

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

Разом і до кінця!

№ 3
2014

Alien: Isolation

Чужого брать нельзя

The Banner Saga

Они пришли
с сервера

Broken Age

Тим Шейфер забеременел.
Мальчик или девочка?

Dragon Age: Inquisition

Как пригвоздить
ДРАКОНА

8 беззащитных
женских
персонажей

Им нужно твое мужественное плечо,
одежда и мотоцикл

ИНВАЙТ-КОД

**WORLD OF
WARPLANES**



+ 300 Gold

+ 3 дня према

ИНТЕРВЬЮ

The Elder Scrolls

— ONLINE —

ЗАМЕС ТЕСТа



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 3 (145), березень 2014 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повер-
таються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 24.02.2014.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Ілля Гурський, Ярослав Дружок,
Олександра Дівіна, Tsetse, Влад Ту-
чин, Viper, Артем Бойко, Ростислав
Малько, Дар'я Бережнова, Денис
Зайченко, Віктор Лазарев, ХВК

Подяки:
Дякуємо усім, хто врятував націю

WWW.SHPIIL.COM.UA

INTRO

ВЕЧЕР ПЕРЕМЕН

Перемены... Они не сту-
чатся в дверь с криком
«Открывайте!», они выби-
вают ее ногой, кладут тебя
мордой в пол, скручивают
руки за спиной и только по-
том ехидно шепчут на ухо:
«Мы пришли». И ты лежишь
такой обалдевший: «Что се-
рьезно? А я и не заметил».

Большинство людей
боится перемен. Даже если
все очень плохо, жизнь –
тлен и все вокруг можно
описать как «пятьдесят
оттенков серого», многие
предпочитают не покидать
мнимую зону комфорта.

Потому что привыкли, по-
тому что так легче, а человек всегда подсознательно стремится к наименьшему сопротив-
лению. Но однажды каждый ощущает в себе бурлящее желание двигаться дальше, сделать
решительный шаг навстречу неизведанному, а то и вовсе с криком помчаться в кромешную
тьму. Постепенно желание затухает, планы переносятся на завтра, потом на послезавтра...
Запомни, читатель: никогда не откладывай на завтра то, что нужно было сделать еще вче-
ра – невозможно достичь своей цели, уткнувшись пятой точкой в диван или кресло.

Пока я окончательно не разошелся со своими псевдофилософскими рассуждениями,
перейду лучше к более приземленным и конкретным вещам. Если твой навык наблюда-
тельности не околачивается возле отметки «0», то ты уже наверняка заметил, что главные
редакторы «Шпиль!» в последнее время сменяют друг друга со скоростью надзирателей из
сериала «Отбросы». Сидеть в кресле главреда стало страшно, а потому я посадил туда сво-
его двойника. Только т-с-с. Никому ни слова. Не знаю, что за чертовщина происходит, но от
меня так просто не избавиться.

И хотелось бы закончить затянутае вступительное слово на веселой, позитивной ноте.
Если ты держишь этот журнал в руках, то на улице уже весна, тепло, птички поют, коты сно-
шаются... Или же на дворе 2036 год, небо затянуто красными тучами, по городу бродят ан-
дรอยды, а ты просто решил вспомнить молодость, достав из герметичного отсека ретрожур-
нал. В любом случае, сейчас тебя ждет невероятно увлекательная экскурсия по страницам
игрового искусства. Листай же скорее!

by Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Thief** — он украдет все твое свободное время, сотню нервных клеток и кошельки
- **Titanfall** — игра, которая растопчет Call of Duty, попрыгает на ее останках и весело поскачет дальше
- **PlayStation 4** — она прибыла в Украину, и мы сразу же потащили ее на свидание в редакцию



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 пахнет...
- 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
- изысканно, индивидуально, стильно и со вкусом
- исследование сюжета приносит немало удовольствия
- игру выпустили сырой и недоделанной
- такого мы уже повидали
- количество глюков непростительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

INTRO

INFO

Игропанорама

- [Titanfall] Первый взгляд3
- Создана пицца с трехлетним сроком годности. Медики обнаружили в теле женщины ребенка, который жил там 40 лет. На Луганщине учителем работает кошка. Об этом и о многом другом читайте в другом журнале. Мы пока еще не полностью слетели с катушек4
- Чувствуешь себя героем, спасая беззащитных девушек? У нас есть еще 8 вариантов, способных поднять твой уровень супергеройства на супергеройский уровень8

MegaGame

- [Broken Age] История про большого упитанного мальчика, который попросил 3 миллиона на разработку своей игры, и ему их с радостью отстегнули. Вопрос: сколько именно потратил мальчик на разработку, если его гараж пополнился тремя новыми автомобилями, а подбородков стало в два раза больше?12

To play or not to play

- [The Banner Saga] Викинги нападали на прибрежные поселения, грабили, увозили зерно, скот, людей и скрывались за горизонтом, оставляя за собой страх и разорение. Но история почему-то умалчивает, что ходили они строго по клеточкам16
- [The Wolf Among Us: Episode 2] Детектив, а почему у тебя такие большие зубы?19
- [Might & Magic X: Legacy] Мечом и огнем. Извините... фанберлом20
- [Blackguards] Стражи черные. Стражи страстные...22
- [Nidhogg] Фехтование под ЛСД с запахом краски24
- [The LEGO Movie Videogame] Мы разобрали эту игру по кубикам. Вот только собрать обратно так и не смогли. Кто-то спер недостающие детали26
- [Fable Anniversary] В костях у сказки28

DLC

Ждем-с

- [The Last of Us: Left Behind] Последнее из дополнений37
- [Alien: Isolation] Говорила мне мама – не открывай чужим двери38
- [Dragon Age: Inquisition] Чтобы разузнать данные об игре, нам пришлось прибегнуть к самым изощренным пыткам. Мы щекотали разработчикам пятки, заставляли их смотреть клипы Леди Гаги и даже играть в Dark Souls на руле. Откуда нам было знать, что эти парни из Blizzard, а не из BioWare42
- [The Elder Scrolls Online] Тамриэль переезжает в онлайн, а мы переезжаем в Тамриэль. Главное, чтобы интернет не вырубил44

InDus3

- Умом женщин не понять. Но мы хотя бы попытались48

Miss Шпиль!

- Мы снова стали приглашать к себе живых девушек. А то мертвые уже начали издавать не очень приятные запахи50

Cell-o-Fun

- [Plants vs. Zombies 2: It's About Time] Зомби пересели на вегетарианскую еду. Хотя от человеческих мозгов, как к добавке к салату, все еще не отказываются52
- [MonsterCrafter] То ли мы переиграли в Minecraft, то ли Minecraft переиграл в нас53

Крутое пике

- Нежданно-негаданно к нам залетело новое обновление World of Warplanes. Это полный улет54

Железный бум

- Тест геймпадов для смартфонов56
- Тест геймерских мышек от Armaggeddon и Razer59

Анимания

- Они такие разные и все-таки они вместе. Потому что мы так решили, и не спорь62

Columbia Brothers

- Весной мы всей редакцией вылезаем из-за рабочих мест и идем в кино. В темном зале не слишком заметны наши бледно-зеленые после зимы лица64

На диске

- Шпиль! TV: новости индустрии, видеообзоры
- ВИДЕО: Titanfall, Castlevania Lords of Shadow 2, Dead Rising 3, Evolve, Far Cry Classic, Final Fantasy XIV, Goat Simulator, Hawken, Lighting Returns, Rayman Legends Next Gen, Sniper Elite, Strider, The Order 1886, Burial at Sea Episode Two, Total War ROME II, Dying Light, Killer is Dead, The LEGO Movie Videogame
- ДЕМО: Blackguards, Towers of Altrac

Первый взгляд на Titanfall

ТИТАНИЧЕСКИЙ ТРУП

Бывшие разработчики Call of Duty основали собственную студию и занялись созданием клона Call of Duty. На этой нелепой ноте можно было бы покрутить пальцем у виска и заранее поместить Titanfall в разряд безнадежных проектов, если бы не одно огромное, стотонное, шагающее «НО». Они добавили в свою игру гигантских роботов – титанов. Это же, мать его, гениально. Я серьезно. Побегав в бета-версию, моя челюсть катапультировалась словно пилот за пару секунд до взрыва пылающего титана.

Titanfall – это такая ядреная смесь из Call of Duty на анаболиках и Hawken. Один из тех немногих случаев, когда смешивать – хорошо, а не плохо. После игры не тошнит и на утро голова не болит. В общем, рафинированное веселье без каких-либо последствий. Сетевая пальба в стиле нон-стоп, от которой сложно оторваться и в которой легко зависнуть не на стандартные «да я на часик-два», а на «а что, уже три часа ночи?». Пока по полю боя вальяжно разгуливают здоровенные титаны, по земле, как те кузнечики, бегают да прыгают пилоты. Благодаря джет-пакам они ловко забираются на крыши и бегают по стенам, а в придачу еще и невидимыми становятся – попробуй попади по таким энеджерджайзерам. Градус динамики стремительно уносится ввысь и наотрез отказывается опускаться вплоть до конца матча.

И вот, вдоволь набегавшись, прыгавшись и раздав пару смачных хедшотов, голос за кадром сообщает радостную весть – наш мех готов к высадке. В предвкушении забираемся в гиганта, в то время как геймплей делает резкий поворот на 180 градусов. «Ну что, мальцы, повеселимся?» Только ты не подумай, что титан – этакая ходячая непробиваемая крепость. Проявив беспечность, твой робот загорится, как новогодняя елка из-за короткого замыкания проводки, уже через полминуты. А потому не стоит забывать использовать специальный щит и прятаться

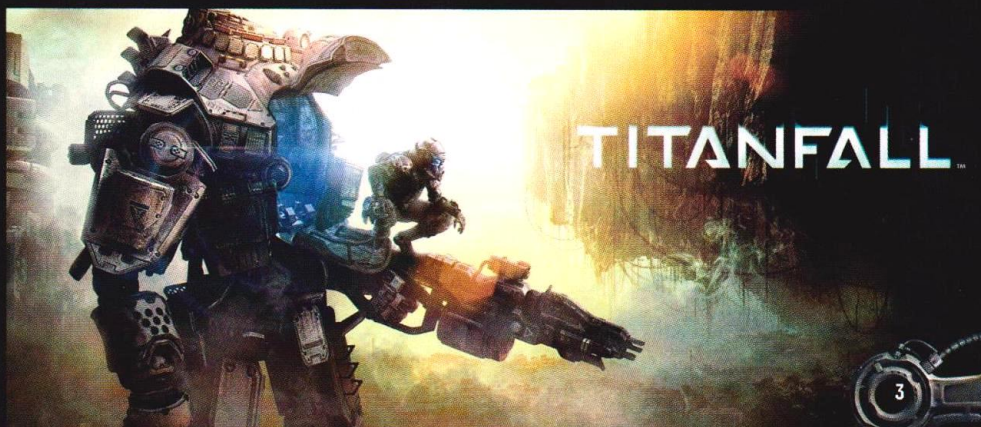
за особенностями ландшафта. Но если щиты пробиты, а основная броня уже помахала тебе ручкой, то есть еще шанс спастись, катапультировавшись, и даже отомстить обидчику на своих двоих. Тяжелое ручное оружие пилотов способно причинить немало урона не шибко поворотливым гигантам.

Кульминация поединка – отдельная песня. Респаун деактивируется и ты начинаешь ценить свою виртуальную жизнь не меньше, чем настоящую. Задача побежденных – поджав хвосты, унести ноги и успеть запрыгнуть в спасательный корабль, в ином случае предстоит перестрелять как можно больше лузеров, а при наличии достаточной огневой мощи (четыре титана, например) можно вообще разнести эвакуационное судно в щепки, не оставив проигравшим ни единого шанса на спасение. Пилоты побежденной команды, словно светлячки, несутся по крышам, стенам, запрыгивают в

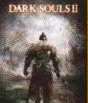
окна, пытаются добраться до корабля. Просто неописуемое зрелище.

В бете дали опробовать еще пару режимов. Hardpoint – аналог Domination с захватом контрольных точек и Last Titan Standing, в котором все стартуют уже сидя в роботе и сражаются до последнего титана. Сколько будет режимов в финальной версии, пока неизвестно. А вот на счет количества карт информация уже есть. К двум, представленным в бете, присоединится еще дюжина, так что с разнообразием, думаю, проблем не будет. Графически проект уже сейчас выглядит достойно, как для сетевого шутера и, несмотря на бета-статус, выдает плавную картинку без провисаний. К тому времени, когда этот журнал попадет к тебе в руки, до выхода Titanfall будут оставаться считанные недели. А значит, читай полноценную рецензию уже в следующем номере.

Prince



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА МАРТ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
			PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
 South Park: The Stick of Truth	7	RPG	✓	✓			✓	
 Atelier Escha & Logy	7	RPG		✓				
 Dark Souls II	11	Action-RPG	✓	✓			✓	
 Titanfall	13	First-person shooter	✓				✓	✓
 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	20	Action-adventure, stealth		✓	✓		✓	✓
 Yaiba: Ninja Gaiden Z	21	Action, hack and slash	✓	✓			✓	
 Infamous: Second Son	21	Action-adventure			✓			
 The Witch and the Hundred Knight	21	Action-RPG		✓				
 Final Fantasy X HD Remaster	21	RPG		✓		✓		
 Final Fantasy X-2 HD Remaster	21	RPG		✓		✓		
 Smite	25	MOBA	✓					
 Diablo III: Reaper of Souls	25	Action-RPG	✓		✓			
 Deception IV: Blood Ties	25	Strategy		✓		✓		
 BlazBlue: Chronophantasma	25	Action, Fighting		✓		✓		

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

PC Only and Forever

Все чаще и чаще мы слышим о том, что ПК-гейминг умирает, а консоли уже давно взобрались на верхушку игровой цепи. Однако разработчики игр думают совсем иначе. По результатам опроса, подготовленного к мероприятию Game Developers Conference 2014, ПК – самая популярная платформа среди игроделов.

Большинство разработчиков, а именно 52,04% опрошенных, предпочитают создавать свои проекты именно для ПК, в то время как PlayStation 4 выбрало 19,66%, а Xbox One – всего 16,95%. Таким образом, консоли нового поколения проигрывают не только ПК, но и смартфонам (50,63%), и даже браузерам (20,08%).

Возможно, персональный компьютер действительно самая лучшая платформа для игр. По крайней мере, так думают разработчики. А как на счет нас, игроков? А настоящие геймеры играют не в платформы, а в игры. Вот так вот.



From Japan with Love

Вот и на нашей улице перевернулся фургон с приставками. Под конец февраля игровая консоль PlayStation 4 наконец-то прибыла в Украину, теперь уже с официальным визитом. На приставке красуется увесистый ценник в 4599 грн.

Компания Sony также озвучила цены на аксессуары к PlayStation 4: дополнительный геймпад DualShock 4 и PlayStation Camera обойдутся покупателю в немалую сумму – 699 грн., а зарядную станцию отдают за 349 грн.

Как бы то ни было, next-gen все же добрался в нашу страну, что не может не радовать. Подробный обзор консоли читай уже в следующем номере.



Осторожно, Irrational Games закрывается



Кен Левин – глава Irrational Games, сообщил просто шоковую новость. Разработчик решил «свернуть» студию, подарившую нам замечательную серию BioShock. За что, Кен? За что? Мы же тебя так любили... Однако из игропрома Левин уходит не собирается. Он решил собрать

небольшую новую команду из 15 человек, чтобы создавать другие игры, такие, которые Irrational никогда не делала.

«Семнадцать лет – это довольно большой срок для того, чтобы делать даже самую любимую работу, – объясняет Кен. – Несмотря на то, что я горжусь тем, чего мы достигли за все это время, мой интерес переместился на игры иного рода. Дабы достичь новой цели, мне нужно перенаправить свои силы на коллектив поменьше, с более плоской структурой и прямой связью с игроками. Можно назвать это возвращением к тому, с чего мы начинали: компактная команда, создающая игры для небольшой аудитории преданных поклонников».

Что же будет с серией, которая к этому времени уже успела заработать полмиллиарда долларов? Пока рано судить, известно лишь, что франшиза останется под контролем 2K. Вполне возможно, когда-то мы дождемся следующей части BioShock, но уже без вклада в нее Кена Левина.

Press X to win

На данный момент все владельцы игровой консоли PlayStation 4 могут опробовать 14-дневную бесплатную подписку на PlayStation Plus – сервис, который периодически радует пользователей вкусными бонусами и дармовыми играми. Однако один очень внимательный юзер обнаружил лазейку, позволяющую наслаждаться триальной версией PS Plus сколько угодно. Хитрюга оформил подписку на данный сервис до 2035 года, не заплатив ни копейки. Читер!

Как сообщает господин Багоюзер – имя, которого не разглашается – он увидел баннер на сайте PS Store и решил воспользоваться данной услугой. Как ни странно, после введения данных о кредитной карточке, сервис предлагал ему продолжить пользоваться именно 14-дневной версией PS Plus, и после недолгих манипуляций он продлил подписку на много лет вперед.

Все, что ему потребовалось сделать – просто добавлять в корзину предложение о 2-недельной подписке, нажав кнопку X, пока не надоест. Итоговая стоимость, как ты уже догадался, будет равна \$0,00. После многочисленных обращений к Sony, те так и не прокомментировали данный случай, но лазейку оперативно залатали.



PALIT

www.palit.biz

NVIDIA
**GEFORCE
GTX**

Отримайте задоволення від гри з відеокартами серії StormX Dual

Архітектура Maxwell гарантує високу продуктивність при низькому споживанні енергії

GEFORCE GTX 750Ti

**STORM
DUAL**

- Нова система охолодження Palit StormX Dual
- На 13% вищий розгонний потенціал графічної карти
- Архітектура Maxwell – знижений рівень енергоспоживання в поєднанні з вражаючою продуктивністю
- Вдосконалена лінійка відеокарт з підтримкою енергозберігаючого режиму Power Saving GTX
- Два кулери TurboFan Blade діаметром 8 см забезпечують оптимальний повітряний потік
- Високоякісні компоненти



Бордерлень

Глава студии Gearbox – Рэнди Питчфорд, опроверг слухи о том, что его команда занимается разработкой продолжения популярной серии шутеров Borderlands. Питчфорд уточнил, что серию забрасывать не собирается, однако ее время еще не пришло. Возможно, разработчики банально устали, или же у них отстают часы, потому и «время все никак не приходит».

«Мы очень любим Borderlands и знаем, что наши поклонники тоже ее любят. Так что мы определенно будем работать над этой франшизой, – говорит Рэнди Питчфорд, – Но если вы уже прикидываете то, какой должна быть Borderlands 3... то не стоит этого делать. Сейчас наша команда не занимается этой игрой. Мы пока даже не знаем, какой она должна быть».

Рэнди также напомнил о том, что Gearbox все еще работает над Brothers in Arms: Furious 4 и обновленными версиями двух игр Homeworld. Помимо этого студия трудится над двумя новыми, пока еще не анонсированными IP. Да уж, при такой занятости триквел Borderlands мы увидим лет этак через пять.



БУДУ КРАТОК

19 марта в сервис Steam заглянет документальный фильм о профессиональных игроках Dota 2 под названием Free to Play.

Ш!: Теперь ждем телесериал по «Доте», комикс по мотивам и серию книг «Как сбежать от реальности». А если серьезно, обязательно посмотри, наклеивается что-то интересное.

После релиза нового дополнения для World of Warcraft – Warlords of Draenor, в игре появится возможность моментально прокачаться до 90-го уровня за 60 долларов.

Ш!: Порой, остается только удивляться, к какому абсурду приводит алчность некоторых разработчиков. Вполне возможно скоро они запросят 200 баксов за то, чтобы мы вообще не играли в World of Warcraft. Запустил игру, провел кредитной картой и «Ты чемпион Азерота!»

Разработчики Thief утверждают, что в ранних версиях игры искусственный интеллект был слишком хорош, и им специально пришлось «отуплять» врагов.

Ш!: А чего ты хотел? Никто не любит проигрывать. В эпоху «Press X to win» игроделы не особо разбрасываются хардкором. Хотя, нужно все же отдать должное разработчикам – всевозможных ползунков и настроек сложности в Thief – хоть отбавляй.

Норвежский убийца Андерс Брейвик, убивший 77 человек, выдвинул тюремщикам ряд требований, за невыполнение которых он объявит голодовку. Среди его желаний: PS3 вместо его старенькой PS2, новенький игровой ПК, удобное кресло и доступ к взрослым играм.

Ш!: Человеческая наглость не знает предела. Может ему еще в камере казино с блэкджеком и распутными девицами построить? Нет, Брейвик, такое есть только в нашей редакции. Мы о PS3 и новеньком игровом ПК. А ты о чем подумал?

Мамору Самураги, известный композитор Resident Evil и Onimusha, лишился своего прозвища «Японский Бетховен», так как к нему начал постепенно возвращаться слух, который, по его словам, покинул его в возрасте 35 лет.

Ш!: Вот она, целительная сила компьютерных игр. Мы всегда в нее верили. Теперь нужно дождаться, когда зафиксируют случай лечения гриппа или сколиоза под воздействием видеоигр. Только представь картину: в аптеке на твою жалобу на насморк тебе пропишут Battlefield 4 два раза в день и Dota 2 перед приемом пищи. Правда, многие и без того принимают «Доту» перед едой. И после тоже. А иногда и вместо...

Игры от SEGA на PC продаются в два раза лучше, чем на консолях. Речь идет именно о ритейле – дисковых продажах. Такая ситуация заметно выделяется на фоне того, что в основном продажи игр на PC заметно уступают консольным.

Ш!: Хотя тут есть один нюанс. Основные продажи SEGA получила с Football Manager 2014 и Total War: Rome II, которые вышли только на PC. Но мы все равно не могли не поделиться с тобой этой новостью.

Пару лет назад геймеры, купившие Resident Evil: Revelations для 3DS, обнаружили на коробке орфографическую ошибку в названии игры – а именно слово «Revelaitons». Недавно история повторилась. На этот раз Capcom допустила ошибку в финансовом отсчете, исковеркав название до «Reverations».

Ш!: Эх, Capcom. Неужели так сложно писать бес ошибок?

На просторах интернетов появилась информация о том, что местом действия в Far Cry 4 выступят Гималаи.

Ш!: Не очень характерно для серии – разработчики Far Cry обычно предпочитают более теплый климат. Но от экстремального спуска с горы на лыжах или сноуборде мы бы не отказались.

БИТЬ ИЛИ ЛЮБИТЬ?

Восемь героинь, которым срочно требуется твоя помощь

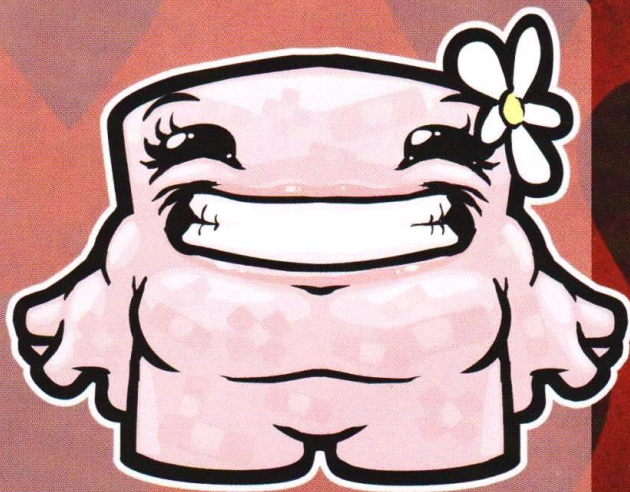
Что нужно делать 8 марта настоящим брутальным мужикам? Дарить шампуньки и, запинаясь, что-то мямлить про «Поздравляю... Оставайтесь такими же... Здоровья... Счастья...»? Черт возьми, нет! Нужно выйти на улицу как стемнеет, найти самую темную подворотню и устроить там засаду. При появлении первой же красивой девушки необходимо со скоростью кометы вылететь из укрытия и с криком «8 марта!!!» ринуться к ней на максимальной скорости. А потом, все как в сказке – испуганный вопль на полквартала, струя из перцового баллончика в лицо, пелена из слез, милиция. Эх, романтика... А еще, кстати, будет лучше, если у беззащитной девушки будет спутник, желательно атлетического телосложения, который отважно встанет на защиту своей пассии. Ведь в этом случае данную пару можно будет внести в наш сегодняшний рейтинг, где мы рассказываем о беззащитных, хрупких особах женского пола и их бесстрашных спутниках. А то мы только восьмерых и смогли наскрести. Хотя, постой. Восьмое марта, восемь девушек... Да, точно. Именно так все и задумывалось – план с засадой отменяется.

Пластырь-девочка

Откуда: Super Meat Boy

Любовь – штука странная, и порой она посещает не менее странных созданий. Таких, как человек-тапок и женщина-муха. Или паренька, сделанного из мяса, и девочку-пластырь. Казалось бы, что может быть общего у этих двух? На какие темы могут говорить кусок сырого бифштекса и наружное лекарственное средство? Но пока мясной пацанчик не встретил свою девочку-отбивную, довольствоваться будет тем, что есть. Вот только как следует подовольствоваться ему не дает злой Доктор Зародыш, решивший перекалвалифицировать счастливую пару в любовный треугольник. Антигерой беспардонно вклинивается в отношения воркующих голубков, предлагая им сыграть в странную ролевую игру с похищением, иглами, циркулярными пилами и прочими БДСМ-забавами. Мясной пацанчик в бешенстве, девочка-пластырь в шоке, Доктор Зародыш в нидоуминии, а я сделал пару грамматических ошибок. Вот такая любовь-морковь получается.

