БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№7
2014

ИНВАЙТ-КОД
WORLD OF WARPLANES
XF4F-3 GRUMMAN
+ 3 дня према
+ 500 Gold

Rainbow Six: Siege
Осада без досады

Mortal Kombat X
Переломный момент

FARCRY 4
ГЕЙ, РІДНИЙ КРАЙ!

9 771609 900015

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (149), липень 2014 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 24.06.2014.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 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 N 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, Ілля Гурський, Вадим Ковалевський, Валентин Шукайло, Tsetse, Влад Тучин, Артем Бойко, Алекс Гроссман, Ярослав Друзюк, Денис Зайченко, Віктор Лазарєв, Данил Дубограй, Дар'я Бережньова

Подяки:
Спасибі кофеїну за своєчасну здачу цього номера

ХОББИ ТУДА И ОБРАТНО

У каждого человека есть свое хобби. Какое-нибудь занятие, к которому мы возвращаемся время от времени, чтобы смыть с себя серые краски повседневности, утихомирить разбушевавшиеся нервишки и дать хорошего пинка под зад самобичеванию. Кто-то складывает бумажные фигурки, кто-то рисует дыни в разрезе, а кто-то занимается собирательством: монет, пластиковых фигурок, бутылок, волос на расческе... Большинство из этих увлечений – пустая трата времени на самом деле и ничего полезного не приносит. Но если ты геймер – гордись. У тебя самое лучшее хобби в мире. Ну, сразу после коллекционирования спортивных авто.

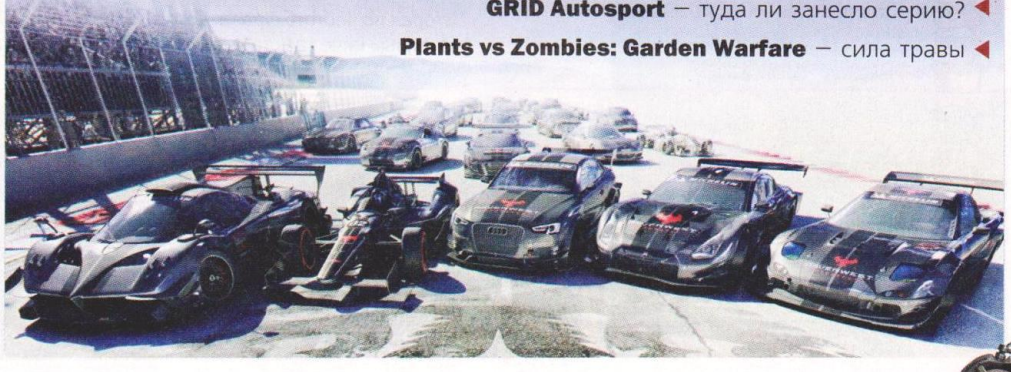
Люди, вышивающие крестиком, сейчас, конечно же, могут ехидно возразить: «Разумеется, каждый считает свое хобби – самым-самым. Нашелся тут, умник хренов». Да, вот только вышивание крестиком тебя в жизни ничему не научит, в отличие от компьютерных и видеоигр. В первую очередь игры учат мыслить позитивно. Да-да, я серьезно. Сломался меч? Не страшно, можно скрафтить новый, еще и +2 к харизме. Закончились деньги? Пустяки, у местного торговца куча ценных вещичек на витрине, а замок таков, что отмычкой открыть его получится быстрее, чем ключом. Случайно сбила машина? Подумаешь, последний чекпоинт не далеко.

Позитивное мышление, в свою очередь, творит чудеса – оно словно магнитом притягивает к тебе все хорошее, доброе, белое и пушистое. Самые заветные желания потихоньку начинают сбываться. Я всерьез начал об этом задумываться после того, как сначала попал в авторский состав лучшего во вселенной игрового журнала, а потом и прямиком в кожаное кресло главного редактора. Так что шпиль в игры, читай наш журнал и наполняйся только позитивом. Будь уверен, все у тебя будет хорошо.

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Sniper Elite 3 – парень не промах ◀
GRID Autosport – туда ли занесло серию? ◀
Plants vs Zombies: Garden Warfare – сила травы ◀



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

Игропанорама

Никакой политики, пропаганды и спецрепортажей. Только о погоде. В игроиндустрии 4

Не попал на E3 в этом году? Не беда. Благодаря нашему материалу у тебя есть возможность на мгновение оказаться в Лос-Анджелесе. Главное – посильнее вдыхай запах краски со страниц 6

To play or not to play

[**Murdered: Soul Suspect**] Убийца – дворецкий. Приятной игры 12

[**Divinity: Original Sin**] Ролевая игра на двоих. If you know what I mean 16

[**Among the Sleep**] Все твои детские кошмары вернулись. Лучше прямо сейчас проверь, нет ли чудовища под твоей кроватью 18

[**Tropico 5**] Бананы, кокосы, диктаторский рай 20

[**The Forest**] Когда выезжаешь в лес на шашлыки, убедись, что главное блюдо – не ты сам 22

[**The Incredible Adventures of Van Helsing II**] Яблоко от яблони попадает прямо в яблочко 24

[**Lifeless Planet**] Мы снова вернулись на родную планету, дабы убедиться, что жизни там нет. Возвращаемся на Землю 26

[**A Story About My Uncle**] Мой дядя самых честных травил. Злой мужик был, плохо кончил 28

[**Enemy Front**] Ей Богу, скоро в настоящих тирах будут стрелять не по банкам, а по немцам 30

[**The Wolf Among Us: Episode 4 – In Sheep's Clothing**] Крутите волчок 35

Ждем-с

[**Far Cry 4**] Выражение «береги свою задницу» в этой игре станет особенно актуальным 36

[**Mortal Kombat X**] Mortal Kombat скрестили с X-Men? Не все так просто 40

[**Call of Duty: Advanced Warfare**] Эта война никогда не закончится 42

[**Rainbow Six: Siege**] Попробуй радугу на вкус 44

InDus3

Мы распечатали автора этой статьи на 3D-принтере 46

Особенности украинского геймдева, или как редакция за солью ходила 50

Cell-o-Fun

[**Angry Birds Epic**] С эпическим размахом крыла 54

[**Hitman GO**] Лысый в шахматы играл, все фигуры он убрал 55

Крутое пике

Схватывай на лету 56

Железный бум

Клавиатура **Logitech G710+** 58

Облачный накопитель **Western Digital My Cloud** 60

Анимания

Про настоящих задротов и наивных принцесс 62

Columbia Brothers

Вторая по частоте фраза, которую можно услышать в кинотеатре: «А фильм ниче так, да?». Первая – «У вас попкорн с золота сделан!?» 64

На диске

- **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры, стримы
- **ВИДЕО:** Rise of the Tomb Raider, Grand Theft Auto V (PC, PS4, XOne), Uncharted 4: A Thief's End, The Last of Us Remastered, Bloodborne, Dragon Age Inquisition, Project CARS, Forza Horizon 2, Mirrors Edge, Valiant Hearts, The Crew, Crackdown, Dead Island 2, MGSV The Phantom Pain, Batman Arkham Knight, Rainbow Six Siege, Far Cry 4, Assassins Creed Unity
- **ДЕМО:** Death to Spies 3, Evochron Mercenary, Bearzerkers, Light Bound, Wild Warfare

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ИЮЛЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
				PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
	Deadbreed	1	MOBA	✓					
	Child of Light	2	Platformer, RPG				✓		
	Guacamelee!	2	Platformer, beat 'em up			✓		✓	✓
	MouseCraft	8	Strategy	✓	✓	✓	✓		
	The Escapists	9	Action, Adventure	✓					
	Abyss Odyssey	15	Action-adventure		✓			✓	
	DieselStormers	17	Action	✓					
	Forza Motorsport 5 GOTY	22	Racing						✓
	Oddworld: New 'n' Tasty!	23	Platform			✓			
	Unrest	23	RPG	✓					
	The Last of Us Remastered	29	Action-adventure			✓			

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Contrabanda.com.ua

Бренд-менеджер студии 4A Games Хью Бейтон в одном из интервью заявил, что из-за нестабильной ситуации в Украине им пришлось пойти на не совсем законные меры, чтобы добыть девкиты PlayStation 4 и Xbox One. В данный момент 4A Games работает над сборником Metro Redux с обновленными версиями Metro 2033 и Metro: Last Light для консолей нового поколения, и без девкитов разработка, естественно, была бы невозможной. Необходимое оборудование можно было заказать почтой, но в этом случае разработчикам пришлось бы заплатить неприлично большую пошлину. Поэтому им пришлось ввозить девкиты тайком, контрабандой. Одну из двух PS4 добыл сам Бейтон, в то время как Xbox One попала в студию в январе, когда ситуация начала налаживаться.

Барак Обама одобряет

После встречи президента Соединенных Штатов Америки Барака Обамы и премьер-министра Польши Дональда Туска в 2011 году последний подарил Обаме коллекционное издание ролевой игры The Witcher 2: Assassins of Kings. И вот, спустя три года (видимо, столько потребовалось Бараку на прохождение игры) во время пресс-конференции в Варшаве президент США вспомнил об этом подарке и сделал хороший отзыв об игре, а также об экономики Польши в целом. Вот что сказал Барак Обама:

«Во время нашей последней встречи Дональд сделал мне подарок – он подарил мне видеоигру, которая была создана в Польше и очаровала многих людей по всему миру. Признаюсь, я не очень хорошо разбираюсь в видеоиграх, но The Witcher – великолепный пример большого значения Польши в мировой экономике».

К слову, не так давно Обама предложил молодежи не только играть в компьютерные игры, но и учиться программированию, дабы самим создавать их. Сдается нам, без влияния «Ведьмака» тут не обошлось.

Великий ПК-угонщик

Свершилось! На конференции Sony представили PS4-версию великой Grand Theft Auto V. О других платформах не упомянули ни слова (так как конференция была от Sony, ваш кэп), но в конце показанного трейлера можно заметить логотипы PC и Xbox One. Да-да, ты все правильно понял. Версия для компьютеров и консолей нового поколения порадует игроков более продвинутой графикой: текстуры более высокого разрешения, улучшенные динамические тени, плотность прохожих и авто на дорогах также возросла. На PC, PlayStation 4 и Xbox One игра выходит уже этой осенью. Можешь начинать откладывать денежку.

МАГИЯ ИГР

Этой осенью, в октябре, откроется портал в другое измерение. В мир, где воздух пропитан волшебством, а геймеры являются самыми сильными магами. В мир, в котором «FUS-RO-DAH!» сносит стены, пузырек с красной жидкостью моментально поднимает полумертвого, а задиры каждому второму угрожают скастовать свою ульту.

Тебя ожидают захватывающие игровые турниры, всевозможные настолки, возможность собственноручно помацать игровые новинки и красивых косплеерш. Мы даже призовем в наш магический круг разработчиков компьютерных игр и разыграем кучу эпического лута! Но помни, врата будут открыты всего на один день и имя ему Шпиль-Day.

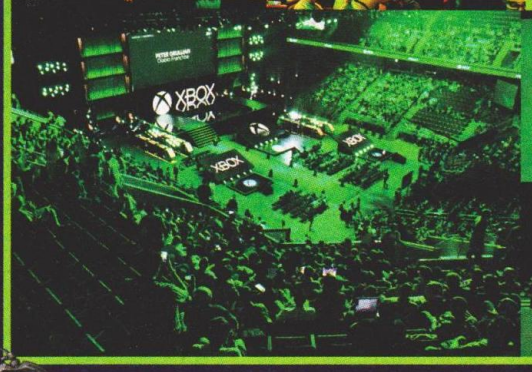
ШПИЛЬ! DAY

E3 Игровой съЕЗд

Главное событие игровой индустрии вновь распахнуло свои высокополигональные ворота перед всеми, кто хоть немного увлекается компьютерными и видеоиграми. E3 всегда манила к себе возможностью взглянуть в хоть и не столь отдаленное, но все таки будущее. Геймеры со всего мира съезжаются сюда, дабы поглазеть на грядущие хиты и помацать громкие и не очень новинки. И в этом году на выставке наконец-то можно было воочию лицезреть, ради чего игроки раскошеливались на новенькие консоли – свежих, крутых, оригинальных и невероятно красивых проектов нам показали столько, что впечатлений хватит еще на пару номеров и еще чуть-чуть останется для ночных фантазий... Но губу можешь понемногу закатывать обратно и слюнки подотри – большинство самого вкусного и интересного сможет поселиться в твоей игровой библиотеке лишь в следующем году.

Microsoft

По уже сложившейся традиции, выставку открывала конференция компании «Мелкомягких». На сцену выскочил Фил Спенсер и начал засыпать всех банальностями. Мы ценим игроков, покупайте Xbox One, мы самые лучшие, бла-бла-бла... Правда, стоит признать, что акцент в этом году был действительно сделан на серьезных играх, а не на Kinect-смехулечках и казуалках для домохозяек. Показали как мультиплатформу, так и эксклюзивы, причем не только от западных, но и от японских студий. Не обошлось и без небезызвестного Мастера Чифа. Microsoft решила, что много Чифа не бывает, а потому показала не только новую пятую часть похождений чувака в зеленом шлеме, но и анонсировала Halo: The Master Chief Collection – сборник всех предыдущих частей серии для Xbox One. Особо чувствительных «халоманов» после этого выносили из зала и приводили в чувство нашатырем. Потом нас чуть не смыло фонтаном из инди-игр – это «Майки» так открыто намекнули, что они очень хорошо и тесно дружат с независимыми разработчиками. В целом, конференцию можно без преувеличения назвать удачной – компания обещала сконцентрироваться исключительно на играх и свое слово сдержала.

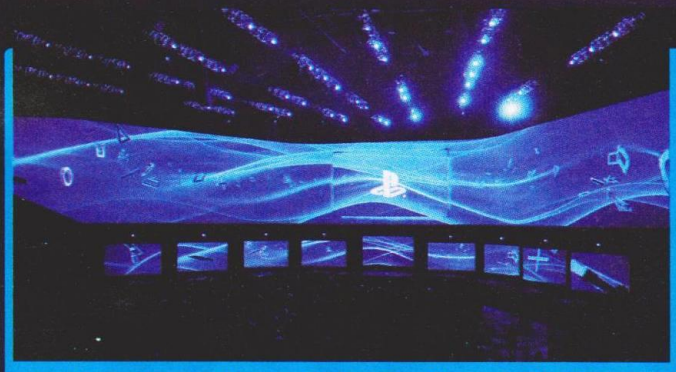


Electronic Arts

У «Электроников» в этом году все прошло, скажем так, неоднозначно. Вроде бы и показали много жирных хитов, но в основном это было либо короткое видео о том, как создавались ранние концепты проекта (Star Wars: Battlefront), либо ролик с обещаниями разработчиков (Mass Effect 4), либо кадры из очень ранних версий (новый Mirror's Edge и следующий проект от Criterion Games). Чем действительно накормили, так это демонстрацией Dragon Age: Inquisition. Для затравки нам показали великолепные пейзажи игры, в то время как девушка на фоне играла на виолончели – атмосфера непередаваемая. Было бы круто, если бы эта девушка входила в комплект какого-нибудь Mega Special Limited издания. Далее нас порадовали минуткой геймплея, в котором квартет героев пытался замочить дракона – это был рафинированный эпик! Как будто этого было мало, ошарашенных игроков решили добить еще одним трейлером Inquisition, на этот раз демонстрирующим ключевых персонажей игры. Ну, и какая же EA без спортивных игр: футбол, баскетбол, волейбол, литрбол, гольф... Надеемся ничего не забыли.

