

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТРАЙК!

Мы с тобой одной крови

№ 5
2014

Batman: Arkham Knight

Рыцарь на четырехколесном коне

TES Online

Краш-ТЕСт

WORLD OF
WARPLANES

ИНВАЙТ-КОД
ищи на обороте журнала

ПОЛИКАРПОВ И-5 ШКАС
+3
дня према
+300 Gold

Murdered: Soul Suspect

Упала шляпа, упала насмерть

inFAMOUS SECOND SON

ПАРЕНЬ
С ОГОЊЬКОМ



9 771609 900015

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (147), травень 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 23.04.2014.
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
Свідоцтво Н КВ 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Олександра Дівіна, Валентин Шу-
кайло, Ілля Гурський, Tsetse, Вадим
Ковалевський, Влад Тучин, Артем
Бойко, Алекс Гроссман, Sph1nx,
Ярослав Друзюк, Денис Зайченко,
Віктор Лазарев, Данил Дубограй,
Руслан Бугрин

Подяки:
Рептилоїдам з Нібіру. А чому б і ні?

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ЖИЛ БЫЛ



Вот правду говорят, по-настоящему начинаешь что-то ценить только тогда, когда это теряешь. И хорошо если речь идет о неодушевленных предметах: правом носке, сковородке с антипригарным покрытием или мобильном телефоне, который так нехотяти выпал из кармана и, сделав в воздухе тройное сальто с переворотом, технично нырнул в унитаз. Но очень плохо, грустно и печально, когда теряешь не что-то, а кого-то.

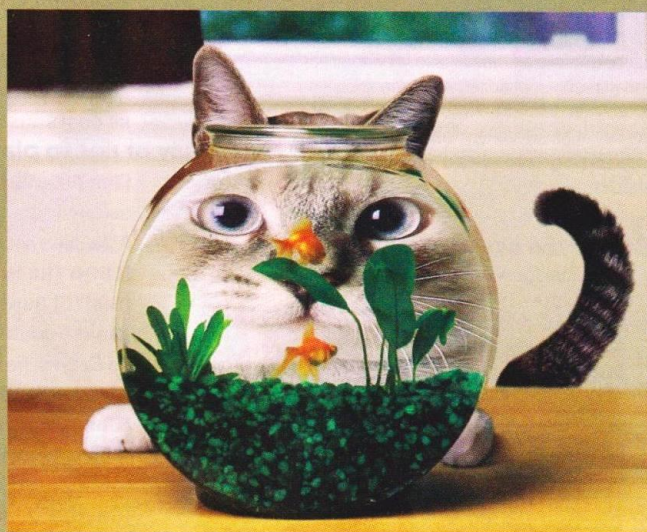
У меня был очень классный, крутой кот. Раньше я бы не сказал, что я его уж так сильно любил, а порой, когда этот пушистый паршивец неистово царапал обои и, впившись когтями в штору, раскачивался на ней как гиббон на лиане, у меня даже закрадывалось желание его задушить. Или проверить, насколько долго он сможет пробыть под водой, не дыша. Тем не менее, своей милой пушистой мордой он ежедневно подымал мое настроение. Он очень любил жизнь и всегда стремглав несея к двери, услышав, что я собираюсь на улицу. Но на днях его не стало.

Это странное ощущение. В первые минуты тебе просто не верится, что его больше нет. Только потом приходит понимание и душевная боль от утраты. Душевная, потому что, когда к кому-то сильно привязываешься, то ты будто выделяешь ему небольшую комнату в своей душе. И не важно, будь это небольшой номерок эконо-класса с гудящим холодильником и неудобной кроватью или шикарный номер люкс с джакузи. Когда его у тебя отнимают, вырывая с корнем, это очень больно.

Человек всегда стремится к чему-то большему, к некоей иллюзорной вершине, которая по мере его продвижения становится только выше и выше. И в этой бесконечной погоне за лучшей жизнью, еще большей квартирой и машиной круче, чем у соседа, мы часто забываем о том, что у нас уже есть. Мы часто забываем о том, что самое ценное из того, что имеем, не измеряется в условных единицах.

Вот, к примеру, у нас есть ты, наш дорогой читатель, а у тебя есть мы. И это уже чертовски здорово, согласись. Мы никогда не оставим тебя в неведении посреди заполонивших рынков игровых новинок или, упаси боже, на растерзание лютому ацтою. Потому что мы тебя по-настоящему ценим и от всей души надеемся, что также сильно ты ценишь и нас. А еще мы всеми доступными нам способами постараемся выжить в нелегкой ситуации, в которой оказалась наша страна. Причем обещаем, что для тебя это будет почти незаметно, ну, может, совсем чуть-чуть.

By Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ **Wolfenstein: The New Order** — если бы фашисты победили во Второй мировой, то наш журнал бы назывался «Spiel!», и у нас была бы интересная рубрика про немецкие фильмы «Даст ист фантастиш!» Хотя, что нам мешает...
- ▶ **Daylight** — проснулся в психушке с телефоном в руках? Улыбнись, это же отличная возможность обновить свой профиль в Instagram!
- ▶ **Child of Light** — игра от Ubisoft без скрытых клинков, прыжков веры, точек обзора и радиовышек. Нет, это не новая часть Rayman. Да, мы сами удивились



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 полахивает...
- 7-8 на любителя
- 9-10 отличная игра, но не без изъянов
- 11 шедевр, который грешно пропустить
- 12 такие игры выходят раз в несколько лет и становятся легендами

Шпильки

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

INTRO

INFO

Игропанорама

- Записки сумасшедшего 1
- Здесь повесился здравый смысл. Прямо напротив логики 2
- Надоело смотреть по телевизору новости о новом няшном прокуроре Крыма? Выход есть. Читай о ней новости в нашем журнале! 4
- Как можно ежедневно спасать мир и не уйти в запой? Мы спросили у экспертов. Они не знают ответ 6

MegaGame

- [**Infamous: Second Son**] А теперь о погоде. Сегодня в Сиэтле целый день дожди. Дожди из метеоритов, фаерболов и прочих лазеров. Зонтник можете не брать 10

To play or not to play

- [**The Elder Scrolls Online**] Только не выселяй, хозяин. Я обязательно заплачу квартплату за этот месяц. На этой неделе деньги будут точно. А на следующей – точно-точно 14
- [**LEGO The Hobbit**] Средиземье снова покрылось пупырьками 18
- [**SMITE**] Даже боги могут раковать 20
- [**Goat Simulator**] Круто ему. Целый день веселится, развлекается, прыгает на батуте, летает на реактивном ранце. Вот, козел 22
- [**Betrayer**] Мир не делится на черное и белое. Еще красное есть 24
- [**Batman: Arkham Origins Blackgate**] Посадил Бэтс репку. И Джокера. И Пингвина. И Черную Маску тоже посадил 26
- [**Cloudbuilt**] Хватит летать в облаках 28
- [**Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD**] Пока прочитаешь название, уже и играть перехочется 30
- [**The Wolf Among Us: Episode 3**] Волк любит троицу 36

DLC

- [**Diablo 3: Reaper of Souls**] Хороший повод вернуться в ад 37
- [**BioShock Infinite: Burial at Sea – Episode 2**]
Кто проживает на дне океана? 38

Ждем-с

- [**Batman: Arkham Knight**] Бэтмен наконец-то вспомнил, где припарковал свой Бэтмобиль. Вот она, мышиная память 40
- [**Murdered: Soul Suspect**] Всю жизнь прошляпил 44

InDus3

- Ты тоже играешь в «Жизнь» на максимальном уровне сложности? 46

Cell-o-Fun

- Вспомнить старое на новом девайсе 50

Крутое пике

- Встретимся на небесах 52

Слубничка

- В Варшаве танки грохотали 54

Железный бум

- Клавиатура **Armaggeddon Black Hornet MKA-3** 58
- Игровая гарнитура **Logitech G230** 59
- Игровая приставка **Mad Catz M.O.J.O.** 60

Анимация

- Про бога-бомжа и школьника-гопника 62

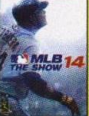
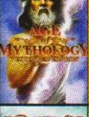
Columbia Brothers

- Мы всегда берем билеты в кино на задние ряды. Да-да, ты нас понимаешь. Только там можно свободно проверить обновления ленты в твиттере на планшете, никому при этом не мешая 64

На диске

- **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры
- **ВИДЕО:** Borderlands The Pre-Sequel, Child of Light, Civilization Beyond Earth, The Elder Scrolls Online, Hotline Miami 2, LEGO The Hobbit, Middle-earth Shadow of Mordor, Plants vs Zombies Garden Warfare, Risen 3, SOMA, The Amazing Spider-Man 2, The Crew, The Evil Within, The Wolf Among Us Episode 3, Trials Fusion, Tropico 5, War Of The Vikings, Wolfenstein: The New Order
- **ДЕМО:** Tom Sparks and the Quakes of Ruin, Arcadecraft, Euro Truck Simulator 2, Moebius: Empire Rising, X Motor Racing

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА МАЙ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	X360	XOne
	The Amazing Spider-Man 2	2	Action-adventure	✓	✓	✓	✓
	MLB 14: The Show	6	Sports		✓		
	Peggle 2	7	Puzzle			✓	
	Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure	7	Adventure	✓			
	Age of Mythology: Extended Edition	8	Strategy	✓			
	Bound by Flame	9	Action RPG	✓	✓	✓	✓
	Killer is Dead: Nightmare Edition	9	Action, hack and slash	✓			
	The Battles of King Arthur	16	Strategy	✓			
	Transistor	20	Action RPG	✓	✓		
	Drakengard 3	21	Action RPG		✓		
	The Incredible Adventures of Van Helsing II	22	Action RPG	✓			
	Wolfenstein: The New Order	23	FPS	✓	✓	✓	✓
	Tropico 5	23	Strategy	✓			
	Watch Dogs	27	Action-adventure	✓	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Made in China

С 17 по 20 апреля в крупнейшем игровом центре Европы «Киев Киберспорт Арена» проходил финал девятого сезона SLTV Star Series в дисциплине DOTA 2. Для того чтобы выяснить, кто достоин звания чемпиона, в Киев съехались лучшие команды мира. Нам удалось побывать на мероприятии в заключительный день, поэтому мы стали свидетелями решающей битвы, которую задор-

но комментировали CaspeRRR, GodHunt и любимец публики v1lat. В финале сражались Empire (Россия) и DK (Китай), и хотя зал больше поддерживал российскую команду, случилось очередное китайское чудо – азиаты безапелляционно разгромили соперников. DK увезли домой чек на 85 тыс. долларов и гордое звание чемпионов по DOTA 2, с чем мы их и поздравляем.



Суровая школа жизни

Челябинск. Город, который славится своими суровыми мужиками. Возможно, скоро он будет славиться еще и суровыми киберспортивными комментаторами. Там как раз открылась специализированная школа, сообщает ГТРК «Южный Урал».

Обучение в школе будет длиться недолго — всего полтора месяца. За это время учеников будут натаскивать профессиональные дикторы и киберспортсмены. Для проверки уровня учеников их просят

прокомментировать отрезок из мультфильма.

«Будем набирать определенный костяк, который будет выступать у нас в лиге компьютерного спорта в виде комментаторов определенных дисциплин. Мы выбираем людей, которые способны подать публике определенный материал, нужные знания в определенном направлении», — говорит организатор школы киберспортивных комментаторов Станислав Ярославцев.



Nyash Myash

Новый генеральный прокурор Крыма Наталья Поклонская появилась в виде образа в МОБА-игре Prime World от компании Nival. Обвиняшка — именно так он и называется. В мире Prime World войны двух фракций сражаются за прайм и славу. А Обвиняшка воюет за честь и справедливость. Она крайне сурова с преступниками. И никаких «няш-мяш»! Создан образ Обвиняшки специально для персонажей Кριο и Вьюга. Помимо новой внешности он также вносит изменения и в озвучку героев. «Победа будет наша!»



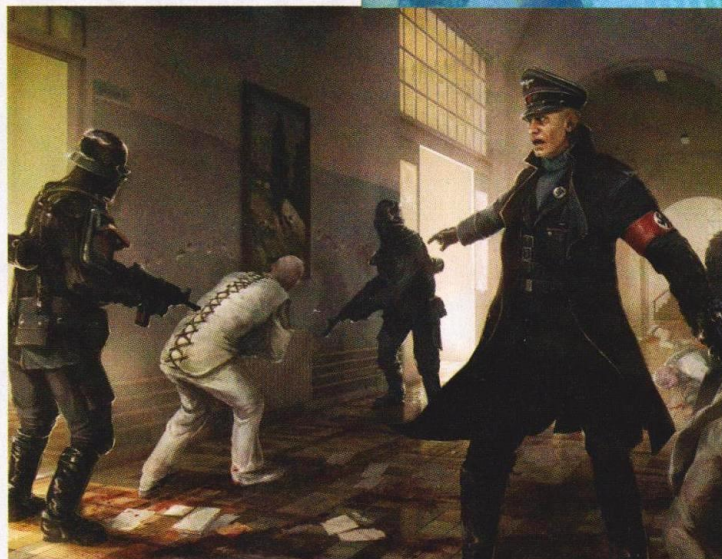
Космическая одиссея

Студия Firaxis анонсировала Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. Новая часть популярнейшей пошаговой стратегии отправит игроков прямо в космос. События разворачиваются в недалеком будущем, после глобальной экологической катастрофы на Земле. Нам придется вжиться в роль колонизаторов дальнего космоса, исследовать неизвестные планеты, строить города, заниматься экономикой и при надобности раздавать пендалей инопланетными формами жизни. Обещают не только одиночную кампанию, но и многопользовательский режим на 8 игроков. Ждем релиза этой осенью.



Фашизм не пройдет

Wolfenstein: The New Order будет первой игрой в серии, которая выйдет на территории Германии. Разработчики пошли на компромисс, вырезав из немецкой версии шутера нацистов. Все верно, игра про нацистов будет без нацистов, как бы это бредово не звучало. Свастику заменят другим символом, а в качестве врага выступит так называемая Власть. «Они просто будут плохими парнями», — объясняет вице-президент рекламного отдела студии Bethesda Пит Хайнс.



БУДУ КРАТОК

На днях в магазин GameStop в Питтсбурге зашел молодой мужчина и спросил продавцов об играх для Xbox. Затем он пригрозил им пистолетом и убежал, прихватив с собой консоль и игру общей стоимостью в \$460.

Ш!: На самом деле ничего удивительного. А как ты думал мы достаем игровые новинки для обзоров?

На сайте pastebin.com был опубликован полный список всех когда-либо существовавших видеоигр в истории. Игроиндустрии понадобилось около 60-ти лет, чтобы достичь отметки в более чем 43 800 игр.

Ш!: В такие моменты мы радуемся, что не перфекционисты и у нас абсолютно нет желания пройти их все. Можно только половину.

В сети гуляют слухи о том, что Ubisoft уже работают над новой частью Prince of Persia. Проект

создается на движке UbiArt, который используется в последних играх серии Rayman.

Ш!: Снова мультяшный стиль без кровищи, расчлененки и сисек. Warrior Within, мы по тебе скучаем.

Не успели игроки отойти от безумного Goat Simulator, который стал просто невероятно популярным, как на Kickstarter началась кампания по сбору средств на Cat Simulator.

Ш!: Ждем симулятора улитки. А еще лучше пьяной панды. Хотя, чего ждать, вот возьмем и сами создадим.

Исследования, проводимые на протяжении 90 дней, показали, что всего 2,2% игроков тратят деньги на f2p-проекты. Основной доход же приносят и вовсе 0,22% геймеров.

Ш!: И этого хватает на хлеб, черную икру и новенький спорткар.

ИГРА В БУТЫЛОЧКУ

10 самых выпивающих персонажей компьютерных игр

Тяжела и неприглядна жизнь героев компьютерных игр. Постоянно надо кого-то спасать, где-то побеждать, выигрывать, защищать невинных... А расслабляться-то когда? Ведь, в конце концов, неужели какой-нибудь Мастер Чиф не заслужил спокойного вечера в компании телевизора, бутылочки пива, дивана и трусов? Ну и шлема на голове, конечно же. Однозначно заслужил. Но жадные разработчики и издатели не дают бедняге ни минуты покоя, постоянно гоняя его на очередные героические задания. А ведь с таким-то плотным рабочим графиком не мудрено и крышу потерять. Тем не менее, Чиф пока держится. Но далеко не все такие крепыши со стальными нервами и титановой выдержкой. Кто-то «увольняется», кто-то начинает откровенно халтурить, ну а кое-кто глубоко ныряет в пучину пороков, одним из которых является «зеленый змий». Или, говоря иными словами, алкогольная жажда. Но правильная такая, геройская, которая не мешает им по-прежнему заниматься всякими полезными для общества делами. Мы набрали десяток персонажей, которые после утоления жажды горячительными напитками не играют в обнимашки со столбом, а бегут спасать мир. Ну не то чтобы бегут – целенаправленно ступают, слегка пошатываясь.



Макс Пэйн (Серия Max Payne)

Какой твой любимый коктейль? Бишоп? Бронкс? Скорпион? Или может быть легкий нектар богов – пиво плюс водка? На самом деле, это все ерунда по сравнению с тем рецептом, который открыл для себя простой американский парень Макс Пэйн. Из-за этого ядреного пойла, которое он с недавних пор начал хлестать, не переставая, Максимка полысел, побородел и приобрел спецспособность «майка-алкоголичка». А название его животворящего напитка... Мы не знаем. Но рецепт его очень прост: смешиваем полный стакан вискаря покрепче вместе с лошадиной дозой болеутоляющего. После такого «пития» можно уже не переживать за свои почки и печень, ведь теперь от них откажутся даже ходячие мертвецы. Зато можно спокойно выпрыгивать в режиме слоу-мо из окна прямо на улицу и не бояться отбить себе что-то важное. Очень удобно, особенно если лифт в твоём подъезде не работает уже несколько лет.

Эдвард Кенуэй (Assassin's Creed IV: Black Flag)

Ром и виски. Эдвард Кенуэй карибский. Вот мы и процитировали классика, а то еще говорят, что мы в редакции ничего не читаем кроме инструкций к пылесосам. Так о чем это мы? Ах, да. О пирате Эдварде Кенуэе (дал же бог фамилию), который заодно подрабатывает ассасином. Откуда же он мог знать о своих новых трудовых обязанностях, когда соглашался на сотрудничество? Мы бы тоже, наверное, стали пить больше, чем обычно, если бы нам на головы натянули белые капюшоны и заставили прыгать с каждой

мало-мальски высокой точки в возы с сеном. Или прыгать как умалишенный по

крышам каких-то халуп в поисках очередного

листочка с текстом песни, которую необходимо выучить народному карибскому хору, служащему под началом Кенуэя... Кенуэя... Эдварда. А теперь добавь к списку еще и друзей-товарищей, выглядящих как настоящие черти из преисподней и огромного черного власте... квартирмейстера, буквально приклеенного к палубе твоего корабля. Хочешь не хочешь, а рука сама потянется к бутылке.

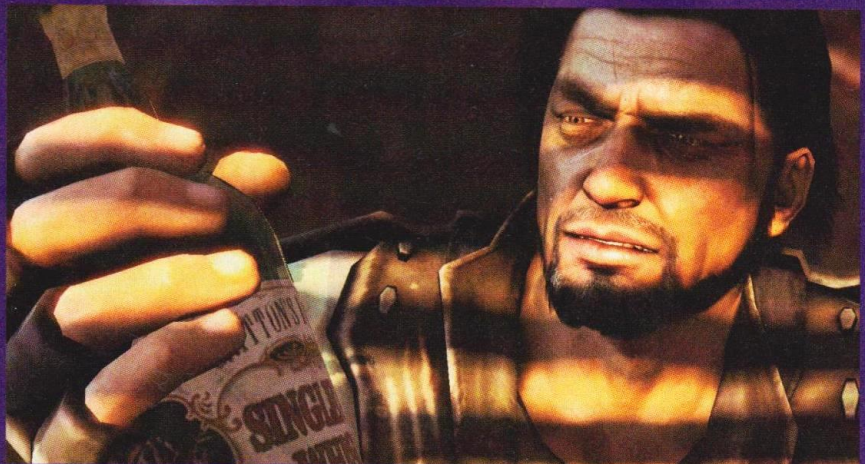


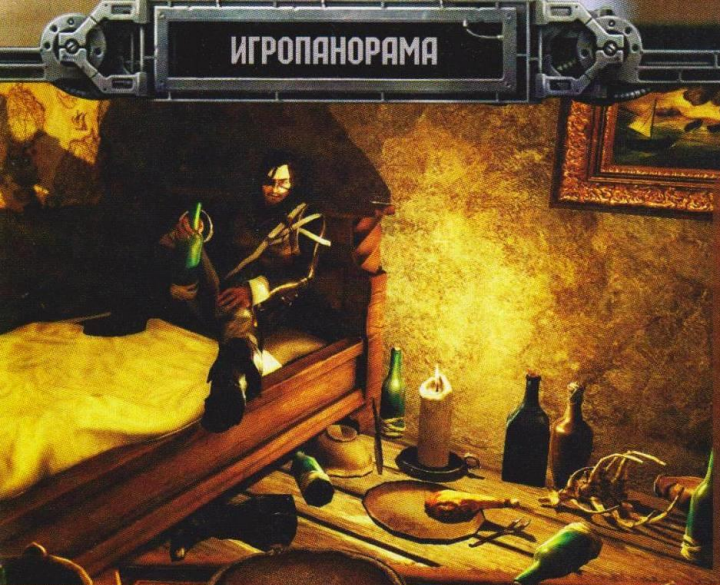
Грейсон Хант (Bulletstorm)

Вот кто бы действительно украсил любой клуб анонимных алкоголиков, так это Грейсон из Bulletstorm. Пока все нытики по кругу рассказывали бы свои одинаковые сопливые истории о несчастной жизни, Грейсон бы, лакая горячительную смесь прямо с горла, размышлял, с чего бы начать свой полный драматургии и пинков под зад монолог. Быть может с рассказа о том, как он улупетывал от гигантского колеса, сорванного с плотины, после чего знатно бухнул? Или о том, как он дрался с отморозженными дикарями в декорациях детского аттракциона, после того как бухнул? Или о том, как электрическим кнутом расшвыривал во все стороны чокнутых гопников и пинками отправлял их в свободный полет по направлению к здоровенным колючим кактусам? Параллельно бухая, разумеется. А может о том... В общем, в одном можно быть уверенными точно – клуб, в который будет ходить Грейсон, станет суперпопулярным уже через неделю, и ходить туда будут не только алкоголики.

Джим Рейнор (StarCraft 2)

Многие фанаты StarCraft были недовольны тем, что их встреча со стариной Джимом Рейнором во второй части начиналась в баре, где тот прихлебывал какое-то питье из грязного стакана. И вряд ли там был «Тархун». По лицу Джима было видно, что утоляет он свою жажду уже не первый день. А может и не первый месяц... Но не суть. Главное – мы его понимаем. У власти стоит узурпатор, которому он собственноручно проложил дорогу к правлению, любимая девушка командует огромными армиями отвратительных жуков где-то на другом краю Галактики, а кореш-протосс подсел на какие-то странные препараты и теперь шастает по потусторонним мирам. Другого знакомого Рейнора намертво заковали в бронетрусы с броневарежками. Теперь даже в картишки мужикам нормально не перекинуться. И чем заниматься, спрашивается? Не в компьютерные же игры играть?





Безымянный (Risen 2: Dark Waters)

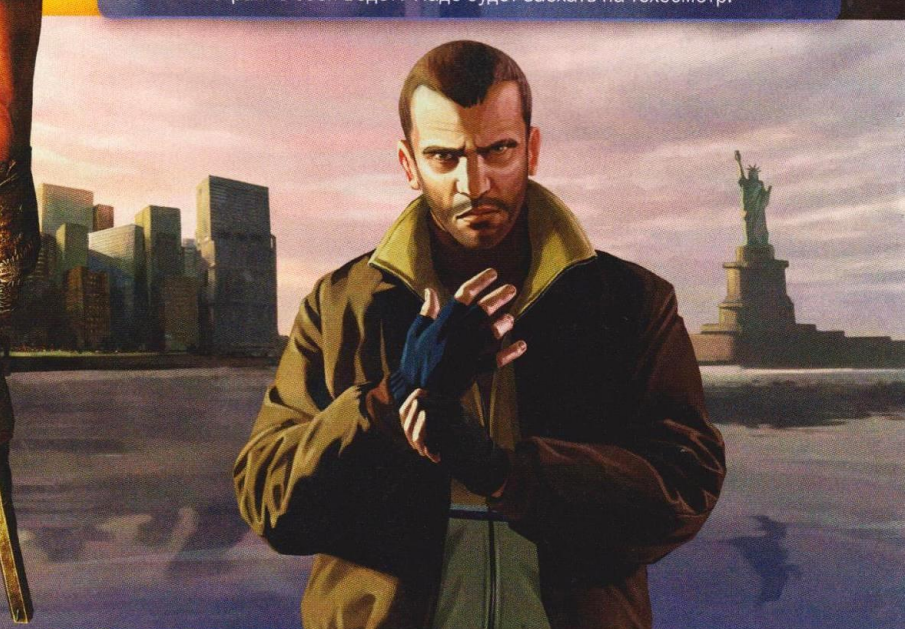
Мир в огне, боги недовольны, титаны беснуются... Но у героя с чудесным именем Безымянный и своих проблем хватает. Дверь в его комнату не открывается из-за обилия разбросанных по полу пустых бутылок. И что-то мне подсказывает, что они явно не из-под молока. И одного глаза у героя нет на положенном природой месте. Потерять одно из двух своих очей, конечно, не так страшно, как забыть в каком-нибудь клубе свой новенький «Айфон», но все равно как-то неприятно. Зато такой казус открывает перед нашим героем новые горизонты: потерял глаз – айда пиратствовать! И не важно, что ты вроде бы как состоишь на государственной службе. Тем более платят там жалкие гроши. А тут еще и очередное дельце по спасению мира подвернулось. От такого отказываться точно нельзя. Да и аккаунт в инстаграме не обновлялся уже недели две...

Сайлас Гривз (Call of Juarez: Gunslinger)

Каких только историй не слушаешь в пивных барах и прочих околоалкогольных заведениях. Порой небылицы льются изо рта людей, которых ты еще минуту назад в глаза ни разу не видел. Но зато теперь он считает тебя своим настоящим другом и изливает тебе, да и всем окружающим заодно, всю душу. А всему виной – опустевший стакан вместе с неукротимой жаждой. Приблизительно так ведет себя и Сайлас Гривз, когда объявляется в какой-то захолустной пивнушке и начинает лить во все свободные уши разного рода душещипательные истории с пальбой по-македонски, перекатами, укрытиями и прочими консьольными радостями. Однако, чем больше все это слушаешь, тем отчетливее понимаешь: кошелек-то у гражданина пустой. А трубы все еще раскалены и требуют живительной влаги. Вот так и рождаются герои на глиняных ногах.