Датчик беззащитности особы: 5 из 5



Элизабет

Откуда: BioShock Infinite

С «Мисс самый милый наперсток на отсутствующем мизинце» и «Мисс самый меткий бросок с расстояния в 30 метров» мы познакомились ровно год назад. А я ее до сих пор люблю до беспамятства. Наверное, все дело в том, что процесс знакомства главного героя с этой миленькой девушкой был буквально списан с меня и моей пассии: я также забирался в высоченную башню, отчаянно воюя со здоровенной механической птицей, а потом получил увесистой книгой прямо по голове. Но теперь все хорошо – мы живем втроем: я, она и тот чувак в зеркале, с которым я пью пиво каждый вечер.

Но вернемся к реальным вещам: в Infinite Элизабет становилась беззащитным хвостиком Букера ДеВитта, умилительно пряталась за лавками, когда вокруг свистели пули, а во время затишья швырялась в своего защитника всем, что под руку попадалось – хорошо хоть не гирями и гранатами с уже выдернутыми чеками. Однако почувствовать себя настоящим героем рядом с Элизабет было довольно проблематично: она не могла умереть, поскольку враги в нее банально не стреляли. Видимо, заглядывались на ее глаза, не иначе.

Датчик беззащитности особы: 3 из 5



Элли

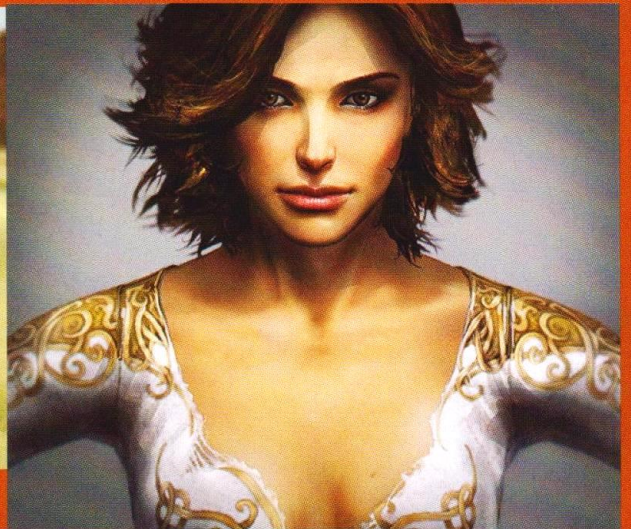
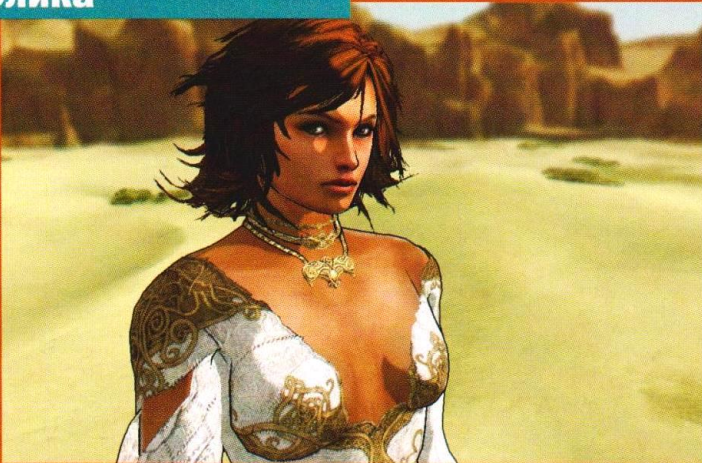
Откуда: The Last Of Us

Мы очень толерантный и индивидуальный журнал, который неожиданно обнаружил, что отстает от мировых трендов. Значит, смотри: права чернокожих защищают всей Америкой, права геев – всей Европой, права алкоголиков – всей Россией... А мы чем хуже? Ничем! Вот и будем защищать права грибов у людей в головах. Открыто заявляем: ничего не имеем против грибов, более того – если бы не они, то и нашего журнала бы не было. И сразу же хотим подать жалобу на Элли из The Last Of Us и ее противного бородатого мужлана-попутчика. Почти всю игру они только и делают, что отстреливают беззащитных грибоголовых. А ведь они – милейшие и добрейшие создания, которые по своей наивности и доброте душевной так радуются каждому новому лицу, что прямо не могут сдержать свои эмоции и бегут сразу же делать «обнимашки». А эти варвары встречают их выстрелами. Немыслимо! А ведь Элли еще несмышленная совсем. Она быть может и не поступала бы так, если бы не ее отвратительный попутчик, который только и делает, что учит девочку всяким пакостям: как резать да стрелять. Эх, куда мир катится...

Датчик беззащитности особы: 3 из 5



Элика

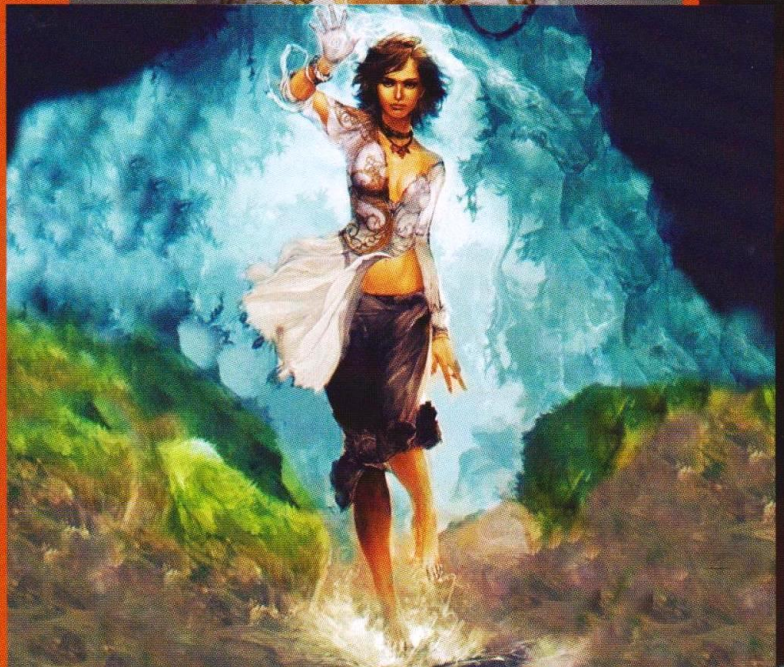


Откуда: Prince of Persia

Представь себе такую ситуацию: ты молодой, красивый царевич, умеющий бегать по стенам, только что из-за сильной песчаной бури потерял свою нагруженную золотом ослицу. Вдруг, откуда ни возьмись, тебе навстречу, сверкая пятками, несется утонченная... нет, не ослица... девушка в расстегнутой на плоском животике (это важно!) белой блузе, а за ней – дерзкая и резкая компания солдафонов с копьями. Как поступать и что делать? Ответ очевиден. Где же эта чертова ослица с кучей золота?

Ну, ладно-ладно, конечно же, девушке нужно помочь. Но и задачу «найти ослицу» не стоит вычеркивать из своего еженедельника. Однако, это я такой собранный и всепомнящий. Принцу же, видимо, многозадачность не прикрутили, и о своей потерянной скотине он благополучно позабыл, лишь взглянув на Элику. Ну, а дальше понеслось-закрутилось... Наш царевич не раз подставлял девушке свое мужественное плечо, однако так вскружила ему голову, что он частенько не рассчитывал свои силы, перепрыгивая либо недопрыгивая до края пропасти. Так бы и нашли его кости на дне глубокой ямы, если бы не магические способности Элики. Так что тут еще впору задаться вопросом: кто из них – спасательная палочка, а кто – бесполезная коряга.

Датчик беззащитности особы: 3 из 5



Трип



Принцесса Пич

Откуда: серия Mario

Ее еще называют Принцессой Персик. Ну, знаешь, когда она ходит по рынку, то мужчины кавказской национальности ей вслед бросают: «Вай-вай, девочка-персик». Именно по этому «персику» так сохнет водопроводчик Марио. Бедняга бросил пить, чинить унитазы и даже усищи зачем-то отрастил, а она раз — и в темный, пыльный замок от него. Он сразу же за ней, но вместо девушки постоянно натывается на говорящего мухомора: «Спасибо Марио, но твоя принцесса в другом замке!» После такого возникают подозрения, что пить Марио все же не бросил. Или бросил, но не до конца... Как бы то ни было, принцессе надо спасать. Постоянно. То в замке заблудится бедолажка, то похитит кто. Кстати, да, с хронической похищаемостью у Пич всегда были проблемы. Ты, наверняка, спросишь: «А кому вообще нужна такая?» Ну, знаешь, если ты усатый водопроводчик с ростом метр в кепке, то особо выбирать не приходится.

Датчик беззащитности особы: 5 из 5

Откуда:

Enslaved: Odyssey to the West

Нет, мы, конечно, всегда знали, что женщины стремятся всячески контролировать жизнь мужчин. Названивать на мобильник по 10 раз на час типа «да я просто так», таскать с собой по магазинам, закатывать скандалы и истерики по поводу и без, чтобы заставить мужика поступить так, как хочет именно она. Но это ничто по сравнению с тем, что придумала Трип из Enslaved. Данная смазливая особа нацепила на голову своего спутника специальный обруч, тем самым подчинив его своей воле. И колоритный мужичка с очень символическим погонялом Обезьянка стал ее ручной зверушкой. Каков каламбур, а?

Ему бы в суд обратиться, да не судьба — остатки цивилизации покоятся под руинами большого мегаполиса. Так что выкручивайся, как можешь. А если не можешь — то не выкручивайся. Вот и весь сказ. Тем временем хитрая скромняшка Трип на всю катушку использует все выдающиеся стороны своего, в прямом смысле этого слова, подчиненного. Хочешь не хочешь, а придется девушку защищать — иначе обруч на башке познакомит твой мозг с электрическим разрядом.

Как я понял, главная мысль этой игры — не давать женщинам одевать себе на голову подозрительные штуки. Так как все мы тут в редакции те еще параноики, то немного посоветовавшись, в расширенный список «неодеваемого» на всякий случай добавили и зимние шапки. Вот, теперь ходим и мерзнем, зато уверены, что никакая Трип не заманит нас в трап.

Датчик беззащитности особы: 4 из 5



Маленькая сестричка

Откуда: серия BioShock

А теперь, читатель, настало время отгадывать загадки. Маленькая девочка в летнем платьице гуляет вприпрыжку и песни поет. Труп увидит – иглу здоровенную в него воткнет. Ну, кто это такая? Правильно... Стоп, какая еще Марья Ивановна? Что значит «наша школьная медсестра так постоянно себя на работе ведет»? Нет же, правильный ответ – Маленькая Сестричка из BioShock.

А те, кто играл в творение Кена Левина, должны помнить, что этих самых девочек с глазами цвета яркого яичного желтка всегда сопровождала внушительная туша Большого Папочки. И тут речь идет совсем не о пузатом и добром дяденьке с кошельком, а об увесистом мутанте, решившем поиграть в водолаза с огромным таким буром. Именно им Большой Папочка делает дополнительные отверстия в телах тех, кто посмеет сделать бо-бо его маленькой девочке. Зато, какие миленькие у него на голове горят огоньки: то они желтенькие, то красненькие. Прямо как на моей елке. Которую, кстати, уже давно не мешало бы отнести на свалку...



Датчик беззащитности особы: 4 из 5

Клементина



Откуда: The Walking Dead

Как бы так пополицторектнее выразиться... Афроамериканский мужчина, немного преступник, много дружит с маленькой девочкой. С очень маленькой девочкой. Да. И все это в условиях зомби-апокалипсиса. На меня еще никто иск в суд не подал? Нет? Значит, продолжаем. Малышка Клементина становится первой выжившей, которую встречает чернокожий Ли на своем пути после знакомства с ходячими. И она же (спойлер!) становится последней, кого он видит в своей жизни. Как символично.

Ли всячески пытается защитить свою маленькую спутницу от опасностей нового мира, в частности – от гигиенически-нечистого укуса какого-нибудь подгнившего гражданина или гражданки. Получается у него, честно говоря, не очень: то Клем с удовольствием проглотит немного человечины, то попадет в плен к бандитам, то ее похитит ополоумевший психопат. Зато в свои 8 лет она уже умеет стрелять из пистолета, как, в принципе, и любая другая девочка ее возраста из гетто. А ты сиди и дальше набивай тысячи фрагов в своем Battlefield.

Датчик беззащитности особы: 4 из 5



BROKEN AGE

Жанр:
Авенчура

Разработчик:
Double Fine Productions

Издатель:
Double Fine Productions

Системные требования:

Процессор: Dual Core 1,7 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 260/
ATI Radeon 4870 HD/Intel HD
3000
1,5 ГБ на жестком диске

PC | Android | iOS

Добродушный весельчак Тим Шейфер снова взялся за старое. Папка всех point-and-click аванчур решил вернуться в высшую лигу и показать сопливой молодежи, как нужно делать интересные истории. Тим один из первых не побоялся протянуть руку геймерам всего мира и попросить... нет, даже потребовать пару миллионов зеленых бумажек на разработку своего проекта. И игроки, выросшие на его замечательных квестах, просто не смогли ему отказать. Как бы так объяснить... Это как отказать Джессике Альбе. И я сейчас совсем не о деньгах...

МАЛЬЧИК



Кризис старшего возраста

Шейфер — мастер придумывать неординарные и просто уморительные истории. В голове у этого человека рождаются настолько странные миры и создания, что порой сомневаешься в его адекватности. В том, что Тим скорее гений, чем съехавший с катушек чудик, убеждаешься, когда залипаешь в его игру до самого утра, совершенно забыв о том, что прошлым

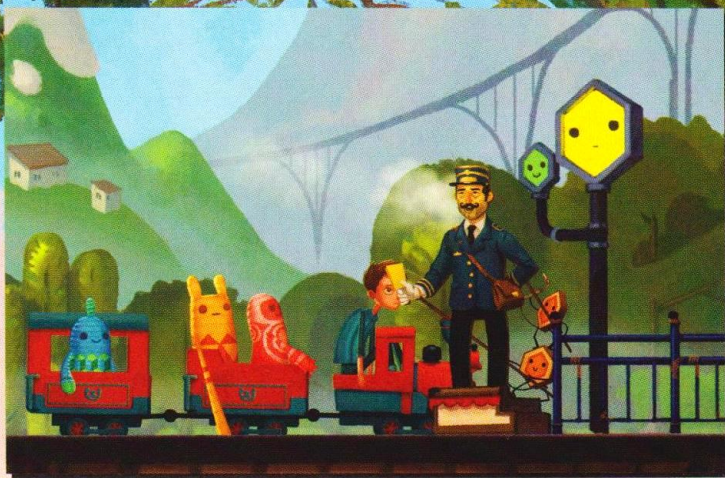
вечером ты всего лишь хотел часок-другой отдохнуть у монитора.

Broken Age обладает той же магией. Снова сумасшедшая вселенная, необычные, забавные персонажи, продлевающие жизнь диалоги, над которыми невозможно не поржать конем. Все это здесь присутствует, но, к огромному сожалению, на привычный марафон «с вечера до утра» новой игры не хватит. Не потому, что не

затягивает, а потому что банально мало. Шейфер не успел доделать свой шедевр полностью и решил распиливать его на две части. Вторую порцию мы получим совсем скоро и, разумеется, без дополнительной оплаты.

Деревня дураков

Далеко-далеко, в одной небольшой деревушке проживало племя воинов —



В ДЕВУШКЕ



обычная такая коммуна, которая могла запросто дать отпор всем неугодным. Но в один прекрасный день им просто осточертело воевать, и они решили переквалифицироваться в племя пекарей: пироги лепить да тортики лопать. Ну, знаешь, так бывает. Когда устаешь от чего-то и хочется заняться чем-то совершенно новым. К примеру, недавно я даже подумывал бросить журналистику и заняться оригами, но после того,

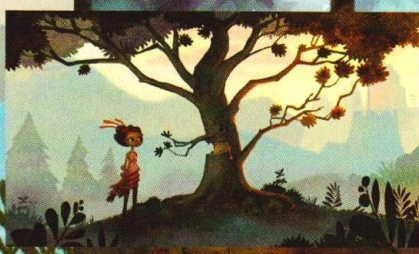
как мои родные оценили сделанного мною бумажного голубя словами «красивый слоник», я вновь сел за ноутбук и начал выбивать чечетку пальцами по клавишам.

Так вот, в этой деревушке булочников мы и знакомимся с нашей героиней – девочкой по имени Велла. Ей предстоит великая честь – быть съеденной огромным мерзким чудовищем из озера. В отличие от своих сверстниц, Велла почему-то не



Подайте на разработку

Broken Age, тогда она еще носила название Double Fine Adventure, была анонсирована в феврале 2012 года. Деньги на разработку проекта было решено вытрусить из народа посредством модного нынче краудфандинга. Попросив у игроков \$400 тыс., Тим и не заметил, как менее чем за сутки в фонд накапало более миллиона долларов. Игроки так изголодались по классическим квестам от Шейфера, что к концу сборов сумма перевалила за \$3 млн., а Kickstarter стал жутко популярным местом для попрошайничества.



разделяет особого восхищения и энтузиазма по этому поводу. Родители радостно наряжают дочурку, приговаривая: «Не волнуйся, ты обязательно понравишься монстру. На вкус». Но участь стать ковырялкой в зубах гигантского чудища девочке явно не по душе и она решает во что бы то ни стало дать отпор монстру.

Космическое одиночество

А в это время, тоже где-то далеко-далеко, просторы космоса бороздит космический корабль. На борту, укрывшись голографическим одеялом, спит паренек Шэй — еще один герой нашей истории. Тихий размеренный храп мальчугана прерывается звонким женским голосом: «Доброе утро, мой маленький ангелочек. Пора умываться, чистить зубы и завтракать. Сегодня нас ждут великие дела».

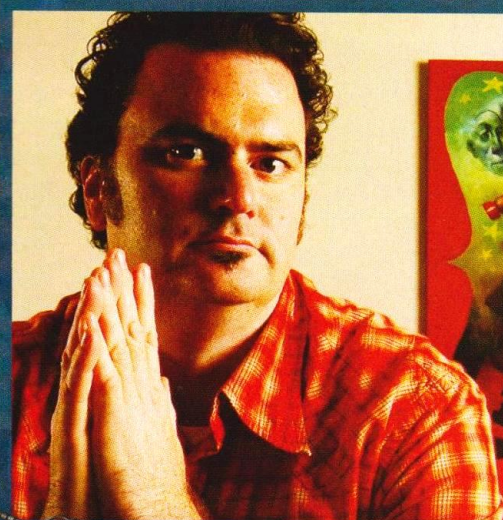
Шэй с кислой миной встает с кровати и шагает в направлении кухни. Нет, это не голос его матери — на корабле паренек живет один-одинешенек. Это всего лишь суперкомпьютер, который тронулся микросхемами и решил заделаться его нянькой. Вполне обычное дело для «шейферовских» адвенчур.

Дабы Шэй не скучал, его ежедневно выпускают на космическую прогулку. «Тревога! Аларм! Планета и ее жители в опасности», — визжит компьютер, в то время как мальчик со спокойной физиономией дожевывает порядком наскучившие хлопья. Шэй уже догадывается, о какой именно «опасности» идет речь. Ему далеко не первой приходится выполнять задания, которые периодически подкидывает заботливый суперкомпьютер. Возьмем, к примеру, предыдущую «миссию». Бедные,

няшные существа были заживо погребены под огромным слоем... фруктового мороженого. Если его живо не съесть, то бедняжки замерзнут от холода. Короче, на тебе ложку — лопай, вся надежда только на тебя. Не удивительно, что Шэй при первой же возможности решил разорвать этот замкнутый круг повседневности и разнообразия.

Поручительная история

Broken Age, как и любая другая игра Шейфера, — это еще и поучительная сказка для людей абсолютно всех возрастов. В своей фирменной манере Тим рассказывает о том, что с тоталитарными устоями можно и нужно бороться. Шэй и Велла бросают вызов этому неправильному миру. В то время как многие смирились с неизбежным, мальчик и девочка демон-



Творческий залет

Биография Тима Шейфера в целом схожа с его же персонажем — Шэем. Тим так же в свое время покинул стены LucasArts и сиганул в полную неизвестность. Во время работы над культовыми Monkey Island, Full Throttle и Grim Fandango он попал в настоящую корпоративную ловушку. Заниматься любимым делом без давления и вмешательства в процесс разработки со стороны издателя Шейфер смог лишь после основания собственной студии под названием Double Fine Productions, благодаря которой появились на свет такие шедевры как Psychonauts и Brutal Legend.



стрируют, что судьба человека лишь в его собственных руках, нужно лишь поднять задницу с дивана и двигаться дальше. Нет, не к холодильнику.

В общем, в игре есть над чем задуматься и как следует помозговать. Правда, местных паззлов это совершенно не касается. Заметно, что все задачи в игре максимально упрощены и в большинстве своем интуитивно понятны. Проект выглядит и играется как олдскульная point-and-click адвенчура со знакомым поиском и комбинированием предметов, но из-за своей заниженной сложности не чувствуешь того челенджа, которым были пропитаны старенькие квесты. Хотя, должен признаться, пару раз Broken Age меня все же останавливала за превышение скорости, и приходилось немного побродить вокруг да около. Но правильный ответ при этом всегда находился перед самым носом. Темная комната, фигура сидит у монитора. И тут резкий удар ладонью по лбу. «Точно же, вот я дурак!»

РисунОК

Но никакой магии не произошло бы, а разработчиков обзвали бы дешевыми фокусниками-шарлатанами, если бы не экс-

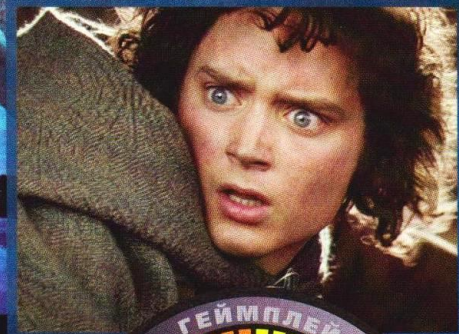
траординарное визуальное оформление. Волшебники из Double Fine нарисовали мир Broken Age вручную, хотя есть предположения, что они считерили и воспользовались своими посохами. Необыкновенные пейзажи словно только что сошли с полотен знаменитых художников, а мультяшные, в чем-то даже карикатурные персонажи вызывают непрекращающиеся приступы восторга и умиления.

Финальным, но не менее весомым штрихом является здешняя озвучка, которую можно считать новым эталоном и отправлять на хранение во французскую палату мер и весов. В Broken Age озвучен каждый персонаж, каждая фраза, каждый чих и скрип. Причем сделали это не папы, мамы, дедушки и внуки разработчиков, как это часто бывает, а именитые актеры. Это один из тех случаев, когда переключение на русскую озвучку можно было бы назвать смертным грехом. И дабы грешников в нашем мире было поменьше, игру пока даже не планируют переводить на более понятный нашему брату язык. Так что если ты не очень ладишь с английским, то проходить придется со словариком под мышкой.

Олег [Prince] Скубицкий

Иди на голос

Куда Тим Шейфер припрятал все собранные миллионы, становится очевидно при взгляде на список актеров, принимавших участие в озвучивании персонажей Broken Age. За небольшое денежное вознаграждение голосом Шэя заговорил сам Элайджа [Фродо] Вуд. А девочку Веллу озвучила Дженнифер Хейл, подарившая свои голосовые связки многим персонажам популярных мультфильмов. К общему веселью также присоединились Джек Блэк (голос Эдди Риггса из Brutal Legend) и Уил Уитон («Теория большого взрыва»).



Вердикт

Запуская Broken Age, ты словно садишься в машину времени, которая переносит тебя на 10-20 лет назад, во времена расцвета и царствования point-and-click квестов. Здесь все настолько сказочно и волшебным, что во время игры по всему телу начинает расходиться тепло. Перед нами незабываемая, довольно забавная и поучительная сказка для детей и взрослых. С нетерпением ждем вторую, заключительную часть этой приключенческой истории.



The Banner Saga

Жанр:
Тактическая стратегия, RPG

Разработчик:
Stoic

Издатель:
Versus Evil

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видео: GeForce 210 / Radeon X600 Series
3 ГБ на жестком диске



Печеносцы-рогоносцы

Вот многие говорят: «Не в деньгах счастье». Создатели The Banner Saga с ними бы поспорили, причем дискуссия эта могла бы плавно перейти в рукоприкладство, а затем и поножовщину. Проект беженцев из BioWare был рожден и вскормлен грудью исключительно на деньги щедрых игроков, которые ради благого дела пожертвовали свои кровные на его Kickstarter-кампанию. И нужно отдать должное разработчикам: вместо того, чтобы сделать новые паспорта и слить на какой-нибудь тропический остров, они каждый цент вложили в свою игру. Не перевелись еще наивн... кхм, добрые и порядочные люди.

