

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

№4
2014

Мы с тобой одной крови



THIEF

Где моя заначка, чувак?

Dark Souls 2
Бездушная скотина

**South Park:
Stick of Truth**
Из-под палки в колесах

**Yaiba:
Ninja
Gaiden Z**
Самуровали,
демоны

ИНВАЙТ-КОД



ищи на обороте журнала

БОЛЬШИЕ ПРИЯТНОСТИ
TITANFALL

300 Gold 4 дня према
Valentine II



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (146), квітень 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 Краснопольський
igor_k@seti-ua.com

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

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

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 25.03.2014.

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. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2014
Свідцтво N KB 18737-7537 PR
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-дискон – 01727

Над номером працювали:
Ілля Гурський, Ярослав Дружок,
Олександра Дівіна, Tsetse, Влад
Тучин, Вірег, Артем Бойко, Алекс
Гроссман, Михайло Лисиця, Дар'я
Бережньова, Денис Зайченко,
Віктор Лазарев, Данил Добограй,
Валентин Шукайло

Подяки:
Дякуємо дурням за те, що без них
перше квітня було б нецікавим

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

С ШУТКОЙ ПОЛЖИЗНИ

Возможности хорошей
шутки и юмора по-
рой сложно переоценить.
Юмор предрасполагает
к открытому и непринуж-
денному общению, по-
могает сгладить назрева-
ющий конфликт и лишний
раз не получить в глаз.
Правда, в этом деле тоже
нужно знать меру, иначе,
как в моем случае, носит
солнцезащитные очки при-
дется круглосуточно. Как
и аптечку первой помощи.

Тебе, наверное, ин-
тересно, почему это я так

сходу завел разговор о юморе. Действительно, у нас ведь серьезное игровое издание, в котором мы редко позволяем себе опускаться до туалетных шуточек, валяния дурака и вульгарных анекдотов. В нашей редакции работают строгие бородатые дядьки и усаые тетки, которые не понимают всю прелесть праздника 1 апреля.

Например, на шутку «У тебя спина белая» наш уборщик (да, у нас есть человек, который подбирает скомканные Word-документы и бросает их в корзину) реагирует слишком остро. Возможно потому, что он афроамериканец, не знаю. А наш дизайнер, наоборот, воспринимает все в шутку. «Я серьезно, эту страницу нужно переделать!» «Хи-хи-хи. Ты такой забавный».

Очень весело и потешно шутить или разыгрывать кого-то. Но почему-то совсем противоположные эмоции стучатся в мозг, когда объектом розыгрыша становишься именно ты. Когда за день до сдачи номера один из авторов говорит, что требуемый материал скорее всего вовремя не подоспеет. И ты такой лежишь ночью, уставившись в потолок: «Он же пошутил, правда?»

Как бы там ни было, юмор – это хорошо. Он объединяет людей, вызывает смех, а смех в свою очередь продлевает жизнь. Если это, конечно, не смех перед лицом смертельной опасности в виде вооруженного грабителя или морского котика. А чего ты удивляешься? С вооруженными грабителями шутки плохи. В общем, я хотел сказать, что нужно почаще улыбаться, шутить и подтрунивать, продлевая друг другу жизнь. И обязательно читать «Шпиль!». Например, долистав этот номер до конца, десять часов дополнительного времени у старухи с косой ты точно украдешь.

by Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **inFamous: Second Son** — главная причина ограбить банк и побежать в магазин за новенькой PlayStation 4
- **The Elder Scrolls Online** — все хорошие RPG попадают в онлайн
- **Batman: Arkham Origins Blackgate** — не сиделось старине Бэтсу на портативных платформах



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- зашкаливающая расчлененка и кровавость
- атмосфера и ощущение присутствия
- сильный кооперативный режим
- настоящая революция!
- игровой процесс затягивает не на шутку
- ржунимагу
- изячно, 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

Что только не придет в голову после пары рюмашек... свежего прохладительного сидра1

Отправная точка. Возвращайся сюда, если заблудился.
Кстати, эта страница самая пахучая2

Игропанорама

[**Infamous: Second Son**] Первый взгляд3
У нас самые свежие новости, ведь мы их придумываем сами4
[**PlayStation 4**] О том, как живет японской красавице в Украине6
Мы сделали симулятор симулятора. Чтобы ты не отвлекался от симуляции во время симулирования8

MegaGame

[**Titanfall**] Разработчики сделали свой Call of Duty с титаном и плюшками12
[**Thief**] Он берет все, что плохо лежит, сидит и привинчено к полу16
[**Dark Souls 2**] Пришло время помолиться. О пощаде20

To play or not to play

[**The Walking Dead: Season Two Episode 2**] Сериал, который добрался до наших мозгов.....23
[**Castlevania: Lords of Shadow 2**] Меня засосала... клыкастая скотина24
[**South Park: The Stick of Truth**] Симулятор школьника распи... разгильдяя 26
[**Plants vs. Zombies: Garden Warfare**] Если твой комнатный кактус недоволен плюется иглами, значит поблизости находится зомби.
Или ты опять забавлялся с травкой 28
[**Strider**] Особенности казахской кухни 30
[**Resident Evil 4 Ultimate HD Edition**] Мертвец снова воскрес.
Да сколько можно уже? 35
[**Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**] Демка под видом полноценной игры.
И за полноценную цену. Видимо Кодзиму срочно нужно оплатить кредит 36
[**Banished**] Кто сказал, что хорошо иметь домик в деревне?! Что б ты жил долго и страдал столько же! 38
[**Yaiba: Ninja Gaiden Z**] Яйбу, что за имя такое 40
[**Deus Ex: The Fall**] Они назвали свою игру «Падение». Как символично 42

Ацтой

[**Rambo: The Video Game**] Фирменной красной повязкой в данном случае нужно завязывать глаза. Чтобы не видеть этого безобразия 44

Ждем-с

[**Kingdom Come: Deliverance**] Разработчики решили напомнить, что в средневековье никаких драконов не было. И даже магии, представляешь? Что же мы в редакции все это время пили, думая, что это мана... 46
[**Dead Island Epidemic**] МОБА добралась и до зомби. Или зомби до МОБА. Или разработчики дошли до ручки 48

Lab 13

Недоедаешь, собирая деньги на PlayStation 4? Эта статья поможет тебе заметно ускорить процесс притока денег в твои карманы50

Cell-o-Fun

[**300: Seize Your Glory**] Если не боишься показаться дурачком, который, едучи в метро, пялится в мобильник и выкрикивает «Это Спарта!», то эта игра для тебя 54
[**Wormix**] Ученые начали проводить эксперименты по клонированию живых существ. Начали с червяков 55

Для тех, кто в танке

Хватит быть гордым волком одиночкой. Вступай в стаю!56

Железный бум

Тест **ADATA DashDrive Durable HD650**..... 58
Тест **GeIL Evo Potenza PC-3 12800** 59
Тест **Transcend Wi-Fi SD Card** 60

Анимания

Реальность стала игрой, а китайская приставка охотится на инопланетян. Об этом и о многом другом читай на вот этой странице62

Columbia Brothers

Кино – это единственное место, где наши глаза отдыхают от экранов мониторов64

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры
- ▶ **ВИДЕО:** Angry Birds Epic, Child of Light, Cities in Motion 2, Dark Souls 2, Deus Ex The Fall, Diablo II Reaper of Souls, Dragon Age Inquisition, Final Fantasy X/X-2 HD, Heroes of the Storm, Hyper Light Drifter, MGS V: Ground Zeroes, Van Helsing II, Sacred 3, The Walking Dead Season 2, Total War ROME II, Ultra Street Fighter IV, Watch Dogs, Yaiba: Ninja Gaiden Z
- ▶ **ДЕМО:** Memoria, Lemma, Nexus Ball, Standpoint, PC Mark 8 v.2.0.228, 3DMark Windows v1.2.362

Первый взгляд на InFamous: Second Son

Каждый из нас хотя бы раз да мечтал получить какую-нибудь суперспособность. Дышать огнем, становиться невидимым, управлять стаей бурундуков... Это ведь так круто – быть всесильным. Можно не ходить на учебу, забить на работу, спать до полудня и спасать мир по четвергам. Примерно такие ощущения и эмоции помогают нам получить ребята из Sucker Punch в своей новой игре inFamous: Second Son. Игре, ради которой стоит рискнуть выхватить новенькую PlayStation 4 с витрины магазина и бежать так, будто завтра уже не настанет.

СКУЖИИ СЫН

какая. Паренек, словно губка, умеет впитывать в себя способности других проводников – чуваков с суперспособностями. Тут то все понеслось-закрутилось.

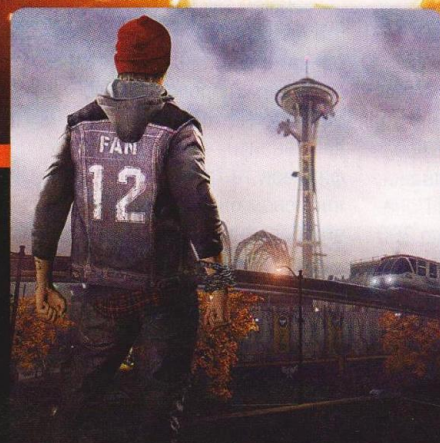
Sucker Punch очень круто подают сюжет и раскрывают характеры персонажей. Здесь нет никакого нытья в духе: «Теперь у меня суперсила. Это огромная ответственность. Я обязан...» Бла-бла-бла. Заткни уже наконец-то свою варежку, зануда ты эдакая. Хм... я хочу сказать, что наш герой совершенно не обременен какими-то моральными принципами. Он реагирует на свои новые возможности примерно так, как бы реагировал на них сам игрок, появись они у него в реальной жизни. «Очешу-есть, что я умею! Просто отпад!» Это очень сближает с персонажем, ты чувствуешь настоящую привязанность к этому раздолбаю в придурковатой шапочке.

Уже и не пересчитаешь, сколько вышло фильмов и игр про чуваков с суперсилами. Разработчики попытались избежать явных повторений и не использовать банальных способностей а-ля удар молнией и заморозка. По ходу пьесы Делсин обучится пе-

пельным, видео и неоновым способностям. Он сможет стрелять фаерболлами, метать неоновые гранаты, превращаться в пепел и проникать в вентиляционные отдушины и много-много всего другого. Спамить суперсилами бесконечно не получится, нужно еще и не забывать о подзарядке. Подошел к дымящей машине, впитал ее дым и пошел развлекаться дальше.

Даже не знаю, как это я дотянул до конца статьи и не заикнулся о графоне. Он здесь на высоте, прямо на самой верхушке чертового Эвереста. Это первая игра для PlayStation 4, которая заставляет выкрикивать: «Ядрена кочерыжка! Некст-ген пришел!». Несмотря на большой открытый город, внимание к деталям впечатляет. Освещение просто изумительное, из глаз льется радуга, когда наблюдаешь яркие, красочные эффекты суперспособностей героя. К прекрасным лужицам, которые после себя оставил на дорогах дождь, хочется припасть и напиться. Вот такие первые впечатления. Полноценный обзор читай уже в следующем номере.

Prince



В новое поколение с новым героем. Можешь уже понемногу забывать серьезную физиономию Коула – протагониста предыдущих частей inFamous. В Second Son нас встречает добродушное и улыбчивое лицо Делсина Роу. Парню уже стукнуло 24, а он все еще ходит в странном прикиде с вязаной шапочкой на голове и бомбит граффити на билбордах. Скучно ему в своей небольшой деревеньке близ Сиэтла. Но так было до того, как на его улице перевернулся грузовик... нет, не с пряниками. С заключенными биотеррористами или как они сами себя называют – проводниками. Тогда Делсин узнал, что у него, оказывается, все это время была суперсила. Да еще



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА АПРЕЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
			PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
MLB 14: The Show	1	Sports		✓	✓	✓		
Mercenary Kings	1	Shoot 'em up			✓			
Batman: Arkham Origins Blackgate	2	Action-adventure	✓	✓			✓	
Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends	4	Hack and slash, Action		✓	✓	✓		
The Elder Scrolls Online	4	MMORPG	✓					
Kinect Sports Rivals	8	Sports						✓
Titanfall	8	First-person shooter					✓	
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	14	MMORPG			✓			
War of the Vikings	15	Action	✓					
The Sly Trilogy	16	stealth-action				✓		
Trials Fusion	16	Racing	✓	✓	✓		✓	✓
God of War Collection	16	Action-adventure				✓		
2014 FIFA World Cup Brazil	17	Sports		✓			✓	
Demon Gaze	25	RPG				✓		
Dark Souls II	25	RPG	✓					
Daylight	29	Survival horror	✓		✓			
Child of Light	30	Platforming, RPG	✓	✓	✓		✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

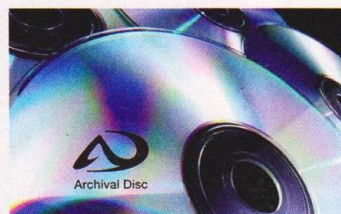
Управление паром

Steam Controller, он же гейбпад, получил очередное обновление внешнего вида. Теперь у него два блока по четыре кнопки (A, B, X, Y и D-Pad) плюс три традиционные клавиши для меню. Два круглых трекпада никто трогать не стал, потому что они и без того крутые.

Выглядит контроллер, по сравнению с предыдущей версией, уже получше, но все равно вызывает двойное впечатление. Скорее все-



го, это еще не последняя итерация устройства, но таких значительных изменений, как в предыдущих ревизиях, уже не будет. В принципе, уже сейчас можно начинать оптимизировать под него игры.



Крутятся диски

кость дисков увеличится до 500 ГБ, а затем и до внушительного 1 ТБ.

Зачем так много? Дело в том, что Archival Disc в первую очередь ориентирован на киноиндустрию. По словам представителей Sony, это вполне адекватный формат для записи и воспроизведения фильмов в разрешении 4K. Со временем он наверняка станет востребованным и в игровой индустрии. Первые диски Archival Disc должны появиться в 2015 году.

БУДУ КРАТОК

По сети уже гуляют скриншоты нового Assassin's Creed Unity. На них можно разглядеть пейзажи Парижа XVII века. Анонимный источник сообщает, что события игры развернутся во времена Великой французской революции.

Ш!: Ubisoft, а как же Украина? Как же казачье войско? Ну, или Япония на худой конец...

В рядах бесплатных танковых многопользовательских проектов намечается крупное пополнение. Свою игру про танки неожиданно анонсировала Obsidian Entertainment – студия, известная в первую очередь своими RPG-тайтлами.

Ш!: Теперь ждем игру про вертолеты от BioWare, истребители от TellTale Games и подводные лодки от Naughty Dog.

Студия Rovio анонсировала Angry Birds Epic. Птички, хрюшки, RPG... Все верно, очередным метанием крылатых по поросётам не ограничится. Будет крафтинг, куча лута и пошаговые бои.

Ш!: Разработчиков потянуло на что-то посерьезней. Глядишь, и через пару лет мы дождемся военного симулятора с правдоподобной физикой и реалистичной баллистикой.

The Witcher 3: Wild Hunt перенесли на февраль 2015 года. CD Project RED нужно больше времени на доработку проекта, чем планировалось раньше.

Ш!: Очень жаль. А мы планировали вручить игре награду «Лучшей RPG 2014» и получить за это обещанный магарыч от поляков.

Студии Screen Gems и Ghost House Pictures снимут фильм по одному из лучших эксклюзивов для PlayStation 3 – The Last of Us. Сценарий напишет сам Нил Драмманн – креативный директор Naughty Dog.

Ш!: И не надо тут шуточек в духе «кино про кинцо». Основа игры просто идеально вписывается в рамки кинокартины. Не может не радовать и тот факт, что за сценарий ответственен человек, принимавший непосредственное участие в создании игры.

Релиз автосимулятора DriveClub отложен. Опять и снова. А ведь изначально игра должна была войти в стартовую линейку PlayStation 4 в качестве эксклюзива.

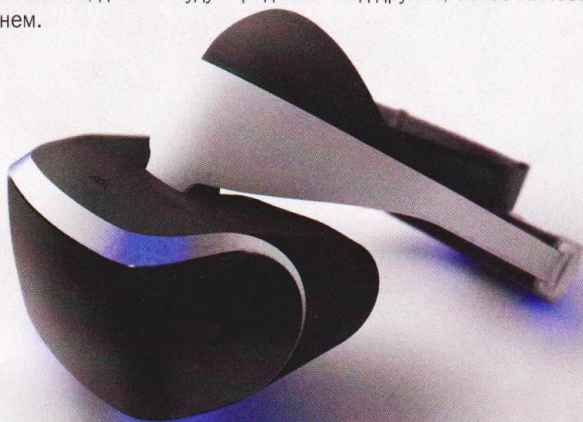
Ш!: Печально. На PlayStation 4 в данный момент катастрофически не хватает гоночек. Sony пора бы уже поддать газку.

В объятиях Морфея

Sony решила не отставать от компаний, стремящихся в виртуальную реальность, и анонсировала свой шлем VR под названием Project Morpheus. Разрабатывается он специально для консоли PlayStation 4 и будет работать в команде с PlayStation-камерой и PS Move. Последний при этом создает проекцию рук играющего – к примеру, держащих вместо PS Move меч или другое оружие.

Дисплей девайса поддерживает Full HD и предоставляет угол обзора в 90 градусов, аудиосистема позволяет получить 3D-звук со всеми стереоскопическими эффектами. Кроме этого очки обладают гироскопом и акселерометром, поддерживают любую гарнитуру с разъемом 3,5 мм, а также дают возможность пользоваться девайсом людям, которые носят очки – благодаря специальному дизайну линзы не будут запотевать.

Дату начала продаж чудо-шлема Sony пока не называет. Да и судя по названию, девайс будут продавать под другим, более милословным именем.



Замышательство



Уже соскучился по Бэтмену? Не важно, каков будет твой ответ, ведь Rocksteady уже успела анонсировать новую часть серии Arkham. Встречай, Batman: Arkham Knight – заключительную часть трилогии. Действие игры будет разворачиваться спустя год после событий, описанных в Batman: Arkham City. На нашего ушастого приятеля объявили охоту старые знакомые: Двуликий, Харли Квинн, Пингвин и Пугало. Но не их придется опасаться Бэтсу в первую очередь.

Для заключительной части трилогии сценаристы придумали некоего Рыцаря Архэма, являющегося темным двойником протагониста. Он и станет главной занозой в заднице нашего героя. Нам обещают город, по размерам превосходящий Arkham City в пять раз, и возможность покатайся на вооруженном до зубов бэтмобиле. Релиз стоит ожидать в конце 2014 года. Разрабатывается проект для PC и консолей нового поколения.

We live in your game



от 1135 грн.

Armageddon AlienCraft G13

Тип датчика: Лазерный

Интерфейс: Wireless+USB

Количество кнопок: 11

Дополнительные функции:

Частота работы Bluetooth: 2.4 ГГц

Максимальное действие Bluetooth: 8 м

Настройка разрешение сенсора в пределах: 100 - 5040 dpi

Сенсор: Pln 2032

5 профилей макроса

64 КБ встроенной памяти

16-разрядные регистры движения

Шнур для работы через USB с позолоченным коннектором

Гарантия: 24 месяца

Покупайте в:

ROZETKA.UA

FOTOS

МОБИЛЛАК

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА

Обзор PlayStation 4

Чем дольше ожидание, тем больше вероятность, что ты стоишь не в той очереди... Нет, как-то неправильно мы начали. Чем дольше ожидание, тем слаще будет встреча. Вот. А встречи с японской красавицей PlayStation 4 украинский геймер ждал так долго, как никто другой. И вот она нарядная, упакованная в красивую коробку, прибыла к нам в редакцию. Долго не церемонясь, мы приступили к вскрытию и тщательному осмотру гостя – опыт в общении с живыми девушками дал о себе знать. Так вот ты какой, next-gen!



Я помню все твои трещинки

Давай сразу перейдем ближе к телу. PlayStation 4 – вещь ну очень стильная. Она довольно маленькая, по габаритам вполне сравнима со стройняшкой PS3 Super Slim. Верхнюю часть консоли смелый японский дизайнер аккуратно распилил на две части. Та, что поменьше – глянцевая, а та, что побольше – матовая. Выглядит очень эффектно.

Разрезали консоль и по контуру (дизайнер видимо является поклонником фокуса с распиливанием человека), так что создается впечатление, будто она сделана из двух отдельных блоков. В этом разрезе как раз и спрятался привод для дисков, жадно засасывающий болванки внутрь. Передняя часть выполнена под эффектным скошенным углом. В целом, дизайн можно охарактеризовать двумя словами: агрессивный и современный. В квартиру с модным интерьером четвертая «Сонька» впишется как влитая.

Новыми красками консоль начинает играть уже при включении. Между глянцевой и матовой половинками, оказыва-

ется, спрятался вытянутый светодиодный индикатор. При включении он загорается синим цветом, но вскоре, словно стесняясь, меняет его на белый.

Не теряй контроль

Давай будем честными, геймпад от PS3 был, пожалуй, одной из самых неудобных вещей в мире, если не считать велосипед без сиденья и смиренной рубашки. Но времена меняются. Контроллер впервые сменил привычную форму, стал немного крупнее и теперь просто идеально лежит в руках. Прямо не хочется выпускать. «Моя пре-е-е-лесть!» Шапочки аналоговых стиков наконец-то стали вогнутыми, пальцы с них теперь предательски не соскальзывают, и целиться стало гораздо удобнее.

Но нас, конечно же, куда больше интересуют инновации. Во-первых, геймпад обзавелся динамиком! Из него в зависимости от игры тебя будут пугать различные потусторонние звуки. В Killzone – это радиопереговоры, в Knack – шум разбивающихся кристаллов.

Находка реально работает! Во-вторых, сложно не заметить появившуюся тач-панель, которая к тому же служит дополнительной кнопкой. На задней части DualShock 4 нашла себе укромное местечко светодиодная полоса. Она умеет менять свой цвет в зависимости от происходящего в игре, прямо как лицо нашего главреда – с белого на красное.

Полный соцпакет

Интерфейс консоли в общих чертах похож на то, что мы видели ранее. Ключевое отличие – всю верхнюю часть экрана теперь занимают игры, которые ты когда-либо запускал. Довольно удобно. А вот загружаются игрушки не так уж и молниеносно, как ожидалось. До игрового меню ты доберешься секунд за 10, самого геймплея придется подождать еще дольше. Но все точно быстрее, чем было раньше.

Самым же большим и острым гвоздем программы стала функция, позволяющая запустить игру ДО ее полной установки. То есть, вот ты установил всего 10% контента,

а поиграть уже можешь. Просто чумовая опция. Поскорее бы ее добавили в Steam, как обязательную фишку для всех новых проектов. А то игры становятся все жирнее и жирнее, и порой ждать полной установки/закачки сродни настоящим пыткам.

Нельзя не отметить, что PlayStation 4 взяла курс на тотальную социализацию. Итак, по нажатию кнопки «Share» консоль предложит тебе три возможных действия. Сохранить и тут же выложить скриншот в свой твиттер или фейсбук. Загрузить последние 15 минут геймплея в те же соцсети. Функция прекрасно работает, причем видео загружается в честном Full HD. Также можно легко и быстро запустить онлайн-трансляцию своей игры на таких сервисах, как Twitch и Ustream. Без каких-либо дополнительных настроек и танцев с бубнами, просто заходишь под своим аккаунтом и вуаля.

Жирный плюс

За удовольствие, как говорится, нужно платить. Если покупать игры для PS4 в обычном магазине, то они обойдутся порядка 700 гривен. Немаленькая сумма для рядового потребителя, но, к счастью, Sony придумали такую замечательную вещь, как подписка на сервис PlayStation Plus. Три месяца обойдутся лишь в 160 гривен. За эти деньги каждый месяц ты будешь получать одну игру. К примеру, в феврале на шару отдавали очешуительный ужастик Outlast. Подписка также охватывает системы PlayStation 3 и PlayStation Vita, для которых тоже ежемесячно дают бесплатные плюшки.

Покупать игры, в принципе, выгоднее в местном онлайн-магазине. К примеру, тот же Knack, было дело, отдавали за 450 грн., индюшку Contrast – за 140 грн., а на релаксационной Flower весит виртуальный ценник всего в 80 грн. К слову, помимо самих игр здесь также можно затариться дополнениями и различными игровыми предметами.

ЭксклюзивНО

А вот с играми у Sony пока проблем не меньше, чем у партизана в тылу врага. Крупных эксклюзивов всего два: Killzone Shadow Fall и Knack. Killzone всегда был сильно переоцененным шутером, и новая часть, увы, не стала приятным исключением. Просто красивая пустышка, которая скрывает за эффектным графоном посредственные пострелушки.

А вот Knack – прекрасное творение, герой которого постоянно то растет до размеров комбайна, то уменьшается до футбольного мяча, умеет разлетаться на миллионы осколков и крушит все на своем пути. Здесь потрясающее разнообразие врагов и ураганный геймплей. Но одна игра на старте тебя, наверное, не очень возбуждает, правда?

Все остальное – это прошлогдние тайтлы с улучшенной картинкой. К примеру, Tomb Raider: Definitive Edition. На наш взгляд, первым эксклюзивом, ради которого можно будет раскошелиться на консольку, является inFamous: Second Son. Sony срочно требует свою эксклюзивную гоночку (Driveclub, где же тебя носит?), что-нибудь масштабное и мультиплеерное и, конечно же, Uncharted 4. А пока «маємо те, що маємо».

Замощная скважина

Картинка, которую выдает новенькая консоль, – честное Full HD. Она прекрасна, как капелька росы в лучах теплого утреннего солнышка. Естественно, с поддержкой всех новомодных технологий, которые раньше можно было наблюдать лишь за монитором крутого и жутко дорогого игрового ПК.

Что под капотом? Там спрятались 8-ядерный процессор AMD Jaguar, 8 ГБ быстрой оперативной памяти GDDR5. Но разве это важно? Это ведь игровая консоль – ей не нужно подстраиваться под разработчиков, это разработчики подстраиваются под нее. Все, что тебе нужно знать, – внутри проживает винчестер на 500 ГБ, который при желании можно легко и быстро замечать на веник поувесистее.

Консоль нового поклонения

Будущее наступило. Теперь официально и в Украине. И пусть какого-то значительного скачка вперед и не произошло, Sony сделала уверенный шаг в нужном направлении. Интерфейс стал гораздо шустрее и удобнее, обновленный геймпад не хочется выпускать из рук, да и

Технические характеристики

- **Процессор:** AMD Jaguar 1,6 ГГц, 8 ядер
- **Графический процессор:** AMD Radeon 1.84 TFLOPS
- **Оперативная память:** 8 ГБ GDDR5 5500 МГц, 176 Гбайт/с
- **Жесткий диск:** 500 ГБ
- **Цена:** 5 500 грн.

Плюсы

- Дизайн
- Удобный и быстрый интерфейс
- Опция «Играй, пока устанавливаешь»
- Улучшенный контроллер
- Возможность стримить игры
- Поддержка в Украине

Минусы

- Слабая библиотека игр
- Стоимость AAA-новинок



сама PlayStation 4 выглядит замечательно: стильная, стройная, изящная. Как и любая консоль на старте, PS4 пока не может похвастаться обширной игровой библиотекой, не говоря уже об эксклюзивах, но это дело времени. Технологический потенциал приставки, безусловно, позволит реализовать множество интересных игровых проектов в будущем.

**10 самых абсурдных,
глупых, бредовых
симуляторов во
Вселенной**

СИМ-СИМ, ЗАКРОИСЯ!

Люди массово перебираются жить в сеть. Они придумывают кучу всякого бесполезного хлама на подобие Twitter и днями сидят у экранов мониторов и смартфонов, прокачивая свой навык быстрого набора текста до немыслимых высот. Сеть ежесекундно пополняется бессмысленными сообщениями: «Только что съел пироженку с черникой. Нямака», «Мой кот, по-моему, умер. Зацените фоту», «Кажется, я обделалась. RT this!» Люди так привыкли к жизни в сети, что, придумай кто симулятор этой самой жизни, они бы с удовольствием собрали свои виртуальные чемоданы и переехали туда навсегда. Первые шаги к великому переезду уже сделаны – это всевозможные симуляторы всего, что только можно. Симулятор холодильника, пылесоса, дивана, бомжа. Осталось соединить их все воедино, и мы получим настоящую виртуальную реальность, в которой можно делать абсолютно все: гладить кота, развозить газеты и чистить картошку. Бессмысленные симуляторы начинают потихоньку захватывать мир, но пока этого не произошло, и мы все еще можем существовать без прямого подключения к сети и аппарату жизнеобеспечения, хотим представить тебе десятку самых абсурдных из них.

