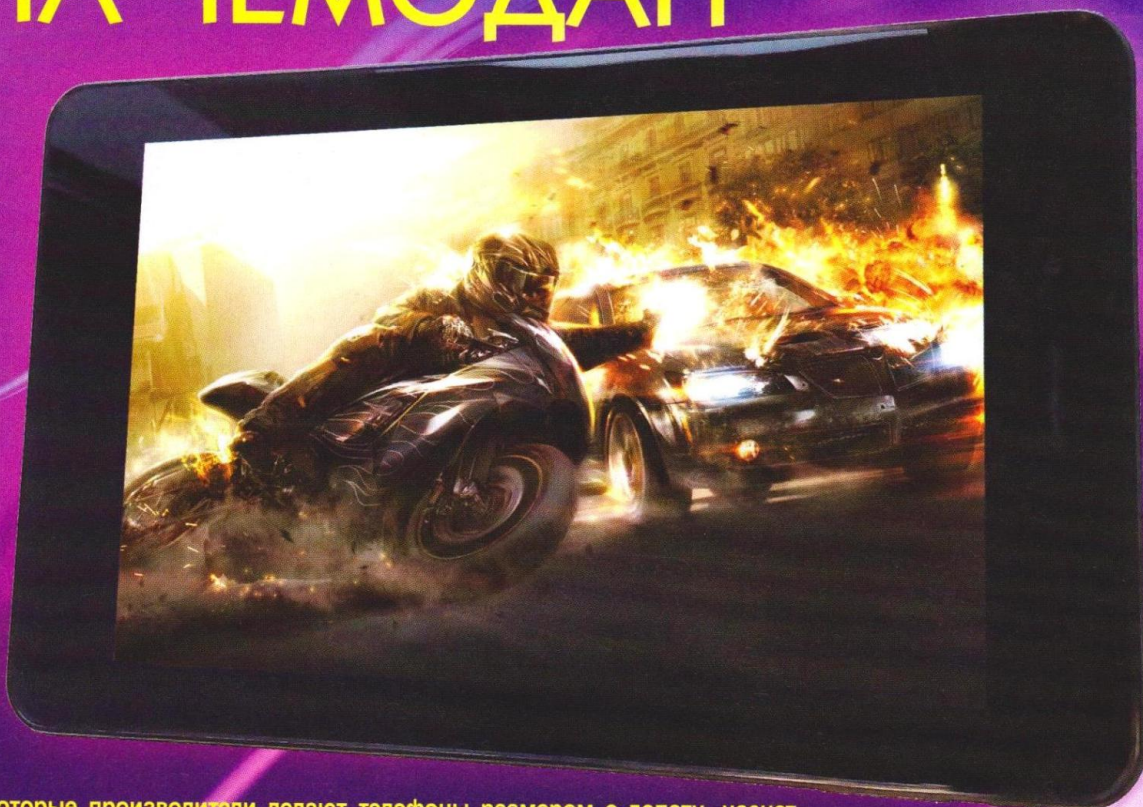
- Мощнейший!
- Заводской разгон
- Всеобщая крутизна

МИНУСЫ

- Цена в рознице будет немаленькой



ПОЗВОНИТЕ МНЕ НА ЧЕМОДАН



Некоторые производители делают телефоны размером с лопату, насчет чего жестко не постеснялся разве только Ганди, но у него есть оправдание – он добрый и давно умер. А компания MSI поступила разумнее и выпустила зашибенный планшетник на 7 дюймов, по которому, если припечет, можно позвонить.

MSI Primo 76

Когда я ходил в школу, самым шиком в те времена было занять не милитаризованный рюкзак или ранец с мордой Айрон-Спайдер-Терминатора Квадратные Штаны, а банальный военный планшет. Такой, как во Вторую мировую войну носили советские офицеры. В него влезало не больше трех-четырёх тетрадок, ручка да карандаш, но такой минимализм нисколько не смущал моих ровесников. Единственная проблема была в том, что планшет достать было нереально трудно. Планшет был заветной мечтой всех пацанов. С тех пор, когда я слышу слово «планшет», у меня перед глазами встает образ моего одноклассника, у которого был вожацкий кожаный аксессуар. Сейчас в любом магазине военной экипировки и винтажных зафигонов можно купить десяток разновидностей планшетов, но слюна у нормальных пацанов течет уже не на эти непрактичные папки на длинном тонком «поводке», который использовался вместо ручки, а на серьезные девайсы, вроде планшета MSI Primo 76.

Кстати, когда я перешел в старшие классы, мне в руки попал чехол от тео-

долита – такого геодезического прибора. Он был настолько странный, что я не смог удержаться, чтобы не брать его с собой вместо сумки. Туда помещалось пару учебников, и даже сразу несколько тетрадей. Так что я тоже был крутым пару лет, и мне все завидовали. Но даже у чехла для теодолита не было таких шняжек, как 7-дюймовый IPS-дисплей, четырехъядерный процессор и емкая батарея, которые делают MSI Primo 76 одним из самых заманчивых гаджетов в своей категории за свою цену.

«Нафига козе баян» – спросите вы и будете неправы, потому что мы пока что ни о козе, ни о баяне речи не ведем. Кстати, давайте вспомним, что мы рассказываем о планшете. А давайте. А у вас раздвоение личности? У нас – нет. У нас расщепление процессора.

Primo 76 работает под управлением операционной системы Android 4.2.2, что означает, что практически любой нужный или просто интересный софт под нее можно найти без танцев с бубном, как на любимой ОС псевдомаргиналов.

Play Market – и все игры у вас в кармане! Чтобы их запустить, в этом гаджете использован процессор Mediatek MT8389, частота четырех ядер ARM Cortex-A7 которого составляет 1,2 ГГц. Графическая подсистема здесь тоже кое-что умеет, поскольку в качестве видеоускорителя в планшете использован контроллер PowerVR SGX544MP, с легкостью тянущий любые игрушки. Дополняет картину под названием «Кубический вычислительный блок игрового планшета образца конца 2013 года в вакууме» гигабайт оперативки стандарта DDR3, которого хватит для того, чтобы сделать все, что нужно сделать, если вы собираетесь что-то делать.