Разговорчики в строю

Что сразу стоит отметить, The Banner Saga — это не та игра, за которую стоит садиться с боевым настроем, жадой экшна и криками «Рубить, косить, расчлнять!» Это скорее успокаивающая смесь из пошаговой тактической стратегии, адвенчуры и RPG, которую щедро приправили тонной диалогов, а потом решили, что болтовни в игре недостаточно и добавили еще столько же. Играть в «Сагу» лучше всего тихим воскресным утром под пение канарейки, шум волн или шелест листвы, заварив зеленого чая. Проект больше воспринимается как шикарно иллюстрированная интерактивная книга или графическая новелла и лишь потом как тактический мордобой, в котором воины ходят строго по клеточкам. Нарисованная от руки картинка умиляет с первых минут: пасторальные пейзажи величественных горных хребтов и небольших, зачастую полуразрушенных поселений нежно убаюкивают твоё чувство прекрасного, нашептывая ему на ушко приятные слова. И пусть по причине небольшого бюджета все смотрится довольно статично,

за такой прекрасный визуал авторам хочется простить все, а у их главного дизайнера просить руки и сердца. Или просто руки, особенно правой.

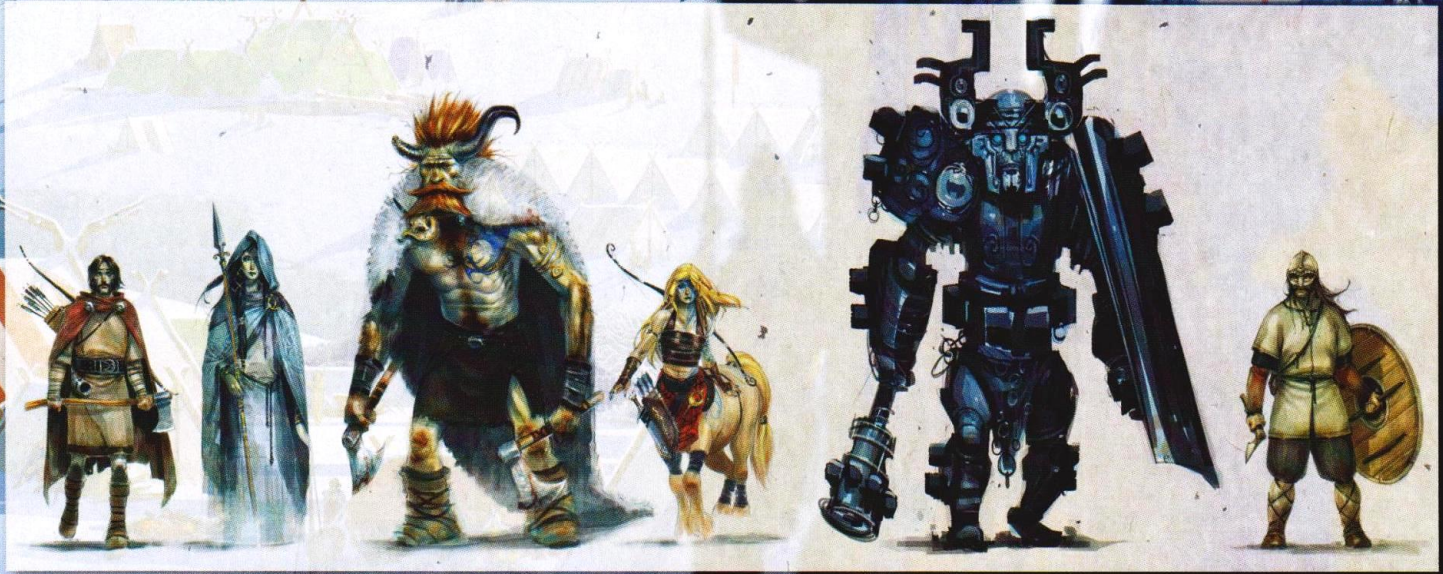
Рогатые тоже плачут

Но история в картинках — это в первую очередь история. В The Banner Saga затронута тема скандинавской мифологии, а если быть более точным — та ее часть, которая касается апокалипсиса. Трындец света здесь описан необычно: никакой ядерной войны, метеоритных летних дождей и зомби. Боги мертвы, солнце неподвижно застыло на небосводе, а из кустов повылазили черные гиганты с транспарантами «Убить всех человек». Проще говоря, все очень плохо. На фоне конца света два каравана викингов дено и ночью тащатся по миру в поисках безопасного места. Собственно, доставить их с пункта А и до самых финальных титров нам и предстоит, попутно решая вопросы с продовольствием, помогая страждущим, отбиваясь от бандитов и прочей нечисти. По ходу пьесы к героям сильно привязываешься; в суро-

Право на лево

Создатели The Banner Saga решили раскатать свой проект на целую серию, однако на пути ребят появилась новая проблема. Компания King, разработавшая популярную мобильную игрушку Candy Crush Saga, выступила против выходцев из BioWare, гневно топая ножкой и заявляя, что они нарушили права на торговую марку. Слово Saga в названии проекта может принадлежать теперь только им и никому другому. Звучит как бред сумасшедшего, но в результате жалобы King разработчики The Banner Saga теперь не могут заняться созданием новой игры в серии. «Мы не сможем сделать сагу о викингах без слова Saga», — с недоумением и недовольством говорят бывшие «Байерововцы». Остается лишь надеяться, что здравый смысл нокаутирует абсурд, и игроделы все же отвоят свое право на разработку игр по своей серии.



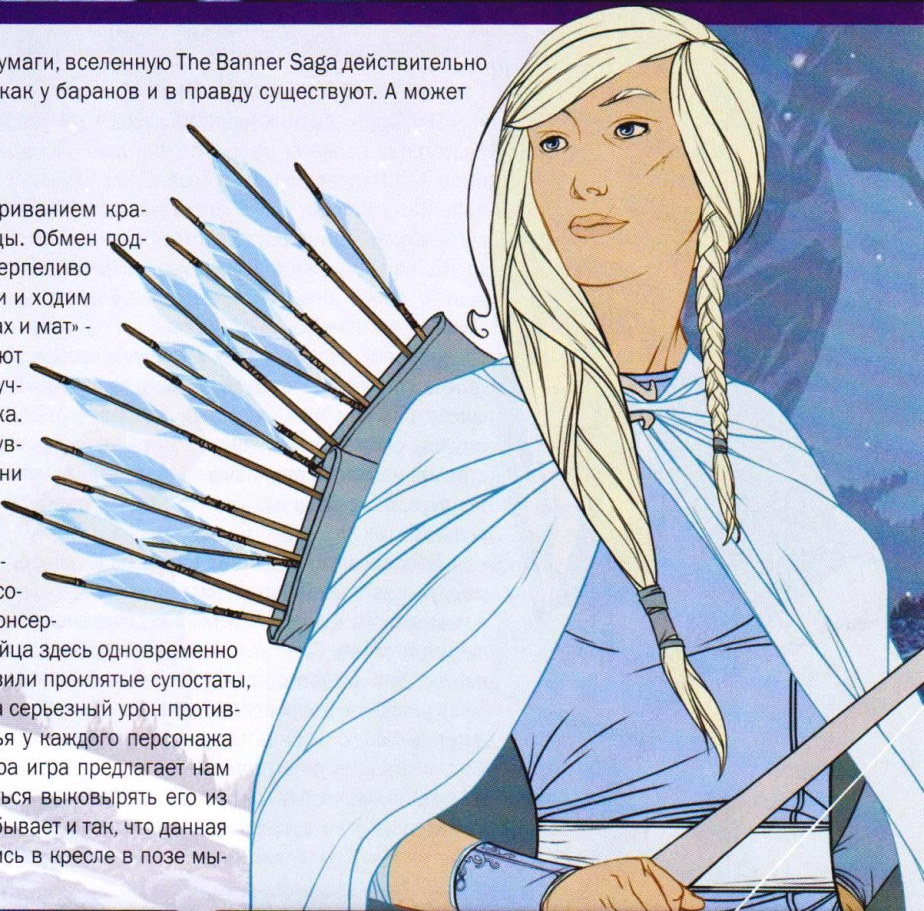


вую, как челябинский продавец наждачной туалетной бумаги, вселенную The Banner Saga действительно начинаешь верить – черт, а эти бугаи-варлы с рогами как у баранов и в правду существуют. А может мне просто пора завязывать с зеленым чаем...

Тактический поход

Между чтением бесконечных диалогов и рассматриванием красивых картинок иногда дают и немного размять мышцы. Обмен подзатыльниками здесь проходит в пошаговом режиме: терпеливо ждем своей очереди, кушаем чай, запиваем булочками и ходим по клеточкам. Почти как в шахматах, только вместо «шах и мат» – мечом по пузу и топором по голове. Воины-мечники бьют только по прямой, копейщики – по диагонали, ну а лучники по традиции поражают вражеские колени издалека. Еще есть великаны-варлы, занимающие своими раздувшимися габаритами добрых четыре клетки. Богатыри они выносливые и лупят так, что будь здоров.

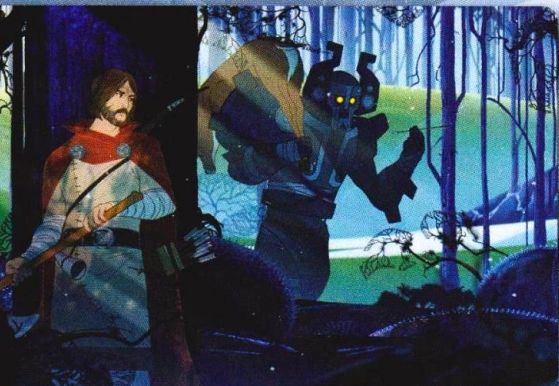
Для фанатов жанра на первый взгляд такая боевая система может показаться уж слишком банальной и простой. Но советую не спешить с выводами – интересных особенностей и нововведений тут хватает – прямо бери и консервируй про запас на черный день. К примеру, здоровье бойца здесь одновременно является и его силой, то есть, чем дольше бедолагу мутузили проклятые супостаты, тем слабее он бьет – как бы ни старались полудухлики, а серьезный урон противнику они нанести уже не смогут. Помимо очков здоровья у каждого персонажа также имеется параметр брони. Перед нанесением удара игра предлагает нам выбор: повредить латы противника либо сразу попытаться выковырять его из панциря. В большинстве случаев решение очевидно, но бывает и так, что данная дилемма заставляет хорошенько помозговать, рассевшись в кресле в позе мыслителя минут на десять.





Певчая птичка

Пока наши глаза улыбаются, любуясь расчудесной рисовкой The Banner Saga, уши в этот момент получают самый сильный оргазм. Брови невольно приподнимаются, когда смотришь на звездный состав исполнителей, принимавших участие в записи саундрека. Так, кто тут у нас? Какие люди! Сам Остин Винтори – обладатель премии Грэмми. Этот талантливый чувак является автором музыки к Мопасо и сказочной Journey. Совсем рядом расселись Питер Холленс, Тэйлор Дэвис и няшка-симпатяшка Малука, от голоса которой даже зяблики замолкают, чтобы насладиться ее пением.



Герои щита и знамени

В настоящем бою многое решает не только подготовка солдата, но и его сила духа. Приятно, что в The Banner Saga этот нюанс также учитывается. Каждый юнит имеет определенное количество очков Willpower, расход которых позволяет ему ходить на пару клеток дальше или раздавать оппонентам более сильные затрешины. Еще большей глубины тактической системе придают уникальные способности наших рогатых и не очень героев. Как тебе возможность пометить врага, дабы находящиеся рядом с ним союзники здорово наваяли ему вне очереди? А лучница, которая выпущенной стрелой насквозь пронизывает противника и всех тех лузеров, стоящих с ним на одной линии? Прелесть, не так ли?

Продвигаясь со своим караваном вперед и мордуя повстречавшихся разбойников да чудищ, к нам вместе с дорожной пылью потихоньку прилипает и слава. Она тут и за местную валюту, и за ресурс, без которого прокачка наших баранолюдей и викингов попросту невозможна. Вот и приходится зачастую выбирать: купить провизии, чтобы накормить пару сотен голодных ртов либо качнуть кого-то из наших богатырей и... богатырок. А еще можно плюнуть на всех и купить янтарные бусики «+5 к урону». Дорогущие, зараза...

Песнь Льда без Пламени

Но самым интересным в The Banner Saga, пожалуй, является возможность выбора и созерцание его непредвиденных последствий. На протяжении игры нас пулеметной очередью поливают многочисленными вопросами. Как поступить в той или иной ситуации: атаковать подозрительных путников или предложить им ночлег, броситься в горящую избу, спасая женщин и телят либо послать всех к черту, скинуть одежды и побежать в поле ромашки собирать. Но за любые, даже самые незначительные на первый взгляд, ошибки игра наказывает нещадно – кто-то из сценаристов «Саги» явно перечитал Джорджа Мартина. Ключевые персонажи порой гибнут как мухи, решившие использовать мухобойку в качестве развлекательного аттракциона. Никогда не знаешь, во что выльется твое вроде бы единственно верное решение. Пригрел на шее несчастных бедолаг, умирающих от голода, а они, уродцы неблагодарные, возьми и погони всех твоих солдат. После такого смотришь на жалкую кучку вымотанных людей, деревня которых выгорела дотла, и невольно задумываешься: «А может, ну его нафиг им помогать? Тот истекающий кровью тип с переломанной ногой как-то очень подозрительно выглядит...»

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Беженцы из BioWare сочинили интересную историю, нарисовали прекрасный мир и сделали просто отличную пошаговую стратегию. В общем, вложенные деньжата отработали по полной программе, да так что и на хлеб с маслом не осталось. Конечно, если включить брюзжащего сноба и хорошенко покопаться в недостатках, то можно было бы посоветовать на откровенно скудное разнообразие врагов, но мы не будем этого делать. Только добавим, что «Сага», несмотря на все свое очарование, игра далеко не для всех. Приключение с привкусом скандинавской мифологии по достоинству оценят лишь любители неспешных и по-настоящему вдумчивых игр.



ВОЛК С ЧОЛЛ-СТРИТ



Все, что тебе нужно знать о «Дыме и зеркалах» - втором из запланированных пяти эпизодов The Wolf Among Us, - это то, что он с честью выдерживает высоко задранную планку старта сезона. Если ты до сих пор не успел познакомиться с «телтейловской» адаптацией серии комиксов Fables, то сейчас самое время наверстать упущенное. Серьезно, закрывай журнал, клади его на полочку и вперед за новой покупкой в Steam. Время не ждет.

Работа не волк

Что, ты так и не закрыл журнал? Ну, смотри, я предупреждал. Вот, например, ты знал, что события The Wolf Among Us разворачиваются в гротескном Нью-Йорке, пропитанном нуаром восьмидесятых, а его жителями являются сказочные персонажи вроде Белоснежки или Серого Волка? Последний, кстати, выступает в роли главного героя нашей игры, вот только терроризировать поросят или Красную Шапочку тебе не придется. Наш Волк – шериф сказочного городка, на волосатых плечах которого лежит обязанность хранить порядок в Фейблтауне. Работы у него хватало всегда, однако приступить к непосредственным обязанностям детектива волчаре приходится только сейчас. После того, как на его территории завелся маньяк.

Контролировать в себе зверя

Основы игровой механики The Wolf Among Us унаследовал от предыдущей игры Telltale - The Walking Dead, но уже во втором эпизоде «Волк» четко обозначает собственный стиль. Поиск активных точек на экране и акцент на решениях в диалогах никуда не делись, но после введения в игру детективных элементов TWAU уже не вызывает постоянных ассоциаций с «папиредником».

Вердикт

The Wolf Among Us – по-прежнему невероятно стильное и серьезное, а начиная со второго эпизода еще и достаточно смелое произведение, которое на несколько часов перенесет тебя в детский кошмар. Ценители нуарных детективов обязательно оценят густую атмосферу игры, а любители зрелищности влюбятся в ее визуальную составляющую. Наталкивает на сомнения лишь сравнительно короткая продолжительность эпизода, однако это можно списать на формат разработки. Наибольшим недостатком игры все еще остается то, что ждать новый эпизод приходится невыносимо долго.

В новом эпизоде нам поручают провести допросы свидетелей, получить информацию от подозреваемых и инсценировать события на месте преступления. При этом разработчики не диктуют нам условия для перехода к следующему событию. Скажем, в одной из сцен ты можешь узнать необходимую информацию двумя способами: либо разговаривая допрашиваемого, либо же выбив из него признание вместе с зубами.

С волками жить

В этой же сцене проявляется еще одно новшество второго эпизода. Теперь на твои решения будет влиять не только собственная совесть, но и мнения других персонажей. Варианты дальнейшего развития событий нам будут подсказывать коллеги Волка: в сцене с допросом это были Икебод Крейн и Синяя Борода. Понятно, что принятые тобой решения обязательно аукнутся в дальнейшем. Уже во втором эпизоде их влияние более чем заметно. К примеру, раньше я был не очень любезен с мистером Лягушкой, поэтому, когда мне пришлось поговорить с его сыном, он отплатил мне той же монетой.

YarekD

PC | PS3 | X360 | iOS

THE WOLF AMONG US
SMOKE & MIRRORS

Жанр:

Адвенчура

Разработчик:

Telltale Games

Издатель:

Telltale Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

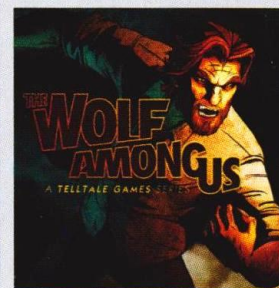
ОЗУ: 3 Гб

Видео: NVIDIA GeForce 9600 GT

/ ATI Radeon HD 4670 / Intel HD

Graphics 4000

2 Гб на жестком диске



ПЛОХАЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ



Жанр:

RPG, first person strategy

Разработчик:

Limbic Entertainment

Издатель:

Ubisoft Entertainment

Системные требования:

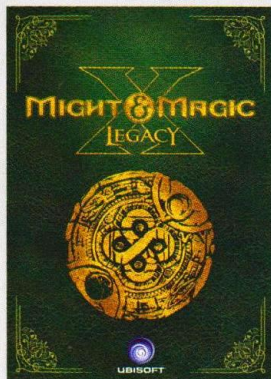
Процессор: Dual Core 2,6 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: nVidia GeForce 8800GT /

AMD Radeon HD3870

HDD: 10 ГБ



PC

Олдскул в новых играх – дело коварное. Это как тонкий лед, по которому разработчики с риском под ручку перебираются на другой берег. Там их ждут тонны бабла и восторженные толпы фанатов, но сначала ведь еще надо не провалиться... Десятая игра серии Might & Magic, похоже, ушла под воду с концами, напоследок лишь булькнув что-то нечленораздельное. Попробуем разобраться – чем же так не приглянулась новинка геймерам.

Старье мое

По игровым меркам серия Might & Magic старая, как экскременты первых мамонтов. Вот только если раньше она чаще радовала своих поклонников, то теперь, выйдя из десятилетнего запоя, – лишь огорчает своим помятым видом и не самым свежим дыханием. Девятая часть «Меча и Магии» была откровенно слабой, и, казалось, никому уже не придет в голову оживлять эту старушку снова. Ан-нет! Нашлись умельцы, готовые попытаться доить корову даже тогда, когда она уже не подает признаков жизни. Как в том старом анекдоте: «ну кисонька, ну еще капельку!»

Что за «X» вы нам подсунули?

С сюжетом тут беда. Совсем-совсем. История вымучена и явно высосана даже не из пальца, а

страшно подумать откуда... Твоя команда, как водится, абсолютно случайно ввязывается в ряд судьбоносных событий, и теперь только от этой мультирасовой бригады зависит, навалют ли силы добра силам зла по самое не хочу. Все это мракобесие происходит в мире Асхан, известном по последним частям Heroes of Might and Magic и Dark Messiah. Больше приоткрывать завесу над этим гениальным (да, это сарказм) творением сценаристов не будем. Не хватало еще, чтобы читатели засыпали на страницах нашего журнала.

Подлецу по лицу

С расовой точки зрения Legacy демонстрирует беспрекословное следование канону: нам предлагают набрать свой боевой квартет из четырех вариантов – людей, орков, эльфов и гномов. У каждой расы есть три класса: маг, боевик и «универсал». А еще на выбор, в соответствии со старыми спартанскими традициями, не очень щедрые разработчики дают всего четыре фейса для каждой расы – два мужских и два женских. Такой вот ограниченный круг лиц получается.

Искусственный неинтеллект

Приготовься к тому, что даже твой старенький тостер даст фору врагам, с которыми придется сражаться в Might & Magic X – Legacy. Они, как истуканы, терпеливо стоят и ждут, пока ты окажешься в их зоне нападения. Ни о каких случайных перемещениях противников и внезапных горячих стычках и речи быть не может. Все как по нотам у плохого пианиста, которому цирковой медведь наступил на ухо и перешел пальцы велосипедом. Да чего там противники,





Лучше рано, чем иногда

Удивляет то, что Ubisoft использовала систему раннего доступа к внутриигровому контенту. То есть, удивителен не сам факт, а то, насколько при этом корявенькой получилась Might & Magic X – Legacy. Ведь посредством раннего доступа недочеты обычно принято исправлять, а тут, похоже, к ним даже пальцем не притронулись. Ну, или поначалу игра была еще хуже, хотя в это верится с трудом.

даже многие мирные персонажи не доросли до уровня говорящих голов. Так, головешки, которые не реагируют на внешние раздражители, а просто стоят, украшая собой безрадостную картинку. Даже потыкать некуда.

Шаг вперед, два назад и три влево

Мир Меча и Магии – это пошаговая стратегия от первого лица, то есть почва очень благодатная. Но, как оказалось, проявить себя во всей красе тебе не дадут ни на войне, ни на мирном поприще. Для поддержания жизни своего отряда придется постоянно совершать лишние телодвижения: ходить за тридевять земель, делать регулярные привалы, искать тренеров, накапливать копеечный лут, исследовать нафиг никому не нужные подземелья, леса да огороды... Короче, всячески развлекаться.

В бою же твоим главным соперником будет не какой-нибудь сказочный монстр, а сама игра. Большое воображение игроделов решило, что слово «пошаговая» дает возможность по-глупому вертеть боевой системой, как цыган солнцем. Поэтому стрелять и колдовать ты сможешь только по прямой, ходить – исключительно под углом в 90 градусов, а малейшее формальное препятствие (горсть камней, стерня, поребрик) порой заставляет намотать пару лишних кругов

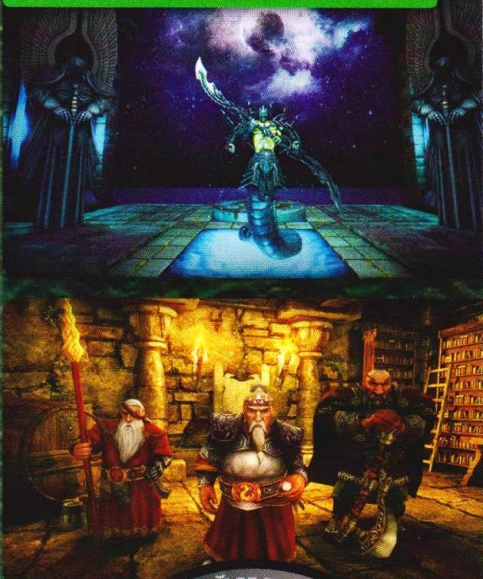
по полю. Кстати, удрать посреди битвы в случае явного фейла не удастся, поэтому сохраняйся так часто, будто пишешь дипломную работу. Все как в старые суровые времена. В итоге подбирать команду, качать умения персонажей и просчитывать тактику ведения боя приходится со скидкой на извращенное чувство прекрасно у разработчиков.

Палка и фокус-покус

Хочется добавить еще пару увесистых черпаков дегтя в бочку дегтя: порой «Меч и Магия Хэ» страшно тормозит – игра, мало того что выглядит как прогнивший труп, найденный на дне озера, так еще и кушает ресурсы PC с прожорливостью ОС Android. Давать пояснения по квестам разработчики, видимо, посчитали выше своего достоинства, поэтому выполнять задания приходится методом антинаучного тыка. О свободной камере можешь забыть, если вдруг ты о ней вспомнил – дадут только оглядеться. Хотя, особо смотреть здесь и не на что.

А вообще – мы не такие уж злые и Might & Magic X, наверное, не такая уж кошмарная. Но редкий позитив от игры полностью перекрывается большими и маленькими фейлами немецких игроделов. И за это их хочется ругать долго, много и со вкусом.

Александра [divinale] Дивина



Вердикт

Старые игры Might & Magic по праву вошли в игровую историю. А вот десятая часть серии в нее неисправимо вляпалась. А все из-за того, что олд-скул – дело тонкое, а где тонко, там и рвется. Ребята из Limbic Entertainment, наверное, очень старались сделать хорошую ностальгическую поделку, но по неведомой нам причине их детище собрало в себе почти все худшее от старых игр. В итоге, M&M X выглядит слишком безрадостной и древней.





Жанр:

RPG, strategy

Разработчик:

Daedalic Entertainment

Издатель:

Daedalic Entertainment

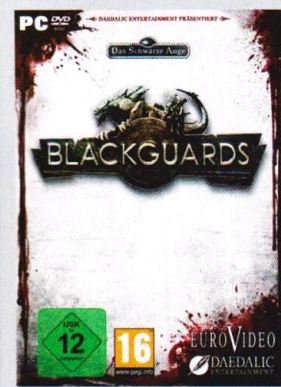
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 4 Гб

Видео: 512 Мб

HDD: 20 Гб



Подземелье без драконов

События Blackguards разворачиваются во вселенной The Dark Eye. Это такой немецкий аналог Dungeons & Dragons, который прижимистые бундесы создали, дабы не отстегивать за лицензию на D&D. Поэтому и атмосфера у них тоже получилась шаблонной и вторичной.