Totally Accurate Toilet Simulator

Симулятор туалета

Это чудесное изобретение стоит в отдельной комнате. Оно облегчило тысячи жизней. Ему поклоняются миллионы людей. От него зависят миллиарды судеб. И имя этому чуду – унитаз. Долгое время никто не смел посягнуть на святое, и тема туалета почему-то всячески обходилась стороной в различных играх. В реалистичных шутерах отважные морпехи не спасали унитазы от ядерных бомб. В мирах «ручных противотанковых гранатометов» или, как мы их ласково называем, РПГ злодеи не стремились захватить ради своих черных планов эту волшебную комнату отдыха и релаксации. Но так не могло продолжаться вечно...

И вот, одним прекрасным днем, миру явился ОН – симулятор унитаза. Мы уже собрались в редакции устраивать триумфальные подбрасывания чепчиков в воздух, но тут обнаружилось, что нас жестоко обманули. Вместо такого родного и знакомого домашнего сортира нам подсунили дешевый аналог – общественный туалет. Эх, а мечта была так близко. Хотя эту игру было бы неплохо внедрить в качестве демонстрационного стенда под модные нынче палатки с броскими названиями типа «Кинотеатр 345D». Только представь: платишь энную сумму денег, заходишь и садишься в кресло. На тебя одевают специальные СУПЕР 3,5D очки за 1 доллар, на уши нахлобучивают невероятных размеров наушники, и ты моментально погружаешься в захватывающую атмосферу общественного туалета. Букет из настоящих жизненных запахов и звуков, подозрительные шаги за дверью, мигающий, как на сельской дискотеке, свет и полное отсутствие туалетной бумаги... Оскара, срочно Оскара. Только если, конечно, для «озвучки» не пригласят Леонардо Ди Каприо.

Градус абсурда: 4,5/5



Bullet Ride

Симулятор пули

Кто-нибудь задумывался над тем, что у пули тоже есть чувства? Быть может, это не просто бездушные кусочки свинца, а очень нежные и ранимые существа. Причем, замечу, женского рода (пуля — она моя, вспоминая заветы школы). Может им, как и всем девушкам нашей планеты, хочется романтики, цветов, подарков, внимания. Наездника...

На счет первых позиций мы, конечно, не уверены, но вот именно последнее существительное имеется у всех без исключения пуль в симуляторе Bullet Ride. Здоровенные, лысые дядьки без шей балансируют на летящих пулях, заставляя их двигаться весьма нестандартными маршрутами. Теперь понятно, как были совершены все те странные убийства в голливудских фильмах. Хаотичные движения пуль были вызваны ритуальными брачными песнями и танцами, исполняемыми прекрасными свинцовыми дамами и их мужественными наездниками. «Джимми-Джимми, Ача-Ача».

Градус абсурда: 4/5



Wolf Quest

Симулятор волка

Ты, наверняка, набредал на чудесные-расчудесные паблики Вконтакте с невероятно пафосными названиями типа «Волк-одиночка», «Душа волка», «Гордый волк». Теперь у тебя есть прекрасная возможность испытать все прелести жизни этого хищника в его естественной среде, так сказать, обитания. И сразу же отметим, что здесь нельзя кликать на сердечки под высосанными из бутылки пива цитатами и делать репосты псевдофилософских высказываний, которыми ты до сих пор оправдываешь отсутствие у тебя девушки.

Более того, по непроверенной информации, в Wolf Quest даже можно спариваться с миленькими самочками-волчицами, которыми вполне могут управлять здоровенные мужики из какого-нибудь Новосибирска. Так что будь аккуратен во время виртуального «доминирования». У-у-у-у!

Градус абсурда: 3,5/5



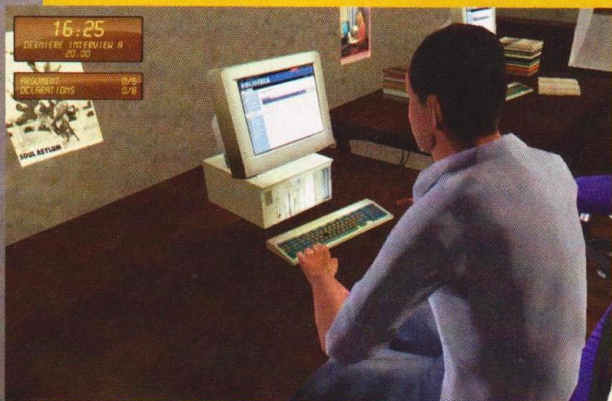
Global Conflicts: Latin America

Симулятор журналиста

Думаешь, работать журналистом легко и совсем не напряжно? А ты пробовал вставать в одиннадцать часов утра с гудящей от вчерашней гулянки головой? Пробовал искать в интернете какой-нибудь текст, чтобы его слегка переделать и выдать за свой? Пробовал бесплатно ходить на всякие модные и закрытые вечеринки с бесплатными коктейлями, будь они не ладны? А как на счет высокой, как самомнение Ксении Собчак, зарплаты и длинного, как ее же лицо, отпуска? Об этом ведь никто не знает, верно?

Про такие трудности карьеры пишущей братии не знают и создатели симулятора журналиста Global Conflicts: Latin America. Вместо сложнейших, выматывающих, бесконечных пьянок и разгульного образа жизни, разработчики предлагают игроку заняться каким-то простейшим и скучным журналистским расследованием где-то в цветущих и богатейших странах Латинской Америки. Тьфу, какой вздор!

Градус абсурда: 4/5



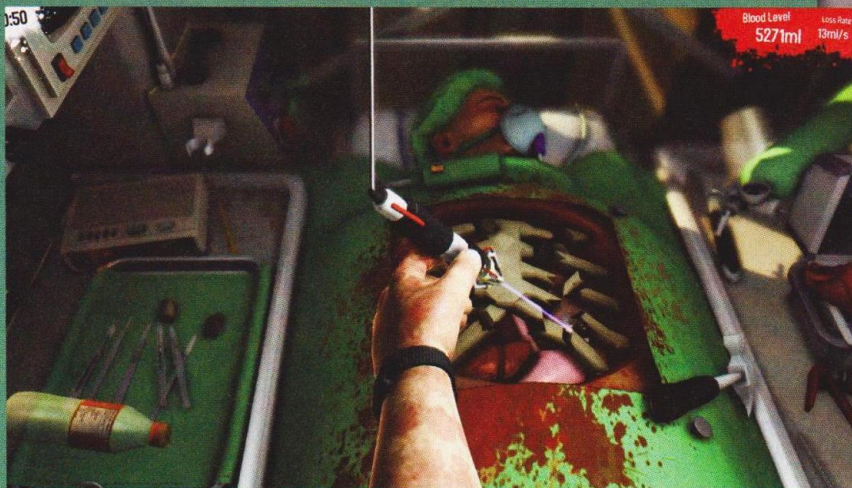
Surgery Simulator

Симулятор хирурга

Есть ли в мире более простой процесс, чем хирургическая операция на сердце? Ну-ка, ну-ка, какие ответы предложит нам наш дорогой читатель. Постройка адронного коллайдера? Близко. Знание физических законов функционирования вселенной? Ближе. Понимание принципов, по которым работает женская логика? Да, пожалуй, это самое простое, что только может быть.

Вот и создатели симулятора хирурга под названием Surgery Simulator тоже уверены, что провести операцию по трансплантации сердца — как два пальца об асфальт. Не зря ведь весь процесс происходит в условиях, максимально приближенных к гаражным. Звучит веселая и бодрящая музыка, по столу щедро разбросаны различные интересные приспособления, среди которых есть и самый важный инструмент для такого рода дел — молоток. Как бы лишний раз подчеркивая простоту процесса, оперирующий врач использует для всех действий лишь одну руку. Причем непослушную и крайне ленивую левую. Почти парализованную. С плохо сгибающимися пальцами и странно вращающейся кистью. К черту поликлиники и больницы, лучше дома посижу. Подумаешь, открытый перелом. Само заживет.

Градус абсурда: 4/5



Ejectionseat Simulator

Симулятор катапультируемого кресла

Большинство кресел в нашем мире — это унылые куски металла с не менее скучными тканью/кожей/другим обделом..., упс, отделочным материалом. Но в мире есть и куда более веселые места, куда можно приземлить свою пятую точку. К примеру, таковыми являются кресла в стоматологических кабинетах, лавочки в военкоматах и катапультируемые кресла у пилотов военных истребителей. И если у первых двух пока что нет собственных симуляторов, то у последнего — есть.

Только представь, как было бы круто поставить себе такую седушку домой перед монитором. Во-первых, она очень удобная — в таком кресле лишние килограммы набираются со сверхзвуковой скоростью. Ну, а во-вторых, с ее помощью можно сократить свою пешеходную активность почти до нуля. Представь, что тебе надоело сидеть перед компьютером (да, такое возможно!), и настала пора переместиться на диван, чтобы немного отдохнуть после тяжелого дня. Имея такое кресло, больше не надо вставать и передвигаться самостоятельно — достаточно лишь нажать на кнопку, и оно вышвырнет своего седока из-за компа. Где при этом произойдет приземление — неизвестно. Но твоей туше ведь все равно, где лежать, верно? Главное — не переборщить с жесткостью пружин, иначе есть риск застрять головой в потолке.

Градус абсурда: 5/5



Skyscraper

Симулятор лифта

В детстве нас учили, что лифт — это просто кабинка, которая доставляет людей на определенные этажи. Буду краток: нам нагло ввали. Все совсем не так. На самом деле, это чудесное изобретение является чем-то вроде зеркала, в котором отражается весь творческий потенциал индивидуальной человеческой натуры. Ведь только здесь тот, кто никогда не пробовал рисовать для публики, может создать свои первые шедевры и выставить их на всеобщее обозрение. Лифт помогает постичь все тайны и глубины русского языка, углубляясь в дебри хитросплетенных и зачастую непонятных неподготовленному читателю словосочетаний. Кто-то и вовсе занимается процессом выжигания, превращая таким образом простейший и скучнейший процесс нажатия кнопок с нужными этажами в настоящее искусство.

Теперь ты знаешь, что лифт — это мастерская, кабинет, в котором реализуется весь скрытый в человеке потенциал. А теперь представь, что было бы, если бы в каждом доме было не 5-10 лифтов, а сотни. Как, например, в гениальном симуляторе лифта под названием Skyscraper. Сколько бы новых шедевров появилось на их гладких и унылых стенках. Сколько новых посланий было бы оставлено благодарным потомкам. Ах, мечты-мечты...

Градус абсурда: 4/5

24



Farming Simulator

Симулятор фермера

Завершилась зима, а это значит, что время праздного времяпрепровождения тоже незаметно подходит к концу – уже совсем скоро начинается посевная кампания. И мы всей редакцией уходим в поля сеять, чтобы потом было, что отжимать. В смысле жать. Выбор культур у нас в этом году будет богатый: собираемся посадить новую плантацию креатива и юмора, а то старая совсем уж израсходовалась. Боймся, что стратегических запасов на новые номера нам не хватит.

«Что же делать мне, пока редакция любимого журнала будет вкалывать ради моего светлого будущего?» – наверняка спросишь ты. Не волнуйся, мы уже все продумали. Чтобы ты не грустил в наше отсутствие, запускай симулятор фермера Farming Simulator. Только здесь можно примерить на себя безразмерный комбинезон, усестись за любимый трактор и отправиться пахать и сеять добрую, вечную и светлую рожь.

Градус абсурда: 3/5



Street Cleaning Simulator

Уборка улиц

Свершилось чудо! Мы нашли для тебя спасение от процесса «пылесоски». Смотри, какой полезный журнал ты читаешь. В следующем номере мы обязательно расскажем тебе, как носить носки, не стирая их месяцами, и как готовить вкусные бутерброды из просроченной колбасы и твердого, как кирпич, батона.

План такой. Когда следующий раз твоя мама/собака/девушка/мама собаки девушки заглянет в твою комнату, полностью погрязшей в грехе «творческого беспорядка», тебе стоит вальяжно и очень пафосно откинуться в кресле, чтобы не загораживать экран монитора, на котором в это время будет запущен Street Cleaning Simulator. И не забудь торжественно заявить что-то в духе: «Сейчас уберу весь город и примусь за свою комнату».

После такого ты можешь в принципе уже никогда не притрагиваться к пылесосу. Да и к курсовой тоже. И вообще можешь забыть на учебу. И с девушками тоже можешь больше не знакомиться. Все равно уборщики никому не интересны.

Градус абсурда: 4,5/5



Catlateral Damage

Симулятор злого кота

Он возвращался к своей лежанке. И хотя внешне он был вполне спокоен, внутри его разгорался настоящий, только что проснувшийся вулкан. «Как они могли так поступить со мной? Как только посмели? Я для них готов на все, а они...» Мысли неслись в голове, как карусели в этих ужасно глупых барабанах стиральных машин. Нервы были натянуты, как струны на хорошей скрипке, и нужно было лишь малейшее неверное движение смычком, чтобы они порвались. И тогда бы всем досталось на орехи. Но он держался. Пускай и из последних сил. «Надо спать и забыть. Быть может, после пробуждения что-то изменится».

После этой мысли стало немного легче. Так всегда становится, когда пускаешь в свое сердце ложные надежды. Но потом все становится только хуже. Когда видишь, что ничего не поменялось, внутри как будто разбивается огромное зеркало, выпавшее из двери высоченного шкафа-купе. Этот раз не стал приятным исключением. После нескольких часов нервного забытья (ведь это нельзя даже было назвать сном!), кот Фемистокл увидел, что в его миске так и не появилась свежая рыба. И тогда он дал волю своей другой сущности. Той, которую никто не должен был видеть... «Ах ты сволочь пушистая! Опять шторы изорвал!»

Градус абсурда: 4/5



ТИТАН, ФУ! ФУ, Я СКАЗАЛ!

Все гениальное просто. Любая, даже самая нелепая мысль, озвученная в нужное время и в нужном месте, может превратиться в ограненный алмаз. «А давайте добавим больших шагающих роботов». Вот примерно так происходит процесс зачатия будущих игровых хитов, все остальное – всего лишь прелюдия. Respawn Entertainment – студия, сформированная из бывших сотрудников Infinity Ward, не страдает от недостатка гениальных идей и прямых рук. Именно эти ребята в свое время создали велосипед под названием Call of Duty, на котором до сих пор катаются боссы Activision. Они могли бы сделать себе еще один, но не стали. Вместо этого Respawn построили огромного, вооруженного до зубов, бронированного монстра, передвигающегося на своих двоих, и ради фана прикрутили к нему функцию уничтожения велосипедов. «Цель обнаружена. Приступить к ликвидации».

TITANFALL

Жанр:
Шутер от первого лица

Разработчик:
Respawn Entertainment

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 4770 /
Nvidia GeForce 8800GT
50 ГБ свободного места

PC | X360 | XOne

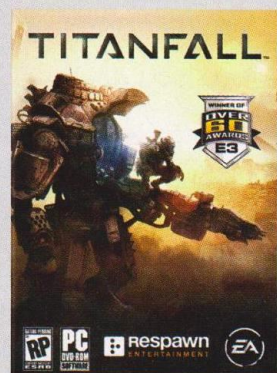
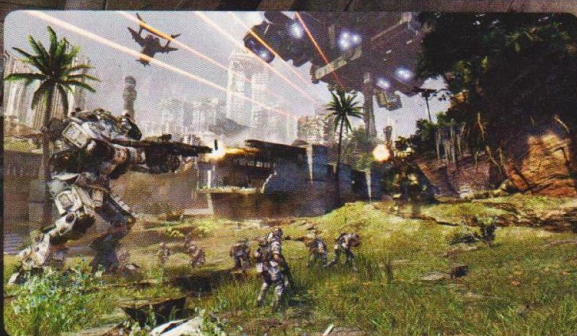
Унылый тормоз. Веселящий газ

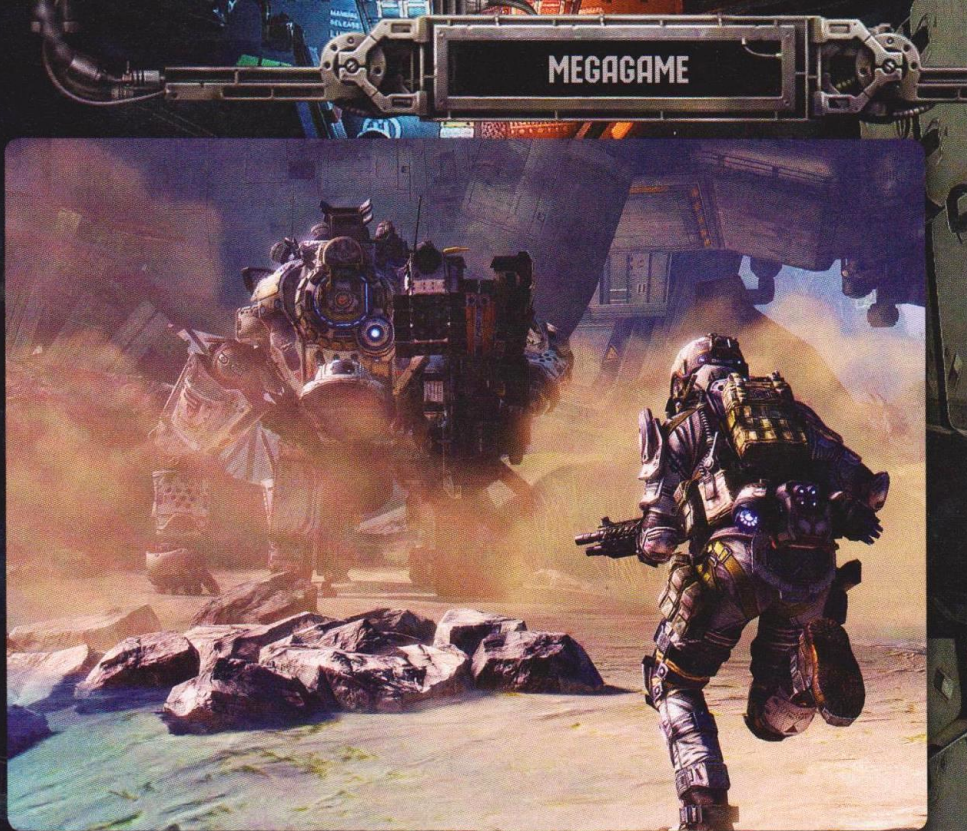
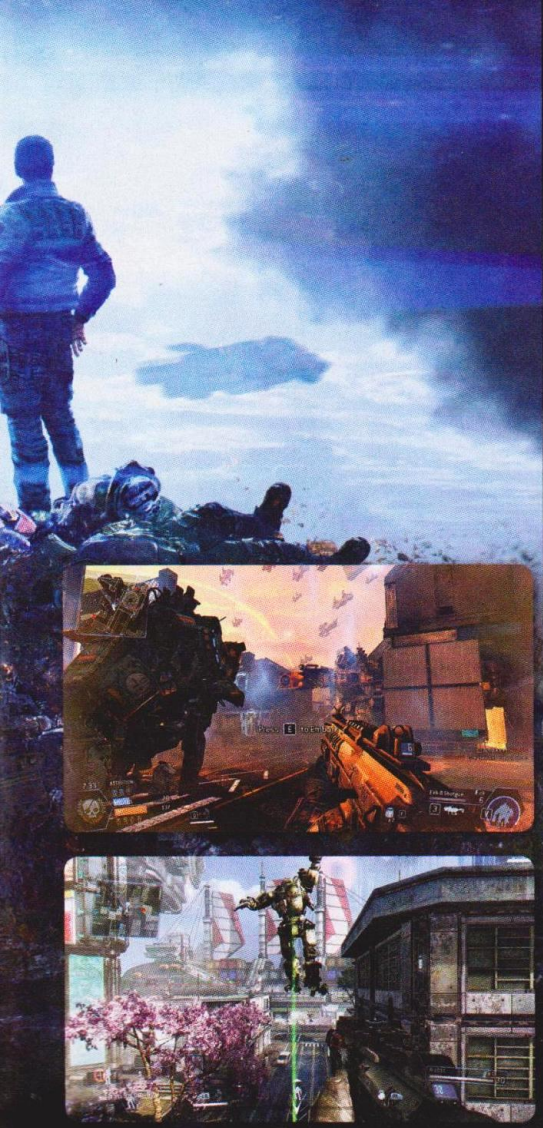
Чтобы сделать из Titanfall по-настоящему интересный и веселый сетевой шутер, разработчики сходу решили отказаться от банальных, скучных вещей. Зачем бегать по земле, когда можно бегать по стенам и высоко прыгать, используя реактивный ранец? Кому нужны танки, если есть возможность в указанную точку десантировать своего личного здорового меха? Создатели Titanfall нашли лекарство от тоски и заурядности и большими ковшами вливают его игрокам прямо в рот. Без остановки. Время между смертью и респауном сведено к минимуму, создавая иллюзию вечно вращающейся карусели. Продолжительность раунда при этом рассчитана идеально – его хватает для удовлетворения, но не для полного утоления голода. Сыграю-ка я еще разок. И еще. И еще... А что, уже стемнело?

Из Кода в Код

По сути, Titanfall – это то, чем должна была стать Call of Duty лет пять назад, вместо того, чтобы протирать расширяющуюся в размерах задницу на одном месте. Кому, как не создателям Modern Warfare, знать о преимуществах и недостатках теперь уже увядающей серии. Они отобрали все самое вкусное из CoD, добавили кучу новых ништячков и присобачили на верхушку этого небоскреба многотонную вишенку. Неудивительно, что от игры сложно оторваться. Даже эти строки я пишу во время перерывов между матчами.

Дабы в дальнейшем не возникло недопонимания, сразу расставляю все точки над «ё». Перед нами чисто мультиплеерный шутер без каких-либо костылей в виде одиночной кампании. Правда, некое подобие Story Mode сюда все же протиснули: набор из различных карт и режимов, склеенных небольшими кат-сцены.





Классы Титанов

«Атлас»

Будучи многоцелевым Титаном, «Атлас» преуспевает там, где терпят неудачу другие модели. «Атлас» несет современное вооружение, обладает хорошей защитой и повышенной по отношению к «Огру» мобильностью. Если в рамках миссии тебе предстоит заниматься разведкой, быстрыми атаками, огневой и тактической поддержкой или сочетанием этих задач, «Атлас», могучий и надежный, обеспечит нужный результат в бою на передовой.

Умение ядра: Ядро урона

При активации увеличивает наносимый оружием урон.



«Страйдер»

Выживание за счет скорости и маневренности – вот ключ к выдающимся боевым возможностям «Страйдера». Быстрее любой другой современной модели Титана – мобильность «Страйдера» стала кульминацией многолетних научно-исследовательских работ в сфере технологий линейных и поворотных приводов. Обладая преимуществом в маневренности, «Страйдер» сохраняет все те ключевые возможности, которые требуются для твоей миссии.

Умение ядра: Ядро рывка

При активации позволяет совершать неограниченное количество рывков.



«Огр»

Без сомнения, «Огр» создавался как абсолютный боевой танк в облики Титана. Главными преимуществами «Огра» являются прочная броня и отличное вооружение. Если для твоей миссии требуется максимум стойкости, «Огр» станет единственным решением, которое превзойдет по эффективности, эффектности и выносливости на поле боя все прочие.

Умение ядра: Ядро щита

При активации усиливает щит титана

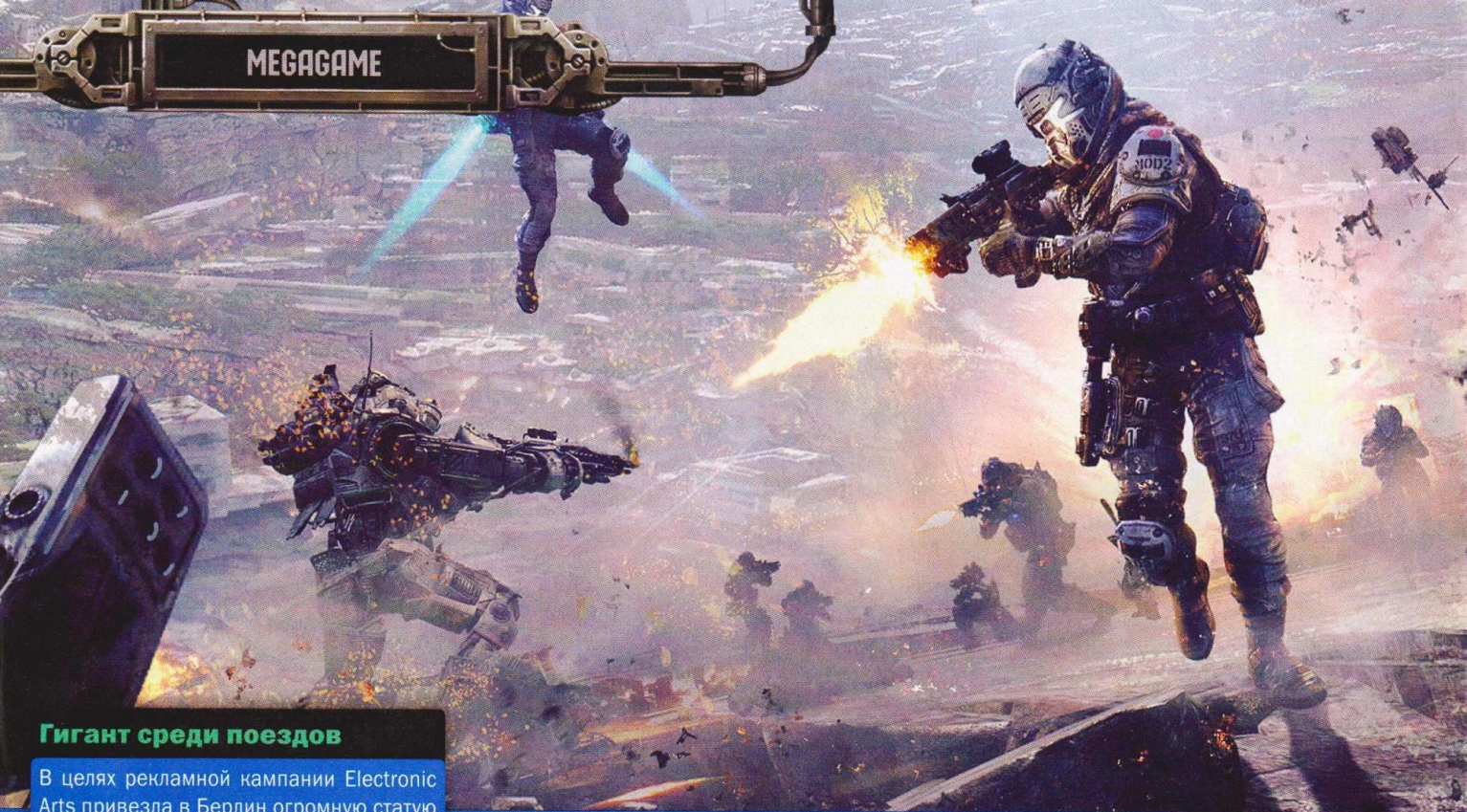


нами и закадровым голосом, который нутжно орет в ухо какую-то ересь в духе «Братья и сестры, настал наш час. Мы за мир и свободу. Убейте всех!» Но пройти многопользовательскую кампанию и за левых, и за правых все же рекомендую, так как в этом случае станет доступна настройка еще двух классов титанов.

Военно-модифицированный продукт

Чумовая пальба в стиле нон-стоп – так можно вкратце описать игровой процесс Titanfall. Реактивные ранцы и многоуровневые карты с кучей домиков и окон превращают игру в бесконечный забег со стрельбой. Вот, ты прицелился в противника, а он раз – взлетел и в окно. Ты за ним – а внутри никого. И тут «бац» – заряд дробы в спину из дробовика. Жу-





Гигант среди поездов

В целях рекламной кампании Electronic Arts привезла в Берлин огромную статую титана и поставила ее на центральном железнодорожном вокзале. Робот был выполнен в натуральную величину. Никаких агрессивных действий за титаном замечено не было. Правда, несколько очевидцев утверждают, что видели, как глаз робота несколько раз зашевелился.



чара, оказывается, включил маскировку. Да, своему пилоту можно выбрать одну из активных способностей. Помимо невидимости еще есть быстрый бег с регенерацией здоровья и эхо-визор, позволяющий на короткое время видеть противников даже сквозь стены.