Ubisoft

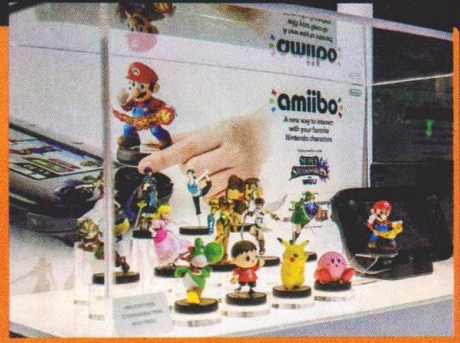
Вышки... Радиовышки, смотровые вышки. Какие там еще виды бывают? Мы всерьез надеялись, что презентация Ubi начнется прыжком ведущей Аиши Тайлер в стог сена, положенный кем-то посреди сцены, но увы... Компания решила удивлять крутыми проектами и у нее это получилось. Сначала нас побаловали кадрами продолжений популярнейших серий Far Cry и Assassin's Creed – приятно, что франшизы заметно эволюционируют, а не топчутся на месте. Далее наступила очередь уже показанных на прошлогодней E3, но от этого не менее ожидаемых, Tom Clancy's The Division и The Crew – игры выглядят настолько конфетно, что возникало желание лизнуть экран. Помнишь Rainbow Six: Patriots? Можешь потихоньку забывать. Издатель немного поменял курс и теперь готовит сетевой шутер под названием Rainbow Six: Siege со спецназовцами, террористами и одной офигевшей от творящегося вокруг заложницей. Как итог, «Юбики» очень удачно отстрелялись на своей конференции и укрепили свои и без того крепкие позиции на игровом рынке. Молодцы.



Sony

Японский гигант начисто забыл о PS Vita и всяких там PlayStation TV. Лидируя в гонке консолей нового поколения, Sony решила не давать форы конкуренту и сконцентрировать все свои силы на играх для PS4. Глядя на список показанных эксклюзивов, мы бы на месте Microsoft начинали нервно кусать пятки – многообещающий The Order: 1886, до жути милый LittleBigPlanet 3, пропитанный атмосферой ужаса Bloodborne от создателей Dark Souls, мрачный Let It Die, The Last of Us с обновленным графоном и на удивление серьезная Uncharted 4. С таким арсеналом эксклюзивов можно и войну выиграть. Сердце забилось еще быстрее, когда на экранах появилась PS4-версия Grand Theft Auto V с улучшенной графикой. А потом оно на мгновение остановилось полностью – «Coming to PlayStation 4, Xbox One & PC». Свершилось! Фанатов серии Ratchet & Clank порадовали забавным трейлером анимационного фильма по мотивам – премьера запланирована на первую половину 2015 года. Sony чувствует себя очень уверенно на первом месте среди платформодержателей и, судя по всему, уступать никому не собирается.

Nintendo



У Nintendo своя атмосфера и аудитория. Огромная армия фанатов, которая спит и видит, как на Wii U и 3DS анонсируют новые игры об усатом водопроводчике, эльфе в зеленом костюме и динозаврике Йоши. Получите, распишитесь. Вот вам очередная Legend of Zelda, Yoshi's Woolly World, редактор уровней Mario Maker и файтинг Super Smash Bros., где можно свести в поединке всех вышеперечисленных зверят. Из интересностей – так называемые фигурки Amiibo, которые умеют взаимодействовать с геймпадом от Wii U. Просто ставишь их на контроллер, и они моментально загружают данные твоего персонажа в игру. Любителей слэшеров и фигуристых дамочек в латексных костюмах порадовали новым трейлером Bayonetta 2, причем владельцев Wii U ждут сразу две игры с сексапильной ведьмочкой в главной роли: порт первой части и, собственно, сиквел. В общем, Nintendo как всегда в своем репертуаре.

Assassin's Creed: Unity

Bienvenue en France! Новая часть ассасинской саги перенесет нас в Париж времен Великой французской революции. На выставке нам показали, как четыре тихони в капюшонах (в игре появится кооператив!) под шумок разъяренной толпы на улице врываются в крепость и режут всем глотки. Обновленный движок (нет, не Unity) рисует восхитительную картинку и без проблем может держать в кадре многотысячную толпу. Игра станет первым Assassin's Creed нового поколения и уже не заглянет на старенькие приставки.

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: 28 октября 2014

Rise of the Tomb Raider

Наша Лара громко плачет, проколола себе пальчик. Ты еще не устал издеваться над героиней в прошлогоднем перезапуске? Тогда хлопай – в следующем году нас ждет сиквел. Судя по тому, что в трейлере нам демонстрируют разговор девушки с психологом, отдых на острове Яматай дался Ларке нелегко. Но она баба сильная – снова берется за ледоруб и айда в пещерку да потемнее. Женщины...

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: Конец 2015

Bloodborne

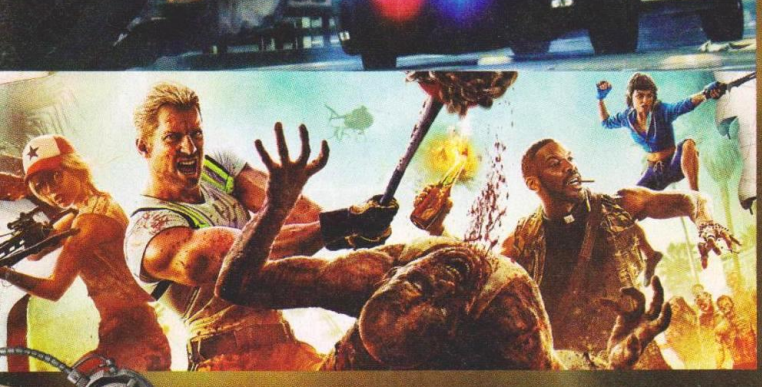
Все еще ненавидишь всей душой серию Dark Souls? Не переживай, она тебя тоже ненавидит, как и ее создатели. И именно эта «нелюбовь» дала жизнь игре под названием Bloodborne, которая является идейным и духовным наследником самого недружелюбного к игроку франчайза. Но только теперь умирать и материться предстоит в абсолютно иных декорациях – викторианских, где все так же царит мрак и безысходность. Такое ощущение, что тут даже шпили готических дворцов помышляют о том, как бы нанизать незадачливого героя на свои острые вершины.

Платформы: PS4
Дата выхода: 2015

Dragon Age: Inquisition

Драконы, демоны, магия, однополые отношения. Это Dragon Age, детка. В Inquisition нам обещают... подожди-подожди... целых 40(!) концовок и 12 персонажей, с которыми можно будет покувыркаться в койке. Ну, еще там огромный открытый мир, обновленная боевая система, умопомрачительная графика, бла-бла-бла... В общем, расчехляй свой меч. Или посох. Новая порция приключений от BioWare уже на подходе.

Платформы: PC, PS3, PS4, Xbox 360, XOne
Дата выхода: 7 октября 2014



Battlefield: Hardline

У Visceral Games в последнее время получаются такие себе хорроры, зато неплохие шутеры (да, Dead Space 3, это мы о тебе). Вот руководство EA и решило спихнуть на ребят очередную «Батлу», теперь уже с полицейскими и грабителями. Выглядит смесь Payday 2, GTA Online и Battlefield очень живенько. Можешь прямо сейчас заходить на официальный сайт игры и подавать заявку на участие в закрытой бете.

Платформы: PC, PS3, PS4, Xbox 360, XOne
Дата выхода: 21 октября 2014

Dead Island 2

Продолжение веселого зомбастика переезжает с тропических островов в Калифорнию. В сиквеле по-прежнему радостно светит солнце, увлеченно плещется море, а гниющие трупы гоняют по живописным пляжам полураздетых накаченных парней и фигуристых девиц. На данный момент о проекте практически ничего неизвестно, а потому мы немного пофантазируем. Во-первых, мы хотим увидеть роликовые коньки в качестве средства передвижения, а во-вторых, Джастина Бибера (который проживает именно в этом штате) в роли финального босса.

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: первый/второй квартал 2015

Sunset Overdrive

Просто безбашенная, яркая, сочная, динамичная пострелушка от Insomniac Games – авторов небезызвестных Resistance и Ratchet & Clank. Игра открыто высмеивает все современные шутеры за их чрезмерную серость, серьезность и однообразность. В Sunset Overdrive все не так. Тут герой бегает и прыгает, как угорелый, катаясь по проводам да перилам попутно отстреливая монстров. Двумя словами – трэш и угар. Внебрачный сын Тони Хоука и Грейсона Ханта найден.

Платформы: XOne
Дата выхода: 28 октября 2014

Doom

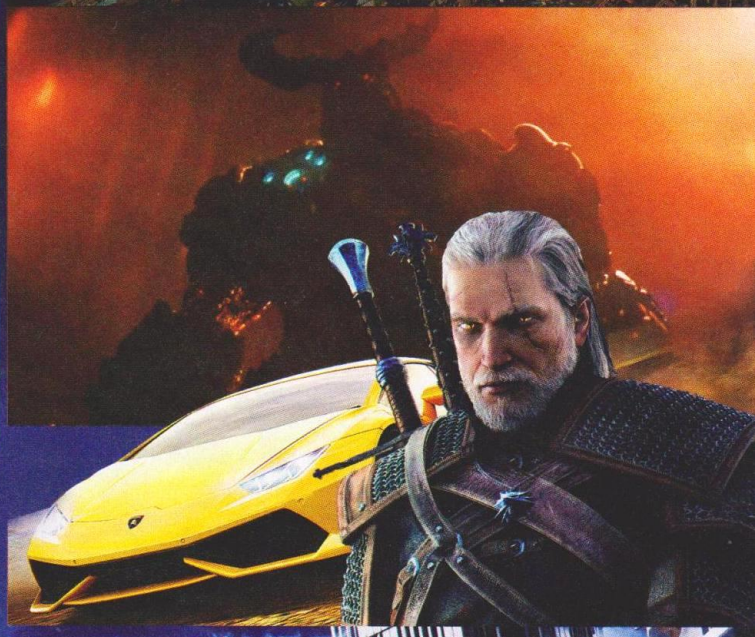
Презентация перезапуска легендарной серии от не менее легендарной студии состоится на фестивале QuakeCon, который пройдет с 17 по 20 июля. Нам же пока продемонстрировали лишь небольшой тизер, в котором показывают аппетитные шашлычные бока кибердемона. Из этого следует, что нам по-прежнему придется гонять адовую нечисть в прямом смысле этого слова. Напомним, поначалу id Software планировала склепать Doom 4, но через несколько лет работы над проектом было принято решение начать его с чистого листа.

Платформы: PC, PS4, XOne

Forza Horizon 2

Пока Need for Speed отдыхает, Forza прогревает шины. Любителям погонять точно будет, чем заняться этой осенью. Вторая часть Horizon привезет с собой сотню красивейших и быстрейших автомобилей, еще более открытый мир, динамическую смену погодных условий и трассы, любоваться которыми можно вечно. Или до тех пор, пока не впишешься в какой-нибудь столб на скорости под 300.

Платформы: Xbox 360, XOne
Дата выхода: 30 сентября 2014



The Witcher 3: Wild Hunt

Приключения седовласого Геральта из Ривии выходят на новый уровень свободы и нелинейности. Территории для пьянства, разгула и отрезания голов разномастным монстрам стало в несколько десятков раз больше, чем в предшествующих частях. При этом карта ничем не ограничена и открыта для исследования с первых минут игры. Квесты стали еще более многоуровневыми, боевка еще более зрелищной и динамичной, а количество полигонов на груди у какой-нибудь среднестатистической русалки увеличилось минимум втрое.

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: 24 февраля 2015

Mirror's Edge

Просто Mirror's Edge, без каких-либо цифр и пафосных приставок в названии. Игра пока в достаточно сыром виде, но уже сейчас способна вызвать аппетит и повысить слюноотделение. Как и слегка обновленная внешность главной героини. Формула осталась прежней – прыжки, паркур, погони. Только теперь нам почаще будут предлагать участвовать в перестрелках и драках, а все действие планируют перенести в огромный открытый мир. Звучит заманчиво.

Платформы: PC, PS4, XOne

Tom Clancy's The Division

Наконец в мире появится игра, где мусорщики и уборщики станут самыми опасными людьми на планете. Ну, если не на планете, то, по крайней мере, в огромном американском мегаполисе, в котором террористы распространили опаснейший вирус с помощью дезнаков в канун грандиозных распродаж. В новом крутейшем трейлере The Division, который разработчики показали на E3, именно уборщики мусора стали главными злодеями. Только ныне они вооружены не метлами, а огнеметами, и ходят в очень стильных противогазах.

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: 2015

Crackdown

Crackdown вернулсо! О, да. Если ты никогда не слышал о серии, то вкратце опишем – большой город, супер-пупер костюм, куча пушек, наземно-воздушного транспорта и много-много веселья. Судя по представленному видео, грядущий перезапуск порадует тем же, только в кубе. За те пару минут, которые крутили трейлер игры, герои успели разнести к чертям страусиным небоскреб и половину города. Эти ребята умеют отрываться по-крупному.

Платформы: XOne
Дата выхода: 2015

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Бедному, избитому, израненному, однорукому и одноглазому герою серии Metal Gear Solid все никак не дадут уйти на заслуженный отдых. В новой серии саги ожидается еще больше драмы, надрывных криков, крови и прочих радостей из мира видеоигр. От мелькания сверкающих ножей в последнем трейлере The Phantom Pain можно ослепнуть, но так и не понять, о чем же будет игра. Какая-то пседвовьетнамская война, авианосцы, нефтедобывающие вышки и драки с затянутыми в латекс женщинами.

Платформы: PS3, PS4, Xbox 360, XOne

Destiny

Bungie все никак не может слезть с костей Halo, хоть и всячески открещивается от этой вселенной. Снова будущее, снова человечеству дают знатного пинка мерзкие ксеносы, и снова враг на орбите родной планеты. Только вот главный нежданный – аналог собственно кольца Halo здесь приходит на помощь жалким человекам с целой армией воинов. Вот это поворот... На самом деле отличий от предыдущего эпохального проекта у нового творения умельцев из Bungie более чем достаточно. Ведь это как-никак исключительно многопользовательский шутер, в котором можно будет завоевывать и отвоевывать обратно целые планеты и колонии!

Платформы: PS3, PS4, Xbox 360, XOne
Дата выхода: 9 сентября 2014

Uncharted 4: A Thief's End

Никаких шуток про мыльное лицо. Трейлер нового Uncharted встречает нас крупным планом физиономии главного героя, и она, стоит отметить, выглядит невероятно четко и детализировано. Графика в игре поражает воображение. Нельзя не заметить и то, что проект помрачнел и сделан на более серьезных щах. В ролике также можно обнаружить небольшой намек на то, что старина Дрейк отправляется в свое последнее путешествие, но нам, почему-то, в это слабо верится.

Платформы: PS4
Дата выхода: 2015

Ori and The Blind Forest

Пожалуй, самый няшный и одновременно трогательный проект, показанный на выставке. Рисованный платформер про странного зверька навевает мысли о работах гениального Хаяо Миядзаки («Унесенные призраками», «Принцесса Мононокэ» и «Ходячий замок»). Главному герою Ори предстоит разгадать тайну умирающего леса. Игра выходит в следующем году, но носовыми платочками можно запасаться уже сейчас.

Платформы: PC, XOne
Дата выхода: 2015

Inside

Возможно, этот маленький проект затерялся бы на фоне гигантских небоскребов игропрома, если бы не известность его родителей – студии Playdead, из-под пера которой в свое время вышла черно-белая Limbo. В Inside появились краски, пусть и достаточно маловыразительные. Маленький мальчик путешествует по антиутопичному миру с роботами и зомби-людьми. Стоит ожидать еще одной мрачной сказки с глубоким подтекстом.

Платформы: PC, PS3, Xbox 360, XOne
Дата выхода: первая половина 2015

Magicka 2

Анонс этой игры вызвал бурю негодований. Нет шквал. Даже скорее цунами. Ведь в дебютном ролике убили кошку. Надеемся, что все это было понарошку, так как мы в редакции все очень любим котеек. Сиквел будет продолжать традиции своей предшественницы. Под нашим контролем по-прежнему находятся самые настоящие гэнгста-маги в глубоко надвинутых капюшонах и безразмерных балахонах, которые раздают люлей всяким монстрам и иже с ними.