Ныне этой системе больше тридцати лет, она уже успела обрасти тоннами сопутствующего контента и множеством поклонников. Так что The Dark Eye хоть и не самая оригинальная, но весьма популярная вселенная.

Борьба бобра с козлом

Сценарий тоже не блещет оригинальностью. Вы с друзьями на сложных щах идете восстанавливать справедливость и воевать войну со злом. Прямой и незамысловатый сюжет будет водить тебя по однообразным городам, где не менее однообразные NPC будут раздавать такие же до боли в ягодичах однообразные задания. Пойти, найти, убить, принести... Ни дать, ни взять – курьер-ассасин и его команда.

Вердикт

Ребята из студии Daedalic Entertainment, прежде всего известные своими point-n-click проектами, замахнулись не на привычный для них квест, а на полноценную пошаговую RPG-стратегию. Короче, решили прыгнуть выше головы, а допрыгнули лишь до щиколоток. Но на самом деле Blackguards получилась не такой уж и плохой. Просто мы видели лучше. А что увидено – не может быть развидено.





PC

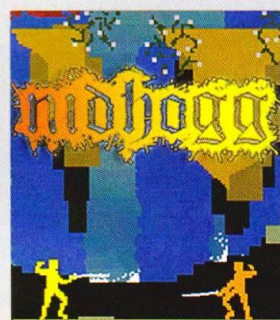
Жанр:
Аркада, Платформер

Разработчик:
Messhof

Издатель:
Messhof

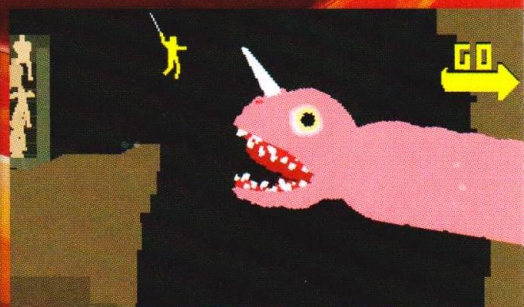
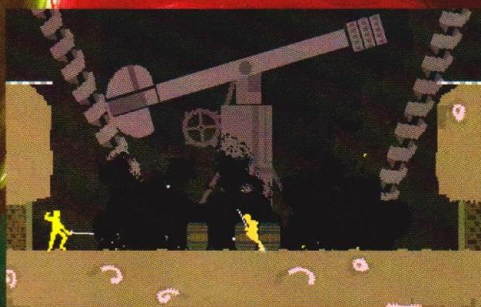
Системные требования:

Процессор: 1.2 ГГц
Оперативная память: 512 ГБ
Видеокарта: 32 МБ
175 МБ свободного места



ШПАГА, ШПАГА, ОГУРЕЧИК, ВОТ И ПОМЕР ЧЕЛОВЕЧЕК

Nidhogg – типичная игра из категории «Не все поймут, не многие вспомнят». Довольно милое, если не брать во внимание лужи разноцветной крови, творение Марка Эссена отсылает нас к далеким временам царствования Atari 2600, когда пиксель-арт был еще не формой цифрового искусства, а самой обыденной вещью. Игры той эпохи по понятным причинам не могли похвастаться реалистичной графикой, все вертелось вокруг игрового процесса – немного примитивного, однообразного, но при этом невероятно затягивающего.



Суровая скандинавская мифология

Нидхегг (Níðhöggr) – в скандинавской мифологии один из нескольких великих змеев (наряду с Йормунгандом, Фафниром и пр.), дракон, лежащий в колодце Хвергельмир и грызущий один из корней Иггдрасиля. Также он пожирает прелюбодеев, клятвопреступников и подлых убийц. Жаль, что не депутатов... Согласно поверью, на вершине ясеня Иггдрасиль сидел орел, обладавший великой мудростью. Он находился в вечной вражде с Нидхеггом. А белка по имени Рататоск сновала вверх и вниз по стволу Иггдрасиля и переносила бранные слова, которыми осыпали друг друга орел и дракон Нидхегг.



Пиксельная акробатика

И Nidhogg, прямо как те старенькие игрушки, крадет все твоё внимание с первых минут без каких-либо предисловий, нудных тьюториалов и приветствий. Идея спарринга двух пиксельных человечков на одной большой арене проста до безобразия, а скупой арсенал оружия, ограничивающийся лишь шпагой да собственными ручищами, должен был превратить геймплей в одну сплошную скуку. А то и две скуки. Но авторам удалось уловить ту тонкую линию между «просто, как кирпич» и «да идите вы в лес, со своими шпагами».

Nidhogg поощряет использование различных тактик и стратегий – тупо бежать с шашкой наголо не получится. Нужно проявлять смекалку, обходить оппонента, чтобы нанести ему внезапный удар и повалить на пиксельный пол. Но для полной победы проделать пару дырок в теле неприятеля недостаточно. Ради заветной надписи «Winner» еще и необходимо добраться до края арены, чтобы под шквал аплодисментов... с гиканьем прыгнуть в пасть летающего червя.

И вновь продолжается бой

Любое преимущество в игре недолговечно: успешно проткнув рапирой подлеца в самом начале поединка, под конец запросто можно занять место лузера. Или наоборот. Так что не стоит расстраиваться, если вдруг шашлыком на шампуре сделали именно тебя. Умело используя выпады, прыжки, скольжения, либо просто удачно запустив шпагу неприятелю в глаз, можно запросто склонить перевес чаши весов в свою пользу. Здесь каждая стычка – напряженная дуэль, которую кто-то забавы ради поставил на ускоренную перемотку. Бешеный темп игры словно бьет тебя плеткой по заднице, постоянно подгоняя вперед. Nidhogg – поединок в стиле non-stop, позволяющий перевести дыхание и расслабить булки только после его исхода.

Шпагат на шпагах

Бежать в игре приходится не реже, чем махать шпагой. Арены тут здорово разрослись в размерах и обзавелись рядом индивидуальных особенностей. К



Музыка в Nidhogg под стать картинке – такая же сумасшедшая и психоделическая. За саундтрек отвечал калифорнийский диджей, композитор и аранжировщик Daedelus. Чтобы описать стиль, в котором он работает, нужно перечислить все существующие направления и выдумать пару новых. Daedelus снискал славу увлеченного экспериментатора, невероятного меломана и сумасшедшего коллекционера. В его подвале более 10 000 пластинок.

примеру, в темной, узкой шахте недостаточно места для маневра – перепрыгнуть противника и познакомиться его спину со сталью своего меча здесь не получится. Закрытые локации порой очень забавляют – здесь игроки напоминают чересчур вежливых джентльменов, которые стеснительно мнутя у двери и любезно предоставляют друг другу право на первый удар. А вот на уровне в облаках есть шанс взять соперника ловкостью, описав несколько пируэтов в воздухе и загнав незадачливому зевাকে шпагу под лопатку.

Искусство убивать

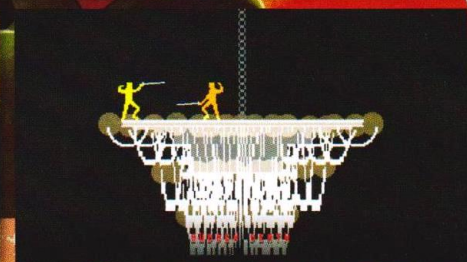
Экран в это время заливает немилыми красками, а контрастность цветовой гаммы создает впечатление, что на окружающий мир ты смотришь глазами какого-то наркомана под ЛСД. И пиксели. Очень большие пиксели. Порой даже не верится, что корявенькие модельки человечков могут так грациозно двигаться – анимация заслуживает стоячих рукоплесканий. Если художник пишет картину кистью, то Nidhogg нам предлагает написать ее шпагой – кровь неприятеля идеально подходит для нанесения последних штрихов на уже существующее полотно.

Вердикт

Все гениальное просто, не так ли? Nidhogg, несмотря на присущую ей простоту, может запросто завлечь игрока на несколько вечеров, а на вечеринках и дружеских посиделках эта игра всегда будет в центре внимания. Красочный пиксель-арт в сочетании с качественным, отточенным как лезвие меча, геймплеем – что еще нужно для скромного геймерского счастья?



TO PLAY OR NOT TO PLAY



Именно полотно. Графику игры вполне можно сравнить с искусством. Если бы автор проекта отрезал себе ухо, а лучше два – для верности, то я бы не удивился, если бы скриншоты игры через пару сотен лет были выставлены в какой-нибудь художественной галерее.

Нюхаем краски вместе

В Nidhogg можно играть, как в гордом одиночестве – благо, интеллект компьютерных болванчиков не дает заскучать, – так и в компании верных друзей. Второй вариант – куда веселее, особенно если организовать что-то вроде местной букмекерской конторы и делать ставки на победителя. Кхм... но, по слухам, без денег шпилить тоже невероятно весело. Nidhogg до своего релиза успела вдоволь наездиться по всяким выставкам да конференциям, отточив механику до блеска и застолбив за собой гордое звание одной из самых ярких игр для вечеринок. Единственное, за что можно было бы поругать создателя Nidhogg, так это за неприлично малое количество арен и полное отсутствие какого бы то ни было дополнительного увеселительного контента.

Tsetse

Град наград

Nidhogg представляет собой отличный пример того, как можно еще до релиза обрести настоящую славу. Задолго до выхода проект уже наделал шуму в инди-индустрии, получив множество наград, в том числе премии: Fantastic Arcade's Bloodsport of the Year в 2010 году, Nuovo на Independent Games Festival в 2011 году и Design на IndieCade в 2013 году. Если ты о них никогда не слышал, знай – это очень почетно.



КИНО ЛЕГОЛИЗАЦИЯ НТЫ

LEGO

THE LEGO
MOVIE
VIDEOGAME

Жанр:

action-adventure, arcade

Разработчик:

Traveller's Tales, TT Games

Издатель:

Warner Bros. Interactive
Entertainment

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 512 МБ
Видео: GeForce FX 5900XT/
Radeon X1300 256 МБ
8 Гб на жестком диске

PC



PC | PS3 | PS4 | PS Vita | X360 | XOne | Wii U | 3DS

Джек Воробей, Бэтмен, Индиана Джонс, Фродо, Дарт Вейдер, Гарри Поттер... Каждого из них в свое время TT Games и Warner Brothers превращали в забавного пластикового человечка – персонажа серии LEGO. Но теперь все стало еще круче: разработчики создали леги-игру по мотивам... леги-фильма! Теперь ждем леги-фильм по мотивам леги-игры по мотивам леги-фильма и леги-игру по мотивам леги-фильма по мотивам леги-игры по мотивам леги-фильма. А теперь попробуй прочитать это, ни разу не сбившись.

Давайте без геройства

Быть героем круто и почетно. Но если такая участь выпадает тому, кто абсолютно не умеет совершать подвиги и спасать мир – это беда. Именно такая беда и случилась с нашим протагонистом – обычной леги-фигуркой, строителем Эмметом. Парня по ошибке принимают за мессию с синдромом штурмовика и назначают главным по борьбе со злом. Делать нечего, приходится закатывать рукава, собирать команду и идти воевать войну против ужасного тирана Лорда Бизнеса и его коварных планов.

Пласт массы

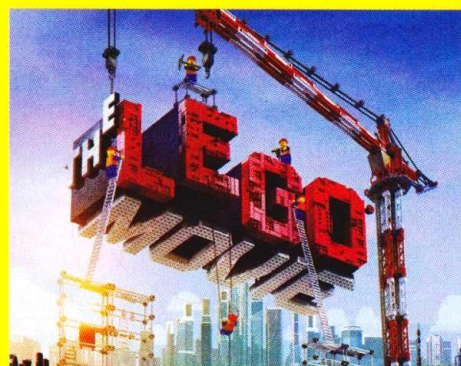
С помощниками Эммету откровенно повезло. Ему в отряд достались такие мощные воины света,

как гендальфоподобный маг Витрувиус, Супермен, Бэтмен и многие другие узнаваемые и уважаемые личности. Всего в The LEGO Movie Videogame мы встретим около 90 знаменитых героев, и у каждого, конечно же, будут свои уникальные пупер-способности. К примеру, Бэтмен подтягивает предметы, рушит конструкции и шутит шутками сиплым голосом, маг трансформирует свой посох в брусся и играет в салуне на пианино, Люси, напарница Эммета, демонстрирует чудеса паркура, свой полу-готичный прикид и разноцветную челку.

Ну, а сам главный герой-строитель является гордым обладателем отличной дрели и неплохого чувства юмора. Как говорится, чем богаты... вот вам, гады! В связи с таким разделением обязанностей, работать приходится в коллективе, по-

Кубики на больших экранах

В Великобритании The LEGO Movie беспощадно рвет своими желтыми ручонками всех кино-соперников. На момент написания статьи, история про приключения пластикового человечка Эммета получила поистине лопатно-камазный профит: кассовые сборы леги-мультфильма составили почти 115 миллионов долларов. Еще бы! Ведь там целая рота легендарных персонажей (Гэндальф, Бэтмен, Русалочка, черепашки-ниндзя, сборная NBA 2002-го года...) и драйва с экшеном – хоть отбавляй. Весело и взрослым, и детям.





сколько геймплей, по традиции, заточен, либо под кооперативное прохождение, либо – если ты forever элон – под постоянное переключение между доступными персонажами.

Сила в кубе

Конечно, прежде всего, лего – это кубики, и уже давно не только реальные, но и виртуальные. Поэтому трехмерная аркада The LEGO Movie Videogame завязана на всевозможных конструкциях, которые приходится ломать, создавать, и менять в угоду своим целям. Для этого на всех пятнадцати уровнях заботливой рукой геймдева для нас раскиданы детальные инструкции. В итоге, процесс проходит весело и не грозит превратиться в нудный долгострой.

У LEGO, как всегда, бледжек, кубики и вообще своя атмосфера. Но в данном случае радует, что, при полном сохранении духа серии, попкорнового экшена и динамики насовали щедро и во все возможные игровые места. Так что тебе предстоит не только методичное исследование уровней и выполнение обязанностей прораба на стройке, но и уйма забористых приключений. Погони на авто, задорные перестрелки из пистолетов и лазерных бластеров, вертолеты, прыжки, взрывы, шум и

грохот, полчища противников, внушительные боссы... Вся эта веселая каша с хлопьями больше напоминает какой-то Uncharted, а не степенную аркаду. И это действительно круто.

Маленькие гадости радости

Сложно представить лего-игру без множества маленьких пупырышек и приятностей. Вот и не представляй! Потому что в The LEGO Movie Videogame их полно – щедрые разработчики осыпают игрока вкусными шняшками, как из рога изобилия. Тут и открытые уровни, куда всегда можно вернуться за пропущенными бонусами, и увлекательные мини-игры, дающие подзаработать дополнительные очки, и излюбленное развлечение легоманов – возможность выкупить всех недостающих персонажей. Нельзя не отметить и странную тягу разработчиков к... штанам: здесь их можно находить, собирать и примерять. Тремя словами, радости полные штаны. Графика и музыкальное оформление, традиционно для леговских игр, на достойном уровне. Ну, и куда же без фирменного пародийного юмора и тонны пасхалок. А куда. Оставайся на месте, здесь полный all inclusive.

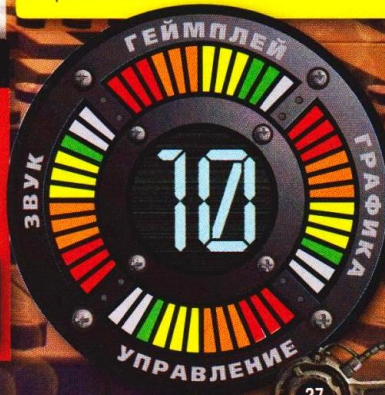
Александра [divinale] Дивина

Круче всех

Похоже, англичане являются самыми яркими поклонниками желтых пластиковых человечков. По крайней мере, в туманной Великобритании The LEGO Movie Videogame не отстает по популярности от своей киноверсии. В гейм-чарте игра обошла даже таких суперзвезд, как GTA V, Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4 и Assassin's Creed IV: Black Flag. Грубо говоря, мультяшная аркада LEGO неожиданно обскакала хардкорные AAA-тайтлы и победоносно воткнула свой зад в пупырчатый трон первенства.

Вердикт

На своем веку мы повидали уже столько «леголизированных игр», что все эти кубики и пупырышки у нас уже рябят в глазах. Но стоит признать, что The LEGO Movie Videogame – одна из лучших (если не лучшая) в этой серии. Яркая, динамичная, обладающая неплохим заковыристым сюжетом, она вызывает приступы умиления и порывы детской радости. А еще игра сдобрена целой корзиной пасхалок, забавными пародиями и гигалитрами отменного фирменного юмора. Скорее всего, тебе понравится. Лично мы радуемся, как дети.



СТАРАЯ СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД

Подумать только, целых 10 лет прошло с момента выхода оригинальной Fable. После осознания подобных вещей невольно ощущаешь себя старым, бородатым и ворчливым дедуганом. Проект подкупал своей сказочной атмосферой и неподдельным ощущением значимости своих поступков: все действия игрока влияли, как на мир Альбиона, так и на самого героя. Lionhead Studios решила напомнить седеющим геймерам о том, какие эмоции те испытывали 10 лет назад, а заодно, путем красивой обертки, заманить в сказку и более молодое поколение.

FABLE ANNIVERSARY

Жанр:
RPG

Разработчик:
Lionhead Studios

Издатель:
Microsoft Studios



X360

Темную сторону Силы я в тебе ощущаю

Для тех, кто за все эти годы обзавелся таким пассивным скиллом, как склероз, напомним сюжетную заправку. Безымянный мальчуган, проживавший в одном из поселков Альбиона, мечтал преподнести ценный подарок своей сестре на день рождения. Паренек из кожи вон лезет, пытается заработать хоть какую-то копейку, но его старания проходят даром. Родное поселение атакуют разбойники: десятки жителей мертвы, а наш храбрый протагонист вовремя успевает спрятаться. Отважный рыцарь решает приютить мальчугана, дабы сделать из него настоящего героя... или же злодея.

Ключевая особенность Fable никуда не пропала и в Anniversary. Игрок волен либо пойти праведным путем, переводя кошек через дорогу и снимая бабушек с деревьев, либо переметнуться на темную сторону силы, грабя, насилая и убивая всех на своем пути. Каждый твой поступок добавляет в копилку героя положительные или отрицательные очки, которые в конечном итоге повлияют на то, как будет выглядеть морда лица твоего протеже. Добродушный святоша может обзавестись нимбом над головой, милой мордашкой и голубыми глазами, в то время как настоящее исчадие ада получит пару демонских рожек, уродливые шрамы и ярко-красные зрачки.

ЖЕСТЬКУЛЯЦИЯ

Местами к добру и злу в Fable Anniversary относятся с заметной долей иронии. К примеру, поедание жареной курицы, испускание газов на главной площади города и вульгарные жесты приводят

к тому, что герой получает несколько негативных баллов и неприязнь окружающих. Кстати, именно обилие жестов смогло разбавить скучноватые диалоги с персонажами. В большинстве случаев наш парниша стоит смиренно, и из него трудно выдавить хотя бы одну букву, но когда ему в конце надоедает собеседник, он не откажет себе в удовольствии показать ему неприятный жест.

Ролевая составляющая игры отлично комбинирована со зрелищными боями. Только здесь можно создать уникальную смесь мага, воина и лучника, который при этом будет еще и иметь тело бывалого культуриста. Сотня разнообразных анимированных движений превращает бой в песню меча или пламени под аккомпанемент воплей противников. А вот камеру за 10 лет могли бы и доработать – проказница то и дело стесняется смотреть на врагов, предпочитая летать где-то в облаках, в то время как тебя будет разрывать на части огромный оборотень.

Картинка – просто сказка

С главной целью ремейка – вывести устаревшую графику на современный уровень – ребята из Lionhead справились на ура. Картинку переставили на рельсы Unreal Engine 3, прикрутили новые текстуры и присыпали все это новомодными эффектами. Вот только яркие краски классической сказки заметно потускли – в Anniversary нас встречает более мрачный и туманный мир Альбиона с приглушенными цветами. Такое впечатление, что разработчики словно намекают нам изначально перейти на сторону зла, чтобы окончательно погрузиться во мрак.

Влад Тучин

Вердикт

Anniversary – все та же старая добрая сказка, только с современной графикой и обновленной озвучкой. Отличный повод тряхнуть стариной и переиграть эту замечательную игру или же, если раньше не доводилось, наконец-то познакомиться с серией. Вот и сказочке конец, а кто слушал – в магазин. За новой покупкой.





TITANFALL™

ШПКАЛЬ!



DRAGON AGE III INQUISITION™





ШПИАЛЬ!

ШПИЛЬ!

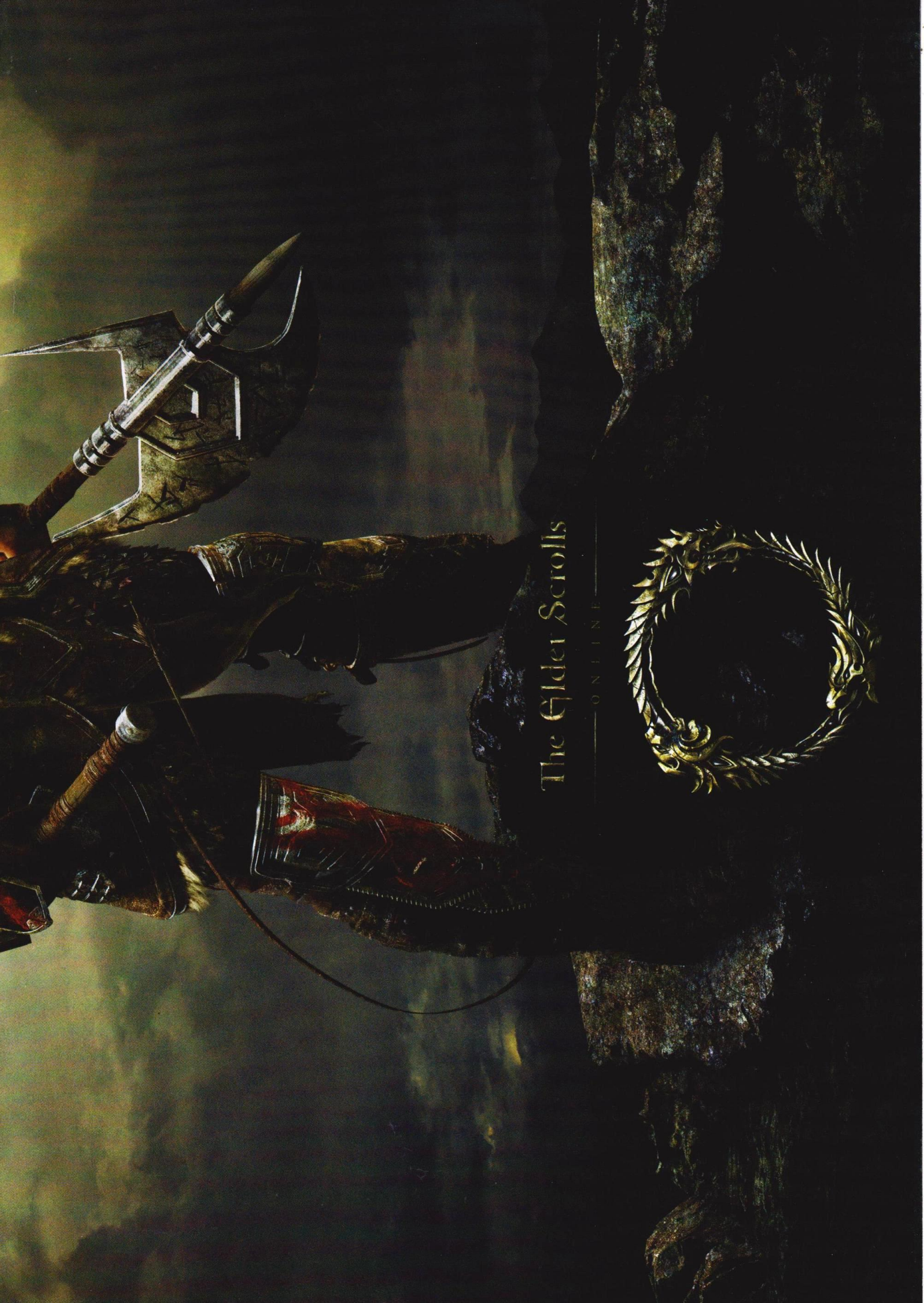


THE LEGO
MOVIE
VIDEOGAME



ИВАНЦЫ!





The Elder Scrolls

— ONLINE —

У ПОДРУГИ НА ДОСУГЕ

Я знаю, что ты делал прошлым летом... Играл в The Last of Us на своей PS3. Или же жалел, что у тебя нет PS3 и ты не можешь поиграть в The Last of Us. В любом случае, в прошлом году студия Naughty Dog своим творением в очередной раз доказала, что игры уже не только догоняют кино, но и во многом могут дать ему фору. Отличный сюжет и грамотная режиссура TLOU вкупе с интерактивностью выписали кинематографу мощный хук справа, повалив того на землю с вывихнутой челюстью. Танцуй, ибо разраб-ботчики принесли нам добавки.