Количество пушек в местном арсенале не поражает воображение, но все оружие футуристичное и выглядит просто обалденно. Штурмовые винтовки, шотганы, снайперки, «умные» пистолеты, которые сами находят цель. На пушки можно ставить различные прицелы и улучшения по типу увеличенного магазина. Есть и игрушки побольше, способные нанести непоправимый вред здоровью даже богатырям-титанам.

Титушки 23-го века

Кстати, да, титаны здесь отнюдь не непобедимые ходячие исполины, несущие смерть и разрушение. Пара-тройка точных попаданий из ручной ракетницы – и здоровенная машина уже

пылает, как облитый керосином бывший друг, не отдавший долг... Также на титана можно незаметно запрыгнуть и начать расстреливать (уже не так незаметно) его обшивку. Можно, конечно, в данном случае быстро выбраться наружу и всадить в подлеца пару обойм, но если вокруг настоящая резня, и поблизости разгуливает парочка вражеских титанов, то покидать свою металлическую крепость не очень хочется. В этой ситуации идеальным решением будет выпуск электрического дыма, если, конечно, ты выбрал именно эту опцию в качестве вспомогательной.

Даже когда твой титан горит и уже вот-вот готов сделать громкое «ба-бах», еще можно спастись, подолбив по кнопочке «Е». Тогда наш пилот гордо катапультируется. Находясь в воздухе, кстати, можно успеть достать тяжелое оружие, прицелиться и отомстить обидчику еще до того, как ноги коснутся земли. Titanfall любит поощрять игроков, потерпевших неудачу. Даже проигрыш в схватке команд – это еще не конец. У потерпевших фиаско еще есть шанс добраться до спасательного корабля и улететь. Если, конечно, команда победителей не соберется и не разнесет к хрену собачьим прибывшее судно. В этом случае проигравшие будут дважды опущены. Что может быть хуже, чем быть дважды опущенным? Это как в конце дня обнаружить, что ты, выходя из дому, надел футболку наизуток. «Так вот почему все так смеялись?» А потом ты опускаешь взгляд вниз. «Черт, где мои штаны!?»

Карточный долг

Бои в Titanfall проходят шесть на шесть, но, несмотря на такую небольшую групповуху, Respawn в полной мере удалось имитировать атмосферу войны и масштабных боевых действий. Небольшие карты и кучки крипов под





управлением ИИ делают свое грязное дело. Такое ощущение, что ты попал в настоящий Battlefield с его батальями 32 на 32 игрока. А потом в гости бесцеремонно заглянул Hawken, и понеслась.

Добавляют азарта и местные карточки с бонусами. Одни могут ненадолго одолжить уникальное оружие, другие – возможность видеть сквозь стены и т.д. Действие карточки заканчивается сразу после смерти, после чего можно тут же «спалить» еще одну. С собой в бой можно взять лишь одну мини-колоду из трех карт. Главное – вовремя их использовать. Такой туз в рукаве да в умелых руках может действительно дать кое-какое преимущество.

сдается. На минимальных настройках запустить Titanfall можно и на относительно стареньких машинах, но вот справиться с максимальными сможет далеко не каждый аппарат. В первые дни после релиза меня также преследовала надпись «Повторное подключение к серверу» прямо посреди бурной перестрелки. Когда она пропадала, мой пилот уже обычно валялся на полу с дыркой в голове. Нет, это меня ничуть не бесило. СОВСЕМ, МАТЬ ЕГО, НЕ БЕСИЛО!!!

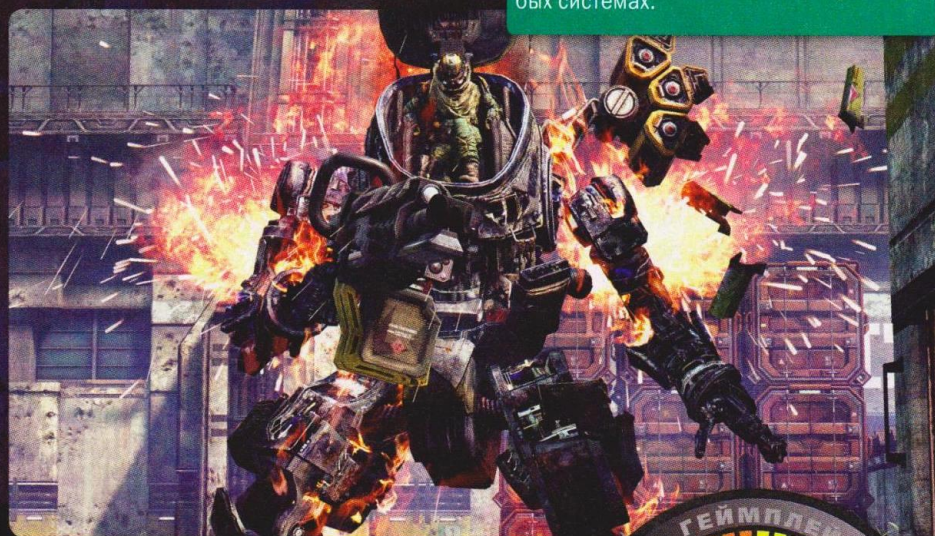
Олег [Prince] Скубицкий

TitanFAIL

50 ГБ – именно столько откусит прожорливая PC-версия от твоего жесткого диска. Почему так много? Ведь версия для того же Xbox One занимает намного меньше – всего 20 ГБ. Ответ был найден уже после релиза шутера. Оказывается, что добрых 35 ГБ занимают... несжатые аудиофайлы. Проще говоря, около 70% – это всевозможные звуки в их первоизданном виде, без компрессии. Зачем? Разработчики утверждают, что такой подход не требует столько мощности от процессора, сколько сжатый звук. Другими словами – Titanfall работает и на более слабых системах.

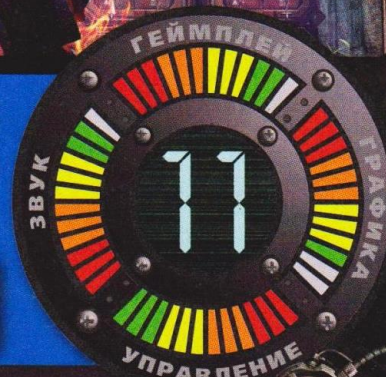
Погромный успех

Сердцем Титана служит старенький моторчик Source. Движок выдает ничем не выдающуюся, но в целом хорошую картинку. Игре далеко до красот Battlefield 4, да и разрушения сюда не завезли, но, тем не менее, проект смотрится неплохо, как для сетевого шутера. Количество экшна на квадратный метр зашкаливает: повсюду бегают-прыгают крипы, пилоты-кузнечики, обмениваются тяжелыми ударами титаны-исполины. К сожалению, картинка во время всей этой катавасии частенько про-



Вердикт

Respawn Entertainment решила ворваться в ряды сетевых шутеров громко и пафосно, с реактивными ранцами и стотонным роботом за плечами. В свое время разработчики сделали революционный Modern Warfare и вот теперь снова задают темп развитию жанра, задирая планку на новую высоту. Titanfall вкалывает азарт, веселье и восторг прямо в вену, сажает на американские горки и катапультирует в стратосферу. Это автомат, раздающий радость, который вышел из строя и забыл об ограничениях. Это новая классика жанра.



ПРОНИКНОВЕНИЕ С ОБЛОМОМ

Thief

Жанр:
Экшен, стелс

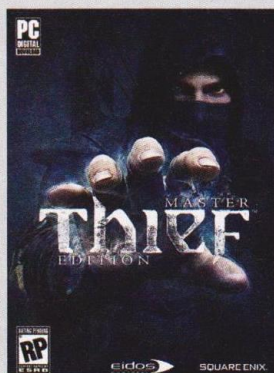
Разработчик:
Eidos Montreal

Издатель:
Square Enix

Системные требования:

Процессор: Dual Core CPU
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD Radeon 4800 series
/ Nvidia GTS 250
20 ГБ на жестком диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



Десять лет – срок не малый. Именно столько прошло с момента нашей последней встречи с мастером-вором Гарретом. У многих олдфагов возникли вполне резонные опасения, не растерял ли наш немногословный герой-социопат за все эти годы свой феноменальный талант. Забегая наперед, отвечу кратко – ни капли. И если поначалу еще были сомнения, то после того, как куда-то бесследно пропала куча свободного времени, они полностью рассеялись. Гаррет вернулся забрать свое, а потому советую покрепче ухватиться за свой кошелек или свинью-копилку.

Робин Бэд

Главная проблема некоторых самых ярких олдфагов – они, кусая колени и грызя ногти на ногах, ждут от современного перезапуска точно того же, что было много лет назад, только в новой обертке. И совершенно зря, не дождутся ведь. Игропром не

имеет привычки стоять на месте, он постоянно движется вперед. Иногда спотыкается, падает, но все равно ползет дальше. Многие старожилы не хотят понимать, что некоторые устаревшие геймплейные формулы уже давно не работают. Прогресс принес нам интерактивность и плавную

подачу сюжета. Почему же ими не воспользоваться? При этом у нового Thief есть все, за что мы так любили старые части: вариативность, исследование всех закоулков, многоуровневые карты. Стоит лишь пройти немного дальше второй миссии, а не недовольно топтать пяткой по столу еще в прологе, мол, «оказуалили, демоны, сплошные рельсы».

Тише едешь – больше стыришь

Кстати, с чем с чем, а со сложностью тут проблем не наблюдается. Игра с зазывающим лозунгом «и вашим, и нашим» предлагает уйму всевозможных настроек и ползунков, от которых поначалу глаза разбегаются в разные стороны. Никто не запрещает отключить быстрые сохранения, перезапуск миссии после обнаружения и прочие свистелки, деактивация которых кладет уровень сложности на катапульту, перерезает веревку и запускает ее на уровень стратосферы. Более того, выключение упрощений поощряется дополнительными



Мировой заговор

Большинство критиков и игроков устроили перезапуск Thief не самый теплый прием, забросав возвратившегося воришку тухлыми помидорами и прелой свеклой. Такой расклад не очень пришелся по душе Square Enix и она решила, даже не дожидаясь результатов продаж, выместить свой гнев на разработчиках студии Eidos Montreal. Ряд увольнений был проведен среди сотрудников, занимавшихся разработкой обновленного «Вора». Уютные стены компании спустя неделю после релиза покинуло 27 человек. По словам издателя, часть уволенного персонала будет в ближайшее время трудоустроена в другие дочерние студии Square Enix. Другая часть, видимо, отправится на вольные хлеба, либо же поступит, как протагонист разработанной ими же игры – пустится во все тяжкие и начнет щипать да домушничать.

тугриками, поступающими на твой счет после выполнения задания. Благо золотишко здесь лишним никогда не бывает, и его есть на что потратить. У здешних торговцев всегда найдется что-нибудь полезное, пусть и по грабительским ценам: от аптечек и стрел с разнообразными наконечниками до новых предметов экипировки, таких как специальные ботиночки, снижающие распространяемый Гарретом шум.

Вор в загоне

С вариативностью тоже проблем особых нет: к любой цели можно добраться минимум двумя-тремя способами, причем, самые внимательные обнаружат и кучу секретных тропок, ведущих к особо ценной награде. Главное – не пожадничать и как можно раньше раскошелиться на покупку дополнительных инструментов. Приобретая гаечный ключ, к примеру, можно отвинчивать болты на решетках вентиляционных шахт. Большинство уровней имеет сложную, витиеватую структуру. Вот, вроде облазил все вдоль и поперек,

а под конец задания игра словно выливает на тебя ведро холодной воды, удивляя результатом – собрана лишь половина секретных предметов. Линейные уровни, говорите? Просто глаза нужно немного пошире открывать.

Порой господа игроделы действительно забрасывают в прямые коридоры, балуют эффектными взрывами и кинематографичными погонями, но в основном ненадолго и лишь с целью напомнить, что сценаристы тоже не зря кушают свой хлеб с красной икрой. История хоть и слегка затянутая и порой заметно проседает, все же справляется со своей главной обязанностью – склеивает в единое целое все наши воровские похождения. Попадают и особо крупные перлы, как, к примеру, миссия в заброшенном приюте. В память сразу же стучатся воспоминания о недавних страшилках типа Outlast. Страх, мистицизм и щепотка сумасшествия неплохо разбавляют общую картину. К слову о картинах, Гаррет – тот еще ценитель искусства. Особо ценные произведения художников он не

Поддай голос

Ох, сколько криков и недовольных возгласов заполнили бескрайние просторы интернета после решения Eidos Montreal отказаться от услуг актера Стивена Расселла, подарившему Гаррету голос в предыдущих частях Thief. В сети оперативно появилась и петиция (собравшая более 5 тысяч подписей) с требованием не заменять голосовые связки их любимому вору.

Нового Гаррета озвучил Романо Орзари, ранее участвовавший в работе над анимацией для Assassin's Creed 2. Такая замена была обусловлена тем, что параллельно с записью голоса считывалась и мимика актера для анимации героя. Человек, озвучивающий Гаррета, должен был уметь выполнять трюки и при этом, не задыхаясь, произносить требуемые фразы. Расселл, к сожалению, этому требованию не соответствовал.

Романо Орзари





Идею сперли

Мы нарочно не упомянули в основной статье о сходстве новенького Thief с позапрошлым Dishonored. Да, игры действительно имеют заметное сходство, в частности в визуальной составляющей, но все же они немного о разном. В ответ на то, что Thief на презентациях пресса начала сравнивать с творением Arkane Studios, разработчики «Вора» ответили коротко: «Да, вероятно это так. Особенно если вспомнить, что Dishonored похож на предыдущие части Thief».



прочь добавить в свою коллекцию. Нужно лишь обзавестись специальной бритвой – вредной привычки тырить полотна вместе с рамкой у героя нет.

Клепто-Ман

Thief не навязывает правила игры – ты сам выбираешь, как поступить в той или иной ситуации. Проскользнуть мимо стражников незаметно, либо тихонько оглушить их по одному дубинкой. Засесть на крыше, снимая мерзавцев из лука или же вовсе пойти в открытую. Предметы обстановки тоже никто не отменял: пара стражников, стоящих прямо под огромной, увесистой люстрой – соблазн, которому очень сложно не поддаться даже самым рьяным пацифистам. Весь Thief состоит из тысячи таких вот маленьких выборов.

Несмотря на то, что у каждого задания есть конкретная цель, Гаррет не забывает по ходу пьесы набивать свои карманы, штаны и капюшон ценными вещичками. Серебряные вилки, золотые чаши, подсвечники, яйцерезки... поместится все, не беспокойся. Дорогостоящие предметы щедро разбросаны по всем уровням, причем самое ценное обычно припрятано в потаенных местах – попробуй отыщи. В поиске может неплохо помочь так называемая концентрация, которая любезно подсвечивает все ключевые объекты. Вещь, конечно, читерская, но она, по крайней мере, не восстанавливается самостоятельно, да и при желании ее и вовсе можно отключить.

Городская заворушка

Еще одним главным героем Thief является сам Город. Ох, как же он прекрасен в своем упадке. Плот-



ные тучи собрались над ним, погрузив в вечную темноту — идеальное место обитания для таких, как Гаррет. А вот с жителями, населяющими его, — беда. Они могут днями стоять на одном месте и совершенно не обращать внимания на нашего тихоню, хоть пляши перед ними, хоть прыгай. Посетив местную забегаловку, я увидел, как один тип справляет нужду. Этот процесс длился бесконечно. Но есть и позитивные моменты — Город полон историй. Просто бродя по улочкам, можно услышать, как жители в своих домах обсуждают кое-что интересное. Например, одна парочка говорила о своем параноидальном соседе, который оснастил свое жилище смертоносными ловушками. Неужто хранит в доме что-то ценное. Я из любопытства пробрался в соседний домик, аккуратно его исследовал, обезвредив ловушки, и, действительно, об-

наружил там пару очень ценных вещечек.

Город хоть и кажется пустым, в нем всегда есть чем заняться в перерывах между основными сюжетными миссиями. Не лишним будет посетить торговцев, чтобы закупиться необходимыми припасами перед вылазкой на очередное дело. Наведаться к нашему старому другу Бассо, который с радостью подкинет нам пару небольших заданий. Есть и другие жители, нуждающиеся в помощи мастера-вора. Без работы не останешься, не беспокойся.

На воре и шапка краденная

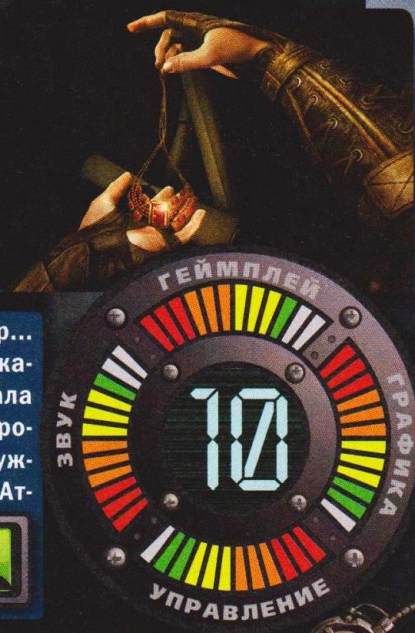
Почувствовать себя вором мне удалось на нескольких платформах. На консолях старого поколения проект смотрится простовато и без излишеств. А вот версии для PC и PlayStation 4 выдают поистине потрясающую картинку. Мягкие тени, туман, эффекты осве-

щения. Город также сменил стиль на викторианский, что явно пошло ему на пользу. Из недостатков отмечу лишь не самую лучшую оптимизацию PC-версии и редкие баги — бывало, стражники забывали свой маршрут и тупо стояли на месте, как вкопанные. Проблема решается загрузкой с последнего сохранения. Есть претензии и к русской озвучке — многие фразы были записаны так тихо, что их просто невозможно расслышать на фоне других потусторонних звуков.

Prince

Вердикт

У нас был заготовлен большой развернутый вердикт, но его кто-то спер... Хорошо, что копия сохранилась. Eidos Montreal на пару со Square Enix продолжают успешно сдвигать пыль и перезапускать старые популярные франшизы. Сначала была шедевральная Deus Ex: Human Revolution, теперь шаловливые ручонки игроков добрались до культовой Thief. И хорошо, что эти самые ручонки растут из нужных мест. Новый «Вор» — лучший стелс, виденный нами за последние пару лет. Атмосферный, вариативный, с многоуровневыми картами и гибкой настройкой сложности. Что еще нужно, чтобы порадовать маленького клептомана у себя внутри?



DARK SOULS II

Жанр:

Action, RPG

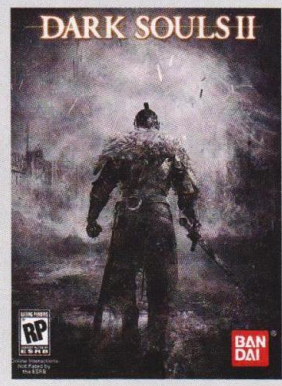
Разработчик:

From Software

Издатель:

Namco Bandai

PS3 | X360



ТЯЖЕЛО НА ДУШЕ

Это был обычный тихий вечер. Темная, пустая квартира. Вдруг из проема одной из дверей появилась еле заметная полоска света. Воздух тут же заполнили слабые звуки, словно кто-то сражался вдалеке. Как вдруг пространство будто молнией рассек внезапный вопль. Душераздирающий крик. «Боже, нет! Опять!» Тишина. Еле различимое всхлипывание. И опять. «Не-е-е-т! За что!?» Это хардкор снова вернулся по души смертных. Он будет пристально наблюдать за твоими мучениями, бездарными попытками противостоять неизбежному. Чтобы ты ни делал, как бы ни старался, ты будешь умирать, умирать, УМИРАТЬ!



Не легок и в помине

Пыточники из From Software всегда плыли против течения. В то время, как игровая индустрия двигалась в сторону упрощения, чтобы угодить более широкой массе, японская студия положила на всех здоровенный такой болт и начала выпускать из-под своего станка проекты, от которых кровь в жилах стынет. И Demon's Souls и Dark Souls были играми не из легких. Они бросали вызов игроку, насмехались над ним, откровенно издевались, наблюдая за его страданиями. И при этом невероятно затягивали. Несмотря на многочисленные слухи перед релизом Dark Souls 2, разработчики не пошли по пути упрощения. На каждую пощажку в сторону игрока они тут же отвечают равноценным усложнением. Можешь успокоить свои нервные клетки, которые уже морально смирились с тем, что их ждет массовый геноцид. Сиквел не стал проще, наоборот, в некоторых аспектах он стал еще сложнее. Так бывает, когда думаешь, что хуже уже не будет, и тут «бац». С Dark Souls 2 та же история. Бац! Бац! Бац! Мало? Бац!

Будь ты проклят!

По уже сложившейся традиции новая часть «Душ» не имеет прямых сюжетных связей с ее предшественниками. Нас встречает совершенно новый мир и новый герой. Бедолага, на котором висит страшное проклятие – бессмертие. Да, на первый взгляд не такое уж проклятие, но когда тебя убивают раз за разом вместо «здрасьте», и ты возрождаешься с немного меньшим запасом человечности, невольно задумываешься, а может ну ее такую вечную жизнь. Но вернемся к нашему полудохлику. Бедняге, оказывается, совсем память отшибло, и не без помощи здешних старушек он понемногу вспоминает, кто он и как выглядит. Довольно оригинальный подход к созданию персонажа.



Возможности редактора заметно возросли со времен первого Dark Souls. Ползунок и всевозможных настроек стало гораздо больше, что позволяет сколотить весьма симпатичного героя. Или несусветного уродца с фиолетовой кожей и рыжей бородой. Б-р-р-р... Рыжая борода, мерзость-то какая. Очень внимательно выбираем класс. Кем станет наш бравый протагонист – рыцарем, мечником, разбойником, воином, колдуном, странником или почти голым нищим? Выбор определенного класса наложит заметные ограничения на некоторые показатели, прокачка которых до желательного уровня может отнять десятки часов.

Место смерти изменить нельзя

Местом, где нас будут постоянно убивать, стало увядающее королевство Дранглик. Чем-то оно напоминает Болетарию из Demon's Souls, чем-то – Лордран из Dark Souls. Мир заметно разросся в размерах, локации стали шире. Скорее всего, именно поэтому разработчики пошли навстречу игрокам и разрешили быстро перемещаться между уже открытыми кострами. Они, как и прежде, служат местом, где можно восполнить здоровье. Разве что вложить души в прокачку персонажа возле них уже не выйдет. Для этого процесса придется посетить специального NPC.

С нелинейностью и свободным исследованием мира в Dark Souls 2 тоже все в порядке. После небольшой обучающей локации мы попадаем в освещенную солнцем деревушку Маджула, которая одновременно служит отправной точкой в нашем нелегком путешествии. Здесь ты уже сам волен выбирать куда идти, куда податься. Как и прежде, никаких указателей и мигающих стрелочек с зазывающими надписями «тебе сюда» тут нет и в помине. Исследовать доступные территории придется, полагаясь лишь на свое чутье и расплывчатые подсказки повстречавшихся на пути NPC, которые, к слову, стали немного более разговорчивее.

Тяжело в мучении

Как и прежде, главной спутницей, бродящей за нами по пятам, становится беспощадная старуха с косой – смерть. Все благодаря необычной, вязкой как желе, боевой системе. Чрезмерная торопливость в бою обычно приводит к самой часто встречаемой в игре надписи «Вы погибли». Каждое движение, каждый удар нужно совершать в строго отведенный момент. Схватка в Dark Souls 2 сродни операции на сердце – малейшая ошибка ведет к серьезной кровопотере, а затем и неминуемой смерти. Противники поднабрались мозгов и теперь действуют более непредсказуемо. А еще эти выродки взяли привычку нападать гуртом, превращая поединок в сущий кошмар. Любят уродцы и прикидываться мертвыми, устраивая нежданчик уже после того, как ты проходишь мимо них.

Невнимательность и излишняя беспечность в мире Dark Souls 2 карается смертью. А смерть в свою очередь потерей душ (местной валюты) и воскрешением всех врагов кроме боссов. Во второй части существенным изменением стало то, что после многократного убийства одной и той же вражины, она больше тебя не побеспокоит никогда. Хорошо это или плохо, решай сам. С одной сторо-

Опа-опа! Япония-Европа

Namco Bandai выпустила два коллекционных издания Dark Souls 2: для европейского и японского рынков. Первым достался набор, в который вошли 30-сантиметровая фигурка рыцаря, артбук, саундтрек и тканая карта. Вторым предложили более специфичный комплект – набор миниатюрного оружия и щитов. В красивую шкатулочку аккуратно положили мини-копии меча, мачете, кинжала, топора и четырех типов щитов. Какая прелесть.





ны – явное упрощение. С другой – больше не фармишься на бесконечно возрождающихся мобах.

Добавка к смерти

А вот явным усложнением можно назвать уменьшение максимального запаса здоровья после каждой смерти. Убили? Вот тебе еще в придачу минус 10% от полоски HP, чтобы мало не показалось. Dark Souls 2 беспощадна, она не успокаивает игрока после неудач, нет. Вместо этого она бьет его по голове и насмехается. А когда кажется, что игра решила тебя поощрить, подсунув сундук прямо под нос, нужно трижды подумать, а стоит ли его открывать. Там может находиться, как хорошая бронька или оружие, так и механизм ловушки, который активирует град стрел, выпущенных в твою сторону. Даже флаги с Эстусом – наши верные аптечки – никто на старте тебе выдавать не будет. Их придется собирать из специальных осколков, разбросанных по миру. Правда, есть и другие средства способные подлатать пошатнувшееся здоровье, такие как целительные камни, например.

Ну и какой же Dark Souls без боссов. Это как защитная пленка без лопающихся пупырышек. Компашка жирдяев и здоровяков во второй части собралась разношерстная. Некоторые экземпляры на удивление умирают очень охотно, но большинство настолько толстокожи, что мутузить их придется, пока палец не устанет нажимать на кнопку удара. При этом твоему персонажу хватит 2-3 смачных пендаля, чтобы отойти в мир иной. Ненадолго. Затем мы снова воскресаем и, добравшись до гада, опять пытаемся его завалить. И снова. И опять. И снова. К примеру, Зеркальный Рыцарь мне поддался раза с двадцатого. Помню, диспетчер интернет-магазина еще так удивился:

«Шесть беспроводных геймпадов? Точно шесть?» К слову, на прохождение, отнявшее 60 часов и убившее два спичечных коробка нервных клеток, хватило бы и пяти. Шестой был лишним.

Не так страшен черт, как два черта

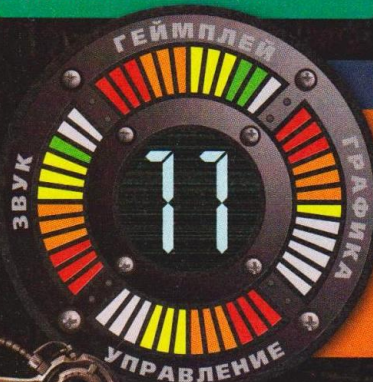
Безусловно, Dark Souls 2 – это не тот проект, в который играешь ради красивой картинки, но первый вопрос, который бесцеремонно постучался в черепную коробку после запуска игры: «А где, собственно, обещанный графон?» За первым поворотом его не оказалось, в пещере неподалеку тоже нет. Дальше стоит какая-то уродливая скотина, похожая на гиппопотама, но графона нигде не видно. А как же красивые геймплейные ролики, которыми год назад нас так усердно кормила From Software? Все, срок годности истек, кушаем на свой страх и риск. Кривенькие, мутные текстуры и невзрачные эффекты – это все, что увидят любители хардкора и кожаных плеток. Помимо навязчивой надписи «Вы погибли», разумеется. Возможно, у PC-версии дела будут обстоять получше. Поживем-увидим.

Viper



Проходим по заРС

Адептам мышек и клавиатур ждать выхода PC-версии Dark Souls 2 осталось недолго. Издатель официально озвучил дату релиза компьютерной версии – 25 апреля 2014 года. В качестве утешения за задержку From Software обещает «пэкашникам» компенсацию в виде улучшенных текстур и более высокой частоты кадров. И никаких проблем с управлением на этот раз.



Вердикт

Безжалостный, беспощадный, бездушный симулятор пыток и страданий. Вопреки всем опасениям, Dark Souls 2 не стал легче, его не оказуалили в угоду старушкам, домохозяйкам и годовалым детям. Кое в чем From Software пошли на уступки, но в противовес игроделы не забыли положить и дюжину мешков, набитых хардкором. Мрачный, недружелюбный мир разросся в размерах, а недругов стало больше, и они заметно поумнели. Вытри слезы и пену у рта. Восславь солнце!