Платформы: PC, PS4

Phantom Dust

Женщина в розовом хочет убить Кончиту Вурст, которая сбрила бороду, надела мужскую одежду, но забыла подстричься. И все это во вспышках магии легконаркотических цветов. Вот, собственно, и все, что мы увидели в дебютном трейлере Phantom Dust. Если кто не в курсе, это ремейк одноименного файтинга, вышедшего десять лет назад еще на первом Xbox. Какие выводы мы сделали? Кончита точно выиграет еще как минимум парочку музыкальных конкурсов.

Платформы: XOne

The Crew

Гонка от Ubisoft, как тот перекачанный бодибилдер, не упускает шанса лишний раз поиграть своими мускулами на публику. «Вы только посмотрите, какой у меня гигантский бесшовный мир!». Вот зазнавала... Хотя, если так подумать, имеет на это полное право. Таких огромных пространств в гоночных играх мы еще не видели – от одного побережья США до другого. Что дальше? В сиквеле к нашим ногам бросят целый мир? А в третьей части будут Марс и Венера...

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: 11 ноября 2014

Let It Die

Еще один пропитанный кровью и повышенной жестокостью проект от Гоичи Суды. Бои без правил – слишком мягкое определение того, что происходит на экране. Это скорее чудовищнейшая резня, кровавая баня, где в ход идут абсолютно все колюще-режущие предметы. Сложно также не отметить стилистическую схожесть игры с серией фильмов «Пила». Садисты будут довольны.

Платформы: PS4
Дата выхода: 2015

The Order 1886

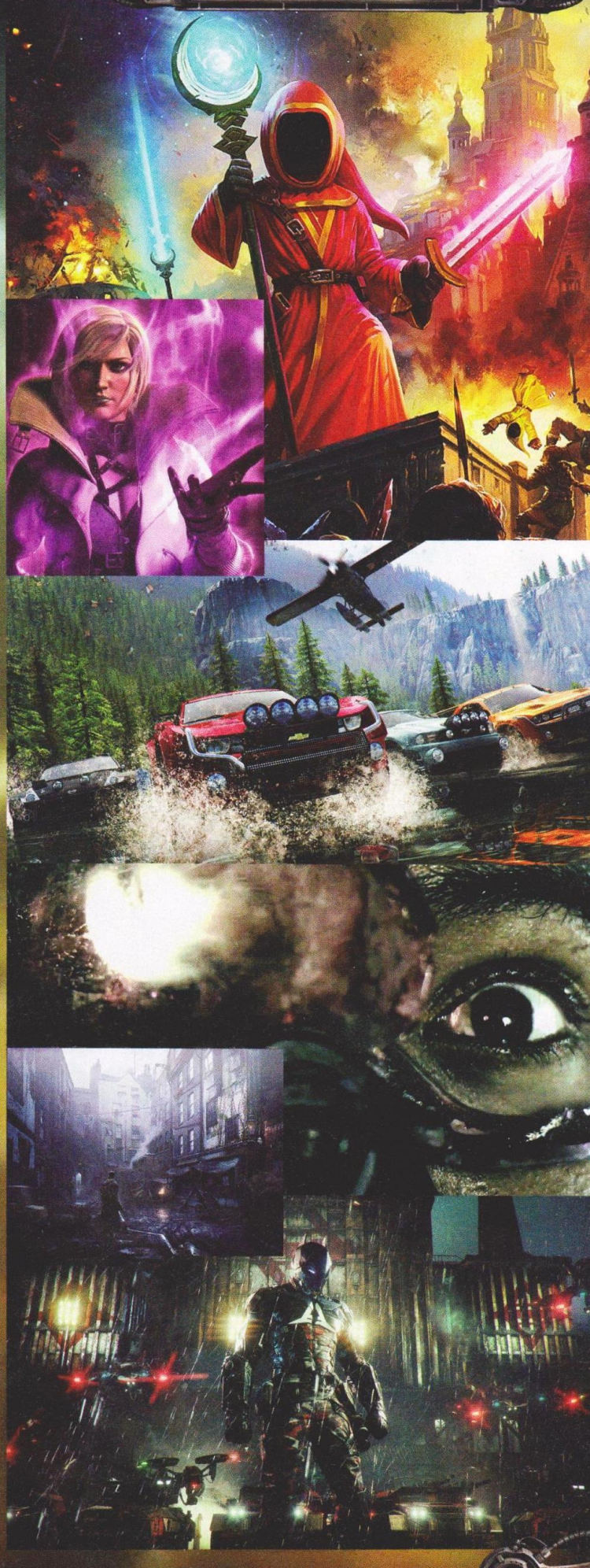
Лондон, мутанты, длиннющие и неудобные мундиры, оружие похожее на кривую кочергу, обилие кинематографичных роликов... Вроде ничего не забыли. Ах да, название всему этому – The Order 1886. Суровые мужчины с усами и бородами и чуть менее суровые женщины (слава богу, без усов) постоянно хмурят брови в невероятно реалистичной и мрачной атмосфере альтернативного 19-го века. В новом геймплейном ролике показали охоту на некое подобие оборотня. Выглядит чертовски очешуенно.

Платформы: PS4
Дата выхода: 20 февраля 2015

Batman: Arkham Knight

На E3 широкой общественности впервые показали игровой процесс нового Бэтса от Rocksteady. То, чем разработчики ласкали нам слух со времен анонса игры, наконец-то было продемонстрировано: большой город, покатушки/пострелушки на Бэтмобиле и немножко мордобоя. Представление внезапно прервала пафосно-философская речь Пугала: «Сколько костей тебе придется сломать? Сколько жизней ты должен уничтожить в погоне за тем, что называешь правосудием? Ты продукт своих страхов: насилия, тьмы и беспомощности». А ты забавный, тебе мы накостыляем последнему.

Платформы: PC, PS4, XOne
Дата выхода: январь 2015



MURDERED
SOUL SUSPECT

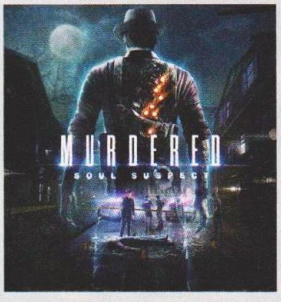
Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Airtight Games

Издатель:
Square Enix

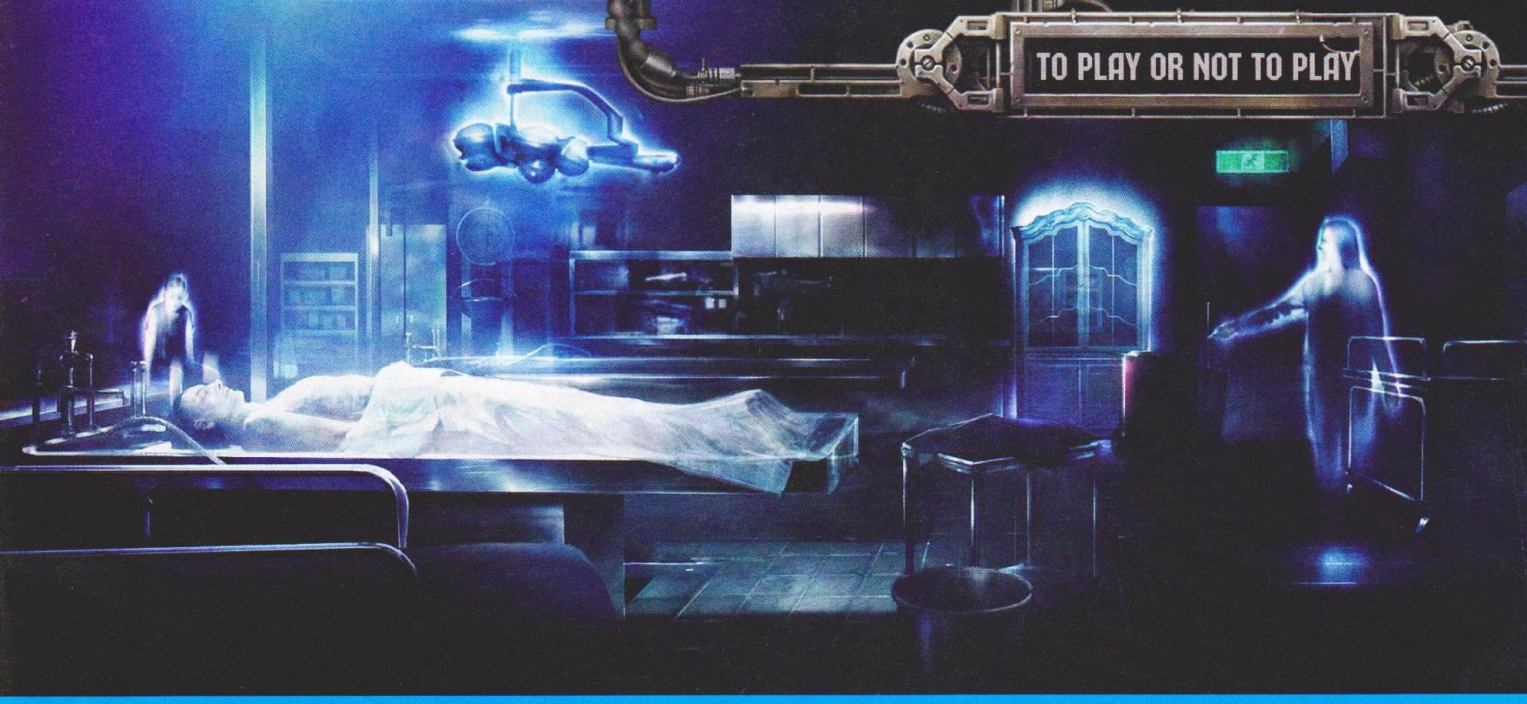
PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Системные требования
Процессор: High-Performance Dual Core CPU
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 3870/ Nvidia GeForce 8800GT
12 ГБ свободного места на диске



ПРИЗРАК ОПЕРА

Наверняка, каждый из нас не раз задумывался о том, что нас ждет после смерти. Веселая такая темка для размышлений. Кто-то верит в рай и преисподнюю, кто-то в перерождение в виде тушканчика или утконоса, а лично я, как самым настоящий оптимист, верю в вечное, бескрайнее и беспросветное НИЧТО. Есть и более интересная теория: с призраками, полтергейстами и неупокоенными душами. В этом направлении попытались покопаться и ребята из Airtight Games в своем детективном триллере Murdered: Soul Suspect. Доставай ножи и вилки – новая порция пищи для размышлений с доставкой на дом прибыла.



Убитый горем

Можно я немного пожалуюсь? Очень мало хороших детективов выходит из-под гигантского конвейера под названием игропром. Что там у нас? Неплохая серия игр о Шерлоке Холмсе от украинской Frogwares да вышедшая три года назад L.A. Noire. Студии Airtight Games очень повезло со своим Murdered – отсутствие конкурентов и изголодавшаяся по захватывающим детективным историям публика – это уже половина успеха. По крайней мере, в финансовом плане. Но что мы делаем, когда в графе «конкуренты» числится лишь невзрачная черточка? Правильно, расслабляемся. При прохождении Soul Suspect постоянно спотыкаешься о мысли «а вот это можно было бы сделать и лучше», «тут явно не хватает разнообразия», «интересно, я выключил утюг?» Проект похож на потребности человека – ему постоянно чего-то не хватает.

Хороший коп – мертвый коп

Почти всегда детективные истории начинаются с убийства, но редко на месте жертвы оказывается главный герой. Игра знакомит нас с протагонистом не при самых благоприятных обстоятельствах. Знакомься, это детектив Ронан, сейчас он летит спиной вниз в направлении асфальта и, скорее всего, приземление для него пройдет не очень гладко. Шмяк... Спасибо, что были с нами, летайте только нашими авиалиниями. Расходимся. А нет, постойте. Кажется, наш крепыш еще не полностью испустил дух и его еще можно спасти. Но что-то мне подсказывает, что парень с пистолетом, приближающийся к телу Ронана, не планирует вызывать скорую помощь. Вместо этого он направляет на него ствол и делает из туловища горе-детектива решето. Расходимся. А нет, постойте. Да вы издеваетесь?!

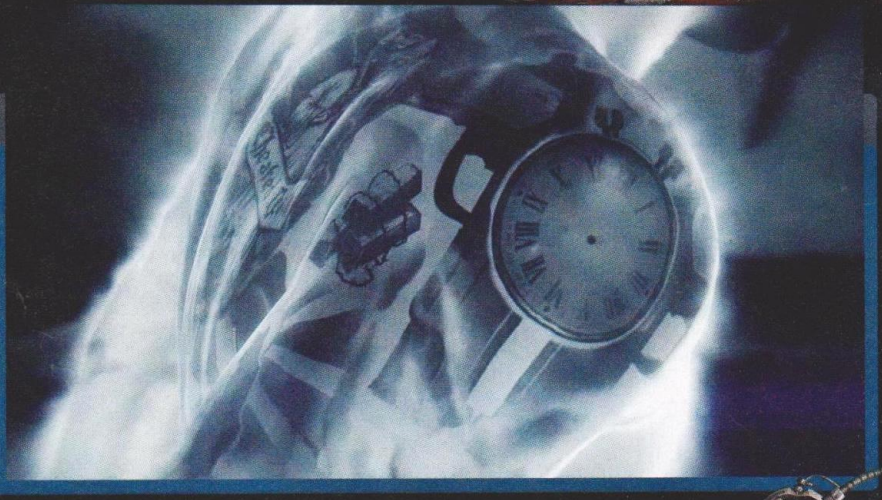
Ничего за душой

В общем, как ты уже догадался, стараниями плохиша с пистолетом играть мы будем за призрака. Отращивать крылышки и отлетать в рай наш герой не спешит – что-то держит его в этом мире. Ему предстоит найти ответ на вопрос, кто и за что выбросил его из окна, после чего всадил обойму в практически бездыханное тело. Кредитов Ронан вроде бы как не набирал, на форумах и в соцсетях никого особо не троллил. Кому же он мог так сильно насолить, чтобы аж вот так? Тут без хорошего детектива не обойтись, благо далеко ходить не надо.

Вот только в оболочке привидения особо не «пошерлокхолмсиш» – никто тебя не видит и не слышит, а потому о привычных опросах свидетелей можно забыть. Но у бестелесной формы есть и свои плюсы. Можно вселяться в людей, читать их глупые мыслишки и даже подталкивать их к определенным воспоминаниям. Ходить сквозь все подряд аки Каспер не дают – видите ли, все дома в Салеме (а именно в нем происходят все события игры) посвящены. Зато пробравшись внутрь здания, можно практически беспре-

Нательная живопись

Важной деталью при создании внешнего вида героя стали его многочисленные татуировки. Авторам игры было важно, чтобы лишь взглянув на Ронана, каждый мог бы что-то отметить об этом человеке. Дело в том, что отец нашего героя – бандит. Он отмечал каждое свое преступление новой татуировкой. Сынок, судя по всему, эту вредную привычку у папаши с успехом перенял. Наколотая на руке машина напоминает ему об угоне автомобиля, обмотанные проволокой золотые слитки – о неудачном ограблении, две розы – о первой любви. Вся биография как на ладони.



Крепкие орешки

Играя в Murdered: Soul Suspect, создается стойкое ощущение, что идею проекта его авторы ~~скоммуниздили~~ черпали с фильма «Привидение». На самом деле все немного иначе. Как признался идеолог игры Йосуке Шиокава (Yosuke Shiokawa), идея Murdered пришла к нему, когда он пересматривал «Крепкого орешка». Внезапно Йосуке осенила гениальная мысль – «А что если бы Джон Маклейн умер? Что, если бы его убили? Неужели бы он сдался так просто? Черта с два – даже после смерти он бы спасал заложников и свою жену».