За все нужно платить

Если большинство студий хочется поругать за их «две с половиной карты всего за \$9,99», то парням из Naughty Dog за дополнительный контент возникает желание расцеловать мочки ух. Во-первых, Left Behind – дополнение синглплеерное, а это значит, что мы получаем еще пару часов, не побоюсь этого слова (а ведь я еще тот логофоб), шедевральной одиночной кампании. Во-вторых, этот дополнительный контент, заранее извиняюсь за тавтологию, действительно дополнительный, а не вырезанный из оригинала, чтобы в дальнейшем срубить побольше бабла. Не купив DLC, ты, по сути, ничего особо не потеряешь. Но если все же немного раскошеляешься – получишь массу удовольствия, позитивных эмоций и искренних переживаний.

Героиня на героине

В Left Behind тебе предлагают сыграть за девочку Элли – спутницу Джозла. Дополнение можно условно разделить на две части. Первая рассказывает о событиях, которые произошли до оригинальной The Last of Us. Элли встречается свою лучшую подругу Райли, после чего обе сбегают из кадетской школы-интерната и отправляются на поиски приключений.

Вторая часть более близка к оригиналу, она заполняет пробел в истории Элли и Джозла, когда герой был тяжело ранен и нуждался в медикаментах. Здесь нас встречает уже знакомый игровой процесс с прятками и перестрелками, только теперь маленькая героиня совсем одна. Чтобы выжить, ей приходится буквально налету учиться стрелять из лука и проявлять смекалку. Сменив свой водяной пистолет на настоящий, девочка не стала другой и не повзрослела на пару лет, как по волшебству. Перед нами все еще немного неуклюжий подросток, только с пушкой в руках и непреодолимым желанием выжить и помочь близкому человеку.

Игра воображения

Left Behind – это дополнение-эмоция. История словно пропитана... человеческо-

стью что ли. Naughty Dog не стесняются демонстрировать свои режиссерские таланты, заставляя нас поверить в настоящесть виртуальных героев. Сцена в заброшенном торговом центре вызывает внутри какие-то невероятные чувства, заставляя вспомнить собственное детство. Девочки без конца дурачатся и веселятся, пытаются наверстать упущенное – вернуть детство, которого у них никогда не было. Один из ярких моментов – забавный и в то же время чрезвычайно трогательный эпизод с игровым автоматом. В отличие от подруги Райли, Элли никогда не играла в видеоигры, но, как назло, все автоматы в торговом центре оказались нерабочими. Тогда героиням пришлось проявить фантазию, чтобы сыграть в воображаемую игру.

Viper

Невеселые картинки

Как признался режиссер The Last of Us Нил Дракман, на сюжет игры серьезно повлиял комикс The Last of Us: American Dreams. Являясь таким экскурсом в прошлое Элли, American Dreams служит хорошим дополнением для понимания героини. Кстати, подругу Элли – Райли Абель – придумала как раз одна из авторов этого комикса – Фэйт Эрин Хикс. Нил утверждает, что изначально Элли должна была быть одна, когда ее укусили.



Вердикт

Бесспорно, Left Behind – качественное дополнение, которое, несмотря на крайне короткую продолжительность, полностью оправдывает свой ценник. Покупать или не покупать – вопрос немного спорный. С одной стороны, The Last of Us и без того является завершенным и самодостаточным произведением, с другой – игрокам, которые уже успели соскучиться по этой истории будет безумно приятно получить еще один ее кусочек.

ALIEN ISOLATION

Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Creative Assembly

Издатель:
Sega

Дата выхода:
ноябрь 2014 г.

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

НАМ ЧУЖОГО НЕ НАДО

Скептицизм. Пожалуй, это первое, что испытываешь по отношению к анонсу очередной игры по «Чужим». Особенно после громкого провала прошлогодней Colonial Marines. Но все сомнения и недоверие понемногу начинают улетучиваться, как только осознаешь, что Isolation – это все же проект не по «Чужим», а по «Чужому». Авторы вдохновлялись именно оригинальной кинолентой Ридли Скотта, а не пропитанным тестостероном сиквелом от Кэмерона. А значит, никаких морпехов, импульсных винтовок и огнеметов. Есть только беззащитный ты и один единственный Чужой. Тише-тише, в космосе никто не услышит твой крик...



Не ходи за мной, хороший мой

Неподдельный интерес к Alien: Isolation вызывает даже сама студия-разработчик, которая корпит над ним денно и нощно. Англичане из Creative Assembly, снискавшие любовь геймеров своей стратегической серией Total War, с трудом представляются в роли создателей экшна от первого лица, да еще и по «Алиену». Хотя назвать Isolation типичным экшном было бы преступлением – авторы клянутся всем самым ценным, положив обе руки на Библию, что нас ожидает пробирающий до мозга костей самый что ни на есть survival-horror.

И, судя по виденным жутким, в самом хорошем смысле этого слова, роликам, могу авторитетно заявить – ребята не врут. А еще ребята отсыпали нам денег, но это уже другая история. Нагнетание саспенса, ощущение опасности и чувство, что за тобой по пятам шастает огромная, ужасная, кровожадная тварь, будет ходить с тобой под ручку на протяжении всей игры. Чужого нельзя убить, закрыть в морозильной камере или объяснить ему, чтобы соблюдал личное пространство. От него, как и от военкомата, можно лишь прятаться и убегать.

Хочу к мамочке

Тесная, почти интимная связь игры с оригинальным фильмом не ограничивается общей атмосферой. Нет, она гораздо более личностная. Игроку предлагают взять на себя роль Аманды Рипли – дочери той самой Эллен Рипли. Пятнадцать лет прошло после событий, описанных в кинокартине Скотта. Пока мамаша валялась в криосне, ее дочурка нехило так вымахала и отправилась на поиски своей родительницы. Главной зацепкой стали слухи о бортовом самописце с корабля «Ностромо», который якобы находится на отдаленной космической станции под милым для слуха названием «Севастополь». Не удивлюсь, если там помимо Ксеноморфа героиня наткнется на плохих пьяных русских и медведей с балалайками. Что интересно, с исследовательской миссией Аманда отправиться на станцию не одна, а с целой командой, но путем нехитрых сценарных приемов ее все же разлучат с основным экипажем.

На чужбине

И вот, этот момент. Ты один на заброшенной космической станции. Вернее, не совсем один. Если бы... Где-то рядом бродит ОН. Ты чувствуешь

это спиной, затылком... вот уже и задницей. Присутствие чужого ощущается буквально физически. Встреча с тварью мордой к лицу будет последним, что запомнит героиня, прежде чем будет жестоко разорванной на мелкие кусочки. А потому ходить нужно тихо на корточках, еще лучше ползком, а при малейших посторонних звуках прятаться под стол или в специальные отсеки в стенах.

Кстати, о звуках и вздохах. На них Creative Assembly сделали особую ставку. Станция «Севастополь» еле-еле находится «на плаву»: на заднем фоне слышится монотонное гудение, периодическое постукивание и прочий шорох. В принципе, из квартиры моих соседей сверху подобное доносится чуть ли не каждый день, но когда в меха-

Культурная изоляция

Впервые об Alien: Isolation стало известно благодаря британскому министру культуры Эду Вейзи. Он еще в мае 2011-го посетил офис Creative Assembly, после чего написал в своем твиттере радостную весть: студия работает над новой крупной игрой по мотивам «Чужого». Правда, сама Creative Assembly не спешила с комментариями и громкими анонсами. Выдержав долгую паузу, затянувшуюся на два с половиной года, разработчики наконец-то сообщили о своем новом амбициозном проекте и представили кинематографический трейлер с собственными комментариями. А уже через пару дней в сети появился и первый геймплей.





Не чужой нам человек

Клайв Линдоп – ведущий дизайнер **Alien: Isolation** об игре:

«Мы осознанно сделали игру именно от первого лица, это позволяет сконцентрировать еще больше внимания на выжи-

вании. Необходимость делать выбор и контролировать свою реакцию на окружение будет постоянной. Вот, в один момент ты сидишь за стенкой, и ты в безопасности, но потом стандартное для человека желание осмотреться приведет к необходимости бежать. Играя от первого лица, ты словно сам попадаешь на корабль и принимаешь участие в путешествии. Тебе придется блуждать по кораблю, исследовать его, искать разные вещи. Это будет особенный опыт. Опыт выживания. Фильм выдержал испытание временем и до сих пор противостоит напору современных кинокартин – это означает, что и игра будет популярной. Все это благодаря тому, что ситуация, когда ты один на один с Чужим, представленная в первом фильме, позволяет получить что-то новое. И ты действительно сможешь получить новый игровой опыт. Мы создадим ситуацию, идентичную той, которую ты видел в фильме, но теперь ты сам станешь одним из персонажей этой истории. Понятно, что все отлично знают саму историю и персонажей игры, но особенностью стала именно схема происшествий. Мы добавили в игру то, что помогло бы достичь постоянной напряженности... Игрок не сможет получить все ответы в самом начале, он скорее получит массу вопросов, ответить на которые можно будет лишь в конце истории. Важную роль играет фактор страха. Страх станет частью игры и сюжета. **Alien: Isolation** постоянно будет тащить тебя вперед – в темноту и неизвестность. Некоторые ответы будут именно в этой темноте. Ты будешь постоянно чувствовать присутствие Чужого, он будет у тебя «за спиной».

нический шум вплетаются жуткие скрежещущие звуки – сердце переживает жить в свободную для поселения пятку. Во время обнаружения Чужим все вокруг словно замирает: слышится лишь бешеное сердцебиение героини и ее тяжелое дыхание. Будь готов ради этой игры в будущем раскошелиться на крутые наушники.

Отставной инстинкт

Даже не знаю, что больше пугает в **Isolation**: уродливая жуткая тварь с членообразной башкой или полная беззащитность и безоружность. Игры по «Алиенам» выработали вредную привычку избавляться от страха, выпустив по объекту его возникновения несколько очередей из винтовки. Здесь же ты машинально тянешься за пушкой, а ее нет. Где-то в штанах героини глубоко припрятан лишь детектор движения

и фонарик. В показанном отрывке последний совершенно бесполезен – свет только привлекает зверюгу. И мне даже страшно представить, в каких именно моментах он сможет пригодиться в будущем.

В общем, из полезностей у нас будет, по крайней мере на первых порах, только детектор – известная фанатам штукавина, показывающая местоположения врага. Идею постоянного интерфейса игровые решили вырезать и выбросить в открытый космос. Забудь о датчиках здоровья, маркерах, указывающих направление, и прочей ереси. Зыркнул на детектор: «Твари вроде нет, попробую перебежать вон к той стеночке». Обещают также подобие крафтинга, но опять же, собрать на коленке гибрида плазменного резака и пушки Гаусса, как это было в том же **Dead Space 3**, здесь не получится. Максимум – паяльную лампу.



Чужими глазами

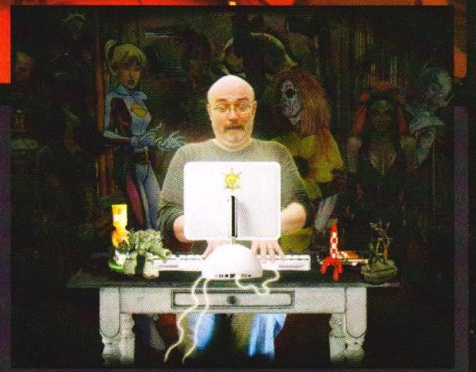
Уже на данном этапе только слепой крот смог бы не заметить, что Isolation претендует на гордое звание самой аутентичной игры по мотивам «Чужого». Фанаты оригинальной киноленты, исследуя станцию «Севастополь», наверняка будут периодически испытывать чувство deja vu. К примеру, заходишь в столовую, а в голове сразу же всплывают воспоминания о том, как у Кейна за обедом впервые случился приступ внезапной боли в груди. Чтобы еще ближе подобраться к атмосфере первоисточника, разработчики смотрят на будущее глазами людей из 70-х. ЭЛТ-мониторы, белые автоматические двери, тусклые лампы, обрамляющие стены помещения – все это кажется до боли знакомым. За такую маниакальную скрупулезность и внимание к деталям хочется пожать руки сотрудникам Creative Assembly. И крепко обнять. Да чего уж там, расцеловать «по-брежневски». Ты понимаешь, что находишься не на «Ностромо», но в то же время осознаешь – эта космическая станция стопудово из той же вселенной.

Prince



Космическая романтика

Сценарий Alien: Isolation парни из Creative Assembly доверили не абы кому, а опытному автору комиксов Дэну Абнетту (Dan Abnett). Его ты можешь знать по романам по Warhammer 40K или по работам для известного издательства Marvel.



Creative Assembly взгромоздили на свои плечи очень тяжелую ношу: мало того, что практики в создании сурвайвл-хорроров у англичан нет, так они еще и поставили перед собой довольно амбициозную цель – вернуть в сердца людей страх перед Ксеноморфом. Хочется им посочувствовать, после провальной Colonial Marines сделать это будет ой как не просто. Тем не менее, уже имеющаяся демка наглядно демонстрирует, что авторы идут правильной дорогой. Наклеывается настоящий триллер с атмосферой ужаса и ощущением постоянной смертельной угрозы. Ждем-с со смешанными чувствами предвкушения и опасения.

ОТКРЫВАЙТЕ, ИНКВИЗИЦИЯ

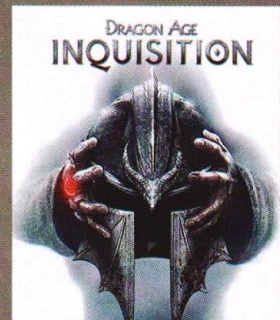
DRAGON AGE III INQUISITION™

Жанр:
RPG

Разработчик:
BioWare

Издатель:
EA

Дата выхода:
3 квартал 2014 г.



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Студию BioWare ты, конечно же, любишь и уважаешь. Как же можно не любить этих улыбчивых бородатых ребят, которые подарили нам серии The Knights of Old Republic, Mass Effect и Dragon Age? Хотя, за вторую DA гладить по лысеющим головкам канадцев явно не стоит, так как оказалась она тем еще... конечным результатом переваривания пищи. BioWare клянутся, что в Dragon Age: Inquisition не будет даже намек на запах удобрений. Зато будут крутые герои, огнедышащие драконы и фантастическая графика. Мы собрали воедино все доступные факты об игре и сейчас попробуем разобраться, что во всем этом правда, а что – чистой воды маркетинг.

Пытка с третьей попытки

Как ты уже мог заметить, в названии игры циферка 3 не красуется, и это не случайность. Под пытками разработчики сознались, что Inquisition связана с предыдущими проектами серии лишь общими штрихами да некоторыми персонажами. Одно можем сказать точно, перед тобой не приквел – действие игры разворачивается спустя пару лет после событий Dragon Age 2. Врата ада распахнулись, и нечисть прет в наш мир из порталов не хуже, чем из забитого унитаза. Тем временем игровые фракции и союзы сидят на попе ровно и ни черта не делают. Маги и храмовники заняты тем, что поливают друг друга матами да заклинаниями, тогда как решать истинную проблему некогда и некому. Ну, почти некому...

Драконовские методы

Тут-то на сцену и выходит загадочная организация под названием «Инквизиция», о которой никто нечего не слышал уже тысячи лет. Ее глава, и по совместительству наше альтер-эго в мире игры, – его величество Инквизитор. Он как Лукашенко – неподконтролен никому и вообще может творить все, что захочет! Но, несмотря на такое грозное прозвище, задачей игрока будет вовсе не выбивание сведений из NPC путем подвешивания вверх тормашками и отрезания сосков, а простое выяснение общего положения вещей: почему союзы не сотрудничают и не идут навстречу друг другу перед лицом реальной угрозы... Для разгадки придется побродить по ста-

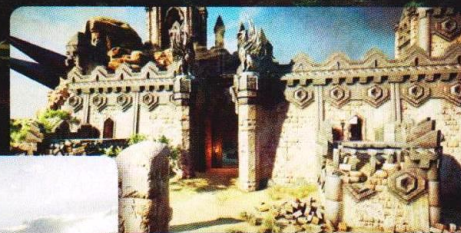
ринным храмам и крепостям, сражаться, общаться и ходить за ручку в составе партии.

Графнорожденный

Сотрудничество с компанией EA – это не только фактическое рабство. В этом есть и свои положительные стороны. К примеру, можно позаимствовать для своего проекта движок Frostbite 3 и переработать его под собственные нужды. Ожидать от игры настолько же детализированной картинке как в Battlefield 4 не стоит, поскольку сеттинг и масштабы у проектов совершенно разные. Тем не менее, Inquisition уже сейчас выглядит настоящей конфеткой: в комплекте потрясающие пейзажи, красочные, яркие эффекты. Когда персонаж идет с огненным мечом на дракона или маг кастует заклинание, вызывающее дождь из фаерболов, то невольно задумываешься: «А не сгорит ли от всей этой красоты мой компьютер?»

Накликать беду

Боевку к приходу инквизиции на наши экраны обещают полностью перелопатить. В своих интервью разработчики куда только можно и нельзя вставляют слово «тайминг». Тупое закликивание оппонентов здесь не проканает. Нужно будет постоянно подгадывать наилучший момент для атаки. Очередной увалень проявил небрежность, повернувшись к тебе спиной? Атакуем выродка! Враг держится на расстоянии, метая в героя копы и топоры? Бросаем в него гарпун и притягиваем к себе.



Get Over Here! Нужно будет крайне внимательно осматривать противников перед боем, да и во время – тоже, выискивая их слабые места.

Как бы это странно ни звучало, но оказать нам неоценимую помощь в неравной борьбе с преобладающими силами противника сможет сам движок Frostbite 3, позволяющий задействовать окружающий мир себе на пользу. Как тебе возможность прорваться через баррикаду и устроить недругам нежданчик или же повалить на врагов небоскр... ой прости, какую-нибудь увесистую халабуду? Особенности ландшафта тоже могут внести свои пять копеек в исход баталий: к примеру, по болоту группа двигается заметно медленнее, чем по свежесыпанной плитке.

Я на тебе, как на коне

Мир в Dragon Age: Inquisition будет большой. Просто здоровенный. Достаточно сказать, что размеры одного уровня будут сопоставимы со всей картой Dragon Age 2. Судя по показанным видеофрагментам, разработчикам неплохо удалось нагнать атмосферу всеобъемлющей войны. Вот, прямо на наших глазах захватывают целое поселение, рядом на берегу с кораблей высаживаются подкрепление, а где-то там вдалеке видны клубы



дыма догорающей деревушки. А ты стоишь такой на перекрестке и думаешь «Куда бежать-то?» Масштабы мира получились настолько велики, что BioWare пришлось добавить в игру ездовых лошадок – верхом дадут не только преодолевать обширные пространства, но и сражаться.

Твой дом – моя крепость

И немножко об экономике и строительстве. В Inquisition можно и нужно будет захватывать вражеские крепости и перестраивать их под собственные нужды: улучшать их для обороны, торговли либо шпионажа. В зависимости от выбранного направления, цитадель будет меняться внешне, и выдавать тебе разные плюшки и приятные бонусы. А если, к примеру, восстановить пару памятников инквизиции, то еще и поднимется моральный дух наших войск.

Самое вкусное мы, конечно же, оставили на десерт – речь идет о битвах с драконами. Да-да, твоя любимая «Фус-Ро-Да». По словам разработчиков, каждое сражение с крылатыми гигантами станет для тебя настоящим испытанием, а победа над ними – подвигом, о котором ты будешь гордо рассказывать друзьям за кружечкой теплого эля. В своих мечтах. Все драконы в игре уникальны, а каждый новый бой с ними будет проходить совершенно по-другому.

Артем [Abubak] Бойко

Гейм-парад

Какая же игра от BioWare да без интимных лобызаний и однополых связей. В Inquisition разработчики обещают хорошенько потрудиться над постельными сценами, подняв их на новый, более кинематографичный уровень. Главное, чтобы ребята не очень увлеклись, а то игра рискует превратиться в симулятор свиданий.

«Мы хотим обратить внимание не только на сам секс, но и на то, что он является кульминацией большого количества времени, проведенного с определенным персонажем. Так мы, я полагаю, придадим сценам зрелости и сделаем их более изящными», – с особым блеском в глазах говорит Джонатан Перри из BioWare.

Сладкоголосые дьяволы из BioWare своими обещаниями и преддемонстрационными роликами полностью вскружили нам голову. И мир огромный к нашим ногам положат, и крепость разобрать по кирпичикам разрешат, и драконов свирепых одолеть дадут. И, что немаловажно, больше никакой копиясты подземелий (да, это мы о тебе, Dragon Age 2). Ох, их устами да мед бы пить, но пока воздержимся от поспешных выводов и громких заявлений в духе «главный претендент на звание лучшей РПГ 2014». Тем более в этом году свет увидит приличное количество крутых ролевушек. Взять того же Ведьмака, например. Выдержит ли Inquisition конкуренцию, и не сожгут ли ее игроки на костре, как вторую часть, узнаем уже скоро.

The Elder Scrolls

ONLINE

Жанр:

MMORPG

Разработчик:

ZeniMax Online

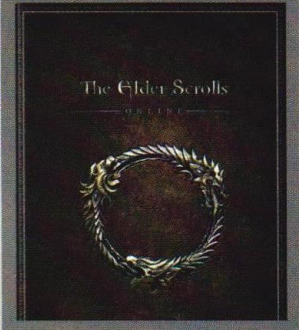
Издатель:

Bethesda Softworks

Дата выхода:

4 апреля 2014 г.

PC | PS4 | XOne

ВЗБИТЫЕ
СВИТКИ

Есть вещи, которые руками лучше не трогать. Например, бешеных собак, ртуть или Skyrim. По мнению многих ценителей TES, лучше бы Ник Конкл выбрал именно первый вариант (ну, на крайний случай второй). Но к великому фанатскому сожалению, вот уже пять лет он, то откручивает от The Elder Scrolls Довакина, то прикручивает надпись Online. А то вообще инородное тело какое-нибудь имплантирует. Настало время узнать, будут ли фанаты дразнить Франкенштейном TESO – дебютный проект от студии ZeniMax Online, людей, видевших как создавался Skyrim. Мы немного побегали в бета-версии Тамриэля и готовы поделиться с тобой первыми впечатлениями о редком представителе MMO, который хочет быть похожим на WoW. Забегая наперед, там все хорошо – жить можно.

Тили-тили-TESTo

Перед погружением в виртуальный мир нам традиционно дают поковыряться в настройках и создать собственное альтер эго. По количеству всевозможных ползунков и рычажков местный редактор может дать фору любой части одиночной TES. Покопавшись полчаса, из-под станка может вылезти действительно уникальное нечто, аналога которому ты не встретишь больше нигде. И да, наверняка этот вопрос волнует многих, – создать секси-шмепси эльфиечку с большими глазами и ногами от остроухих ушей здесь можно без труда. В общем, выбираем класс персонажа, один из трех противоборствующих альянсов, и да здравствует новый старый мир!

Фус-Ры-Нет

Завязка также традиционна для серии – на игрока накидывают тюремную робу и бросают в темницу. Но



спокойно отсидеть положенный срок нам, естественно, не дают (странно, почему? Как же хваленый выбор и вариативность?) Вскоре к нам в гости наведывается призрак: «Нео, ты избранный. Иди спасать Тамриэль, только не ешь больше разноцветных таблеток». И понеслась. Добро пожаловать в одну из трех стартовых локаций, где обосновались стороны противостояния. С этих пор гнать тебя по сюжетным рельсам уже не будут. Плевать, что на дворе война, – пора пройти по округе, собирая грибы-ягоды, дубася палицей крабов на побережье, – в общем, развлекаясь как положено. Территория огромная, пейзажи красивые, поклонники TES будут временами всплакивать – окружение то и дело будет напоминать им виденные раньше Скайрим, Морровинд и Сиродил. Самодельный движок ZeniMax Online выдает вполне неплохую картинку, временами покруче, чем у ненакрашенного Skyrim.

Тески?

Практически все квесты по качеству не уступают тем, что есть в однопользовательской серии The Elder Scrolls. Никаких намеков на бредятину вроде «Пойди в пещеру и убей там 12 муравьев, 6 пауков и 4 утконоса», которой любят злоупотреблять создатели других MMORPG. Все диалоги полностью озвучены профессиональными актерами, а задания интересны и вариативны. Если играть без друзей, то порой создается ощущение, что перед тобой вполне себе синглплеерный продукт. Ну, разве что пробегают иногда всякие vanadium_48 и lenka_kolenka.

Боевка в целом схожа с однопользовательскими играми TES, прокачка тоже недалеко ушла. «Левеланулись» – получили два очка: одно на атрибуты (здоровье, мана, stamina), второе – на абилки. Последних, к слову, тут уйма. По три ветки на каждый класс, плюс ветки крафта, расы, гильдии...