В дополнение к 16 гигабайтам встроенной памяти типа флеш, куда вшиты «мозги» планшета, то есть системное программное обеспечение устройства, в MSI Primo 76 имеется гнездовье карт памяти. Когда они там гнездятся, то способны расширить место, доступное для сверхполезных игр, фильмов и музыки, аж на 32 гигабайта. При этом поддерживаются карты памяти вплоть до стандарта micro-



SDHC. Стандарт micro-SDXC не поддерживается, ну и бабуины с ним – возможностей SDHC хватает с головой, и ничего не тормозит. Стоит также добавить, что имеющийся порт стандарта USB 2.0 поддерживает режим USB OTG. «OTG» среди тех, кто в теме, значит «Ошибку-демон-самурай Терминатор Грозный-перец», а профаны считают это стандартом «On the Go», благодаря которому к планшету можно подключать обыкновенные флешки и внешние периферийные устройства, включая трансфункционер континуума с портом USB. Как известно, трансфункционер континуума очень мощный и загадочный предмет, и лишь его загадочность равна его мощи, поэтому подключайте с осторожностью.

Ну вот, значит, залили вы по Wi-Fi (вплоть до скоростного 802.11n) или через Bluetooth 4.0 или вообще через высокоскоростной черный шланг стандарта micro-USB кучу видеороликов и игрушек. На чем их смотреть? Вот здесь у нас еще одна хорошая новость: при цене в районе 2000 грн в планшете использован отличный 7-дюймовый, яркий, «цветопередачистый», «всеуглобзорный» и прочая, прочая экран, построенный на матрице типа IPS, что очень даже внушает. Разрешение его – 800x1280 пикселей, то есть видео 720p на экране планшета можно смотреть в полном качестве. Экран мультисенсорный и воспринимает до 5 касаний одновременно. Кто-то может возразить: «елки-иголки, а почему не 10-точечный мультитач?» А этому кому-то можно ответить: «Будь другом: пересчитай на пальцах одной руки приложения, в которых используется больше 2-3 точек касания в мультитач-режиме?» В общем, сенсор тут не выпендренный, а рабочий.

В целом, производитель явно старался сделать ОПТИМАЛЬНЫЙ аппарат. Это очевидно. Звезд с неба он не хватает, и камеры у него, например, на 5 и 2 мегапикселя без зума, в то время как можно было бы впарить в качестве основной ка-

меры какую-нибудь 20-мегапиксельную призмобасину с оптикой от мыльницы. Или вот акустика: мощность динамика здесь 0,5 Вт. Но ты же не собираешься устраивать дискотеку, используя планшет в качестве бумбокса? А захочется послушать музыку или игры погромче – вставляй любые наушники со стандартным 3,5-мм джеком и вперед. Надо экран побольше – подключай телевизор на 105 дюймов через порт micro-HDMI и смотри.

Но важная часть MSI Primo 76, да и любого планшета, это, конечно, батарея. Здесь предустановлен аккумулятор емкостью 4000 мАч. Этого явно маловато, чтобы использовать батарею для системы стартера самосвала, однако изящный планшет MSI вполне способен проработать от одного ее заряда почти 6 часов в режиме игр и почти 8 часов – в режиме чтения. Это просто зашибись. Кто зашибись, может читать дальше.

Вспоминая об изяществе планшета, стоит сказать о его размерах – габариты планшета 196x121x9,5 мм, то есть его можно накрыть тремя 10-гривенными купюрами, а в толщину он примерно как стопка в \$9000, если использовать купюры по сто баксов. Это мы говорим так, чтобы мог открыть свое портмоне Armani, достать пресс денег и прикинуть толщину аппарата. Вес гаджета – 360 грамм, то есть примерно как 36 тысяч долларов. Опять же, приводим данные для удобства. Для тех, кто привык рассчитывать золотой картой VISA, а наличные им носит личный охранник, поясним по-другому – это вес примерно 7,5 булочек «Малютка».

А теперь давайте о главном! По этому планшету можно реально звонить, как по мобиле. Вариантов использовать эту функцию два. Первый: ты можешь использовать устройство как планшет и при необходимости, с помощью соответствующего модуля, иногда выходящего в сеть, там, где нет Wi-Fi, либо иногда использовать как телефон. Это вариант «затратный». Второй вариант – «прибыльный»: найти

друга-стоматолога и прийти с ним в людное место, а там уже достать 7-дюймовый гаджет, и демонстративно набрать номер, поговорив с кем-то. После этого друг-стоматолог зарабатывает на лечении выпавших у людей челюстей, и делится с вами 50/50. Планшет «отбивается» за пару ходок, после этого все остальные средства идут уже в «плюс». Там и до мирового господства недалеко.

Не будем кормить любителей «условных полугаев», просто скажем – со всеми тестами планшет справляется хорошо. Главный тест – «реальные игры на планшете» – MSI Primo 76 прошел без проблем, и рекомендуется к употреблению в неограниченных дозах. Без базара и без ГМО.

Петр Жирондоля

Технические характеристики:

- **ОС:** Android 4.2.2
- **Экран:** 7" IPS, 1200x800, мультитач
- **Процессор:** MTK 8389, ARM Cortex-A7, 1,2 ГГц
- **Графика:** PowerVR SGX 544MP
- **ОЗУ:** 1 Гбайт, DDR3
- **Основная память:** 16 Гбайт
- **Карта памяти:** micro-SD, до 32 Гбайт
- **Камеры:** фронтальная – 2 Мпикс, основная – 5 Мпикс
- **Связь с ПК:** micro-USB (USB 2.0), поддержка OTG
- **Интерфейсы:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1+EDR, 3.0+HS, 4.0 (LE), micro-USB 2.0, mini-HDMI, слот micro-SD, для наушников 3,5 мм, слот SIM-карты
- **Аккумулятор:** 4000 мАч
- **Размеры:** 196x121x9,5 мм
- **Вес:** 360 г
- **Цена:** всего около 2000 грн!

Плюсы

- Аккумулятор
- Производительность
- Экран
- Цена

Минусы

- На обе камеры не снимешь «Аватар-2»





танной на принципах заложенных угадай каким Томом Калвертом. Реалистичная, отличная от привычной аляпистой анимации, картинка раздающих люлей направо и налево Скорпиона, Рейдена, Лю Канга и прочих файтеров настолько ярко отличалась от всего виденного геймерами ранее, что они, глубоко вдохнув, принялись нещадно рубиться в «Мортал Комбат» на выдохе, по ходу дела стремительно выводя игру в статус «культовых».

Ну, а дальше все полетело-поскакало – едва отойдя от мощи Fatalitы и Brutality, киношники, мультипликаторы и гейм-разработчики, прокричав троекратное «GET OVER HERE!», принялись совать технологию захвата движения куда только пролезало. И результат, как говорится, оказался на лице.

Голум, Кинг-Конг и другие

Безусловно, человеком, продвинувшим тосар на новый уровень развития, стал режиссер Питер Джексон и его боевая команда, трудившаяся над трилогией «Властелин колец».