пятственно просачиваться сквозь стены и предметы интерьера. Murdered: Soul Suspect – единственная игра, в которой проваливание сквозь текстурки не вызывает гнев и ненависть к разработчикам.

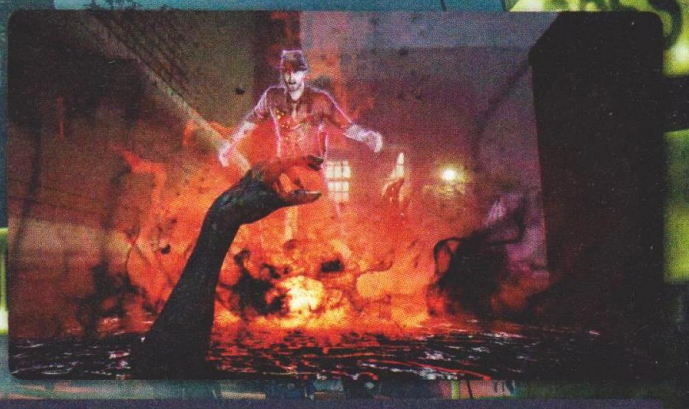
Деструктивный метод

Детектив – он и после смерти детектив. Неудивительно, что в основном проект пытается нас развлекать поиском и анализом улик. Хотя получается у него это, скажем так, не ахти. О, разбитое стекло – значит тут разбили стекло. Посмотреть запись в дневнике – стекло было разбито. Причем «улики» разбросаны так, что не заметить их может лишь больной косоглазием слепой крот после пьянки. Собрав все улики, нужно сделать окончательный вывод. Дабы не спойлерить, приведу пример из жизни. Что напоминает вам о повешении: фигурка фламинго, шариковая ручка, лимон или веревка? Конечно же, лимон! Хотя, может ручка все же...

Главная проблема Murdered – она не делает вызов игроку. Вместо этого она тыкает его носом в правильный ответ. Если в том же L.A. Noire можно было полчаса осматривать место преступления, а потом завалить все дело одной неверной репликой, то тут ты просто клацаешь по находящимся прямо перед носом предметам и складываешь несколько очевидных звеньев в единую цепь: спичка – дрова – костер. Элементарно, Ватсон.

Охота за призраком

Помимо поиска, разнюхивания и анализа, есть в Soul Suspect и элементы стелса. От кого прятаться бестелесному призраку-невидимке? Оказывается, есть от кого. В призрачный мир время от времени заглядывают злые демоны, которые не прочь поживиться вкусненькими привидениями. Этих товарищей можно либо обойти стороной, либо перебить поодиночке путем нехитрых QTE, незаметно подкравшись сзади. Surprise, Motherfucker! Если же тварюка тебя заметит, то придется сверкать про-



Летать не вредно

Еще на первых этапах разработки Airtight Games хотели поместить историю в Бостон и наградить героя способностью свободно парить над городом. Игра при этом представляла собой некую смесь action/RPG с файтингом в открытом мире. Но от этой идеи вскоре пришлось отказаться, так как в таком случае терялась замкнутость, камерность и фирменная атмосфера страха. Игрок не должен был испытывать в подобном проекте полную свободу перемещения и чувство всевластия – мир, в который идеально впишутся призраки и демоны, должен быть ограниченным, чтобы вызывать чувство дискомфорта. С чем с чем, а с этой задачей игроделы справились на ура.

зрачными пятками к направлению ближайших облачков, чтобы спрятаться в них. Что-то типа: «Проваливай, я в домике!»

В общем, и тут обошлось без особого челленджа – за всю игру ни единому демону так ни разу и не удалось меня убить. И да, это вовсе не потому, что герой уже помер. «А как же другие виды врагов?» – спросишь ты. А никак. Нет их. Но не будем о грустном. Есть в Murdered и много приятных ништячков, способных спровоцировать выброс эндорфинов в кровь. К примеру, в Салеме шастают и другие полупрозрачные бедолаги, застрявшие между мирами. Некоторые из них не шибко сговорчивые, но есть и такие, которые не постесняются попросить у Ронана помощи. Кто еще сможет помочь девушке-призраку узнать, как именно она погибла, если не призрачный детектив? Такие небольшие «сайдики» приятно согревают душу, вот только их, к сожалению, очень мало. Раз, два, три, четыре и обчелся. Да, что-то не получается у меня не о грустном...

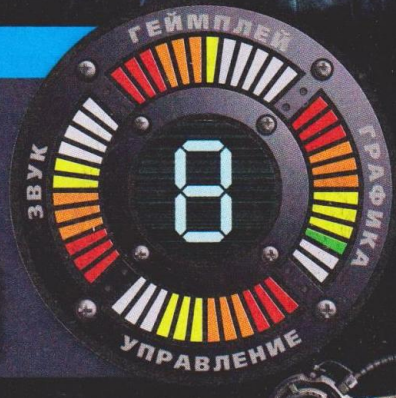
Дефективная история

После такого количества недостатков обычно на игры ставят печать «проходим мимо» или «осторожно, концентрация бездарности зашкаливает». Но наш пациент не так-то прост, никакие печати его не берут – он прозрачен. А если серьезно, давненько я так не залипал за игрой благодаря исключительно сюжетной части. И пусть геймплей давно скис, детективная история с привкусом мистицизма держит тебя мертвой хваткой. Murdered: Soul Suspect хочется пройти до самого конца, дабы воочию лицезреть развязку. Если кто и выкладывался на полную силу при зачатии игры, так это ее сценаристы – остальные, видимо, или бессовестно симулировали или стеснительно стояли в сторонке.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Так жив или мертв наш сегодняшний пациент? Если брать во внимание тематику игры, то этот вопрос звучит особенно символично. Murdered: Soul Suspect – призрак, который мечется между миром живых и миром мертвых. Геймплей второсортен, а с детективной составляющей справится даже годовалый младенец, но в то же время история не дает игре скатиться в пучину провала и забытья. Soul Suspect больше про «посмотреть», чем про «поиграть». Если тебя это не останавливает, то вперед.



Divinity: Original Sin

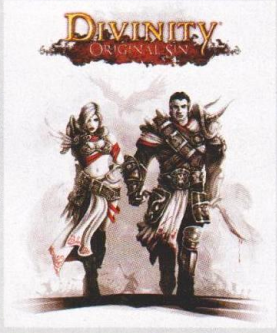
PC

Жанр:
RPG

Разработчик:
Larian Studios

Издатель:
Larian Studios

Системные требования:
Процессор: Intel Core2 Duo E6600
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: HD Intel Graphics 4000/ NVIDIA GeForce 8800 GT/ ATI Radeon HD 4850
10 ГБ свободного места



ПАРА НОРМАЛЬНЫХ

Каким же долгим и мучительным может быть ожидание. Мне уже порядком надоело вновь и вновь разочаровываться, когда разработчики в очередной раз заявляют, что релиз Divinity: Original Sin не опять, а снова переносится на «когда-нибудь потом». Зато какое счастье и эйфория накатывает после того, как объект ожидания наконец-то попадает в твои руки. Ну, или в крайнем случае на магнитную поверхность жесткого диска.

Не забытое старое

В свои годы Divine Divinity тронула сердца многих геймеров и без спросу поселилась в них навсегда. Ведь ей удалось приятно освежить жанр ролевых игр, составив серьезную конкуренцию даже самой Diablo. Последующие части местами хоть и вызывали вопросы, но, тем не менее, отрадно удивляли и радовали поклонников. Казалось бы, такой успех сложно будет повторить и превзойти, но видимо у ребят из Larian Studios вместо ног нехилые джамперы, ибо парни лихо скакнули выше головы. Original Sin не только сохранила дух легендарной серии, но и не забыла прямо через рот вдохнуть в нее нечто, невиданное ранее.

Мы с Тамарой ходим с тарой

Отныне под твоим управлением не один, а целых два героя. В кооперативе ты и твой друг, а может и обычный проходимец, должны решать задачи на равных. Если же кто-то тянет одеяло на себя, либо, наоборот, отлынивает от своей части работы, то вы всегда можете повздорить в процессе диалога и даже начистить друг другу репы. На первых этапах разработчики заявляли, что Original Sin создана для тех, кто всегда мечтал побродить в RPG со своей девушкой, но потом они вдруг вспомнили, что последняя есть далеко не у каждого и решили просто предоставить выбор из разных персонажей, в зависимости от рода их деятельности. Однако ты и вправду можешь завести любовные шуры-муры со своим союзником – амурное развитие сюжета никто не отменял.

Один грех на двоих

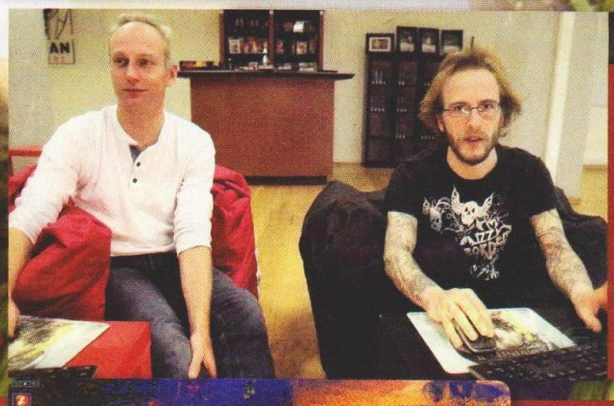
В Original Sin равноправие в почете, поэтому на развитие сюжета одинаково влияют оба персонажа. Игра учитывает мнения обоих, соответственно, нужно приходить к общему согласию. Если же дискуссия не даст своих плодов, то полемистов рассудит строгий, но справедливый искусственный интеллект. Впрочем, не жди, что решение будет принято за вас. Просто игра сопоставит ваши с товарищем уровни и особенности персонажей, чтобы помочь найти общий язык. Ну, а если тебе уж совсем надоест твой напарник, то вы всегда можете разойтись по разным берегам – поделили задания и разбрелись по территории. Коль и это не вариант, то можно сыграть и соло. Но не думай, что это спасет тебя от споров и головняка – в игре и без того хватает дерзких и нервных неписей, которые так и норовят вывести из себя.

Прокачай свой интеллект

Чертовски приятно, что в новинке сохранились все прелести и фичи старой доброй Divinity. Ты все так же можешь прокачивать свои ненаглядные скилы, разбрасывать очки, вести диалоги, собирать предметы, экспериментировать с магией, развивать своего персонажа и так далее. В Original Sin решает не только прокачка героя, но и умственные способности

Музыкальная пауза

Музыка в Original Sin – отдельный разговор. Над аудиосопровождением корпел сам Кирилл Покровский – экс-клавишник легендарных групп «Ария» и «Мастер». Без этого человека, вполне возможно, не было бы и половины той непередаваемой атмосферы сказочного мира, которая есть в новой Divinity.



Идея на миллион

Для сбора средств на разработку Divinity: Original Sin бельгийские игроделы прибегли к Kickstarter. Силами и кошельками игроков со всего мира удалось собрать около 950 тыс. долларов, но благодаря параллельным сборам на своем сайте Larian Studios все же удалось преодолеть рубеж в 1 млн. мертвых президентов. Вот она, истинная причина постоянных отсрочек релиза – разработчики, видимо, ушли в запой.

самого игрока. Репку приходится чесать часто – во время боя всегда нужно обдумывать ходы наперед. И даже тот факт, что в игре два активных персонажа, нисколько не упрощает задачу. Оба игрока чередуют свои ходы и обязательно должны сотрудничать, ибо разлад в отношениях всегда сказывается на итоге битвы. К слову, чем труднее задания, тем приятнее их решать.

Природный инстинкт

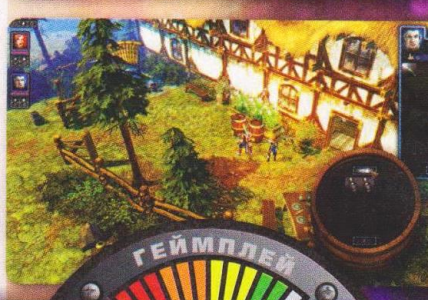
Мелкие приятности, которые разработчики с любовью упаковали в комплект с игрой, можно перечислять бесконечно. Взять, к примеру, общение с животными. Да-да, ты не очитался. Вот заколебал тебя собеседник, ты взял и пошел с животинушкой какой-нибудь по душам поговорил. Они в благодарность даже задание тебе могут подкинуть. Интересно, какие таблетки гениальности принимает Свен Винке – директор Larian Studios.

Чтобы скучно не жилось, в наше распоряжение даже природные стихии подогнали. Теперь ты можешь ну о-о-очень смачно шандарахнуть соперника электричеством, если тот во время боя имел глупость ступить в реку. Учти, не только ты можешь использовать воду, чтобы стать более огнеупоротым... то есть, огнеупорным. Твои соперники тоже не лыком шиты, и звать на помощь природу-матушку не стесняются. В общем, придется интенсивно подключать фантазию, физику и прочую биологию.

Годы идут, а ты все не стареешь!

Хоть сюжет и разворачивается задолго до событий первой Divinity, а сама игра младше ее на десять с тележкой лет, не мудрено, что она так близка и одновременно так далека от оригинала. Все вокруг дышит, сопит и пахнет духом серии: сказочный Ривеллон все так же поражает своими яркими красками и завораживающими ландшафтами. Так и хочется бродить по окрестностям и любоваться красотами виртуального мира. Заметно, что Larian Studios долго думали над визуализацией каждой мелочи – даже самые незначительные сражения оставляют следы в окружении. Ах да, юмора в игре совсем не убавилось – следить за диалогами стоит не только ради сюжета, но и для того, чтобы от души посмеяться.

Дарья Бережнева



Вердикт

Практически идеальный образец RPG старой школы. Игроделы создали удивительный мир, который хочется исследовать вдоль, поперек, вглубь и вширь. Эта игра не о том, как герой заходит в подземелье и перебивает две сотни пауков и три сотни летучих мышей – любителям динамичного рубилова стоит подыскать что-то другое. Divinity: Original Sin про погружение в сказочную атмосферу интерактивного мира, слаженную взаимосвязь между отыгрышем роли и твоим выбором.

ПОКОЙНОЙ НОЧИ, МАЛЫШИ

Детство – отличная пора. Счастливые мгновения прошлого, которые, увы, не задерживаются в памяти. Чудные времена, когда было достаточно заплакать, чтобы получить сладкий леденец и фигурку Бэтмена в придачу, а потом заплакать вновь, чтобы тебе сменили подгузники и вытащили из горла голову фигурки Бэтмена, которую ты спутал со сладким леденцом. В принципе, такого стиля жизни можно придерживаться и сейчас: можно заплакать, чтобы дали диплом, заплакать, чтобы взяли на работу, и зарыдать, крича «Свободная касса!» в Макдональдсе, когда дома в рамке висит диплом филолога. Реальность – страшнее любого ужастика.

among the SLEEP

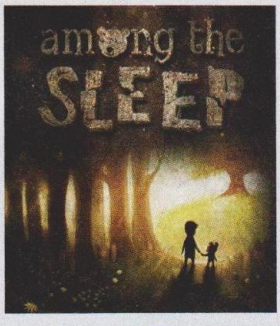
PC | PS4

Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Krillbite Studio

Издатель:
Krillbite Studio

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
2 ГБ свободного места на диске



Детская неожиданность

Инди-хорроры сейчас не то чтобы на волне популярности, они уже сами стали этой волной, которая с каждым выходом нового ужастика становится все больше и больше. Она превращается в огромное цунами, которое уже вовсю несется к берегам next-gen консолей, угрожая накрыть всех геймпадодержащих, чтобы отправить их на дно океана страха, где навечно поселились скримеры, бородатые женщино-мужчины из Австрии и заставка телекомпании ВИД. Вышедший не только на ПК, но и на PS4 Among the Sleep, можно с уверенностью назвать одним из первых предвестников этого тотального пришествия независимых ужастиков на next-gen. Появившиеся недавно на консолях нового поколения Daylight и Outlast – также бесспорное тому доказательство, доктор Ватсон.