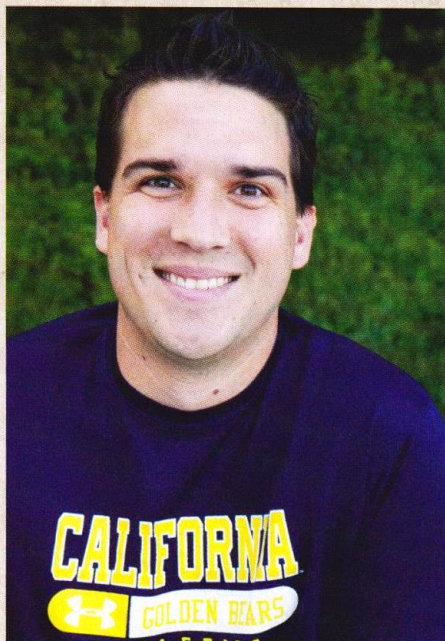
НеоTESанный

И напоследок главный вопрос. Нет, три вопроса. Что? Почему? И сколько? Вечно улыбочивые ребята из ZeniMax вежливо предлагают нам свою игру не только купить, но и платить им ежемесячно мзду за пребывание в их виртуальном мире. Приобретая TESO, ты получаешь туристическую путевку на один месяц в Тамриэль. Захочешь задержаться там подольше – плати денежку. После бета-теста лично у нас не возникло желания вот прямо бежать и покупать. Подождем, когда законсится.

Дадрический Prince

Интервью с главным геймплей-дизайнером TES Online Ником Конклом

Примечание: изначально это интервью занимало 8 страниц, но удалив из ответов Ника все слова «великолепный», «гениальный», «замечательный» и «наша великая студия», нам удалось несколько сократить объем текста.



Значит, это ты – тот парень, который главный по геймплее в TESO и не встал Фус Ро Ду?

Надеюсь, фанаты смогут меня простить. Потому что, хоть в игре и нет драконорожденных, зато там есть брутальная междоусобная война за престол. В самый разгар веселья неожиданно вторгается наш старый знакомый Молаг Бал, который решает присоединить Тамриэль к своему миру, а еще крадет у персонажа игрока душу. Молаг просто Дадздр, а это у них вместо «добрый день». Но это еще не все: самое время разбушеваться некроманту Маннимарко, и он немедленно разбушовывается. Все это происходит 1000 лет до событий Skyrim, и «драконьи крики» к этому времени остались только в легендах о далеком прошлом.

Эх, Skyrim... Отнял у меня 150 часов жизни. И телефон. И кошелек. Или это уже был не Skyrim?

На TESO рассчитывай потратить около 120 часов. Событий будет битком. TESO на одну половину состоит из дрызг, на другую – из интриг. Политическая ситуация постоянно меняется – в самом начале ты присоединяешься к одному из трех альянсов, и все твои успехи и неудачи отражаются на его доминировании в мире. Выборы, политические партии, вассалы гильдий... На закуску можно захватить какое-нибудь королевство, устроить во вражеском княжестве дворцовый переворот или сходить туда в гости с войной.

Вы точно делаете игру по «Свиткам», а не симулятор Украины? А если я ми-

зантроп-интроверт и не хочу никого видеть. Мне стоит держаться от TESO подальше?

Основной сюжет развесистый и эпический – мы старались держать марку серии. Он проходится в одиночестве. Но в паре с кем-то играть куда веселее. Мы поощряем командную работу, а в некоторые данжи меньше чем дюжиной откормленных крепышей входить не стоит. Другие игроки присоединяются к тебе только во время выполнения второстепенных квестов или когда ты свободно перемещаешься по нашему гигантскому миру, который мы слепили из всех предыдущих игр серии.

Только не говори, что вы запланировали исключительно пешую экскурсию...

Со временем можно будет себе купить коня или другую скотинку для заездов верхом. Ездовая живность всячески тюнингуются.

Увидим антигравитационную кобылку из «Скайрима», гордо покоряющую отвесные скалы?

Увы. Физика у нас гораздо «тяжелее». Там свои нюансы, связанные с большим количеством игроков.

Проезжая на лошадке по местам боевой славы, геймер почувствует, как по бородатому шлему стечет слеза ностальгии?

Неприменно. Вдобавок, можно будет посетить огромное количество достопримечательностей, упомянутых в книгах, которые разбросаны по миру Elder Scrolls. Так что стоит подготовиться к приступам ностальгии. Мир вокруг родной, знакомый, и ты станешь частью его истории. Почти как «Тамриэль має талант».

Готов поспорить, квесты нас ожидают в духе экстравагантного «найди-принеси» и диовинного «пойди-убей».

О-о-о... не просто пойдешь и убьешь. Сначала ты должен найти место, о котором тебе говорит квестодатель. А они разные бывают. Один укажет место ассасинации с точностью «джиписэса», а другой – «Иди на запад. Или на восток. Цель – около большого камня. Или дерева».

Ага, потом окажется, что на самом деле кокнуть нужно было мужика на юге у башни. Кроме увлекательных приключений в стиле «дорогой, я чего-то хочу», квесты еще чем-нибудь удивят?

Побочные миссии будут нелинейными, с разными способами прохождения опре-



Цифры TESO

50

на таком уровне можно прокачать все умения персонажа

120

часов продолжительность прохождения

200

игроков будет на карте одновременно

250

человек трудится над игрой

300

столько книг будет в игре

1000

лет до событий Skyrim

деленных моментов. Тот или иной исход задания будет влиять на изменение мира. Например, какая-нибудь деревушка сгорит или какой-нибудь хороший человек умрет.

Однажды я зашел в одну MMO, и там на экране было около трех миллионов иконок разных заклинаний, перков и, кажется, даже прогноз погоды. Почему у вас такой натюрморт не занимает положенные две трети экрана?

Потому что это гадость. Мы решили использовать поменьше элементов, чтобы не насиловать глаза игрока лишней мишурой. В отместку у нас есть очень удобный эргономичный интерфейс, в котором можно выбирать заклинания, предметы и некоторые абилки. При желании их все можно прокачать к 50-му уровню.

У меня есть желание, чтобы девушки, слыша о достижении мной 50-го левела, снимали с себя всю одежду и... Извини, я просто поделился. А вот в игре можно «поделиться» с другом абилкой?

Если ты о комбинировании умений, то да. Целитель размещает на земле лечащую союзников руну. Рецептов, извини, не выписывает. Зато маг в компании с воином выписывают страшных людей: первый создает огненную бурю, а второй заходит в нее и кастует умение «Вихрь» — получается огненный смерч, раскидывающий в стороны фаерболы.

Не хотел бы я просить «прикурить» именно у этих ребят...

Кстати, через абилки мы тоже прошли карательным огнем, убрав все унылые шаблоны, которые давным-давно пора выдворить из жанра онлайн-ролевых игр. Вместо всякого банального «Сократить урон на 5%» как везде, у нас действительно крутые умения с описанием вроде «Вызвать на головы грешников brutalный огненный шторм, сносящий все на своем пути».

Я смотрю, ты вознамерился устроить революцию в жанре MMO. Кстати, рекомендую при этом поджигать покрывала, очень эффектно.

Пришло время открыть страшную тайну. Игра — это именно Elder Scrolls Online, а не Elder Scrolls MMO.

Тем не менее, как вам пришла в голову такая кошунственная идея перевести «Свитки» в онлайн?

смеется

Однажды зло внутри нас победило. Мы решили сделать что-нибудь действительно ужасное и составили список самых кошмарных вещей в мире. На первом месте оказалось «Разбить сердце фанатам Elder Scrolls». На втором — «утопить всех котят мира в расплавленном свинце». На первое мы никак не могли пойти, так что я набрал ведро котят, и тут мне приходит идея: а почему бы не сделать мультиплеер во вселенной TES? Идея TESO плавно эволюционировала оттуда.

Да вы, батенька, хипстер. Вон и от фритуплея отказались.

Мы делаем упор на качество, а фритуплей обычно его не подразумевает. Да и продавать отдельно какие-нибудь мечи по пять баксов...

Сама концепция игры тоже прет против мейнстрима?

На этапе препродакшена мы выписали ряд идей в два столбика – что бы мы хотели видеть в классической части игры и что – в MMO. И самое интересное совместили в TESO.

Например, у нас есть сингл и PvP-режим. Во «все на всех» такое огромное количество контента, что вы такого не видели вообще никогда! Можно будет захватить крепость для своей Гильдии, а если не получится взять штурмом – разрушить. Ну, и одиночный режим прикрутили, чтобы обидчивые соло-игроки чего доброго не стали искать мой дом, захватив факелы.

А что можно будет захватить в Тамриэль из средств ведения политических дебатов?

В общем-то, классический набор колюще-рубящего оружия, заклинаний, посохов и прочей утвари. Экшн прилагается в полном комплекте из скайримовской выправки. Вот этого вот, когда ты стоишь напротив другого игрока и несколько минут колошматишь по кнопкам, не будет. Чередуя удары и блок в лучших традициях. Кстати, у нас нет ограничений по уровням, так что какой-нибудь крутой меч 20-го уровня больше не будет занимать место в кармане, ожидая пока ты прокачаешь недостающие 19.

Это классно! Говорят, в игре будут классы, как в классических частях серии?

Совершенно верно, но это не значит ровным счетом ничего. Мы прописали че-



Если тебе нравился крафтинг в Skyrim, то да – у нас что-то в этом духе. Ковать можно будет и оружие, и доспехи, причем мы подумываем ввести возможность декорирования брони.

На данном момент я вижу, что рога-тость шлемов уже повысилась. А что с алхимией?

Рецептов не будет, будут сплошные эксперименты! Чем больше игрок будет этим заниматься, тем точнее сможет предугадывать конечный результат.

Прямо как студенты-выпускники. Юрист работает автослесарем, биолог – менеджером... Стоп, работающий студент – это ведь мифическое существо. А в вашем зверинце, вижу, много новых лиц. Если это, конечно, лица. Они хоть сдачи дать смогут?

Монстры, по сути, способны проделывать те же трюки, что и игроки. В случае чего, они могут объединяться в группы и частично используют свои хитрые искусственные мозги. Допустим, чудовище, способное лупануть издалека, обязательно будет держаться на расстоянии.

Среди увиденных мной была парочка совсем дерзких ребят. Один, похоже, появился после скрещивания Буратино, пугала и лобстера. К таким нужно соваться, только хорошенько подготовившись. Собственноручно. Крафтинг обрадует?

Я уже предвкушаю. Пойду в поле, наловлю бабочек, накрошу яблок, соберу цветочков, закину все это в котел и буду представлять, что я тамриэльский Хайзенберг... Кстати, это правда, что Брайан Крэнстон из «Во все тяжкие» озвучил одного из игровых персонажей?

Нет, но мы на самом деле пригласили кучу звезд. Наши герои говорят голосами Альфреда Молино, Кейт Бекинсейл, Малькольма МакДауэла и Майкла Гэмбона. Плюс, известная певица Малука исполнила главную тему для нас.

Ладно, спасибо большое. Расскажи напоследок, чем ты больше всего гордишься в TESO?

У нас будет рыбалка! Различные типы наживки, и можно ловить кучу всякой разной рыбы!

Khaj-Tosin

На главный вопрос: «Стоит ли уже заготавливать чемоданы для переезда в Тамриэль?», мы ответим коротко – пока не спеши, но загранпаспорт можешь потихоньку оформлять. Абсурдная идея с переходом «Свитков» в онлайн после продолжительного проживания в Тамриэле во время бета-тестирования нам уже кажется не такой уж и абсурдной. Более того – нам понравилось. The Elder Scrolls Online очень удачно сочетает в себе то, за что мы любим одиночную серию TES, и элементы MMO. Другой вопрос, не погубит ли проект ежемесячная абонентская плата? И он пока остается открытым.

ЖЕНСКАЯ СУЧНОСТЬ

Почему-то весь интернет считает, что девушка-геймер — это особь, которая сидит у компа обязательно в труселях, с котейкой на коленках и играет в какое-нибудь няшное и незамысловатое ми-ми-ми. Но сие отнюдь не правда! Ты же не считаешь парня, который изредка играет в пасьянс, настоящим геймером? Так вот, и среди девушек есть те, которые не прочь порубиться во что-нибудь посерьезней «Веселой фермы» и «Симс». Поэтому в честь Международного женского дня весь коллектив «Шпиль!» дарит тебе, юный падаван, свой козырь в рукаве — список игр, которые выжили в сражении с женской логикой и открыли нам вселенскую тайну о том, чего же на самом деле хотят эти странные создания.

Наши ряды редеют?

По статистике, уже более 47% геймеров составляет прекрасная половина (это значит, что у одного из двух игроков есть грудь!), что не может не радовать. Ведь так приятно осознавать, что где-то еще на планете в эту же секунду сидит девушка и читает эти строки на одном с тобой дыхании, а дочитав, пойдет и отрубит кому-нибудь голову... в игре, конечно же. Однако, увы, как и в реальном мире, в виртуальном никто из мужского пола так и не смог проникнуть в сложную женскую натуру. Как ни прискорбно осознавать, но понять девушку-NPC легче, чем живую. Конечно же, мы планировали преподнести тебе идеальный дамский топ на блюдецке, но женщины на то и женщины, чтобы постоянно менять свое мнение. Поэтому мы можем лишь толсто намекнуть тебе на то, во что им будет интересно играть.

Своя атмосфера

Быть мужчиной круто, так как их взаимоотношения просты как двери: для решения любой проблемы достаточно двух вещей — правого и левого кулака. Именно поэтому большинство «отличных» по версии мужской половины человечества фильмов и игр основываются именно на драках. Чем лучше мордобой, тем приятнее будет сигарета по его завершению (типичная

женская логика — прим. глав. редактора). Отличная графика, изощренный арсенал и красочные поля битв — что может быть лучше? Но, увы, девушкам мясистое побоище очень быстро наскучивает. Им ведь жизненно необходимо построить витиеватый план убийства, подготовка и организация которого принесет больше удовольствия, чем само убийство.

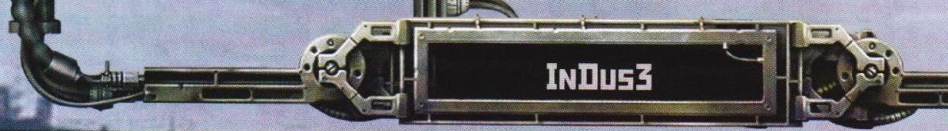
Однако не стоит думать, что дамам чуждо хорошее мочилово. Иногда у милых созданий тоже бывают моменты, когда хочется крошить-кромсать всех и вся во все стороны. Но при этом они более склонны к играм, в которых нужно проявлять смекалку: платформеры, стелс, всевозможные стратегии и адвенчуры. Поэтому при первом знакомстве можно смело заводить разговор о Rayman Legends, Super Mario 3D World, Dishonored, Assassin's Creed, Tomb Raider. А уже потом узнавать имя незнакомки и просить ее телефончик.

Юлия Сидорчук

22 года

Хоть по мне и не скажешь, но я люблю слэшеры, шутеры и прочие жанры, в которые якобы не играют девушки. Не люблю стратегии, так как они слишком медленные. Сперва большинство удивляется моим предпочтениям, но потом привыкают.

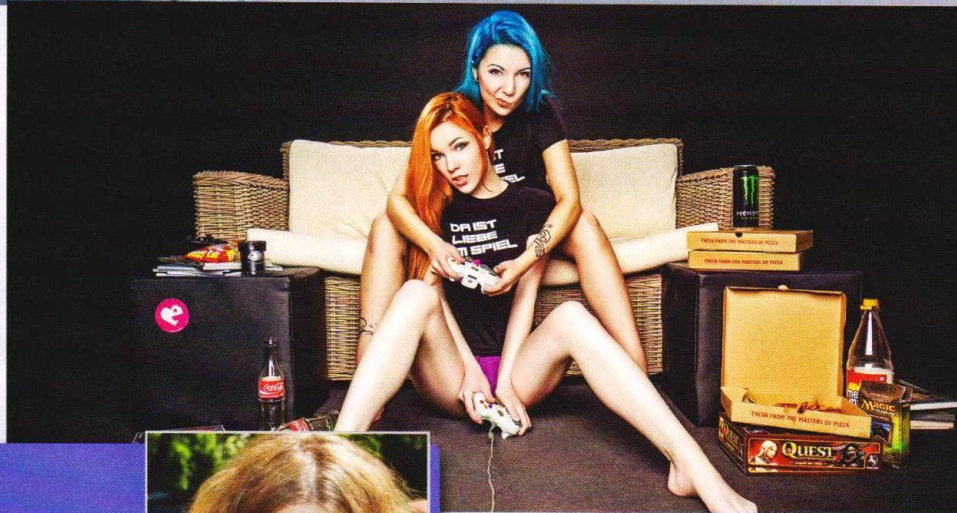




С глазу да в глаз

Всегда помни, что игра против кого-то является одним из основных факторов, который может заинтересовать геймершу, ведь возможность утереть кому-либо нос является слишком большим искушением для любой девушки. А потому можешь смело предлагать даме игру «один на один» и не забывай, что внесение приза за победу и наказания за проигрыш еще больше раззадорит барышню.

Так что мчись в ближайший магазин за любой игрушкой, в которой можно устроить бой без правил друг против друга (напри-



Таня Капралова

22 года

Странно, что девушка-геймер сегодня считается редкостью! И да, мы не играем толпами в «Симс». Игры, как фильмы или книги — они рассказывают свою собственную историю, в которой ко всему можно еще и участвовать.



мер, Mortal Kombat или Need for Speed), устели игровое ложе лепестками роз, зажги благовония и запусти оптимальную для романтического вечера игру.

Тактический ход

Ни для кого не секрет, что женщины любят править. Дай им волю, они покинут свои кухни и захватят мир. Поэтому девушки часто расслабляют свой мозг, напрягая умы другим. И, о слава тебе, великий геймдев, за то, что подарил нам стратегии, ведь это словно спасительный щит Капитана Америки, который ограждает искусственным обществом реальное от женских козней. В игре девушка может построить целый мир, чтобы заставить страдать своего героя, которого назвала именем бывшего. Да так, что властелин девяти огненных кругов почувствует себя рогатым первоклассником.

Наш тебе совет: запасись на черный день Total War или StarCraft II, чтобы беду отвлечь от своих плеч.

Змеинное кодро

Как не прискорбно это осознавать, но девушки страх как не любят сотрудничеств. Для них мультиплеер подобен аквариуму с хищными рептилиями. Уже с пеленок в

девочке зарождается властность, а потому допустить к пульта управления кого-то еще для нее является чем-то неприемлемым. Конечно, в этом правиле есть и свои исключения, но в основном коллективное избиение противников чаще всего встречается, когда девушки создают конгломерат мести про-

Марина Антонюк

22 года

Обожаю игры, хотя и «выкупила фишку» сравнительно недавно. Они невероятно затягивают! В последнее время графика и сюжет становятся с каждой игрой все лучше, поэтому остановится просто невозможно.



тивоположному полу. В этом случае от этой армии голосистых баб лучше держаться подальше. А еще лучше — сменить сервер.

Опираясь на вышеизложенные факты и личный опыт, можем сделать вывод, что не стоит надеяться завести знакомство с прекрасным полом в таких играх, как Battlefield, DotA и им подобных.

Форменное издевательство

Женщины любят все красивое — факт, доказанный британскими учеными

(а еще британские ученые доказали, что британские ученые могут доказывать). Врожденная обостренная любовь ко всему прекрасному усложнила жизнь многим представительницам слабой половины человечества в самом начале игровой индустрии. Подумать только, разработчики лишь в 1997 году догадались, что, возможно, отсутствие влечения к играм у женщин может иметь свое логическое объяснение. Проверить свою теорию они решили, создав простенькую, но красочную игру Barbie Fashion Designer. И, о чудо, всего за год продали 600 000 копий! И тут их осе-

нило — девушки не играют по двум причинам: чрезмерная жестокость и отсутствие эстетики в играх. Барышни могут часами оформлять своего протагониста, дабы уделить своих соперниц не только изощренно, но и красиво.

Хочешь конкретики? Пожалуйста. Слабый пол падок на игры, в которых есть хотя бы один протагонист с аппетитными формами. А потому внимательно присмотришься к Bayonetta, Tekken или Soul Calibur.

★★★★★

Если чужая душа — потемки, то чужая душа девушки — это многоярусный, хитроумный, заковыристый, невообразимых размеров лабиринт, войдя в который, ты рискуешь потеряться навсегда уже после первого поворота. Надеемся, после прочтения данной статьи, ты доберешься хотя бы до второго, а если очень повезет — то и до первого перекрестка. Главное — не забывай почаще сохраняться.

Дарья Бережнева

Алла Довгало

22 года

Помните времена, когда винчестер был портативной флешкой? Тогда и началась моя геймерская эра. Прошли годы, и я не изменила своему детскому желанию «хочу делать компьютерные игры!». Так для меня наступила эра геймдева. И теперь я геймдизайнер. Работа сложная, но увлекательная. Ждите релиза Haunted Legends: The Dark wishes.



ПОЗОВИКА. Я ПРИДУ

Мы так и сделали – позвали Вику на свидание под видом интервью, и она действительно пришла. Правда, не в черном облегающем костюмчике, как мы надеялись, но зато с вкусным подарком. Доедая торт, нам удалось задать девушке немного вопросов и даже взять ее телефончик. Вот только после угроз заявить о краже в милицию мобилку пришлось вернуть...



ИНФО

Вика Баранник

Возраст: 19

Родной город:

Днепропетровск

Образование: учится на 3 курсе НГУ на эколога

Любимые фильмы:

«11 друзей Оушена» и «Поймай меня, если сможешь»

Любимые игры:

Prince of Persia, Tomb Raider, The Elder Scrolls, Rogue Legacy, StarCraft, Don't Starve

Вредные привычки:

слишком много спать



Привет! Здорово выглядишь. Гораздо лучше, чем вчера... Извини, мы не сильны в комплиментах... Что можешь рассказать нашим читателям о себе? То, что не можешь – тоже выкладывай, тут все свои, не волнуйся.

Приветики! О себе, конечно, рассказывать тяжело, но я постараюсь. Высокая, худая, короткостриженная. Не люблю длинные патлы. Также терпеть не могу платья и юбки – готова одеть только для косплея. Люблю смотреть реакцию продавцов, когда покупаю компьютерные игры, особенно когда они пытаются мне продать «Симсов» или с удивлением спрашивают «Вам на подарок?» Люблю игры с самого детства.

Мы, кстати, тоже. Особенно салочки и казаки-разбойники. А почему косплей? Почему не кружок кройки и шитья, например? Или, на худой конец, испытательница мебели?

Кстати, кройка и шитье – вещь очень нужная для косплея. Почему именно косплей? Во-первых, это безумно интересно и весело. Ты выбираешь персонажа, потом, со временем, понимаешь, что хочешь косплеить другого, потом, если руки растут из того места, начинаешь шить...шить... много шить, потом перешивать...

Действительно, безумно интересно и весело. Продолжай.

Хм... Далее идет процесс создания оружия и брони из материалов, которые жалко было выкинуть после ремонта. С каждым днем, когда приближается какой-нибудь фестиваль, квартира превращается в склад стройматериалов. Во-вторых, косплей позволяет найти новых друзей из других стран и городов, дает почувствовать себя на месте своего любимого персонажа, полностью перевоплотиться. В общем, делает жизнь интереснее и ярче.

Полностью с тобой согласны. Мы также любим переодеваться в различные костюмы сказочных персонажей, но обычно делаем это по ночам и не на людях. А как восприняли твои хобби родные, близкие, домашние животные? Прохожие нормально реагируют, когда ты разгуливаешь в своих нарядах на улице, или начинают креститься и угрожать, что сейчас вызовут милицию?

Родные воспринимают очень даже хорошо – всегда меня поддерживают и помогают. Даже когда я не в косплее, то могу привлечь к себе внимание прохожих. Так как помещения для репетиций как такового у нас нет, нам, косплеерам, приходится подыскивать другие варианты: парки, скверы и даже парковки. В таких ситуациях мы из-

рядно веселим людей. Например, когда ты 30 раз целишься в голову человека аптечкой и орешь «Booker Catch!!!», не обратить внимание на такое просто невозможно.

Еще бы. Особенно человеку, в чью голову эта самая аптечка попадет. Чем занимаешься помимо косплея? Про работу на ЦРУ в качестве агента под прикрытием можешь не рассказывать, мы и так в курсе. Может еще что-нибудь интересенькое?

Очень люблю рисовать и путешествовать. Уже побывала во многих уголках Украины. Смотрю аниме в больших количествах. В конце всегда плачу. Не так давно начала играть в настольный Warhammer 40K. Сильно выделяюсь среди бородато-патлатых чуваков, которые постоянно орут «ЗА ИМПЕРАТОРА!!!» или «КРОВЬ КРОВАВОМУ БОГУ!!!» Для себя выбрала расу Темных Эльдар (читай – эльфов), потому что с детства люблю темнокожих, остроухих и скрытных созданий.

Одно такое остроухое и скрытное создание, сидящее в бухгалтерии, нам до сих пор еще зарплату не выдало. Но не будем об этом. Это правда, что ты получила прозвище kROLL4aTINA (Крольчатина)? Кто и за что тебя так? Такое прозвище дал мне мой парень. Он хотел меня подразнить, так как я очень люблю кроликов. Но получилось так, что это прозвище мне очень понравилось.

Хорошо, что ты не фанатеешь от страусов... Хм... Мы всегда задаем девушкам на твоём месте какой-нибудь странный и нелепый вопрос, но на этот раз обойдемся без него. Спросим что-нибудь адекватное. Например, представь, что ты просыпаешься в теле парня. Твои первые действия? Ахах!) Ничего, по сути, не изменится. Та одежда, которую я сейчас ношу, отлично подошла бы и для парня. Мне и так говорят, что я веду себя как пятиклассник. Особен-

но, когда долго не могу одолеть очередного босса в Dark Souls.