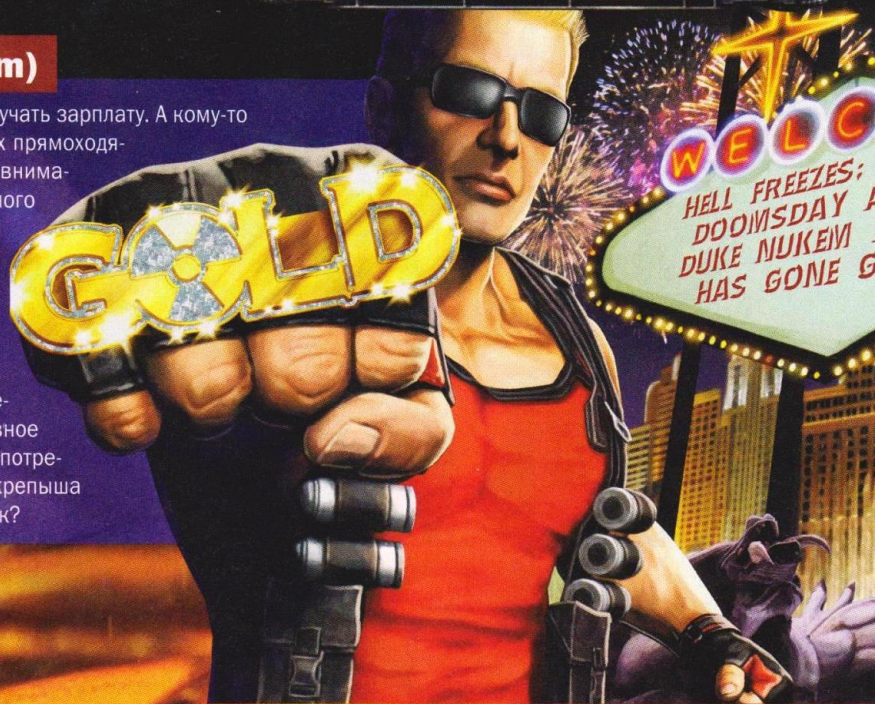
Нико Белик (Grand Theft Auto IV)

Нелегка жизнь эмигранта: двоюродный брат – неудачник, работать приходится на местных гопников за гроши, крохотная квартирка кишит батальонами марширующих тараканов, а вид из окна такой, что хочется немедленно повесится, облив себя бензином и выпив стаканчик руты для храбрости. Но это только на трезвую голову. Впустив к себе внутрь литр-другой горячительных напитков, мир преобразается буквально на глазах. Братец превращается в удалого малого, а сам Нико приобретает невероятные танцевальные навыки. Широкий шаг влево, размашистый шаг вправо, короткий выпад вперед и... мордой в пол. «Дотанцевав» до машины, герой уверенно садится за руль и, вспомнив, какая их педалей отвечает за газ, трогается с места. Воу-воу... Что это с машиной? Почему она не слушается и так странно себя ведет? Надо будет заехать на техосмотр.



Дюк Ньюкем (серия Duke Nukem)

Кому-то для того, чтобы жить, надо дышать, есть и получать зарплату. А кому-то безбоянно бухать, развлекаться и отстреливать гигантских прямоходящих по выходным. Вот такие жизненные потребности у (внимание, адовый сарказм) простого и ничем не примечательного человека-нелегэнды Дюка Ньюкема. Мы более чем уверены, что подобные «развлечения» воспринимаются Дюком как тяжкий труд. Все эти бесконечные стриптизерши, автографы, визжащие поклонницы и поклонники... А ведь после всего этого ему снова придется тусоваться с хрюкающими и стреляющими гражданами. Ну ничего, главное, не забыть захватить с собой холодненького пивка. Вопреки всем законам логики, от него у Дюка вырастает не пивное брюхо, а бицепсы и трицепсы. Да и выносливость после употребления хмельного напитка у этого неимоверно крутого крепыша заметно возрастает. Эх, если б было море пивом... Да, Дюк?



Конкер (Conker's Bad Fur Day)

Давным-давно в одной далекой-предалекой стране жил маленький, пушистый бельчонок по имени Конкер. Он любил бегать по деревьям, грызть орешки и... бухать до появления белой горячки. Кстати, это уникальный пример, когда у белочки «белочка». Ну а что ты хотел? Не во всех сказках милые розовые пони резвятся на изумрудных лугах, а доблестные герои борются со злодеями. Есть и более суровые сказочки, в которых герои после очередной пьянки встают с ужасным похмельем и идут уничтожать армии мишшних медведей, решивших захватить весь мир. И, конечно же, дают крепкого пинка под зад прототерминатору, чтобы он даже и не помышлял о визите к Джону Коннору. Ну а если серьезно, то в игре определенно не хватает какой-нибудь нуар-сцены, в которой милые зверушки разыгрывали бы отчаянную драму в мрачных декорациях сказочного замка, утопающего в солнечных лучах. Вот тогда был бы полный эпик.



Орген (Dragon Age: Origins)

«Ты гном? У тебя огромная борода, которую можно сбрить только топором? Который нельзя достать из ножен? Живешь глубоко под землей? Ну как живешь... по большей части бомжуешь, да? А жена твоя пропала пару лет назад? Или она просто ушла, ничего не сказав... И поэтому ты уже не помнишь, когда последний раз нормально ел, правда? Тогда тебе точно следует надеяться к нам! Пивнуха «Тлен» всегда ждет новых посетителей-неудачников».

Как нам кажется, именно такой средневековый маркетинг привел гнома Оргена в то злачное заведение, где его и обнаружила гоп-компания СС. Ну, или просто Серых Стражей. Да-да, тех самых чуваков, которые в свободное время занимаются тем, что пьют кровь каких-то адовых чертей. В общем, немудрено, что Орген сразу же разглядел в новоприбывших своих братьев не только по разуму, но и по умению пить все, что течет.



inFAMOUS SECOND SON

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Sucker Punch Productions

Издатель:
Sony Computer Entertainment



СОН В РУКУ

Единственный сын

Но для начала хочу поздравить всех нынешних и будущих обладателей новых игровых консолей от Sony. Наконец-то на PlayStation 4 появился эксклюзив, ради которого не грех раскошелиться на дорогую приставку. Если раньше ты стеснялся приглашать друзей в дом на смотрины своей новенькой PS4, опасаясь вопроса «А игры где?», то отныне можно смело зазывать всех знакомых и случайных прохожих с улицы к себе и хвастаться приобретением. Ведь теперь на PlayStation 4 есть inFamous: Second Son.

Я тебя нарисовал

Second Son – это уже третий по счету проект из семейства inFamous. Но, как ты уже успел заметить,

Ох, это пьянящее ощущение безграничной свободы и всевластия. Когда ты паришь высоко над городом и поливаешь простых смертных людишек метеоритным дождем, параллельно любяешь очаровательным закатом. Как же это романтично. Но потом ты просыпаешься, чистишь зубы и идешь на работу... Облом. Как следует отвести душу и почувствовать себя таким полубожком дают open-world игры с пареньками, обладающими супергеройскими способностями, в главных ролях. Думаю, каждый геймер играл или хотя бы краем уха слышал о Prototype, в которой генномодифицированный чувак бежит по стенам, поглощает людей и крушит все вокруг. Так вот, на платформе PlayStation есть серия покруче. Да, речь идет об inFamous, новая часть которой и попала к нам на дегустацию.

от тройки в названии разработчики отказались. Так же, как и отказались от старого героя и вымышленных городов. В новое поколение консолей Sucker Punch решили войти с абсолютно новым главным персонажем и городом – теперь уже реально существующим Сиэтлом. Но начнется наше путешествие с небольшого поселения, в котором тихо-мирно проживают коренные американцы. Именно здесь нас впервые знакомят с Делсином – отвязным тинейджером, увлекающимся граффити. Мы застаем героя за его любимым делом – паренек забавы ради решил немного приукрасить скучный билл-борд с изображением местного шерифа. Ну и что, что тот является его братом? У них с Делсином особые отношения... К слову, рисование представлено в виде очень интересной мини-игры, использующей новые возможности

Добро пожаловать в Сиэтл

Долго гадать над тем, в каком городе будет происходить веселуха в новой части inFamous, разработчикам не пришлось. Им достаточно было лишь выглянуть в окно. Дело в том, что офис студии Sucker Punch как раз расположен в Сиэтле. Вот так совпадение! Неудивительно, что к процессу воссоздания виртуального прототипа своего, можно сказать, родного города игроделы отнеслись с большой скрупулезностью и ответственностью. Каждый, кто побывал в Сиэтле, то тут, то там будет испытывать чувство deja vu, играя в Second Son. Особой гордостью разработчиков является башня Спейс-Нидл – самая узнаваемая достопримечательность на северо-западе тихоокеанского побережья США и символ города Сиэтл. Не будем особо спойлерить, скажем лишь, что в Second Son игроку дают взобраться на верхушку башни, и поверь нам, это просто незабываемо.



Супергеройская сага

Создатель InFamous Second Son Нэйт Фокс проговорился о том, что серия может превратиться в подобие Assassin's Creed. Нет, главных героев не собираются одевать в балахоны и вооружать скрытыми клинками. Речь идет об общей идее. Будущие части InFamous могут перенести нас в другие эпохи и познакомить с абсолютно новыми персонажами.

«InFamous, как концепт, обладает большим полем для творчества, — говорит Нэйт Фокс. — Обычный человек получает суперспособности, и теперь ему предстоит решить: использовать их для добра или зла. Это может быть кто угодно, любого возраста, пола, в любой стране и в любую эпоху. Эта тема очень обширна для того, чтобы сделать из нее сагу о супергероях. В будущем могут появиться новые игры в серии InFamous, в которых главными героями станут совершенно другие персонажи».

контроллера. Рисуя, его нужно держать одной рукой, словно баллончик с краской, а при встряхивании геймпада из вмонтированного динамика слышится характерное тарыхтение смешивающего шарика. Мелочь, а приятно.

Взрывной характер

Но беззаботная и откровенно скучная жизнь парня машет ему ручкой, как только через его поселение решил проехать грузовичок-броневичок с так называемыми проводниками — людьми с суперспособностями. Фура, естественно, попадает в аварию, а чуваки-супермены сбегают. Не все. С одним из них Делсину удалось познакомиться поближе, в результате чего он впитал в себя его силу. Вот так просто наш герой в забавной шапочке переквалифицировался в супергероя. Теперь он умеет растворяться в воздухе, пуляться огнем и откалывать смешные шуточки. И если поначалу такие изменения пугают Делсина, то уже через несколько минут паренек приходит просто в дичайший восторг. «Я же типа Супермен! Теперь все девчонки мои!»

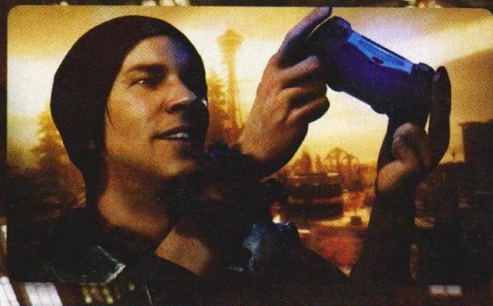
Но счастье продлилось недолго. Вскоре приходит злая тетка Августина из Департамента Единой Защиты (ДЕЗ), устраивает Делсину допрос с пристрастием и на прощание наспигивывает его соплеменников каменными осколками. Видимо, в детстве родители не учили ее, что негоже себя так в гостях вести. В общем, оклемавшись, герой собирается наведаться в гости к невоспитанной барышне в Сиэтл, отнять у нее способности и спасти жителей родного племени. Вот так все просто и логично, а чего ты хотел? Каких-то невероятных поворотов в духе «Делсин, я твоя трою-

родная сестра мамы твоей бабушки, которая прилетела из будущего» не будет.

ДЕЗориентация

После недолгого вступления мы попадаем в Сиэтл, и тут уже начинается настоящий open-world. Твори, что хочешь: исследуй окрестности, рисуй граффити на стенах, разноси в щепки аванпосты ДЕЗ. Развлекайся, одним словом. Как только игра перестала водить меня за ручку, я не удержался и начал... просто ходить по улицам. Даже не знаю, может это я постарел, а может это город настолько круто воссоздан, что ним хочется любоваться как можно дольше. Черт, да конечно же, второе! Невероятное количество деталей вокруг приводит в восторг. Окружение кажется на редкость живым: туда-сюда ездят блестящие легковушки, толпа людей с транспарантами митингует против наркотиков. И дождь. Потрясающий дождь и необыкновенной красоты лужи на асфальте. Теперь я понимаю, почему Сиэтл часто называют городом дождей. А какие здесь закаты... Словами не описать и скриншотами не передать. Это надо видеть, причем лучше всего на плазме дюймов эдак 60.





Три желания

Sucker Punch трудится над обновлением Second Son, в котором будут учтены некоторые пожелания фанатов. Основатель и продюсер студии Брайан Флеминг рассказал нам о трех вещах, которые поклонники просят добавить чаще всего.

Первая из них – нестандартная. Фанаты хотели бы видеть возможность отключения интерфейса. Дело в том, что в игре невероятно красивая графика и скриншоты без всевозможных индикаторов смотрелись бы еще круче. Вторая – возможность управлять временем. Нет, никаких замашек в духе Принца Персии – просто опция переключения смены времени суток по щелчку пальца. Наконец, третье желание геймеров – фиксация частоты кадров на отметке 30 fps. Брайан Флеминг признался, что его студии больше нравится «плавающая» частота, но что поделаешь, если народ требует.

Насколько бы странными не казались вышеизложенные просьбы фанатов, все они будут добавлены в игру вместе с обновлением, выход которого должен состояться, когда этот номер попадет к тебе в руки.



Суперспособен на все

Но давай не забывать, зачем мы сюда прибыли. Нужно еще найти и устроить порку злой тетке Августине. Несмотря на то, что у Делсина те еще тараканы в голове, у него все же хватает ума догадаться, что прийти в гости к дамочке лучше не с пустыми руками. И это как раз тот случай, когда букетиком цветов и коробкой конфет не отделаешься. В городе ведь еще должны обитать и другие проводники, силы которых можно скомуниздить. Ведь одна суперспособность – это хорошо, а две-три – это очешуеть как хорошо! «И я вот встречаю Августину и такой «пф-пф!» дымом ей в рожу, – рассуждает Делсин. – А потом такой «пиу-пиу!» лазерами ей по заднице!»

По ходу пьесы к пепельным способностям героя присоединяются еще неоновые и геймерские. Да-да, ты не ослышался... то есть не очитался (интересно, есть такое слово?) На смену банальным и уже порядком надоевшим водяным и прочим электрическим стихиям пришли более крутые и современные. Неон позволяет наносить врагам более прицельные выстрелы и бегать по стенам, в то время как геймерские силы дают герою невидимость и возможность летать. Естественно, это еще не все. Поглощая энергию специальных ретрансляторов, Делсин учится все новым и новым фокусам, а энергоо-

сколки, выпадающие из поверженных дронов, дают возможность изученные способности еще и прокачивать. Когда экран заполняется огненными и неоновыми вспышками, глаза начинают оргазмировать – картинка игры не перестает удивлять. Это то, чего я так ждал от некст-гена.

Переходи на неоновую сторону силы

Постановка сюжетных миссий в Second Son выше всяких похвал. Задания в основном попадаются интересные, а непрекращающийся треп нашего героя с другими членами команды не дает улыбке покинуть границы твоего лица. Авторы почти ко всему подходят с юмором. Чего только стоит миссия, в которой нам нужно отыскивать биотеррористов в... биотуалетах. А вот с сайд-квестами, к сожалению, не все так радужно. Побить группку наркодилеров, догнать агента под прикрытием – не самый лучший выбор проведения досуга в виртуальном Сиэтле. К середине игры подобные забавы уже порядком приедаются. Разве что рисование граффити мне так и не надоело – уж слишком они прикольные получаются. К слову, рисовать можно два типа картинок, получая за них очки либо плохиша, либо героя.

Тема морального выбора всплывает в игре практически постоянно. Оглушить сдавшего врага или же казнить, вылечить попавшего под пули гражданского или оставить его умирать? Все это влияет на твою репутацию. Хорошему Делсину жители будут рукоплескать, просить у него автографы и выкрикивать «Я хочу от тебя детей!» Причем даже мужчины... Плохого героя, наоборот, все будут бояться, разбегаясь во все стороны при его появлении. И у плохиша, и у спасителя есть свои уникальные суперспособности. Отыгравая одну роль,



ты теряешь привилегии другой. Чем не повод пройти inFamous: Second Son еще один раз? Тем более, здесь имеются две полноценные концовки.

Это сон? Ущипните меня!

Несмотря на летающие фаерболы и новые лучи, которые пускает из пальцев наше альтер эго в придурковатой шапочке, в происходящем на экране действительно веришь. Не в последнюю очередь благодаря замечательной игре актеров — речь идет, как об озвучке, так и о восхитительной лицевой анимации. Главного героя озвучил сам Трой Бэйкер — актер, подаривший свой голос Джозю из The Last of Us, Джокеру из Batman: Arkham Origins и многим другим. Стоит ли говорить о том, что Трой справился со своей работой «на ура»? Думаю, стоит. Вот я и говорю.

Но все изложенное выше — это просто перечисление отдельных составляющих игры. Самое главное, что нужно знать — игровой процесс приносит море удовольствия. Эмоции и впечатления на выходе получаются именно такими, которые желаешь получить от проекта в духе «писец в большом городе». Пока ты развлекаешься как ребенок, виртуальный режиссер не забывает подкидывать дровишек в огонь, делая происходящее на экране действо

еще веселее и разнообразнее. Механика Second Son настолько проста и одновременно увлекательна, что виртуальный Сизл не хочется покидать ни на минуту, и не важно, что ты при этом делаешь: выполняешь сюжетную миссию или просто прыгаешь по крышам. Что не говори, а Sucker Punch знают толк в отличных песочницах.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Встречай sand-box нового поколения. Здесь тебя ждет необычайной красоты виртуальный Сизл, доверху наполненный разнообразными заданиями и мальчишками для битвы. В Second Son есть все и даже больше, чтобы почувствовать себя тинэйджером-полубогом и оторваться на полную катушку. Оригинальные сверхспособности, море забавных диалогов и ураганный геймплей делают свое грязное дело — не дают отползти от экрана. Бесспорно, одна из лучших песочниц последних лет и главная причина купить PlayStation 4.



Чего хотят поклонники от MMO по мотивам любимой вселенной? Ну, этой самой любимой вселенной и хотят. Говоря простым языком, всего того же только больше и масштабней. Когда же речь заходит о The Elder Scrolls Online, то первые нехорошие подозрения без спроса поселяются в голове сразу после того, как узнаешь, что за разработку игры отвечает уже не любимая Bethesda, а сторонняя ZeniMax Online Studios. Ее ты можешь знать по таким играм, как... ан нет. Знать ты ее не можешь. TES Online оказалась дебютом студии. Огромным, жирным таким дебютом. Сдюжили ли?

Древние свитки Золотые слитки

The Elder Scrolls
ONLINE

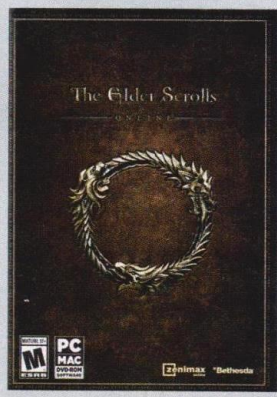
Жанр:
MMORPG

Разработчик:
ZeniMax Online Studios

Издатель:
Bethesda Softworks

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8800/
ATI Radeon 2600
60 ГБ на жестком диске



PC IPS3 IX360

Свиткопьяска

Еще одним поводом поднапрячь седалищные мышцы стало решение откатить знакомый сеттинг к самому началу. Мерхун Дагон, Ситис, рота безымянных эзков спасающих мир, Уриэль Септим, Довакин... Можешь прямо сейчас вскрывать собственную черепную коробку и старательно затирать ластиком все эти имена и памятные события, связанные с ними. Игру откидывает на столетия назад, еще до начала самой первой TES. Таким образом, авторы смогли избежать всех косячков и нестыковок в сюжетных линиях, а заодно и обвинений самых ярых фанатов в духе «а вот тот герой должен быть бабой, а вон там камень лежал под другим углом» и прочего задротства. Однако у этой медали две стороны.

Многим поклонникам франшизы наверняка было бы приятно скрестить мечи с Альмалексией, подрезать крылья Алдуину, парализовать Лидию (а потом зарезать/утопить/повалить в грязи труп – по нужному провести пальцем) и оживить в виде зомби. Ведь на этом и строится связь фанатов с проектом. На воспоминаниях, ярких событиях, интересных моментах. Но нет, зачем напрягаться? Вот вам три невнятных союза – воюйте на здоровье. Но не все так плохо. Многие геймплейные моменты, боевая система с минимумом изменений, общая механика и стиль графики переехали сюда прямо из одиночных частей TES. Если ты начинал изучать «Древние свитки» с Oblivion или тем более со Skyrim, то проект тебе, скорее всего, понравится.

Куй железо, пока не надоест

Игровая механика приехала на станцию «Онлайн» прямо из Скайрима. Фанаты «Фус-Ро-Ды» аплодируют стоя и подбрасывают чепчики в небо, а вот остальным придется немножко взгрустнуть. Начнем с того, что местная боевка откровенно кладет болт на удобства и привычки геймеров, которые те обрели в других онлайн-проектах. Система, созданная по типу «чем больше что-то делаешь, тем лучше это получается», подходит для идеальной MMORPG в вакууме, но, к большому сожалению, TESO делали простые смертные, а не боги игропрома.



Консольные войны

Пока PC-игроки вовсю исследуют окрестности Тамриэля в TES Online, владельцы новых консолей все еще ждут релиза. На PlayStation 4 и Xbox One игра выйдет в июне этого года. Как оказалось, изначально Bethesda Softworks вовсе не планировала выпускать свою MMORPG на приставках. Эту идею им внушил вице-президент по связям с разработчиками Sony Computer Entertainment Адам Бойс.

Разработчики долго сопротивлялись и отказывались выпускать свою игру на некст-гене, ссылаясь на потенциальные сложности с новой платформой. Но Бойсу все же удалось каким-то образом их переубедить. Надеясь, все обошлось без пыточных инструментов, ведь это наша фирменная фишка. Чего только не расскажут разработчики во время интервью, когда щекочешь перышком их пятки.

Возьмем, к примеру, крафтинг предметов. Учитывая, что броня и оружие нужны постоянно, и менять их на хайлеве приходится по три раза за уровень, профессия кузнеца становится имбой. А все остальные при этом нервно курят в сторонке, ибо сборами гербариев и выпечкой бубликов здесь заниматься некогда. Но монополия на крафт — это только цветочки. Для того чтобы создать доспех, например, из гномьего стекла или орихалковой руды, что надо сделать? Просто изучить соответствующий скилл? Три раза «ха». Нужно не только изучить целую кучу умений, для того чтобы добраться до нужного навыка стругать орихалку, но и изготовить буквально сотни ненужных кинжалов, мотыг и самоваров. Сперва пару часов клепаешь изделия из железа, потом переходишь на сталь, эбонит и так далее. Через неделю, если тебе все это еще не осточертеет, то ты наконец-то наберешь нужный уровень кузнечного дела. Да, в Skyrim была такая же система, но ведь она — сигнловая игра. В ней нет такого соревновательного аспекта, как в многопользовательской TESO. Так что, либо задроть сутками, бегая от рудника к кузне, словно шахтер из Warcraft 2, либо довольствуйся гунявым шмотом, отбрасывая копыта в каждой битве.

Групповое избиение

Но есть и весьма спорные игровые моменты. Например, тебе засчитывают даже тех мобов, которых ты, по сути, не убивал. Достаточно того, чтобы ты или твой питомец нанес хотя бы один удар. Да, это очень сильно помогает в прохождении квестов по типу «иди на север и убей 40 гуков», но отнюдь не радует во время получения задания навалать одному из боссов. Особенно, когда его убивают еще до того, как ты дотопашь до эпицентра битвы. «О,

ребят, а вы уже все? Я тут тоже пришел его валить... Ну, ладно...» Просто другая пати оказалась ближе и проворней. Однако все же есть и отличный момент. На первых порах TESO не требует дикого и ожесточенного задротства. Массовые ПВП становятся доступны лишь с 10 уровня, а до него можно вполне себе комфортно прокачаться за пару дней, неспеш-

А ты подписался?

Ежемесячная подписка в MMORPG из года в год становится все менее популярной, но ZeniMax Online и Bethesda это ничуть не смущает. За проживание в Тамриэле игрокам придется платить каждый месяц. По словам президента Zenimax Studios Мэтта Фирора, это позволит разработчикам часто радовать игроков новыми обновлениями и не портить их чувство безграничной свободы каким-то платным контентом, возникающим по ходу дела. Приобретая копию игры, ты получаешь 30 дней безлимита, после чего придется каждый месяц выкладывать по \$14,99/€12,99.

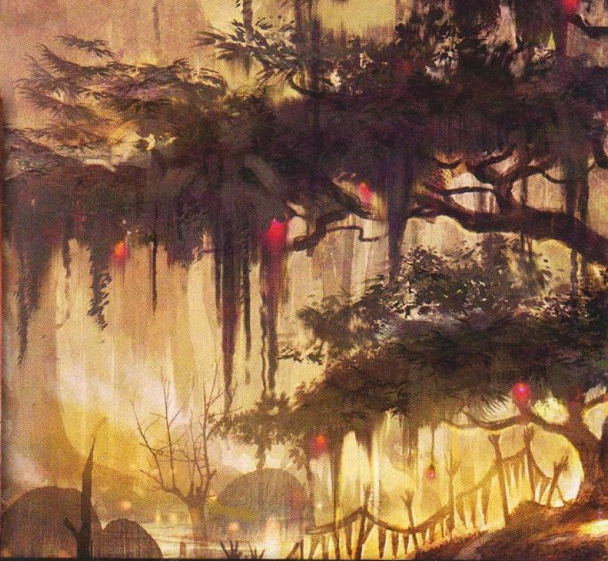




Во славу Императора!

Особо амбициозным игрокам наверняка интересно будет узнать о том, что в TESO можно получить звание Императора Сиродила. Оно не только повысит ЧСВ игрока, но и влечет за собой еще и кучу приятных «пожизненных» бонусов. Что же потребуется для восхождения на вершущу сиродильской знати?

Для начала придется как можно чаще принимать активное участие в PvP-состязаниях. При этом нужно заработать максимальное количество Alliance Points – очков, которые начисляются игроку за победы в сражениях, лечение союзников и захват крепостей. Когда все твердыни вокруг Имперского города сдадутся под натиском твоего войска, игрок доминирующего альянса с наибольшим количеством Alliance Points автоматически станет новым Императором Сиродила. Так что дерзай, Императорами не рождаются, ими становятся.



но выполняя главные квесты и собирая одуванчики. И не надо бегать сутками по подземельям, истребляя сотни сотен безмозглых мобов.

Свитки общества

Вот так плавно и ненавязчиво я подошел к PvP – самой важной и масштабной части игры. В основу противостояния игроков положена механика RvR – так называемая «война царств». Хотя в нашем случае будет корректнее назвать ее битвой фракций. Неудивительно, что сражения между самими геймерами являются центральным пластом геймплея. Вся одиночная игра, квесты, прокачка, сюжет – это лишь подготовительные этапы перед массовым зарубом десятков, а то и сотен игроков.

Идея RvR не нова и уже не раз встречалась в других MMORPG-проектах. Однако к чести разработчиков, здешняя механика вышла пусть и похожей, но со своими интересными особенностями. Итак, есть несколько фракций: Эбенгардский Договор (Данмеры, Норды и Аргониане), Альдмерский Доминион (Альтмеры, Босмеры и Каджиты) и Ковенант Даггерфолл (Бреtones, Орки и Редгарды). Эти три союза воюют за власть над «сердцевинной» игрового мира – Сиродилом. И тебе предстоит выбрать, под чьим званием размахивать мечом или посохом.