Жанр:
adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: nVidia GeForce 8800,
Radeon HD3870
2 ГБ свободного места

ТРУПНЫЙ ВОЗРАСТ

Зомби-апокалипсис, смерть родителей, близких людей и утрата одного очень дорогого человека. Вот неполный список того, что к своим 8 годам довелось пережить маленькой беззащитной девчужке Клементине. А я еще думал, что у меня детство было тяжелым. Помню, как очень хотел белую качающуюся лошадку, но мне ее так и не купили. Было невероятно трудно смириться с этим. И ведь были же деньги. Ну и что, что на тот момент я уже ходил в восьмой класс?! Никогда об этом не забуду...

НеDEADские игры

До порога нашей редакции дополз дурнопахнущий, но такой долгожданный второй эпизод второго сезона «Ходячих». События дружно забираются в огромную центрифугу и начинают стремительно набирать обороты. И нужно отдать должное малышке Клем — она держится молодцом и начинает пользоваться в новой «банде» все большим уважением. Даже взрослые дядьки постоянно интересуются ее мнением, а не менее взрослые тетки изливают ей свою душу. Напомню, что девочке на момент второго эпизода всего 11 лет. Ей впору играть в куклы и качаться на лошадке... Черт, вот опять вспомнил и на слезу пробило.

Клем служит связующим звеном между всеми персонажами, ведь Telltale традиционно вклинили в группу самые разнообразные типажи, включая беременную женщину, которая скрывает от своего ухажера происхождение ребенка. Наша маленькая героиня всех мирит, успокаивает, а если того требует ситуация — может прикрикнуть и ножкой толкнуть.

Разработчики всячески пытаются подчеркнуть, что перед тобой уже не тот персонаж, которого ты знал по первому сезону. Обстоятельства закалили девчужку. Если раньше она предпочитала прятаться за спиной крепыша Ли, то теперь, подходя к очередному скоплению зомбаков, Клем вполне может выкрикнуть «Я возьму большого!» и ловко вонзит уроду мачете прямо меж глазниц. Впрочем, выстрел из двустволки откидывает девочку назад. Игроделы напоминают нам, что сила духа — это, конечно, хорошо, но действие законов физики никто не отменял.

Замыкание клемм

На определенном этапе наша девочка с ростом метр в кепке начинает служить ниточкой уже между двумя группами людей. Создатели неустанно подкидывают новые (и не очень приятные) ведомости о новом отряде, смело вводят в кадр колоритных персонажей



и даже воскрешают наших старых знакомых. И вот, ты уже не знаешь, кому симпатизировать и с кем именно продолжать свой путь. Ох, этот сложный выбор...

С точки зрения повествования перед нами абсолютно идеальная игра. Она держит в тонусе! Ты лишь сидишь у экрана с открытым ртом и орешь на всю квартиру: «Да что же ты делаешь!?!», «Ну, ни хрена ж себе, как ты жив остался!?!» и все в таком духе. С черным юмором тоже все в порядке. Вот Клем карабкается на высоченную конструкцию и спрашивает парня внизу:

— Ты меня, если что, поймаешь?

— Да, конечно.

И немного позже с издевкой добавляет: «Наверное». Таких моментов в игре предостаточно.

Прошу добавки

В целом Telltale остались верны сами себе. Традиционно на уровнях практически отсутствует взаимодействие с предметами и очень не хватает хотя бы элементарных головоломок. Фирменная короткая продолжительность, к сожалению, также присутствует. На разглядывание красивых рисованных пейзажей, разговоры и отвинчивание голов неупокоенным зомбакам отводится час с хвостиком. Но к этому, думаю, уже все и так привыкли. Каждый эпизод от Telltale, как серия любимого телесериала — интересный, но короткий.

Артём [Abubak] Бойко

Вердикт

A House Divided — один из самых стремительных и насыщенных эпизодов всей серии. Telltale поставили перед собой цель — показать нам новые стороны малышки Клем. И им это удалось! Девочка меняется как внешне, так и внутренне. И что-то нам подсказывает, что к финалу серии или, чем черт не шутит, в третьем сезоне мы увидим уже не милое создание в кепке, а повзрослевшую, состоявшуюся девушку. Тут уже и любовную линию не грех ввести будет...





PC | PS3 | X360

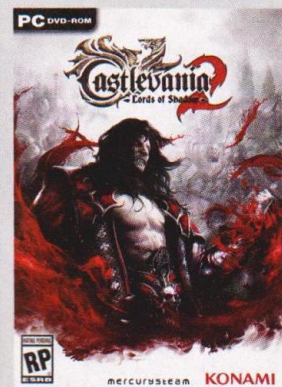
Жанр:
Action \ Adventure

Разработчик:
MercurySteam

Издатель:
Konami

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
10 ГБ на жестком диске



Три года и три месяца понадобилось MercurySteam для того, чтобы сиквел Castlevania: Lords of Shadow добрался до прилавков магазинов. Разработчики обещали нам золотые горы, алмазные озера и исправление всех недочетов первой части. Мол, мы и управляемую камеру прикрутим, и от линейности избавимся, только подождите. Собственно говоря, дождались. Дракула наконец-таки очнулся после многолетней спячки и теперь готов вдоволь напиться кровушки и подебоширить, с нетерпением ожидая пока ты ему в этом поспособствуешь.

Дракула: живой и недовольный

С момента окончания событий Lords of Shadow и ее двух сюжетных DLC немало воды утекло и молока убежало. Главный протагонист всего этого действия, Габриэль Бельмонт, за этот период уже успел прочитать толстенное пособие о том, как стать Дракулой, и теперь днями напролет то и делает, что просиживает задницу на троне в своем замке, пафосно смотря в камеру. Да так, что внутри все немеет. Зазвездился парень, в первой части такого не было. К слову, на этом моменте игра нас и приветствует. В замок врываются brave парни в доспехах, наивно полагая, что у них получится уничтожить зло, а нам, в свою очередь, в виде некого tutorials, позволяют их наказать и поучить хорошим манерам. Негоже вот так без стука врывать в чужие владения.

С этих секунд Castlevania LoS 2 проявляет себя как традиционный слэшер в стиле God Of War. Сначала разбираешься с кучкой недоброжелательно настроенных ребят, затем немного карабкаешься по стенам и различным уступам, после чего попадаешь на большую арену, где тебе разрешают дать мзды первому боссу. Не то чтобы я не уважал эту геймплейную формулу, просто в этот раз мною ожидалось нечто более оригинальное. Но на тот момент было еще рано делать какие-либо выводы. То, что будет происходить дальше, способно не на шутку заинтриговать даже самых флегматичных геймеров, которые могут со спокойной миной докуривать сигарету, поглядывая на догорающий соседский домик.

Засосать до смерти

После пролога Габриэль, подобно герою Сильвестра Сталлоне в фильме «Разрушитель», просыпается в современном мире. Castlevania, ты ли это? Не успели мы свикнуться с мыслью, что главный герой отстранил клыки и стал откликаться на имя Дракула, так тут еще и события собрали чемоданы и переехали в наши дни. От Castlevania здесь осталось одно лишь название, как бы прискорбно это не звучало. С другой стороны, отказ от привычных тенденций серии в угоду моде был осуществлен еще в первой части, но схожая атмосфера и главный герой с кнутом по фамилии Бельмонт не давали нам забыть, во что именно мы играем.

Тем не менее, столь смелая идея реализована вполне достойно, и доставать розги, дабы познать их со спинами разработчиков, желания не возникает. И вот здесь я все же попридержу коней, ибо спойлер полез лишь тогда, когда он прикреплен к багажнику вашей машины. Лишить тебя возможности самостоятельно насладиться всеми захватывающими сюжетными поворотами с моей стороны было бы совсем не этично.

Око за око, зуб на зуб

Игровой процесс начинается без оглядки семи-миллионными шагами отходить от канонов жанра сразу же после окончания предисловия. Как нам и обещали ребята из MercurySteam, игра бойко соскочила с прямых рельс прямо на тропу нелинейности. Отныне мы будем бродить коридорами и истреблять нечисть, ориентируясь по карте, искать тайники, се-



Лебединая песня

Судя по словам разработчиков, Lords of Shadow 2 станет последней игрой в серии Castlevania, созданием которой будет заниматься MercurySteam. Об этом сообщил продюсер проекта Дэвид Кокс.

«Я думаю, когда вам есть что сказать, то нужно говорить. Но если вы сказали все, что хотели, то лучше заткнуться, — заявил он. — Мы сказали все, что хотели. Думаю, пришло время передать серию на попечение более молодым людям, а нам заняться чем-нибудь новым».

креты и предметы, дарующие новые способности. Все вундервафли по старой доброй традиции находятся у боссов. Проучил огромного детину, отнял у него девайс, который, к примеру, вышибает стены, ранее преграждавшие тебе путь, и со спокойной душой идешь дальше. Открытый мир с кучей скрытых закоулков входит в комплект поставки.

Но это далеко не все вкусности, с которыми нам доведется столкнуться. В сиквел даже небольшую порцию стэлса завезли. Как тебе возможность превратиться в мышь (прошу заметить, не летучую, что очень странно) и пробраться через зону, охраняемую огромными киборгами? Ах да, здесь присутствуют киборги. Я знаю, о чем ты думаешь. Меня тоже жизнь не успела подготовить к тому, что в игре серии Castlevania моему гамоверу смогут поспособствовать роботы, но, собственно, почему бы и... да?

Загадочный укус

Свой пять копеек в копилку разнообразия внесли и местные загадки. В основном они простенькие и не требуют каких-то невероятных кульбитов от мозговых извилин. Но порой попадаются, скажем так, не самые очевидные. Основное же занятие в Castlevania: LoS 2 осталось прежним — это жестокое наказание разного роста, вида и цвета монстрянки. Боевая система, помогающая тебе реализовать вышесказанное, по сравнению с первой частью претерпела скорее косметические из-

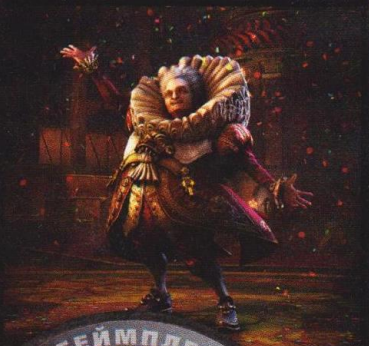
менения, чем глобальные. Да, здесь есть несколько новых видов оружия и умений, взять к примеру тот же ледяной меч, позволяющий игроку почувствовать себя Саб-Зиро и замораживать всех направо и налево, но в общей сумме имеем те же яйца, только всмятку. Как бы сказал ведущий одного известного интернет-шоу: «И это хорошо».

Кровяные тельца

Ты же еще не забыл, что наш главгер — тот еще любитель свежих лейкоцитов? Помимо стандартных методов пополнения здоровья в игре присутствует и самый привычный Дракуле под названием «попью кровушки ближнего своего». После лупцевания недруга до определенной кондиции, тот подсвечивается белым цветом — это знак, что наша жертва уже готова стать почетным донором крови. Дело за малым: впиваемся бедолаге в шею — приятного аппетита.

Возвращаясь к теме боссов, было бы преступлением не отметить их разнообразие. Разработчики выкрутили ползунков, отвечающий за фантазию, на максимум, в результате чего, каждая встреча с любым из главных плохишей — настоящее событие. Их внешний вид, повадки, способности, которыми они будут пытаться тебя умертвить, выглядят настолько эффектно, что любая тварь из серии God Of War, не выдержав конкуренции, просто бы сгорела от стыда.

Данил Дубограй



Вердикт

На безрыбье, как говорится, и рак — рыба. Но в этот небогатый на слэшеры игровой сезон нам достался целый кит. Lords of Shadow 2 наглядно демонстрирует, каким должен быть сиквел — более энергичным, разнообразным и эффектным. Да и вообще, как часто нам дают поиграть за самого Дракулу?



SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

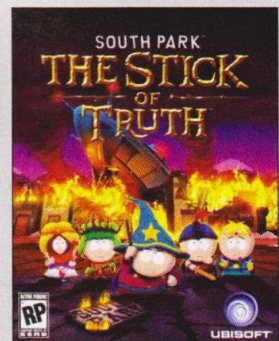
Жанр:
RPG

Разработчик:
Obsidian Entertainment

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 9600 GT
/ ATI Radeon HD 4670 / Intel HD
Graphics 4000
6 ГБ на жестком диске



ОНИ ОПЯТЬ УБИЛИ КЕННИ

PC | PS3 | XOne



Культурный феномен – это термин, который обозначает исключительно важное явление в массовой культуре. Его особенностью является то, что взяв начало в одной сфере культуры, он имеет свойство генерироваться в совершенно разных ее аспектах. Эволюционировавший из вирусного видео в полноценное телешоу мультсериал South Park является одним из самых показательных примеров этого явления: 17 сезонов в эфире, наивысшие рейтинги и всемирная узнаваемость едва ли способны в полной мере свидетельствовать о беспрецедентном статусе сериала. А вот тот факт, что недавняя видеоигровая адаптация «Южного Парка» под названием «Палка истины» стала лучшей за долгое время игрой по лицензии, наверняка покажется куда более убедительным.



Truth не играет в хоккей

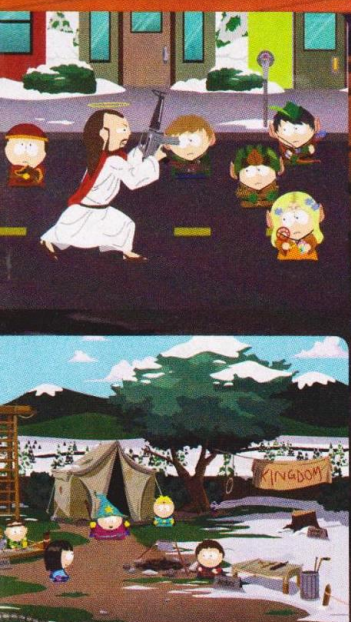
Путь «Палки» от отправного пункта «идея» к конечной станции «реализ» оказался долгим, большим и необрезанным. Мало того, что из-за занятости авторов South Park Трея Паркера и Мэтта Стоуна над игрой последний сезон мультсериала съехал с привычного графика и недосчитался 4 эпизодов, так еще и разработка адаптации превратилась в сущий кошмар.

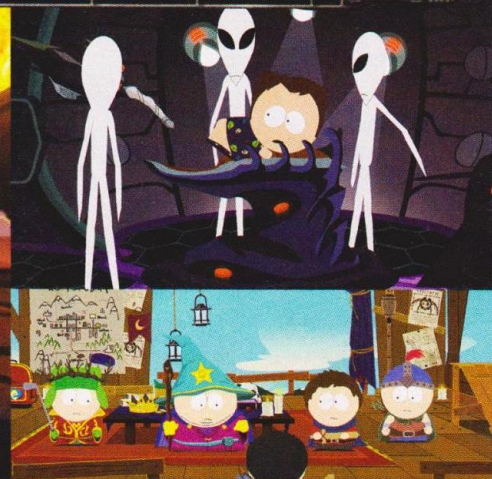
Уже имея на руках контракт с заслуженной командой Obsidian, инициаторам проекта пришлось днем с огнем искать издателя для игры. Рискованный шаг поставить на настолько смелую разработку решился предпринять издатель THQ, однако вскоре он объявил о банкротстве. В следующий раз отправлял «Палку» на шлифовку и, собственно, выпускал игру уже новый издатель – Ubisoft. Правда, не покидает ощущение, что даже сами господа Паркер и Стоун затрудняются ответить на вопрос, насколько их непослушное детище успело измениться с момента начала разработки.

Стань палководцем

Дело в том, что The Stick of Truth оказался на удивление разноплановым проектом. Профиль команды Obsidian, разумеется, вынуждает «Палку» прикидываться ролевой игрой, и выходит у нее это просто блестяще. Но в то же время адаптация South Park отлично показывает себя и как классический квест, и как занятный экшн, и даже в роли поклонника классическим играм Nintendo. Сценаристам сериала не впервой подтрунивать над видеоиграми, как явлением, однако в этом случае их сатира получилась еще более показательной, с успехом выходя на уровень мета-троллинга. Ведь одно дело ерничать над запуском Nintendo Wii, а совсем другое – иронизировать над канадцами, представляя их страну двухмерной локацией а-ля классическая The Legend of Zelda.

В то же время сценаристы стараются не прибегать к высмеиванию ради высмеивания, а в центре игровой механики оставляют место пошаговым битвам. Особой тактической глубиной или сложностью бои похвастаться не могут – это скорее «Чапаев», чем





Цензура

Было бы странно, если бы «South Park: Палка Истины» добралась до релиза без происшествий и не заставила поседеть и покраснеть некоторых цензоров. Так из версий для Xbox 360 и PlayStation 3 были вырезаны семь эпизодов: две мини-игры с абортom и пять моментов, в которых присутствует анальный зонд. Такой нещадной цензуре подверглись версии для стран, входящих в EMEA: Европа, Африка и Ближний Восток. Однако PC-игрокам волноваться нечего, так как версии для персональных компьютеров скальпель цензоров не затронул.

продвинутые шахматы. Но свою роль, как основы геймплея, они исполняют исправно. Признаться, моим наибольшим опасением до релиза игры была как раз механика пошаговых сражений. Впрочем, опасения эти оказались напрасными: South Park: The Stick of Truth играется во всех смыслах легко, да и разнообразия в сражениях предостаточно – вспомнить хотя бы эпичную битву с гномом, пытающимся отнять у главного героя нижнее белье.

Тогда же, когда тебя не сталкивают лбами с соперниками, «Палка судьбы» представляет собой традиционную ролевую игру. Все необходимые атрибуты на месте: прокачка – есть, квестовая система – в наличии, разветвления по сюжету – определено! Не обошлось, правда, и без некоторых проблем: ради того, чтобы «Палка» выглядела как очередная серия South Park, пришлось пожертвовать удобством перемещения по карте. Да и дополнительные задания в большинстве своем сводятся к банальному «пойди-принеси». Последнее, впрочем, можно считать еще одним высмеиванием игровых штампов, наравне с акцентом на вездесущие QTE и немотой главного героя.

Палке кохання

Примечательно, кстати, что главным героем игры является не кто-то из четверки завсегдааев мультсериала, а абсолютно новый персонаж. Протагонистом «Палки истины» стал созданный игроком новичок Южного Парка, который в процессе знакомства со своими сверстниками оказывается ввязан в конфликт за артефакт из подзаголовка игры. В дальнейшем это противостояние затмит проблема куда серьезнее, но и ее решение не сможет обойтись без участия школьников. В общем, фанатам мультсериала, недовольным сокращением крайнего сезо-

на, после видеоигры придется забирать свои слова обратно – «Палка истины» не только компенсирует 4 потерянных эпизода, но и затмевает несколько предыдущих сезонов.

Удивят фанатов и внушительные размеры внутриигрового контента игры. В «Палке истины» просто неисчислимо количество строчек диалогов, шуток и гэгов, причем как аудиальных, так и текстовых. За последнее, к слову, отвечает местный аналог Facebook. Стоит ли говорить о том, что в игре воплощен полноценный город, в котором разыгрываются события мультсериала, представлено большинство заметных персонажей телешоу, а сценарий «Палки» отвечает самым высоким стандартам первоисточника.

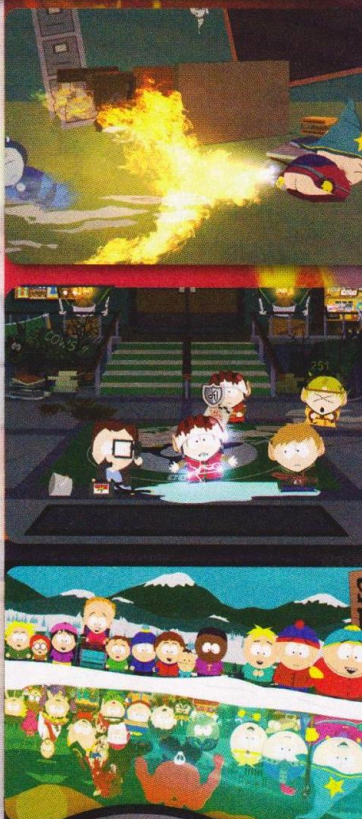
Шутка о половых органах

Что же делать не привыкшим ассоциировать себя ни с фанатами ролевых игр, ни с фанатами South Park? Стоит дать шанс The Stick of Truth даже в таком случае. Кроме того, что это без малого идеальное воплощение телешоу в формате игры и, собственно, не самая плохая игра, «Палка истины» ведь является еще и достаточно актуальным высказыванием. Понятно, что сценаристы проекта говорят на языке сатиры, обценной лексики и туалетного юмора, однако на самом деле темы, которые они затрагивают, очень даже актуальные. Стоит только копнуть чуть глубже зигующих коров и гипертрофированных младенцев.

YarekD

Вердикт

Извиняясь за очередную отсрочку даты релиза South Park: The Stick of Truth, сценаристы проекта шутили о том, что их приоритетом было заставить «Палку истины» соответствовать канонам мультсериала, а потому больше времени им понадобилось лишь для того, чтобы опустить ее до уровня телешоу. На поверку же оказалось, что «Палка истины» получилась просто отличной игрой и еще лучшей адаптацией. В конце концов, это же игра, которая заставит вас загуглить слово «флатуленция».





PLANTS vs. ZOMBIES GARDEN WARFARE

Жанр:

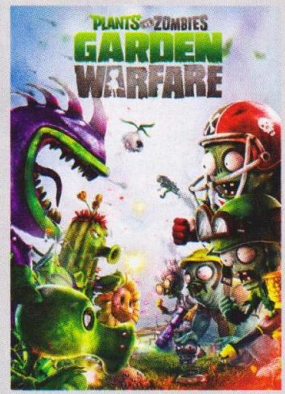
шутер от третьего лица,
tower defense

Разработчик:

PopCap Games

Издатель:

Electronic Arts



X360 | XOne

Смеркалось. Над нашим огородом нависли густые тучи, воздух пропах запахом горелой травы, а звуки взрывающегося гороха не прекращаются ни на секунду. Бой продолжается. Отважные кактусы и подсолнухи бесстрашно идут на верную смерть с целью защитить свои плодородные земли от полудохлого захватчика. Нет, мы не обкурились травы. Это все PopCap со своим Plants vs. Zombies. В надежде собрать солидный денежный урожай разработчики решили превратить небольшую заварушку растений и зомби в настоящее садовое побоище. Давай разберемся, не переборщили ли они с удобрениями.

Во саду ли, в огороде

Каким бы шутивым ни был сюжет оригинальной PvZ, он все же был про войну. Отважные растения на протяжении длительного времени пытались защитить свой сад от мозговых гурманов – зомби. С каждым разом делать это становилось все сложнее, но наши позеленевшие друзья не сдавались. На этот раз зомби в конец обнаглели, задумав захватить весь мир и превратить его в одно сплошное кладбище, где им уже никто бы не смог помешать смаковать сочные человеческие мозги. Растениям такой расклад естественно пришелся не по душе. Вооружившись до стеблей, они решили дать отпор мозголюбам. Твой выбор остается за малым: зеленая и чистая планета или же мрачное и загаженное кладбище.

Пугало огородное

Garden Warfare ну уж очень похож на другой известный шутер – Team Fortress 2. Такая же комичность, мультяшная картинка, разделение на классы и, конечно же, фирменные шапки. Даже больше – тут целый гардероб. Одеть, нацепить, натянуть на выбранного персонажа можно абсолютно все, начиная от ярких париков и заканчивая разноцветными очками-звездочками. Здесь даже можно набить брутальную татуху с котенком своему любимому кактусу. Крутяк, да? Благо реальную валюту за все эти модные тряпки и аксессуары не требуют, так что можешь успокоить свою платежную карту, поцеловать ее и бережно положить обратно в кошелек. Абсолютно все здесь можно приобрести за виртуальную денежку, капающую за убийства, победы и всевозможные боевые достижения. Помимо шмоток существуют и специальные карточки с бонусами. Продаются они целыми колодами, и ты до последнего не знаешь, что в них. Может тебе попадется полосатый галстук, а может и новый класс персонажа!

На дворе – трава, на траве – война

Разработчики решили не тратить силы и время на одиночную кампанию. На прогулки по утрам и жен по ночам, кстати, тоже. Вся накопленную энергию они выплеснули в мультиплеер. И это было мощно. Получилась этакая смесь из Battlefield, Mass Effect 3 и Team Fortress 2 со щепоткой зелени и кусочком омертвевшей плоти. Может, звучит и не очень аппетитно, но попробовав раз – за уши уже



Бесплатный сыр – только в мышЕАловке

Бесплатные DLC для своей игры – шаг, который от EA уж никак не ожидаешь. Тем не менее, дополнительный контент для Plants vs Zombies: Garden Warfare будет распространяться совершенно бесплатно. Об этом сообщил менеджер студии-разработчика Гэри Клэй.

Естественно, работать за «просто так» игроделы не собираются. Деньги они планируют отбить внедрением в игру микротранзакций. О них компания пока особо не распространяется, но они будут.

не оттянешь. Garden Warfare предлагает на выбор один из трех развлекательных аттракционов. В Garden Ops игрокам-растениям нужно отбиваться от волн зомби, управляемых компьютером. Team Vanquish – самый обычный командный дезматч, а в Gardens & Graveyards толпа зомби пытается захватить все объекты, принадлежащие растениям.

По садовому кольцу

По обе стороны баррикад расположились по четыре класса растений и зомбей. Дисбаланса не обнаружил даже под лупой, хотя, признаюсь, что за травянистых играть все же приятнее – там ведь такие милые подсолнухи-няхи, просто рафинированное мими-ми. Своими лучами добра они лечат союзников, а когда дело доходит до драки, они врастают в землю и посылают в сторону врага тоже лучи, но уже смерти. У полудохликов также есть доктор, хотя, казалось бы, зачем? Они ведь и так уже... того. Как говорится, звать врача уже поздно. Тем не менее, уродцы ходят и опрыскивают своих раненных товарищей какой-то фиолетовой субстанцией. Или вот еще, зеленый красавец горохострел – отлично проявляет себя и на дистанции, и в наступлении, превратившись в подобие стационарной турели. Со стороны кладбища ему

противостоит обычный зомби-пехотинец. Лучшая его роль – пушечное мясо, но при желании можно справиться с ролью штурмовика (привет ракетнице за пазухой) и даже снайпера.

Сила травы

Несмотря на общий позитивный фон, няшные подсолнухи и магию дурман-травы, проникающую прямо через экран, Garden Warfare есть за что и упрекнуть. Игру я тестировал на Xbox 360, и здесь имеется одна не очень приятная особенность – качество текстур заметно ухудшается, как только плотность игроков в одной зоне достигает определенной отметки. В данном случае тебя словно сажают в машину времени и вместе с телевизором перемещают в год эдак 2002-ой. Не справляется уже старушка 360 с современной картинкой – мычит, пыхтит, а вытянуть не может. Кроме устаревших текстурок версия для Xbox 360 «радует» и отсутствием возможности играть по сплит-экрану, в то время как в версии для Xbox One такая опция в наличии. В копилку разочарований также стоит внести саундтрек, а точнее – полное его отсутствие во время динамичных баталий.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

РорСар сделали отличный сетевой шутер для тех, кто никогда не играл в сетевые шутеры... Звучит странно, но это так. В Garden Warfare все настолько просто, понятно и мило, что подсесть на него смогут даже люди, которые помимо Plants vs. Zombies или «Злых птичек» на своем смартфоне больше ни во что не играли. И это вовсе не означает, что остальные могут проходить мимо, нет. Динамичные перестрелки зомби и растений помогут весело провести время абсолютно всем.



Жанр: action, arcade

Разработчик:

Double Helix Games,
Capcom Osaka studio

Издатель:

Capcom Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.8 ГГц

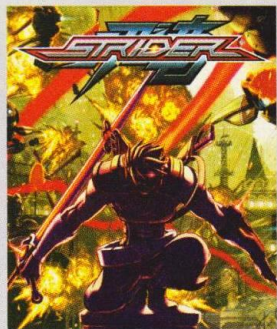
Память: 4 Гб

Видеокарта: ATI Radeon HD

5770 / GeForce GTX 460

Свободное место: 3700 Мб

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



КАЗАХТИП

Некоторые псевдоученые еще со времен появления первых видеоигр неоднократно делали заявления, мол, «игры плохо влияют на психику игроков». Полная чушь! Так и хочется вмазать этим очкастым ботанам. Кхм... я вот, наоборот, люблю наиболее кровавые проекты. Но не потому, что собираюсь претворять что-либо из них в жизнь, нет. Мне в разы приятней представлять на месте покровсанного минутой ранее врага, скажем, вечно недовольного главреда (воу, воу, парень, палехче – прим. глав. редактора), зная, что за это не придется впоследствии отсидеть лет этак 15 в местах не столь отдаленных.