Немудрено, что именно после такого мощного толчка, питерджексоновская студия цифровых спецэффектов WETA Workshop стала одной из лучших (а может, и самой лучшей) в мире по внедрению технологии захвата движения, и ее услугами впоследствии воспользовались создатели таких суперфильмов как, «Я, робот» и «Аватар».



Меченый или не меченый

На сегодняшний день существует две технологии motion capture – маркерная и безмаркерная. Маркерная – это когда актер безобразничает в костюме, усыянном датчиками, и с него потом лепят «Я, робот» или какого-то парня из Sprinter Cell, а безмаркерная – это когда ни датчиков, ни костюма нет, актер одет в обычную одежду, а всю работу делают камеры и компьютерная система распознавания образов, вкупе со специальными программами обработки данных.

Но это было потом, позже, на следующей ступени эволюции, а тогда, именно в том моменте истории спецы из WETA Workshop с честью приняли вызов нового времени и смогли не ударить эльфийскими ушами в грязь орочьих подземелий.

Костюмы, напичканные датчиками, в которые одевались люди-модели, постоянно совершенствовались – конструкторы

пытались сделать их как можно более комфортными и не сковывающими движения, одновременно стараясь добиться максимально четких сигналов от датчиков.

Однако без яркой рекламы, грамотного пиара и эффектного, моментально запоминающегося образа даже самая качественная техническая работа может улететь в пустоту небытия. Но не в случае



Великолепная четверка

Кроме компании WETA, еще три крупные студии цифровых спецэффектов делят между собой звание самого могучего и кучерявого властелина тосар'а и других прикольных вкусностей. Это – Industrial Light and Magic (ILM), основанная харизматичным Йодой, ой, извини Джорджем Лукасом, Rhythm & Hues – гордящаяся тигром из «Жизни Пи» и деймонами из «Золотого компаса», и Digital Domain, работавшая, кроме всего прочего, над всеми частями «Трансформеров» и «Живой сталью».

с «Властелином колец», ведь у них был – Энди Серкис.

Да-да, ты все понял правильно – лицом современной эры motion capture и, безусловно, культовой фигурой нашего времени, сделавшей технологию захвата движения безумно популярной, по нашему мнению, является именно британский актер Энди Серкис.

Этот человек, если вдруг кто не знает (ну мало ли, все может быть), был той самой «моделью», с которой рисовали Голума. Того самого смертельно милого и очаровательно отвратительного Голума. Да, конечно, Энди еще поработал Кинг-Конгом в одноименном фильме Питера Джексона и шимпанзе Цезарем из ремейка «Планеты обезьян», но именно «моя прелесть» Голум в его исполнении просто сорвал крышу миллионам «вкусных людишек».

Как настоящий профессионал своего дела, Энди на волне дикой популярности «Властелина колец» и в частности Голума, фактически не сбрасывая с себя костюм тосар, обратился к истокам бытия – под его покровительством в 2007 году вышла Heavenly Sword – игра для PlayStation 3. Уверен, ты уже понял, что все основные персонажи игры были срисованы с живых актеров (одним из которых само собой был Энди Серкис) с помощью технологии Motion Capture. Думаю, не сильно тебя удивлю, когда скажу, что вся эта креативная работа проходила не где-нибудь, а на студии WETA Workshop.

Да, согласен, игра получила смешанные отзывы, однако это не главное – фишка тут в том, что Энди четко понял, откуда дует ветер быстрой прибыли и пошел кры-



шевать не какой-то 3D мульти или что-то подобное, а занялся именно игрой, в данном случае – игрой на PS3.

Когда один за всех – это реальность

Сегодня представить игровой мир без Motion Capture также тяжело, как командира Шепарда без «Нормандии» – так много плюсов у этой технологии.

Half-Life 2, файтинги Tekken, серия Tom Clancy's Rainbow Six, серия Mass Effect и огромная цифровая куча других игр были созданы при активном использовании Motion Capture.

Стремительно вращающийся маховик технического прогресса, привел к тому, что сейчас использовать маркерную систему захвата движения можно даже в домашних

условиях – главное чтобы хватило фантазии и умения.

Нацепил на лицо набор датчиков считывающих мимику, сделал страшную рожу, поклацал зубами, оцифровал полученные данные – вот и готов злой орк. В глазах зажегся огонь правосудия, появилась квадратная челюсть и горделивая осанка – не может быть, после оцифровки на экране монитора вырос благородный рыцарь паладин!

Не нравится маркерная система, используй безмаркерную, благо добрые конструкторы придумали такую магическую штуку, как Kinect. Без особого труда и напряжения извилн эта плоская приставка для Xbox 360 (в 2012-м году, вышла модификация контроллера, заточенная под Винду на ПК) прекрасно считает все твои телодвижения, мимику и даже распознает голос.



Популярные тосар-помощники

Для того чтобы попробовать себя в роли яркого тосар'пера, не обязательно тратить тысячи у.е. В интернете давно уже появились специальные программы, которые с помощью минимального оборудования помогут тебе в домашних условиях сотворить свой тосар. Конкретно это: Autodesk MotionBuilder, MatchMover и Movimento.



Вывод

Мосар был, тосар есть и без всяких сомнений – тосар будет есть! Причем с аппетитом – за этой технологией – будущее цифровых спецэффектов, и пока ты читаешь эту статью, в мире появляется еще три фаната Голума и два фаната Mass Effect 3, плюс технари ведущих

студий цифровых спецэффектов презентуют очередную модернизацию системы Motion Capture. Ну и, конечно же, умельцы программисты создают какую-то прогу, чтобы тосар неплохо работал даже у тебя дома, на твоём любительском оборудовании.

ЖЫВОТНОЕ

МАРКЕРНАЯ, БЕЗМАРКЕРНАЯ... – ГЛАВНОЕ ХВОСТ!



СЕВАСТОПОЛЬСКИЙ МОСАР

Возвратившись домой из кинотеатра после просмотра «Хоббит: Пустошь Смауга», я глубоко задумался над истоками бытия. Раньше культовые «Чужие», «Звездные войны» и т.д. создавались с помощью маленьких моделей из пластика и металла, отличной операторской работы и качественного грима. Сейчас же основную роль в создании спецэффектов выполняет компьютер. Уже не нужно строить макет «Титаника» в полную величину или мастерить огромное чучело Кинг-Конга – компьютерная графика делает все гораздо быстрее, лучше и правдоподобнее. С изобретением же технологии захвата движения (motion capture или мосар) и ее последующей постоянной модернизации у игроделов и киношников отпала проблема реалистичной передачи движений выдуманных персонажей на экране монитора.