Досада крепости

Но начнем по традиции с косяков. Проблемы RvR с других ММО-шек успешно перекочевали и сюда. Подолгу удерживать захваченную территорию неинтересно, ибо оккупировав очередную фортификацию, слишком быстро теряешь над ней контроль, не получив при этом существенных бонусов. Таким образом, очень скоро запаривает вообще этим заниматься. Получить больше полезных плюшек можно, просто убивая мобов, тратя на это столько же времени.



Второй негативный аспект – низкая командная работа. Пытаясь создать самострельные классы, каждый из которых жнец, кузнец и на дудке игрец, мы теряем все привычные схемы создания пати. Кто танкует, кто хиляет, кто первым бежит в оборону – неясно. Построение тактики имеет смысл лишь в маленьких командах по 2-8 человек. А ведь осады приходится устраивать огромной толпой в десятки игроков, и как побочный эффект – битва проходит в режиме зерг-раша. Думать не надо, зерг все сожрет и переварит – побеждает тот, у кого народу больше. Скилл на битву влияет чуть меньше, чем никак. Толпа решает, а усилия отдельных игроков – лишь тлен.

В ТЕСнОте да не в обиде

Теперь о приятностях и вкусных фишках. В осадах присутствует элемент тактики: у обороняющихся есть возможность получать ресурсы с лесопилок и карьеров, строить высокие стены и заказывать у местного торговца наймитов, которые костями лягут, но не дадут интервентам прорваться. А нападающие в свою очередь получают доступ к осадному оружию вроде катапульт. У них, надо сказать, все немного радужнее – ломать стены здесь быстрее и веселее, чем строить.

Не стоит забывать следить за снабжением и пополнением своих рядов. Оборвав линии снаб-

жения, ты заставляешь противников начинать бой не с места битвы, а на окраинных участках, пилить от которых к основной заварушке придется по несколько минут. Обороняющиеся могут взять числом, ведь погибая, они воскресают недалеко от места событий. Однако хитрые враги могут оборвать и их линии обороны.

Так битва и проходит: обе армии всеми силами пытаются замедлить продвижение недругов, и минут через тридцать они наконец-то пересекаются. Далее следует короткая, но насыщенная мясорубка под аккомпанемент магических заклинаний и все начинается с начала. Это забавно, спору нет. Будь в наличии возможность укрепиться на территории и получать бонусы хотя бы месяцок, тогда да, был бы резон участвовать в массовых баталиях, а захват главных замков вокруг столицы стал бы действительно важной игровой целью. А так... Тем не менее, пару раз провести осады советую всем – новый игровой опыт и полные штаны впечатлений гарантированы.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Вердикт

The Elder Scrolls Online – одна из самых неоднозначных MMO, которые мне доводилось поселять на свой жесткий диск. Игра то и дело мечется между своими соло-корнями и необходимостью забросать тебя присущими лишь онлайн-RPG плюшками. Но, несмотря на ряд спорных моментов, TESO все же можно порекомендовать поклонникам серии. Если, конечно, они готовы ежемесячно выкладывать \$15 в качестве абонентской платы...



ПУПЫРКА ХОББИТА



LEGO **HOBBIT**

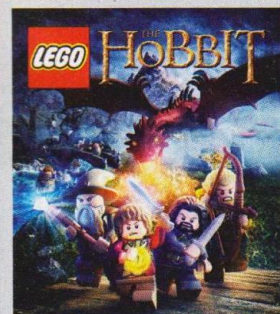
Жанр:
Action, Adventure

Разработчик:
Traveller's Tales, TT Fusion

Издатель:
Warner Bros Interactive
Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core E2180
2.2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 7600 GS /
ATI Radeon X1950 Pro
10 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | PS4 | PSV | X360 | XOne | Wii U | 3DS

Обожаешь конструкторы LEGO, но находишь цены на наборы соизмеримыми с небоскребом? Тогда ты попал по адресу! Существует более доступный вариант. Компания Traveller's Tales уже давненько радуется LEGO-играми таких как ты, и получается это у них с каждым разом все лучше и лучше. За последние полгода разработчики выпустили в свет уже три LEGOизированных продукта игропрома, но фанатам пупырчатых конструкций такое развитие событий только на руку. На сей раз нам любезно предоставили еще одну порцию LEGO-деталей в коробке от видеоигры, которые, по слухам, самостоятельно собираются в игровой диск и после проникновения в привод начинают жить собственной жизнью, реагируя лишь на нажатия кнопок геймпада. Итак, прошу любить и не жаловаться – Lego The Hobbit!

Необычное хобби

Недолго игрокам пришлось ждать, пока старину Бильбо с его братством гномца превратят в пластиковых LEGO-болванчиков. Сказать по правде, я уже начинаю откровенно побаиваться за свой зад. Вдруг LEGO вскоре превратится в огромную зловещую корпорацию, которая будет стремиться наложить свои детали на все, что только можно. Диваны с пупырьками, кресла с пупырьками, девушки с пупырьками... Это тебе не шуточки! Пока, к счастью, она прибирает к рукам лишь известные кинофраншизы и вселенные. Но стоит быть начеку.

Кубические путешествия нашего низкорослого волосатого приятеля основаны на первых двух частях кинотрилогии. «А как же события последнего еще не вышедшего фильма?», – спросишь ты. Не волнуйся, все продумано. К моменту его выхода ребята из TT Games выпустят сюжетное DLC, которое и охватит сюжет финала. Назревает вопрос – а что же мешало им выпустить полноценную игру, основанную на событиях всей трилогии, и приурочить ее к выходу последнего фильма в конце этого года? Возможно, у кого-то из боссов компании появилось свободное место в гараже с суперкарами. Негоже ему простаивать без дела.

Дежавю в деталях

К сожалению, главный и такой же волосатый, как ноги Бильбо, минус игры начинает беспокоить придирчивых и вредных геймеров практически с пер-

вых минут. Привычная нам легио-механика без особых боев функционирует уже много лет и заметных геймплейных нововведений игры жанра LEGO не получают. Все эти проекты сделаны по одному шаблону, в котором из игры в игру меняются лишь декорации и персонажи. Тем не менее, это не мешает им хорошо продаваться и радовать фанатов своими виртуальными пупырьками с интервалом в несколько месяцев.

Lego The Hobbit исключением не является. Если ты уже успел познакомиться хотя бы с одной из легио-игр, то здесь будешь чувствовать себя как дома. Неуклюжий Бильбо с дружкой гномами по традиции будут корчить друг другу рожи и попадать в самые дурацкие ситуации, обыгрывающие ключевые сцены из фильмов. Как всегда, выглядит все очень и очень забавно. А если приклеить сюда и практически не претерпевшие изменений диалоги из кинолент, которые герои выдают с невероятно серьезными минами, – веселуха гарантирована. Если вдруг ты потерял работу, твоя жена/девушка/любовница ушла к родному брату, а все деньги, на которые можно было с горя напиться, ты потратил на эту видеоигру – не расстраивайся! Просто начни играть, и все как рукой снимет. Проверено на себе.

Деструктор LEGO

Как было упомянуто ранее, местный геймплей тебя несколько не удивит, но это отнюдь не значит, что он не способен принести удовольствие. Тебе предсто-





ит возглавить гномью группировку под руководством Бульбы Сумкина и Пендальфа, и их неуклюжими руками сеять вокруг хаос и разрушения. Отвешивать пинки всем направо и налево, и с энтузиазмом крушить здешний интерьер. Меня всегда забавлял тот факт, что конструктор Лего, по сути, создан для того, чтобы его собирать, а в видеоиграх ожившие наборы чаще всего, наоборот, приходится разрушать.

После проведения традиционного для серии акта вандализма из обломков выпадают монетки и материалы для местного подобию крафтинга. Последний позволяет в определенных местах соорудить предмет или даже целую конструкцию, которая поможет продвинуться дальше по сюжету. Например, собрать нужное количество материалов и выковать кочергу, чтобы помочь милой старушке развести огонь в камине и получить за это в благодарность пирожок. Однако такого задания в этой игре нет. Я его сам придумал. Не знаю зачем...

Разбери ближнего своего

Главным геймплейным элементом по-прежнему выступает решение различных простеньких задачек, используя уникальные способности наших пластмассовых подопечных. На их количество и разнообразие жаловаться точно не приходится – забавных человечков очень много и каждый из них чем-то да может. Один крюком предмет нужный подтянет, вто-

Кина не будет

А ты в курсе, что еще до принятия решения экранизировать «Хоббита» планировались съемки апокрифа, повествующего о временном промежутке между событиями «Хоббита» и «Властелина Колец», который описывается в черновиках Толкина? Однако, из-за конфликта правообладателей идея была отправлена в мусорное ведро, ибо права на все это великолепие стоят очень и очень дорого. Печалька. А могло бы получиться что-то невероятно крутое и эпическое.

рой – лестницу из стрел забабашает, третий – посохом наколдует. Ребята прям на все руки мастера и даже отчитать засранцев не за что.

Стоит отметить, что парочка нововведений в Lego The Hobbit все же присутствует. Самое явное из них заключается в объединении двух персонажей с целью поразить противника с еще большим грохотом. Союз двух гномов, к примеру, может закончиться совместным поднятием бревна и пробегом сквозь толпу гоблинов с криком «Па-а-берегись!». Некоторые особо громадные объекты также можно разрушить, лишь объединившись в пару.

Данил [Батхед] Дубограй



Вердикт

Очередная порция LEGO-деталек с привычной механикой. Лишь толкиеновская обертка дает возможность игре отличаться от своих старших братьев, а этого не каждому будет достаточно. Но, несмотря на отсутствие эффекта новизны, Lego The Hobbit все же заслуживает внимания. Это по-прежнему веселое и интересное приключение с кучей фирменного юмора. Для полного погружения настоятельно рекомендуем тебе обзавестись напарником и огромным ведром попкорна, чтобы штурмовать пупырчатые земли в кооперативе. Ах, ну да, еще не помешает человек, кладущий попкорн тебе прямо в рот – руки-то заняты будут.





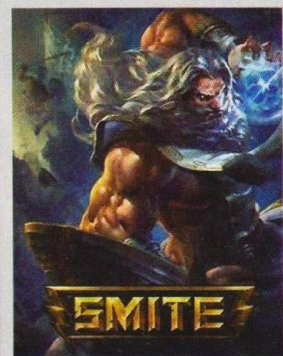
Жанр:
MOBA

Разработчик:
Hi-Rez Studios

Издатель:
Hi-Rez Studios

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ (XP), 3 ГБ (Vista, Win7)
Видео: ATI Radeon 3870/
Nvidia GeForce 8800 GT
10 ГБ свободного места на диске



ПОСИДИМ, КАК БОГИ

На данный момент в жанре MOBA есть два абсолютных фаворита, которые уже несколько лет ведут ожесточенную борьбу за сердца, души и личную жизнь миллионов геймеров. Речь, конечно же, идет о League of Legends и Dota 2. Но не только ими богат жанр – время от времени на моба-рынок врываются и другие желающие погреться в лучах славы и стать под фонтан из зеленых купюр. Однако низвергнуть фаворитов до сих пор так никто и не смог. Тогда отвоевать заветный Олимп решили сами боги – как-никак, это их привычное место обитания. Все верно, SMITE от Hi-Rez Studios наконец-то добрался до своего релиза.

Боги тащат мид

SMITE на самом деле не такой уж и простой, как может показаться на первый взгляд. Да, он многое бесстыдно почерпнул от уже известных MOBA-гигантов, но, тем не менее, предлагает и собственную уникальную, я бы даже сказал, божественную изюминку. Одна из главных его особенностей – целая армия разномастных богов в роли героев. Игроделы не стали сами придумывать персонажей, а просто взяли да написали небольшую предысторию о том, как знакомые всем нам боги римской, греческой, египетской, скандинавской, индийской и прочих мифологий, дружно собрались, чтобы надрать друг другу их божественные задницы.

Мистер и миссис Smite

Каждое божество обладает своими уникальными умениями, которые больше всего подходят к их имиджу, а также не стесняется прокачивать стандартные для ролевой игры навыки. Такая система очень сильно напоминает дробление на классы, но SMITE примечательна тем, что выделить того же танка в сражении практически невозможно. Каждый бог может выступать практически в любой роли, позволяя тебе самому корректировать своего избранника по мере игры. Щупленький и худенький бог солнца Ра при правильной про-

качке и прямых руках сможет раздавать таких люлей, что даже всякие там Одины и Зевсы будут разбегаться в панике, лихорадочно пытаясь затушить свои седовласые бороды. Разве, что хиллер получится не из каждого, поскольку повелитель мертвых Аид, к примеру, и владыка морей Посейдон чисто логически не подходят на эту роль. А вот красавица Афродита с удовольствием достанет с того света всю свою команду, да еще и вдогонку надет обидчикам по шапке.

У бога за показухой

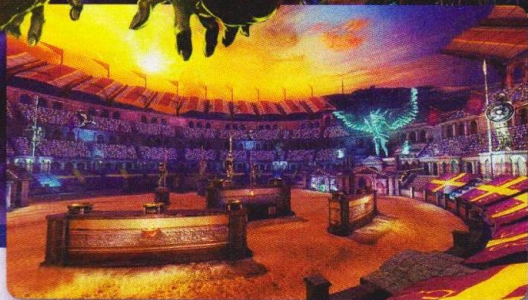
От кривизны или прямоты твоих рук в SMITE зависит многое. Здесь ты можешь забыть об автонаведении скиллов на противника и магии, которая действует в том направлении, куда направлен персонаж. Если умение с наведением, то под ногами твоего божка появится полоса, направление которой можно контролировать мышью, если же это АУЕ-атака, то под героем всплывет круг (нет, не спасательный) определенного радиуса.

Поскольку курсор отсутствует, управлять нашими небесными гвардейцами придется с помощью старых знакомых WASD. Многие подумают, что это даже проще, так как в обычных MOBA надо прямо-таки закликивать кнопку мыши до полусмерти, но это не так. Теперь ваша ЛКМ, скорее всего, вообще от-

валится после первой же игры – добывать крипов стало намного сложнее, поскольку нет автоатаки. Соответственно усложняется заработок опыта на пару с золотыми монетами. Первое время меня это жутко бесило, и моя мышь даже несколько раз побывала в свободном полете с конечным пунктом прибытия «стена». Но после нескольких проведенных часов в SMITE и применения скотча к необычной механике привыкаешь.

В режиме онлайн

Главным достоинством SMITE несомненно является количество доступных режимов. Казалось бы, что они могут предложить бывалому MOBA-геймеру? Один-два классических режима? Не тут-то было. В SMITE их целых пять, а чтобы мало не показалось, создатели нарисовали еще и множество живописных карт. Каждый режим имеет свои достоинства и превращает игру в нечто иное, чем заезженное «рак на мид», «двое на лайн» и «дефай тавер». Проверить свои силы можно в Domination – подобие захвата флага, Joust – бой один на один, Math of the day – каждый день игроки получают определенного героя, Conquest – классический дота-режим: один игрок идет мид, остальные – пушат башни, потом рубим феникса и на десерт – Минотавр. Rogatое чудище – это своего рода трон из



Dota 2. Только если последний во время нападения мог лишь спокойно дожидаться? пока его разнесут к чертям, то Минотавр с радостью раздаст пендалей своим потенциальным обидчикам.

Богораздельня

На сладкое я оставил режим Arena, который, как мне кажется, заслуживает отдельного внимания. Герои появляются на карте, выполненной в стиле римского Колизея, — правила при этом соответствуют окружению. Команды получают в свое распоряжение собственный портал и 500 очков, после чего с каждой стороны начинают бежать гладиаторы с целью осквернить вражеский портал. За каждого пропущенного юнита команда теряет одно очко, а за каждого потерянного игрока — сразу пять. Суть в том, что бои с другими героями здесь намного динамичнее, чем в Conquest, и при этом не лишены тактической составляющей. К примеру, Король обезьян может ворваться в гущу вражеских героев, применить АУЕ-атаку, оглушив их, отвесить всем оплеух куда более мощными атаками и быстренько свалить обратно к своим. В лучшем случае ты лишишь команду противника очков, не потеряв

при этом значительного количества здоровья. При наличии адекватных игроков в команде одна сессия будет длиться от силы 20 минут.

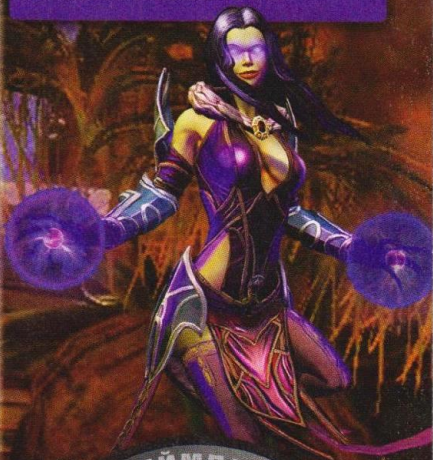
Продажный бог

Что касается экипировки героя, то здесь SMITE особо не отличается от той же Dota 2. Привычный магазин с всевозможным шмотом на месте. Стандартные затары показаны отдельно, так что даже зеленые новички смогут не растеряться и нормально прийти своего героя. Кстати, здесь даже есть возможность включить автоматическую прокачку умений, но это уже для совсем деревянных геймеров. Если же говорить о вложении в игру реальных денег, то здесь SMITE уже больше похожа на League of Legends. Хочешь новых богов — будь любезен раскошелиться. Конечно, приобрести героя можно и за виртуальную валюту, но для этого придется попотеть у экрана около 3-4 суток. Тут даже самый жадный игрок устанет фармить на новых богов и решится вложить в проект реальную денежку. А хитрюги-разработчики как раз на это и рассчитывают...

Влад [Ghost] Тучин

Божье благословение

Игра SMITE стала этакой спасительной соломинкой для независимой команды Hi-Rez Studios, которая после забвения Global Agenda и остановки разработки Tribes: Ascend переживала не лучшие времена. Открытое тестирование SMITE стартовало еще в январе 2013 года и продлилось больше 14 месяцев — абсолютный рекорд среди подобных новинок. Сами разработчики называют успех игры «очень неожиданным». Именно Smite позволила Hi-Rez расширить штат и достичь финансовой стабильности.



Вердикт

Перед нами живое доказательство того, что инновации в, казалось бы, застоявшемся жанре вполне возможны. Необычные, как для МОВА, управление и камера заставляют взглянуть на привычную потасовку героев среди башенок под совершенно новым углом. Да и мифологические боги в качестве самих героев тоже придают проекту какую-то свежесть и новизну. Но по каким-то непонятным причинам игра не затягивает всерьез и надолго. Весело побегав в компании божеств дней пять, я снова пересел за «Доту». А то без меня там раки мид про... прошляпят, вот.



Goat Simulator

Жанр:

симулятор козла

Разработчик:

Coffee Stain Studios

Издатель:

Coffee Stain Studios

Системные требования:

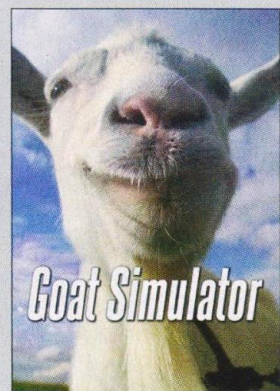
Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: nVidia GeForce 8800 /

Radeon HD3870

2 ГБ свободного места на диске



НУ ТЫ И КОЗЕЛ!

В последнее время ты все чаще мог наткнуться на очень странные симуляторы. Ты уже, наверное, успел поиграть в симулятор камня и, возможно, даже опробовал симулятор мухи. Но с недавних пор эстафету самых чудачьих симов принял симулятор козла... Не того козла, который не уступает место в общественном транспорте беременной женщине с двумя годовалыми детьми на руках. А самого что ни на есть настоящего, с рогами и шерстью. Игра так и называется – Goat Simulator. Ее история началась с того, что разработчики создали небольшой уровень ради хохмы в ходе работы над совсем другим проектом. Кто-то из игроделов залил видео в сеть и понеслась. «Не будьте козлами, выпустите эту игру!» – потребовал народ. Ну, вот как тут откажешь добрым людям?

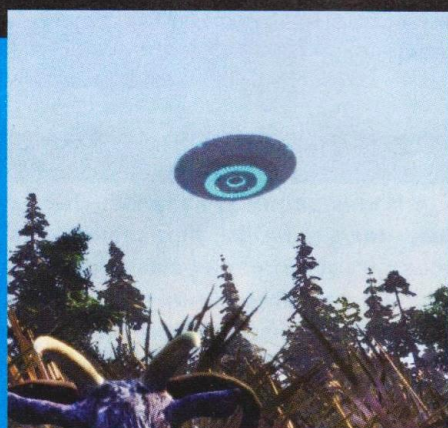
Пусти козла в огород

Итак, козел Витя (это мы его так ласково прозвали в честь одного очень известного козла) живет в маленьком, предположительно американском городке и, судя по всему, хозяина у него нет. Бродит Витя где захочет и сколько захочет – никто его не напрягает. Скучно ему, вот он и развлекается, как может. Наш необремененный ничем козлик умеет прыгать, сшибать все на своем пути рожками и... лизать предметы.

Причем язык у него, видимо, в какой-то радиоактивной слюне, так как все, к чему он прикасается, прилипает к нему намертво. Так он и тягает за собой фонарные столбы и местных американских рэперов. А еще Витек очень любит колбаситься, попутно заваливая все, что находится поблизости. И водружать себе на спину неизвестные ему предметы: то реактивный ранец на себя набросит и летает над городом (летающий козел с джетпаком – неопишное зрелище, хотя нет, описать от смеха все же можно), то найдет пулемет с бейсбольными мячиками, демонстрируя местному населению свою меткость. Ну, а что с него, козла, возьмешь?

Пасхальный козлик

Конечно же, в Goat Simulator есть пасхалки. Начиная с банального НЛО и заканчивая тем, что Витя может стать темным властелином и призывать дождь из таких же, как он, козлов. В игре также есть офис и самих разработчиков. А еще можно поиграть за страуса, жирафа, инопланетного козла и даже за кита! Но, по большому счету, вся игра и есть одно сплошное Easter Egg.



За козла ответишь

Ты не поверишь, но Витек умеет делать даже бэкфлип – один из популярнейших скейтерских трюков. И ничего удивительного в этом нет, ведь сами разработчики описывают жанр своего творения, как «симулятор козы встречается с играми о скейтбординге». Хотя я бы назвал это несколько иначе: «Разработчики встречаются с тяжелыми наркотиками». Тем не менее, создатели пытаются придать всему происходящему хоть какой-то смысл, так что игра постоянно ставит перед тобой задания: подпрыгни на 50 метров, швырни предмет как можно дальше, лизни другую козу, напугай людей.

SCORE 8187

TOTAL SCORE HARD
GET A TOTAL SCORE THIS BIG.

8188P/2000000P

SCORE 322415

FLIPPING EASY
FORUM & SUBCULTURAL TRO FRONT
AIR BREAKUP

HEADBUTT BLAS

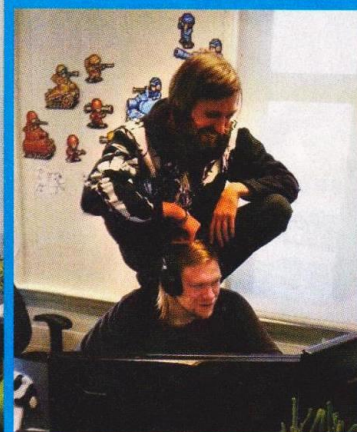
SCORE 11809

BAA
DO WHAT COULD BE
UP

180 JOLLY FRONTFLIP

TO PLAY OR NOT TO PLAY

Рогоносцы



Немного о создателях нашего сегодняшнего рогатого гостя. Студия Coffee Stain базируется в небольшом шведском городке Шевде. До Goat Simulator они успели выпустить только средненький шутер с элементами Tower Defense под названием Sanctum и его продолжение. В данный момент парни работают над адвенчурой для ПК — A story about my uncle. Вроде бы как, наклеивается очень душевная и немного трагичная игра. Странный выбор. Лично мы бы посоветовали ребятам подумать над симуляторами пингвина и реактивной черепахи. Это же потенциальные хиты!

Но куда веселее не смотреть на все эти условности, а просто носиться по уровню, не обращая внимания на всплывающие подсказки. Лично я первым делом пошел на заправку и начал там все разносить к чертям козлиным. Так я и развлекался, пока полгорода неожиданно не взлетело на воздух, а я с удивлением обнаружил, что только что открыл достижение «Майкл Бэй». Последний, как ты помнишь, очень любит две вещи: Меган Фокс и взрывы.

Любовь зла — полюбят и тебя

Или вот еще. Прогуливаюсь я себе спокойненько по лужайке, как вдруг наступаю на брошенную кем-то ракетницу... Так высоко не летал даже Сергей Бубка, да что там Бубка — даже летчики времен Первой Мировой. «О, мячик! О, ворота!» Хватаю круглого на язык, обвожу оборону, опасный момент... ГОООООО-ООЛ! А я тем временем получаю achievement «Как Златан». Приятно. И тут передо мной возникает огромный валун. Я его, естественно, бодаю, не раздумывая. Быды-жжж! Кажись, в Америке только что стало на одну вечеринку меньше. Goat Simulator — это, в первую очередь, игра-сюрприз. Так что не советую лишать себя удовольствия и проходить ее «с листочка».

Абсолютно вся доступная территория всецело нацелена на веселые безумства. Здесь у нас огромный батут, с которого можно сигануть прямо на водную горку и весело скатить по ней свою брентную коз-

линую тушу. А вон там огромный строительный кран, с которого можно запрыгнуть на дельтаплан и облететь всю карту. Как ты уже понял, о Goat Simulator очень сложно что-то рассказать, не приводя конкретные ситуации. Важно, что все эти забавные дурачества можно объединять в комбо, получать за это очки и соревноваться с другими игроками в мировом рейтинге. Неплохой, кстати, стимул к прохождению.

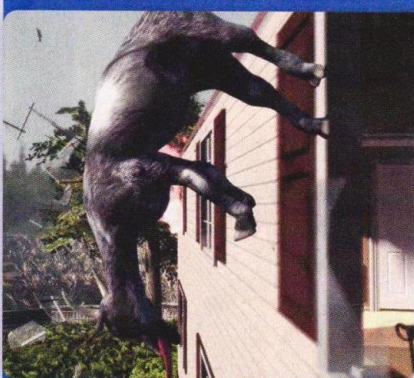
Беее-беее-бее-бз...

Но ежели попытаться говорить об этой игре серьезно, то наружу повыскакивает немало нюансов. Если, к примеру, картинка в Goat Simulator на удивление довольно приятная, а детализация предметов на уровне, то с физикой тут наблюдаются очень серьезные проблемы. В силу бешеной физической модели местные жители, да и сам Витя, то и дело проваливаются под землю или застревают в стенах. При взаимодействии предметы часто ведут себя неадекватно, даже по меркам всей той шизы, что творится в игре. Goat Simulator хоть и веселый проект, но его веселья хватит только на один, максимум два вечера. Местную небольшую локацию и городом-то сложно назвать — по сути, на откуп игроку дают лишь одну улицу, окруженную дремучим, непроходимым лесом. Попрыгав здесь пару часов, начинаешь понимать, что пора уже и расходиться.

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

К Goat Simulator нельзя относиться серьезно. Садиться за нее нужно исключительно в хорошем настроении, а лучше — навеселе, а еще лучше — навеселе с друзьями. Вот тогда «Козел» и подарит тебе ощущения, которые, поверь, не способна дать ни одна другая игра в мире! Правда-правда. Не самый плохой вердикт для проекта, который начинался как шутка, да?