Возвращение блудного ниндзя

Strider, наш сегодняшний гость, отлично подходит на роль расслабляющей игры, призванной, словно кактус, впитать в себя всю ненависть игрока к окружающему миру. К слову, перед нами отнюдь не новый проект, а ремейк олдскульной одноименной игры 89 года. Вспомнят о ней разве что самые бородатые геймеры, родившиеся еще в эпоху динозавров (т.е. 8-битных NES). Современным же игрокам Strider послужит лучшим примером типичной игры «тех времен»: простой, но интересный экшн с классическим хардкорным геймплеем.

Vodka, matreshka, balalaika

Сценарий даже не пытается накормить игрока лишними деталями и ненужными подробностями, объясняя лишь самое необходимое, дабы не возникало ощущения «Да что здесь происходит, черт возьми!» Итак, мрачное будущее. Злобный тиран терроризирует Казахскую ССР и по традиции планирует захватить мир. В стране за шаг вперед расстреливают, а за шаг вправо – вешают. Вот и приходится бегать лишь слева направо. Казалось бы, все очень плохо, и на нормальное будущее не приходится даже надеяться, но тут на сцену выскакивает главный герой, полный решимости своим плазменным клинком разрубить оковы рабства,

туловища супостатов и заодно восстановить справедливость.

Антураж в стиле «soviet totalitarianism» щедро приправили клюковкой. Разработчики не стесняются использовать русский язык в неоновых вывесках и пропагандистских плакатах. При этом обошлись без ляпов, ограничившись лишь забавными именами боссов. На своем пути наш бравый синоби повстречает нечто под названием Bulava и даже Vityaz. Как следует наkostenyatsya дадут и тому, и другому.

МЕЧтатель

Если в самом начале наш подопечный умеет лишь заправски размахивать мечом и лазить по стенам, то под конец он уже без труда останавливает время, отражает пули и метает ножи. Дадут даже роботизированных питомцев приручить: орла, дроида и пантеру, которые помогут в бою и исследовании запутанных уровней. Резня в целом получилась смачной, эффектной и динамичной – одно удовольствие смотреть на эту тотальную мясорубку. Но бездумное размахивание мечом ничего не даст – путь напролом заведет тебя лишь в цепкие лапы беспощадного зверя гамовера. Не стоит забывать о тактике и уклонениях, особенно в битвах с тутошними боссами.

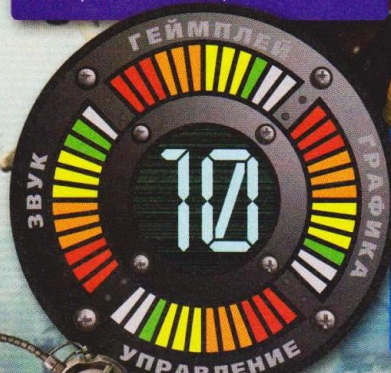
Tsetse

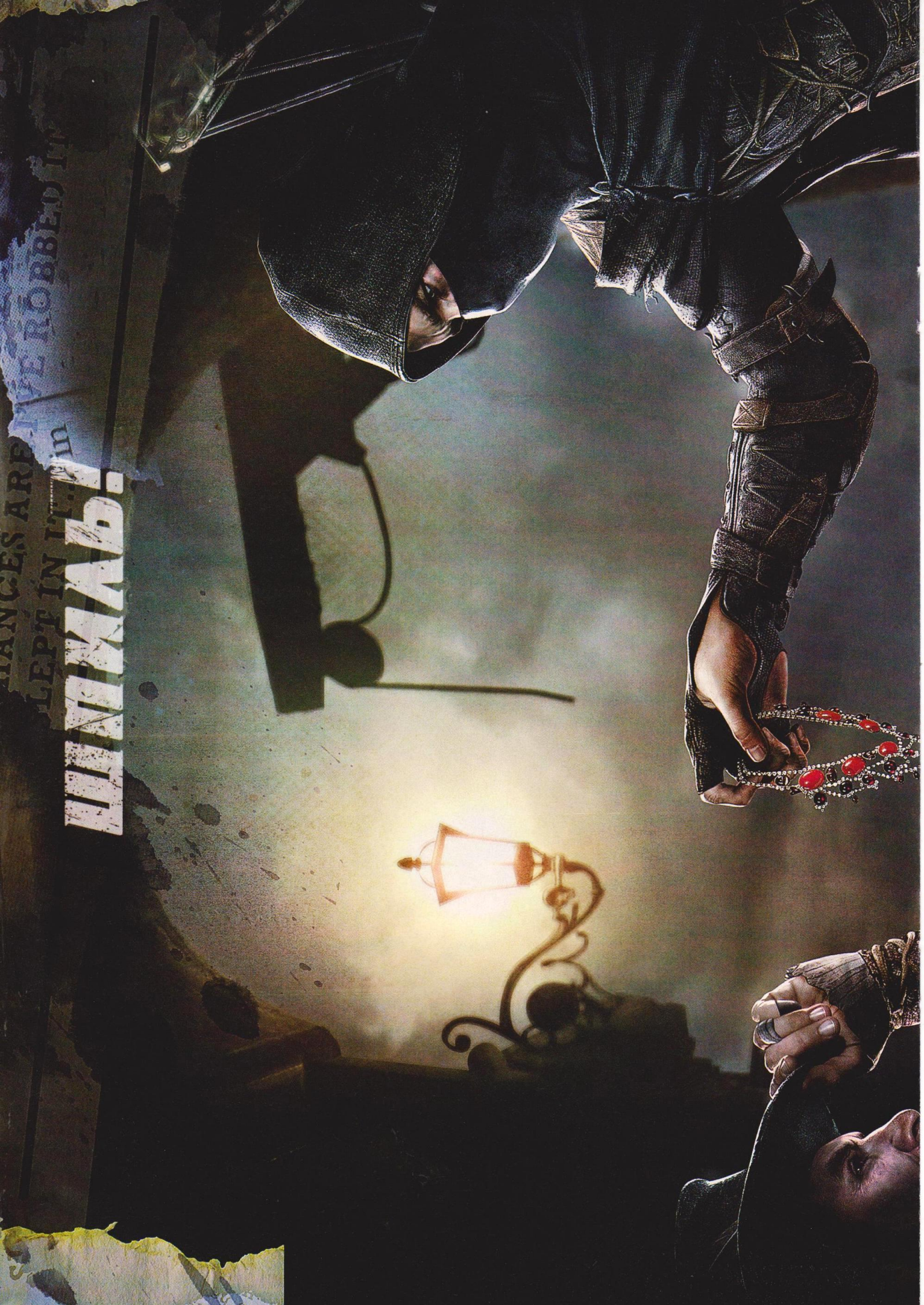
Хоть на стену лезь

Главный герой, страйдер Хирю, умеет не только мастерски размахивать мечом, но и карабкаться по стенам. Как рассказал Коити Ецуи, один из создателей оригинальной игры, эта идея появилась, благодаря его личному опыту. Однажды Коити оказался на крыше здания Capcom. Опасаясь замерзнуть и не имея возможности позвать на помощь, он спустился вниз по зданию, докарабкавшись до пожарной лестницы.

Вердикт

Правильно говорят, что «герои не умирают – они перерождаются». Даже такие древние, как Strider. Ремейк получился отнюдь не идеальным, по дороге где-то потерялось настроение и доля атмосферы оригинала, но, как бы то ни было, он все же удался. Драйвовая нарезка со знакомым привкусом, от которого сводит олдскулы, – неплохой вариант расслабиться и весело провести пару вечеров.





ANCES ARE
LEFT IN IT...in
UNWAVE!

THIRTEEN™



inFAMOUS
**SECOND
SON**



ШПЖЛЬ!



РЕЗУЛЬТАТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ

Capcom снова взялась за старое, причем, как в прямом, так и в переносном смысле. В компании начался очередной бум переизданий проектов из прошлого. Еще не так давно на свет вышла взрослая версия Resident Evil Revelations, и вот, не прошло и года, как в цифровой магазин Steam решила заглянуть старушка Resident Evil 4. Да не простая, а Ultimate HD Edition. Зная издателя, есть резон ждать появления Mega Ultimate Ultra Super FullHD Edition через пару лет для консолей нового поколения. Что тут добавишь? Capcom воскрешает своих мертвецов. Воскрешает, и отправляет их собирать деньги.

Красив, хоть в гроб клади

Гениальная ведь идея: взять старую, уже отжившую свое игру, потратиться лишь на пластику визуальной части, сделать подтяжку текстур, вколоть пару шприцов с ботоксом в анимацию, имплантировать 60 кадров в секунду и вуаля – у верхушки Capcom появляются новые особняки в самых экзотических точках нашей планеты. Хотя, возможно, я не прав, и в компании работают чертовски славные ребята, которые просто решили порадовать свои карманы геймеров крутым ремейком славной игры – старой доброй четвертой «Резы». Так или иначе, операция по омоложению удалась на славу. Картинку действительно капитально подмарили и зашпаклевали. Результат, как говорится, на лицо, а если точнее – на лица персонажей.

По сюжету всему свету

Надеюсь, большинство геймеров прекрасно помнит сюжетную завязку игры, ее героев и просто адски крутых боссов. Если же у кого-то амнезия от переизданий «Доты» или кто-то по непонятной причине пропустил этот проект, напомним вкратце главные события: Леон Кеннеди, бывший няшный коп из города Еноты, а нынче пафосный агент правительства США, отправляется на поиски дочери президента, которую похитили последователи таинственного культа «Просветленных». Следы приводят его в маленькую испан-

скую деревушку, жители которой встречают непрошенных гостей не с хлебом-солью, а с вилами и топорами. В общем, если ты никогда не играл в Resident Evil 4, то я могу тебе лишь позавидовать черной завистью. Это тот проект, ради которого стоит стереть себе память, чтобы пройти его снова.

Где вы это откопали?

Возможно, это уже будет слишком в духе небезызвестного капитана, но стоит напомнить, что начиная именно с этой части в серию заглянули нововведения в виде лазерного прицела и вида из-за спины главного героя. Геймплей Ultimate HD Edition не претерпел никаких изменений, да и, собственно, в них он не нуждается, так как выглядит свежо и привлекательно даже на фоне современных проектов. Survival horror тогда еще вписывали в графу «жанр игры» отнюдь не для галочки, как это делалось в последующих проектах серии. В моменты, когда в дверь ломится безумный палач с бензопилой, а в твоей обойме остался всего один патрон, начинаешь жалеть, что не одел памперс и в игре нет функции самоубийства. А какие здесь боссы... один уродливее другого. И местный аналог лохнесского чудовища, и змееподобное нечто, и мой любимчик – Мендес – просто милашка-очаровашка со всеми своими щупальцами и телом многоножки.

Heilblazer

Вердикт

Ultimate HD Edition – отличный повод тряхнуть стариной и заново пережить эту замечательную игру. Четвертая часть была последней, которая не склонилась перед казуальной аудиторией. Сам игровой процесс не изменился ни на йоту, так что заново оценивать уже множество раз отрецензированный проект нет смысла. Остается лишь добавить к уже имеющейся картине похорошевшую графику и искренне порадоваться новой жизни старого мертвеца.



Жанр:

Survival horror, action

Разработчик:

Capcom

Издатель:

Capcom

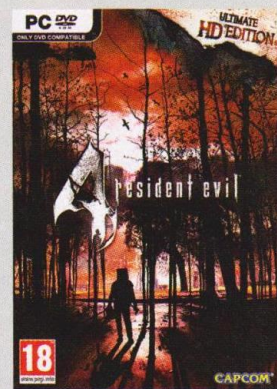
Системные требования:

Процессор: 2,2 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: GeForce 8800 GTS

15 ГБ на жестком диске



METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROESЖанр:
тактический экшенРазработчик:
Kojima ProductionsИздатель:
Konami

PS3 | PS4 | X360 | XOne



ФАНТОМНАЯ БОЛЬ

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes трудно назвать пятой частью знаменитой шпионской саги. Ибо этот проект вообще не из этой оперы. Другая история, другие локации, другой сюжет. Единственное, что роднит его с основной серией – главный герой пятой части и по совместительству главный злодей части второй – Биг Босс, он же Нейкед Снейк. Впрочем, не забивай голову. Кодзима в свойственной ему манере сам запутался в трех соснах, именуемых сюжетным зачином собственной вселенной, и по славной традиции народил кучу ретконов. Сцена из очередного боевика или комикса, угодившая метру в мозг и настоятельно просящаяся в игру, перечит канонам сеттинга? К чертям каноны!

Закуска перед бурей

Кодзима поступил крайне хитро. Сперва анонсировал Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, а чтобы фанаты серии не кусали кулачки два года к ряду в ожидании релиза, выпустил этакую технодемку, закуску перед основным блюдом под названием Ground Zeroes. Если знать, что делать и куда идти, игру можно пробежать всего за час, а если не знать – за пару. При этом стоит Ground Zeroes как полноценный игровой проект, что сильно бьет по кошельку и яйцам незадачливого геймера.

Такое ощущение, что основная задача этой «игры» – не столько демонстрация игрового процесса, сколько реклама движка. Смотри, как у нас красиво танчики горят, а вот еще зацени, как пыль вздымается при посадке вертолета. Во-во, погляди, как враг весело отлетел на тридцать метров после выстрела из гранатомета! Ты главное игру купи и жди полную версию – вот там все будет вообще зашибенно!

Запах напалма по утрам

Однако ругать проект как-то не хочется. Видно, что старались мастера своего дела, и результат получился в целом интересный. Открытый мир позволяет намного лучше проявлять шпионские таланты, нежели узенькие коридорчики из первых частей MGS. Теперь ты сам выбираешь, в каком месте нападать, и какую технику использовать. Ты

сам определяешь арсенал, ключевые точки, пути передвижения цели. Можно устраивать ловушки: к примеру, прикрепить брикет С4 на грузовик и подорвать машину около ворот. Это создаст панику, все силы врага стянутся к одной точке, и тогда можно будет совершить марш-бросок через неохранные проходы. Признаться, это довольно интересно, а реиграбельность просто зашкаливающая. Каждую миссию можно пробегать по три-четыре раза, при этом подмечая все новые и новые пути прохождения, подбирая новое оружие и меняя тактику боя.

К сожалению, грязные щупальца монстра-какула коснулись и данного проекта. Словно подражая всем современным «стелсам», игра позволяет подмечать врагов и наблюдать за ними сквозь стены. Впрочем, Кодзима не раз и не два давал понять, что серия MGS – не чистокровный стелс. Это тактический экшен, который, если очень-очень сильно постараться, можно проходить без лишнего шума и пыли. На деле же скрытно можно убить первого, второго и может даже третьего часового, а после с дикими воплями бегать по полю, отбиваясь от целой группы наемников с помощью пулеметных очередей и метко брошенных гранат.

Гуманитарная бомбардировка

Сюжет игры будет полностью понятен лишь тем геймерам, которые в свое время проходили Metal



Окунуться в ностальгию

Приятным подарком для фанатов станут эксклюзивные миссии для каждой из платформ. На PS3 и PS4 игрокам будет доступна миссия *Deja Vu*. В ней низкополигональный Солид Снейк путешествует по Шадоу Мозес, посещая знакомые по *Metal Gear Solid* локации. Дадут даже скрестить мечи с экстрасенсом Психомантисом. Владельцы Xbox 360 и Xbox One в свою очередь смогут запустить миссию *Jamais Vu*. «Жамевю» с французского переводится как «никогда не виденное», и это истинно так. В этой миссии ты в роли киборга-ниндзя Райдена в кооперативе с Нейкед Снейком будешь убивать сетчеров – злобных роботов из другой игры за авторством Кодзимы – *Snatcher*.



Gear Solid: Peace Walker. Она вышла еще в 2010 году на карманной консоли PSP, но, к счастью, издатели одумались и спустя год позволили портировать игрушку на PS3 и Xbox 360.

В *Peace Walker* Биг Босс и его напарники – Чико и Пац, спасли США от ядерной бомбардировки и таки спасли! Но не прошло и года, как Чико получил в «благодарность» малоуютную камеру в секретной тюрьме на Кубе, а Пац так и вовсе пропал без вести. Биг Боссу необходимо спасти товарищей и уничтожить могущественную военную организацию XOF под руководством Скулл Фейса – страхолюда с жуткими ожогами и язвами, напоминающего одновременно комиксных злодеев Красного Черепа и Глиноликого.

Перестройка

База Биг Босса уничтожена к началу игры, а значит, нужно уделять время не только беготне по теням и уворачиванию от зоркого взгляда очередного прожектора, но и заниматься логистикой. Постройкой укреплений, наймом солдат, доставкой продовольствия и оружия. Нечто подобное было в *Splinter Cell: Blacklist*, в которой игрок улучшал самолет, являющийся передвижной базой.

Мир в *Ground Zeroes* полностью открытый и вдобавок со встроенной функцией смены дня и ночи. Для скрытных миссий лучше подходит именно ночь, когда вражеские солдафоны тебя в упор не замечают, а любая кочка или бочка становятся надежным укрытием. Для миссий с шумом, пылью и стрельбой больше подойдет дневное время. Вра-

гов видно невооруженным глазом, можно перемещаться по вражеской территории, прячась в кузове грузовика, да и самому не грех угнать машину и ехать, не вызывая подозрений. А колесить придется часто и много. В попытке растянуть хронометраж игры... то есть, я хотел сказать «для создания большего реализма», между ключевыми точками многих миссий приходится пилить минут пять. Пытаться пробежать столько на своих двоих – глупая затея.

До чего техника дошла

В качестве транспорта можно использовать джипы, грузовики, вертолеты и мотоциклы. В отличие от *Peace Walker*, техника является важной частью геймплея, а не просто мишенью. Хотя неповоротливые танки так и просят мину под «брюхо». Даже покинуть миссию не так просто. Используя дымовую шашку, нужно вызвать вертолет и не забыть обеспечить безопасность зоны посадки, иначе винтокрылую птицу собьют, и тебе придется искать новую точку эвакуации.

Однако транспорт и развитие собственной базы – не единственные нововведения в игровом процессе. Нельзя не отметить и появление режима «адреналин». Когда Биг Босса замечает часовая, в дело вступает слоу-мо, давая пару секунд на ликвидацию не в меру сообразительного сына полка. Эту фишку можно отключить, если фанатеешь по классическому геймплею MGS или не являешься любителем палить почем зря.

Виктор «Гримуар» Лазарев

Вердикт

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes – довольно нетривиальный проект. С одной стороны, имеем добротный стелс с открытым миром и Биг Боссом в главной роли. С другой – ценник в 30 долларов, двухчасовую рекламу движка взамен геймплея и пучок ретконов вместо сюжета. В любом случае, с ролью закуски перед *The Phantom Pain* игра справилась на «ура».



Banished

Жанр:

Градостроительный симулятор

Разработчик:

Shining Rock Software LLC

Издатель:

Shining Rock Software LLC

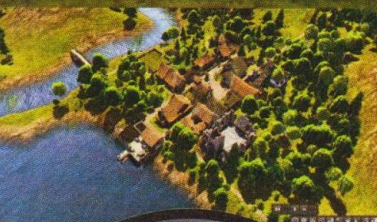
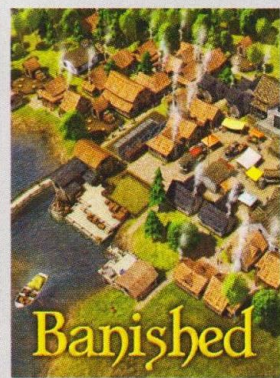
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

ОЗУ: 512 МБ

Видео: 512 МБ

250 МБ на жестком диске



ОЙ, БУЛИ, БУЛИ НА СЕЛІ

Представь себе, что конунг из недавней Banner Saga бросил своих доблестных викингов где-то в чистом поле, без еды и оружия, а сам выбрался из цифрового мира, выпихнул тебя из кресла, выучил программирование и закодил игру про своих бывших подопечных. Что, верится с трудом? И, тем не менее, подобные случаи имеют место быть – создатель Banished, в лучших традициях северных героев-одиночек, собственноручно, без чьей-либо помощи забабхал свой суровый инди-градосимулятор и без тени сомненья выпустил свежий продукт на рынок. Ну а нам с тобой, как обычно, приходится все это расхлебывать.

Гадосимулятор

Если ты думаешь, что после запуска Banished тебе откроется радость веселого градостроения по типу Settlers, либо же община назначит тебя мэром как в SimCity, вынужден разочаровать – в этой «индюшке» твоей основной задачей станет банальное выживание. Нет, не пугайся, не твое личное, а выживание группы твоих подопечных.

Волей злого разработчика эта горстка несчастных людей оказалась где-то на краю мира с ветхим бараклом в качестве дома и каплей строительных ресурсов, из которых они должны построить свой собственный поселок. Теперь ты их Мессия, от твоих решений зависит, выиграют ли отщепенцы схватку с дикой природой или же морозы на пару с голодом сведут их в сырую могилу. И это не пустые громкие слова – лишь грамотное распределение профессий среди горе-поселенцев и верная цепочка построек позволит твоей колонии выстоять в этом жестком и безжалостном мире.

Winter is coming

Отвоевать нужные ресурсы у какого-то дикого племени или совершать набеги на небольшие городки не получится – в игре полностью отсутствует военная ветка развития. Твоим главным оружием в борьбе за выживание станут... рыболовы, паха-

ри, кузнецы и строители. Непосредственно сам игровой процесс проходит приблизительно в таком ключе: часть колонистов строит здания, часть – рубит лес, еще часть – рыбачит и обрабатывает землю, чтобы засеять ее какими-то зерновыми. Не выдержал пропорцию или забыл обучить кузнеца – получил сбой в поступлении продовольствия. Люди, соответственно, начинают голодать, детишки плакать, а ведь впереди еще суровая зима, которая при плохой к ней подготовке вполне может стать для твоей общины последней.

Страшно смотреть, больно слушать

Очевидно для того, чтобы еще больше подчеркнуть всю серьезность ситуации, в которую попали бедолаги поселенцы, озлобленный господин девелопер прикрутил к своему детищу графику от Тетриса и звук от сломанного музыкального аппарата. Ай да разработчик! Ай да су... суровый тип! Нам и так тут трудно с ходу понять что к чему, зачем и как, а ты еще такую коварную подножку ставишь! Не знаю, может кому-то такое и нравится, но лично для меня невеселый дуэт из страшненькой графики и слабенького звука стал дополнительной проблемой, которую я, скрипя зубами, должен был преодолеть, чтобы сохранить свою колонию.

Лесс Гроссман

Вердикт

Чистым градостроением Banished назвать сложно. Грязным тоже... Это скорее симулятор поселения колонистов, у которых «за ненадобностью» отобрали все оружие и припасы. Не могу сказать, что игра мне понравилась, скорее даже наоборот. Пусть она будет сто раз инди и двести раз неказуальна, но ужасная графика вкупе с довольно сложным геймплеем – это немного не то, что способствует приятному времяпрепровождению. Безусловно, у проекта есть свое очарование и свой стиль, однако в нем слишком много недоработок и незавершенных штрихов.



YAIIBA

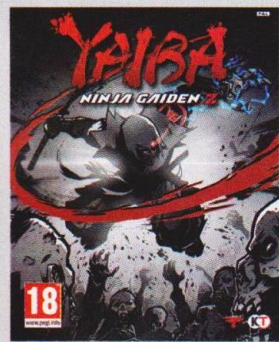
NINJA GAIDEN Z

Жанр: Слэшер

Разработчик:
Team Ninja, Spark Unlimited

Издатель:
Тесмо Koei

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,5 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 9800
7 ГБ на жестком диске



ЯПОНСКАЯ РЕЗНЯ КИБЕР-РУКОЙ

Ninja Gaiden – довольно древняя, покрытая мхом и плесенью, серия, которая сперва зарекомендовала себя, как хардкорный 2D-экшн, а затем – как выводящий из себя и заставляющий ненавидеть все живое слэшер. До выхода третьей части, разумеется, которая не смогла потушить пламя в области таза недовольных фанатов даже после выхода дополнения под названием «Razor's Edge», добавляющего в игру несколько новых видов оружия и так горячо ожидаемую расчлененку. Но теперь настала новая глава в жизни франшизы, и имя ей Yaiiba: Ninja Gaiden Z. Мдя... странное имечко.

Мистер консервная банка

Как и следует из названия, под опеку нам доверяют некоего Яйбу – ниндзя из клана «Камикадзе», который после обвинения в трусости жестоко вырезал всех коллег по цеху. Но это единичный случай, так-то он парень неплохой и веселый. А вот главгер всех предыдущих игр серии Рю Хаябуса отныне предстает перед нами в виде главного плохиша. Бесцеремонно отняв у Яйбы в самом начале пьесы левую руку и половину лица, он уходит по своим делам. Однако бедолагу с несовместимыми с жизнью ранениями вовремя подбирают члены некой мистической организации и шустренько клепают из него самого настоящего киборга со стальной рукой и красным, горящим 24 часа в сутки, глазом. Кхм... на мгновение мне показалось, что я рассказываю тебе о фильме «Робокоп».

Собственно, по городу начинает распространяться неизвестная инфекция, превращающая людей в зомби (оно и понятно, ведь разработка велась под руководством Кейджи Инафунэ – создателя серии Dead Rising), и Яйба отправляется в путь, дабы остановить зомбирование. А заодно, так, между делом, отомстить господину Хаябусе за бессовестную кражу конечности, ведь ковыряться в носу железякой ой как неудобно. От тебя же требуется взять в руки геймпад и помочь бедняге восстановить справедливость, причем без контроллера не обойтись, даже если ты собираешься играть на ПК. Издержки жанра, так сказать.

Кибер-мясорубка 2000

Слэшер. Бешеный, скоростной и невероятно динамичный слэшер. Это, пожалуй, единственная истинно верная характеристика нашего сегодняшнего гостя. Общего с предыдущими играми сериала здесь очень мало, однако, от основных канонов франшизы Yaiiba: Ninja Gaiden Z все же не отстает. Нарезка ходячей тухлятинки тонкими ломтиками станет твоим основным хобби. Хоть геймплей местами жутко однообразен, широкий ассортимент пораженных вирусом людишек точно не даст вывихнуть челюсть от зевоты. То и делай, что бегай по локациям и постоянно следи за тем, чтобы никто тебя не поджарил, не подрезал и не оплевал кислотой. Под шумок отмечу и сумасшедшую скорость происходящего. Такую, что порой не совсем ясно, что же, едрить-колотить, происходит на экране. То ли это ниндзя раздает пирожки нуждающимся, то ли главная героиня мультсериала «My Little Pony» увеличилась в размерах и обделала все вокруг радугой.

И это не говоря уже о боссах, которые не дают покоя даже после победы над ними. Представь, завалил ты огромную детину, и, вытерев пот со лба, перешел на следующий уровень. А спустя пять минут ты замечаешь, что навстречу тебе топают уже двое таких же красавчиков. Поверь мне на слово, в такие моменты ты усомнишься в чистоте намерений разработчиков. Хотя, этим приемом ребята из Team Ninja в предыдущих частях уже не раз злоупотребляли.





Членораздельно

Как и раньше, части тела вражин охотно отслаиваются друг от друга, словно дольки апельсина, и при отдельном существовании чувствуют себя великолепно, не давая покоя своей острой потребностью впиться тебе в тело. А прогуливающиеся отдельно ноги можно вывести из строя простым ударом по «венской колбаске». Даже мертвые не в состоянии это терпеть.

Тем врагам, которым повезло меньше, посчастливится пожертвовать свои части тела на благое дело. К примеру, можно отрывать у мертвых клоунов руки и конструировать из них нунчаки или же извергать пламя при помощи оторванных голов зомби-священников. Очевидно, Яйбу в детстве не учили тому, что к окружающим нужно относиться так, как бы он хотел, чтобы относились к нему. Видимо он и раньше этим грешил, вот карма его в начале игры и наказала.

Смерть продлевает жизнь

Но на этом незавидная роль ребят с запахом позапрошлогодней тушенки не заканчивается. Дабы пройти дальше, тебе частенько придется хватать их за ноги и швырять в разные стороны, например, с целью зарядить трансформатор. Или же, посадив живого мертвеца за руль грузовика, проделать себе проход, сделав дыру в стене. Такого вида расходный материал даже не пытается нам навредить, напротив, стоит себе в сторонке с аурой восклицательного знака и ждет, пока им воспользуются по назначению.