А как же у нас в стране обстоят дела с мосар? Используют ли отечественные девелоперы это достижение прогресса в своих проектах? Долго искать ответ на этот вопрос мне не пришлось – мой походный наносканер подал сигнал в районе Севастополя.

Именно там существует и активно «мокапится» студия анимации AnimArt, руководитель которой Сергей Солохин очень позитивно отреагировал на мои вопросы и постарался максимально информативно на них ответить. Само собой, прежде чем начать интервью, севастопольский «мокапер» обвешал меня датчиками с головы до ног.

Сергей, сразу хочется узнать у вас самую интересную вещь: можно ли без Kinect'a обустроить дома мосар? Я читал про то, что якобы с веб-камерой и программами типа Movimento можно сделать любительский мосар.

На любительском уровне? Почему бы нет. Сейчас довольно много статей на эту тему, программ, как говорится, было бы желание.

А какие специализированные программы самые удобные для простого пользователя? Autodesk MotionBuilder, MatchMover, Movimento или, может, какие-то другие?

Простой пользователь вынужден практически вручную отслеживать движение маркеров на видео. Это называется трекинг данных, «домашний» способ захвата движения. Подобную операцию можно проделать в MatchMover, Movimento, Nuke, даже в Blender появилась возможность трекинга точек, и по этому поводу было несколько уроков на просторах интернета. В MotionBuilder есть инструменты для редактирования уже записанных данных.

В свое время я экспериментировал с таким «домашним» способом захвата движения и с тех пор у меня нет желания к этому возвращаться, так как такой вид получения данных крайне трудоемкий. Как для первого опыта – это интересно. Но для каждодневной, регулярной работы с захватом движения подобный способ я бы не советовал. Тот же Kinect или гироскопические датчики не настолько дорого стоят, чтобы так беспощадно тратить свое время.

Другими словами, вы считаете, что на данный момент маркерная система гораздо удобнее и доступнее простому обывателю, чем безмаркерная, если он решится выйти на более серьезный уровень в мосар, чем домашние посиделки?

Почему же? Гироскопы или Kinect – это безмаркерный захват...

Маркерный мосар – это не обязательно сразу серьезный уровень. Вот возьмем, к примеру, часто применяемый в подобной работе xsens-костюм. Мосар – безмаркерный, уровень качества весьма хороший. А ведь этот костюм используется в большинстве современных проектов – как в играх, так и в фильмах. Например, в роликах для Counter-Strike: Global Offensive.

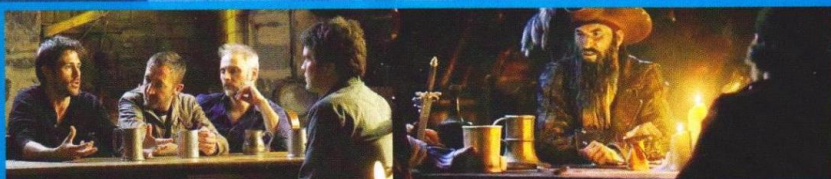
Я просто пытаюсь понять, что же сейчас лучше – безмаркерная или маркерная система? Или каждая из них хороша по-своему?

Да, каждая хороша по-своему, и в каждом направлении есть свои профессиональные качественные продукты.

Четыре интересных факта о мосар

1) В 2012 году Ubisoft открыла в Торонто внушительную студию, специализирующуюся исключительно на технологиях захвата движения и технологиях захвата актерской игры. На студии будет использоваться аж целых восемьдесят специализированных камер модели Vicon T160 Motion Capture, плюс современные мосар-костюмы и еще уйма всяких вкусностей. Таким образом, боссы Ubisoft хотят закрыть потребности в данной технологии сразу у всех своих двадцати шести подразделений.

2) Гений мосар Энди Серкис был назначен Питером Джексонем вторым режиссером трилогии «Хоббит».



3) Один из ведущих мосар-актеров Assassin's Creed Black Flag Ральф Инесон, сыгравший матерого пиратского капитана Чарльза Вейна, заметил, что играть его персонажа – это большое удовольствие – «в течение дня выкладываешься по полной, а вечером чувствуешь умиротворение».

4) Вдохнуть жизнь в игроков FIFA 13 и сделать их движения реалистичными компании EA помогли игроки канадского футбольного клуба Vancouver Whitecaps.

То есть, все зависит от умения, желания и финансов человека?

Сергей: Да, именно так. Если, к примеру, человеку позволяет уровень математического образования самостоятельно на основе SDK связать два-три Kinect'a, он может получить довольно неплохой аналог российской IPisoft.

Или может собрать 3D-сканер на основе Kinect, чтобы реконструировать не только анимацию, но и саму модель. Кстати, не так давно вышло обновление Kinect с увеличенной матрицей. Это даст возможность в домашних условиях сделать что-то более качественное, чем ранее.

Звучит неплохо, тогда следующий вопрос – расскажите, в какой игре вы впервые приняли участие, как специалист по мосар?

Сергей: С мосар-данными пришлось столкнуться, работая в киевской студии Creoteam над игрой Collapse. Позже, уже после основания AnimArt, с мосар работаю постоянно, так как профиль у нас в основном – персонажная анимация.

Насколько я знаю, вы и «В тылу врага» побывали? Расскажите, о вашем опыте работы для Best Way и их игр.

Сергей: С Best Way мы сотрудничаем по другому проекту – «Новый союз». И вопреки моему уже несколько негативному мнению об отечественных заказчиках с Best Way проблем никогда не было – это вежливая, понимающая и целеустремленная команда. Они на данный момент, думаю, покоряют очень высокий «пик» даже для них самих,

и я искренне желаю им удачи в таком большом и уже редком для Украины проекте.

Вообще вы во многих игровых проектах принимали участие?

Сергей: Игровых проектов было немало, среди них: «Collapse» в студии Creoteam; ММОПГ, The Genom Project; «Новый Союз», Best Way; танцевальный проект, студия Digital Edge; 3D shooter, студия AzDimention; интерактивная игра для 5D кинотеатров, студия Yotta; браузерная игра CyberTime, CTSGames; некоторое количество проектов игр под мобильные платформы.

Да, список хороший, получается мосар сейчас все больше пользуется популярностью у гейм-разработчиков?

Сергей: Не столько мосар, сколько финальная персонажная анимация. Мосар – инструмент в наших руках, а тут уже дело за тем, как мы воспользуемся этим инструментом, и как это позволит нам экономить время и обеспечить хорошее качество.