БЕЛЫМ ПО ЧЕРНОМУ

Чем ближе я знакомлюсь с индустрией, тем больше понимаю: формула успеха игры подразумевает вожделение игрока за ручку с первых минут и четкую расстановку элементарных задач. Такая формула нередко загоняет разработчиков в 4 стены, порождая креативную клаустрофобию и тем самым размазывая проект по массовой целевой аудитории словно варенье по французской булке. Оспорившие эту формулу выходцы из Monolith Productions открыли свою пекарню под названием Blackpowder Games и предложили новую формулу, назвав ее Betrayal.

BETRAYAL

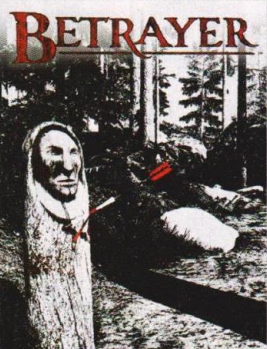
Жанр:
Adventure

Разработчик:
Blackpowder Games

Издатель:
Blackpowder Games

Системные требования:

Процессор: Dual core 3,0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 460/
AMD Radeon HD 6850
4 ГБ свободного места



Тушите цвет

Я местами недолюбиваю это слово, так как оно зачастую ассоциируется с дешевыми и пафосными авторскими поделками, но иначе как «игровой артаус» назвать Betrayal я не могу. Это немного квест, отчасти шутер и слегка хоррор. Он одновременно и хардкорный, и довольно простой. Он пугает и при этом умиротворяет. Он рассказывает историю и пропускает из нее целые абзацы. И все это намешано в одну субстанцию – но не гоголь-моголь, а аккуратный слоеный торт, в котором каждый слой играет свою роль во всеобщем торжестве вкуса. Но это однозначно блюдо не для всех.

«Что он несет, пусть перейдет к сути дела!» – подумаешь ты, дорогой читатель. Так думал и я, проведя первый час игры за растерянной беготней по открытой локации, пытаюсь понять, что я здесь вообще делаю, и чего от меня хотят. Игра не дает ни объяснений происходящему, ни внятных инструкций игроку. Ты потерпел кораблекрушение у берегов колониальной Америки времен XVII века, встретил по пути мистическую женщину в красном (нет, не из Матрицы) и отправился исследовать новые для себя земли сквозь просторные поля, дремучие леса, опустевшие поселки и разъедающий глаза контраст черно-белого фильтра.

Раскрась-ка

Всеобщее ощущение пустоты прекращается там, где ты встречаешь испанских конкистадоров... или их призраков. Враждебные, наблюдательные и опасные, они слышны издали из-за звериного рыка и видны на черно-белом фоне благодаря ярко-красным элементам одеяния. Именно здесь устанавливаются фундаментальные принципы ориентации в пространстве Betrayal: цвет и звук. Понимание местонахождения врагов поможет обойти их со стороны, а шум ветра – подкрасться сзади для мгновенного убийства ножом в спину. Здесь тебе не

CoD: луки, арбалеты, томагавки, мушкеты и пистолы – весь твой арсенал, и приобретаешь ты его далеко не сразу. Можно, конечно, «включить Рэмбо» и атаковать в лоб, но конкистадоры не стесняются ни звать друзей, ни гнаться за тобой через всю карту, идя по твоему следу даже когда ты уже вне поля зрения. Эти гонения имеют и положительный эффект: исследование открытых просторов каждой локации приводит к сундукам с приятностями в виде оружия или денег на его покупку, а также артефактам, улучшающим базовые статистические показатели вроде скорости бега или количества здоровья.

Темная сторона Колумба

Местами ты натываешься на кучки мусора, бумажки с текстом и, на первый взгляд, совершенно несущественные предметы, информация о которых вносится в твой персональный дневник и тут же забывается в связи со слабо ощутимой значимостью. Их роль очень быстро начинает обретать смысл, когда ты попадаешь в одно из заброшенных поселений и находишь там колокол. Использование последнего имеет эффект сродни сирены Silent Hill, только ускоренного действия. Стоит позвонить в колокол, как мир становится черным, атмосфера – густой, а твои полупопия – крепко сжатыми. Непрерывный и слегка неприятный звук колокола в этом режиме нагоняет ощущение дискомфорта, которое ничуть не уходит при виде окружающих тебя призраков. Хочется сказать, что это добрые призраки, но ограничусь тем, что они просто тебя не трогают. Зато все они, как и подобает призракам, потеряны. Их держит в этом мире то или иное плохое событие, нерешенная проблема или потеря близкого – иными словами, у всех есть своя мини-история. Но все они, так или иначе, завязаны на предательстве (отсюда и название игры), и твоя задача – распутывать нити мистики в общем клубке мира призраков, принося им найденные улики и распутывая нюансы их посмертной биографии.



Бой с тенью

В «мире мертвых» находить улики куда сложнее: конкистадоры здесь сменяются выкапываемыми из могил скелетами и черными призраками, которые не разделяют апатию городских духов к твоему присутствию. Здесь лично в моих глазах ярче всего сияет боевка. В ней нет ничего особенного, но необходимость стрелять на упреждение из лука и рассчитывать наперед долгие и очень рискованные перезарядки порохового оружия вперемешку с быстро приближающимися врагами, готовыми в буквальном смысле вырасти из земли в любой момент, создают ощутимые выбросы адреналина. Каждая выигранная битва воспринимается как триумф, поскольку здесь работает «диабловская» система гибели: после смерти ты роняешь свой лут и можешь его забрать в следующей жизни, но, погибнув и в ней, теряешь все. Быстрые сохранения присутствуют, но не выручают в разгаре битвы. По крайней мере, интуитивно понятное управление никогда не подводит.

Призрак прошлого величия

Все вышеупомянутое — локальные составляющие глобальной картины. Большую часть време-

ни для получения максимального удовольствия от игры и наиболее полноценного понимания ее сюжета нужны всего две вещи: много ходить и много читать. Удобная карта с возможностью быстрого перемещения между открытыми локациями и оригинальная система навигации по звуку позволяют легко находить самые важные квестовые элементы, которые крошка за крошкой приводят к интересной и слегка шокирующей концовке. Она, правда, будет нести мало смысла для тех, кто не читал диалоги с дамой в красном и призраками, на озвучку которых не хватило бюджета. Благо, удобный журнал позволяет пройти всю игру, не прочитав ни слова, и понять всю сюжетную линию на самом пороге концовки. Здесь сохраняется все: от найденных предметов с описанием их роли, до призраков с их полной биографией и записью ваших бесед.

И хотя персонажи молчат, окружающий мир словно говорит с тобой: звуками, пейзажами и действиями. Здесь отовсюду видна рука экс-«монументалцев», поскольку атмосферой полного погружения здесь пропитано все. Черно-белый фильтр тоже вносит свои 5 копеек в уникальный стиль игры, но утомляет со временем, мотивируя выкрутить настройки цвета на максимум и наслаждаться действительно завораживающими пейзажами чуть однообразного, но захватывающего мира.

Sph1nx

Вердикт

Уверен, что на каждого любителя этой игры найдется 5 ее ненавистников, но те, кто ее полюбит, полюбят ее пламенно и всей геймерской душой. Здесь есть что-то для фанатов S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., Condemned и Alan Wake, но при этом завернутое в оригинальную и в чем-то уникальную обертку. Завершение этой игры сродни ощущениям после прочтения книги Стивена Kinga, и только за это она стоит твоего внимания.



BATMAN

ARKHAM ORIGINS

BLACKGATE

Жанр:

Action-adventure

Разработчик:

Armature Studio

Издатель:

Warner Bros. Interactive
Entertainment

Системные требования:

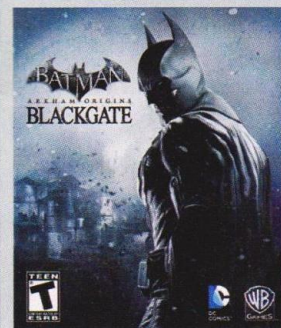
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: NVIDIA GeForce 8800

GTS/AMD Radeon HD 3850

3 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | PSV | X360 | Wii U | 3DS

КТО-КТО?

В ТЮРЕМОЧКЕ СИДИТ!



Две великолепные игры про «Человека-летучую мышь» от Rocksteady полностью перезапустили виртуальные похождения известного супергероя, вдохнув в него больше брутальности и жестокости, которых так не хватало оригинальным комиксам. Даже Arkham Origins, будучи детищем уже совсем других разработчиков, на фоне своих предшественников выглядел более чем достойно. Но под шумок игры издатель решил выпустить еще один проект с Бэтсом, теперь уже на портативные девайсы. Собрав денег с владельцев PS Vita и 3DS, портативный бэттаранг Warner Bros. полетел дальше – в сторону больших платформ.

Мышиный яд

История Blackgate берет свое начало ровно с того момента, на котором отдал концы Arkham Origins. Все преступники уже пойманы и благополучно отбывают свой срок в тюрьме Блэкгейт. Казалось бы. Бэтмену наконец-то можно снять маску, вылезти из бронированного панциря и повесить фирменный черный плащ на крючок, но не тут-то было. Если бы все было так просто, то создатели комиксов и видеоигр по ним просто померли бы с голоду. Главные злодеи удачно скооперировались друг с другом и нахрапом захватили место заключения.

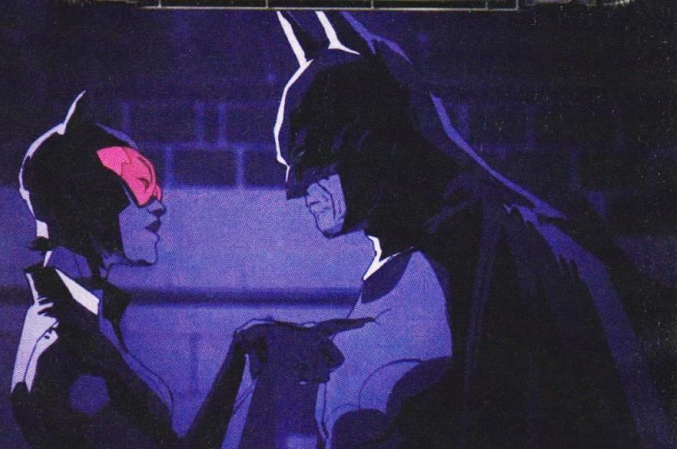
Поделив территорию на три части, плохиши начинают придумывать коварный план мести. Джокеру достается административное крыло Блэкгейта, по вентиляции которого он пускает газ, причем отнюдь не веселящий. Второй злой гений. Пингвин, оказывается не таким уж гениальным. Забрав себе тюремный корпус, он, потехи ради, устраивает там бои без правил между заключенными. Но это еще цветочки по сравнению с Черной Маской, который давно заточил свой костяной зуб на коллег по цеху и теперь планирует подорвать весь Блэкгейт к чертям собачьим вместе со всеми его обитателями.

Каникулы строгого режима

Вот такими темными делишками «промышляют» злодеи, в то время как Бэтмен надевает свое боевое обмундирование и спешит на помощь. Чтобы хоть как-то разбавить загустевший сюжет сценаристы выводят на сцену Женщину-кошку, которая будет якобы нашим координатором. Киска раздает указания не хуже любого командира: «сходи туда», «принеси это», «почини то». Создается впечатление, что наш дерзкий темный рыцарь стал настоящим подкаблучником и ради спасения неизвестных людей готов чуть ли не в латекс одеться.

Помимо известной троицы плохишей, по пути нас будут встречать и менее знаменитые, но такие же недружелюбно настроенные лица. Как следует





память эти лица своими кулаками нам дадут, не беспокойся. Однако битвы с боссами получились откровенно скучноваты. Нам предлагают либо просто бездумно лупить большого увальня, либо незаметно подкрасться и (сюприз!) вновь-таки лупить большого увальня. Но приятные исключения все же имеются. Например, схватка с Соломоном Гранди завершится только после того, как ты заманишь его в ловушку, а сражение с Дэдшотом и вовсе предлагают наблюдать через прицел его снайперской винтовки.

Коридоры-норы

За олдскульный вид сбоку говори «спасибо» портативным корням. Все? Сказал? Теперь обратно в тюрьму. Блэкгейт состоит всего из трех локаций и одного дополнительного уровня. Все они изначально открыты, и нам даже любезно предлагают выбрать, откуда начать свое новое путешествие. Потеряться на уровне легче простого: в одном коридоре Бэтс ловко проходит в первый попавшийся проход, а вот уже во втором уперто отказывается и топает мимо. Бродить по локациям можно часами, и в конце концов окажется, что нужная дверь была в самом начале. За это уже благодарим встроенный навигатор – с таким можно заблудиться и в собственной квартире. Скорее всего, разработчики просто хотели подольше продержат нас в тюрьме... то есть в игре. Хорошо хоть за исследование серых и однообразных коридоров угощают плюшками в виде загадок, полезных предметов и приятных бонусов.

Знаешь, что делают в тюрючке?

А вот на что переход в двухмерное измерение практически не повлиял, так это на смачный «аркхэмовский» мордобой. Тебе по-прежнему нужно вовремя контратаковать, добивать и уклоняться от вражеских атак. Старые и проверенные схемы ликвидации злодеев тоже никуда

не пропали: вентиляционные шахты и каменные горгульи все еще в твоём распоряжении. Все знакомые примочки Темного Рыцаря перекечевали сюда из прошлых частей: здесь и бэтarang, и тросомет, и крюк, и взрывчатый гель. Вот только моменты с ними жутко заскриптованы – использовать заветный гаджет разрешается лишь тогда, когда на экране появится соответствующая подсказка. «Вот здесь руби бэтarangом трос, а вот тут – бросай его в выключатель. А дальше использовать его нельзя... Куда полез в карман?! Забудь о нем!»

Плохо выглядишь, приятель

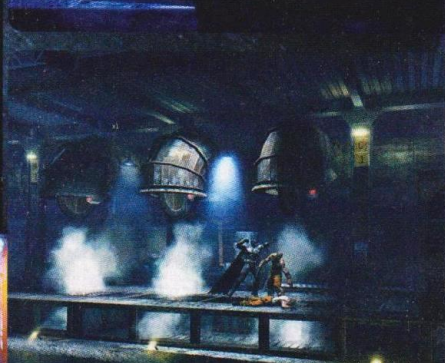
Визуально Blackgate, естественно, не дотягивает до своих старших братьев. Порт на большие платформы не принес с собой никаких заметных изменений в графике, которых я так ожидал. Складывается впечатление, что деньги от продажи портативных версий уже давно разошлись по борделям и милым волшебницам в латексе. В Blackgate брутальный Темный Рыцарь превращается в сплошное недоразумение. Скучное, жалкое и замкнутое в двухмерном измерении недоразумение. Жутко бесят ограничения в виде однообразных коридоров и заскриптованные моменты, где всего лишь нужно «press X to win». Даже сложность заметно прикрутили: мало того, что у нашего протеже здоровья, как у богатыря, так он теперь еще и во время драк не поднимает шум, чтобы, не дай Бог, остальные бандюги не прибежали.

Влад [Ghost] Тучин



В конце концов

Если ты все же решишься поиграть в Blackgate на домашних платформах, то будь готов потратить около 10 часов своей жизни – именно столько отнимет полное прохождение. К слову, в игре присутствуют несколько вариантов концовки, которая зависит от того, битву с каким из трех боссов ты решишь оставить под конец.



Вердикт

Не самый удачный порт далеко не самой удачной портативной игры. Если не считать смену перспективы, то вроде бы все ключевые элементы старших игр на месте, но вот беда – их реализация желает лучшего. Пусть самые ярые фанаты Бэтмена забросают меня экскрементами летучих мышей, но я не пойму, зачем Blackgate выпустили на PC и домашних приставках. Смело пропускаем и ждем Arkham Knight.





Жанр:
Action, Indie

Разработчик:
Coilworks

Издатель:
Rising Star Games

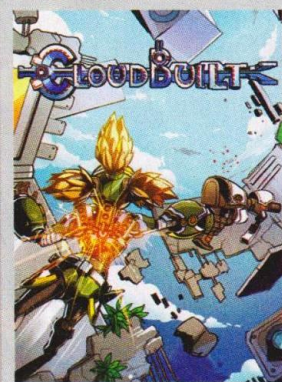
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

Оперативная память: 2 ГБ

Видеокарта: 512 МБ

Свободное место: 3 ГБ



КОМА МНЕ ЗНАКОМА

То, как обычно изображают войну в видеоиграх, с войной в реальной жизни имеет мало чего общего. И дело даже не в том, что в очередной «колофдьюти» главный герой в одиночку ликвидирует батальон вооруженных до трусов солдат, орудия лишь кухонным ножом и водяным пистолетиком. Чаще всего за кадром остается самое важное – драма и ужас происходящего. Война изображается чуть ли не с одних положительных сторон, хотя она, по сути, очень даже грустная. Грустная, потому что всегда сопровождается смертью, убийствами и жестокостью (а это не совсем весело, если ты не знал). В последнее время войны стало почему-то слишком много, она превратилась в привычное дело, словно чистка зубов по утрам. Но шведы из Coilworks решили показать миру другую, часто теряемую из виду сторону медали, полную страданий и непонимания, дабы геймеры не питали особых иллюзий и не представляли поистине страшную вещь в светлых тонах.

Откровенность по-шведски

Инди-игры всегда импонировали мне своей честностью. Проектам с бюджетом в чашечку кофе и булочку с маком терять нечего. В данном случае игроделам не требуется быть особо политкорректными или менять что-то в угоду популярности. Инди-разработчики максимально откровенны с игроком в отличие от тех, кто из года в год штампует бездушные одинаковые проекты. В Cloudbuilt – нашего сегодняшнего гостя – шведы постарались вложить частичку своей души. Трогательная история девушки-солдата, лежащей в коме, действительно поражает своей эмоциональной составляющей. Она заставляет задуматься... и немного увлажнить носовой платок.

По залету

Главная героиня – жертва войны, которая оказалась на волоске от смерти после атаки террористов на группу гражданских под ее конвоем. Сейчас она находится без сознания, но мозг ее продолжает жить бурной жизнью – девушка проходит ментальную реабилитацию с целью достичь гармонии между физическим и психическим состояниями после всего пережитого. Прямо как я после того, как узнал, откуда берутся дети. Было это ровно год назад, кстати. Но вернемся к нашей безымянной героине. Ей ради восстановления необходимо заглянуть в свое прошлое, вновь его прожить и посмотреть на него с другой стороны.

После победы над очередным воспоминанием наша подопытная начинает аккуратно развешивать на уши игрока свои мысли: то она расскажет, как представляла себе войну в детстве, то впадет в депрессию от осознания, что ей придется «проснуться» в послевоенном мире, то начнет переживать, а живы ли ее родные, знакомые, кот Мурзик... Строя догадки и разбрасываясь грустными и печальными рассуждениями, протагонистка «мысленно» рассказывает интересную предысторию, которая своей чувственностью заставляет по-настоящему сопереживать девушке и проникнуться ее судьбой. А промокшие от скупых мужских слез платки тем временем уже можно развешивать на сушке вместо белья.

Не так быстро

Но не одним лишь пробивающим на слезы и сопли сюжетом попытались завоевать наши каменные геймерские сердца горячие шведские парни. Cloudbuilt – это еще и быстрый, драйвовый, стремительный платформер. Такой быстрый, что мозг порой не успевает за происходящим на экране и, запыхавшись, просит о пощаде. Воспоминания девушки выстраиваются в состоящие из огромных плит диковинные конструкции, которые витают среди акварельных облаков. Первый раз узрев такой пейзаж, понимаешь, что сейчас начнется дикая смесь из Prince of Persia и Mirror's Edge с их прыжками,





пробежками по стенам и прочей веселой акробатикой. Каждый уровень можно пролететь буквально за несколько секунд. Но это в теории. На практике же все совершенно иначе: огромное количество резких поворотов и смертельных обрывов в комплекте с не очень прямыми руками не дают возможности пройти локацию с первого раза.

Взлететь на воздух

Продуманный сел-шейдинг, который так старательно имитирует ручную прорисовку, делает виртуальный мир красочным и живописным. Но не стоит делать поспешных выводов, отталкиваясь лишь от внешности, — игра суровая, как старая вахтерша в моей общаге. Права на ошибку Cloudbuilt не предоставляет — одно неверное движение и уровень придется пробегать сначала. Надо сказать, что это одна из немногих игр в наше время, где действительно можно проиграть. А потом проиграть еще раз. И еще. И еще. Тебе надоело читать одно и то же? Привыкай и закаляй свою силу воли. Она тебе ой как пригодится при прохождении Cloudbuilt.

Летающей походкой

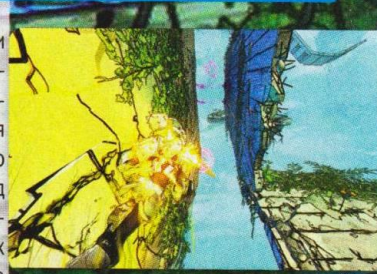
Роковая дама по имени сложность демонстрирует свой тяжелый характер уже с первых уровней. Если бы не здешные чекпойнты, то я бы точно в порыве злости откусил краешек своего рабочего стола. А так пострадал лишь провод от мышки. Игровой процесс молни-

Интересные цифры и факты об игре

- ★ За время разработки Cloudbuilt героиня умерла примерно 31 200 раз.
- ★ Разработчики поглотили 560 литров кофе и 1125 литров воды, делая игру.
- ★ У каждого уровня есть свое альтернативное название, используемое девелоперами для удобства. Например, уровень «Лучшие намерения» они называли между собой «Злыми туфлями».
- ★ Джетпак героини состоит из 15 маленьких турбин.
- ★ Чаще всего разработчики изменяли, модифицировали и совершенствовали именно обучающий уровень The Initial Entry.
- ★ Карта-песочница сначала была создана специально для тестирования игровой механики разработчиками, но в итоге получилась настолько прикольной, что они решили оставить ее в финальной версии игры.
- ★ С момента начала разработки Cloudbuilt и вплоть до ее анонса героиня была похожа на яйцо.

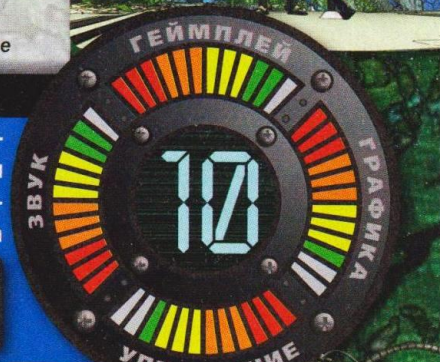
еносен аки истребитель! Если иногда и удастся найти момент для передышки, чтобы вытереть пот с клавиатуры, то это — счастье. И дело тут не только в желании побить очередной рекорд по времени — большая часть твоих действий расходует запас реактивного ранца, который настойчиво требует несколько секунд для восстановления. Поэтому, бегая по стенам с уклоном, делая двойные прыжки, уклоняясь от коварных толкающихся роботов и вредных турелей, необходимо быстро, еще в процессе полета, рассчитать все так, чтобы потом благополучно приземлиться на твердую поверхность целым и невредимым. Во время забегов также не стоит забывать посматривать по сторонам — на бешеной скорости можно легко пропустить еле заметный короткий путь, способный сэкономить пару драгоценных секунд и спасти хоть немного пока еще живых и здоровых нервных клеток.

Tsetse



Вердикт

На выхлопе получилось нечто среднее между Mirror's Edge и Sonic, при этом сложность не уступает играм серии BIT.TRIP и Super Meat Boy. Стремительный забег с паркурм и стрельбой посреди парящих в воздухе обломков не дает отвести взгляд от экрана монитора ни на секунду. Молодая шведская студия удивила, поразила и прямо-таки убила наповал прицельным выстрелом из своего гладкоствольного таланта, заодно разбив в пух и прах поговорку «Первый блин всегда комом». Спешите покорить виртуальные небеса!





Жанр:
Слэшер

Разработчик:
Mercury Steam

Издатель:
Konami

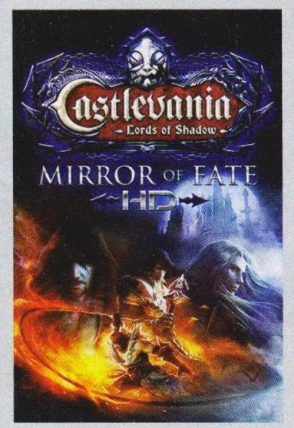
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 512 Мб

2 Гб на жестком диске



PC | PS3 | X360

Кривое Зеркало

Первая Castlevania появилась на свет много лет назад, когда в мире игр моды диктовали культовые 8-битные приставки, а игровые компьютеры только делали свои первые неуверенные шаги в большой мир. Созданная эксцентричными японцами мрачная и демоническая «Кастелвания» настолько полюбилась мировому геймерскому сообществу, что, не успев закончить финальный левел первой части, игроки во весь голос потребовали продолжения. Отзывчивая Konami не заставила себя долго упрашивать и дала страждущим искомое. Затем геймеры попросили снова, и компания вновь удовлетворила их мольбы. Именно так, следуя по замкнутому кругу стабильно высокой популярности, серия игр Castlevania добралась до наших дней. Сегодня мы с тобой поговорим о Castlevania: Lords of Shadow Mirror of Fate HD – портативной игре с длинным названием, которая, следуя последним модным веяниям, перебралась на большие платформы.

БЕЛЬМОНТ на глазу у Князя Тьмы

Для игроков, не знакомых с сюжетом «Кастелваний», вкратце обрисую основную повествовательную линию. С самых давних пор, когда мир был еще юн и прыщав, Братство Света ведет бескомпромиссную борьбу со Злом во всех его проявлениях. Особенно ярко, круто и стильно на этом поприще отличился род Бельмонтов – могучих воинов-людей, перед яростью которых не мог устоять ни один демон или вампир.

Лучшим воином рода Бельмонтов был Габриэль. Темных тварей он уничтожал десятками мизинцем левой ноги, а клыки грандмастеров-вампиров пускал на сувениры. Даже у самого Князя Тьмы случался нервный тик при упоминании его имени. Без страха и смятения Габриэль Бельмонт вел на штурм Черных Крепостей своих светлых рыцарей, а когда все его побратимы погибали (потому что были далеко не так круты, как Габриэль), он от отчаянья лично давил всю недобитую нечисть голыми руками и забивал до смерти святым кнутом.

Дракула в зазеркалье

И было бы в мире Кастелвании все хорошо и замечательно, если бы не ребята из Mercury Steam Entertainment. Эти подлые хитрецы как-то задали самим себе вопрос – если Габриэль перебьет всех злых демонов, то про что же им тогда делать новые игры серии? И решили они тогда посеять в heroes семена гордыни и коварства, внушить ему мысль, что великому воину из рода Бельмонтов следует не просто низвергнуть Князя Тьмы Люцифера, а заменить его на Черном Троне.

И, как ни странно, Габриэль повелся на весь этот тухлый базар. Отбросив все принципы, он навалился Черному Властелину и сам примерил на себя его злую корону. Так, по мнению разработчиков Mercury Steam, и появился могучий Дракула. И был бы Мир большой кирдык, если бы не самые мудрые мудрецы из Братства Света и их могучий артефакт – Зеркало Судьбы и его хранитель Гарри Поттер! Тьфу ты, что-то меня занесло немного, не туда. Само собой, никако-



BATMAN

ARKHAM KNIGHT



ИВАНОВЫ







ДІАБЛО

REAPER OF SOULS

ШПІЛЬ!



Как ты сына назовешь...

Сынуля Габриэля Бельмонта после обращения в вампиры получает просто гениальное имя – Алукард. Всю его гениальность можно осознать, лишь прочитав слово «Дракула» наоборот. Создатель манги Hellsing тихонько плачет от обиды, закрывшись в темном пыльном шкафу, ведь главного героя его произведения, как ни странно, тоже зовут Алукард.