Вердикт

Сгладить провал предыдущей игры серии Yaiba: Ninja Gaiden Z, к сожалению, так и не смогла. Многие на первый взгляд довольно любопытные геймплейные моменты просто не доведены до ума, что напрямую отражается на количестве здоровых нервных клеток играющего. Создается впечатление, что к столу нам подали сырое блюдо. Но с учетом того, что это японская кухня, желания ковыряться в тарелке не возникает, напротив, хочется просто съесть это, как бы странно оно не выглядело.

Не стоит забывать и о том, что все вокруг в Yaiba: Ninja Gaiden Z пропитано толковым, хоть и местами немного странным и излишне японским юмором, который заставляет относиться к игре более снисходительно. Остроумные фразочки Яйбы в комплекте с отрывками просто не могут не вызывать улыбку даже на самом угрюмом лице. А как он лестно отзывался о мистере Хаябуса... Сапожники бы покраснели от стыда, услышав такое.

Колбаса рубительская

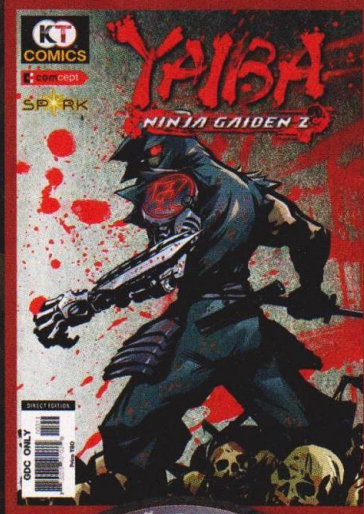
Расстраивает, что боевая система показывает себя далеко не с самой лучшей стороны. Порой создается впечатление поединка с картонной коробкой, а не с ходячим протухшим шашлыком. Единства с персонажем практически не чувствуется. Правда, на фоне происходящего банально нет времени обращать на это внимание, как и на неудачные элементы паркура. Хотя нет, этот геймплейный косяк простить и понять у меня не получилось. Временами все происходит настолько быстро, что ты просто не успеваешь реагировать на все те QTE, которые настойчиво тычут тебе под нос.

Было бы преступлением не отметить местное великолепное графическое оформление. Используемая в игре технология «сэл-шейдинг» проявляет себя во всей красе, заставляя датчик трэша откровенно зашкаливать. Насыщенность визуальных эффектов порой даже затмевает запретный эпизод «Покемонов», но подобного рода проекту это только на руку.

Данил [Батхед] Дубограй

Кровавые картинки

С миром графических новелл новое детище Team Ninja связано не одной лишь стилистикой. Издательство Dark Horse, подарившее нам комиксы «Город Грехов» и «Хеллбой», в довесок к истории Ninja Gaiden Z выпустила одноименный, дополняющий ее комикс в нескольких частях, повествующий о предыстории Яйбы. Нарисован он добротно, да и касательно сюжета открывает глаза на многие аспекты жизнедеятельности главного героя. Уже сейчас его можно найти на официальном сайте Dark Horse. Не пропусти.



DEUS EX THE FALL

Жанр:

Action, Adventure, RPG

Разработчик:

Eidos Montreal, N-Fusion

Издатель:

Square Enix

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: DirectX 9.0c compatible

4 ГБ на жестком диске

ПАДЕНИЕ С ЛЕТАЛЬНЫМ ИСХОДОМ

Мы все прекрасно знаем, насколько коварно и обманчиво время. Минуты за любимой игрой пролетают со скоростью света: казалось бы, только вошел в раж, как уже утро и пора идти на работу. Или же твои аквариумные рыбки погибли голодной смертью, так и не дождавшись привычной порции корма. А вот считанные дни к долгожданному релизу, наоборот, кажутся адски долгими. К тому же, разработчики-садины постоянно не успевают к обещанным срокам. Но, как показал Deus Ex: The Fall, лучше подождать парочку лишних месяцев и получить настоящую конфетку, чем разочаровано вертеть в руках блеклый фантик.

Фальшстарт

Что может быть хуже идеи выпустить новую часть Deus Ex на мобильных платформах? Правильно — портировать ее с планшетов на PC. Но уж если эту идею можно было хоть как-то оправдать стремлением исправить свои ошибки, то необоснованная спешка и недоработанная игра на выхлопе берет и втаптывает все мечты и надежды поклонников прямо в грязь. Eidos Montreal и Square Enix показалось мало подорвать нервную систему игроков мобильной The Fall для iOS и Android, они решили покалечить судьбы и PC-геймеров, выпустив на неделю раньше положенного срока сырой, кривой и недоделанный порт для компьютеров. В магазине Steam сразу же полился непрерывный ливень негативных отзывов недовольных покупателей, а разработчики так и не смогли срубить зелененьких даже несмотря на привлекательную цену своей поделки.

Deus Ex: The FALL

Куда же подевался старый добрый дух Уоррена Спектра — создателя оригинального Deus Ex? Если в Human Revolution он пронзал каждую игровую клеточку (при том, что легендарный разработчик на тот

момент уже ушел восвояси), то в The Fall им лишь слегка попахивает. И очень так неприятно попахивает, кстати. Если на планшетах кривизна и убогость проекта бросалась в глаза не так резко, то на PC не заметить их стало так же сложно, как развалившегося на твоём диване тюленя, играющего на пианино своим хвостом.

В The Fall ты не найдешь ничего нового и даже не посмакуешь как следует забытым старым. Здесь можно лишь на мгновение почувствовать легкий привкус былого: взломать и прочесть чужое письмо, втихую замочить незадачливого противника или, напротив, от души нашинковать его патронами, улучшив свои скилы и т.д.

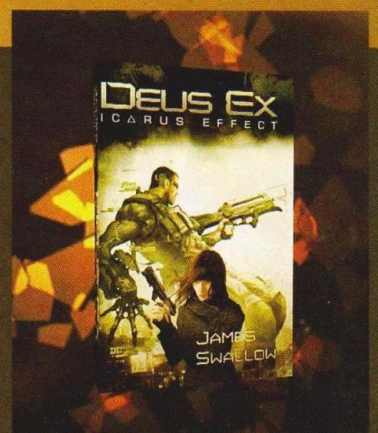
Скорострел

И все это ты сделаешь очень быстро. Не потому, что игра засосет тебя как предыдущие части серии, а потому что она безумно короткая и простая. Ориентированность на мобильную платформу спрятать не удалось — ее кривые ноги торчат и тут, и там. И не только ноги. У разработчиков, то ли не хватило средств, то ли желания. Игра хоть и старается быть поближе к предыдущим частям и даже ненавязчиво цепляет



Герои на героине

Игра продолжает сюжет книги Джеймса Сваллоу — «Эффект Икара». Главный герой — бывший вояка Бен Саксон, вместе со своей подружкой Анной страдают от наркотической ломки. Нет, они не наркоши в привычном понимании этого слова. Просто модифицированным героям, в отличие от нашего старого знакомого Адама Дженсена, нужно периодически принимать наркотик Нейропрозин, чтобы не загнуться. В поисках новой дозы они (вот это поворот!) выходят на очередной заговор.



сюжет книги, но в то же время она слишком пуста: бездушные NPC-клоны, пустующие улицы, задачки, рассчитанные на детей детсадовского возраста, упрощенный игровой процесс... В ней катастрофически не хватает кода!

Дом восковых фигур

Графика игры — отдельная и увесистая ложка дегтя в этом дегтевом танкере. Такое ощущение, что проект отшвырнуло на несколько лет назад в технической деградации. То небольшое количество неписей, которые снова и снова попадают тебе на глаза по ходу пьесы, не удостоились даже примитивной мимики — какое-то сборище вентрологов, не иначе. Визуальный ряд и музыка со всех сил пытаются угнаться за старшим братом Human Revolution, но спотыкаются уже спустя пару метров. Мир безрадостно «пикселирует» под однообразную и раздражающую мелодию, а на переднем фоне невзначай мелькает твое оружие, причем как-то отдельно от тебя.

Игроделы обещали портировать проект с подгонкой под компьютеры: улучшенная картинка, адаптация под клавишу и грызуна, дополнительный контент, золотые горы, а также руки, сердца и прочие дорогостоящие органы. Но в итоге нам достался всего один орган, причем такой, о котором в игровом журнале лучше не упоминать. Ах да, была значительно переработана обучающая миссия, чтобы игрок случайно не надумал тыкать в монитор пальцем, а то мало ли...

Дарья Бережнева



Вердикт

Что на экранах смартфонов и планшетов смотрелось более-менее сносно, то на PC выглядит, как пожеванная жвачка, приклеенная к стулу пару лет назад. Картинка больно бьет по глазным яблокам, управление — по нервным клеткам, а упрощенная донельзя механика — по воспоминаниям. По тем теплым воспоминаниям, которые остались от Human Revolution. В итоге чувствуешь себя совсем побитым, и невольно возникает желание отомстить разработчикам той же монетой. Под конец The Fall, словно издеваясь, вместо внятного финала выписывает тебе затрещину в виде надписи «Продолжение следует». Спасибо, не надо!



ТИРС ПЛЕСЕНЬЮ

Рэмбо для большинства из нас больше чем герой. Этот брутального вида качок с обнаженным торсом и красной повязкой на голове символизирует целый пласт культуры. Воспоминания о старых видеомэгнофонах, обменниках кассет с их картотеками, временах, когда фильмы были простые, как 5 копеек, но зато с настоящими героями, с большим сердцем и выпуклым бицепсом. На этих теплых, ламповых воспоминаниях и решили выехать разработчики Rambo: The Videogame, так как больше в этой игре выехать не на чем. Разве что заехать... автору идеи сделать это недоразумение.

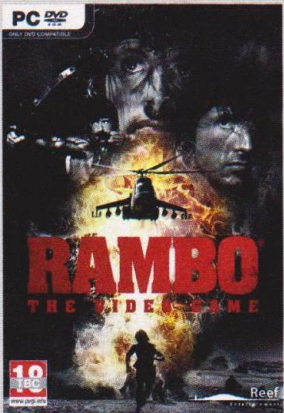
RAMBO THE VIDEO GAME

Жанр:
Тир

Разработчик:
Teuon

Издатель:
Reef Entertainment

Системные требования:
Процессор:
Dual Core 2,8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce 8800,
Radeon HD3870
HDD: 4 ГБ
сила воли



PC | PS3 | X360

Пристрелите меня, пожалуйста

Первое, что тебе нужно знать о Rambo: The Videogame, — это не экшн и не шутер в привычном понимании этих слов. Это самый что ни на есть рельсовый тир. Настолько рельсовый, что по нему впору запускать поезда. Джон безвольно бежит по заскриптованным уровням, а на него из кустов и картонных коробок выпрыгивают уродливые болванчики. Пиф-паф!

Такой подход был просто обязан наложить отпечаток на AI врагов. И он наложил! Огромную такую кучу. Уровень IQ противников находится где-то между табуретом и лампочкой. Плохие рюзские, вьетнамцы, американцы — все они действуют по заранее заготовленному шаблону: выпускают в тебя три с половиной патрона, после чего начинают судорожно перезаряжаться... Нет, иногда они, конечно, все-таки прячутся за укрытиями и сидят там о-о-очень долго. А игра-то заскриптованная — приходится ждать пока трусливые человечки не повысовывают свои малополигональные тыковки.

Все, что разрешают делать в Rambo: The Videogame — безостановочно жать на гашетку. После продолжительных игровых сессий начинаешь буквально физически ощущать, что тупеешь. Предупреждаем, полное прохождение этого тира может вызвать атрофию мозга. Прицел тем временем живет собственной бурной и полной пьянок жизнью. Я сначала даже под-

умал, что у меня какие-то проблемы с мышкой, но нет — такова задумка разработчика. Прицел-бодун называется.

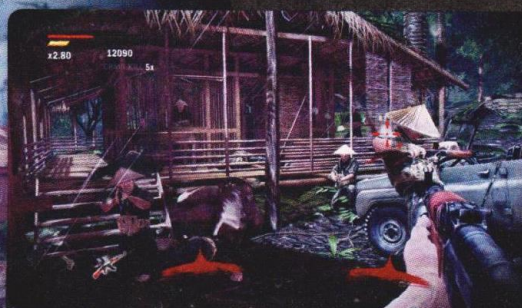
Нажми X, чтобы не умереть. От скуки

На этом «интересные» фишечки не заканчиваются, нет. Их здесь столько, сколько фисташек без трещинок в дешевой упаковке. К примеру, для перезарядки тебя попросят выполнить небольшое QTE. Нажал на кнопку вовремя — получи огромный боезапас. Логику игроделы положили на полочку еще перед самым началом разработки. Прямо возле здравого смысла. Так ты и бегаешь с M-16, в обойме которого каким-то чудом расположились под 90 патронов...

QTE-элементы тут припрятаны за каждым кустом и под каждым камнем. Их даже в стелс-миссии понапикивали, причем так бездарно, словно разработчики специально поставили перед собой цель сделать самые унылые и бесполезные QTE в истории. Вот ты подкрадываешься к супостату со спины и на экране всплывает сообщение в духе «нажми X, чтобы выиграть». Нажимаешь вовремя — устраняешь бедолагу несмертельным приемом, не вовремя — убиваешь. Какая разница? Никакой. Я даже считаю последний вариант более гуманным — уж лучше умереть, чем продолжать свое жалкое существование в качестве тупого человечка с перекошенной, кривой физиономией.

На защите Отечества

На всякий случай сообщим, что в Steam эта «игра» продается за 20 долларов. Но есть и хорошие новости — в нашем регионе она недоступна. Какие-то высшие силы защищают украинского геймера от потоков... как бы так помягче выразиться... низкокачественного шлака.



Результат по лицу

Графикой Rambo: The Videogame можно запугивать непослушных детей и даже некоторых взрослых в воспитательных целях. Разработчики, видимо, не знакомы ни с одной из современных технологий. Словно они совсем недавно вылезли из пещеры и с наскальных рисунков сразу же переключились на программный код. В графических настройках можно лишь изменить разрешение экрана и подвигать ползунок общего качества картинки: очень убого, убого, страшненько.

Джон может и немного похож на себя, если не считать подкошенной физиономии, будто бы он каждое утро во время чистки зубов бьется мордой об раковину, но вот все остальные напоминают буратин с пластмассовыми, намазанными гуталином, рожками. В общем, чувства, словно ты играешь за легендарного персонажа, у тебя точно не возникнет. В отличие от тошноты и отвращения.

Интересный факт – выход игры переносился на полгода. Видимо, тех двух месяцев, которые изначально планировались на разработку, оказалось недостаточно. Тем не менее, дополнительного времени не хватило на то, чтобы замазать даже самые очевидные и бросающиеся в глаза косяки. Иначе как объяснить, что в этой игре у всех противников всего два типа лиц. Причем на уровнях во Вьетнаме у местных военных такие же лица, как и у американских полицейских!

Глюконавты

В комплект Rambo: The Video Game, помимо рельс и опоздавшей лет на десять графики, Теуоп заботливо положили, завернув в яркую, праздничную упаковку, пачку багов и глюков. То игра уперто отказывается разворачиваться на весь экран, то забрасывает огромными надписями «Saving», закрывая ими почти весь обзор. Где при этом находится противник, остается только гадать на кофейной гуще.

Единственный момент в этой игре, который не вызывает желания сбросить на офис разработчиков ядерную бомбу, – музыкальное сопровождение. Теуоп разрешили использовать оригинальный саундтрек на всю катушку, правда, они и здесь сумели наладить. Все игровые звуки нижеплентусного качества, словно их записывали в бочке, которую в свою очередь поместили в другую бочку побольше. Сталлоне, естественно, отказался брать участие во всем этом маразме, а потому все его реплики были банально вырезаны напрямую из старых фильмов.

О недоразумении под названием Rambo: The Video Game можно рассказывать еще долго, постоянно спотыкаясь о нелестные эпитеты. Но стоит ли? Да, сюда зачем-то прикрутили систему прокачки и перки. Миссии можно проходить с оглядкой на так называемые «требования полковника Траутмана»: пройди уровень, используя только лук и нож, выполни 50 хедшотов за миссию, не засни у экрана и т.д. Но каков в этом смысл, если игра – кашка?

Артем Бойко



Вердикт

Парни из Теуоп прямо Юлии Цезари – им удалось надругаться над тремя легендарными фильмами одновременно. Мало того, что они до последнего скрывали, что разрабатывают именно классический тир, так еще и этот тир получился кривым и неинтересным. Мы не знаем, сколько нужно выпить, чтобы сие действие доставило кому-то веселье. Пытались выяснить, но после пятой бутылки «Живчика» захотелось по нужде.



АГЕНТУНГ! ДА С Т А Т З Т О Т!

Рыцарский гарнир

Kingdom Come: Deliverance

Жанр:
action-adventure, RPG

Разработчик:
Warhorse Studios

Издатель:
Warhorse Studios

Дата выхода:
4-й квартал 2015 г.

PC | PS4 | XOne

Любишь рулить ушастым эльфом или коренастым дварфом? Хочешь стать свирепым орком и порвать всех врагов на тряпки? Или же ты мечтаешь надеть на голову колпак и разбрасываться магическими фаерболлами налево и направо? Тогда проходи мимо. В Kingdom Come: Deliverance фэнтези и не пахнет. Только люди. Только реки крови и море сражений. Только средневековый хардкор!

Вляпаться в историю

Итак, первое и самое заметное отличие игры Warhorse Studios от своих RPG-собратьев – это реализм. Тут не будет магии, сказочных существ, таинственных рас и прочих волшебных кренделей. Как говорят сами игроделы, это игра «с подземельями, но без драконов». История перенесет нас не в очередную Вандерляндию, а в весьма реалистичную Священную Римскую Империю времен позднего Средневековья – в Богемию XV века, где точится ожесточенная борьба за престол между двумя сыновьями короля. Льется кровь, летают отрубанные головы, решается судьба государства, ну а поставить жирную точку придется простому сыну кузнеца, то есть тебе.

Стоит похвалить разработчиков за такое изящное сюжетное решение, ведь сегодня о тех событиях известно крайне мало, поэтому есть возможность дофантазировать, при этом не отклоняясь от достоверных исторических фактов. Упор на реализм чувствуется и в деталях: для поддержания сил придется кушать и отдыхать, а дефицит сна ощутимо скажется на твоей концентрации и боевых навыках. Ну а если ты по-быстрому восполнишь силы травами и зельями, то позже ощутишь на себе все «прелести» употребления допинга.

Кузнец своего счастья

Сюжет Kingdom Come: Deliverance обещают не ставить на рельсы, а сделать нелинейным, что позволит игроку самостоятельно решать свою судьбу. Для начала придется выбрать один из стилей игры, став воином, разбойником или бардом. В зависи-

мости от выбранного пути ты сможешь по-разному справляться с поставленными задачами: укреплять дружбу, соблазнять сладкими речами, подкупать, предавать, любить, помогать, убивать, ноги ломать... У каждого персонажа будет свой набор стат (сила, скорость, ловкость, живучесть и речь), статусов (выносливость, здоровье, голод и сон), навыков (владение мечом, стрельба из лука, алхимия и прочее) и перков (особые боевые движения, ремесленные умения и разнообразные преимущества). Все эти параметры будут развиваться пропорционально выбранной линии поведения, а каждое принятое решение отразится на репутации.

Ну и, конечно же, нам дадут поиграть в переодевание – у чара будет 20 слотов под оружие и гардероб, а также возможность нацепить на себя сразу четыре слоя одежды и брони, что позволит тебе дольше оставаться в мире живых.

Осадный инстинкт

Как и положено в немагической RPG, военный аспект игры продуман с особым упорством и тщательностью – боевая система основана на подлинных техниках того времени. Чтобы все выглядело правдоподобно, разработчиков консультировали эксперты средневековых боевых искусств.

Ты постоянно будешь изучать новые стили и приемы, осваивать разнообразное оружие, учиться выживать в реалистичном бою, где каждый удар имеет свои физические свойства и физические же последствия. К слову, в Warhorse очень гордятся тем, что схватки в игре основаны на физике реаль-



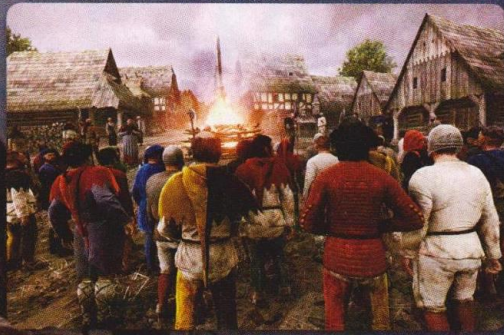


С миру по нитке

По новой хорошей традиции деньги на разработку игры собирали всем миром – на Кикстартере. За время кампании создатели Kingdom Come наколядовали около 1,8 миллионов звездно-полосатых долларов, благодаря чему проект вошел в топ-15 самых финансируемых игр на сайте. Стоит ли говорить, что это очень хороший результат?

Закаленные в боях

Для работы над Kingdom Come: Deliverance судьба свела вместе талантливых игроделов, которые в свое время приложили руки и ноги к таким проектам, как Mafia, Crysis, ArmA и Operation Flashpoint. Другими словами, в Warhorse собрались далеко не новички, а люди, знающие толк в годном геймдеве.



ного времени и инверсной кинематике, то есть, когда ты наносишь удар, то противник, окружающий мир и ты сам реагируете на это очень правдоподобно. Так что, замахиваясь мечом в Kingdom Come, нужно помнить про отдачу и другие неприятности.

Массовые баталии с осадами крепостей и прочими средневековыми развлечениями будут событиями редкими и знаковыми. Можешь закатать губу обратно и язык тоже спрячь – тебе не дадут на пафосных щах командовать целыми армиями с самого старта. Для начала придется, к примеру, облачиться в кольчужку рядового воина и стать на защиту города вместе с такими же бедолагами.

Любопытный и парнокопытный

Разработчики обещают, что нам в компанию представят лохматого товарища. Нет, не заросшего барда-пьянчугу, а верную псину. Причем это будет не просто виляющий хвостом друг, а самая настоящая собака-подозревающая, которая должна выявлять противников и предупреждать об их приближении. Четвероногий товарищ сможет помогать в охоте, сражениях и даже поучаствует в мини-квестах.

Доступный зверинец этим не ограничивается. Дадут выбрать и коня, но тот скорее приравнивается к оружию, обладающему набором специальных движений, или к транспорту, который еще и позволяет немного увеличить вместимость инвентаря. Так что с конем такой же душевной дружбы как с собакой, похоже, не получится.

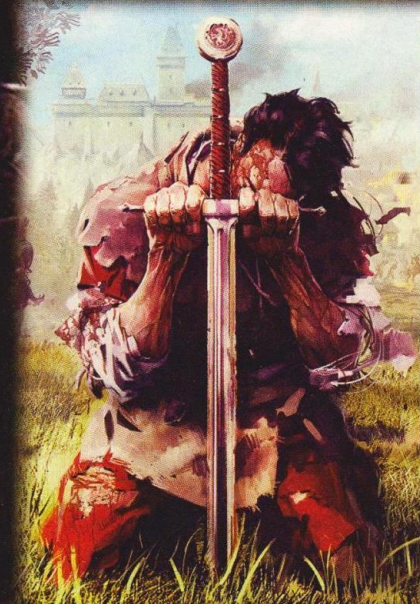
Чуть-чуть для храбрости

Skyrim научил нас, что настоящий герой умеет и войну воевать, и по хозяйству неплохо справляется. Kingdom Come эту традицию поддержал: игроделы клянутся «мамами» своих персональных компьютеров, что у нас будет целый ворох забот, реализованных в виде мини-игр. Разрешат добывать, плавить, ковать, плотничать, ковыряться в замках, варить зелья и пищу. Ну а в качестве бонуса – возможность гнать спирт для приготовления алкоголя. И, правда, куда же без него средневековому воину? Да и не средневековому тоже. Да и не воину...

Глазам своим верю

С визуальной точки зрения Kingdom Come, разрабатываемая на красавце CryEngine 3, так хороша, что мы дважды подавились восторгом и трижды уронили челюсть на пол. Такую бурю эмоций вызывают невероятно реалистичные пейзажи огромного открытого интерактивного мира. Присмотревшись, можно разглядеть каждый камушек крепостной стены или замка. Деревянные домики и постройки выглядят настолько потрепанными, что, кажется, вот-вот рухнут прямо на глаза. Виртуальный городок живет своей жизнью: продавцы зазывают горожан к своим лавкам, пьянчуги еле перебирают ногами, возвращаясь с любимой пивнушки, куры недовольно кудахчут, пытаясь отыскать в дорожной грязи что-нибудь съедобное. Вот оно средневековье, во всей его депрессивной и суровой красе.

Александра [divinale] Дивина



Ребята из Warhorse делают ставку на реализм. Никаких драконов, дедуганов с посохами и летающих единорогов. Эпохе средневековья и без всей этой выдуманной мишуры есть чем заинтересовать игрока. Тут тебе и реалистичная система фехтования, и масштабные осады замков, и гибкая ролевая система. Если разработчики реализуют хотя бы половину обещанного, то нас ждет стопроцентный хит.

DEAD ISLAND EPIDEMIC

Жанр:
ZOMBA

Разработчик:
Stunlock Studios

Издатель:
Deep Silver

Дата выхода:
не объявлена

ЗОМБИ СНОВА В МОБЕ

Ходячие трупы продолжают свое победоносное шествие по тропинкам игропрома в поисках свежих геймерских мозгов. Унюхав большое скопление человечины возле таких проектов, как Dota и LoL, зомби решили, что пора бы и самим уже организовать свою сходку под лозунгом «МОБА рулит!»... прошу прощения, они предпочитают использовать слово ZOMBA, никак не иначе. Я редко соглашаюсь с мертвецами (было пару раз по глупости), но в чем-то они правы – Dead Island: Epidemic уж слишком выделяется на фоне других дотаподобных игр.

Непрошенные кости

Несмотря на громкое «Dead Island» в названии, за разработку Epidemic отвечают вовсе не поляки из Techland, которые на «зомбастиках» уже не одну собаку съели, закусили кошкой, а на десерт слопали хомячка. Мобу про нежить в никому неизвестной коморке клепают никому неизвестная команда Stunlock Studios, которая появилась неизвестно откуда. И это, конечно же, настораживает. Но так как мне уже довелось вдоволь набегаться в альфа-версию, то смотреть в хрустальный шар, делать прогнозы и предположения не придется – в процессе игры мнение уже успело полностью сформироваться, и я готов им поделиться. Заметь, совершенно бесплатно. Хотя, от пачки хороших конфет с ликером в данный момент я бы не отказался.

Загореть до гниющей корочки

Начнем, пожалуй, с того, что, вопреки всем ожиданиям, Epidemic оказалась отнюдь не «Дотой» с зомбиями. Тут совершенно иные правила и нюансы. Три команды сражаются за контрольные точки с целью выудить из них как можно больше припасов, причем подобрать выпадающие ящики с провизией недостаточно – нужно еще и отнести их на

базу. Главное не переусердствовать, ведь набрав слишком много, персонаж начинает передвигаться заметно медленнее, становясь легкой мишенью для противников. Чья команда быстрее насобирает указанное количество припасов и принесет их в убежище, та и победила. В этом, на первый взгляд, простом деле нам постоянно будут совать палки в колеса не только игроки враждебной команды, но и крипы-трупы, прущие из кустов и вынырывающие из песка прямо у игрока за спиной.

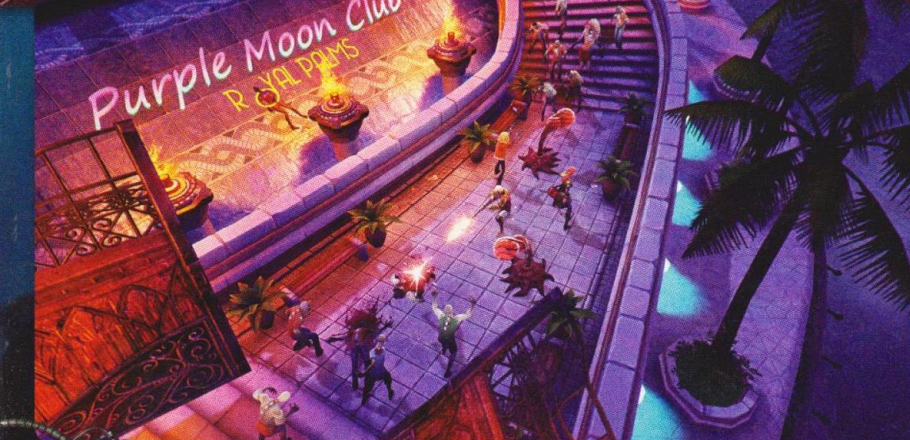
Мясная диета

По механике Epidemic также заметно выделяется на фоне своих MOBA-собратьев. Мы не указываем мышкой куда идти и кому заехать по голове – грызуном мы лишь задаем направление удара/выстрелу, а ходим-бродим с помощью наших верных друзей: «W», «A», «S» и «D». Такой себе зомби-экшн с видом сверху получается. Что интересно, оружие здесь не привязано к конкретному герою – ты сам его выбираешь, причем на вылазку можно взять с собой целых два: для ближнего боя (весла, молотки, утюги) и дальнего (пистолеты, пулеметы, винтовки).