Кроме игровых компаний, где сейчас еще популярен мосар? Медицина, мобильные телефоны, кино, что-то еще?

Сергей: Мосар популярен во многих направлениях. На Западе в медицине мосар-оборудование используется для анализа нарушений степени свободы движения суставов, переноса центра тяжести. Для спорта происходит запись движений с последующим детальным анализом выполнения действий. Для мобильных телефонов – это дополненная реальность – ду-

игры для мобильных телефонов и, конечно же, это сказывается на спросе внутри страны. Кроме того, выгоднее сотрудничать с клиентами из-за границы еще и по той причине, что среди наших «отечественных» заказчиков можно встретить элементарный непрофессионализм – клиент порой толком не знает, что ему на самом деле нужно, и обе стороны в этом случае теряют время.

Работая в Creoteam, приходилось много иметь дело с различными тосар-данными. Я подметил для себя некоторые моменты в Autodesk MotionBuilder, которые хотел бы изменить, чтобы выполнить чистку самых неудавшихся тосар-данных. Добившись в этой области определенных успехов, я стал для себя изучать рынок нужных камер. Хотелось экспериментировать, записывать свои данные для движений. Остановился я на Optitrack камерах Flex:V100, результат там конечно был очень средним, но по характеристикам я увидел потенциал в этих камерах. По моим соображениям на то время, проблема качества результата была больше в софте, чем в самих камерах. В итоге я приобрел шесть камер без родного софта. Обработку данных, сначала примитивную, написал сам, потом улучшал, позднее уже смог купить их родной софт.

По семейным обсто-

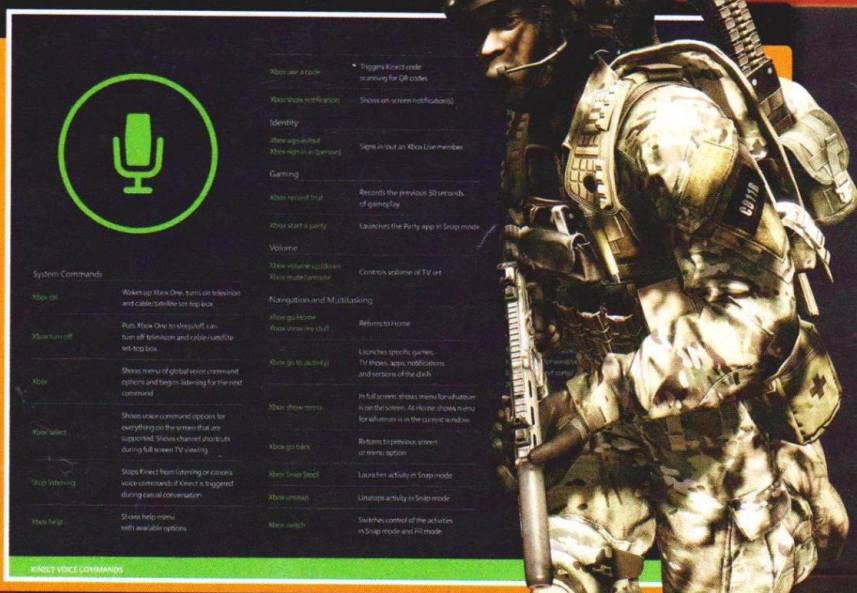
Сколько вы уже занимаетесь тосар и как пришло в голову решение создать свою студию?

Сергей: Если брать по миру, то спрос велик, тосар сейчас несколько видоизменяется, рамки качества и сложности движения значительно расширились. Мосар получает новые пути использования, например, предварительные ролики (аниматик) для кино, виртуальная режиссура, виртуальные персонажи для проведения мероприятий, концертов, праздников и прочее. А вот если брать по Украине, то касательно игровой индустрии, эффект обратный. Студии отказываются от больших проектов, многие перешли на простые

Сергей: Меня за всю мою деятельность тянуло то к анимации, то к программированию, и вот как итог найденного равновесия – работа с тосар-оборудованием. Здесь я могу раскрыться в поисках полезных технических сценариев и алгоритмов и при этом заниматься более художественной стороной вопроса, такой как постановка и съемки движений, работа с анимацией.

Три ярких факта о Kinect

1 Kinect был занесен в Книгу рекордов Гиннеса как «самое быстро продаваемое пользовательское устройство» – по итогам шестидесяти дней с момента выхода на рынок, было продано 8 миллионов экземпляров.





ательствам вынужден был уехать из Киева. В Севастополе игровая индустрия не развита, поэтому стал работать на себя. Были камеры, наработки программы для обработки данных, стал записывать движения, делать тесты. Через некоторое время, получилось уже довольно неплохо.

Сделал портфолио, появились первые клиенты, началась работа, которая получила свое продолжение и развитие и по сей день. В процессе работы я понял, что для студии одного мосар мало, надо хорошо знать и совершенствоваться в навыках создания 3D-анимации.

Какой системой мосар вы пользуетесь в работе – маркерной или безмаркерной? Какое полное название и принципы работы?

Сергей: Мы используем систему из шестнадцати камер пассивного оптического захвата движения от Optitrack. Принцип работы, говоря на пользовательском уровне, следующий. Развешиваем камеры в помещении, ориентируя их на условную рабочую область, на полу, исходя из правила, чтобы в этой зоне хотя бы три камеры увидели маркер на актере. Затем калибруем камеры, в ходе чего программа рассчитывает матрицы положения камер в пространстве и матрицу перспективного искажения. Актер надевает специальный эластичный костюм, на котором мы размещаем маркеры таким образом, чтобы на основные суставы приходилось по два-три маркера. Камеры ведут съемку в инфракрасном спектре, в них встроены процессор, обрабатывающий картинку и передающий на компьютер положение точек в 2D. Используя калибровочные данные, программа реконструирует из 2D-данных каждой камеры облако точек в 3D-пространстве. Далее стоит задача перед программой именовать каждую 3D-точку в пространстве, ну

если не каждую, то хотя бы те, которые нужны пользователю. Для этого используются вспомогательные структуры вроде твердого тела (rigidbody) – небольшая, соединенная отрезками структура, именуемая точки путем вписывания своей фигуры в облако точек или скелет (skeleton) – связанный набор твердых тел, также вписывающий свою структуру в облако точек. Когда в данный момент времени структуры определены, мы на экране видим уже не одинокие безликие точки, а фигуры, такие как двигающийся скелет, например. И последним этапом служит так называемая привязка (retarget) персонажа к скелету мосар актера. Это позволяет скелету персонажа повторять движения, полученные с реального актера, а нам видеть черновой вариант анимации в реальном времени.