го Гарри здесь не предвидится, зато будет целый набор плохо прорисованных и ужасно озвученных воинов Бельмонта. С чем я нас всех и поздравляю.

Сгинь, нечистая сила!

Даже не знаю, куда смотрели боссы Konami, когда давали Mercury Steam деньги на создание Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD. Наверное – на длиннющее название проекта. Что изначально выпущенная для портативной приставки игра, что ее нынешний порт на домашних платформах – все выполнено на ужасно низком, позорящем игровую серию, уровне. Сводящий олдскулы 2D-шный формат, замешанный на дешевой графике и приправленный музыкальным оформлением от бракованных 8-битных приставок, окончательно добивает бредовейший сюжет, основная канва которого слизана с черновика какого-то мексиканского сериала. Причем подается само повествование в виде настолько гадко прорисованных мини-роликов-картинок, что поневоле начинаешь подозревать разработчиков в сотрудничестве с реальным Дракулой.

Во имя отца, сына и двух духов

Вместо того чтобы делать главным персонажем игры Саймона Бельмонта (сына Тревора Бельмонта

и внука Габриэля Бельмонта) и тем самым создавать якобы лихо закрученный сюжет, разработчики лучше бы побеспокоились о более качественной проработке самого геймплея. Да, безусловно, идея с обретением Саймоном двух духов-хранителей (один защищает от урона, а второй яростно атакует темных тварей без твоего непосредственного контроля) хороша и интересна, но одной этой фишки слишком мало для спасения со дна тонущего корабля портированной Кастельвании.

Посуди сам: основной игровой персонаж обладает всего двумя видами удара своим святым крестом (плюс приобретаемая способность метать топоры), из которых нужно пытаться лепить какие-то подобию комбо, подключая прыжки и перекаты. Прокатывается Саймон, читая свитки с пафосными историями о павших героях, лежащие в ключевых местах уровня, а жизнь и манну восполняет с помощью расположенных на локации магических источников. Хотя, возможно, это всего лишь мои придирки, и кому-то монотонное, однообразное уничтожение хреново прорисованных монстров под однотипное «эхех» и «а-а-а» действительно понравится.

Лесс Гроссман

Вердикт

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD – это анахронизм, игра, на которую разработчики пожалели время и деньги. Она всеми силами пытается завлечь как поклонников современной Lords of Shadow, так и бородатых геймеров, которые до сих пор со стекающей по щеке слезой ностальгии вспоминают легендарную Symphony of the Night. И с грохотом падает пятой точкой на пол, так и не усидев на двух стульях сразу. Лучше поиграй в недавнюю Lords of Shadow 2 – она хотя бы не притворяется наследницей классических частей сериала.





Жанр:
adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 3 Гб
Видео: NVIDIA GeForce 9600
GT / ATI Radeon HD 4670 /
Intel HD Graphics 4000
2 Гб на жестком диске

PC | PS3 | X360 | iOS

В КОСТЯХ У СКАЗКИ

Telltale Games не занимать самоиронии. Главный герой их нового интерактивного сериала *The Wolf Among Us* Большой Серый Волк допрашивает очередного оборзевшего сказочного персонажа. Несмотря на заплетающийся язык, тот все же выдает шерифу Фейблауна ценную информацию и тут же обрушивается лбом на барную стойку. В левом верхнем углу экрана вдруг высвечивается оповещение «Он не запомнит это». К сожалению, и сам третий эпизод игры под названием «Кривая миля» не может похвастаться особенной запоминаемостью.

Многосерийный убийца

Как ты помнишь, уважаемый и обязательно ознакомленный с предыдущими двумя эпизодами читатель, вторая серия «Волка среди нас» оборвалась на самом интересном месте. «Кривая миля» берет свое начало с того самого момента, но направляет расследование нашего лохматого протагониста в совсем другое русло. Виновник brutальных убийств сказочных персонажей определен, дело остается за малым – его поимкой. Но проблема в том, что шерифа Бигби очень поджигает время. Поэтому в погоне за преступником нам приходится выбирать, какую из локаций навестить первой, а какую оставить на потом или пропустить вовсе.

Собственно, именно это нововведение и является самым заметным в новом эпизоде. Во всем остальном *The Wolf Among Us* остается тем же интерактивным сериалом с акцентом на моральный выбор игрока и важность принятых им решений. Стоит, правда, отметить тот факт, что структура спешного расследования немного откорректировала привычный баланс между экшном и спокойными сценами – все выяснения отношений раз-

работчикам пришлось отложить к финалу серии.

Про вовка промовка

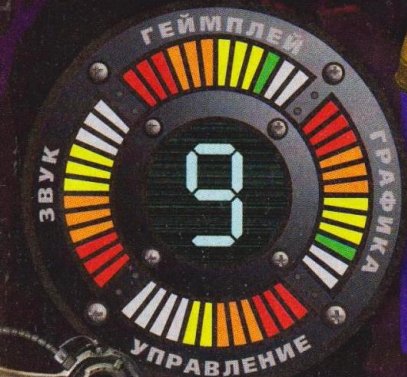
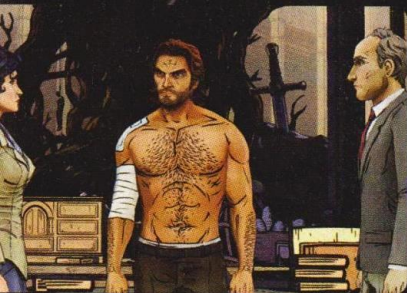
И все бы ничего, но на фоне предыдущих частей, которые не боялись экспериментировать с устоявшейся механикой, игровые элементы «Кривой мили» выглядят слишком уж вторичными. В ней нет хорошо поставленных сцен допроса из второй серии, нет и мини-игр, которым удавалось отвлекать игроков от привычной рутины в виде поиска активных точек на локации. Возможно, именно поэтому третий эпизод воспринимается далеко не так свежо, как его предшественники.

«Миля» оказалась немного «Кривой» еще и потому, что она является экватором первого сезона *The Wolf Among Us*. Понятно, что нам предстоит еще два эпизода игры, в которых разработчики подведут черту под историей с серийным убийством. Однако в своих предыдущих проектах команда Telltale Games приучила нас к тому, что третий эпизод у них всегда оказывался традиционно сильным – вспомнить хотя бы их первый сезон *The Walking Dead*.

YarekD

Вердикт

В одной из сцен подруга Волка затрагивает удивительно интересную тему, задавая ему такой вопрос: «Тебе ведь даже нравится, когда все начинает идти не по плану, правда?» В критический момент, разумеется, когда этого требуют обстоятельства, шериф перестает себя контролировать, превращается в Большого Злого Волка и, как говорится, превозмогает. Надеемся, подобное перевоплощение в следующем эпизоде произойдет и с самим *The Wolf Among Us*, так как текущий расклад нам точно не нравится.



ВРЕМЯ ЖРАТВЫ



Неудачный старт Diablo 3 канул в Лету – «Блиizzарды» проделали работу над ошибками, выпустив масштабный аддон Reaper of Souls, и в дополнение – бесплатный патч для всех игроков, исправляющий множество недочетов оригинальной игры. Закрытие аукциона, привязка легендарных вещей к аккаунту игрока и ребаланс дроп-рейта шмоток отменяют спекулянтов в сторону – долой коммерцию, мы за честный геймплей!

Со смертью под ручку

После убийства в очередной раз вернувшегося к жизни Дьябло, казалось бы ничто не мешало уничтожить Верховных Архидемонов и одержать окончательную победу... Если бы не вмешался Архангел Малтаэль, ставший Ангелом Смерти. Малтаэль решил изменить мир при помощи Черного Камня Души. И дело вовсе не в жажде власти или банальном желании «убить всех, а самому остаться». Человечество несет на себе отпечаток и ангелов, и демонов. Душа любого человека – это поле битвы Добра и Зла; каждый может выбрать, на какую сторону ему стать. Ангелы и Демоны лишены такой возможности и Малтаэль считает, что подобный выбор не пристало давать столь ничтожным существам, как люди. Поэтому человечество, несущее в себе и демоническое начало, нужно полностью уничтожить, наравне с остальными демонами.

Квестовый поход

Действия пятого акта, который был добавлен с приходом Reaper of Souls, начинаются на тесных улочках города Вестмарш, заполненных прислужниками Ангела Смерти. Аддон изобилует многочисленны-

ми побочными квестами и различными инстансами. Кроме того, в пятом акте завершаются истории всех наших спутников, и добавляется новый ремесленник – гадалка Мириам. За сравнительно умеренную плату она поможет сменить внешний вид предмета, сохраняя при этом его характеристики. Гадать по руке отказывается.

Новый класс в аддоне всего один – крестоносец Закарума, или в простонародье – «Паладин». Как персонаж, крестоносец удался – свой парень, простой, веселый, борется за правду, добро и справедливость, переводит дедушек через дорогу. Как герой, крестоносец – это чистой воды танк, по совместительству подрабатывающий саппортом. Его ауры лечат, ускоряют и добавляют урон сопартийцам, а атаки, использующие в качестве маны «гнев», наносят нечисти массовый урон божественным светом. Крестоносец одинаково хорош и в дальнем бою, и в ближнем, орудуя цепом и блокируя самые тяжелые удары своим щитом.

И швец, и жнец, и в дуду дудец

После окончания пятого акта становится доступен новый режим – «Приключения».

И вот тут можно оторваться по полной! Наконец-то нам дали возможность свободно прыгать по всем актам и исследовать любые территории, выполняя набор квестов-поручений: зачистить локацию, кого-то спасти, убить определенного босса. При успешном завершении пяти квестов в одном городе, мы получаем кучу опыта, золота, шмоток... и новый режим игры! В процессе прохождения режима «Приключений» можно найти кусочки камней, активирующие особые Нефалемские Порталы. Через них мы попадаем в случайно генерируемые локации с огромным количеством монстров, ультражирными боссами и очень вкусным лутом. Но и это еще не все. Изменения коснулись даже уровней сложности – вместо старых (обычный/кошмар/ад/пекло) мы получаем 10 новых с возможностью увеличивать и уменьшать сложность в любой момент. С увеличением граничного левела до 70-го, снятием ограничений на уровни совершенствования и новыми скиллами для старых классов, Diablo 3 становится именно той игрой, которую мы ждали долгие годы.

К сожалению, в игре по-прежнему отсутствует офлайн-режим и лидерборды, а саундтрек аддона, будучи покрасивше того безвкусного нечто, звучащего в основной части игры, все же не дотягивает до неповторимых мелодий Мэтта Уэльмана. Впрочем, новый пятый акт без сомнения можно назвать лучшим из всех актов Diablo 3. А его финал неиллюзорно намекает на выход как минимум еще одного аддона!

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

Аддон к третьей «Дьябле» Reaper of Souls привносит в игру огромное количество нового и, самое главное, качественного игрового контента, как в свое время Throne of Destruction во второй части игры. Дьябло умер, да здравствует Дьябло!

10

BURIAL AT SEA BIOSHOCK INFINITE EPISODE TWO

ВОСТОРГ – ДЕЛО ТОНКОЕ

В дополнении *Burial At Sea* перед игроками во всей красе снова предстает Восторг – невероятный и непостижимый город из первой части *BioShock*, построенный на дне океана. Нам дают возможность увидеть его еще во времена процветания, а печальные и жуткие события, знакомые по первой части, лишь начинают набирать обороты. Во втором эпизоде *Burial At Sea* мы снова сможем ненадолго посетить Колумбию – парящий в небесах город из *BioShock Infinite*. И если события первой части DLC *Burial At Sea* служат неким мостиком, объединяющим два, казалось бы, отдельных мира в одно единое целое, то второй эпизод завязывает монументальную историю всей трилогии *BioShock* в морской узел.

Смена ориентации

Первый эпизод был достаточно коротким и по своей структуре ничем особо не отличался от остальных игр серии. В очередной раз в роли Букера Девиitta игрок отправлялся спасать девочку Салли, наслаждаясь красотами Восторга и дополняя красоту города брызгами вражеской крови и оторванными конечностями. В новом же эпизоде DLC геймплей делает резкий поворот на 180 градусов. Впервые за всю историю серии в роли главного героя предстает не танкообразный мужик, а хрупкая девушка Элизабет, волей-неволей попавшая в настоящий ад. Акцент в игре сделан именно на ее уязвимости и невинности. Лизи категорически не приемлет страдания и боль в любом их проявлении. Она не желает становиться убийцей, не хочет чувствовать себя виновной в смерти других людей и всеми силами старается избегать насилия.

Уйти на дно

Впервые в серии нам на подносе преподнесли чистой воды стелс-экшн. Механика стелса в данном случае больше напоминает *Dishonored*, чем недавний *Thief*. Большинство врагов на локациях увлеченно занимаются своими делами, но при малейшем подозрительном шорохе столь же увлеченно начинают прочесывать территорию, и лишь спустя некоторое время успокаиваются, если засечь нарушителя так и не удалось. Можно, конечно, попытаться доблестно всех перестрелять, но вынести толпу несколько-



ми выстрелами не удастся. Милашка Лизи – не машина убийства как Девитт: улучшений оружия нас лишили, щит – забрали, а патроны – в дичайшем дефиците.

Затяжные перестрелки со множеством противников чреваты практически мгновенной смертью. Поэтому вместо бега вприпрыжку осторожно передвигаемся ползком, вжимаясь в пол, прячась за мебелью и прислушиваясь к окружению. Вместо прямой конфронтации с врагами приходится прятаться, выжидать, подкрадываться и вырубать неприятеля ударом разводного ключа по черепушке. Стоит обращать внимание на поверхность, по которой ступаешь: ковры приглашают звук шагов, разбитое стекло и вода, наоборот, привлекают внимание неприятелей. Избегать перестрелок помогает бесшумный арбалет, стреляющий парализующими шприцами и усыпляющим газом, и новый плазмид-энергетик, действующий одновременно как рентген и плащ-невидимка.

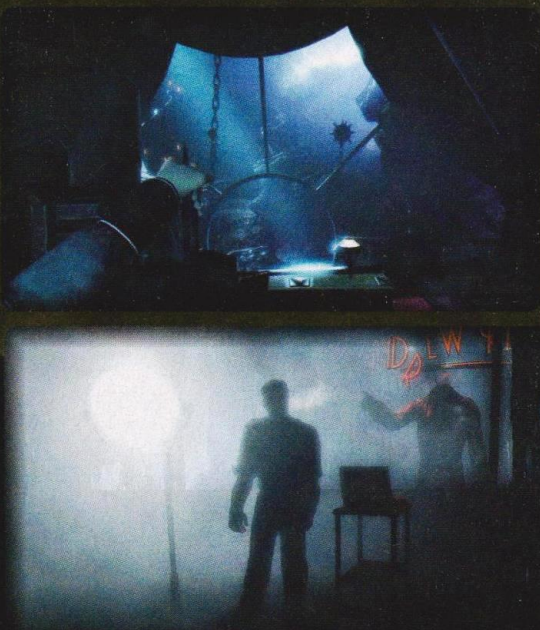
Спортсменка, красавица, пацифистка

После первого прохождения для любителей чистого стелса открывается усложненный режим «1998» (этакий реверанс в сторону *Thief: The Dark Project*), в котором убивать врагов запрещено вообще. Всю игру можно пройти, прячась в тени и обходя недругов стороной, используя вентиляционные шахты и многочисленные грузовые крюки, заимствованные из *BioShock Infinite*.



HYDROBRAIN
THE CROSSBOW

FEATURING: TRANQUILIZER BOLTS
GAS BOLTS
NOISEMAKER BOLTS



К сожалению, дизайн уровней достаточно линейен, а заключительная часть игры и вовсе представляет собой сплошной интерактивный ролик, не предполагающий свободу выбора. Тем не менее, дизайнеры проделали колоссальную работу, подарив нам возможность взглянуть на Восторг и Колумбию с иной стороны – с позиции слабой девушки, по собственной инициативе ставшей жертвой обстоятельств.

Бить или убить?

Абсолютно все игры серии по-своему уникальны – каждая часть подкидывала нам пищу для размышлений. Оригинальный BioShock поднимал на злобу дня острые социо-политические вопросы. BioShock Infinite рассматривал проблемы религии, расизма и общечеловеческой морали. Во втором эпизоде Burial At Sea разработчики полностью сместили акценты, углубившись в философские размышления на темы «ради чего стоит жить?», «во имя каких идеалов бороться?», «как съесть хот-дог из мусорки и не отравиться?»

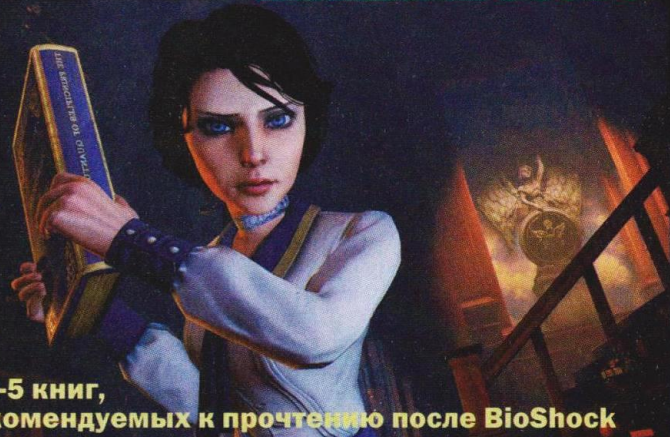
Безусловно, некоторые моменты для любого фана серии будут очевидными: связь Колумбии и Восторга, Соловья и Больших Папочек, плазмидов и энергетиков. Но традиционно большую часть сюжетных поворотов предугадать невозможно. Irrational Games удалось дать ответы на многие вопросы, волнующие фанатов еще с самой первой части. Но какие ответы! Какова шокирующая цена этого знания! Многочисленные флешбеки и встречи со старыми знакомыми (Атлас, Эндрю Райан, Финк, Сушонг, Дейзи Фицрой и чета Лютесов) полностью меняют восприятие известных нам драматических событий оригинальной BioShock и BioShock Infinite.

ЭпиКлог

Сюжет Burial At Sea открывает перед нами противоречивую бездну правды, лишаящую нас выбора. Правду пугающую, правду, которая никого не оставит равнодушным. Во всяком случае, шок и горечь от финала Burial At Sea превосходит шок от неоднозначной концовки BioShock Infinite. Некоторые скажут, что это один из тех редких случаев, когда неведение лучше знания. И будут правы на 198%.

Вердикт

Дополнение Burial At Sea – Episode 2, расставив большую часть точек над «ё», дает бескомпромиссные ответы на большинство вопросов и загадок игровой серии, при этом порождая множество новых вопросов у шокированной публики. Сюжет DLC, рассказывающий новую и на первый взгляд отдельно стоящую историю в старом сеттинге, на самом деле оказывается гранд-финалом всей трилогии BioShock. Как говорится, «нет повести печальнее на свете, чем повесть о Восторге и потерянных детях».



Топ-5 книг, рекомендуемых к прочтению после BioShock

- ★ Джордж Оруэлл «1984» – о культе личности и тоталитаризме.
- ★ Айн Рэнд «Атлант расправил плечи» – магнус опус, лежащий в основе серии BioShock.
- ★ Макс Фрай «Лабиринты Ехо» – ни в одной другой книге путешествия по параллельным мирам не были описаны столь занимательно.
- ★ Николай Носов «Незнайка на Луне» – о том, как замечательная идея создания идеального общества оборачивается тотальным крахом.
- ★ Джонатан Свифт «Гулливер» – за личиной знакомой всем с детства сказки кроется одна из первых в мире книг в жанре антиутопии и жесткая сатира на государственный строй.

Дело не только в трагедийности сюжета или общей сложности геймплея. Второй эпизод совершенно не жалеет игроков и преподносит парочку весьма шокирующих моментов, натуралистичная жестокость которых может выбить из седла даже бывалых шпилевцев. И если раньше трилогия BioShock более-менее вписывалась в рамки драмы, благодаря Burial At Sea, всю игровую серию можно рассматривать как трагедию в чистом виде.

Вадим [propeller] Ковалевский

СТРЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

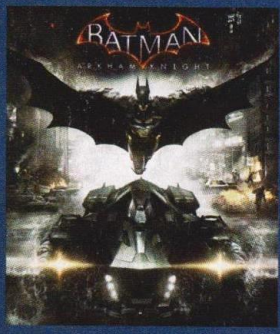


Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Rocksteady Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive
Entertainment

Дата выхода:
14 октября 2014 г.



PC | PS4 | XOne

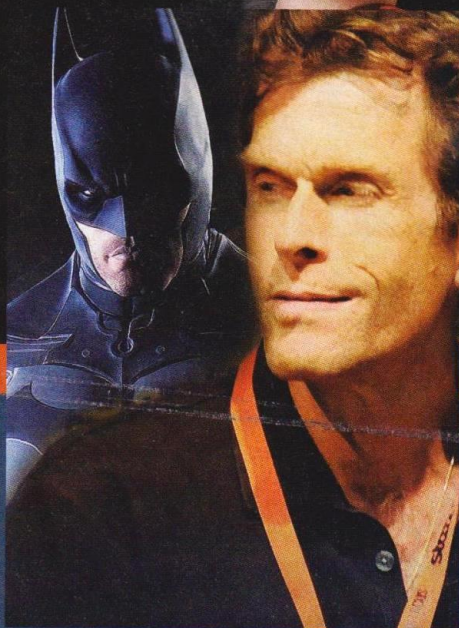
Пост сдал – пост принял. Студия Rocksteady вновь закатила рукава и взялась за серию Batman: Arkham, сменив за еще не остывшим станком ребят из Warner Bros. Games Montreal. Последние в прошлом году выпустили просто отличную Batman: Arkham Origins. Несмотря на смену разработчика, игра оказалась очень близка к творениям от Rocksteady. Я бы даже сказал, чересчур близка. Вроде все весело и здорово, но от немножко неприятного послевкусия под названием «это мы уже видели» избавиться так и не удалось. Все же хотелось чего-то нового, свежего, приятно щекоющего мозжечок. И все это нам обещают британцы из Rocksteady в своем будущем Batman: Arkham Knight. Если верить игроделам, свежести в нем будет столько, что вся растительность альпийских лугов завянет от зависти.

Без джокера в рукаве

Англичане поддержали идею своих предшественников, решив снова окунуть нас с головой в уютную атмосферу праздника. В прошлый раз это было Рождество, теперь же все происходит в Хэллоуин. Детишки, наряженные в странные костюмы, возгласы «конфеты или смерть», тыквы со свечками внутри... Можешь забыть обо всем этом. Разве что о тыквах бандитов и грабителей не забывай – по ним еще предстоит как следует наступать. Преступность в Готэме все никак не выветрится, как бы старательно старина Бэтс не махал своим фирменным плащом.

Игровой сценарий разворачивается спустя год после событий Arkham City. Смерть Джокера немно-

го утихомирила всех плохишей, но, как оказалось, ненадолго. Оплавав кончину приятеля, главные злодеи



Голосовое управление

Приятной новостью для многих фанатов Бэтмена станет то, что Rocksteady удалось уговорить Кевина Конроя – тот самый истинный голос Бэтса – снова примерить на себя костюм Летучей мыши и озвучить главного героя. Но это еще не все. Голосом Пингвина заговорит старина Нолан Норт, Двуликого озвучит вездесущий Трой Бейкер, а нашей любимице Харли Квинн свой голосок подарит Тара Стронг. Скрестим пальцы, чтобы из игры не вырезали возможность переключиться на оригинальную озвучку.



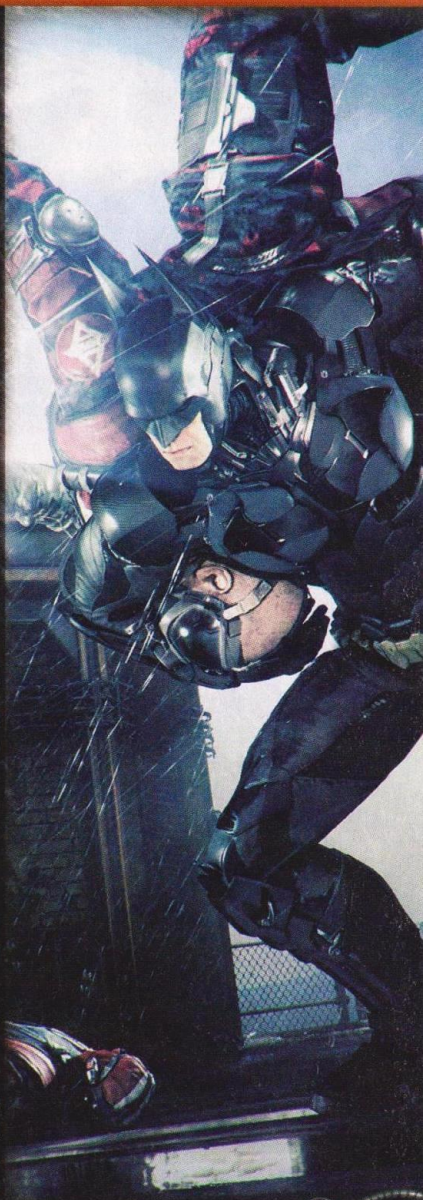
собрались гуртом, чтобы надавать Бэтмену по его ушастой шапке. Желающих выписать люлей нашему герою собралась целая очередь: тут и Пингвин, и Пугало и симпатяшка Харли Квинн. Но это все старые, знакомые и уже трижды избитые лица. А как же новые и еще не потрепанные кулаками Человека-Мыши физиономии? Ну, на счет физиономий пока до конца не ясно, но одна очень наглая и агрессивно настроенная морда в маске точно будет.

Стихийное бэтствие

А принадлежит эта таинственная морда злодею, называющему себя Рыцарем Аркхема. Да, как и название самой игры. Если ты один из ярых фанатов DC Comics, то можешь даже не напрягать память в попытках вспомнить, что за рыцарь такой. Этого персонажа Rocksteady совместно с издательством комиксов создали специально для Batman: Arkham Knight. Рыцарь Аркхема является чем-то вроде полной противоположности Бэтмена, даже его прикид до боли напоминает костюм Бэтса, разве что без плаща и с более футуристичной броней. При первой встрече с протагонистом Рыцарь бросает громкое заявление: «Все закончится сегодня». И ведь он прав. События игры подобно прошлогодней Arkham Origins будут занимать всего одну ночь. Но и это еще не все. По словам Rocksteady, эта часть станет последней в их трилогии. Ну-ну, не нужно заливать страницы нашего журнала слезами. Будь мужиком, возьми у мамы платок.

Ох, и нагородили

Но давай пока оставим злодеев в покое, их мы еще успеем хорошенько потрепать этой осенью. Сейчас же я хочу провести для тебя увлекательную экскурсию по обновленному Готэму. О, как же он прекрасен. Новая игра буквально снесет стены знакомого Arkham City, а заодно вынесет твой мозг от здешних масштабов и красоты. Если раньше нас ограничивали карантинной зоной города, то теперь нам предложат несколько обширных и интересных районов, начиная с богатых, пестрящих неоновыми вывесками и зазывающими рекламными щитами, до темных и грязных индустриальных. Если хочешь конкретики, то вот тебе: новый





Менеджер по маркетингу студии Rocksteady Дэкс Джинн ответил нам на пару вопросов. Только после этого наши угрозы в его сторону прекратились. Не надолго, конечно...

Когда мы узнали, что открытый мир в новом «Бэтмене» будет в пять раз больше, чем в Arkham City, мы только и смогли выдать: «Как?» Уже после того, как подняли челюсть с пола, естественно. Серьезно, ребята, как вам удалось создать открытый мир такого размера? Почему вы раньше этого не сделали, негодяи вы такие?