Страшно не по-детски

Готовь подгузники! Данный совет подходит к Among the Sleep буквально во всех смыслах, ведь очевидный факт буквально стоит рядом и кричит об этом игроку на ухо: «Мы играем за ребенка!» Да, очевидность, ты права. Мы играем за маленькую деточку в таком возрасте, в котором еще даже под стол пешком не ходят, – только под себя. Все верно, в главной роли – карапуз, для которого тумбочка высотой с метр – настоящий небоскреб, последние этажи которого не видны за облаками. Двухлетнее дитя еще не знает, что – плохо, а что – хорошо. Оно еще даже в Доту не играет. Вот он, отличный пример того, как разработчики могут создать нестандартного персонажа, не используя капюшон, маску или повязку. И не брея его на лысо.

Ребенок без пеленок

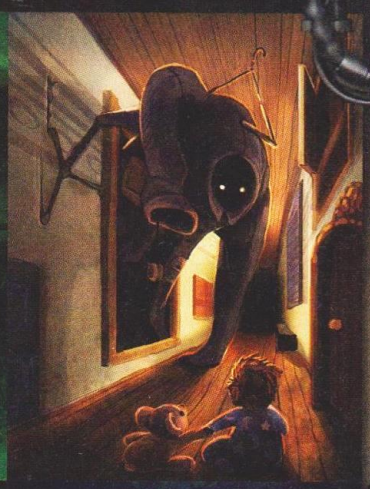
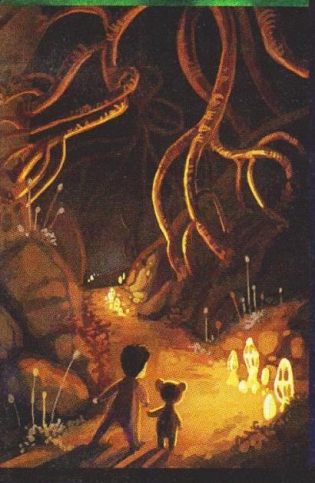
И вот однажды ночью наш карапуз просыпается не от того, что сходил совсем не пешком и отнюдь не под стол, а потому, что какая-то паранормальная сила перекинула его детскую кроватку и украла любимого плюшевого мишку. И этот ребенок, вместо того, чтобы лежать и рыдать, как и положено спиногрызам его возраста, смело встает на все 4 конечности и отправляется из своей уютной комнатки навстречу поискам педобира... ой, тедди бира.

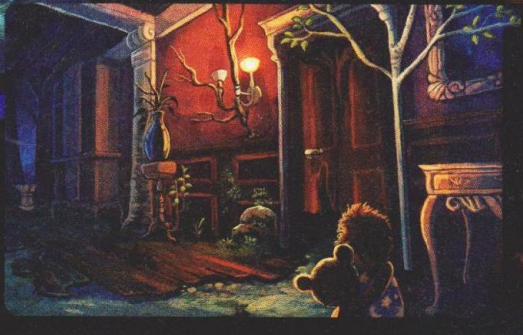
Ну и, естественно, во время игры через заднюю дверь твоего дома рабочие не раз выбросят во двор стройматериалы разных объемов. Если ты, конечно, понимаешь, о чем это я. На протяжении всей Among the Sleep игрок постоянно балансирует на узкой, шаткой и прогнившей доске реальности, то и дело падая в бушующий поток темных вод мрачной фантасмагории, стремительное течение которой быстро уносит далеко от берегов рационального объяснения и человеческого понимания... Черт, в который раз уже забываю написать себе напоминалку не употреблять ничего галлюциногенного перед написанием статьи...

Детский час

Визуальная составляющая Among the Sleep отлично вписывается в общий стиль и ауру проекта. Музыка подобрана отлично, атмосфера на уровне верхних ее слоев – накаленная обстановка заставляет сердце замирать в один миг, а уже в следующий – биться с бешеной скоростью. Глаза тем временем непрерывно сверлят монитор и при этом немного косятся, потому что в момент, когда выпрыгнул скример, они смотрели немного в бок. Теперь они будут смотреть туда всегда...

Совет: когда играешь в хорроры, всегда смотри прямо в экран, иначе косоглазие тебе обеспечено. Не повторяй моих ошибок. Затрагивать сюжет не стану, скажу лишь, что с целью приятно пощекотать мозжечок игрока он справляется на все сто.



История также имеет и двойное дно – скрытый смысл, потерявшийся между строк программного кода. Смотри в оба, включай мозг и тогда понять, что же этим всем хотели сказать разработчики, не составит особого труда.

Игра на вырост

Рост и возраст нашего маленького героя дал неплохую возможность разыграться воображению разработчиков и позволил их таланту привнести в геймплей необычные фишки и элементы, напоминающие этакий «грудничковый паркурный стелс». Малюсенький главгер может уползать под кровати, столы, прятаться в шкафчиках и взбираться на высокие тумбочки по их выдвижным отделам. По стенам бегать не дают, так же, как и залазить на небоскребы, перепрыгивать с крыши на крышу и открывать новые территории, забираясь на башни. Черт, этот Assassin's Creed обеспечил мне психологическую травму...

Окружение интерактивно, его можно и нужно использовать в процессе игры. Не дотягиваешься до дверной ручки, коротышка? Есть два выхода: начинать принимать «Растишку» три раза в день либо брать маленькими щуплыми ручками ближайший стул, подносить к двери и, взобравшись на него, совершать чудный ритуал открывания очередной двери на своем жизненном пути.

Валентин Шукайло

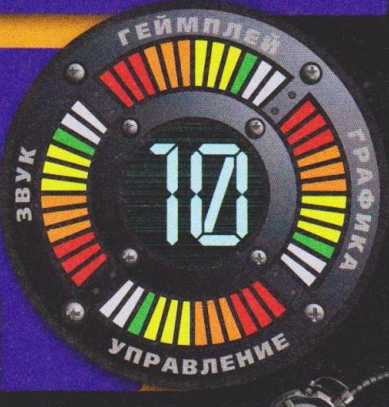
ТОП ИГР про детей в главной роли

Если прохождение Among the Sleep пришлось тебе по вкусу, и душа требует еще детей (не такие уж они и вкусные, знаешь ли), тогда рекомендуем ознакомиться с проектами, название которых ты можешь отыскать своим взглядом где-то рядом с этим текстом. Не забудь надеть подгузники и взять соску. И кашку срыгни на дорожку.

- Baby Blues
- Out of Darkness
- Lucius

Вердикт

Нестандартный инди-хоррор, который заставил всех поверить в свой успех еще задолго до своего выхода. Интересный сюжет, до жути атмосферный геймплей, нешаблонный главгерой, а также возможность ощутить прилив адреналина и отлив содержимого желудка сделали свое дело – отправили проект далеко-далеко от краев ущелья разочарования. Продолжительность, правда, можно было бы и на подольше растянуть, а то уж совсем мало дают поползать на карачках, но это простительно. Мы просто уверены в том, что благодаря Among the Sleep, товарищ Слава придет к ее разработчикам с толстым кожаным кошельком и подтолкнет их зеленой бумажкой к созданию чего-то нового и еще более крутого.



ТРОПИЧЕСКИЙ КРАЙ

TROPICO 5

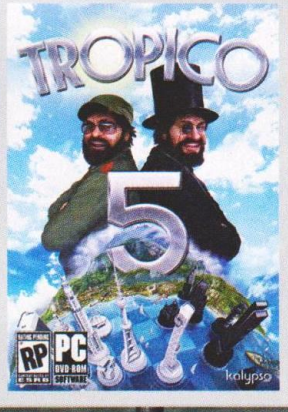
PC | PS4 | XOne

Жанр:
strategy, simulator

Разработчик:
Haemimont Games

Издатель:
Kalypso Media

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce 400/AMD Radeon HD 4000/Intel HD 4000
4 ГБ свободного места на диске



Tropico – серия добротных гадо... прости, градосимуляторов, позволяющая влезть в шкуру Эль Президенте – диктатора маленькой банановой республики где-то на Карибах. Тебе достается безраздельная власть и бородатое лицо бывалого головореза в темных очках. В таком образе почему-то так и тянет насаждать свою волю, душить протесты кованым сапогом и всячески доминировать. Короче, быть полным главнюком.

Островной инстинкт

Для тех, кто не знаком с серией, вкратце обрисую. Перед нами градостроительный сим, экономическая стратегия, в которой на вверенной территории тебе нужно вести хозяйство и сводить дебет с кредитом. Строй и совершенствуй инфраструктуру, развивай флот и торговлю, промышленность и агрокомплекс, лечи, корми и образовывай аборигенов. Ну и попутно набивай себе карманы золотишком... Короче, все как в жизни. Главное – следить, чтобы настроения простого и вечно недовольного люда не накалялись до опасной революционной отметки, иначе кресло под твоим мягким местом может опасно зашататься.

Ты – все тот же Эль Президенте, властный мужик, смахивающий то ли на Фиделя Кастро, то ли на Че Гевару, то ли на главного героя фильма «Диктатор». Правда, нашего Президенте можно, как куклу, переодевать и всячески прихорашивать возле зеркала (привет, Sims), так что тут уж на твой вкус. Линию поведения ты тоже выбираешь сам, в зависимости от личных предпочтений и кровожадности. Захочешь – будешь последовательно развивать островок, стараясь угодить жителям, обеспечив их нужным количеством килокалорий и прочими благами. Ну а если на других тебе плевать оптом и в розницу, то можешь смело бесчинствовать, петрушить бюджет, а всех несогласных раскатывать танками по земле, пока ополчение не превратится в мясной фарш.

Недальние родственники

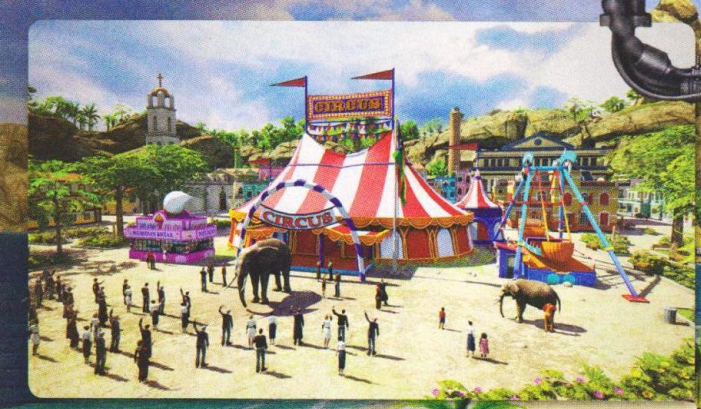
1. SimCity
2. Anno
3. Banished
4. The Settlers
5. Caesar

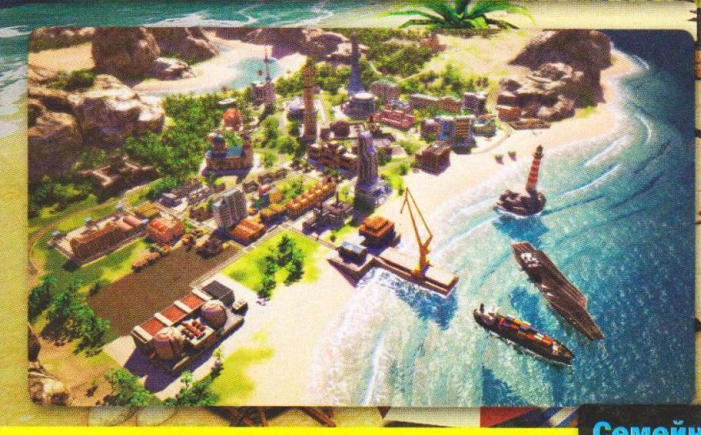
Времена меняются

Пожалуй, самым примечательным, хоть и не слишком хорошо организованным новшеством Tropico 5 стала смена времен, немного напоминающая Civilization. Тебе приходится стартовать в роли наместника британской Короны, поставленного править островной колонией Тропико. Хотя слово «править» – это слишком громко сказано. Ты скорее будешь постоянно пытаться вытянуть вверх экономические показатели, и тем самым продлить срок своих полномочий, имея на руках ограничение на постройку продвинутых зданий и развитие технологий. К тому же, для удержания своего зада во властном кабинете, придется выполнять разные монаршие прихоти, о которых тебе будет любезно сообщать лорд какой-то-там. В эту эпоху на Тропико никто не бунтует и никто не навязывает свою дипломатию извне. Тишь да гладь колониальной викторианской эпохи.

Эпохально

Далее твое маленькое государство вступает в военное XX столетие и обретает независимость. Теперь можно развивать промышленность и социальную сферу, а также потихоньку учиться нехитрому искусству террора и запугивания населения. На арене появляются союзные и вражеские державы, с которыми приходится считаться и договариваться. После двух кровавых мировых войн начинается эпоха холодной. Это выражается в смене геополитической расстановки, а также в открытии новых возможностей для





совершенствования острова. Далее следует современность, в которой перемены происходят приблизительно в том же ключе. Огорчает, что этот галоп по эпохам выглядит натужно и чужеродно, будто остров каждый раз начинает новый виток развития по отмашке, а не благодаря твоим последовательным и продуманным действиям.

Ne gusto

Немного подпортил впечатление от новой части, как это ни странно, чересчур забористый пиар: болгарские разработчики успели наобещать игрокам революционные перемены и невиданные доселе повороты. На деле же геймерам пришлось подзакатать губу потуже. Оказалось, что с предыдущей части франшизы поменялось не так уж и много, причем далеко не все в лучшую сторону.

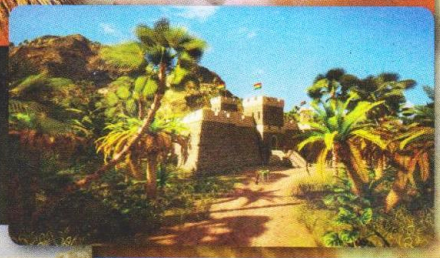
В пятой игре хоть и появились новые здания и супер-пупер обновление графики, но игра лишилась многих хороших моментов, несколько растеряв прежнее очарование. Всякие нюансы экономики, типа зарплат и благосостояния, стали весьма размытыми и условными, упразднилось само понятие министерств и министров, профиль жителей сузился до двух показателей, избавившись от таких важных штуковин, как личные предпочтения, навыки и пр. Из государства, где можно насаждать диктатуру и полицейский режим, исчезли тюрьмы, в которые можно было садить неугодных. Ну, и самое важное – теперь

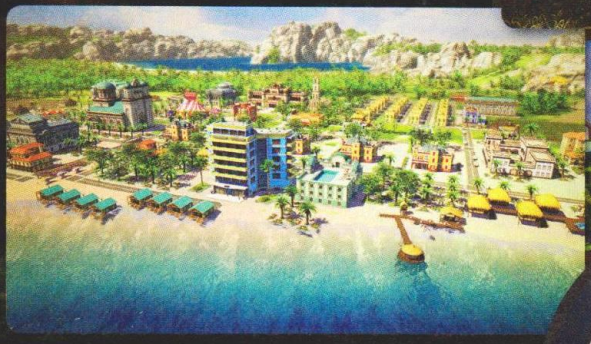
Семейный подряд

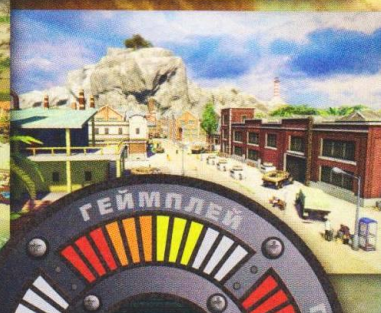
Семья – это святое. Такую нехитрую истину знал даже один очень известный любитель золотых батонов. Болгарские разработчики ее тоже знают, поэтому на всех ключевых постах тебе дадут возможность расставить своих многочисленных любимых родственничков. Развивай династию и преврати ее в правящий тоталитарный клан. Только потом не удивляйся, если однажды под твоим дворцом загорятся шины недовольных островитян.