А потому самыми отличительными чертами героев в Epidemic, помимо их внешнего вида, являются их абилки: три обычных и ульт. Перезаряжаются они быстро, никакой маны не требуют и, соответственно, бои команда на команду и еще раз на команду выглядят довольно феерично. Туда-сюда летают здоровенные колоды, из-под земли вырываются языки пламени, с неба падают смертоносные зблики... И не стоит забывать, что в это время и на тех, и на других постоянно лезет разлагающаяся вражина. В общем, тихонько поскучать у монитора, разминая челюсть затянутым зевком, игра не дает.

Каждой твари по харе

В основном вся нежить перебралась в Epidemic из Dead Island от Techland. Тут и обычные хилые, подгнившие туристы, и жирдяи, плюющиеся кисло-





Мозговой штурм

5 научных фактов о зомби

1. Зомби все время хотят лопать человечинку из-за нарушения в работе гипоталамуса. Эта штукавина отвечает за ощущение сытности.
2. Тяжелая и неуклюжая походка зомбей вызвана атрофией мозжечка, который корректирует двигательные реакции организма.
3. Из-за повреждения теменной доли мозга у ходячих мертвецов наблюдается необычная концентрация внимания. Они могут сосредоточиться лишь на движущихся объектах, находящихся у них перед носом.
4. Ходячие такие злые и имеют явные эмоциональные нарушения, потому что у них наблюдаются проблемы с нейронными путями. Им куда труднее контролировать свои импульсы.
5. Дохляки не могут говорить из-за некорректной работы дугообразного пучка. Именно он соединяет две области мозга, отвечающие за язык.

той, и здоровяки в смиренных рубашках. В общем, шоу уродов в полном составе. Из новичков выделяется какая-то отвратительная тварь, притягивающая зевак-игроков своим длинным языком. Периодически игра сообщает нам о появлении особо крупной, уродливой и опасной мрази. Местонахождение мутанта тут же отображается на карте, а за его убийство команда получает щедрую порцию необходимых припасов.

Не забыли ребята из Stunlock Studios и про визитную карточку серии — его величество крафтинг. Имея на руках чертежи и достаточное количество нужного хлама, можно сварганить себе новую оружку. Гибридов из бензопил и мачете, бьющих током и поджигающих врагов, в альфа-версии не наблюдалось. Думаю, они обязательно подтянутся к релизу, иначе разгневанные фанаты самолично посадят разработчиков на электрические стулья и поджарят до хрустящей корочки.

Zombie Mode

Уже в альфе можно наблюдать зачатки разнообразия режимов и карт. Есть здесь и свой аналог «Орды», в котором четверым игрокам нужно добраться до определенного места, попутно вышибая мозги из прущих на них волнами зомбей. Пейзажи немного необычны, как для MOBA, но вполне узнаваемые по старшим играм Dead Island: густые тропические джунгли, золотые пляжи. Обещают несколько различных островов с разнообразной флорой и кусачей фауной.

Общие впечатления от игры можно с небольшой натяжкой описать как «весело». Играть

действительно интересно, хоть со временем и немножко надоедает. Epidemic больше подходит для игры с друзьями, так как без командного взаимодействия тут далеко не уедешь. Когда наблюдаешь, как случайные игроки, попавшие в твою команду, разбегаются кто куда на первом же перекрестке, так и хочется заорать в монитор: «Куда же вы бежите, ид#От№!!!» А уже через пять минут: «Наш флаг захватывают, р@%ит%! Может кто-то придет мне помочь?!» Прямо не «Мертвый остров», а «Мертвые нервные клетки». А они, между прочим, не восстанавливаются, как и моя мышка после удара об стену...

Prince



МОБА с зомбями, захватом точек и упрощенным крафтингом. Никакой революции в жанре мы, скорее всего, не дождемся, но неплохой проект с новыми идеями все же наклеивается. Вот только пока не совсем ясно, для кого создается Dead Island: Epidemic. Ценители жанра вряд ли покинут ради нее свои любимые «Доты» и «Лолы», а тут еще на горизонте и Heroes of the Storm замаячил. Скорее всего, многие потусуются недельку с мертвецами на острове, а потом снова вернутся к своим ненаглядным Пуджам и Рики.

ВОРПОВСКИЕ НАВОРОТЫ

Лучшие устройства для грабежа и маскировки

На волне воровской тематики, вызванной выходом долгожданного Thief, стыдно было бы не посвятить несколько страничек нашего журнала материалу, который поможет тебе, наш дорогой и бесценный читатель, переплунуть по размаху и продуманности каждого шага главного героя данной игры. Ну, или как минимум, ребят, что общипали Бейкер-Стрит. Да еще и при небольших затратах скромного геймерского бюджета. Дерзайте, юные медвежатники и будущие друзья Оушена. Только т-с-с, СБУ ни слова.

Гаджеты

Итак, первый шаг к обогащению своих карманов и прокладыванию себе дороги в ад за нарушение одной из заповедей – подбор и покупка приспособлений, которые помогут совершить дерзкое проникновение в центральный банк или в квартиру соседки-старушки, за пенсией.

Крюк-кошка. Да, именно старый добрый крюк-кошка – проверенный годами инструмент, излюбленный пиратами для абордажа судов и ниндзя, которые использовали его чаще, чем дверные ручки. Раскрутил, бросил, не попал... извинился за разбитое окно, еще раз бросил, залез. Что может быть проще? Крюк имеет несколько острых концов, завернутых внутрь, что обеспечивает отличную цепкость за всяческие впуклости и выпуклости. Для продвинутых геймеров-миллиардеров-мизантропов есть версия а-ля Бэтмен: то бишь, вместо того, чтобы

раскручивать и бросать крюк вручную, имея при этом неплохой шанс зарядить им в глаз напарнику или в машину с сигнализацией, ты просто направляешь дуло пистолета, работающего на сжатом воздухе, в нужном направлении, жмешь на спусковой крючок и вуаля – мы на месте. Мы в редакции часто так делаем, когда



главный редактор запирается изнутри и забывает вытянуть ключ из замочной скважины.

Лом – полуметровый шмат цельного металла заставляет дрожать от страха не только хедкрабов, но и закрытые двери, окна и пока еще целые черепные коробки. Надежно, проверено временем и двумя частями Half-Life. Минимализм во всей его красе. Лом легко найти, купить, продать, и это, пожалуй, один из самых популярных орудий у взломщиков. Ведь если скилл для использования отмычек у тебя не прокачан (реальный мир тебе не Skyrim и не Fallout), то можно просто хорошенько приложить ломом об замок или отковырнуть саму дверь с петель. Кстати, это не срабатывает в случае, если от ценного хабара тебя отделяет полуметровая в толщину свинцово-титановая дверь современного банка. Мы проверяли. В такой ситуации впору начинать грустить или брать



Топ 3 самых смелых и дерзких ограблений в истории

Ограбление почтового поезда

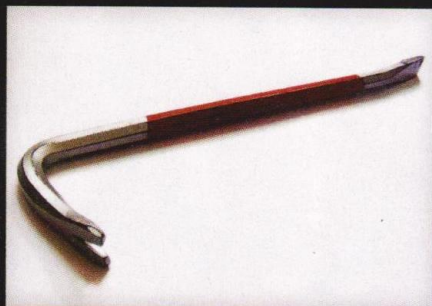
15 человек напали на королевский поезд, перевозивший огромную сумму денег, отцепили несколько вагонов, отогнали их на безопасное расстояние и украли 2 600 000 фунтов стерлингов (где-то 60 лимонов зеленых президентов), потратив на всю операцию всего 20 минут. Правда, всех участников потом поймали и посадили на весьма веселые сроки.

Ограбление на Бейкер-Стрит

Самое загадочное и, по мнению многих, до сих пор нераскрытое ограбление. Произошло оно в декабре 1971, в Лондоне. Преступники арендовали помещение рядом с банком и в течение нескольких дней рыли 15-метровый туннель, ведущий к хранилищу банка. Подорвав сейф, они вынесли полтора миллиона фунтов наличными и столько же – в драгоценностях.

Налет в Стокгольме

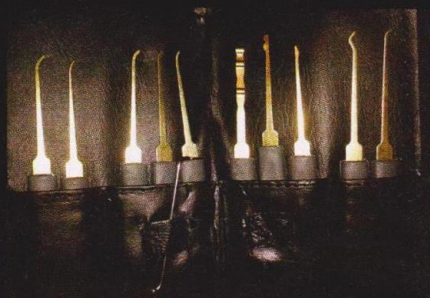
Ограбление, напоминающее первую миссию из Saints Row: The Third. Стокгольмские воришки пафосно припарковали вертолет на крыше банка, на подъездах к которому оставили сюрпризы для полиции в виде металлических «ежей» и по веревочной лестнице спустились прямо к хранилищу, которое взорвали спустя пару минут и стащили 39 миллионов крон в деньгах и ценных бумагах. Увы, вскоре всех повязали, но к этому времени грабители уже успели потратить почти все награбленное.



на мушку сотрудника банка, но об этом нам запретили писать. У нас культурный журнал, не пропагандирующий насилие. Да, мы сами в шоке.

Отмычка – воистину нет механических замков, которые не сумела бы открыть эта маленькая помощница сил зла. Зла, которое может вынести из твоей квартиры плазменный телевизор, серебряные ложки и стопку журналов «Юный садовод» за 2008 год (всего один вопрос

к домушникам, которые меня недавно ограбили: «Зачем!?!») Отмычки бывают для всех типов замков и, так сказать, на все случаи жизни. Правда, есть одна проблемка: как уже было упомянуто выше, для их использования нужны определенные навыки, ведь довольно сложно, имея за плечами лишь прохождение видеоигры, открыть настоящий замок с помощью определения кодовой комбинации внутренних зубцов используя допуск



механизма. Да, именно так называется вскрытие замков отмычкой. Если после такой сложной формулировки у тебя не пропало желание открывать незаконным способом все двери на своем жизненном пути, не забывай, что продажа отмычек ведется под строгим наблюдением правоохранительных органов, так что лучше всего сделай ее самостоятельно, например, из содержимого внутренностей обычной лампочки. Видеоуроки можешь без проблем найти на YouTube.

Маскировка

Если верить Голливуду, то лучший прикид для вора – черный свитер с воротником под горло. Но, увы, +5 к скрытности и +10 к харизме он прибавляет только Антонио Бандерасу в фильме «Кодекс вора», остальным же приходится натягивать капюшон, прикрывать морду лица банданой (бабушкин платок тоже сгодится) и придерживаться следующих советов:

Стань тенью призрака. Главный друг сурового нарушителя закона и похитите-

ля материальных ценностей – неведение окружающих. Нужно существовать на грани слуха, быть вне поля осязания всех и вся, стать коренным жителем слепой зоны человеческого зрения. Стоит красться в тени, направляясь к цели. Чтобы набить свои карманы чем-то ценным, осторожно обходи охрану, ищи альтернативные пути, заходи через черный ход, а выходи через окно (желательно, не десятого этажа). Практические занятия в новом Thief никто не отменял. Наблюдая за действиями Гаррета, можно много чего почерпнуть для реальной жизни. Эта игра может помочь тебе получить выгоду в виде дорогостоящих ценностей... или крупного тюремного срока. Не забывай, в жизни быстрых сохранений нет, а уровень сложности всегда ошивается возле значения «лютый хардкор».

Камуфляжный костюм. Этот лучший друг снайперов также может пригодиться и ворам, особенно, если цель кражи находится в парке (фонтанчики с водой сейчас в ходу на черном рынке), саду (воруй цветы и перепродавай – золотая жила), лесу (орехи охраняют только белки). Сделан он из камуфляжных лент, окрашенных под цвет буйной растительности или лесной чащи. В зависимости от места, в котором нужно слиться с окружением. Если твой карман еще не отягощен грузом краденых денег, а все ценности из дома ты вынес, дабы как следует закупиться на распродаже в Steam, то модный воровской костюмчик можно сшить даже из обычных черных штор. Как у ниндзя! Ну, почти...

Переодевашки! Пополни свою обойму средств для маскировки фишкой в стиле Агента 47, лысину которого по привычке каждый раз пробивают на кассах в магазинах. Вырубает охранника чем-то тяжелым, например, вантузом, оттягиваем тело в укромное местечко и «берем напрокат» его форму. Все, теперь ты свой парень, главное – не здоровайся с «коллегами» и не слишком отсвечивай своей физиономией. Также не стоит забывать о том, что камеры наблюдения никто не отменял, да и люди имеют свойство запоминать подозрительных личностей с бегающими по сторонам глазками, и выражением лица в духе «Где у вас здесь хранятся алмазы?» Оптимальный вариант – обходить все, что может тебя заснять, засечь или спросить: «Друг, а ты кто?» В таком случае главное – не паниковать.



Восстанови дыхание, сосчитай до десяти... и беги со всех ног.

Оружие

В Thief применение силы является самой крайней мерой. Мы также очень не рекомендуем доводить дело до руко- и ногоприкладства, прикладство чужой головы об стену или предметы интерьера тоже нежелательно. Разве что совсем легонечко и по печени. В крайнем случае, если тебя все же поймают на краже, можно прикинуться дурачком и с наивной мордочкой спросить, как пройти к ближайшей библиотеке. Если же охрана вместо того, чтобы вежливо ответить на твой вполне адекватный вопрос, начнет доставать электрошокеры, то придется вспомнить «Рэмбо: Первая кровь» и старые фильмы с Брюсом Ли.

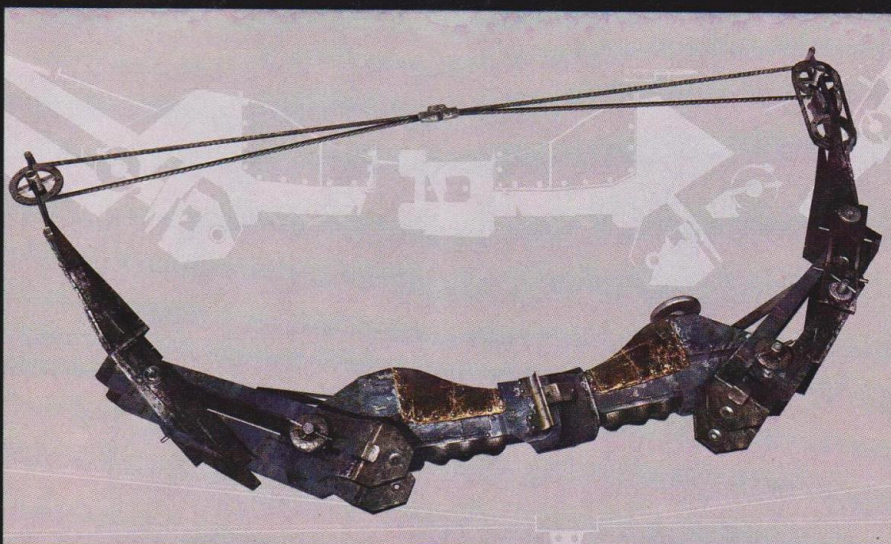
Раскулачивание. Увесистые тумачи, отправляющие содержимое вражеских досен в путешествие на свежий воздух, бросок через бедро, утрамбовывающий череп в пол: все это прекрасно помогает вору, у которых наблюдаются заметные проблемы с незаметным проникновением. Из любой трудной ситуации можно выйти, познако-



Лук. Кто с него в коленную чашечку получает – тот слезы проливает. Не зря этим оружием в последнее время начали пользоваться все кому не лень: от Лары Крофт до Джейсона Броди из Far Cry 3. Его даже в Crysis 3, прости господи, умудрились впихнуть. Разве это не уважительная причина добавить его и в свой стильный воровской арсенал? Стрелы летят бесшумно и так же бесшумно вон-

заются в тела ничего не подозревающих зевак-охранников. Отличное оружие для скрытного ограбления сотягчающими обстоятельствами. Вот только, если прицелиться не туда, куда нужно, то крика будет... целый квартал сбежится. Так что поскорее записывайся на уроки стрельбы из лука. Да, прямо сейчас. «Шпиль!» плохого не посоветует.

Валентин [Hellblazer] Шукайло



мив охрану со своими верными друзьями: правым и левым кулаками. Если беседа не клеится, то закрепить знакомство можно и коленом под дых. Ежели ты не отягощен желанием заниматься спортом и боевыми искусствами, а сильный порыв ветра может отправить твою тощое тельце в кругосветное путешествие, то с физическим воздействием на внешние помехи в виде разъяренных охранников могут быть проблемы.

БРЕДА И ЗРЕЛИЩ!



Жанр:
Экшен

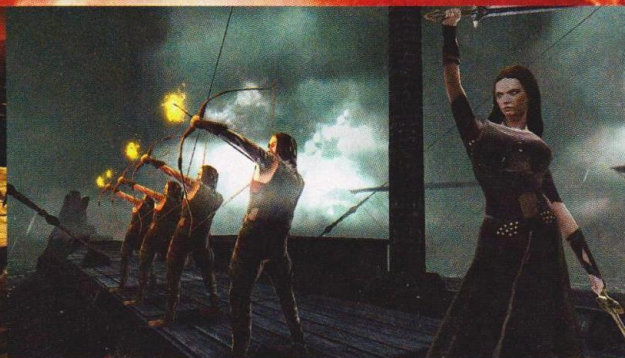
Разработчик:
Warner Bros. International
Enterprises

Издатель:
Warner Bros. International
Enterprises



Android | iOS

От чего фильм «300 спартанцев» превратился в ходячий мем? Думается, что из-за мужских торсов, выглядящих прочнее каленой стали, из-за пафосных фраз, которыми беспрерывно сыпят главные герои, из-за эпичности каждой секунды фирменного полотна Зака Снайдера. И вот, выходит продолжение кинофильма, а с ним под ручку и игра по мотивам. Мобильная игра по мотивам...



У вас пафос потек

Ты таки будешь смеяться, но у фильма и у игры в кои-то веки одинаковые сюжеты. Ксеркс, оклемавшийся после подтяжки лица острым копьём Леонида, снес Спарту к чертовой бабушке. На суше у него врагов больше не оказалось, а путь к тотальному господству в Средиземноморье ему преградили Афины – город морской, пуд соли хлебнувший. И вот так ненавязчиво война пешая превратилась в бойню корабельную. Представлять Афины вышел Фемистокл, который в свое время немножко развязал будущую войну. В роли командира флота персов выступила Артемисия – роковая дама с луком +5 к точности. К чему еще может привести такая завязка, если не к эпической резне на деревянных монстрах? Ну, это в фильме. А в игре... все немножко иначе.

Отдых на море

Только пойми меня правильно, глядя на основу, вокруг которой лепилась игра, ожидать автосимулятора с элементами квеста, RPG и тамагочи было бы глупо и бессмысленно. Игроки требовали вышибать

дурь из персов легкими острыми предметами – они это получили. А предоставил им такую возможность сам Фемистокл, выступающий в роли протагониста. Его мышца напряжена, эпичность льется вместо пота, пафос ведет его руку, а за ним – армия греков. Ну, как армия... Три солдата-имбицила, имеющих вредную привычку умирать ко второй трети каждого уровня.

7 смертных греков

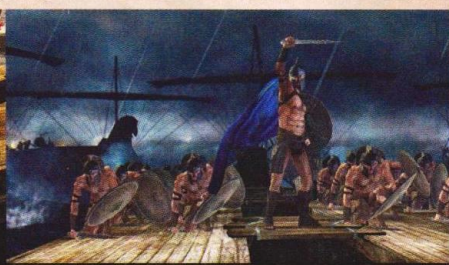
С жанром игра определилась быстро и бескомпромиссно, прямо как Леонид с послом над пропастью. Его величество слэшер, безмозглый и беспощадный. На узких палубах триер Фемистокл будет рвать персов на ма-а-аленькие такие кусочки. Как и в любом другом слэшере, особенно мобильном, от игрока потребуется прожиточный минимум – направлять да атаковать. Вскоре Фемистокл узнает, что у него все это время, оказывается, был щит, которым можно защищаться. Вот, собственно, и вся хитрость. Ан нет, есть еще один фокус. Когда Фемистокл заполнит свою шкалу агрессии-по-отношению-к-персам, он сможет

осуществить супер-удар, выбивающий дух, зубы, а заодно и желание жить из любого врага. Выглядит мега-убер-эпично. Хотя, если правильно поймать момент, может случиться глюк, и герой мужественно ударит воздух, при этом неприятель истечет кровью за его спиной. Магия? Нет, это СПАР... ой, то есть, АФИИИНЫ!!!

А финны где?

Внешне игра напоминает фильм. И пусть сам геймплей ее не спасает, зато рафинированный пафос, рвущий по швам воображение, делает свое дело. Каждое добивание, каждый взрыв, каждая молния, освещающая стройные тела солдат, выглядит невероятно круто. Графический движок не выдает картинку уровня UE3, но когда нужно показать Фемистокла, возвышающегося над полем битвы или кромсающего Бессмертных, он, черт побери, выкладывается на все 168%. Музыка и звуковое сопровождение под стать кровавому месиву, творящемуся на экране, – эпично, динамично, пафосно.

FataMorgana



Вердикт

Если от 300: Seize Your Glory ты ожидал макроэкономического симулятора с элементами тира, то ты, скорее всего, останешься разочарован. Но если хочешь отомстить за Леонида или просто угомонить немотивированные вспышки агрессии против персов – эта игра даст тебе такой шанс. Хлеба и зрелищ здесь хватит всего на один вечер – как раз настолько, чтобы не устать от жуткого однообразия.





НА КОЛЕНИ, ЧЕРВИ!

Android iOS

Жанр:
Artillery/Online

Разработчик:
Pragmatix

Издатель:
Pragmatix

Жанр Artillery можно условно поделить на две эпохи – до Worms и после Worms. Незабвенная британская студия Team17 в свое время научилась эксплуатировать бесхребетных настолько активно, что любая похожая на «Червячков» игра внимания почти не получала. Так было до появления Wormix.

Кольчатый конкурент

А началось все с приложения во ВКонтакте. В то время, когда Flash-игры уже были значимой частью соцсети, а «Веселая ферма» начала терять популярность, подобные денежные «доилки» начали появляться, как грибы после радиоактивного дождя. Одним из таких грибочков стала игра Wormix, очевидная калька в сторону Worms. Но время стремительно неслось вперед, игра становилась все популярнее и в один прекрасный момент взяла и перебралась на мобильные платформы. Сначала на iOS и вот теперь еще и на Android перепрыгнула.

Так вот незаметно «Вормикс» превратился в самую популярную игру в стиле «закадай врага пошагово» на территории СНГ. А все благодаря замечательному, задорному мультиплееру, в котором так весело проводить время с друзьями. При этом у Wormix имеется и сингл, который, правда, наотрез отказывается работать без подключения к сети. Тут тебе и тренировка, и мочилов с боссами, и битвы с довольно непредсказуемым ИИ. Когда умения выработаются, можно будет бросаться и на живых людей.

Червоточина

С первого взгляда от Worms игра отличается лишь малозаметными деталями. Знакомая схема: пошаговые бои, учтивание направления ветра, практически идентичный набор вооружения. Мины, базуки, дробовики, кластеры и так далее. Забавная мультяшная графика тоже на месте. Хотя здесь отмечу, что вдохновлялись создатели скорее «Смешариками» (или «МяуСимом» от Dynamic Pixels), чем «Червячками» – персонажи округлые, комичные и безобидные на вид. Ага, пока дробовик не возьмут и не засадят тебе дробью прямо в задницу. «А ну иди сюда, пас%у&a пушистая!»

Из грязи в округлые князи

В самом начале нам на поруки вручают одного монстрика. Да, всего одного. По мере увеличения уровня в команду можно будет набирать еще няшных солдат, которые, к слову, выглядят довольно оригинально. Коты умеют карабкаться по уровню, боксеры заметно толще и живучее, демоны получают прибавку к ядовитой атаке, а зомби поднимают себе подобных. И всю эту братию можно вооружить по по-

следнему слову мультяшной техники: начиная с привычных дробовиков, пулеметов и взрывающихся баранов, заканчивая ледяной базуккой, фугасом и даже нападением НЛО. А если деньга совсем карман жмет, можно и на головной убор раскошелиться. Тут есть буквально все: от ковбойской шляпы до золотой короны.

Взрывной мультик

Еще со времен своего вылупления «Вормикс» делал акцент на мультяшности и похожести на другую, сам знаешь какую, игру. Лишь с ростом популярности он потихоньку начал приобретать свой собственный стиль, который на текущий момент уже полностью сформировался. Полное 2D, аккуратная прорисовка, стильное оформление, качественная анимация – вот что отличает «Вормикс» от других дешевых клонов. При этом аппетиты клиента тоже возросли, а потому не удивляйся, если он будет изредка притормаживать. И что касается управления: желательно его отрегулировать во время игры, потому как сила выстрела при стандартных настройках не ощущается должным образом.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Король умер, да здравствует король! Игра, рожденная как веб-версия старых добрых кольчатых «Червячков», сегодня имеет тысячу и одну особенность, способную завлечь всерьез и надолго. Если тебя не пугает онлайн-составляющая, есть свободное время, и ты не ровно дышишь к жанру Artillery, «Вормикс» тебя точно не разочарует.



«Один в поле не воин»
Народная мудрость

«Шесть фрагов – и таки «Воин»»
Рандомные игроки WoT

«А шесть фрагов у двоих во взводе – «Решающий вклад»»
Командные игроки WoT



КОМАНДНЫЙ СБОЙ

Доброго тебе времени суток, любитель погонять мышь по бескрайнему пространству справа от клавиатуры. Как известно любому, в свое время нажавшему кнопку «В бой!», самая ацтойная часть команды – раки. Отцы уже полезнее, ибо знают, что и как делать. Взводы и команды таких игроков – это целая машина смерти. Но впереди планеты всей идет Звезда Смерти в World of Tanks – не просто папки, не просто взвод папок, а взвод сыгранных папок, которые действуют как единый организм и тем самым наводят в стане противника трэш, угар и содомию. Итак, если ты с компанией танколюбов уже приносившись нагибать народ в одиночку, пора переходить к следующей фазе – сколачиванию взвода-убивашки. Или команды-убивашки. Или даже целого клана убивашек, не суть. Суть в тактике. О ней сегодня и поговорим.

Не вылезая из ангара

Первое, с чем стоит определиться, – это количество народу, из которого ты будешь сколачивать свой дрим-тим. Если вас аж двое, то ваша суперкоманда вполне поместится в один непремиумный взвод, в составе которого помчится в рандом. Трио танкистов уже потребует наличия у кого-то премиума и поместится все в тот же взвод. Если же премиум брать неохота, или же вас

от трех до семи штук – можете сформировать «свою атмосферу» в режиме «Командный бой». Ну, а если вас еще больше – то вы, скорее всего, уже сыгранный клан, и мои советы для вас – откровение Капитана Очевидность.

Итак, рассмотрим вариант, когда вы – взвод из трех персонажей. Продумывание вашей тактики нагиба окружающей среды (четверга, пятницы – нужно подчеркнуть) начинается еще в ангаре. И первое, о чем нужно помнить, – это совместимость техники. Уровень боев будет подбираться по самому злобному танчику во взводе, поэтому не удивляйтесь, если взвод из арты С-51 «Буратино» и тяжелого ИСа (оба 7-го уровня) будет кидать к Маусам и прочим десятиlevelным зверям. Потому что для артиллерии такой расклад нормален, чего не скажешь о первом ИСе.



БЛИЗНЯШКИ

Вообще желательно ездить на одинаковой технике. Так у вашего взвода будет четко фиксированная задача, которую вы и будете совместно выполнять. Потому что решительно непонятно, чем в одном взводе помогут друг другу тяжелый танк и легкий светляк. Исключение составляют разве что пары «светляк + арта», когда во взводе, например, две артустановки и шустрый легкий танк, который умело засвечивает те сектора, на которые артиллерия сводится.