Много ли актеров работает с вами, или вы один за всех отдуваетесь?

Сергей: За всю деятельность актеров было много. И от возможностей, пластики, опыта актера зависит, как в дальнейшем будет выглядеть движение. Конечно, мы можем многое редактировать, но красивое реалистичное поведение должно исходить от самого источника, от человека.

Были ли у вас какие-то веселые или интересные случаи, во время работы?

Сергей: Забавный случай вышел, когда мы для одного из проектов искали кандидатов-девушек на съемку движений. Одна из них пришла с мамой, и та меня буквально прожигала взглядом, а не маляк ли я, и что это за неизвестная деятельность по захвату движения, что она в себе таит? Заблудившаяся мама внимательно изучила костюм, маркеры, калибровочные инструменты и пожелала сначала увидеть аппаратуру в действии со стороны и только

после этого уже позволила дочке попробовать свои силы в съемке движений.

Есть какой-то известный человек, на которого вы равняетесь в своей работе?

Сергей: Как такового нет, я ведь не чисто оператор мосар, который взял оборудование и работает, чтобы его окупить. Я стараюсь постоянно быть в движении: программировать, делать анимации. Мосар – это дополнительный инструмент для меня. Если брать программирование, то мне нравится стиль и игры Джона Кармака.

Скажите, а какие азы нужно знать начинающим, чтобы пытаться освоить для себя технологию мосар?

Сергей: Работать с анимацией, хотя бы иметь представление об основных механизмах на базовом уровне. Уметь разбираться в программах. Так, например, если взять трекинг, туда нужно загрузить видео, посмотреть статьи, видеоуроки, попробовать сделать это самостоятельно. Или подключить Kinect к компьютеру, скачать несколько программ, записать скелетную анимацию, попробовать закинуть на персонажа, опять-таки почитать статьи, «пошерстить» youtube. Думаю, не так то и много нужно – как всегда, главное – желание.

Спасибо за полезный совет. Что пожелаете нашим читателям напоследок?

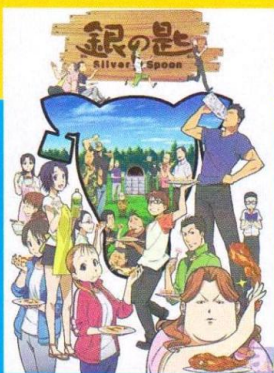
Сергей: Хотелось бы пожелать верить в отечественный геймдев. Я лично надеюсь, что он выйдет из стагнации, и мы еще увидим множество самобытных, захватывающих и качественных игр. Ну а тем, кто хочет заниматься захватом движения, анимацией, желаю удачи в начинаниях. Как говорится, дорогу осилит идущий.

жыўотное

ЗОЛОТАЯ ТРОЙКА

Лучшие аниме прошлого года

Уползший в историю 2013 год Черной Водяной Змеи оставил после себя множество аниме-чешуек, разобраться в которых не под силу даже хардкорному отаку, не говоря уже о простых смертных. Но не переживай, твоя любимая «Анимания» круче всех японских коллег-задротов вместе взятых – мы щелкаем аниме как орехи, а мангу едим как суши! Специально для тебя наши лучшие аналитики-сэмпай составили Топ-3 самых классных аниме 2013 года, достойных цитирования хором под цветущей сакурой.



СТАЛЬНОЙ АЛХИМИК НА КАРТОШКЕ

Серебряная ложка/Silver Spoon

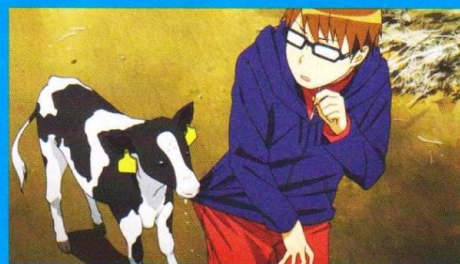
Студия: A-1 Pictures Inc.

Режиссер: Ито Томохико

Оригинал: манга Ginno Saji

Количество эпизодов: 11

Почему в топе: лучшее «деревенское» аниме

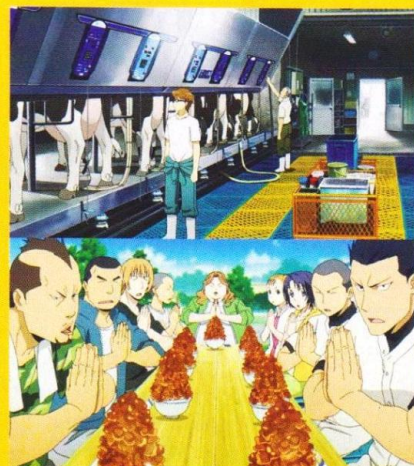


На Аракаву Хирому напала жестокая ностальгия – другой причины появления из-под карандаша создательницы звездного «Стального Алхимика» (Fullmetal Alchemist) сельскохозяйственной манги Ginno Saji я не вижу. Не секрет, что Хирому выросла в большой фермерской семье и большую часть своего детства провела в коровниках, свинарниках, птичниках и т.д., помогая своим родителям и пяти родным сестрам. И, судя по всему, Аракава с большой теплотой вспоминает те дни, ведь в Ginno Saji позитив и юмор хлещет через край, а от жестокости и драматизма, которыми так богат «Стальной алхимик», не осталось и следа. Не подвел и Ито Томохико, его аниме-адаптация манги Ginno Saji получилась просто шикарной.

Главный герой аниме «Серебряная ложка» – простой парень Юго Хатикэна, который приехал из большого города в

деревню, чтобы поступить в местную сельскохозяйственную академию. Зачем? Боюсь, что он сам этого не знает – парень не ставит перед собой никаких конкретных жизненных целей, он живет сегодняшним днем, просто плывет по течению, не задумываясь о том, что будет завтра. Но вот беда, вокруг Юго сплошь потомственные фермеры, не привыкшие к легкомысленному образу жизни. Утром покоси, вечером подои, и по-другому никак!

Сможет ли доверчивый и изнеженный Юго остаться без сияющих найти общий язык с местными деревенскими парнями и девушками? Ответ на этот вопрос ты найдешь в кладовой «Серебряной ложки» – он лежит где-то рядом со свежим урожаем смешных шуток и добрых приколов, собранным с полей этого аниме.