Dark Souls? Что-то знакомое... Ох, ты ж еееежик... Мы совсем забыли, что у нас как бы игровое издание и все такое. Нашим читателям, наверняка, будет интересно, за какими именно играми ты предпочитаешь проводить свой досуг.

В данный момент как раз прохожу только что упомянутый Dark Souls. Поставила перед собой цель – во что бы то ни стало пройти ее до конца, как бы она не выводила меня из себя! Кто играл – тот поймет. Очень люблю инди. В них есть душа. Предпочитаю игры с нелинейностью, чтобы мой выбор обязательно влиял на дальнейшие события и концовку. Люблю Tomb Raider, хоть эта дура грудастая и не допрыгивает периодически – у меня даже где-то лежит коллекционка последней части. Бывает, появляется тяга поиграть во что-нибудь 8-битное: например Battletoads & Double Dragon или старые добрые «Танчики».

А по секрету могу вам сказать (переходит на шепот), что моей первой любовью был Эцио Аудиторе. До сих пор не могу оправиться от того, что в третьей части прекрасного и харизматичного персонажа заменили на неотесанную гориллу из леса!

Ну, старина Эцио просто уже совсем старым стал, не с тростью же ему по крышам бегать... Что же, думаем, что пора уже закругляться. Время не детское, 3:15. Может, напоследок пожелаешь нашим читателям что-нибудь приятное? Если не хочешь, не надо. Мы не обидимся (нагло врем).

Конечно, хочу! Дорогие читатели, желаю всем побольше отличных игр. Чтобы все прекрасно работало, летало на ультрах и не подлагивало, а оппоненты попадались всегда вменяемые и не очень матюкливые. И, по традиции, чтобы Гейб наконец-то выучил цифру ТРИ!



PLANTS vs. ZOMBIES 2

Жанр:
Tower Defense

Разработчик:
PopCap Games

Издатель:
EA Swiss Sarl

Android | iOS | Windows Phone

УГРОЖАЙНЫЙ ГОД

Мозг человека имеет поистине безграничные возможности. А еще он сытный, вкусный и полезный, особенно для зомби. PopCap Games отменно показали это в Plants vs. Zombies, которая, как и большинство их проектов, моментально стала культовой и принесла своим создателям не одну Ferrari в гараже. Но война партии зеленых с клубом любителей маринованных извилин еще не окончена. Так что достаем свою поливалку, удобрения и вперед на баррикады!



Сохни или сдохни

Домик уютный да соседи буйные. Не то, чтобы громкие, но опасные и подгнившие. Их много, они умеют одевать на голову ведра, а у нас... Эх, ни винтовки, ни рогатки, ни даже вантуза на худой конец. Зато есть семена, из которых появляются опаснейшие мутанты: беспощадные тыквы-убийцы да холоднокровные подсолнухи-киллеры. Бой между ними и зомбями проходит на аккуратно подстриженном газончике, упирающемся в асфальтовую дорожку, а вдоль дороги – мертвые с косами стоят! Ну, или с ведрами.

Вперед, в прошлое!

Немного разнообразия в затянувшуюся борьбу зеленых с гниющими решил добавить наш сосед Сумасшедший Дейв. Мужичок из подручных материалов соорудил автомобиль – этаким гибридом Дело-

реан и машины охотников за привидениями с круиз-контролем и искусственным интеллектом. Доев свой любимый тако, Дэйв решил выпендриться – переместиться на пару минут назад в прошлое, чтобы слопать его снова. Но, как это часто бывает в таких случаях, что-то пошло не так, и нашу компашку закинуло на несколько лет раньше, чем того ожидал Дэйв. Поправочка: на несколько тысяч лет...

Сорняки и дохляки

Сам процесс со времен первой части не претерпел особых изменений – было бы глупо ковырять и без того идеальную формулу. Перед нами знакомый Tower Defense: ходячие заморыши справа, цель их – слева, а меж двух огней – безжалостные, хоть с виду и милые растения. Но без пары-тройки новых свистелок, конечно же, не обошлось. Путешествуя во

времени, мы будем наткаться на совершенно разные миры: Древний Египет с зомби-мумиями, эпоха расцвета пиратства с ее «Йо-хо-хо, и бутылка спинномозговой жидкости», дикий и немного мертвый Запад. В зависимости от декораций меняется не только внешность зомби, но и их способности. Сами локации тоже умеют подложить свинью – чего только стоят песчаные бури, приносящие мертвецов на середину карты.

Вегетарианцам вход воспрещен

Растительность тоже набрала в количестве. Здесь, как и старые знакомые, так и новые улыбочивые лица вроде пальм-бумерангов. Самые же серьезные изменения коснулись баланса: солнышка теперь приносят 50 единиц ресурса, а не 25, как раньше, а благодаря интерактивным элементам можно отщипывать мертвякам головы, бить их током и даже выкидывать за пределы поля! Но больше всего веселья в игру добавляет особый витаминчик для растений, придающий им десятикратную мощь на пару секунд. Да, этих зеленых ребят лучше не злить – после такого трижды подумаешь, прежде чем отправляться вырывать бурьян на огороде.

Вердикт

Растения против зомби. Ну, а мы совсем не против, наоборот, очень даже за. PopCap сварили достойный сиквел, дополнив старую формулу новыми приятными плюшками. От этой игры просто невозможно оторваться. Plants vs. Zombies 2 должен загрузить каждый, тем более она совершенно бесплатна.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Из жизни растений

PopCap Games – веха в казуальной игровой индустрии. Для американского рынка имя так же звучно, как Blizzard или Valve. Основанная в 2000 году, она выдавала шедевры вроде Bejeweled, Heavy Weapon и Zuma, за что удостоилась места в Computer Gaming World Hall of Fame. 12 июня 2011 года компанию купила Electronic Arts, и нынче игры от PopCap издаются мобильным подразделением EA Swiss Sarl.



В УГОЛ, ЖИВОТНОЕ!

Период кубизма в современных играх способен породить совсем уж немислимые вещи. Разработчики, испив слишком крепкого зеленого чая, пытаются впихнуть невпихуемое туда, где ему явно не рады. Порой получается вкусняшка, порой – тихий ужас и беспросветный мрак. На этот раз к нам заглянула игра Франкенштейн, отсылающая на имя **MonsterCrafter**, в которой монстры рождаются нашими стараниями. Видимо, чай оказался слишком крепким.

Этот суровый, квадратный мир

Авторы **MonsterCrafter** так помешались на своих кубиках, что даже не удосужились придумать более-менее вменяемую историю. Нас вновь отправляют в далекое-далекое будущее, в котором все очень плохо – планету заселили уродливые квадратные монстры с непреодолимым желанием править миром и прививать всем вокруг любовь к кубизму. Наш герой тем временем получает шанс низвергнуть самого главного и фиолетового из них при помощи собственного кубического питомца. Мдя... кто-то явно пересмотрел «Покемонов», параллельно балуясь постройкой замков в **Minecraft**.

Кубометры счастья

Кубический стиль упрощает создание монстра, сводя его анатомию к базовым деталям. Ручки-лапки, ножки-зубки, глазички – монстра ведь делаем, а не зебру какую. Также не стоит забывать о том, какой силой природы чудовище будет владеть. На выбор огонь, вода и земля, плюс три дополнительных элемента: камень, электричество, «инопланетность». Чем дороже элемент, тем меньше ахиллесовых пяток будет у нашего монстрика. За питомцем нужно всерьез ухаживать, холить и лелеять. Кормить, спаивать жидкостями вкусными, играть в мячик. Кинешь ему подушку, а он прижался к ней и спит, прямо как мой отец после ночного дежурства. Уделять внимание питомцу нужно как можно чаще, желательнее после каждого пройденного подземелья. Иначе пет рискует превратиться в грустную панду. Поверь, кубическая панда – зрелище не для слабонервных.

Команда «Фас!»

И вот, милое кубическое чудовище весело топчется в ожидании битвы. Против нашего безобразия выходят существа немногим более красивые, но не менее опасные. Во время поединка особо напрягаться не нужно – тыкаем пальцем на врага и периодически – на спецумения. Зато выглядят схватки очень феерично – искры при ударе разлетаются во все стороны, а бонусы высыпаются фонтаном. Одним словом – лепота. Пока монстры обмениваются затрещинами и

применяют различные способности, их хозяева в это время хомячат все, что выпадает после удачной атаки: здоровье, золотые монетки, очки элементов, которые используются для проведения супер-пупер ударов. Компьютерный противник подбирать бонусы не научен, а потому победа над тремя оппонентами подряд – явление обыденное. Кстати, в **MonsterCrafter** также присутствует и мультиплеерный режим. Тут наш монстрик уже не будет выглядеть так нелепо и аляповато, как на фоне квадратных красавцев, созданных компьютером.

Стильно в кубе

Кубический стиль накладывает свой квадратный отпечаток на **MonsterCrafter** – внешность его можно назвать милой, но отнюдь не графичной. Впрочем, если ты не придиричив и во время сессии в **Minecraft** у тебя не идет кровь из глаз, то к картинке быстро привыкнешь, а угловатого питомца полюбишь как собственного кота/собаку/выдру. Однако стоит отметить, что игра довольно прожорлива к ресурсам за счет всяческих визуальных эффектов и прочих свистелок.

Вердикт

Такой вот боевой «Тамагочи» получился. Я тебя породил, я тебя и убью! Но сначала покормлю, выгуляю, искупаю, поиграю с мячиком. Ну, разве не няшка ^_^ . Сейчас привяжу ему розовый бантик и айда в подземелье монстров мочить.

Денис [FataMorgana] Зайченко



Братья по оружию

У студии **Naquatic** есть схожая игра – **GunCraft**. Тот же кубизм, но вместо угловатых монстриков нам предлагают собственноручно собрать не менее угловатое оружие. Кто с его помощью поцелит больше блоков, тот и победитель. Звучит банально, но затягивает невероятно.



Android | iOS | Windows Phone

MONSTER
CRAFTER

Жанр:
Simulator

Разработчик:
Naquatic LLC

Издатель:
Naquatic LLC



БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, ВЗРЫВНЕЕ

В небесах World of Warplanes замечен военно-транспортный самолет с обновлением 1.2, везущий пилотам на своих крыльях любви много новых радостей. В отличие от предыдущего патча, в котором разработчики ввели множество новых самолетов, данный апдейт не будет расширять парк доступной техники. Вместо этого внимание будет уделено изменениям, благодаря которым играть станет интересней и удобнее.

Пилотная серия

Самое смачное и жирное нововведение в геймплее – появление в World of Warplanes боевых задач, с которыми уже успели познакомиться танкисты. Теперь игроки, участвуя в воздушных боях, смогут выполнять различные задания (например, выполнить 10 победных вылетов или собрать 5 «Асов») и получать за это вкусные плюшки в виде игрового серебра, дополнительного опыта, оборудования для своих самолетов и даже «голды».

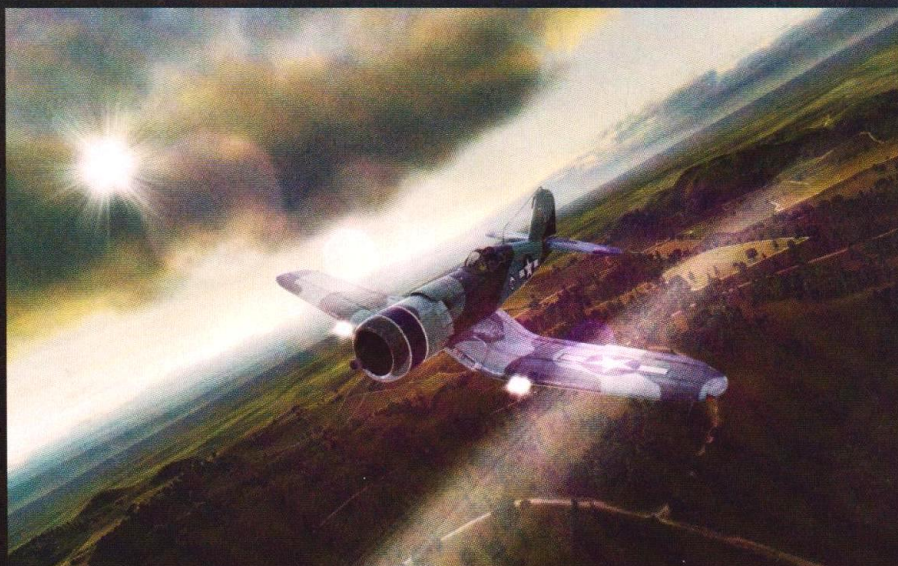
Также с патчем 1.2 в World of Warplanes наконец-то появится долгожданная функция расширенной послебоевой статистики. Ведь, согласись, всем интересно, сколько же урона они успели нанести, были ли «крыты», кто по итогам боя оказался круче всех, а кто стеснительно держался в стороне или, отважно протаранив врага, отправился в ангар, так и не принеся ощутимой пользы своей команде. Теперь все это можно будет узнать, зыркнув в специальное окошко после боя.

Наконец, третье новшество – функция записи и просмотра реплеев. Хвастаться своим мастерством пилотажа и стрельбы стало намного проще. Астрологи прогнозируют неделю VOD-оделов, прирост роликов

на YouTube удваивается! Ну и, по традиции, было проведено множество доработок в балансе и физике, чтобы еще немного улучшить игру на разных классах и ветках самолетов.

Во-первых, значительно перелопачена система видимости. Отныне у самолетов всех уровней и классов есть собственные коэффициенты, по которым рассчитывается их «заметность». Чем выше уровень – тем

сильнее бросается в глаза самолет, и наоборот. Благодаря этому снизится дистанция обнаружения, и баталии станут более динамичными. Самые незаметные – это, как и раньше, низколетящие штурмовики, но теперь в относительной безопасности будут себя чувствовать и самолеты низких уровней. А вот реактивные истребители отныне будут видны и за километр.





Улетная школа

Для новых игроков будет реализована отдельная «песочница» – недавно зарегистрировавшиеся пилоты будут участвовать в боях с такими же еще зелеными новичками, постепенно обучаясь азам пилотирования. Поклонникам коричневых плюшевых медведей и нагиба малышей – большой привет!

Физики Wargaming хорошененько потрудились над сохранением энергии и высотными эшелонами для разных классов и типов самолетов. С одной стороны, быстрый маневр не будет превращать стремительного коршуна в неповоротливую корову, с другой – нужно будет планировать свои действия более тщательно, если этот маневр уведет тебя с оптимальной высоты. Изменения в системе высотности более ярко проявят разные характеры легких истребителей: «виражники», обычно тусующиеся на низких и средних высотах, смогут без проблем помнить крылья упавшим к ним «высотниками», и наоборот – обитатель поднебесья в лице, например, тяжелого истребителя сможет легко увернуться от настырного, вскарабкавшегося к нему, легкого.

В 1.2 разработчики сделали заметный скачок в сторону реалистичности – шанс

отхренячить надоедливой вражине хвост или крылья заметно возрастет. Это значит, что уклоняться от вражеского огня придется гораздо активнее – лучше не добить кого-то, чем «потерпеть» серьезный урон и отправиться в ангар от одного удачного попадания противника. Особо поджимать хвост придется при виде врагов с крупнокалиберными пушками – один выстрел из 37 или 45-миллиметрового орудия – и твоя летающая посудина превращается в обычную посудину. Отдельный совет пилотам хрупких японских истребителей: крылатое выражение «порхай, как бабочка» теперь для вас будет особенно актуально.

В рамках борьбы с холодами также переработана механика пожаров: поджечь самолет можно будет попаданием не только в бак, но и в остальные части корпуса. Естественно, чтобы поджарить недруга до хрустящей корочки придется заряжать соответствующие ленты с шансом поджога. Для каждой части самолета установлены свои коэффициенты вероятности возгорания: к примеру, цельнометаллическое крыло без бака внутри, пытайся не пытайся, поджечь не удастся, а вот пилотам деревянных самолетов без огнетушителя ангар лучше и не покидать.

Эконом класс

Над экономикой разработчики также попотели: урон по самолетам более высокого уровня, чем у игрока, станет приносить большее вознаграждение, и наоборот. Еще одно важное улучшение – механизм начисления опыта и кредитов за противников, уничтоженных «критом». Если раньше игрок получал награду лишь за тот урон, который он непосредственно нанес стрельбой, и за сам «фраг», то теперь она будет начисляться из расчета всех очков HP, которые были у противника на момент гибели. Если ты оторвал врагу крыло – это будет равноценно расстрелу его до нуля. Логично? Логично!

Ну, и немного о прекрасном – о графике. В своем мешке с подарками свежий патч припрятал новые визуальные эффекты при форсаже, близких взрывах и пролетающих самолетах. Некоторые карты обзавелись новыми объектами, при этом многие старые – заметно подмарафетили. Быстродействие взлетело ввысь – летать в большой группе самолетов или прятаться в облаках отныне гораздо комфортнее. Благодаря внутренней оптимизации также шустрее начал работать ангар и, что особенно приятно, загружаться сам бой. Новоприбывшим игрокам (да и старичкам тоже) поможет новое звуковое оповещение при попадании в зону обстрела вражеских зениток – всегда лучше об этом узнать до того, как они пристреляются и начнут доставлять неприятности.

Обновление World of Warplanes 1.2 уже доступно всем игрокам на общем тесте – не упusti возможность попробовать не только новшества, но и познакомиться с разными ветками и моделями самолетов, ведь там прокачка идет очень быстро! Ну, а совсем скоро новый патч будет применен и к основному игровому серверу. До встречи в небе, пилот!

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

«Геймеров», которые шпилят на смартфонах и планшетах еще пару лет назад и за людей-то не считали, но в последнее время ситуация решила резко сменить выбранный курс – мобильный гейминг становится мейнстримом. Причин для всего этого безобразия всего две, но зато каких. Во-первых, как на Android, так и на iOS, словно грибы после дождя начали появляться очень хорошие игры. Много очень хороших игр. Ты будешь смеяться, но в недрах GooglePlay и AppleStore можно хоть каждый день откапывать для себя одну крутую шпилу. Во-вторых – качество самих приложений. На мобильниках уже как пару лет есть и свои премиальные гоночные серии и обалденные шутеры с графоном и вообще – все что душе угодно. Но как бы там ни было, с подобными играми всегда была одна проблемка... Управление. Герои нашего сюжета призваны эту проблему решить и превратить тебя в настоящего бога мобильных развлечений. Не бойся, больно будет только в первый раз...

SteelSeries Free Mobile Wireless Controller



SteelSeries – это в первую очередь бренд и знак качества. Их геймпад сделан из приятного на ощупь, матового пластика. Вот берешь его в руки и выпускать совсем не хочется, только гладить и гладить... А еще этот гаджет невероятно миниатюрный. Напряги воображение и

представь три приплюснутых спичечных коробка в ряд – это и будет SteelSeries Free. По размерам, конечно, не по дизайну. Весит кроха всего 54 грамма! Его можно закинуть в рюкзак и даже забыть, что он там спит, и здесь, правда, не совсем понятно, причислить ли это к плюсам или к минусам...

Тем не менее перед тобой – полноценный геймпад. Все кнопки, которые ты привык видеть на традиционных устройствах такого рода расположились на своих законных местах. Исключение составляет лишь верхняя часть геймпада: вместо двух привычных триггеров (которыми ты целишься и стреляешь) и двух бамперов имеем две продолговатые кнопки. Их исполнение не очень удачное, потому как нажимаются они туговато, но

привыкнуть можно. В любом случае с такой штуковиной ты запросто сможешь надрать далеко не одну задницу в любом сетевом шутере.

А вот за что тебе точно стоит расцеловать разработчиков (спокойно, собирать чемоданы и ехать в Европу необязательно), так это за просто «изумительные» аналоговые стики. Как и у больших консольных братьев, у этого геймпада они буквально выпирают из корпуса и приятно радуют своей шероховатостью (о да, детка!). Пальцы лежат удобно и не соскальзывают, благодаря чему ты получаешь абсолютно точное управление. Избавить шлюх в мобильной версии GTA 3 теперь можно куда прицельнее, а пока твой соперник в Shadowgun только пытается развернуться, ты уже наблюдаешь, как кровянища хлещет из его пробитой головоньки.

Рекомендация к покупке: 85%
Цена вопроса: 430 гривен

Mobilize It

С геймпадом любая мобильная игра воспринимается по-другому. Взрослее. Серьезнее. При желании ты можешь зайти еще дальше: купить медиаплеер на Android либо синхронизировать свой планшет с телевизором при помощи технологии Miracast. Но, на наш взгляд, это уже какая-то высшая степень извращения. Когда нам в голову закрадываются подобные мысли мы просто хлестаем себя плеткой по ягодицам.

Меня подставили!

Если ты приобретешь геймпад без паза, то нужно будет куда-то поставить свой смартфон или планшет. В этом случае тебе придется обзавестись чехлом с соответствующей функцией или же украсть в любой аптеке подставочку под брошюры. Мы за второй вариант.



Тебя провести?

Все гаджеты из нашего мегаобзора коннектятся к технике посредством «Синезуба», а значит, прокладывая по квартире никаких лишних проводов тебе не придется.



Samsung Smartphone Gamepad

Ты удивишься, но для такой серьезной компании как **Samsung**, со всеми ее миллионными миллиардами, это лишь второе устройство такого класса. Впрочем, нам денег представители компании не заплатили, так что мы сейчас расскажем о их геймпаде всю правду.

Первое, что бросается в глаза – не самые скромные габариты устройства. Контроллер словно всеми силами пытается догнать геймпад от Xbox 360. Но несмотря на такие размеры в Samsung умудрились по полной наладить со стижами – легче Dark Souls пройти на руле, чем управлять этими двумя «размазанными» таблетками. Расположение самих кнопок у геймпада, в целом, привычное. Из общей идиллии выбивается лишь клавиша «Game», которую прилепили специально для владельцев смартфонов марки Samsung. Сделана она для быстрого доступа к специальному магазину, где собраны все поддерживаемые данным геймпадом игры.

Но главная особенность гаджета – специальный паз, который готов захватить твой смартфон в крепкие объятия и долго держать в заложниках. Тебе больше не придется искать в каком-нибудь лесу опору для своей техники. Впрочем, есть и нюансы. К примеру, планшет сюда никак не



утрамбуешь. Да и держать такую конструкцию в руках уже минут через 20 становится напряженько, если только ты не Джейсон Стетхем. Кстати, Джей, привет. Мы знаем, что ты подписан на наш журнал. Тебе лично рекомендуем Samsung Smartphone Gamepad – как раз для твоих ручишь. И цену, думаем, потянешь.

Рекомендация к покупке: 50%
Цена вопроса: 1075 гривен



Moga PRO Power Controller



Еще один контроллер, который не следит за своим весом и формой, но, в отличие от Самсунга, совсем не комплексует по этому поводу. **Moga PRO Power Controller** взял да скопировал размеры и точное расположение кнопок с геймпада для Xbox 360, являющимся лучшим контроллером в мире. И не спорь с нами. Шпиль, как калькулятор, — всегда прав! Если коротко, то у этого геймпада практически идеальные стики, триггеры, бамперы и, если бы их сюда приделали, спойле-

ры. Все, что нужно для эволюции геймера обыкновенного в геймера мобильного.

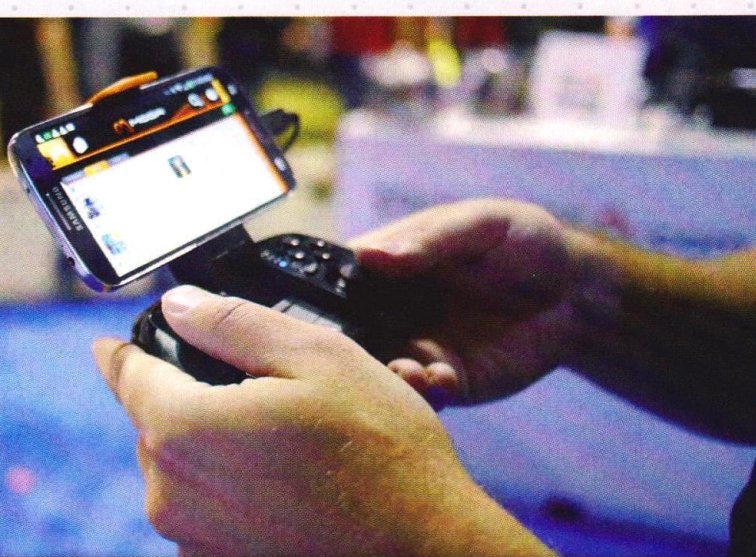
У Moga PRO Power также прогнозируемо можно обнаружить паз для твоих смартфонов/планшетов и в отличие от Самсунга он здесь не достается из недр, а просто откатывается с главной панели. Такой подход нам больше по душе.

Если продолжить сравнение с геймпадом от Xbox, то у MOGA внутри не батарейки, а аккумулятор. Да не простой, а специально обученный. При помощи

обычного USB-шнурка ты сможешь зарядить свою технику прямо во время игры. Производитель так расщедрился, что положил в комплект еще и неплохую подставку для планшета. Но самое главное — из всех представленных в обзоре геймпадов у MOGA самая обширная библиотека поддерживаемых игр. Список уже перевалил за сотню, с поддержкой всех основных громких тайтлов!