последствия действий Эль Президенте предсказуемы не больше, чем логика твоей девушки – порой спокойный островной день на ровном месте оборачивается переворотом и реками крови.

Александра [divinale] Дивина







Вердикт

Пятая Tropico получилась более-менее. Хотя, скорее всего, все-таки «менее». Постоянное навязчивое ощущение дежа вю не покидает почти всю игру. Зато в самый нужный момент, когда ты занимаешься тонким искусством управления государства, оказывается, что самые удачные решения из прошлой части канули в никуда.

ЧТО-ТО В ЛЕСУ СДОХЛО

THE FOREST

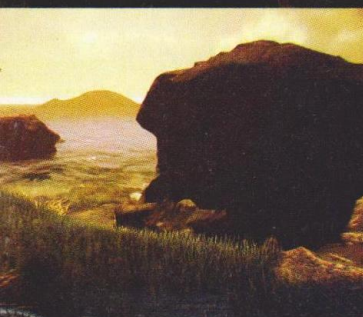
PC

Жанр:
Survival Horror

Разработчик:
Endnight Games

Издатель:
Endnight Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видеокарта: NVIDIA GeForce 8800GT
5 ГБ свободного места



Недавно я прочитал, что, мол, жанр survival horror изжил себя. И, если честно, негодую по этому поводу до сих пор. Каким макаром он мог себя изжить, если вот только намедни вышли такие замечательные страшилки, как Outlast и Amnesia, а уже совсем скоро вылупится The Evil Within. А тут еще и Endnight Games выпустили в свет... точнее в тень свой плод трудов под названием The Forest, который не преминул зайти ко мне в гости и остаться на целую ночь. Стоит ли говорить, что мне было не до сна в тот день?

Привет, обед. Я людоед

В The Forest нет зомби и мутантов. Зеленых человечков, недавно оккупировавших Крым, тоже нет. Угроза тут исходит от кровожадных и жестоких каннибалов, которым перспектива остаться без завтрака совсем не улыбается. Людоеды, впрочем, не такие уж и дикие, как можно было бы подумать, – у них есть свои обычаи, семьи и взгляды на жизнь. Вот только нас они все равно хотят видеть покрытыми золотистой корочкой и с шампуром в интимном месте. «Где мы и как сюда попали вообще?» – наверное, спросишь ты. Или не спросишь, если жизнь бок о бок с людоедами для тебя в порядке вещей. А оказались мы на необитаемом острове вследствие авиакатастрофы. Типичная завязка в стиле какого-нибудь The Lost.

Островная диета

Помимо выживания и игр в кошки-мышки с туземцами главному герою нужно время от времени кушать и отдыхать. Мне, кстати, тоже, но нашего главного редактора это почему-то не волнует... Протагонист ничем не брезгует, а потому его рацион составляют, как шоколадные батончики, которые чудом остались невредимыми после крушения самолета, так и местная флора-фауна. Впрочем, зверюшек перед употреблением все же желательно приготовить, а для этого нужен костер. Так как топор нам любезно выдают в самом начале, остается только добыть древесину. Пока все просто.

Кушать подано

После крушения у нас осталась книжечка по выживанию «для чайников». В ней описано буквально все: от различий во внешнем виде между ядовитыми и съедобными ягодами до инструкции по строительству собственного дома. От этой книженции и пляшем. Выбираем то, что хотим соорудить в данный момент – а сейчас мы хотим соорудить костер, – отмечаем подходящее место и идем работать лесорубом. Собрав необходимое количество древесины, возвращаемся и строим своего рода «кухню». Добывать огонь трением не требуется, так как у протагониста есть зажигалка с бесконечным запасом топлива – незаменимая вещь для любого Робинзона. Как только костер начинает пылать, сразу же кладем туда будущий обед. Пища, к слову, готовится быстро, поэтому далеко отходить не стоит, иначе потом можно будет обнаружить вместо зажаренного аппетитного мясца бесполезный уголек.

Срубить дерево, построить дом, съесть сына

Отправив голод в нокаут, приступаем к сооружению шатра, который первое время будет служить нам местом для ночлега. Действуем по такой же схеме, как и в случае с костром: ставим отметку в нужном месте, идем валить лес и оглядываемся по сторонам, дабы никто случаем не завалил нас. Правда, тут есть некоторые отличия. К примеру, теперь нам нужны массивные деревянные блоки, а не хрупкие палочки, поэтому рубить приходится большие деревья. Вредить природе, кстати, здесь немного даже неохота – благодаря движку Unity 4, окружение в The Forest выглядит весьма реалистично.

От одного удара огромное древо не завалишь, поэтому рубим ствол долго и усердно, наблюдая при этом красиво разлетающиеся во все стороны щепки.

О гурманах

Каннибалы в этой игре не обделены разумом, как во многих других играх. Охота на людей отнюдь не делает их злодеями – главным антагонистом выступает скорее голод, заставляющий аборигенов идти на такие ужасающие поступки. Местные жители даже заботятся друг о друге. Раненого сородича вполне может взять на руки другой абориген и унести в пещеру, дабы его подлечить, а стоит игроку убить одного из них, как второй может броситься на бездыханное тело и начнет рыдать. Или может испугаться и убежать, чтобы избежать подобной участи.

Если не повезет – наблюдаем еще и сбежавшихся на шум дикарей. Срубив дерево, несем огромные бруски к будущей ночлежке. Надо сказать, что бегать туда-сюда придется не раз – тащить на себе можно всего лишь два бревна, в то время как для постройки требуется десяток. Вот мы и возвели свое убежище. Радость. Выходим из него, а небо уже встречает нас картиной красивейшего заката. Лепота. Дело близится к ночи, пора бы и на боковую.

Беги, Форест, беги!

В моем случае первая ночь обернулась довольно криповой ситуацией. Когда я проснулся, то около моего костра ошивался абориген. Заприметив невыспавшегося человека с топором в руке, неандерталец испуганно начал отходить и в итоге дал деру. Рано радоваться. Вскоре клятый уродец привел целую ораву себе подобных, с которой я, увы, не справился (противники в игре уж больно живучие). После смерти герой всегда приходит в себя в пещере с бездушными телами замученных до смерти людей. Облутав пещеру и положив в инвентарь отрубленные конечности несчастных (чуть позже поясню для чего), выбираемся и делаем марш-бросок к нашему лагерю. Строения, к слову, злоехидные людоеды могут запросто спалить, а могут и вовсе не тронуть – своеобразная такая лотерея получается. По прибытию в лагерь возводим из палок, камней и подобранных в пещере останков людей некий тотем, который своим внешним видом отгоняет набожных каннибалов.

Лав крафт

Какая же игра про выживание в лесу да без крафтинга? Скомбинировав, к примеру, ткань и медицинский спирт, можно получить коктейль Молотова. Кстати, с взрывоопасными предметами здесь стоит быть настороже, дабы самому не превратиться в факел. Нередки случаи, когда протагонист случайно бросает то, что держит в руках, себе под ноги. Вообще, The Forest полна неприятных глюков и багов, но всех их можно списать на альфа-статус проекта. Время от времени имеют место быть крэши, неестественно высоко прыгающие аборигены, зависающие в воздухе чайки, мерцающая вода и пустые текстуры... Но все это игроделы обещают пофиксить в будущем. И я им верю – уж очень добрые у них глаза с красными зрачками.

Tsetse

Вердикт

Хороший ужастик-выживастик, который ни на секунду не выпускает тебя из объятий напряжения. The Forest заставляет задуматься, взглянуть на вещи с другой стороны. Если поначалу плотоядные туземцы воспринимаются, как самые настоящие злодеи, то со временем начинаешь понимать: ты вторгся в их родной лес, рубишь их деревья и убиваешь их соплеменников. И кто же тут злодей?

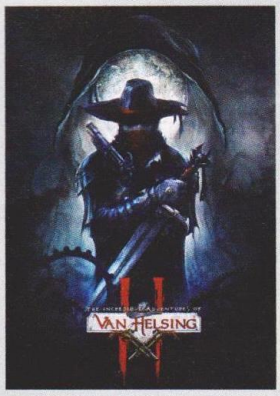
PC

Жанр:
action/RPG

Разработчик:
NeocoreGames

Издатель:
NeocoreGames

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: Nvidia 8800 GT, Intel HD4000 или AMD HD3850
20 ГБ на жестком диске



А МНЕ СТРЕЛЯТЬ, А МНЕ РУБАТЬ ОХОТА

В стане жанра Hack'n'Slash (он же «руби и режь») не так уж и много громких тайтлов. Первыми на ум приходят «Сотона» от Blizzard, Torchlight и... и больше в память почему-то никто не стучится. Неудивительно, что прошлогодний The Incredible Adventures of Van Helsing от небольшой венгерской конторки NeocoreGames выстрелил громко. А благодаря прямым рукам разработчиков еще и метко. Необычный для жанра сеттинг, густая атмосфера и отполированная механика вынуждали игроков вечер за вечером проводить все свое свободное время у монитора, беспощадно закликивая несчастных монстров. Сиквел оказался весьма пунктуальным и не заставил себя долго ждать. Даже девушек и тех порой приходится дольше дожидаться на свидании.

Папенькин сынок

Когда одно зло уходит, то на его место тут же приходит другое. Нет, это я сейчас не о президентских выборах. Как только Ван Хельсинг младший расправился с чокнутым ученым, на горизонте замаячило новое неприятное лицо, принадлежащее некому генералу Харкеру. Тот почему-то невзлюбил нашего героя и натравил на него целую армию. Но Хельсинг-малый тоже не промах. Возглавив силы местного Сопротивления, он без труда дает отпор неприятелю. Компанию в новом путешествии нам вновь составляет наша старая полупрозрачная знакомая – острая на язычок леди Катарина. В ряды союзников также записалась и загадочная фигура в маске, откликающаяся на имя Заключенный Семь. Очень странный тип, если честно, но именно он в самом начале игры помогает нашему протеже выбраться из-под обломков, за что ему низкий поклон с приседанием. Но хватит любезностей. Натягиваем шляпу, хватаем мечи, пистолеты и вперед за головами.

Мы с первого класса вместе

К слову о пистолетах и мечах. Теперь это не обязательные атрибуты охотника за нечистью. В сиквеле тебя уже не ограничивают одним-единственным классом Охотник, предоставляя на выбор еще два: Чудотворец и Механик. Первый – классический маг: фаерболы, молнии, ураганы, метеоритные дождики и т.д. Второй – эксперт по гаджетам, юзает доступные в мире игры технологии на полную катушку: огнеметы, гранатометы, турели. Стоит отметить, что эти ребята были доступны и в первой части TIAOVH (не самая удачная аббревиатура игры), но появились они не сразу, а лишь спустя несколько месяцев в виде платных DLC. Теперь же ждать и выкладывать за новые классы свои кровные не нужно, за что можно сказать отдельное «мерси» щедрым игроделам. Перенести своего перса из первой части во вторую и продолжить качать любимца тоже никто не запрещает – потолок уровней любезно подняли с 30 до 60.

v2.0.

На первый взгляд перед нами все тот же Хельсинг, только в анфас. Лишь со временем начинаешь замечать всякие приятные мелочи, добавленные разработчиками для большего удобства и разнообразия. Ага, вот здесь подкрутили, тут новых умений досыпали, руны добавили и тряпочкой протерли, чтобы блестело. Венгры – большие молодцы на самом деле и топают в правильном направлении. Они сделали продолжение с того же теста, с которого лепили оригинал, сконцентрировавшись не на технологии, а на наполнении. В плане сюжета и подачи истории TIAOVH 2 стала на три головы Змея Горыныча выше. После прослушивания некоторых диалогов смех разрывает кандалы где-то внутри живота и вырывается наружу, словно неудержимый демон. Серьезно, некоторые разговоры нашего героя с Катариной стоит выписать и издать отдельно в виде книги с анекдотами. NeocoreGames знают толк в хорошем юморе.

Сопротивление бесполезно

Звание лидера местного Сопротивления накладывает на нашего сурового охотника и новые обязательства. Благо, приятные и совсем не напряжные. В игру втиснули небольшие элементы микроменеджмента – через командный пункт можно нанимать новых бойцов, улучшать их снаряжение и отправлять небольшие группки солдат во главе с выбранным

командиром на задания. Тут же, в убежище, можно поторговать с торговцем, покузнечить с кузнецом, зачаровать предметы, сбросить умения у специального NPC – в общем, все под рукой, как в малогабаритной квартире.

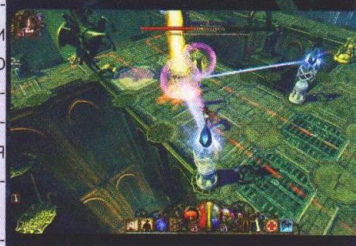
В остальном перед нами привычный Hack'n'Slash в готическо-стимпанковом стиле. Закликивай врагов, вовремя используй абилки, распивай бутылочки с полезными жидкостями и в любой непонятной ситуации телепортируйся на базу. Из особенностей можно отметить разве что «ярость», активация которой задействует разнообразные усилители атак: к примеру, ты не просто шандарахнешь противника молнией, но и парализуешь его на время, а также немного поджаришь его коллег, стоящих рядом. Неоценимую помощь в бою оказывает и леди Катарина – не только саркастическими фразочками и едкими подколками вооружена эта призрачная бестия.

Охотник без башни

NeocoreGames не забыли и отдать дань моде на жанр Tower Defense. В сиквеле есть свой аналог «башенок», причем вплетенный в основную сюжетную линию. Здесь все довольно просто: за отведенные очки изготавливаем ловушки, строим оборонительные башни и всячески улучшаем их. Далее из указанных точек по определенной траектории на нас начинает переть нечисть, которую под аккомпанемент наших защитных сооружений нужно косить и забивать вручную, не давая ей пробраться к союзным порталам. Ничего особенного, но свою ложку разнообразия добавляет.

Есть варианты и для тех, кто боится одиночества. С первой части сюда переехал кооперативчик на четырех персон. Когда играешь в одиночку, порой создается впечатление, что игру затачивали именно под кооп – уж слишком много всевозможного зверья и уродцев бросается на нашу нетрадиционную парочку. Часто на экране творится такая катавасия, что кроме интерфейса хрен что разберешь – остается лишь нещадно закликивать кучу-малу и взахлеб глушить бутылочки, чтобы не отбросить копыта. Вдобавок венгры прикрутили небольшие мини-сценарии для совместного прохождения и даже полноценный PvP-махач на восьмерых игроков. Молодцы же. Нужно будет как-то отправить им в студию пирожки и полочки.

Prince

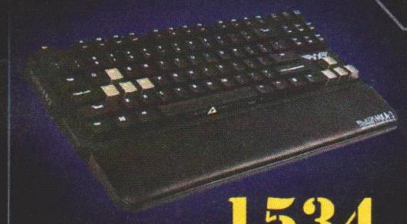


Вердикт

Если коротко, то перед тобой добротное продолжение хорошей игры. Если более развернуто – я получил от сиквела ровно то, чего и ожидал. NeocoreGames решила развивать серию не ввысь, а вширь. С транспарантами «Even More» они добавили во вторую часть еще больше лута, еще больше монстров, еще больше умений, еще... еще... еще... Ценителям жанра думать не о чем – надо брать.

WE LIVE IN YOUR GAME

ARMAGGEDDON



1534 грн.

Клавиатура игровая Armaggeddon Black Hornet MKA-3 C, механическая с программируемыми кнопками и дополнительными функциями. Это мечта любого геймера. Выбор различных переключателей подходит для различных целей.

545 грн.

Клавиатура игровая Armaggeddon NightHawk KAI-5 с двойной подсветкой, 24-мя программируемыми кнопками и дополнительными функциями

215 грн.