Раньше создание открытого мира не было нашей основной задачей. В Asylum мы сосредоточили свое внимание на создании крутой атмосферы, которая поразила бы всех игроков. Потом, в Arkham City мы лишь немножко приоткрыли дверцу и увидели, что такое «открытый мир». Тогда мы решили попробовать, это был настоящий эксперимент, и результат всем очень понравился. Теперь же, используя мощь некст-ген консолей, мы можем создать что-то невероятно крутое и новое в Arkham Knight. Мы сделаем так, чтобы атмосфера и детализированный открытый мир сошлись вместе и подарили игрокам море удовольствия. Когда начиналась работа над игрой, мы просто зашли в комнату к разработчикам и сказали: «Парни, на этот раз вы сможете сделать это. Просто создайте такой Готэм, который вы всегда хотели». А эксклюзивный выпуск игры на некст-ген позволяет осуществить эту задумку.

Некст-ген – это, конечно, хорошо, но вы там и о РС не забудьте. Кстати, что вас вообще вдохновляет на создание игр? Вот конкретно на Arkham Knight что вдохновило? Помимо ваших тайных запасов «трын-травы» в подсобке.

Это самая смешная и странная часть разработки. Вдохновение приходило из нас

самих, от каждого члена команды. Мы проделали огромную работу, создавая предыдущие части, и результат превзошел все наши ожидания. Это и вдохновляло нас. Мы понимали, что делаем еще одну нереально крутую игру для настоящих фанатов Бэтмена. Arkham Knight завершает трилогию, и вся команда понимала, что нужно полностью раскрыть все вопросы игроков. Мы хотели развязать сюжетные линии и дать фанатам доступ к тому, о чем раньше они только мечтали. Например, в новой части игроки смогут покататься на Бэтмобиле, а об этом нас просили уже давно. Мы также прекрасно понимаем, что Arkham Knight создается, как для фанатов серии, так и для самого главного героя. Мы такие же фанаты, как и большинство обычных геймеров. Пожалуй, именно это и вдохновляло нас.

Тема гаджетов никогда не обходила стороной серию Batman: Arkham. В новой части нас ждут какие-то новые супер-пупер примочки? И вы дадут ли нам изначально старые? Давай, колись.

Мы всегда понимали важность гаджетов Бэтмена и уделяли им много внимания. Поэтому, да, игроки получат все утилиты, которые покорили их сердца в Arkham City. Для тех, кто играл в предыдущую часть, гаджеты покажутся очень знакомыми. Но за двенадцать месяцев между окончанием Arkham City и началом Arkham Knight Бэтмен и парни из Wayne Enterprises хорошо поработали и создали кучу новых утилит и апгрейдов, а это значит, что некая разница все же будет. Мы обещаем, что новинки обязательно вам понравятся.

Заинтриговал. И не забудьте в этот раз добавить пачку чипсов со взрывчаткой. Чтобы враги такие «Во, пачка чипсов» и тут «Бум!», кишки, кровь... Мы вам пару лет назад писали об этом, но видимо письмо так и не дошло... С электронными письмами такое тоже бывает. Слушай, а как будут обстоять дела с дополнительными миссиями? Вы что-то поменяли?

Мы значительно увеличили количество сторонних квестов в Arkham Knight. Игрокам очень понравились дополнительные миссии в Arkham City, и ребята решили больше времени посвятить этой части игры. В предыдущей игре было достаточно четкое разграничение между основным сюжетом и сторонними квестами, и мы решили исправить это. В Arkham Knight целый город против Бэтмена и, хотя у него есть основная цель, для прохождения некоторых участков придется выполнить и пару несюжетных заданий. Вообще, основной сюжет и сторонние квесты будут похожи на одно целое и продвижение по игре, соответственно, станет более органичным и интересным.



Готэм в пять раз превосходит по размерам город из Arkham City. И никаких надоедливых подзагрузок даже при входе или выходе из любого здания! Теперь можно забыть о перекурах и чаепитии во время загрузочного экрана.

Тем не менее, обычных мирных жителей и животных на улицах мы снова не повстречаем. Это обусловлено сюжетом. Наш старый знакомый – Пугало, угрожает городу химической атакой. Вот и пришлось властям эвакуировать весь Готэм. Куда при этом пропали кошечки и собачки не сообщается – наверное, направились к ковчегу, который строится в соседнем городе... Выслать из Готэма обычных гражданских Rocksteady пришлось еще по одной причине. И у причины этой четыре огромных колеса и ревущий мотор.

На колесах

Согласись, было бы странно, если бы игроделы нашпиговали город случайными прохожими и разрешили безнаказанно разъезжать на огромном, бронированном, вооруженном от капота до заднего бампера Бэтмобиле. Получился бы какой-то Carmageddon, а не Batman. Но раздавить будет кого, не беспокойся – местность оккупировали преступники и головорезы, у которых, к слову, тоже быстрые тачки имеются. Захватывающие погони со стрельбой, невероятные прыжки с трамплинов... это будет лучшая часть Twisted Metal! Ой, прости, Batman: Arkham.

Разработчики утверждают, что четырехколесного друга можно будет призвать в любой момент, и он тут же примчится на выручку. Интересно будет проделать такой фокус в каком-нибудь узком коридоре на верхнем этаже многоэтажного здания. В общем, передвижение по городу с Бэтмобилем станет более захватывающим. Вот один из многих сценариев: подъезжаем к нужному зданию, катапультируемся (да, и так можно будет), влетаем в окно последнего этажа и устраиваем неприятный нежданчик всем бандюгам в помещении. Теперь вместо Эммы Уотсон по ночам мне снится именно этот момент. Rocksteady, что же вы, демоны, не делали!



Что есть ночи

Боевую систему разработчики особо трогать не стали — она у них и так, можно сказать, эталонная. Обещают добавить лишь несколько приятных ништячков, как, к примеру, взаимодействие с окружающими объектами. Оторвал плохо привинченную к стене трубу и зарядил ею по голове ближнему своему. Бить противников мордами о столы, стулья, тумбочки и другие полезные предметы интерьера тоже никто не запрещает. Также после блокировки вражеского удара, можно будет швырнуть негодяя в любом направлении — грубое приземление на лобовое стекло ближайшего автомобиля наверняка отобьет у бедолаги желание продолжать бой. И не только желание.

Еще одной новой фишкой является вещь под названием Fear Takedown. При ее активации Бэтс выпрыгивает из-за укрытия, а действие в этот момент замедляется, давая нам возможность отметить следующие цели для удара. Главное, чтобы цели эти находились близко друг к другу и не успели тебя заметить. И еще одна приятность — теперь герой умеет использовать абсолютно все свои навороченные гаджеты прямо в полете. Отныне еще до приземления можно побыстрому обездвигнуть пару-тройку оппонентов бэтатангами и прочими ноу-хау девайсами.

Тише мыши

Девиз разработчиков при создании Batman: Arkham Knight: «Никаких компромиссов». Игра разрабатывается только для PC и консолей нового поколения, что позволило Rocksteady вздох-

нуть полной грудью и, не стесняясь, выжимать все соки из PS4 и Xbox One. Британцы гордо именуют свое творение «подлинной игрой следующего поколения». Генномодифицированный движок Unreal Engine 3.5 в паре с физическим моторчиком Арех выдают просто восхитительную картинку со всеми новомодными эффектами и наворотами.

Реалистичный пар, идущий из канализационных решеток, плащ Бэтмена, мгновенно реагирующий на малейшее дуновение ветерка, капли дождя, скапливающиеся на его костюме во время ливня. Все это заставляет трижды подавиться восторгом и стереть из памяти ересь о том, что графон — не главное. Да, может и не главное, но очень даже важное. И немного о мультиплеере напоследок. Совсем немного, так как его не будет вовсе. Разработчики решили полностью сконцентрироваться на одиночной кампании, а потому никакие сетевые баталии нам не светят. Хорошо это или супер, тут уж сам решай.

Prince



Нам действительно нужно подытоживать написанное выше и объяснять, почему стоит обводить красным кружочком в календаре дату релиза Batman: Arkham Knight? Ладно-ладно, как скажешь, мы не гордые. Rocksteady снова взяла серию под свое крылышко и, судя по всему, напоследок решила оторваться на всю катушку. Огромный открытый город, совершенно новый, созданный специально для игры, суперзлодей, возможность покататься на Бэтмобиле... Это просто праздник какой-то! Да, по поводу праздника. Все это безобразие будет происходить в ночь Хэллоуина, что обещает придать игре особую атмосферу. Хотели новых красок? Получите, распишитесь и нюхайте на здоровье.

ТЕЛО В ШЛЯПЕ

MURDERED SOUL SUSPECT

Жанр:
Action/Adventure

Разработчик:
Airtight Games

Издатель:
Square Enix

Дата выхода:
6 июня 2014

PC | PS3 | X360

Игра, события которой начинают развиваться уже после гибели главного героя, – согласишься, звучит интересно. И никаких путешествий во времени и надписей «Неделей ранее». Нет, протагониста убивают, и вместо финальных титров пускают вступительные. И если играть за призрака нам уже давали не раз, то вжиться в роль призрака детектива... что-то не припоминаю такого. В *Murdered: Soul Suspect* нам предложат раскрыть самое сложное убийство – свое собственное.

Прозрачный детектив

Смерть – штука весьма неприятная даже в перспективе. Сделать больно можно даже полупрозрачному призраку, который с собственной плотью контактирует лишь косвенно. Именно это с первых минут пытается вбить в наши котелки *Murdered: Soul Suspect*, когда детектива по имени Ронан неизвестный убийца бесцеремонно выбрасывает в окно, после чего для уверенности всаживает в бедолагу целую обойму из пистолета. Ситуация не из приятных, согласен? А нашему герою еще и доводится лицедрезать все это собственной прозрачной персоной. Наблюдать за тем, как глумятся над твоим телом, не оставляя ни малейшего шанса на возвращение в мир живых, – что может быть хуже? Даже спаривание мартышек в 3D выглядит менее жутко, а ведь раньше я думал, что это уже край.

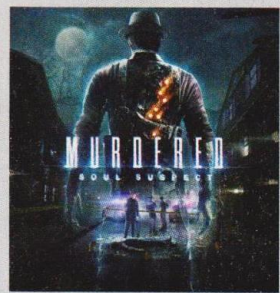
Элементарно, Каспер

После такого даже чувствуешь некую обязанность помочь бедолаге в смешной шляпе найти зсранца и надрать ему зад. Но вот только как с этим справиться, если пинок от неосязаемого парня про-

сто физически не способен пришвартоваться к ягодицам негодяя. Аналогия с фильмом «Приведение» напрашивается сама собой. Как не трудно догадаться, твоей главной задачей будет расследование очень необычного преступления – собственного убийства. При этом герой будет находиться в сумеречной зоне с другими заблудшими душами города Салема, с которыми судьба тоже сыграла злую шутку. Почти каждый встретившийся на твоём пути «Каспер» влечет за собой второстепенный квест, таящий в себе очень интересную историю, – не только Ронану любопытно, кто и за что его убил. В общем, работенка для нашего бестелесного детектива здесь всегда найдется. С голоду точно не помрет... то есть... ну, ты понял.

Тело на прокат

Пока дело не будет раскрыто, душа Ронана не сможет упокоиться и покинуть чистилище. Отсюда и берет свое начало основополагающий геймплейный элемент – расследование. На деле все происходящее ох как сильно напоминает *L.A. Noire*. Ты приходишь на место происшествия и осматриваешь его в попытках найти хоть что-нибудь, за что можно зацепиться и на





Салемские ведьмы

Салем – небольшой городок Новой Англии, в котором и будет происходить действие игры, в американской культуре имеет вполне себе мистическую репутацию. Еще бы, ведь именно здесь в 1692 году жестоко казнили двадцать предполагаемых ведьм. По обвинению в колдовстве («охота на ведьм») 19 человек было повешено, 1 человек раздавлен камнями и около 200 человек были заключены в тюрьму. Так что место действия игры было выбрано не случайно.

RECORDS OF THE Salem Witch-Hunt

A Modest Enquiry
into the Nature of
Witchcraft,
AND
How Persons Guilty of that Crime
may be Convicted: And the means
used for their Discovery Discussed,
both Historically, and affirmatively,
according to SCRIPTURE and
EXPERIENCE.

General Editor
Bernard Rosenthal

что опереться. Следы на земле, отпечатки пальцев, оторванный клочок волос или надкушенный пончик – все это может быть частью паззла, который тебе придется собрать. Но при этом не стоит забывать, что ты все-таки призрак, а значит трогать-мазать физические объекты и прочие выпуклые полушария тебе нельзя.

Каковы же тогда привилегии детектива-призрака? Не беспокойся, есть парочка интересных фишек. К примеру, Ронан умеет вселяться в живых людей и использовать их в своих целях, тогда как те даже не будут об этом подозревать. Временно поселившись в чужом теле, можно покопаться в воспоминаниях человека и раскопать очень полезные сведения. Внушать определенные мысли и просто следить за нужным объектом, находясь при этом у него внутри, тоже никто запрещать не будет. Оказывается, быть неупокоенным духом не так уж и скучно. Нужно как-то и себе попробовать на днях.

Стелс, расследования и рок-н-ролл

Что касается экшна, выбивания дверей босой пяткой, взрывов автобусов и падающих небоскребов, то такое «добро» сюда завозить не собираются. Но это совсем не значит, что в Soul Suspect тихо, мирно и пахнет весенней лужайкой. Далеко не все местные потусторонние аборигены будут стремиться угостить тебя конфетами и забрасывать комплиментами – многие из них торчат в городе уже давно, соответственно их души не нашли покоя и жаждут «веселья». Проще говоря, это демоны, которые совсем не прочь пообе-

дать безобидным призраком, проглотив бедолагу вместе с его шляпой. Если демонический господин тебя заметит, то пути назад уже не будет, а посему лезть напролом – не самая лучшая тактика. Что же делать? Стелситься, наш дорогой и подозрительно тихий читатель, стелситься. Незаметно подкравшись к демонятинке сзади, ее без особого труда можно будет вывести из строя. Забавно, но стиль прохождения в Splinter Cell: Blacklist под названием «Призрак» обретает здесь буквальное значение.

Ты не ты, когда мертвый

Но не все так радужно с грядущей игрой от Airtight Games. Немного настораживает линейность происходящего и отсутствие каких-либо намеков на открытый мир. Разработчики показали лишь небольшое демо, и там героя то и дело водит за ручку от одной локации к другой виртуальный оператор, не давая сделать лишнего шагу. Даже в чей-то дом можно войти лишь через открытую дверь или окно. А ведь мы играем за призрака, мать его так! Как же прохождения сквозь стены и проникновение в женские душевые? Отговорка разработчиков просто вводит в ступор: «Все дома в Салеме освящены, и духам туда просто так не попасть». Ага, а мою курсовую по экономике съел преподаватель. Правда, это не самый лучший пример, ведь все так и было. Сожрал, зараза, и сказал, что мне все равно никто не поверит.

Данил [Батхед] Дубограй

Безликие экшны и шутеры уже порядком поднадоели – душа просит чего-то свеженького. И Murdered: Soul Suspect замаячила на горизонте как нельзя кстати. Здесь прямо-таки целый букет из любопытных идей, который при должной реализации сможет вызвать гримасу удивления даже на лицах самых скептически настроенных игроков. Настоящий детектив с мешком мистической чертовщины за спиной – ну, как такого можно не ждать? Ждем-с, конечно.



A man with dark, curly hair is shown in profile, wearing a white headset with a microphone. He is smiling and looking intently at a large computer monitor. The monitor displays a game with a rocky, mountainous landscape. The man is wearing a grey t-shirt. The background is dark and out of focus, showing some wooden shelves.

СЛОЖНЕЕ ЕСТЬ КУДА

Суровый материал о суровой моде на суровость в играх

Огромная ручища вылетает из экрана монитора и из всех сил бьет тебя в челюсть. Затем появляется вторая, обхватывает твою голову и начинает долбить ею об клавиатуру, пока та щедро не осыплется зубами и не оросится геймерской кровушкой. Теперь лицо – не что иное, как гибрид из переломанной скулы и клавиши «Backspace» вместо правого глаза, сломанного носа и «F4» меж бровей. На смену передним зубам пришли «Shift» и пара букв с «Ctrl», «Alt», «Del». Именно так выглядят хардкорные игры, если говорить на языке метафоры. Если же таковой тебе не ведом – срочно вызывай репетитора. В нашем случае, репетитор – это коктейль из викадина и димедрола, растворенных в какао с десятью ложками сахара. Да, работа игрожуровца весьма хардкорна. Правда, не настолько, как материал о хардкоре, уютно расположенный ниже на своем диване из костей казуалов. Опускай свой взгляд и готовь свой мозг к взбучке.

Люди гибнут за хардкор

Хардкор — понятие многозначительное, и в разных областях культуры обозначает что-то свое. В видеоиграх этим словом, в большинстве случаев, называют зубодробительную сложность при минимуме подсказок и слотов для сохранения. В таких проектах созданное разработчиками окружение не будет ласково гладить игрока по макушке, демонстрируя, как главный герой летит на истребителе, работающем на топливе из добра розового единорога в далекую-далекую галактику, где доблестный ассасин убивает из нанолука инопланетных жуков-захватчиков, скользящих по трем разноцветным лучикам на пути к фи-

нальным титрам. Оно, скорее, оторвет ему голову и бросит ее в грязный, раскаленный адский котел, доверху наполненный рас-

плавленным свинцом, в котором плавают робоаккулы с гонореей. И все это занимательное действо будет происходить под музыкальное сопровождение в виде русского репа в дабстеп-аранжировке, которую написал глухонемой африканский барсук под дулом автомата сомалийского пирата.

Получается этакий ад для казуалов-callofduty'ров и рай для мазохистов, носящих ошейники шипами внутрь, обувь задом наперед, смотрящих ток-шоу по телевидению и мажущих бутерброды маслом снизу. Чем же спровоцирован нынешний бум на подобные проекты? Неужели розовощекие казуалы постепенно эволюционируют в бородатых и суровых дядек, которым под силу перекусить пополам винчестер на один терабайт? Неужто они выбрасывают свои Nintendo Wii и тратят деньги на PlayStation 4, Xbox One, восьмиядерные процессоры и тонны скоростной оперативки? Покупают GTX Titan вместо квартиры, автомобиля и помощи северо-кореиским ежикам-альбиносам?

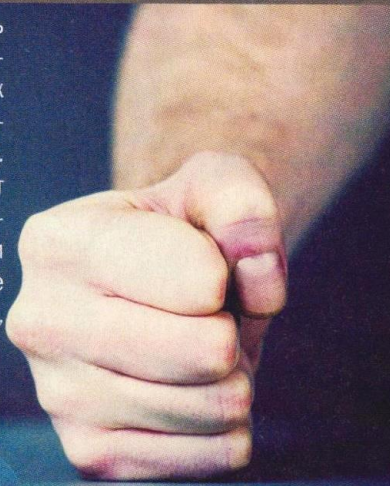
Топ самых хардкорных игр

Если ты пройдешь их все, то получишь суперспособности: сможешь стрелять лазером из левого соска, соблазнять Скарлетт Йоханссон одной лишь мыслью о ней, смотреть телевизор, не тупея, и как пожизненный бонус — сам Гейб Ньюэлл будет пылесосить у тебя в квартире и кормить лихуцами с ложечки до конца жизни. Ну и, естественно, шутка про третью Half-Life. Смейся.

- Tetris ★
- Shinobi ★
- Contra ★
- Mega Man 9 ★
- Bionic Commando ★
- Dark Souls ★
- Ninja Gaiden ★
- Mario ★
- Super Meat Boy ★
- Русская рулетка ★
с полным барабаном

Все на высшем уровне

Естественно, чтобы хоть как-то усложнить прохождение твоей кучи «казуализированных» игр, можно выкручивать в них ползунок сложности на самый максимум. Но это, к сожалению, помогает далеко не всегда и везде. Ведь иногда уровни сложности прикручивают лишь для иллюзии выбора. А еще можно играть на самой легкой сложности, но при этом забивать себе по гвоздю в палец каждые полчаса игры. Тоже неплохая альтернатива, правда?



О наблевшем

На самом деле геймерам, как и всем людям, попросту нужно разнообразие. Хотя бы по ту сторону монитора, а не окна. Помни, читатель, что реальный мир – унылый отстой, а потому, чтобы не навредить своей психике, каждый раз перед выходом из дома заправляйся вакциной от скуки и серых будней – бутылкой крепкого бурбона и вафелькой с клубничным джемом. Только не забывай – чрезмерное употребление жизни может быть вредным для твоего виски. Ну, или что-то в этом роде. Я просто уже сделал двойную инъекцию сыворотки...

Большинство геймеров уже перенасытились проектами, в которых после нажатия

одной кнопки в лицо игрока бросают кат-сцену с падающим небоскребом, начиненным взрывающимися зомби. Или как суровый военный выбивает дверь террористом-смертником, попутно жонглируя собаками-спецназовцами и обезвреживая нейтронную бомбу пятой точкой. Все это уже

так осточертело игрокам, что им приятнее созерцать, как веселая пиксельная птичка облетает трубы из Марио на пути к рекорду, которым завтра на досуге можно будет козырнуть перед фолловерами в Твиттере. Или управлять смелым мясным мальчиком, спасающим милую девочку из пластыря, при этом выгрызая мясо из собственных щек, пытаясь в сотый раз пройти один и тот же уровень.

Все новое – насмерть забитое старое

А теперь копнем немного глубже – в могилу под могилу. Выроем яму посреди девятого круга ада, чтобы добраться до покрытых адамантиевыми шипами и гемотоксичным ядом толстых корней хардкора. Откуда это пошло? По одной из теорий нашего профессионального выдумщика бредовых теорий, хардкор высадился на нашу планету с пролетающей мимо Нибиру около 3 миллиардов лет назад. При этом он случайно убил при приземлении динозавров, отскочил от земли и упал в воды мирового океана, спровоцировав тем самым великий потоп. Несмотря на реалистичность вышеизложенной теории, вероятнее всего хардкор в нынешнем его проявлении берет свое начало от самого зарождения видеоигр.

Это были суровые 70–90 года 20-го столетия, когда геймеры-хиппари с длинными, невымытыми волосами толпились в длинных очередях к игровым автоматам с проектами Activision и другими видеоиграми, которые в те времена еще были развлечениями



Самые хардкорные музыкальные группы



Отклеимся от игровой тематики и взглянем на мир музыки. Ты слышал об эффекте фантомной дрели в ухе? Хочешь, чтобы твои уши кричали «Помогите!»? Но только не так, как они обычно кричат от прослушивания русского репа. Они будут кричать это с радостью. Наверное. Я у них не спрашивал. Какой идиот будет разговаривать с собственными ушами? Я им просто позвонил, но они не ответили.

Carnivore Diprosopus ★

The Berzerker ★

Cannibal Corpse ★

Xorgis Dadduptus ★

Asphyx ★

Satanic Warmaster ★



«не для всех». Только для избранных, да. Вся хардкорность тех игрушек в большинстве случаев сводилась к банальной ошибке геймдизайнера, который поставил один пиксель немного левее, из-за чего тот закрывал собой пиксель в углу другого пикселя в центре, спровоцировав тем самым всплеск злости у геймера-хипаря-дискоденсера. И тот в ярости разбивал экран игрового автомата, а порой и ламповый телевизор, к которому была подключена старая приставка, головой близстоящего несчастного. Все по хардкору.

Без труда не вытянешь и пулю из бедра

Несложно заметить, что нынче большинство хардкорных игр – это творения маленьких инди-студий. В то время как хардкорные AAA-проекты можно сосчитать по пальцам одной руки черепашки-ниндзя, подрабатывающей фрезеровщиком в ночную смену. Вызвано это боязнью крупных издателей выпускать игры, якобы разрывающие шаблоны приемлемого у основной массы и заставляющие игроков чувствовать себя использованной половой тряпкой, которой только что протерли пол в одном из туалетов преисподней. Большие боссы, сидящие на своих тронах из зеленых банкнот, опасаются, что широкие массы не воспримут такой

продукт и не купят позже продолжение с циферкой 2. Они даже не прочь решительно выйти на казуальный антихардкорный протест в центре города, одевшись феями, вместо волшебных палочек у которых – контролеры от Wii.

Из всех исполинов лишь Namco Bandai не побоялась выделиться, выпустив под своими знаменами врага номер один для всех нервных клеток – Dark [мама, роди меня обратно] Souls. Зашкаливающие продажи этой серии должны стать путеводительным примером для боязливых коллег по издательскому цеху, подтолкнув тех к возвращению к корням и выпуску похожих проектов. Чтобы как в старые добрые времена, но в красивой обертке из современных технологий. И милыми сердцу криками «Твою ж мать, я же нажал «прыжок»! Нажал!!! Чтобы тебя волки в темном лесу встретили и...»

Валентин [Hellblazer] Шукайло

Самые хардовые ситуации, в которые можно попасть в жизни

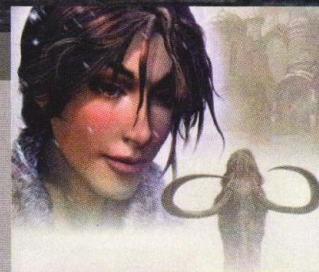
- ★ Ты инопланетянин, и тебя украли другие инопланетяне. Определенно почувствуешь себя не в своей тарелке.
- ★ 12 часов ночи. Слышишь, как кто-то ходит в шкафу. Открываешь – а там вещи. Выходят из моды.
- ★ Началась зомби-эпидемия, но ты пропустил ее из-за Доты 2. А когда понял, что что-то не так – было уже слишком поздно. Кто-то спустил мид за тебя.
- ★ В Steam началась очередная распродажа. Скидки под 90%, а в кармане – мертвый бобер и закомпостированный билет на трамвай.
- ★ Тебя укусил радиоактивный бомж. Ожидаешь, что станешь супергероем – человеком-бомжом: будешь собирать бутылки со скоростью света и притягивать мелочь, как магнит. А на деле умираешь от бешенства и кучи других болячек, которые обычно разносят радиоактивные бомжи.

НОСТАЛЬГИЯ ПО КАРМАНУ

Мощь, которая кроется в современных смартфонах, сравнима с компьютерами года три-четыре назад. Но вся соль в том, что «сенсорность» управления диктует свои правила разработчикам, а потому играть, к примеру, в шутеры от первого лица на Android или iOS немногим легче, чем управлять машиной в нетрезвом виде. Ушами. С закинутой за голову правой ногой. Но разработчики нашли панацею. Неудобность геймплея можно смягчить... щедрой порцией ностальгии. На планшеты и смартфоны хлынул поток классических игр. Да-да, именно классических, а не всяких там 4D HD ремейков. И мы, как всегда, сделали за тебя всю работу – отобрали только самые лучшие зерна... тфу ты, игры. Будь готов к тому, что твой девайс вскоре оросится слезами, заодно и проверишь его на водостойкость.

Syberia

Около полугода прошло с тех пор, как культовый квест Бенуа Сокаля впервые очутился на современных смартфонах. Звук ликования игроков был слышен даже на обратной стороне Марса. Классическая механика point & click на пару с уникальной и уютной атмосферой просто рвала шаблоны в момент выпуска игры в 2001 году. Поверь, сейчас проект выглядит не менее круто. Если ты фанат квестов, то повторное путешествие в поисках таинственного острова в заснеженной Сибири совершить просто обязан. Совместная работа Microid и авторов порта Anuman сделала управление в Syberia приятным и удобным. Это, пожалуй, единственный проект в нашем списке, который не требует мышки для комфортного прохождения. А в комплекте с наушниками и теплым чаем прохождение игры доставит просто неподдельное удовольствие.