ДЬЯВОЛЬСКОЕ НЕВЕЗЕНЬЕ



Сатана на подработке \ Hataraku Maou-sama

Студия: WhiteFox

Режиссер: Хосода Наото

Оригинал: одноименная манга авторства Вагахара Сатоси

Количество эпизодов: 13

Почему в топе: так над демонами еще никто не издевался



Начинается Hataraku Maou-sama очень даже эпично – в параллельном мире Энте Исла внушительная по размеру армия людей бьется насмерть с не менее внушительной армией демонов. Здесь нет даже тени юмора или стеба – сплошной лихой экшн, мясokровища, расчлененка и прочий глум. Демоны атакуют, люди проводят успешную контратаку и берут штурмом дворец Повелителя демонов. Однако рядовым солдатам главный рогатый негодяй не по зубам – справиться с ним может только величайший светлый воин – Герой Эмилия.

Обнажив Священный меч, Эмилия бросается на врага, но их бою не суждено завершиться – крылатый злодей творит черный портал в другой мир и с криком «Я еще вернусь, жалкие людишки!» сбегает через него вместе со своим лучшим демоном-генералом.

Не знаю, что там думал себе Повелитель демонов, когда кастовал заклятье, но он оказался в нашем мире, а конкретно в современном Токио. И была бы нам всем амба, если бы не одно «но». На Земле хреновато с магическими потоками – сразу же после перехода Повелитель демонов теряет свои острые рога и кожистые крылья и трансформируется в обычного парня с бледной тенью своей былой силы. Такая же печалька происходит с его помощником.

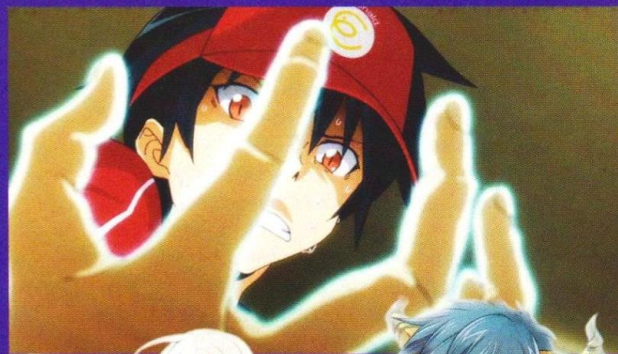
Вот тут то и выясняется истинный характер Hataraku Maou-sama – это свехстебная комедия, искусно замаскированная под боевик вступительным кровавым файтингом. Вместо созерцания кровавожадных демонических полчищ, захватывающих Землю, Вагахара Сатоси предлагает нам вдоволь посмеяться над мытарствами двух злобных и некогда могучих существ, пытающихся обжиться в современной Японии.

Поначалу у демонических иномировых туристов нет ни денег, ни документов, они не знают японского языка и вообще прибывают далеко не в лучшем расположении духа. Но деваться некуда – попадая в десятки нелепых и смешных ситуаций, демо-

ны кое-как вливаются в жизненный ритм современного Токио – Повелитель демонов даже устраивается на работу в закусочную. Правда, всего на полставки.

Казалось бы, жизнь потихоньку налаживается, можно копить силы и пытаться захватить этот мир. Фигушки, новую порцию проблем парням-демонам прибавляет добрый Герой мира Энте Исла – рыжеволосая симпатяжка Эмилия. Оказывается, она успела шагнуть в портал за мгновение до его закрытия и вслед за своими врагами перенеслась в Токио. Да, у нее также осталась лишь капля былой силы, да, в нашем мире Эмилия не Герой в сверкающих латах, а всего лишь скромная сотрудница call-центра, но из Энте Исла она прихватила свой Священный меч, и с этим фактом демонам придется считаться. Если они, конечно, хотят чтобы их головы оставались на их же плечах, а не валялись в какой-нибудь канаве.

Чем вся эта истерика закончится, я тебе говорить не буду – посмотри сам, оно того стоит!



АНИМЕ! ПОЛЦАРСТВА ЗА АНИМЕ!



Вестники перемен \ Outbreak Company

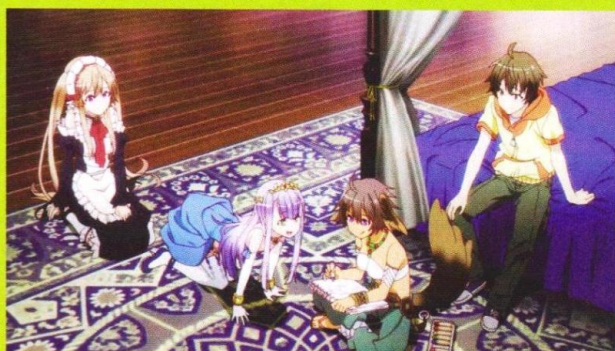
Студия: Feel

Режиссер: Ойкава Кэй

Оригинал: одноименное ранобэ (книжка с картинками)

Количество эпизодов: 12

Почему в топе: идеальная смесь стеба, юмора и экшна



Сериал Outbreak Company – это настолько доброе, смешное, милое и стебное аниме, что мне тяжело описать словами то удовольствие, которое я получил от его просмотра. Скажу так – если бы Ойкава Кэй жил со мной в одном городе, то сразу после завершения на моем экране последней серии его аниме, я бы в одних тапочках бросился к нему домой и расцеловал в обе щеки, не боясь быть обвиненным в пропаганде яой.

Главный герой Outbreak Company – типичный японский задрот, хикки и днище по имени Синъити Кано. Однажды, гуляя по интернету, он наткнулся на интересную вакансию – в компанию с плохо запоминающимся названием требовался знаток культуры аниме.

Играючи решив пробный интернет-тест на «отлично», наш супер-отаку получил приглашение на собеседование. Не чувствуя ни малейшего подвоха, Синъити блестяще проходит собеседование и закрепляет свой успех чайной церемонией с будущим работодателем. Едва отпив глоток чая, Кано понимает, что в него подмешано сильное снотворное, но уже слишком поздно звать на помощь – его тело слабеет, и наш герой засыпает крепким сном.

К счастью, просыпается Синъити не в ванне со льдом, найдя на боку свежий шрам, а в удобной кровати своего личного особняка. Вот только особняк находится не в Японии, а в стране параллельного фэнтезийного мира – Империи Эльданте. Оказывается, с помощью открытого несколько лет назад портала, японцы попали в Эльданте и установили дружеские отношения не только с местны-

ми жителями, но и с самой Императрицей. Очень быстро выяснилось, что имперцы приходят в безумный восторг от манги и аниме, и японское правительство решило использовать это в своих целях.