Клавиатура игровая Armaggeddon AK-300, с программируемыми кнопками и дополнительными функциями

Магазины-партнёры: ROZETKA.UA

ИНВАЙТ-КОД

XF4F-3 GRUMMAN

3 ДНЯ ПРЕМИУМ-АККАУНТА

500 ЗОЛОТА

VB2P3-6H9MA-64PK5-7HSUB-BUT8B

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

КОССССМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

LIFELESS Planet

PC | XOne

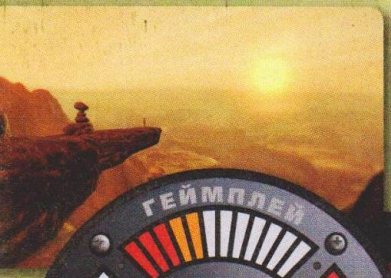
Жанр:
Puzzle platformer

Разработчик:
Stage 2 Studios

Издатель:
Kiss Ltd

Системные требования:
Процессор: Dual Core
ОЗУ: 1500 МБ
Видео: NVIDIA GeForce GT 430
900 МБ свободного места

Неудачная кампания по исследованию инопланетного мира является приемом довольно избитым у сценаристов, но в Lifeless Planet такая завязка смотрится не так затерто, ведь мы попутно натыкаемся на старый заброшенный советский аванпост. Что тут произошло? Какого ляда все повыздыхали? Действительно ли тут побывали зеленые человечки? Когда прекратится мой поток вопросов? Так много еще предстоит разгадать. И так много негодования придется испытать, когда окажется, что все намного проще, чем мы себе нафантазировали.



Планета без света

Перед тобой, по сути, «симулятор бродяги» по типу Dear Esther и Proteus. Задания в стиле «перепрыгни через это, включи вот то, выбрось каку» присутствуют, но не вызывают затруднений, скорее, раздражают своими постоянными повторами. Правда, помирать все же придется, за что стоит поблагодарить «не злим, тихим словом» не самое удачное управление. А еще нашему астронавту сильно недостает ловкости. Окей, протагонист в космическом скафандре не может быть особо поворотливым, но разработчики могли бы, в конце концов, «разрешить» ему своим реактивным ранцем изменять направление полета в прыжке.

Кислородное голодание

Во время игры сложно не заметить, что многие вещи нам навязывают наглейшим образом. К примеру, топливо для реактивного ранца заканчивается ровным счетом тогда, когда становится негде этот «сранец» использовать. Или, например, рядышком обязательно оказывается динамит, если нужно расчистить себе путь. Будучи подстроенным под определенные моменты, игровой процесс Lifeless Planet смотрится нелогично и порой бессвязно. А вот космические пейзажи выглядят мрачно и одновременно завораживающе, вот только декорации меняются без какого-либо перехода и иногда необъяснимо резко. Словно во время посиделки в баре: вот тебе весело, тепло, играет музыка… потом что-то берет тебя под руки… темная улица, холодный асфальт…

Космическая клюква

Но это еще цветочки. Главной кислой ягодкой проекта стало то, что история заканчивается задолго до финала. Где-то к середине игры становится ясно, что больших надежд на сюжет возлагать уже не стоит. Несмотря на то, что разработчики обещали сделать акцент на «высоком» (на идеях о сотворении мира, происхождении жизни и прочем), история так и не пришла к чему-то толковому. Да и ее подача сильно хромает на обе ноги: фрагменты предвзлетного интервью бессмысленны и малоинтересны, так как разбросаны рандомно и не по порядку, а аудиожурналы вместо объяснения причин происходящих событий пересказывают нам то, что мы и так видим собственными глазами. Может они были сделаны для слепых? Тогда каким образом незрячие смогут в это поиграть? Еще одна загадка проекта.

Невесомый аргумент

В Lifeless Planet есть и положительные стороны, но они, увы, совсем уж блекнут на фоне полного комплекта недостатков и изъянов. Тем не менее, нельзя не отметить, что исследовать разрушенный советский блокпост довольно занятно – обнаруженное там поистине ужасает. А вышеупомянутые красивые пейзажи так чудесно переплетаются с приятной оркестровой музыкой, что порой я ненадолго останавливался лишь для того, чтобы вдоволь насладиться их слаженным взаимодействием. Но на этом все хорошее благополучно заканчивается, а просить добавки больше не у кого.

Tsetse

Вердикт

Игра стартует блестяще, но постепенно угасает, под конец становясь невероятно унылой. Элементы платформинга и головоломки до смешного упрощены, многовато бессмысленной ходьбы вокруг да около. Но самым большим разочарованием стала рассказанная история, на которую возлагались большие надежды, а она в результате ударилась лицом в «г». И это я сейчас совсем не о «грязи».

В ПРОЛЕТЕ

A STORY ABOUT MY UNCLE

PC

Жанр:
платформер/adventure

Разработчик:
Gone North Games

Издатель:
Coffee Stain Studios

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1,6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Directx 9.0c совместимая видеокарта
2 ГБ свободного места на диске

Любишь мечтать? Часто видишь сны о других мирах? Слово «приключение» вызывает у тебя благоговейный трепет и щенячий восторг? Если ты ответил «да-да-да», то у меня есть для тебя приятный сюрприз. Маленькая шведская инди-студия подарила миру мини-шедевр – чудесную сказку-приключение с элементами научной фантастики.

Попал в портал

A story about my uncle с аквалангом погружает нас в фантастическую и трогательную историю невероятных приключений, которую отец рассказывает своей дочурке перед сном. Этот рассказ возвращает нас в прошлое, когда герой, еще будучи подростком, в поисках своего дяди-изобретателя забрался в его лабораторию. Оказалось, что дяденька без дела не сидел и открыл портал в удивительный параллельный мир, в котором, попирая законы гравитации, огромные скалы парят в небесах, а летучие корабли бороздят воздушные океаны. А еще там живут похожие на людей безобидные и симпатичные создания – люди-саламандры. Дядя, естественно, уже давно собрал манатки и сиганул в портал исследовать неизведанные края. Главный герой под предлогом «А что, я самый лысый?» позаимствовал в лаборатории парочку дядиных изобретений и последовал вслед за родственничком. А почему бы и да?

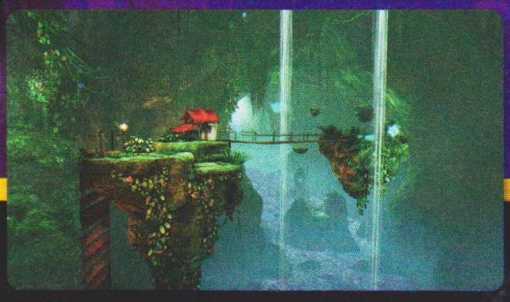
Вперед и вверх

Скоммуниздив несколько геймплейных механик у Portal, Mirror's Edge и чуть-чуть у Prince of Persia, игра переворачивает наше представление о платформерах с ног на голову. Встречай – первый в мире симулятор «небесного паркура»! Здесь каждый уровень – это огромная прыжковая трасса, передвигаться по которой мы будем при помощи найденных в лаборатории устройств. Благодаря антигравитационной перчатке можно прыгать на значительные расстояния и выпускать энергетический луч, способный притягивать героя к любой поверхности при соприкосновении. А специальный костюм позволяет безопасно приземляться при падении с любой высоты. Более того, в процессе игры ты найдешь дополнительные энергетические кристаллы, увеличивающие количество выпускаемых из перчатки лучей, а также ракетные ботинки, добавляющие возможность летать.

Полет фантазии

Сам игровой процесс выглядит следующим образом: разбегаемся, прыгаем, цепляемся за парящий в пространстве камень, притягиваемся к нему, набираем скорость, летим, выпускаем второй луч, включаем режим парения, третий луч, приземление и раздупление. Осмотрелись, подумали… и новый прыжок! Поначалу просто офигеваешь от таких вот полетов, но к управлению и механике адаптируешься быстро. С каждым пройденным этапом игра словно бы испытывает тебя: сложность увеличивается, появляются новые препятствия и матерные слова в лексиконе. Легко можно промахнуться, не долететь или, наоборот, развить слишком большую скорость и проскочить мимо нужного участка.

Приходится выбирать правильный угол прыжка, тщательнее целиться, корректировать траекторию и время полета. Разработчики не скрывают, что при работе над своим детищем им сложнее всего было передать ощущение скорости и движения сквозь пространство. Удалось ли им это? Еще как! Совершая головокружительные прыжки с платформы на платформу, пролетая глубокие пропасти, забираясь на огромные парящие в воздухе скалы, невольно чувствуешь себя плодом любви Человека-паука и Супермена.



Основатель Gone North Games Себастиан Эрикссон об игре:

«Изначально мы работали над устройством, которое бы вращало весь мир вокруг игрока, а функция притяжения к поверхности была в этом устройстве вторичной. Но использовать эту механику для передвижения по окружающему миру было чертовски весело! Поэтому эта механика быстро стала главным концептом нашей будущей игры. Впрочем, не все было так просто: одно дело придумать игру о таком устройстве, и совсем другое – воплотить ее так, чтобы можно было параллельно рассказать серьезную и затрагивающую глубокие мотивы историю».

Сказка на ночь

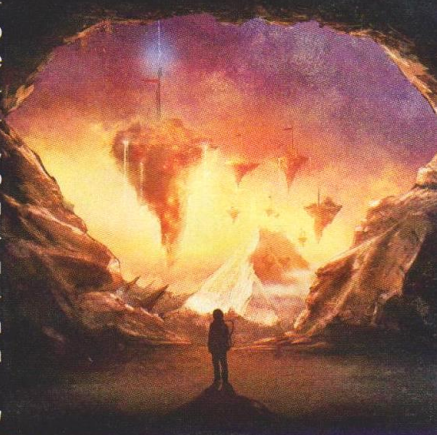
Многие сравнивают «Дядю» с Dear Esther и Gone Home, впрочем, истоки у нее другие – сказки Астрид Линдгрен, а также мультфильмы «Атлантида» и «Планета Сокровищ» от Disney. ASAMU (не пугайся, это аббревиатура игры, а не имя дьявола на латыни) напрочь лишена депрессивности и уныния, присущих большинству exploration-играм от первого лица. Погружение в сказочную повесть происходит незаметно для игрока и мгновенно настраивает на нужный лад. Местные пейзажи и ландшафты настолько красивы, что хочется замереть и забыться, купая свои глаза в игре красок и света.

Нам предстоит побывать в небольшой красочной подземной деревушке, в парящем городе, окутанном лучами закатного солнца, в заброшенной и темной пещере, освещаемой одними лишь флуоресцентными грибами и кристаллами, а также в загадочной ледяной пещере, скрывающей тайны древних цивилизаций. И хотя движок Unreal 3, на котором и был слеплен «Дяденька», устарел еще пару лет назад, благодаря талантливому дизайну игра демонстрирует яркую и очень сочную картинку. Правда, на фоне красот окружающего мира местные жители выглядят, мягко говоря, убого, впрочем, в определенной харизматичности им не откажешь.

Прыжок веры

Хоть механика игры и подталкивает к постоянному движению, но очутившись в этом удивительном мире, не обязательно лететь вперед сломя голову. Игра даже поощряет внимательного исследователя. Стоит лишь немного отклониться от главной дороги и можно найти множество занимательных вещичек, дополняющих историю и раскрывающих уйму деталей об окружающем мире и его жителях. То тут, то там встречаются загадочные послания на чужом, но поддающемся расшифровке языке. А в самых укромных уголках спрятаны таинственные измерительные приборы дяди Фреда, собрав определенное количество которых, можно открыть дополнительные настройки кастомизации энергетического луча. Не забыли игроделы добавить в игру и многочисленные «пасхалки»: цитаты из игр, книг и фильмов (например, шлем Большого Папочки из BioShock, цитаты из мультсериала My Little Pony и саги Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени») – этакий приятный бонус для фанов.

Вадим [propeller] Ковалевски



Вердикт

Пожалуй, это одна из тех редких игр, которые можно было бы отнести к категории очаровательно милых. Здесь нет врагов, никого не надо убивать и совершенно некого бояться – весьма рискованное дизайнерское решение в век, когда люди привыкли к потоку насилия с экранов. Но и скучать в игре не приходится. К сожалению, история о дяде и его племяннике очень коротка и пролететь ее можно всего за пару часов. Чтобы растянуть удовольствие, рекомендую проходить по одному уровню за вечер – в этом случае игра подарит тебе куда более яркие впечатления.

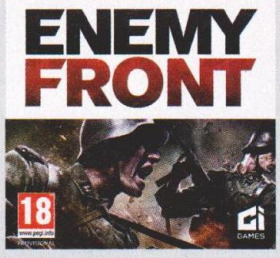
ENEMY FRONT

Жанр:
FPS

Разработчик:
City Interactive

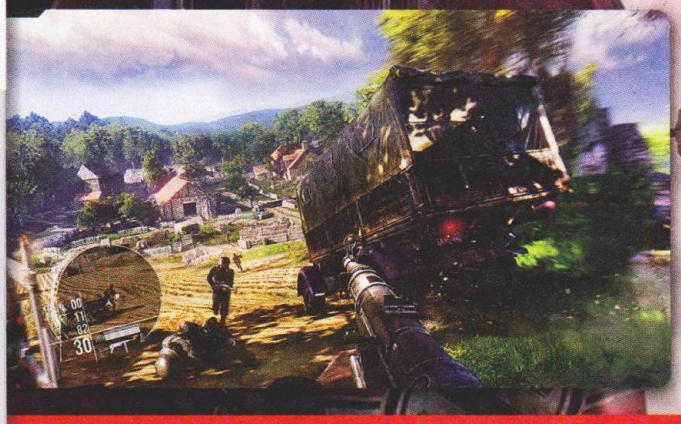
Издатель:
City Interactive

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: NVidia 8800GT 512 МБ
10 ГБ места на диске



В ПЫЛУ ВРАГА

PC | PS3 | X360

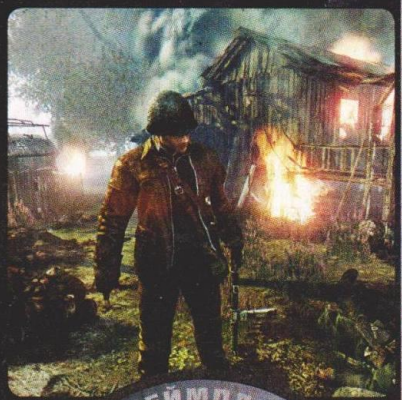


В последнее время шутеры про Вторую мировую плавно перешли от «Да сколько можно уже!» до «Давненько нас таким не баловали». Если что-то и выходило на данную тематику, то тихо проходило мимо, будучи забагованным шлаком, не стоящим нашего внимания. Исключением можно назвать разве что недавнее приключение блондинистого Блажковича в мрачной Германии 60-х годов. И вот, в качестве добавки выходит Enemy Front, показывающий войну из партизанских окопов Франции. Добавка, правда, заметно уступает основному блюду по качеству исполнения, но, тем не менее, дает возможность еще раз от души настрелять фашистов. Мало ли, вдруг ты уже соскучился, а тут оп... и снова «Зиг Хайль!» из-за угла.

По канонам военного времени

Фоном для расстрела фрицев служит история журналиста Роберта Хокинса, который хотел сделать сенсацию, а взамен оказался на передовой – прямо «Грань будущего», только без пришельцев и Тома Круза. Писака еще толком автомат держать не научился, а уже был отправлен в Армию Краева – самое сильное польское сопротивление времен Второй мировой. История Хокинса постепенно раскрывается в диалогах со своими «братьями по оружию». Оказывается, что он далеко не безликий болванчик, который глупо бегает с автоматом и бездумно мочит нацистов.

Даже немецкие солдаты, на первый взгляд кажущиеся запрограммированными на истребление всего живого «роботами» в форме, здесь немного одушевлены и очеловечены. В процессе прохождения можно, например, услышать, как сожалеет один из немецких солдат о расстреле невинных жителей в деревне, или разговор фрицев в баре о том, как они скучают по своему дому и родным. Такие моменты заставляют задуматься. Ненадолго. Вскоре снова хватаешься за пушку и с криком «Умрите, свиньи!» пальцем насилуешь гашетку.