Удобство управления: 5/5



WarCraft 2

Думаю, стоит начать с небольшой предыстории, а именно с проекта под названием Stratagus – попытки перенести классику RTS от Blizzard на opensource. Работы над ним начались еще в далеком 1998 году, но в связи с угрозами «Близзард» начать судебное преследование, его пришлось заморозить. Проект был возобновлен лишь в конце 2010-го. Так вот, Stratagus позволяет запускать наши любимые Warcraft, Warcraft 2 и StarCraft на множестве устройств, включая мобильные телефоны. Правда, без мышки и клавиатуры далеко не уедешь. В тот же StarCraft без них играть вполне реально, а вот выиграть... Warcraft более демократичен, но опять же – как далеко можно продвинуться в олдскульной

RTS без нормального управления? К слову, кроме стратегий от Blizzard Stratagus позволяет запускать игры, созданные специально под движок, вроде Doom Wars, Aleona's Tales, Battle of Survival и еще кучу стратегий, от которых буквально веет двухтысячными. Для фанатов классики – это как бальзам на душу.

Удобство управления: 3/5

DOOM 3

Было очевидно, что прапрадедушки современных шутеров от первого лица, а именно продукты от id Software, окажутся на мобильных телефонах. Тот же DOOM портировали даже на фотоаппараты и калькуляторы, а под J2ME вышла целая серия уникальных игр, включая DOOM RPG. Что касается Android, то ему повезло больше всех: на него портировали все, что могли, из культового. DOOM 2, Wolfenstein... *барабанная дробь*... DOOM 3! Да-да, легендарный хоррор-шутер очень весело и сочно играется на сенсорных экранах, а коридорность ему идет только в плюс. На Марсе главное – не испугаться, когда тварь размером с пол-экрана выскочит в попытках откусить кусочек от морпеха-молодца. Что касается графики, то на ультранастройках игру не тянет ни один флагман, показывая с кашлем и хрипами жалких 2-3 fps. Внешность, к счастью, настраивается более чем полностью, и один только пункт «Light» дает стабильные 20 кадров. А что ты хотел? Одна из самых прожорливых компьютерных стрелялок в свое время, как-никак. Любой современный тир от Gameloft забивается в угол и начинает скулить, зовя мамочку, пока DOOM 3 со страшной гримасой чистит Марс от нечисти.



Удобство управления: 4/5

Fallout 2

О да, игра, считающаяся царем-батюшкой вся CRPG, таки может быть запущена посредством смартфона. Для этого, правда, придется пролить не один литр пота: нужно найти программку QEMU, откопать образ Windows 95, достать образ Fallout 2, после чего эмулировать второе через первое, а третье запустить через второе. Это так, вкратце. На деле же, лично мне удалось запустить «Фолач» лишь спустя день(!) мучений, после чего открыть сохраненную игру, зайти в инвентарь, выбрать любимую винтовку Гаусса (слюнки текут от одного названия) и... вылететь из игры. Windows 95 для эмуляции Fallout 2 самый стабильный, чего не скажешь о QEMU. Впрочем, тут все зависит от тонкостей настройки самого эмулятора через специальный текстовый файл. Разберешься с ним, и сможешь запустить даже Half-Life в два счета.

Удобство управления: 4/5



Heroes of Might and Magic III: Во имя богов

Легендарные Герои тоже нашли себе место в миниатюрном, но мощном формате. А все благодаря движку VCMI. К сожалению, глюкам программы нет предела, и хоть она в данный момент активно пилится и штопается, стабильности не видно даже в перспективе. Порой игра не хочет запускаться, а иногда нагло вылетает при сохранении, даже не попрощавшись. Прискорбно, ведь HoMM 2, к примеру, бесплатен и легко находится в Google Play, называясь при этом Free Heroes 2. Под шумок еще хотелось бы вспомнить добрым словом тоже движок, но уже для запуска классических игр от BioWare – GemRB. Он также бесплатен и дает возможность запускать на смартфонах такие старенькие шедевры, как Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment.

Удобство управления: 3/5



Star Wars: Jedi Outcast 2

Вселенная «Звездных войн» породила немало качественного игропродукта. Но одним из самых неоднозначных из них, пожалуй, является Jedi Outcast 2. Посуди сам: то мы джедай, то мы не джедай, уровни запутаны до ужаса, боевая система рандомна, а финальный босс ломает наш хребет одним взмахом брови. Но для тех, кто проходил JO 2 в детстве, – это теплая, ламповая игра юных лет, и ничего не испортит ее даже сейчас. Управление в порте настраивается полностью, стабильность хороша. Но стоит отметить, что даже при игре на компьютере игра довольно хардкорна, а потому порт лучше оценивать только в том случае, если ты ее уже проходил хотя бы раз. Иначе шансов добраться до финала у тебя практически не будет.

Удобство управления: 4/5



Карманная мышь

Не секрет, что Android уже давно умеет работать с мышками и клавиатурами. Причем не только через Bluetooth, но и при помощи кабеля. Устройство должно поддерживать технологию OTG, которая дает смартфону или планшету такие же права, как и компьютеру в плане периферии. То есть, через специальный кабель (стоимостью до 100 грн.) можно подключить и мышь/клавиатуру, и веб-камеру, и флешку, и вентилятор... да что угодно, лишь бы выход USB имелся. Важно понимать, что для игры в StarCraft и ей подобные OTG просто незаменим.

Образ твой храня

Большинство игр, которым посчастливилось попасть в эту статью, по сути, являются фанатскими движками, через которые нужно запускать оригинальные компьютерные образы/файлы. Так что не удивляйся тому, что в Google Play DOOM 3 весит всего 16 мегабайт. Это всего лишь эмулятор. Саму игру еще нужно установить на компьютер, после чего файлы переместить на смартфон, и через эмулятор указать путь к ним.

Даниил [Flyer] Голубев

ПАТЧЕМУ Я НЕ СОКОЛ?



В последние недели фанаты MMO-экшена World of Warplanes активно «обкатывали» на тестовом сервере патч 1.3, в котором разработчики киевского офиса Wargaming внесли целый ряд игровых изменений и дополнений. И вот, наконец-то, после затяжных схваток и тяжелых родов, обновление вышло в свет! Естественно, мы не упустили шанс его опробовать, так что – «вйо до новин»! Нам есть что рассказать.

Улетные новости

Через исправлений, улучшений и дополнений в патче 1.3 сильно перекроила самолетный экшн World of Warplanes и явно пошла ему на пользу. Самым главным и интересным новшеством стало введение ветки американских тяжелых истребителей 5-10 уровней, каждый из которых достоин отдельной характеристики.

Небесный огонь

Для любителей вооружиться до коренных зубов у нас хорошая новость – по многочисленным просьбам, мольбам и заклинаниям фанатов разработчики снизили влияние ракетно-бомбового подвеса на летно-технические характеристики. Обвешивайся – не хоч. Бомбы Hawk III были заменены китайскими аналогами (даже тут «Made in China» правит миром!), а у многих видов вооружения перекроили урон и точность.

У всех самолетов была существенно повышена вероятность возгорания, поэтому зажигательные патроны стали очень грозным оружием. Вместе с тем использование «100-октанового бензина», «120-октанового бензина» и «Очищенного керосина» превратилось в занятие для пилотов-самоубийц – прибавку мощности двигателей от этих видов снаряжения ощутимо «порезали», а шанс совершить бессмысленное и беспощадное самосожжение – наоборот. Иными словами – отныне, не имея огнетушителей, повторить подвиг Гастелло – раз плюнуть.

«Аптечка» теперь тоже работает несколько иначе – после ее применения экипаж самолета получает пятисекундную неуязвимость. Обновилась система демаскировки: при определенном

радиусе и в условиях прямой видимости самолет противника гарантированно становится заметен. Радиус видимости вычисляется в зависимости от уровня машины. Изменились условия получе-

► Lockheed P-38F Lightning (5 уровень)



Имеет малый запас прочности, слабоватую маневренность. Быстро набирает высоту, демонстрирует хорошие показатели крена. На вооружении – орудие калибра 37 мм и 4 пулемета.

► Lockheed P-38J Lightning (6 уровень)



Самолет, у которого небольшая прочность, самая маленькая масса среди тяжелых истребителей своего уровня, средняя маневренность. По времени виража и огневой мощи машина слабовата, но при этом хорошо набирает высоту.

ния некоторых достижений: «Бич небес» (3 и более сбитых самолетов противника), «Огненный вал» (не менее 10 очков за уничтожение наземных объектов), «Неудержимый» (3 и более побед подряд), «Живучий» (выживание в 2 и более победных боях).

Карты в руки

Плотно поработали киевляне и над топографией: изменениям подверглась расстановка объектов на картах «Адриатика» и «Крепость», были устранены ошибки на мини-картах «Эль-Халлуф» и «Порт». Также разработчики исправили модели столкновений для деревьев и влияние интенсивности солнца на текстуры карт (звучит весьма устрашающе, правда?)

Визуально игра стала приятнее, поскольку было улучшено освещение, доработаны облака и повышена детализация объектов. Более умная система оптимизации отныне самостоятельно определяет графические настройки при первом запуске World of Warplanes, подбирая их в соответствии с возможностями твоего компьютера. Также она существенно повысила производительность на слабых конфигурациях, поэтому теперь FPS стабильный, без провалов и провисаний.

Эффекты камеры выглядят весьма зрелищно и порой вызывают стойкую ассоциацию с головокружительными американскими горками. Яркие взрывы и не менее яркие звуки воздушных батальонов делают процесс раздачи тумаков противникам особенно хардкорным и реалистичным, поэтому следи, чтоб от избытка эмоций не свалиться с кресла на вираже. Это мы из личного опыта советуем, если что.

Повторы сражений тоже доработали: расширились возможности плейера, управляться с перемоткой боя стало легче. Интерфейс и игровой чат сделали более простыми. А еще, для повышения культуры общения в чате, разработчики дополнили мат-фильтр множеством тех забористых слов, которые горячие бойцы посылают друг другу.

В общем, патч 1.3 изобилует таким количеством свежих вкусок, что всего и не перескажешь. Главное — он не только устранил ошибки и недочеты предыдущей версии World of Warplanes, но и пополнил проект новым интересным контентом. Поэтому предлагаем тебе скачать «обнову» и лично убедиться, что летать стало лучше, летать стало — ве-се-лей!

Александра [divinale] Дивина

► Grumman F7F Tigercat (7 уровень)



Тяжелый, обладает большим запасом прочности, неплохой скоростью и высокой маневренностью. На вооружении — 4 крупнокалиберных пулемета и 4 пушки 20 мм. Слабое место самолета — маленькая высота.

► Chance-Vought XF5U Pancake (8 уровень)



Знаменитая «Печенька», поршневой истребитель, обладающий крайне малой скоростью сваливания и высокой маневренностью. На вооружении имеет топовое скорострельное оружие и 2 мощные ракеты.

► McDonnell F2H Banshee (9 уровень)



Самый тяжелый истребитель. Скоростью на высоте похвастаться не может, а вот скорость пикирования весьма высока. Высота у самолета небольшая, зато самое маленькое время виража и весьма мощные пушки.

► Lockheed XF-90 (10 уровень)



Грозная машина с высокой огневой мощью. Имеет большой запас прочности, среднюю массу и очень большую скорость пикирования.

Помимо появления американских новинок, изменения претерпели и технические характеристики ранее знакомых нам самолетов:

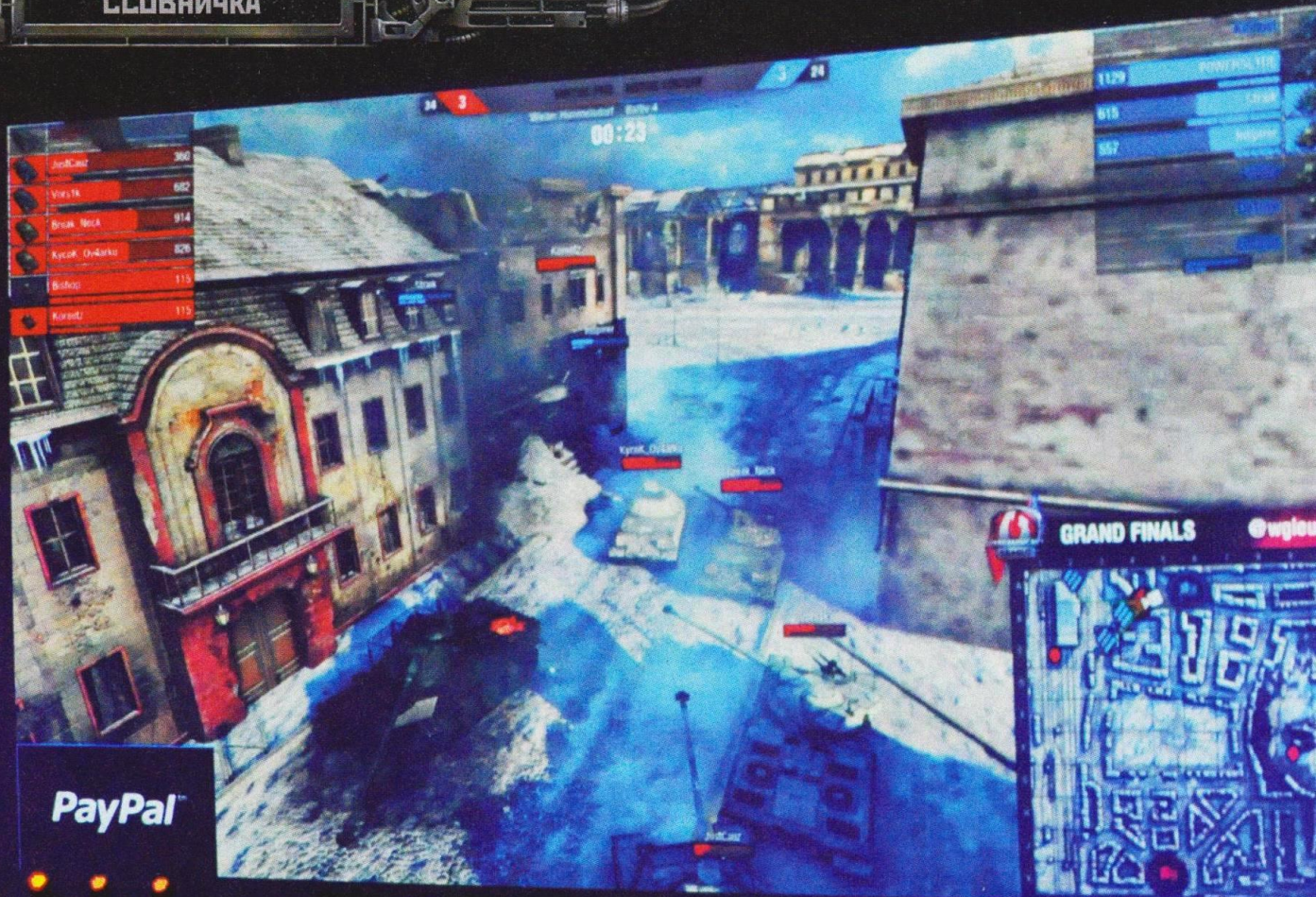
► СССР: И-5, И-16, Ла-5, Як-1М, Як-9, Ла-7, Як-3, Як-9У, Ил-8, Ил-10, ИС-23, Ла-9, Як-15, Як-19, Ла-15, Як-30;

► Германия: Ar.65, Ar.192 Kurier;

► США: P-12;

► Япония: A5M, Ki-33, A6M1 Zero, A6M2 Zero, A6M5 Zero, A7M Reppu, J7W1 Shinden, J7W2 Shinden-Kai, J7W3;

► Великобритания: Goldfinch, Blenheim F, DH.98 Mosquito, DH.103 Hornet, Spitfire XIV, Gloster P.228.



КИБЕРСПОРТ АТАНКУЕТ!

Такого количества танкистов Варшава не видела, пожалуй, со времен Второй мировой. Только на этот раз повод собраться был гораздо веселее – с 4 по 6 апреля город принимал у себя самое масштабное киберспортивное событие по World of Tanks – первый в истории Суперфинал Wargaming.net League. Мы не могли пройти мимо этого праздника жизни и тоже посетили его. Что из этого получилось – сейчас узнаешь.

То, что World of Tanks на три дня оккупируют польскую столицу, было заметно еще накануне события: кругом виднелись фирменные баннеры, самое высокое здание страны подсвечивалось логотипом Wargaming.net League, и периодически в толпе прохожих отчетливо слышался специфический геймерский жаргон. Короче, город предвкушал сочное киберспортивное рубилово.

Суперфинал было решено провести в кинотеатре Multikino торгово-развлекательного центра, расположенного в самом сердце Варшавы. Огромный зал был выбран так, чтобы зрители могли одновременно видеть игроков и наблюдать за сражениями на гигантском экране. Правда, в последний день даже этот зал не смог вместить всех желающих посетить финальную игру, поэтому многим приходилось смотреть решающие матчи, сидя на полу в проходах и фойе.

В день открытия состоялась пресс-конференция, на которой Виктор Кислый, основатель и генеральный директор Wargaming, рассказал много интересного. К примеру, оказалось, что изначально у компании не было планов превращать World of Tanks в киберспортивную дисциплину. На этом настояли сами игроки, и именно благодаря их инициативе «Мир танков» вырос в полноценную дисциплину. Ныне, когда стало ясно, что это явление стремительно набирает обороты, компания решила вложить во второй сезон соревнований 10 миллионов долларов. Виктор Кислый добавил, что те, кто играют на высоком уровне, должны иметь возможность прийти домой и показать маме чек на крупную сумму, заработанную игрой. Это будет лучшим доказательством, что они тратят время не впустую.

Многих интересовало, ждет ли World of Warplanes киберспортивное будущее, но глава компании объяснил, что такое возможно лишь тогда, когда появится достаточное количество игрового контента и наберется критическая масса пользователей, поэтому пока рано говорить об этом. Также на пресс-конференции выступал Мохаммед Фадль, глава киберспортивного подразделения



Виктор Кислый – создатель и генеральный директор компании Wargaming

Wargaming в Европе и Северной Америке, который поведал, как компания планирует развивать киберспорт в дальнейшем. Варшаву на открытии представлял вице-мэр города Михал Ольшевский. В итоге он стал наглядным примером того, насколько World of Tanks популярна в Польше. Выяснилось, что господин вице-мэр тоже заядлый танкист.

После открытия Суперфинала нам удалось лично побеседовать с Виктором Кислым:

Какими недавними достижениями компании ваша команда особенно гордится?

В феврале в Лас-Вегасе на 17-м награждении премией D.I.C.E. Awards мы победили в номинации «Лучшая онлайн-игра». Это серьезный повод для гордости, поскольку за участников голосуют сами разработчики. Они признали, что World of Tanks по-прежнему лучшая, несмотря на то, что игре уже четыре с половиной года.

А еще недавно у нас был очередной рекорд – 1,1 миллион танкистов из России, Украины, Беларуси и Казахстана одновременно «резались» в World of Tanks. Казалось бы, после стольких лет проект уже должен был выйти на плато или даже как-то снизиться по количеству

пользователей, но нет. Люди возвращаются в игру, рост продолжается. Для нас это те достижения, которые, так сказать, можно смело выставить на витрину.

Наверное, за такими поразительными результатами стоит немалый труд всей команды?

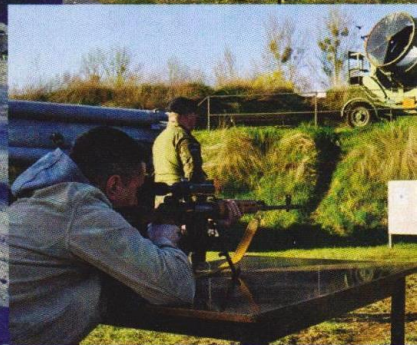
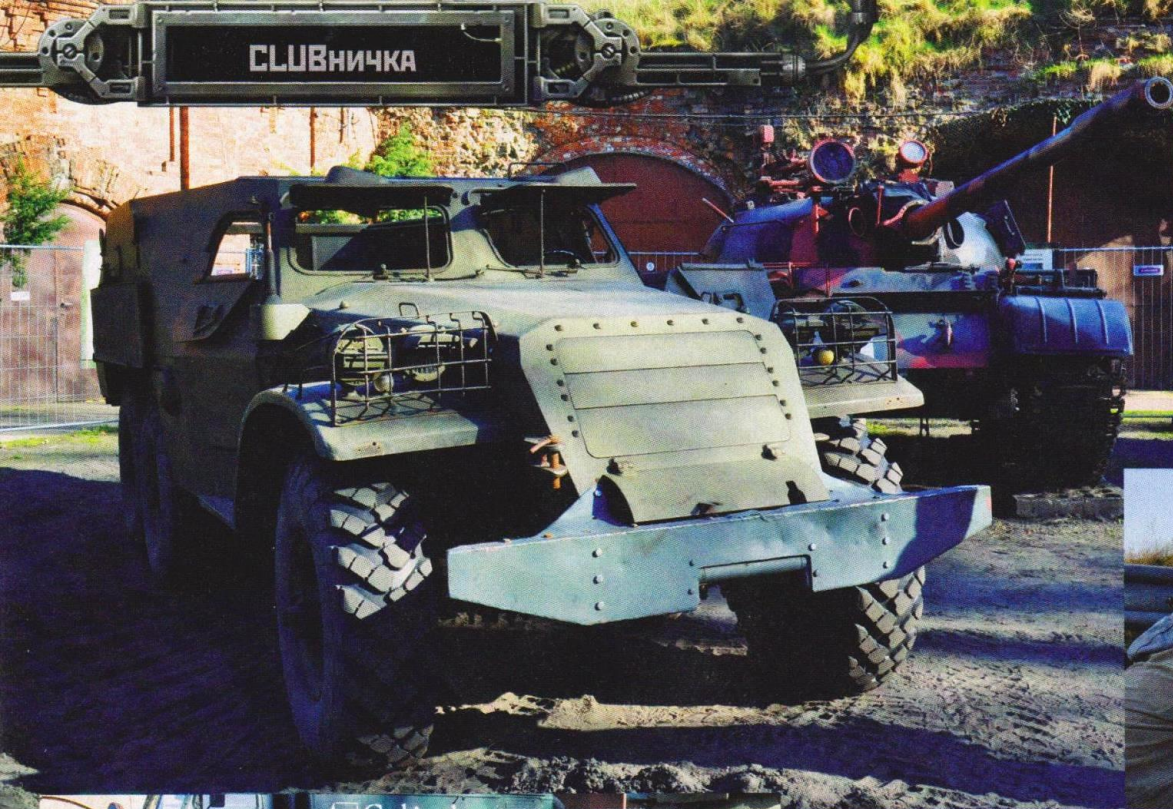
Да, это кропотливая работа, которая ведется каждый день. Киевской студией запущена World of Warplanes, продолжается работа над World of Warships, для планшетов и смартфонов вышел World of Tanks Blitz, который, кстати, выглядит весьма многообещающе.

Сейчас в компании работает более трех тысяч сотрудников. У нас офисы по всему миру: в Австралии, Токио, Сизтле, Сингапуре, Минске, Киеве, Париже, Питере... Мы растем и развиваемся, чтобы делать больше дополнений и выпускать новые продукты.

Мы знаем, что компания Wargaming активно участвует во многих социальных проектах, направленных на возрождение интереса к военной тематике. Расскажите о них поподробнее.

Я не люблю слово «благотворительность». Это скорее своеобразная дань





но ли его поднять и восстановить. Кстати, это хорошая идея! Я подумаю насчет Украины.

Да-да. Помимо Суперфинала, какие массовые мероприятия от Wargaming мы увидим в ближайшее время?

Целый год будут проходить отборочные матчи второго сезона. На Суперфинал приехало 14 команд, а начиналось все с 40 000 команд. Это оказалось настолько масштабно и круто, что мы будем и дальше развивать киберспортивное направление. И если бюджет первого сезона составил 8 миллионов долларов, то во втором мы планируем потратить 10 миллионов. Призовой фонд тоже возрастет.

Похоже, в Wargaming крепко взяли за eSports.

Киберспорт – это нечто новое для нас, мы еще делаем первые шаги в этом направлении. Сейчас мы будем смотреть, анализировать и каждый день пытаться сделать что-то больше и лучше. Наша команда насчитывает 40 специалистов, отвечающих за киберспортивные мероприятия.

Counter-Strike или Dota 2 пробили эту нишу чуть раньше, но мы даже в какой-то мере друг другу помогаем. Ведь успех разных мероприятий такого уровня продвигает киберспорт в целом.

Ну и напоследок. Наши тайные агенты разузнали, что у вас немалый геймерский боевой опыт за плечами. Сколько сражений провели, если не секрет?

Больше 13 000 в танках и около 1500 боев на самолетах.

обществу. Мы работаем с музеями по всему миру: в том же Минске это музей истории Великой Отечественной войны, в России – Кубинка, Бовингтон – в Англии, Мюнстер – в Германии, а также музеи в Голландии, Франции, Австралии... Если есть возможность найти, поднять и восстановить какой-то танк или самолет (а это занятие недешевое и непростое), мы посылаем лучших людей, которые откапывают и по винтикам восстанавливают технику, после чего ее выставляют в музеях и делают доступной для общественности.

Это касается только танков и самолетов?

Кораблей тоже. Американский USS Iowa в Лос-Анджелесе – это настоящий корабль-музей, в котором мы проспонсировали комнату виртуальной реальности, где люди могут на больших экранах увидеть сражения Второй мировой на воде.

На все эти проекты отзыв в обществе положительный, нашим игрокам эти инициативы однозначно нравятся, поэтому мы будем продолжать в том же духе.

У вашей команды есть подобные планы насчет Украины?

Если брать Россию, Беларусь и Украину, то мы рады работать в этом направлении, но после войны прошло уже 70 лет – срок достаточно большой, и даже с физической точки зрения мало что сохранилось. Поэтому, если вы знаете, что где-то в болоте или лесу лежит танк или самолет тех времен, пожалуйста, сообщите – мы вышлем специалистов на место, осмотрим объект и выясним, мож-





Тогда, как опытный боец, поделитесь впечатлениями – чем отличаются танкисты из разных стран? Где проще, а где сложнее играть?

Как показывает практика, на сервере постсоветского региона играть сложнее. Если говорить про Европу и Америку, то там уничтожать вражеские танки и получать медали проще. На русском сервере, правда, в чате больше ругаются, а в Европе все такие вежливые – дорогу уступают на разъездах. Но у нас и играют лучше. Такова статистика.

Окончательно утомив Виктора своими вопросами, мы отправились на главное действо – наблюдать за сражениями. Каждый бой был по-своему красив, так как здесь остались лишь профессионалы. После тысячи отборочных туров в финал попало 14 команд, среди которых были хорошо знакомые любителям киберспорта Na'Vi, Virtus.pro, Synergy и другие. Местная публика активно поддерживала польскую команду Lemming Train, и хотя они в итоге выбыли из соревнований, ребята успели покори́ть зрителей выразительным стилем игры. Отдельно хочется упомянуть капитана команды PvP под ником Batman, выступавшего в черной кожаной маске Человека-летучей мыши. На протяжении всего мероприятия он хардкорно шутил и вообще веселил публику как мог. За это он был признан самым ярким игроком турнира.