Теперь Синъити Кано – первый официальный советник японского правительства по вопросам аниме, командированный в Эльданте для налаживания культурных связей. Кроме собственного дома, у него теперь есть своя послушная секси-горничная полуэльфийка, громадный слуга-ящер и полная свобода действий – о чем еще можно мечтать настоящему отаку?! Живи в свое удовольствие, да втяхивай эльфам и гномам каноны манги и ранобэ в специально построенной школе, тем более что сама Императрица, оказавшаяся шестнадцатилетней девочкой, с удовольствием посещала уроки Сиъити.

Прозрение наступило неожиданно – дружеские отношения Японии к Эльданте оказались фарсом, а Кано Синъити был лишь жалкой пешкой в руках высокопоставленных японских чиновников. Подметив маниакальную одержимость имперских жителей к культуре аниме, японское правительство решило довести эту зависимость до абсолюта, чтобы затем менять контейнеры с мангой на груды золота и полезных ископаемых Эльданте. Но не учли грязные бюрократы, что пешка Синъити захочет стать ферзем и встанет на защиту жителей Эльданте, бросив вызов всему японскому правительству! Но сможет ли один человек победить систему, пусть даже он и супер-отаку?



РОБОКОП

«Живой или мертвый – ты пойдешь со мной!» – давно, очень давно, мы с тобой не слышали этой культовой фразы, не жмурились от блеска крутой стальной брони и не тренились выхватывать пистолет, как мистер Робокоп. И он узнал об этом! Он вернулся, чтобы спросить у нас – почему мы этого не делали и попутно надрать всем преступникам задницы – действуя при этом строго в рамках закона и установленных директив. Ну, или почти в рамках.

Похожее:

«Робот-полицейский»,
«Железный человек»

Жанр: фантастика, боевик
Режиссер: Жозе Падилья
Звезды: Гэри Олдмен, Майкл Китон, Самюэл Л. Джексон
В кино с: 6 февраля

Наш прогноз: 11/12



Чего стоит ждать от фильма

Сюжет ремейка культового кино 80-90-х годов «Робот-полицейский» вертится вокруг все тех же классических столбов, на которых построена бешеная популярность старого «Робо». Алекс Мерфи – добропорядочный офицер полиции, любящий муж и заботливый отец, чистит от преступного мусора грязные улицы футуристического Детройта 2029 года. В этом же городе могучая OmniCorp разрабатывает и серийно производит различных боевых дронов и роботов, продавая их затем армии за бешеные деньги. Налюбовавшись тем, как их бездушные машины безжалостно и эффективно мочат сотнями солдат из плоти и крови, боссы «ОСР» решают как-то освежить свою урбанистическую правоохранительную технолинейку и создать не совсем механического, не совсем боевого, не совсем бездушного, не совсем робота. Однако для этого им нужен человек, который станет основой будущего проекта.

И так уж сложилось, что в самый разгар поиска подходящего кандидата какие-то негодяи серьезно ранят Алекса Мерфи, и его искалеченное тело попадает в поле зрения парней из OmniCorp. Ну а дальше пошло-поехало – напичканный электроникой шлем со стильным красным бронестеклом, стальная броня, большой пистолет и тяжелая моральная драма плавно сольются в нашем новом герое, попутно вызвав шок и панику у всех детройтских злодеев.

Ах, да, чуть не забыл, в этот раз Робот-полицейский будет черным. Нет-нет, не афророботом-полицейским. Просто его броня будет черного цвета. Почему?! Не знаю, так Майкл Китон решил – у него и спрашивай, я тут совсем ни при чем!



БЕЛКА 3D

Что будет, если скептически смотрящая на мир и очень голодная белка из Центрального парка узнает, что через квартал открылся новый ореховый магазин? Правильно, она станцует гарлем-шейк со своим корифеем крысой, соберет банду авторитетных грызунов, возьмет в долю мордастого мопса и грабанет этот самый магазин! А мы с тобой будем ей в этом помогать! Или, по крайней мере, мешать не будем.

Похожее:

«Рататуй»

Жанр: мультфильм, комедия
Режиссер: Питер Лепениотис
Звезды: Уилл Аркет, Брендан Фрейзер, Лиам Нисон
В кино с: 20 февраля

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Большое ореховое ограбление уже не за горами! Это тебе не справедливый Вольт и не скромный Рататуй – это чисто криминальная авантюра, замешанная на арахисовом масле! Фисташки, кешью, арахис, и, конечно же – КОЗИНАКИ – вот цель мохнатой банды. И никакие грабители-конкуренты их не остановят, пусть даже их шайка будет состоять сплошь из людей. И я верю в их силы! Главное только, чтобы юмор в мультике не подкачал, а то по трейлерам не совсем понятно – по ходу ограбления грызуны будут жечь и пепелить, или у создателей «Белки» хватило фантазии только на имитацию этого процесса. Но очень скоро мы с тобой все узнаем, заодно и орешков пожую.

ЛЮБОВЬ СКВОЗЬ ВРЕМЯ

Как-то раз непонятно откуда появившийся белый конь спас вора Питера Лейка от неминуемой гибели от рук гангстеров. И не просто спас, а унес его из 19 века в наше время. По прибытии Питер забыл всю свою жизнь. Забыл, что одним солнечным днем в доме, который Лейк решил обворовать, он познакомился с милой девушкой и влюбился в нее с первого взгляда. Забыл, что эта девушка была смертельно больна. Забыл, как сильно хотел его собственной смерти босс гангстеров. Однако очень скоро ему придется все вспомнить. Вспомнить и вернуться, чтобы изменить то, что, казалось бы, изменить невозможно. Вернуться на белом коне, который скачет сквозь время.

Жанр: фэнтези, мелодрама
Режиссер: Акива Голдсман
Звезды: Колин Фаррел, Дженнифер Коннели, Рассел Кроу, Уилл Смит
В кино с: 13 февраля

Наш прогноз: 12/12



Похожее:

«Облачный атлас»,
«Дом у озера»

Чего стоит ждать от фильма

Шикарнейший режиссерище Акива Голдсман, вдохновившись волшебством и философией «Облачного атласа», решил сделать свое «магическое» кино, в этот раз – о могучей силе любви и о вечной борьбе добра и зла. Не мудрствуя лукаво, он собрал в фильме почти всех своих любимых актеров (Рассел Кроу, Уилл Смит, Дженнифер Коннели, Уильям Херт), добавил к ним в компанию Колина Фаррела и Джессику Браун-Финдли и начал творить свою трогательную историю о вечном. В этом фильме не будет железной воли Джима Бреддока из «Нокдауна», не спасет мир Хэнкок, и мутанты не будут бегать по вымершему мегаполису из «Я – легенда». Здесь всем правит надежда. Надежда на то, что чудо может случиться с каждым. Даже с тобой.