Рекомендация к покупке: 100%

Цена вопроса: 600 гривен + доставка



Поддержите меня?

Основная проблема портативных геймпадов — поддержка небольшого количества игр. Со старта продаж все модели поддерживают около 40 наименований — со временем список потихоньку расширя-

ется. Поверь, даже на старте гаджет будет работать с кучей крутых игрушек, которые ты хотел бы на нем испытать, вроде GTA или Asphalt. Но перед покупкой все же проверь список на сайте производителя.

Вывод:

Причина появления портативных геймпадов, это — ты... Да, именно ты, современный молодой человек, которого очень часто можно увидеть упершимся носом в экран своего смартфона во время перехода дороги в неподходящем для этого месте. Или в трамвае, на па-

рах, даже в компании собственных друзей (хотя мы искренне надеемся, что все не настолько плохо).

Резюмируя, ты должен определиться с двумя вещами. Во-первых, нужен ли тебе манюсенький геймпад либо большой с пазом для техники. А во-вторых, готов ли ты заказывать технику из-за

бугра. В любом случае, определиться нужно уже в самое ближайшее время, ведь оставаться за пределами трендов — себе дороже. Ну, а фаворитов мы для тебя выделили. Это SteelSeries Free и Moga Power. И да прибудет с тобой этот самый POWER!

Артём [Abubak] Бойко

МЫШИНАЯ ВОЗНЯ

Ты, наш верный постоянный читатель, уже наверняка знаком с фирмой Armaggeddon, которая специализируется на геймерских гаджетах. О девайсах данного производителя мы рассказываем тебе не случайно, ведь, на наш взгляд, продукция Armaggeddon ни в чем не уступает раскрученным игровым брендам. Более того, всегда радует более низкими ценами.

Чтобы доказать тебе и первое и второе, мы решили организовать сравнительный тест, в котором три лучших атлета от Armaggeddon сразятся с тремя самыми крутыми представителями фирмы Razer, о которой ты как минимум слышал. Для полноты картины мы специально взяли грызунов из трех разных ценовых категорий. Обиженным не уйдет никто! Разве что слегка униженным...

Armaggeddon Aquila vs Razer Abyssus



ный внешний вид, даже в рамках одной серии.

Как же заклятые враги поведут себя в играх? Мы вовсю рубились в последнюю Call of Duty и даже в бета-версию Titanfall и не заметили никакой существенной разницы. Armaggeddon вовсе не отстает по части отзывчивости. Забегая наперед, скажем, что это касается всех трех представителей компании в нашем тесте. К слову, максимальный показатель dpi (отвечает за чувствительность) практически одинаковый. У Аквилы – 3200, у Абиссуса – 3500, впрочем, данная разница не имеет ключевого значения. А вот наличие встроенной памяти у Aquila, способной запомнить кучу твоих личных профилей для различных игр, – это, согласись, куда более важно.

Для кого-то значимыми нюансами станут наличие запасных тефлоновых ножек (которые Razer продает по 90 гривен) и улучшенного шнура, который не перетрется даже через 5 лет (мы специально с особым усердием терли его об стол целую неделю – в итоге стол проиграл). Аквила также может похвастаться симметричной формой, отлично подходящей для левшей. В целом, по функционалу данная мышь полностью удовлетворит любого геймера, не претендующего на киберспортивные свершения. Чуть не забыли рассказать о главном – как мышата лежат в руке. Как

Aquila, так и Abyssus имеют форму подобную плоской и рассчитаны на маленькие и средние руки – геймерам с большими граблями лучше подыскать другие варианты. По удобству мыши находятся примерно на одном уровне. И вот тут на арену выходит их стоимость – здесь Armaggeddon кладет своего конкурента на лопатки.

Armaggeddon Aquila

- **Количество кнопок:** 3 + скролл
- **Макс. разрешение сенсора:** 3200 dpi
- **Ускорение:** 30 G
- **Индикатор dpi**
- **Встроенная память:** 64 КБ
- **Цена:** 280 грн.

Razer Abyssus

- **Количество кнопок:** 3 + скролл
- **Макс. разрешение сенсора:** 3500 dpi
- **Ускорение:** 15 G
- **Время отклика:** 1 мс
- **Цена:** 360 грн.

Начнем с представителя от Armaggeddon. Вот она, мышь начального ценового сегмента с гордым названием **Aquila**. Дизайн у гаджета невероятно смелый. В нижней части видим прозрачные прорезы, сквозь которые сочится приятное синее свечение, а вот верхняя часть грызуна может быть покрыта узорами в виде паутины, трещин и даже электрических разрядов. Причем все эти разводы доступны еще и в трех цветовых решениях.

Рейзер выводит на поле боя своего бойца – модель **Abyssus**. Дизайн без излишеств: черное исполнение с логотипом компании по центру. И вот тут мы потихоньку подходим к первому преимуществу компании Armaggeddon – разнообразие в дизайне. В то время как Razer, как и многие другие компании, придерживаются однотипного исполнения, у Armaggeddon у каждой мышки может быть абсолютно раз-

Armaggeddon Alien G9 vs Razer Imperator

Переходим к среднему ценовому сегменту и, по традиции, начнем с «Армагеддонов». В их бойце – **Armaggeddon Alien G9** – действительно прослеживаются гуманоидные черты. Тонкие светящиеся прорезы в верхней части мышки напоминают часть какого-то инопланетного костюма. Подсветка будет приятно радовать тебя по вечерам, и при этом она абсолютно не напрягает глаза. Светится мышка одним из 9 млн. возможных цветов. Это не шутка. Установив специальное программное обеспечение, можно самому выбрать любимый оттенок. Тем временем у **Razer Imperator** все тот же сдержанный дизайн: мышка выдержана в сером цвете, подсветка лишь в одном варианте.

Повышение в ценовом сегменте принесло нам парочку приятных фишек. Во-первых – у Alien возросла чувствительность и качество сенсора. Максимальное значение – 6000 точек на дюйм. Во-вторых – увеличилось количество дополнительных кнопок до шести. Этого точно должно хватить для того, чтобы повесить на грызуна кучу дополнительных действий, например, в твоей любимой онлайн-игре. У представителя Razer лишь четыре дополнительные кнопки, хотя многим хватит и этого. Но главная фишка нашего «инопланетянина» даже не в этом. В комплекте с мышкой идет специальный

барабан с грузиками, который вставляется прямо в сердцевину грызуна. Это позволяет регулировать вес гаджета, что для многих будет чрезвычайно важным фактором. У «Императора» же такая особенность отсутствует...

Еще одна ключевая особенность модели Alien – ее форма. Мышь короче Аквилы. Маленькая, но более толстенькая, выпуклая и упитанная. А еще у нее есть специальная впадина для большого пальца. На большинстве мышек ты просто прижимаешь его к корпусу и постоянно тратишь на это дело свою драгоценную микрозергию, в то время как в Alien G9 палец чувствует себя в этой резиновой норке как дома. Сказать то же самое про Razer Imperator не можем – здесь паз не очень глубокий, и палец в нем особо не держится. Зато у «Императора» есть своя особенность – возможность сдвигать две боковые кнопки. И снова хотелось бы обратить твоё внимание на ценовую политику компаний. Armaggeddon не так больно бьет по кошельку своих покупателей.

Armaggeddon Alien G9

- **Количество кнопок:** 8 + скролл
- **Макс. разрешение сенсора:** 6000 dpi
- **64 КБ встроенной памяти**
- **Набор тефлоновых ножек**
- **Картридж с 9 грузиками**
- **Подсветка** до 9 млн. цветов
- **Цена:** 475 грн.

Razer Imperator

- **Тип сенсора:** лазерный + оптический (система 4G Dual sensor)
- **Количество кнопок:** 6 + скролл
- **Макс. разрешение сенсора:** 6400 dpi
- **Регулировка положения боковых кнопок**
- **Цена:** 670 грн.



Armaggeddon AlienCraft II G13 vs Razer Mamba



смены режимов и профилей по центру... Кнопка для быстрой смены dpi на левой части глубоко внизу, и здесь же видим четырехпозиционный лед-индикатор, показывающий чувствительность.

Теперь посмотрим, что у Мамбы... Признаемся, она лупит по мозгам, начиная уже с коробки. Мышка находится в прозрачном стеклянном кубе на своеобразном пьедестале! И это действительно круто. Впрочем, нам почему-то кажется, что в итоге она будет лежать все-таки на столе, так что толку от всего этого, как от наших олимпийцев в Сочи. Ну, а дальше все традиционно для Razer: черный матовый корпус, логотип посередине и т.д. По количеству дополнительных кнопок Mamba также проигрывает – их у нее всего четыре.

Но главная особенность данных двух мышек в том, что они могут работать в беспроводном режиме! В компьютер нужно всего лишь воткнуть USB-передатчик – он настолько миниатюрен, что ты забудешь о нем навсегда. Сразу хотим опровергнуть некоторые слухи, якобы, при беспроводном соединении отзывчивость мышек падает. Можем тебя заверить, что наших двух титанов это не касается. Они работают одинаково хорошо в любом режиме и на

Настоящая битва титанов. Перед тобой две мышки с максимальными значениями сенсоров, спектром доступных функций и даже размерами. Рассчитаны они на крепкую, фермерскую руку, которая вырубает кролей одним ударом. Шутим, не беспокойся, они и под твою вполне подойдут. Тело героя от Armaggeddon на этот раз напоминает просто какой-то аэродром для инопланетных кораблей. На корпусе виднеются две красные «посадочные полосы», отвечающие за чувствительность мыши как по вертикали, так и по горизонтали. Да, в этой мышке их можно настроить отдельно.

На скролле (он, кстати, четырехпозиционный) также горят едва заметные огоньки. Вообще, количество кнопок и иллюминаций на AlienCraft II G13 впечатляет: две кнопки на левой боковой грани, две кнопки чуть сбоку от правой кнопки мыши, еще две кнопки для быстрой

Armaggeddon G13 Alien Craft 2

- **Макс. разрешение сенсора:** 5600 dpi
- **Количество кнопок:** 10 + скролл
- **Аккумулятор:** 1050 мА/ч
- **Проводное и беспроводное** bluetooth-подключение
- **Цена:** 950 грн.

Razer Mamba

- **Тип сенсора:** лазерный + оптический (система 4G Dual sensor)
- **Макс. разрешение сенсора:** 6400 dpi
- **Проводное и беспроводное** bluetooth-подключение
- **Ускорение:** 50 G
- **Цена:** 1340 грн.

внушительном расстоянии от компьютера. У Armaggeddon G13 этот показатель составляет 8 метров.

Но есть один нюанс. Мышки работают не на батарейках, а на небольших аккумуляторах, поэтому стоит быть готовым периодически ставить их на подзарядку. Если такая перспектива тебе не по душе, то тебя наверняка обрадует шнур, которым можно подключить свою ненаглядную к компьютеру более привычным способом. Его в комплект заботливо положили и в Armaggeddon, и в Razer.



Armaggeddon is coming!

Пощупав, заклавав, обнюхав все мышки и переиграв в десяток новых шутеров, мы пришли к выводу, что скоро действительно может наступить Армагеддон. Армагеддон для компаний-конкурентов,

которые не желают экспериментировать, а просто гнут свою линию на протяжении десятилетий.

Компания Armaggeddon в это время стремительно развивается и завоевывает сердца, руки и уши требовательных

геймеров. Продуманная эргономика, качественные материалы и, что немало важно, – адекватные цены. Не знаем как ты, но мы себе одну из этих мышек точно возьмем.

Артем Бойко

Nobunaga the Fool \ Нобунага – Величайший глупец

Студия: Satelight
Режиссер: Сато Хидэкадзу
Количество эпизодов: 12

Инь-

Смешались в кучу кони, люди. Некогда существовавшие высокие технологии, космические перелеты, роботы и прочая научная фантастика однажды оказались утеряны. С той поры Западная Звезда и Восточная Звезда утонули в бесконечных войнах и только два человека могут спасти мир – Жанна д'Арк и Ода Нобунага. Вокруг них вертится целое лоскутное одеяло из сказочных и реальных персонажей: начиная с Леонардо да Винчи и заканчивая королем Артуром. И плевать, что они жили в абсолютно разных эпохах. Авторам Nobunaga the Fool вообще чхать на здравый смысл – они весело ходят с абсурдом под ручку и едят на завтрак ересь, запивая бессмыслицей.

Если канарейка не поет, заставь ее (Хидэеси Тоетоми)

Разумеется, никуда не уйти от глупых условностей анимештампов. Хидэеси Тоетоми здесь вылитый клоун, Леонардо да Винчи обмотался трубой словно фрик, а у Жанны д'Арк вместо мозга – студень. Границы логического и дозволенного авторы вроде не перешли, если брать за рубикон японские масс-медиа, но, с точки зрения человека западного, на экране творится бред собачий. Напихали десятки персонажей со знакомыми именами, вот только вместо умудренных жизненным опытом политиков, ученых и изобретателей, нас встречает вереница гороховых чертей.

К сожалению, Nobunaga the Fool это далеко не постмодернизм и эклектика, коими являются, например, Bakemonogatari или одна из прошлых работ режиссера – Gankutsuou: The Count of Monte Cristo. В них тоже полно бреда и сцен столкновения героев из разных историй, но они действительно цепляли, были интересны и хорошо поставлены. В случае же Nobunaga the Fool получаем типичный проходняк со всеми возможными штампами жанра меха: глупый, но самоуверенный парень с великой мечтой



встречает не менее глупую девочку. Вместе они седлают гигантского супер-робота и отправляются спасать мир от великого зла. Разве что в данном случае спасать нужно сразу два мира, но на этом все новаторство и заканчивается.

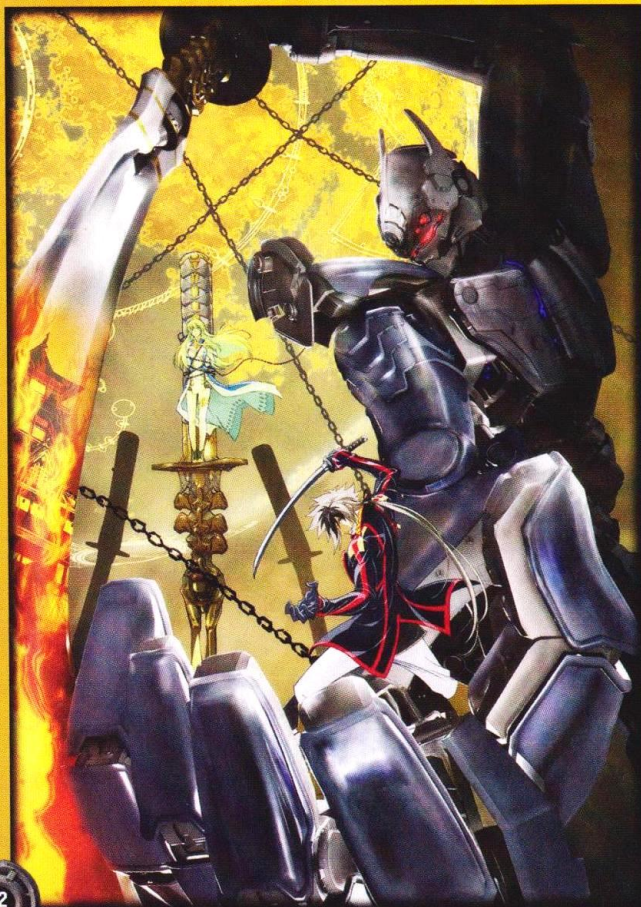
Если канарейка не поет, убей ее (Ода Нобунага)

Мало того, что подобное видено нами уже десятки раз, так еще и в этом же зимнем сезоне вышел еще один проходной сериал – Buddy Complex, в котором показана до боли похожая сюжетная линия. И если до просмотра приклеенный к протагонисту ярлык the Fool воспринимается как нечто положительное, мол, авторы пытаются подчеркнуть, что Ода плевал на древние устои и шел своим путем, из-за чего многие за спиной открыто называли его глупцом, то на деле все гораздо банальнее. Его зовут глупцом именно потому, что он глупый. Двадцатилетний детина мыслит и ведет себя как ребенок лет семи. Идиот с роботом – это в сто раз хуже, чем баба с гранатой и обезьяна за рулем вместе взятые.

Если канарейка не поет... просто подожди (Токугава Изэсу)

Единственные светлые стороны в данном аниме – графика и дизайн. Роботы, космические корабли, оружие, средства передвижения, костюмы персонажей – все это сделано на твердую пятерку и вызывает уважение. Арт и анимация выглядят внушающее – видно, что денег в это дело была вложена уйма. Однако унылость сюжета и общая глупость происходящего не позволяют как следует этим насладиться.

Nobunaga the Fool – это такая типичная российская «комедия», в которой непомерный пафос, откровенная тупость и кривляния даже без намека на иронию подаются как замена юмору и сюжету. Лучше пройди мимо этого сериала, ибо ничего, кроме потерянного времени и травматического вывиха мозговых извилин, ты не получишь.



ЯНЬ

Nobunagun \ Нобунаган

Студия: Bridge

Режиссер: Кондо Нобухиро

Оригинал: одноименная манга

Количество эпизодов: 12

Давненько мы не видели действительно интересных аниме про старое доброе спасение мира. Нет, серьезно. Шаблонная ересь про очередную войну с роботами встречается по 30 раз за сезон, но вот историй с обоснованием действий героев и внятным сюжетом днем с огнем не сыщешь. И если Kill la Kill от студии Trigger, которому все кому не лень пророчили лавры хита всех времен и народов, слился уже к третьей серии до самокопирования и банальщины, то у Nobunagun есть все шансы стать лидером зимнего сезона!

Оружейный баран

Если ты не первый год сидишь на аниме, то уже давно в курсе, что с обычными японскими школьниками постоянно творятся странные вещи. Вот и наша главная героиня — фанатка оружия и военной техники Сию Огура, — отправившись на обыкновенную школьную экскурсию в Тайвань, умудрилась подвергнуться нападению жутких монстров и наткнуться на членов тайной организации DOGOO. Эти ребята защищают человечество от инопланетной угрозы. В самый разгар событий Сию подбирает непонятную магическую штуковину, которая позволяет призывать дух самого Оды Нобунаги в виде здорового минигана. В общем, самый обычный и заурядный день японской школьницы. Едем дальше.

Тихоокеанский гудежь

Окромя харизматичных главных героев в Nobunagun крайне интересны и сами противники. Авторы набросали для гуманоидной расы нехилую предысторию. Еще в XVI веке из космоса к



нам на планету пожаловал метеорит и, даже не постучавшись, рухнул на дно Тихого океана. Там, на глубине, инопланетные микроорганизмы начали потихоньку адаптироваться к жизни в подводном мире, постепенно эволюционируя до жутких страшилищ, чья основная цель — выйти на сушу и захватить планету, получив пищу, ресурсы и человеческих самок. Отпор уродцам могут дать лишь товарищи с E-Gen, являющиеся реинкарнациями разных исторических личностей вроде Ньютона, Ганди, Галилео. Даже Джека Потрошителя к истории приплели, причем загнав его в стан хороших парней.

С улыбкой полжизни

Экшен на месте. Местные боевые сцены впечатляют масштабами, а герои не забывают демонстрировать свою невероятную крутость, одной левой уничтожая легионы инопланетных тварей. Для здешних персонажей сражение в самом эпицентре бушующего урагана — такая же повседневная вещь, как небольшая потасовка первоклассников на школьном дворе. Однако, Nobunagun — это больше комедия, чем боевик, да и драма тут размазана очень тонким слоем по полотну юмора и самоиронии. И такой подход на самом деле — словно глоток чистого воздуха в вакууме поднадоевшего пафоса. В Nobunagun герои всю дорогу откровенно валяют дурака и чудачатся, не стесняясь открывать зрителю свои человеческие качества.



Нобунаги на вас нет!

Ода Нобунага плотно вошел не только в учебники по истории Древней Японии, но и в массовую аниме и игровую культуру. Причем даже сами японцы так до конца и не определились, кто для них Нобунага. Многие считают его настоящим злодеем, помешанным на войнах, ибо народу он завалил не мало.

С другой стороны, именно Ода начал превращение Японии в культурную нацию с наукой, медициной и прочими благами цивилизации. Благодаря ему страна стала именно такой, какой мы можем наблюдать в фильмах Акиры Кurosавы. Он сумел объединить Японию, закончить Эпоху Воюющих Царств и направить ее к реставрации Мейдзи.

Вердикт

В итоге имеем две анимешки про Оду Нобунагу с практически одинаковым сюжетным зачином о спасении мира, но разнящихся в реализации как небо и земля.

Один сериал (Nobunagun) получился интересным и стильным, а о втором (это мы сейчас о тебе, the Fool) все забудут уже после прочтения этих строк. Все, можно забывать.

Виктор «Гримуар» Лазарев



300

СПАРТАНЦЕВ: РАСЦВЕТ ИМПЕРИИ

Жанр: псевдоисторический боевик

Режиссер: Ноам Мурро

Звезды: Салливан Степлтон, Ева Грин, Лина Хиди

В кино с: 6 марта

Наш прогноз: 8/12

Чего стоит ждать от фильма

Тонны пафоса, шесть кубиков пресса, звон клинков, медленные пролеты камеры над полем боя и никакого намека на смысл или замысловатый сюжет. Карикатурные «герои» бьют карикатурных «злодеев», с той лишь разницей, что акцент в этот раз будет сделан на морских баталиях. Стоит ли идти в кинотеатр? Сложный вопрос. Зак Снайдер снял глупое кино, зато зрелищное. А у Ноама Мурро в портфолио ни одного боевика – сплошь комедии и драмы. Выводы делай сам.

Похожее:

«300», «Троя»,
«Битва Титанов»

Большие суммы сборов – это гарантированный признак сиквела, даже если оригинальная история закончена, и уже не требует продолжения. От комикса «300», который и лег в основу фильма, мало что осталось: общий антураж да пара имен. Изначально «Расцвет империи» должен был рассказывать историю Ксеркса, в частности о том, как он пришел к власти. Так сказать, большой путь маленького человека с самых низов и до трона великой империи. Но акценты сменились. Нас вновь ждет старая сказка о главном: Леонид мертв, Ксеркс движется с армией на Север, следующая цель – Афины.

Похожее:

«Угнать за 60 секунд»,
«Форсаж»

Жанр: гонки

Режиссер: Скотт Во

Звезды: Аарон Пол, Доминик Купер, Иможен Путс, Дакота Джонсон

В кино с: 13 марта

Наш прогноз: 8/12

NEED FOR SPEED: ЖАЖДА СКОРОСТИ

Ныне жанр гоночных симуляторов и даже аркад в упадке: игр мало, приток новых геймеров ничтожен. Новые тайтлы появляются раз в пятилетку, а старые держатся лишь за счет фанатов. Кино «про гоночки» показывает не лучшие результаты. Флагманом выступала серия «Форсаж», но желание рубить деньги на халтуре губит любую франшизу, угодившую под штамповку.

А потому, вокруг картины вьется прагматичная аура грядущего фейла. Сценарий, видимо, клепали по шаблону. Очередные грабители на спорткарах: один разбогател, второго посадили. Теперь второй вышел из тюрьмы и жаждет мести. Эту бодрягу, назвать сюжетом язык не повернется.

Чего стоит ждать от фильма

Опять электронная музыка, полуголые девицы, стритрейсинг, дорогие спорткары, непомерный пафос и псевдофилософия из уст гоппиков. Красивая обертка, только вот конфетка какова на вкус? Но кое-что все же обнадеживает: сценаристы Джордж и Джон Гэйтинс занимаются реставрацией автомобилей, актеры обучались высокоскоростному вождению, а режиссер параллельно выполнял функции каскадера. Также покажут крупным планом таких милашек, как Lamborghini Sesto Elemento, Spano GTA и Bugatti Veyron. Есть небольшие шансы увидеть пусть и глупое, но зато технически верное кино, снятое людьми, которые действительно «в теме».

КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ

Жанр: мелодрама

Режиссер: Кристоф Ганс

Звезды: Леа Сейду, Венсан Кассель

В кино с: 13 марта

Похожее:

«Сонная лощина»,
«Братство волка»

Наш прогноз: 10/12

Сначала ремейки сказок возвращались к изначальным темным корням: «Сонная лощина», «Братья Гримм», «Белоснежка: Страшная сказка». Все, что братья Гримм зацензурировали, умелые режиссеры обратили в стильную и качественную чернуху для взрослых. Но потом на экраны вышли «Сумерки» и началась бесконечная кино-эпоха спариваний до пугающего глупой героини с разной романтизированной нечистью. Вампиры, оборотни... Зло перестало быть пугающим, оно начало выглядеть смешным. И вот подошла очередь «Красавицы и чудовища», о котором многие из нас знают благодаря мультфильму студии «Дисней».

Чего стоит ждать от фильма

Ждете триллера или мрачной истории? Зря. Новая экранизация «Красавицы и чудовища» – простая мелодрама с легкими намеками на мистицизм. Основа и суть сюжета – взаимоотношение двух людей... с той лишь разницей, что один из них заколдован и превращен в волосатое нечто. Любителям взрослых сказок стоит посмотреть, тем более за съемки отвечает режиссер, снявший «Сайлент Хилл» и отличное «Братство волка».