В один из дней организаторы решили показать журналистам разницу между виртуальными и реальными боевыми машинами, поэтому игровая пресса отправилась в варшавский музей военной техники. Оказалось, что почти все танки были в рабочем состоянии – заправляй и вперед в атаку. «Шпиль!» соревновался в стрельбе из пистолетов, автоматов и винтовок и Родину не посрамил – мне удалось победить всех коллег. За это сотрудники музея разрешили покататься на настоящей советской машине смерти – многотонном Т-34. Это было настолько круто, что сразу захотелось взять и себе такой – чтобы легче было пробираться по киевским пробкам. К сожалению, поляки не были настроены делиться.

Дабы сделать бои более динамичными и вынудить игроков рисковать, а не отсиживаться по углам, организаторы объявили, что матчи Суперфинала будут проводиться по несколько иным правилам. Впоследствии многие игроки сетовали, что на тренировках они к такому не готовились, но, как показала практика, в финальной битве все равно встретились самые сильные – российская команда Virtus.pro и российско-украинские Na'Vi. Местами фи-

нальные бои были не такими агрессивными, как мы надеялись, но ребят тоже можно понять – никто не хотел лишний раз рисковать, ведь на кону стояло слишком много. В итоге Na'Vi дожали «виртусов» и в невероятно напряженном бою завоевали звание первых в истории чемпионов Wargaming.net League. Победители получили чек на 110 000 долларов и «Монолит» – специально созданный для Суперфинала стальной трофей, который команда не без труда подняла над своими головами. Еще бы – оказалось, что награда весит внушительных 27 килограммов. «Монолит» будет переходить от команды к команде и ежегодно пополняться новым именем победителя, а игрокам обещают давать уменьшенную копию трофея.

После церемонии награждения Na'Vi были уставшие, но счастливые. Капитан отметил, что подготовка к финалу проходила очень напряженно, и команде стоит немного отдохнуть от игры и друг от друга. Впрочем, прохладиться долго не получится, ведь вскоре парням придется отстаивать титул чемпионов во втором сезоне. А наш журнал поздравляет команду Na'Vi и гордится тем, что среди победителей есть фэйний український хлопець!

В завершение хочется сказать, что Суперфинал получился зрелищным и масштабным. На мероприятие съехалось множество болельщиков, сотни журналистов и лучшие киберспортсмены мира по World of Tanks, поэтому скучно не было ни минуты. Остается надеяться, что однажды Wargaming организует нечто подобное и в Украине, потому что каждый любитель киберспорта должен хоть раз увидеть такое событие своими глазами.

Александра [divinale] Дивина



Атака шершней



Armageddon Black Hornet MKA-3

Какие только клавиатуры не попадали на наш стол для опытов... то есть для тестов. Казалось, теперь меня уже ничем не удивишь. Разве что клавиатурой самого Виктора Януковича: золотой, с бриллиантовыми кнопками и функцией катапультирования за пределы Украины. Как же я заблуждался... Буквально на днях в нашу редакцию неизвестный человек в маске занес массивную черную коробку с позывными Armaggeddon Black Hornet MKA-3. То, что оказалось внутри, поменяло все мои представления о современных клавиатурах.

Тяжела на подъем

Еще на стадии «анбоксинга» пришло понимание того, что весит она раза в три больше, чем традиционные клавиатуры. На стол героиня ложится намертво и ерзать по нему явно не собирается. Для заядлых геймеров – это бесспорный плюс. В комплекте также можно обнаружить мягкую подкладку для рук с одной интересной особенностью – она не крепится к самой клавиатуре. То есть ты можешь постоянно выставлять ее положение так, как тебе удобно. Проведя за этим комплектом несколько дней и переиграв в кучу громких тайтлов, хочется с уверенностью заявить, что такой подход имеет право на существование.

Удивляет Black Hornet и своими размерами. Клавиатура сделана в укороченном варианте – у нее полностью отсутствует цифровая раскладка. Впрочем, когда ты в последний раз ею пользовался? Зато клавиша оснащена 6 макроклавишами, а ее верхний ряд кнопок с приставкой «F» будет с радостью выполнять различные мультимедийные функции.

И какая же игровая клавиатура обойдется без подсветки? Hornet имеет отдельную подсветку для клавиш «WASD», стрелочек, пробела и всего остального. В нашем варианте клавиатура светилась «жовто-

блакитними» цветами, что, думаю, особенно актуально на фоне творящихся в стране событий. Что примечательно, если клавиша загрязнится, каждую из ее клавиш можно без проблем снять и хорошенько почистить. Главное – не забудь перед этим выключить подсветку, иначе рискуешь получить световым лучом прямо в глаз.

Как аукнется, так и откликнется

Black Hornet поставляется в четырех вариациях, каждая из которых отличается используемым типом клавиш, их откликом и даже звучанием. Одни лучше подойдут для долгих игровых сессий, другие – для умеренной игры и набора текстов. Со всеми особенностями можно ознакомиться на сайте производителя. При помощи софта ты сможешь изменить для клавиш такие показатели, как эффективное время отклика и частоту опроса.

Armageddon традиционно радует нас скрупулезным вниманием к деталям и заботой о своих пользователях. Ты не поверишь, но в комплект с Black Hornet они даже кабель-менеджмент положили. Ты можешь выбрать, на какую сторону будет разведен шнур питания и ловко проложить его прямо в корпусе клавиату-

ры. Не забыли в компании и про игровой режим, в котором отключается клавиша «windows».

На наш взгляд, название Black Hornet (то есть черный шершень) довольно точное. Это одна из самых агрессивных клавиатур в мире, и в то же время она, как и все осы, крайне трудолюбива. Какую бы задачу ты ей не поставил, она с ней точно справится!

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики

- Тип клавиш: механические
- Количество клавиш: 87 + 6 программируемых
- Длина шнура: 1,8 м
- Встроенная память: 32 КБ
- Цена: 1450 грн.

Плюсы

- Эргономика
- Возможность разбора клавиш
- Полный фарш игровыми функциями
- Дизайн

Минусы

- «Шумные» клавиши



Влюбиться по уши



Logitech G230

Звук невероятно важен для каждого геймера. О профессиональных киберспортсменах мы даже и говорить не станем. Совсем не потому, что мы завидуем их крутости, нет. Просто в киберспорте даже еле слышный звук шагов, который кто-то услышал на мгновение раньше, может решить исход целого турнира по какому-нибудь CS. Что же касается обычных игроков, то для полного погружения в современные ужастики, например, на голове обязательно должны красоваться «уши». И это мы сейчас не о твоих собственных. Давай же разберемся, какими должны быть настоящие геймерские наушники на примере модели Logitech G230.

Наслышан

Во-первых, геймерские «уши» должны создавать картину не цельного стереополя. Проще говоря, звук должен иметь четкое распределение на левый и правый каналы. Именно поэтому игровые наушники не подойдут меломанам, которым необходимо обобщенное звучание. G230 дают четкую картину понимания, откуда на тебя в данный момент идет противник и как близко он находится. Разве что не сообщают, как быстро он тебя замочит. С такими помощниками преимущество перед игроками с обычными колонками или дешевыми ушами будет безусловно на твоей стороне.

Во-вторых, наушники должны быть большие и с широкой, гибкой дужкой, чтобы в свои всеобъемлющие объятия смогли поместить голову любого размера, и после этого на нее не давить, создавая ощущение, будто твоя голова находится в тисках. У «Лоджитеков» с этим показателем все хорошо, но стоит отметить, что на рынке есть и более «мягкие» модели, так что не лишним будет провести «примерку» перед покупкой.

В-третьих, шумоподавление. У наших героев этот показатель находится на довольно высоком уровне. Отсеиваются все посторонние звуки и, чтобы там тебе не кричали родственники или друзья, находящиеся поблизости, ты ничего не услышишь. Ни просьбы сходить в магазин, ни «Дорогой,

у нас будет ребенок», ни отчаянных криков о помощи... Ни-че-го.

Присесть на уши

Важный момент – амбушюры. У наших героев они очень мягкие и сделаны из специального материала, чтобы твои уши не потели. Ну, а если дела совсем плохи, то их можно снять и постирать. Или сходить с ними в баню.

Ну и, конечно же, микрофон. У Logitech G230 он удобно опускается с левой стороны, после чего его можно подрегулировать поближе к губам. Можешь не волноваться, абсолютно все твои маты и «пожелания» соперникам будут услышаны.

Есть и более мелкие вещи, на которые стоит обратить внимание. К примеру, у наших «Лоджитеков» на кабеле есть миниатюрный пульт, с которого можно регулировать громкость и включать микрофон. Также чашки этой модели можно разворачивать на 90 градусов, что пригодится, если ты пойдешь с наушниками на прогулку (так будет удобнее носить их на шее).

Ко всему прочему игровые наушники просто обязаны круто выглядеть и, как ты уже мог заметить по фоткам, у G230 с этим тоже нет никаких проблем. Их так и хочется лизнуть, и надкусить, а это означает, что дизайнеры постарались на славу. Так что... Go, go, go!

Артем Бойко



Технические характеристики:

- Тип наушников: закрытые
- Сопротивление: 32 Ом
- Чувствительность: 90 дБ
- Всенаправленный микрофон
- Пульт управления на кабеле
- Цена: 620 гривен

Плюсы

- Цена
- Все «геймерские» функции
- Отличное шумоподавление
- Удобный микрофон

Минусы

- Очень плотно сидят на голове



В последнее время мы все чаще рассказываем тебе о гаджетах, которые так или иначе связаны с мобильными играми. Оно и неудивительно, ведь эти игрушки хорошеют с каждым годом и не перестают удивлять своей оригинальностью. Да что там, ты и по себе мог заметить, с какой легкостью можешь променять любимую Call of Duty или Battlefield на мобильный Dead Trigger. Спокойно, здесь все свои. Бить за это мы тебя не станем.



Mad Catz M.O.J.O.

Приставка-приставалка

Как бы там ни было, а играм на маленьком экране никогда не сравниться с изображением, которое выдают огромные плазмы. Хотя... Что если каким-то образом взять и вывести мобильную игру на свой 50-дюймовый телек? Да, это возможно! Причем разными способами, но самый простой – при помощи приставки на операционке Android.

Наша сегодняшняя героиня – мини-консоль Mad Catz M.O.J.O. – как раз из таких. Маленькая коробочка со стильными ребрами и эффектной эмблемой компании на верхней грани. Выглядит невероятно стильно, впрочем, фото, к сожалению, не могут передать отвратительное качество пластика. В Mad Catz и сами, наверное, очень расстроились, когда в Китае выполнили их заказ.

В Поднебесной также не забыли положить в комплект внушительных размеров геймпад. К нему нет никаких претензий, так как он, по сути, практически полностью копирует пропорции и расположение кнопок геймпада от Xbox One. И правильно, если «тырить» – то с умом. А еще в коробке нашелся специальный зажим для смартфона. С его помощью можно водрузить свой смарт прямо над геймпадом и шпилить именно таким образом. В итоге, имеем в комплекте сразу 3 устройства.

Привет, Андрей

После запуска консоли выясняем, что внутри проживает Android 4.2, впрочем, никаких особых наворотов на операционку Mad Catz не ставила и дополнительных менюшек для удобного управления с гейм-

пада здесь тоже нет. Тем не менее, рулить системой с контроллера довольно удобно: левым стиком листаем основные страницы, правым – подменю.

Но давай уже шпилить! Итак, заходим в магазин и качаем: Gangstar Vegas, Dead Trigger 2, Real Football, Asphalt 8 и... пока все. Оказывается, практически все новые и крутые игрушки с геймпадами пока не сотрудничают. Печалька. Но вернемся к тому, что имеем. Первой запущенной мною игрой стала Real Football. На экран сразу же выползла подсказка для геймпада с расшифровкой всех кнопок (это происходило и во всех других поддерживаемых игрушках). Мило. Сама игра бегала довольно бодренько, а изображение было на хорошем уровне.

Но чуть погодя, я запустил Asphalt 8 и был неприятно удивлен. Если поначалу игра вела себя послушно и особо не выбрыкивалась, то вскоре она начала заметно подтормаживать, особенно при демонстрации эффектов. Ситуация повторилась и с Dead Trigger. Также стоит добавить, что когда изображение мобильной игры растягивается на весь экран, то выглядит оно далеко не лучшим образом.

Маленький да не удаленный

Подобные неприятности не только расстраивают, но и по-настоящему удивляют, если учитывать, что под капотом малышки M.O.J.O. покоится очень приличная начинка. В частности она базируется на сверхпродуктивном чипсете Tegra 4. А все потому, что современные мобильные игрушки еще очень плохо знакомы с таким словом как «оптимизация».

Конечно, если ты огромный фанат какой-либо игры на «Андрюше», к которой ежедневно выходят обновления, то мы с натяжкой можем посоветовать тебе гаджет такого рода. Если, конечно, твой кошелек к нему готов. Больно лупасить битой по голове нужно не столько производителей железа, сколько разработчиков. Когда они повсеместно начнут делать игры с поддержкой геймпадов и полностью оптимизировать их под любые типы гаджетов... Вот тогда уже можно будет говорить о комфортном «диванном» мобильном гейминге. А пока все это больше похоже на причуды для «богатеньких буратин».

Артём Бойко

Технические характеристики:

- Чипсет: Tegra 4 T40S
- Процессор: 4 ядра Cortex A-15 1,8 ГГц
- Графика: 72 ядра GeForce
- Оперативная память: 2 ГБ
- Встроенная память: 16 ГБ
- Габариты: 130 x 114 x 50 мм

• Цена: 3 700 грн.

Плюсы

- Оригинальность
- Эксклюзивность
- Дизайн

Минусы

- Цена
- Слабая поддержка играми геймпадов
- Заметные тормоза в топовых играх



Noragami \ Бездомный бог

Студия: BONES

Режиссер: Тамура Котаро

Количество эпизодов: 12

Жанр: боевик, комедия, фэнтези

Оригинал: манга, написанная Адати Тока

Первое, на что обращаешь внимание при просмотре Noragami, – это убер-мега-крутой опенинг, созданный в лучших традициях «Города грехов». Черно-белая гамма, разбавленная синим и желтым цветами. Просто загляденье. К слову, музыка на фоне тоже не отстает. Во вступительной заставке можно заметить небольшую пасхалку – главный злодей меняется, когда над ним одерживают победу в сериале. Если сначала герой скрещивал клинки с богиней войны Бишамон, то ближе к концу ее сменяет Раба – злобный бог бедствий и катастроф.



Современный Пантеон

Религия Буддизма предполагает наличие множества божеств и не видит противоречий в поклонении нескольким из них одновременно. Более того, многие японцы верят, что духи (они же ками) живут вообще во всем, начиная с камней и заканчивая табуретками. А потому нет ничего удивительного, что японец ходит по воскресеньям в христианскую церковь, вечерами посещает синтоистский храм, а в полнолуние режет котят во имя Сатаны. Эту мысль очень важно уловить для правильного понимания и просмотра Noragami. Для японцев боги – это вполне живые существа, со своими проблемами, хобби и работой.

И Ято, он же «Бездомный Бог», жаждет власти и денег. При этом ночует в опустевшем храме, питается одним бомж-пакетом в неделю и всеми силами занимается грязным спамом, рекламируя свои услуги на стенах и заборах. Параллельно зашибанию бабла на мелкой подработке ему предстоит решать и более насущные проблемы, вроде спасения мира от злобных монстров, которые по доброй традиции проникают в реальный мир из-за грехов людей.

Духовой оркестр

И вот, после одной из битв дух-клинок Ято шлет его куда подальше и уходит на заработки к более богатому божеству, лишая нашего героя последнего источника пропитания. В жуткой депрессии он бредет по городу и случайно натывается на новый заказ – поиск потерянной кошки. Заметив искомый пушистый объект, Ято сразу же бросается прямо к нему наперерез грузовику...

Хиери Ики – обычная школьница с необычным хобби. Она обожает реслинг и всеми силами скрывает неподобающее для леди увлечение. Заметив, как какой-то псих бежит по шоссе прямо

под колеса многотонной фуры, Хиери пытается его спасти, но в итоге сама попадает под грузовик.

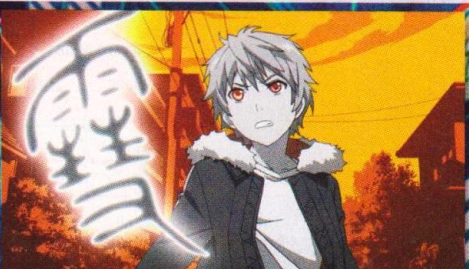
Казалось бы, вот и все – финита ля комедия. Пускайте титры и расходимся. Но нет. История только начинается. Хиери осталась жива, вот только ее душа самовольно оставляет тело, и ей приходится мириться с существованием в виде духа. Еще через пару эпизодов к парочке присоединяется неприкаянная душа Юкинэ, ставшая новым клинком и одновременно головной болью Ято.

Шестое чувство

Если первая пара серий – это чистокровная комедия с мистическим уклоном, то постепенно сюжет и общая атмосфера начинают все сильнее склоняться к драме. По ходу пьесы зритель узнает страшные тайны прошлого Ято и понимает, что мир богов – совсем не райское местечко. Это жестокая конкурентная борьба, а порой и полноценная война за передел территорий. Крутые боги имеют все и всех, живут в роскошных храмах, окруженные десятками духов-помощников. А бедные боги, вроде Ято, презираются повсеместно, выполняют грязную работу и бегают как собачки за более успешными собратьями ради очередного квеста с мизерной наградой.

Эпическая история спасения мира и гонка за длинной иеной точно не оставит тебя равнодушным. А если ты по глупости своей не смотрел классики вроде Shaman King и Soul Eater, то вдобавок будешь еще и удивлен «новаторской» идеей превращения героев-призраков в разнообразное оружие. Герои в Noragami показаны на редкость адекватно: главная героиня не цундере и не дура; главный герой не ноет о тяжелой судьбе, а борется за свою мечту. Только вот Юкинэ, как бельмо на глазу, но такова его роль – ближе к финалу и из него сделают человека.

Виктор [Гримуар] Лазарев



D-Frag \ Адский Ад**Студия:** Brains Base**Режиссер:** Сугавара Сэйки**Количество эпизодов:** 12**Жанр:** комедия, трэш, пародия**Оригинал:** автор манги Харуно Томоя

Пожалуй, обойдусь без долгого лирического вступления и сразу же приступлю к делу. В качестве главного героя D-Frag нам достался Кэндзи Кадзама – молодой и амбициозный юноша с большими мечтами о власти и господстве над миром. Однако из-за юного возраста он согласен временно довольствоваться и властью над школой, в которой уже успел прослыть злобным гопником. Будучи знатоком манги и аниме, Кадзама наперед проверил, нет ли в школе тайных секретных обществ, боевых школ ниндзя и тайных кружков кройки и шитья, способных дать ему отпор. Таковых, к счастью, не нашлось, а значит путь к трону вроде бы свободен...

ВНЕКЛАССНЫЕ РАЗБОРКИ

Клубы дыма

Но не так быстро. Обманом и легким рукоприкладством Кадзаму затащили в некий клуб игроделов, являющийся на самом деле базой местной девчачьей банды. Ну, знаешь, такие есть в каждом классе. А возглавляют банду бешеные фурии, которые в совершенстве владеют элементами всех стихий. Правда, никакой магии – ловкость рук и ничего более. Вместо разрядов молний используется электрошокер, сила земли представлена комками грязи, вода льется прямо из пластиковых бутылок, а огонь, согласно заветам Урфина Джуса, покоится в импортной зажигалке. Так или иначе, этот поддельный клуб воюет с настоящим клубом игроделов и его грудастой президентшей Такао. Войны клубов и груди Такао не раз и не два всплывают в сериале. И если Кадзама поначалу делал все, чтобы его клуб проиграл, ибо тогда эту компашку разгонят, и можно будет вернуться к первоначальной задаче по захвату школы, то постепенно он начинает ценить новых «друзей».



мгновений до тебя доходит, и улыбка расплывается по лицу. Таким образом, юмор – это неожиданная развязка казалось бы совсем обычной ситуации. Но что если у шутки не будет никакой логики вообще? Если весь юмор будет построен сплошь на издевательствах над здравым смыслом? Будет ли это смешно? Вряд ли.

Так что Кадзама – не совсем главный герой. В большинстве событий сериала он вообще не участвует, являясь лишь неким маячком логики в этом темном царстве нелепости и бессмыслицы. Его логичные ремарки усиливают творящийся вертеп из гротеска, гипербола и абсурда. Таким образом, Кадзама как бы выступает внутренним голосом зрителя. И если сначала мы относимся к нему строго негативно, мол, очередной тупой гопник идет к успеху, то серии к пятой понимаем, что, по сути, он – единственный вменяемый человек в этой шизанутой школе.

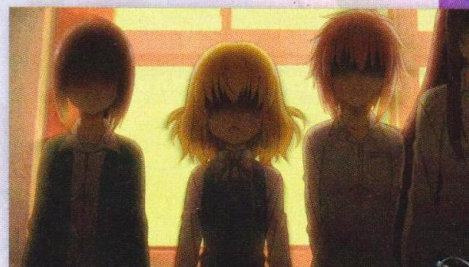
Божественная комедия

В D-Frag много пародий и отсылок к разным играм. Досталось на орехи мно-

жеству тайтлов, вроде Space Cobra, Final Fantasy и Star Wars. Особенно сильно досталось старенькой игрушке Makaimura, она же Ghostly Village, она же более знакомая нам по пиратке на Денди – Ghosts'n Goblins. Насмешкам над этим проектом посвятили почти целый эпизод.

Японские аниме-комедии редко бывают по-настоящему смешными. Чаще на них можно повесить ярлык «забавно», не более. Происходит это в основном из-за бессовестного использования одних и тех же штампов. В первый раз смотреть, как мальчик падает на девочку, запутываясь в ее труселях и нечаянно жмакая грудь, – это смешно. Но смотреть на это в сорок первый раз – уже тошно. Благо авторы D-Frag отказались от штампов и рамок, пытаясь подать юмор немного под другим соусом. В итоге, во время некоторых сцен просто сползаешь под стол от смеха и ржешь конем до слез из глаз и дыма из ушей. Пожалуй, это одна из лучших комедий за последнюю пятилетку, которая занимает почетное место на одной полке с Nourin, как самая смешная пародия 2014 года! Да, авансом.

Гримур



ЛЮДИ ИКС: ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО

Есть такая поговорка в мире киноиндустрии: «Когда придумать уже нечего, то начинают путешествия во времени». С «Люди Икс: Дни минувшего будущего» та же история. Некая Китти Прайд прибывает из будущего, в котором всех мутантов посадили под замок, находит Людей Икс и предупреждает о грядущей опасности. И тут как назло откуда-то вылезает злобная Мистик со своей бандой не менее злобных мутантов и начинается бойня...

Жанр: боевик, приключения

Режиссер: Брайан Сингер

Звезды: Хью Джекман, Дженнифер Лоуренс, Патрик Стюарт, Эллен Пейдж

В кино с: 22 мая

Наш прогноз: 7/12

Чего стоит ждать от фильма

Глупость сюжетов кинокомиксов уже стала притчей во языцех. Подобные фильмы снимают в бешеных темпах. Порой актеры, режиссеры и сценаристы, работают одновременно над несколькими проектами и банально не находят времени внимательно почитать сценарии и задуматься. В итоге, в жанрах указан боевик, а смотришь трагикомедию. Так что рекомендовать фильм можно только ярым фанатам, причем фанатам именно киноверсий, ибо от оригинального комикса все ушло крайне далеко. Хотя... большой бюджет и куча дорогущих спецэффектов идут в комплекте. Если смотреть на большом экране под бутылочку горячительного и при этом прикрутить ползунок работы мозга до минимума, то свою порцию удовольствия смогут получить не только ярые фанаты.

Жанр: боевик

Режиссер: Гарет Эдвардс

Звезды: Аарон Тейлор-Джонсон, Кен Ватанабе, Элизабет Олсен

В кино с: 15 мая

Наш прогноз: 10/12

ГОДЗИЛЛА

Ну, это же «Годзилла»! Легендарный король чудовищ на большом экране! Такая картина достойна всех 12, а то и 13 баллов! Но не будем делать поспешных выводов. Тем более прошлая попытка переноса этого монстра на грешную американскую землю вылилась в дичайший фейл – фильм оказался одним из самых худших фильмов-катастроф в принципе. Над ним только ленивый не потешался. И обжегшись на воде – дуешь на воду. К тому же сейчас не начало 50-х, а в главной роли не мужик, бегаящий по картонному городу в резиновом костюме. Теперь монстр нарисован на компьютере, а значит, у тебя даже мысли не возникнет, что такое может быть взаправду. В 50-х народ боялся ядерной войны, а потому фильмы, паразитирующие на страхе перед радиацией и мутантами, били в кассу. Сейчас не так. Три года назад в Окуме рухнула АЭС, и никакие Годзиллы из воды не полезли. Значит враки все это, а история высосана из пальца.

Чего стоит ждать от фильма

Чего точно не стоит ждать, так это ностальгии по детству. Если ты собрался на киносеанс только потому, что смотрел в детстве фильмы студии Toho, то лучше поприветствуй коней. А вот люди, которые просто хотят посмотреть интересное и яркое кино, могут идти на картину смело. Экшн, спецэффекты и масштабные разрушения – полный all inclusive. В любом случае «Годзилла» – одна из главных кинопремьер мая.

КОСМИЧЕСКИЙ ПИРАТ ХАРЛОК

Капитан Харлок на суперкорабле «Аркадия» был врагом номер один всех людей в целом и землян в частности. Но когда власть захватила зловещая корпорация «Гайя», он стал чуть ли не единственным орудием и надеждой на выживание бедных и обездоленных. «Космический пират Харлок» – одна из мощнейших аниме-франшиз, для многих являющаяся настоящей классикой фантастики, наравне со Star Wars, Macross, Gundam и Star Trek. При этом новую работу трудно назвать анимешкой. Это полноценный трехмерный анимационный фильм, созданный по всем современным стандартам.

Жанр: боевик

Режиссер: Синдзи Арамаки

Звезды: Шун Огури, Аои Ю, Аяно Фукуда

В кино с: 15 мая

Наш прогноз: 10/12

Чего стоит ждать от фильма

Стоит ждать интересного и качественного экшна, а также отличной операторской работы. Многие сцены показаны с настолько необычных и непривычных ракурсов, что начисто забываешь о том, что смотришь анимационный мультфильм. Картина изобилует баталиями, взрывами и смертоубийствами, пусть и без особого смакования кровавых сцен.



ВОЗДУХ НАШ

worldofwarplanes.ru

ИНВАЙТ-КОД
SHRILMAY2014

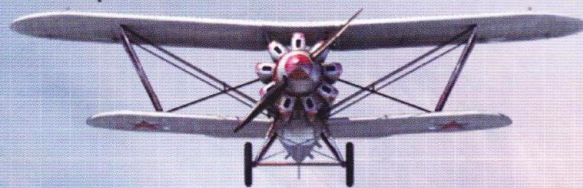
ВВЕДИ ЭТОТ КОД ПРИ РЕГИСТРАЦИИ И ПОЛУЧИ:

- советский премиумный самолет II уровня — Поликарпов И-5 ШКАС;
- 3 дня премиум-аккаунта;
- 300 единиц игрового золота.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ:

Инвайт-код действует только при регистрации нового пользователя! Подробные инструкции — на сайте. Воспользоваться кодом можно до 31 мая 2014 года. Общее количество использования данного кода ограничено!

Поликарпов И-5 ШКАС



300
ЗОЛОТА

3
ДНЯ
ПРЕМИУМА



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

ПОДРОБНЕЕ ОБ АКТИВАЦИИ ИНВАЙТ-КОДОВ НА САЙТЕ: [WORLDOWWARPLANES.RU](http://worldofwarplanes.ru)