Кроме того, когда во взводе две-три одинаковые машины, да еще и примерно одинаково прокачанные по модулям и экипажу – работа идет гораздо более синхронно. Взвод выезжает на позицию одновременно и маневрирует синхронно, поскольку у машин равные скорость и маневренность. Разряжаются и перезаряжаются они тоже практически одновременно. Плюс командиру взвода не приходится думать о том, кому какую роль в бою отвести – все члены взвода равнозначны.

На взводе

А теперь перейдем к общим правилам совместного боя. Во-первых, нужно выбрать командира взвода, который и будет рулить процессом и которого нужно слушаться беспрекословно. Во-вторых, крайне не рекомендуется обзавестись гарнитурой и наладить голосовую связь, потому что отстукивать команды и сообщения на клавиатуре в разгар боя совершенно некогда.

Кроме того, в рандоме с самого начала зачастую не стоит куда-то спешить. Хорошо сыгранный взвод – это гораздо круче, чем просто два-три хороших игрока на неплохих машинах. Поэтому стоит задержаться на какое-то время, чтобы просечь, на каком направлении взвод сможет принести наибольшую пользу.

Также для большинства взводов с однотипной техникой справедлив принцип фокусного огня. Даже если во взводе тяжелых танков у одного, например, еще нет топового орудия, он вполне может поставить танк противника на гуслю, после чего по



нему отработают товарищи по взводу. Для фокуса очень помогает выделение атакуемого противника с помощью команд на панели, вызываемой клавишей Z при наведении на вражескую технику. Так сразу будет понятно, какой именно машине врага сейчас достанется на орехи.

Еще стоит помнить, что три танка по 2000 хп – это, по сути, 6000 хп с тремя дулами. На практике это реализуется так: вот стоит наш взвод, иногда выезжая из-за холма и разряжаясь по танкам противника. Как правило, при этом враг отстреливается по первому выехавшему, и ему достается больше всех. Так вот, когда у такого фаворита остается мало хп, он меняется ролями со следующей машиной во взводе. И вот так танки «едят» вражеский демедж, не теряя при этом в огневой мощи, как было бы, если бы они не менялись и гибли по очереди.



Вообще без башни

Ну, а если врагов меньше, чем танков во взводе, или же против трех СТ стоит парочка бронелобых и злобных ТТ? В таком случае, как говорится, «окружай и властвуй»! Особенно круто, когда взвод на танках с хорошими башнями сходится в клинч с противником. К примеру, два средних танка с ну очень прочными башнями въезжают в лобовой контакт с двумя тяжами, тогда как третий танк взвода заезжает во фланг или корму и начинает безнаказанно решетить бронезверей. И тут у тяжей два варианта: либо все же пытаться проковырять башни блочащих их танков, либо разворачивать дула на шустрый СТ за спиной. Правда, при таком раскладе блочащим танкам откроется бок или корма башни, что тоже не порадует танкистов на тяжах.

Взводу же легких танков, наоборот, зачастую лучше разъехаться. Два-три сыгранных ЛТ способны перекрыть минимум половину направлений атаки практически на любой карте и постоянно держать команду в курсе перемещений противника. Это гораздо лучше, чем в ситуациях, когда в рандоме все светляки команды мчатся на один и тот же участок, оставляя остальные направления «слепыми зонами».

Взводу арты зачастую придется распределять огонь. Потому что залп из трех орудий, перезаряжающихся минуту, танк врага, скорее всего, грохнет. Вот только общий демедж залпа был бы гораздо круче, если бы он пришелся в три разные цели. Конечно, нередко цель бывает настолько важной, что приходится накрывать ее «с гарантией» всеми орудиями, но это уже зависит от конкретных обстоятельств. Потому что в WoT, как и в жизни, нет абсолютных правил – есть рекомендации. А исключения есть, были и будут всегда.

Михаил «Фокс» Лисица

Броня крепка и диски наши быстры!

Вот скажи, у тебя часто выпадают вещи из рук? Смартфоны, планшеты, годовалые младенцы? Такое со всеми пару раз да случалось. И нет в этом ничего постыдного, такова уж наша физиология – мы ведь люди, а не машины. Но если после падения смартфона можно поплакать, извлечь «симку»/карту памяти и пойти купить себе новый, то в случае с внешним жестким диском ситуация резко меняется, ведь там могут находиться терабайты фотографий с милыми котятами, пикантного видео и другой важной информации...

ADATA DashDrive Durable HD650



Твердый характер

Компания ADATA не смогла спокойно смотреть на это безобразие и выпустила максимально защищенный внешний винчестер DashDrive Durable HD650, доступный в двух цветовых решениях: алом и глянцево-черном. Берешь такой в руки и сразу понимаешь, вот он – эталон защищенности. Хоть бери и во французскую палату

мер и весов отправляй. Весь корпус с заботой обволакивает специальное резиновое покрытие, а сам он выполнен из сверхпрочного композитного пластика, который не боится ни падений, ни царапин.

Что касается физических нагрузок, то производитель громко заявляет, что их товар выдержит любые случайные удары и падения. Если винт ненароком (или специально, по вине твоей бывшей) упадет на любую поверхность с метровой высоты, то с ним ничего не случится. Ну а мы просто не могли это не проверить! Ходили по Киеву и бросали диск, предоставленный для теста, на асфальт, об дерево, в подозрительных людей в центре города. А потом пришли домой, подключили его к ПК и... ОН РАБОТАЛ! В общем, трехлетняя гарантия, которую предоставляет ADATA, нам так и не пригодилась.

Шустрый крепыш

Что немаловажно, все эти защитно-панцирные навороты совершенно никак не отразились на технических характеристиках устройства. Винчестер доступен в версиях на 500 ГБ и 1 ТБ. «Неубивашка» оснащена скоростным интерфейсом USB 3.0 и в многочисленных тестовых программах показывает весьма недурственные результаты, а по многим показателям превосходит даже более именитых соперников в лице Western Digital и Seagate. С детальным описанием скоростей чтения и записи ты можешь ознакомиться в таблицах по соседству. Подчеркиваем, что замеры мы производили отдельно для USB 2.0 и USB 3.0.

Приведем пример из жизни. Для одного видеореобзора мы закинули на диск кучу мелких видеофайлов общим объемом в 7 ГБ. Через порт USB 3.0 они записались ровно за 1 минуту, что есть отличный результат. К слову, за состоянием работы гаджета крайне удобно наблюдать при помощи синего светодиодного индикатора на передней панели.

Вес у нашего крепыша вполне себе традиционный – всего 201 грамм. Такой винчестер также может заинтересовать людей, которые не только имеют привычку все ронять, но и ведут активный образ жизни, много путешествуют. В заключении хотелось бы отметить, что, несмотря на свои защитные функции, винчестеры данной серии продаются по цене, аналогичной для обычных жестких дисков от других компаний. Не видим причин, почему бы за те же деньги не воспользоваться дополнительным функционалом.

Артем Бойко

Результаты тестирования

USB 2.0				USB 3.0			
All	5	100MB	E:Hard Disk [FAT32]	All	5	100MB	E:Hard Disk [FAT32]
Seq	30.57	23.48		Seq	116.3	109.8	
512K	20.11	17.01		512K	41.35	22.62	
4K	0.503	0.308		4K	0.523	0.312	
Read [MB/s]		Write [MB/s]		Read [MB/s]		Write [MB/s]	

Технические характеристики

- Тип жесткого диска: внешний
- Форм-фактор: 2.5"
- Интерфейс: USB 3.0
- Емкость накопителя: 500 ГБ, 1 ТБ
- Технология: HDD
- Физические размеры: 121 x 81 x 21 мм
- Вес: 201 грамм
- Стоимость:
версия на 500 ГБ – 605 грн.
версия на 1 ТБ – 825 грн.

Плюсы

- Ударопрочный корпус
- Дизайн
- Цена

Минусы

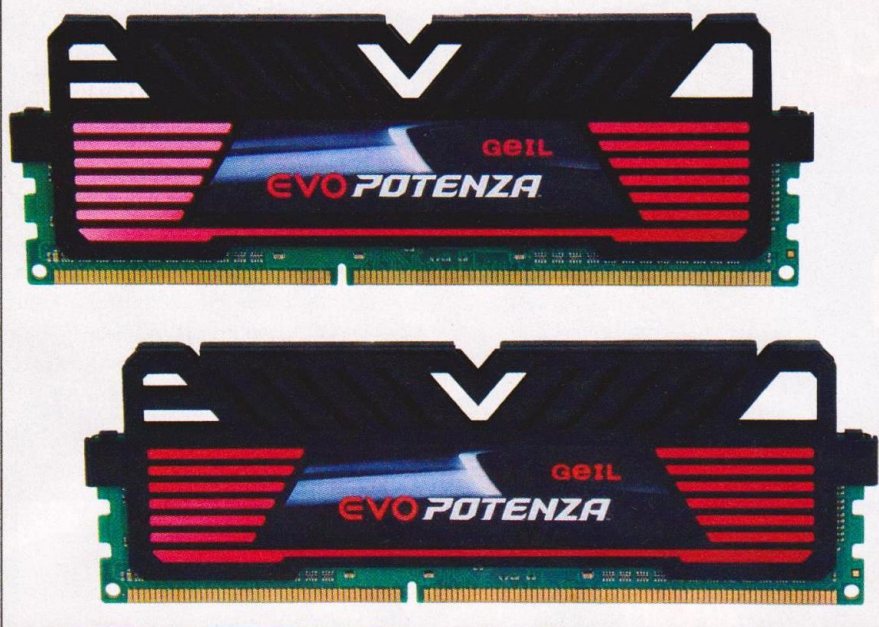
- Средняя скорость записи



Пробелы в памяти

Компания GeIL уже успела зарекомендовать себя на мировом рынке, как надежный и проверенный производитель оперативной памяти. Сегодня к нам на тест попал комплект геймерской памяти из серии Evo Potenza. Последнее слово с итальянского переводиться не иначе как «Мощь». Уже заинтригован?

GeIL Evo Potenza PC-3 12800 1600MHz



Влюбиться до беспамятства

Наш набор состоит из двух планок общим объемом в 16 ГБ. Запросы современных компьютерных игрушек по данному параметру ПК растут просто невероятными темпами (вспомнить хотя бы недавнюю историю с прожорливостью Call of Duty: Ghosts), поэтому при апгрейде советуем брать именно такой объем и исключительно из двух планок. Ведь именно в такой конфигурации достигается максимальная эффективность работы памяти.

А теперь посмотри, пожалуйста, на фотографии по соседству. Набор выглядит более чем эффектно, правда? Возможно, ты спросишь: «Да какая разница? Это же память! Кто на нее смотреть будет?». Дело в том, что в последнее время большую популярность набирают корпуса с прозрачными стенками. Вот через них и стоит любоваться этими милашками. Только смотреть — руками не трогать! Две наши героини оснащены массивными радиаторами, которые призваны повысить стабильность их работы. Эти две алюминиевые пластины с множеством прорезей довольно высокие и придают внешнему виду памяти еще большую агрессивность. P-p-p-p!

На упаковке GeIL Evo Potenza гордо красуется маркировка DBT. Она означает, что память прошла серьезные и беспощадные стресс-тесты на заводе. Если ты мазохист и жаждешь подробностей, то пожалуйста: 24 часа память держали в специальном стенде, температура в котором подымалась вплоть до 100 °C! Горяча малышка. К слову, компания GeIL настолько уверена в безотказности работы своей продукции, что дает на изделие пожизненную гарантию (вот только ни один украинский магазин, к сожалению, такое начинание не разделяет).

Оперуполномоченный

Оперативка также может похвастаться поддержкой стандарта Intel XMP Ready, который призван облегчить жизнь неопытному пользователю. При первом подключении все оптимальные настройки для набора выставляются автоматически. Эта удобная функция актуальна для всех моделей из серии Evo Potenza.

Номинальная частота, на которой работает конкретно наша модель, составляет 1600 МГц, с таймингами 11-11-11-28. С этими показателями память тестировалась на заводе, и на них она

гарантированно будет работать на любой системе с поддержкой памяти DDR3, неважно какая у тебя материнка или процессор. Впрочем, если ты из тех, кому все время хочется большего, то можешь поиграться с частотой, подняв ее до отметки, к примеру, в 2133 МГц, или же попытаться понизить тайминги (задержки). Но успех этих операций во многом будет зависеть от конфигурации твоей системы. Отметим, что для раскрытия полного потенциала этого продукта тебе понадобится материнская плата на последнем чипсете Z87.

Если же желания заниматься разгоном нет, то, думаем, тебе будет интересно знать, что серия Evo Potenza GeIL предлагает сразу 16 вариантов памяти. Все они работают на разных частотах, таймингах и напряжении. Более того, продукция отличается еще и по объему: от 8 до 32 ГБ. Все это суммарно дает нам выбор из 48 конфигураций!

Так или иначе, даже на своих изначальных настройках каждый из этих комплектов прослужит тебе долгие годы, а возможно, как и обещает компания GeIL, до конца жизни!

Артем Бойко

Технические характеристики:

- Объем памяти: 16 ГБ
- Тип памяти: DDR3 SDRAM
- Частота памяти: 1600 МГц
- Количество планок: 2
- Напряжение питания: 1.5 В
- Охлаждение: радиаторы на планках
- Эффективная пропускная способность: 12,800 МБ/сек
- Схема таймингов памяти: 11-11-11-28
- Пожизненная гарантия

- Цена: 1500 грн.

Плюсы

- Проверена стресс-тестами
- Дизайн
- Система охлаждения

Минусы

- Цена



Вай-вай, какой вай-фай!



По поводу и без провода

И имя ему – Transcend Wi-Fi SD Card. С виду – обычная SD-карточка, но внимательный читатель уже наверняка обратил свое внимание на приставку «Wi-Fi». Да, все верно, внутри у нашей маленькой героини зашит вай-фай модуль. А это значит, что отныне процесс загрузки фоток в сеть становится в разы проще. Но давай по порядку.

Итак, для начала тебе понадобится смартфон/планшет на базе Android или iOS. Дальше качаем специальную программку «Wi-Fi SD Transcend», запускаем ее и включаем свой фотоаппарат или видеокамеру. В доступных вай-фай сетях к этому моменту появится еще одна – «wi-fi SD». После недолгих синхронизаций мы попадем в чрезвычайно понятный и интуитивный интерфейс.

Тут можно увидеть список всех своих фотографий, поглядеть на них и буквально в пару тапов выбрать, какие из них будут скопированы в отдельную папку твоего планшета или смартфона. Также имеется возможность быстро отправить конкретные фотографии друзьям на почту или залить их в Facebook.

Снимите это немедленно

Отдельно остановимся на функции «Снимай и смотри». Нет, к свиданию с девушками это не имеет никакого отношения. При запущенной программе делаем снимок фотокамерой, после чего он в режиме онлайн появляется на смартфоне или планшете. Таким образом, ты получишь возможность рассмотреть фотку во всех деталях на большом экране и решить, а нужно ли что-то менять при съемке последующих кадров.

Transcend Wi-Fi SD Card

Большинство из нас любит фотографировать. Правда, в последнее время мы все чаще делаем это с помощью своих смартфонов. Но для получения действительно классного материала все еще берем с собой фотоаппараты и видеокамеры. И вот тут возникает одна проблемка: с такой техники проблематично удобно и оперативно залить материалы в интернет. Не говоря уже о том, что многих просто напрягают все эти подключения к ПК при помощи проводов – ей Богу, на дворе ведь уже не каменный век. Но свет в конце тоннеля есть и довольно яркий.



Технические характеристики

- Скоростной класс: 10
- Варианты объема: 16/ 32 Гб
- Сетевой интерфейс: Wi-Fi 802.11 b/g/n
- В комплекте кардридер для SD и microSD
- Цена: 460/560 грн

Плюсы

- Уникальная технология (Wi-Fi в карте)
- Удобный софт для передачи материала
- Хорошие скоростные характеристики

Минусы

- Высокая цена
- Поддержка не всех фотокамер



Но давай разберемся, чем такая карточка будет полезна в реальных ситуациях. Автор данного текста провел с ней один довольно насыщенный день. Днем посетил презентацию одной крупной IT-компании, ближе к вечеру попал на автограф-сессию певицы Эрики, а поздним вечером еще и за родное «Динамо» поболел.

Фотографии с первых двух мероприятий мне нужно было оперативно скинуть. В первом случае – редактору журнала, во втором – в социальную сеть. С чем я с успехом и справился, воспользовавшись своим смартфоном. Раньше для таких операций мне нужно было или ехать домой, или тащить с собой тяжеленный ноутбук. А ведь современный мир не терпит задержек информации.

Transcend Wi-Fi SD Card – крайне актуальная вещь, особенно в свете мощной атаки фототехники со встроенными вай-фай модулями. Если же брать в целом, то эта малютка весом в 2 грамма сделает твою жизнь немножко проще.

Abubak

Log Horizon\ Логин горизонт

Студия: Satelight

Режиссер: Исихира Синдзи

Количество эпизодов: 24

Жанр: Комедия, фэнтези

PVP ИЛИ ЗАССАЛ?

Еще за полгода до выхода Log Horizon его создателей обвиняли в жутом, неприкрытом плагиате Sword Art Online. Мол, опять пожеванная и избитая история про MMORPG, опять героев засосало в мир игры и все никак не отпускает. На некоторых форумах и треках даже прикрыли обсуждения этого аниме, ибо все скатывалось в флейм о плагиате. Но что же получилось в итоге? Клон или нет?



Реальная виртуальность

Сразу же сигану с места в карьер с криком «Нет!». Безусловно, сюжеты очень схожи, более того — именно успех SAO зародил моду на подобные истории о мирах компьютерных игр, так что Log Horizon — это только пробный камень. Если рынок отреагирует на него положительно, то похожих анимешек мы увидим еще очень много.

Главные отличия — подача материала и сама суть сюжета. Sword Art Online — история о том, как компьютерная игра стала жестоким и циничной реальностью, в которой игрокам было необходимо быстро приспосабливаться и выживать. Трагедия и драма в одном флаконе. А Log Horizon — это, прости господи, комедия. Тут уже реальность стала игрой, в которой новоиспеченные геймеры обзавелись привычными для мира компьютерных развлечений плюшками вроде бессмертия и магии.

Если вкратце, то предыстория следующая. Администрация Elder Tale (толстый намек на The Elder Scrolls) запустила свежее обновление, в результате которого 30 тысяч игроков внезапно проснулись в мире игры. Причем какое-либо объяснение этому не дается. Все как в низколитературном жанре «попаданец» — ты зашел не в ту комнату и попал в мир эльфов.

Серверные войны

Естественно, начался настоящий хаос и беспредел: бесконтрольные PVP, заброшенные квесты, гильдии, паразитирующие на игроках. И вот, на фоне всей этой вакханалии появляются два рыцаря во всем белом: Сироз и Наоцугу — двое студентов, игравших в Elder Tale еще со дня его открытия, то есть приблизительно восемь лет. У них высшие уровни, куча эпического лута, в общем, все как положено у задротов. Казалось бы, вот оно счастье! Грабь, убивай и гусей приласкай. Но хмурая тетка мораль не позволила героям мародерствовать. Вместо этого они создали гильдию Log Horizon и поклялись навести порядок. На этом нелегком пути их поддерживают ниндзя-гном Акацуки, кот-мушкетер Нянта, пафосный маг Рундельхаус и десятки других, не менее колоритных персонажей.

Автором Log Horizon является писатель Тоно Марэ. Тот самый, который написал ранобэ, по которому сняли аниме «Герой при закланном враге». Там тоже все начиналось как бодренький экшн, но очень быстро скатилось в вопросы политики и торговли. Задорного рубилова — пес наплакал, а вот болтовни — добрые 90% хронометража серии.

В своей новой работе маэстро себе не изменил. Главный герой — маг,

выступающий в роли стратега, а потому неудивительно, что политике посвящена большая часть серий. В самых первых эпизодах мы наблюдаем типичный сенен с уклоном в юмор: битвы с мобами и другими игроками, плоские скабрезные шуточки, походы в данжи за эпическими предметами. Но уже к десятой серии одеяло на свою сторону перетянула вышеупомянутая тема политики.

Монархия — мать порядка

Первая ласточка — конфликт с местным королем. NPC в новом мире уже не являются безмолвными болванчиками, раздающими квесты. Теперь это личности со своими мечтами, работой и тараканами в голове. И очень скоро 30 тысяч малоуправляемых геймеров стали сильно мешать планам местного монарха. Сюжет начинает уходить в мирные переговоры, сотрудничество и прочие кабинетные заседания и кулуарные перешептывания.

Но даже решив конфликт с NPC, героям еще предстоит отбить нападение армии гоблинов, а еще на горизонте маячат злобные игроки с других серверов. В общем, проблем у Сироз и его гильдии с каждым эпизодом становится все больше, а зрителю, соответственно, все интереснее наблюдать, как же он выпутывается из очередной передеряги. Кому по душе запутанные интриги, шпионские истории и масштабные саги, в которых на карту ставится выживание всего мира, а не отдельного человека, тем Log Horizon придется по вкусу.

Виктор Лазарев



8-БИТ ПОБЕДИТ

Space Dandy \ Космический Денди

Студия: BONES

Режиссер: Ватанабэ Синъитиро

Количество эпизодов: 12

Жанр: Комедия, боевик, фантастика

К сожалению, это не экранизация приключений китайской приставки, которая в свое время покоряла детские умы из развалившегося СССР. Нет, это история о «моднике», застрявшем в вечных 80-х. Давно вышедшая из моды прическа под петушиный гребень. Лазерный пистолет (из которого герой так и не научится попадать в цель), похожий на инопланетное оружие из ранних фантастических фильмов. Космический корабль, выглядящий как «Роллс Ройс». Примитивный робот с устаревшим пиратским программным обеспечением... Он живет по старым устоям, в то время как мир движется вперед семимильными шагами.



Человек-приставка

За выпуск аниме отвечает небезызвестная BONES, успевшая снискать славу студии, от которой можно ожидать чего угодно. Западающие в душу шедевры анимации частенько сменяются потоками низкого качества. Вот и в этот раз было не совсем ясно, что именно нас ожидало. А дождались мы очень интересной и авантюрной истории о простом парне с милым сердцу каждого геймера именем Денди и необычной профессией. Он работает охотником на пришельцев – получает плату за нахождение новых видов гуманоидов. Однако высокая конкуренция в этом бизнесе приводит к тому, что бедолага большую часть времени проводит в нищете.

Компанию ему составляет R2D2 со щупальцами и постоянными сбоями работы из-за устаревшего софта и подобранный в первой серии, говорящий кот-нахлебник, изредка подкидывающий Денди работенку, а заодно и тележку неприятностей. Единственная отдушина Денди – посещение заведения под заманчивым названием «Сиськерс». Это такое космическое кафе, где абсолютно все официантки с большими... сиськерами. Несмотря на заметный упор в экшн, приключения и мордобой, Space Dandy действительно очень смешной. Ани-

мешка набита юмором, смехульчками и отсылками к культовой фантастике, как пиньята сладостями.

Красота по-американски

Но есть здесь момент, который может сделать тебя грустной коалой (панды уже не в моде). Space Dandy – это скорее не аниме, а западный мультсериал со всеми вытекающими и втекающими последствиями, начиная от западной стилистики рисунка и заканчивая построением сюжета в канонах ситкома. Ну, как «Симпсоны», например. Даже если в одной из серий Барт перестанет быть хулиганом, то уже в следующей эти события просто игнорируются. Словно происходит некий откат системы и удаление всей краткосрочной памяти.

Тут та же история. Общая сюжетная линия лениво скрутилась комочком и даже не планирует как-то развиваться. В одной из серий герой оказывается в будущем, в другой – превращается в зомби, в третьей – его распыляет на атомы при взрыве планеты. И что в итоге? В новом эпизоде об этом просто-напросто забывают, и мы снова возвращаемся к отправной точке: денег нет, надо ловить пришельцев, наш говорящий котз дает очередной квест, и понеслась.

Империя наносит ответный удар

Причем где-то там вдалеке разворачиваются более глобальные события – масштабные войны космических империй. У Денди вроде как имеется супер-пупер оружие, способное коренным образом изменить ход борьбы, только вот он об этом ни сном, ни духом. И сильно удивляется в очередной раз, встретив пачку злобно настроенных недругов с бластерами наперевес. Но и этот сюжетный зачин не имеет никакого развития. Злобная империя за ним гоняется, а он – убегает. Много пальбы, экшна и юмора прилагается, но сюжет при этом не продвигается ни на йоту.

За исключением этого недостатка вышел очень хороший мультфильм. В качестве эксперимента его можно посмотреть и фанатам аниме, но лучше всего он подходит для «вербовки» неофитов. Если раньше для того, чтобы переманить в «свой лагерь» человека, который аниме терпеть не может из-за непривычной рисовки или «непонятого» сюжета, ему показывали Golden Boy, Evangelion или Great Teacher Onizuka, то теперь этот список пополнил и Space Dandy.

Гримуар



Человек-паук продолжает защищать Нью-Йорк от бандитов и злодеев всех мастей, а Питер Паркер не знает, как поступить с Гвен Стейси. Он ее безумно любит, но обещал умирающему отцу Гвен, что будет держать девушку подальше от неприятностей. То есть подальше от себя. Как же поступит дружелюбный сосед-паучок?

Жанр: комедия, фэнтези

Режиссер: Марк Уэбб

Звезды: Эндрю Гарфилд,

Эмма Стоун, Мартин Шин

В кино с: 16 апреля 2014

Наш прогноз: 8/12

НОВЫЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

Чего стоит ждать от фильма

Первая часть была красивой по картинке, но туповата... простоватой в плане сюжета. Тем не менее, она была смешней и зрелищней трилогии Сэма Рейми. Еще один хороший момент – наконец-то киношники перестали цепляться за одни и те же образы, и в новой части главным антагонистом станет Электро – мутант, способный метать молнии.

В любом случае производство фильма обошлось в 200 миллионов мертвых американских президентов, а значит, спецэффекты и операторская работа обязательно порадуют глаз. И пусть сюжет, как обычно, окажется пустым и стерильным, но кто ходит на кинокомиксы ради сюжета?

ДИВЕРГЕНТ

Жанр: фантастика, боевик

Режиссер: Нил Бергер

Звезды: Шейлин Вудли,
Тео Джеймс, Эшли Джадд

В кино с: 10 апреля

Наш прогноз: 8/12

РЕЙД 2

Жанр: боевик

Режиссер: Гарет Эванс

Звезды: Ико Ювайс, Джули
Эстелль, Дони Аламсах

В кино с: 3 апреля

Наш прогноз: 11/12

Чикаго. Тирания. Будущее. Общество поделено на пять фракций, определяемых качествами человека, – Эрудия, Искренность, Отречение, Бесстрашие и Дружелюбие. Непонятно, правда, куда дели Леня, Эгоизм и Глупость. В любом случае, как только ребенку исполняется 16 лет, он проходит проверку на пригодность и вступает в одну из подходящих ему гильдий. Главная героиня – избранная! Она может стать кем угодно, и система просто не понимает, куда ее засунуть. Но (вот это поворот!) в мире кинокартины, те, кто выделяется, долго не живут.

Чего стоит ждать от фильма

Первая мысль о «Дивергенте» – да это же детская версия «Эквилибриума». В последние годы почему-то стало модным показывать антиутопию от лица малолеток, да еще и с возрастным рейтингом PG-13. Так что никакой крови, мяса и секса. Всем, кому понравились «Голодные игры» и «Сумерки», просмотр обязателен.

«Рейд 2» сложно назвать сиквелом, скорее это фильм по мотивам, как продолжение «300 спартанцев». Итак, все герои первой части, кроме офицера Рама, погибли. Последней жертвой стал его брат. Ведомый местью, он вновь становится полицейским под прикрытием и вступает в одну из самых крупных преступных организаций родного города, дабы уничтожить всех ее лидеров.

Чего стоит ждать от фильма

Невнимательный зритель явно не поймет прелестей кинокартины. Фильм из Индонезии с мизерным бюджетом, неизвестными актерами и малоизвестным режиссером. И чего там интересного? Экшн. Много настоящего мясного экшна. И хотя спецэффектов не ахти сколько, по опыту первого фильма можно смело заявить – потрачены деньги только на дело.

Первый фильм запомнился ураганной стрельбой и высокохудожественной резьбой по горлу. Но там декорации были ограничены всего одной высотой. А теперь представь, что главный герой сможет сотворить в огромной городе с целым синдикатом? Крови будет так много, что она польется через экран, – настоятельно рекомендуем сходить на сеанс и не забыть захватить дождевой плащ.