Фрицстайл

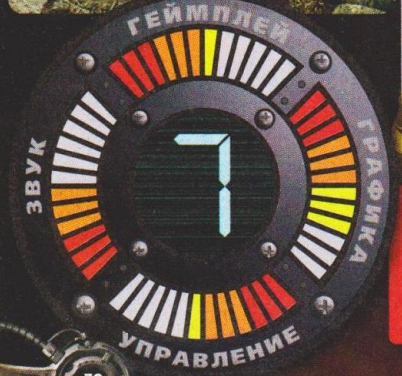
Как ты уже понял, основа геймплея Enemy Front – длительные перестрелки на открытой местности. Иногда пострелушки разбавляют небольшими диверсиями, в которых опять-таки требуют пришить пулями к стенке несколько десятков нацистов. Даже заядлые любители пострелять могут запросто схлопотать передоз. А вот искусственный интеллект болванчиков несказанно радует своей адекватностью – немцы знают слово «тактика», ныкаются за укрытиями и периодически меняют место дислокации.

Порой, правда, проскакивают моменты, когда очередной затылок будто специально высовывается из-за укрытия и прямо-таки дразнит: «Слабо попасть, мазила?» Но это еще воспринимается нормально, в отличие от местного, прости господи, стэлса. Наш бравый вояка может проползти даже перед самым носом у фрица, главное – успеть где-то спрятаться, прежде чем индикатор видимости заполнится до максимума. «А кто это там прошмыгнул? Видимо, кошка в военной форме, каске и с автоматом наперевес...»

Кровь из уха

Если к графической части нет особых претензий, то озвучка заметно ковыляет. Диалоги сделаны неплохо, а вот музыкальное сопровождение во время перестрелок просто убивает. Лично я не заметил для себя ни единой годной композиции, из-за чего пришлось постоянно заменять местную музыку очередной порцией тяжелого рока. Если бы не треки из личного плейлиста, все, что было бы слышно из колонок, – это крики «Он там!», «Тревога!» и свист пуль, который, похоже, скопирован в единственном числе абсолютно для каждого выстрела.

Влад [Ghost] Тучин



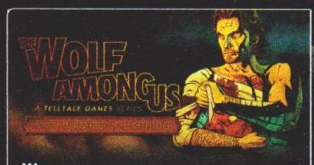
Вердикт

Угадай, у кого снова получился посредственный шутер? Видимо, это судьба. История о военном журналисте получилась неплохой, но реализация, как это часто бывает, оставляет желать лучшего. Насыщенных перестрелок явно не хватает, чтобы перекрыть всю серость и однообразие проекта.

MORTAL KOMBAT X

ШПИЛЬ!

CALL OF DUTY®
ADVANCED WARFARE
ШПИЛЬ!



PC | PS3 | X360 | iOS

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

Предыдущий эпизод The Wolf Among Us от Telltale мы немного забросали тухлыми яйцами за то, что он слишком мало времени уделял собственно игре. Да, экватор первого сезона видеоигровой адаптации комиксов Fables побаловал нас эффектной финальной сценой, но в остальном, будем откровенны, оказался проходным. Увы и два раза ах, примерно так же можно охарактеризовать и четвертый эпизод под названием «В овечьей шкуре».

ШКУРНЫЙ ВОПРОС

Задело за дело

В новой порции сериала Большой Серый Герой встречает нас далеко не в лучшей форме. После событий «Кривой мили» ему требуется помощь местного Айболита, роль которого доблестно принял на себя персонаж сказок братьев Гримм – доктор Свиное Сердце. Одержав от него рекомендацию впредь вести себя аккуратней, Бигби натягивает на перебинтованное тело знакомую рубашку, поправляет галстук и возвращается к обязанностям шерифа сказочного городка Фейблтауна. Волки – те еще трудоголики, не знал?

Будни детектива

Дальнейший план действий нашего небритого волчонка очевиден, ведь за три эпизода «Телтейлы» уже успели приучить нас к структуре своей многосерийной игры. Вначале Бигби с Белоснежкой будут казаться растерянными, цепляясь за каждую улику как за последний шанс. После нескольких экшн-сцен и неплохо написанных диалогов наша парочка все же раздобудет необходимую информацию, но лишь для того, чтобы подойти к обязательной дилемме: в какой последовательности проходить следующие задания. Правда, на этот раз и с ней у разработчиков не совсем задалось.

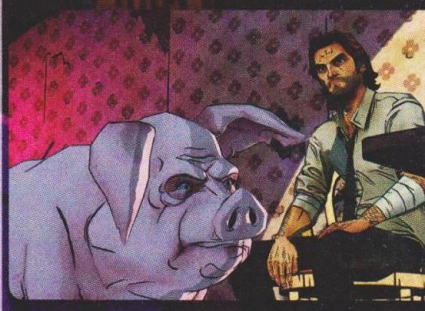
Обмани меня

На одной из двух предложенных игроку локаций наш Большой Страшный Шериф должен найти предмет, необходимый для дальнейшего продвижения по сюжету. И все бы ничего, но угадать с правильным местом действия не представляется возможным: если ты решишь сначала заглянуть в ломбард, то этот предмет чудесным образом очутится в другом месте, а если потопаешь в мясную лавку – он окажется в том самом ломбарде. Понятно, для чего все это было сделано: подсыпать игроку иллюзию выбора. И в этом невинном, на первый взгляд, обмане на самом деле заключается вся двойная натура творения Telltale Games.

Властелин овец

На протяжении всего часа игрового процесса In Sheep's Clothing мы выбираем разные ответы в диалогах, совершаем хорошие или не очень поступки и распоряжаемся судьбами сказочных персонажей. Впрочем, как и в прошлых сериях, в конце концов, их последствия либо оказываются второстепенными, либо вообще не имеют никакого значения. The Wolf Among Us делает заметный акцент на важность принятых игроком решений, но, к сожалению, пока нашу роль можно сравнить лишь с Индианой Джонсом в фильме «В поисках утраченного ковчега»: хлыстом можешь махать сколько угодно, но непосредственного участия в событиях тебе ожидать не стоит.

YarekD



Вердикт

После прочтения написанного выше тебе может показаться, что новый эпизод The Wolf Among Us лучше обходить не то что стороной, а периметром. Но на самом деле не все так грустно: это все еще невероятно стильная, зрелищная и глубокая игра, которая проходится буквально на одном дыхании и оставляет после себя несколько чемоданов, доверху набитых эмоциями. Финал первого сезона, а возможно и всей истории уже близко.

FARCRY 4

Жанр:
FPS

Разработчик:
Ubisoft Montreal

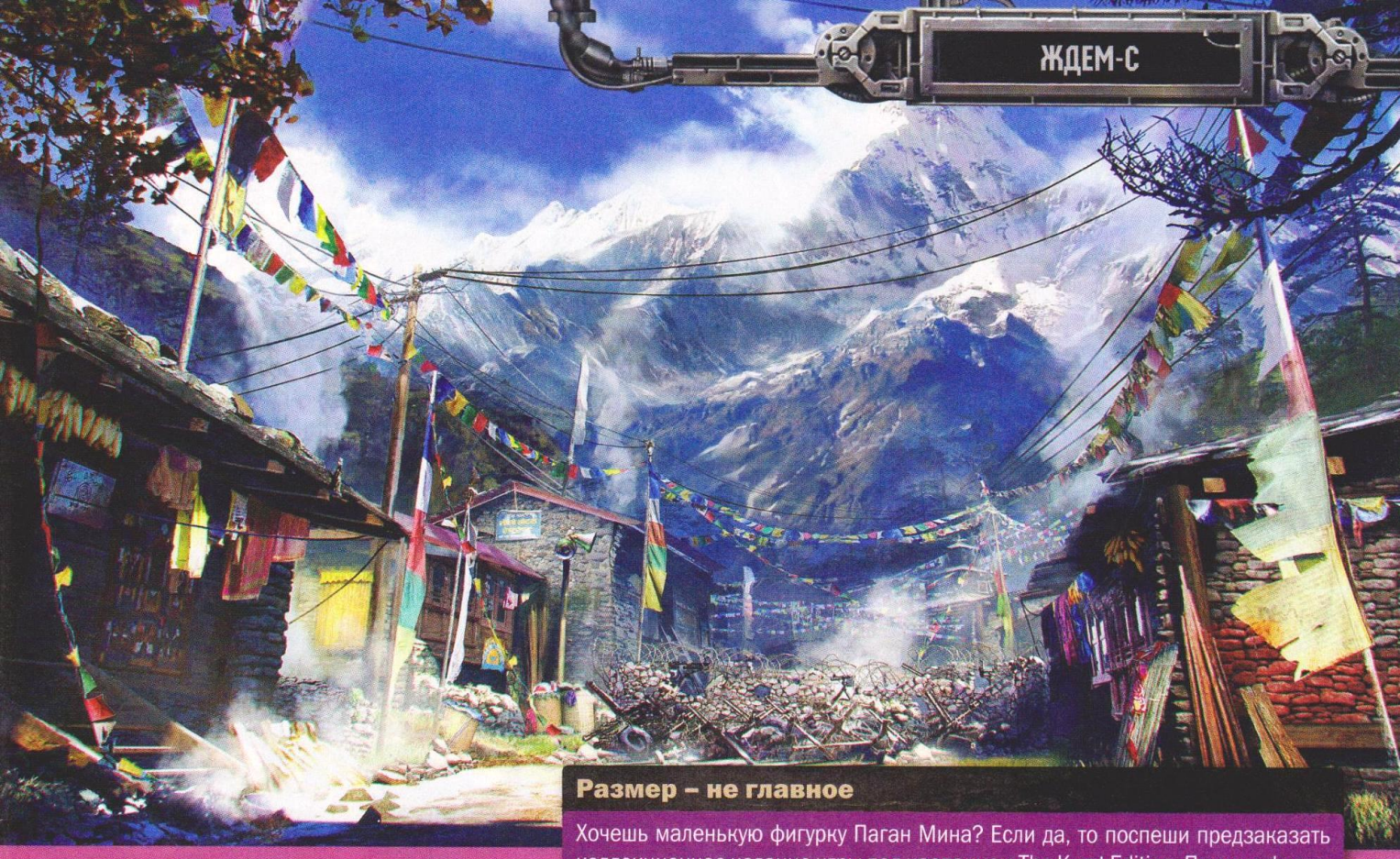
Издатель:
Ubisoft

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Дата выхода:
18 ноября 2014 г.

ГОРБАТАЯ ГОРА

Я уже говорил тебе, что такое безумие? Нет? Ну, тогда слушай внимательно. Если, конечно, ты умеешь слушать написанный на бумаге текст... Безумие – это когда ты делаешь игру про гражданскую войну, а на обложке блондинистый тип в розовом костюме с модной прической. Обложка словно кричит... нет, она даже поет: «Голубая луна всему виной – все в округе говорили. Этой странной любви так ему и не простили». Что не говори, а Ubisoft умеет взбудоражить публику. Всего одна картинка, а сколько шуму. Брат Вааса? Зять Вааса? Внебрачный сын Вааса и Сергея Пенкина? В любом случае, получился отличный пиар, а игрокам в свою очередь достался еще один харизматичный антагонист.



Отпустите меня в Гималаи

Однажды, высоко-высоко в горах… вот примерно так бы начиналась эта статья, если бы наш журнал выходил в Грузии и назывался бы «Шпили-Вили». А все дело в том, что серия решила немного сменить вид за окном? и теперь вместо густой растительности тропического острова нас ожидают величественные пейзажи горной страны Кират, затерявшейся где-то в Гималаях. И это уже является нехилой такой отличительной чертой Far Cry 4.

Кират – это же, едрить его в корень, царство обрывов и скал. Это тебе не Рук Айленд, где ты сел во внедорожник и относительно спокойно, попутно сбивая тигров и антилоп, добрался из точки А в точку Б. Тут можно лишь на секунду отвлечься, и вот твой драндулет уже летит в бездонную пропасть. Казалось бы, ну вот и все, можно быстренько прокрутить в голове всю свою жизнь, закрыть глаза и ждать «лоад гейма». Не тут-то было. У нашего героя есть костюм-крыло и парашют, с помощью которых он может свободно парить в воздухе и мягко приземляться.

Родина, мать ее

К слову о нашем герое. На этот раз нам предлагают примерить на себя шкуру паренька по имени Аджай Гейл. Хлопец просто решил вернуться на родину, дабы исполнить последнюю волю своей матери – захоронить ее пепел в родных краях. Но тут такое началось… Дай Бог, теперь самому не превратиться в пепел или пойти на корм акулам… то есть, я хотел сказать горным баранам. Военные останавливают автобус Аджая на границе и вместо проверки документов открывают по новоприбывшим огонь. Киратцы – народ гостеприимный. Просто кое-кто встречает гостей хлебом-солью, а они… вот как-то так.

Размер – не главное

Хочешь маленькую фигурку Паган Мина? Если да, то поспеши предзаказать коллекционное издание игры под названием The Kyrat Edition. Помимо фигурки главного злодея, восседающего на троне, в комплект Ubi положили карту игрового мира, журнал путешественника, пропагандистский плакат и парочку вкусных цифровых бонусов. Все это добро упаковано в стильный ящичек и продается по не такой уж и заоблачной цене в $130 для PC и консолей.

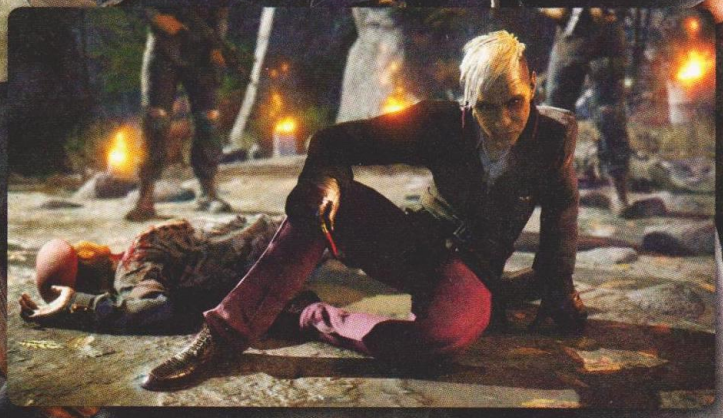
Так бы и помер наш герой от лишних дырок в теле, если бы не прилетел вдруг волшебник в голубом вертолете. Даже не так. Вертолет-то как раз не голубой, в отличие от его пассажира. Так мы впервые знакомимся с главным «противным» злодеем – Паган Мином. Голубец просит прощения за столь холодный прием, делает селфи с Аджаем и улетает со словами «Ты и я охеренно оторвемся!» Вот это попадалово. Мне даже страшно подумать, на что намекает этот бесстыдный мужеложец…

Царь горы

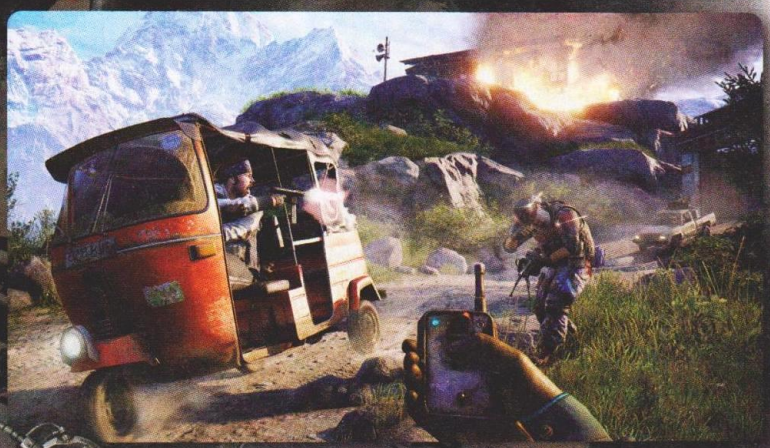
Оказывается, Паган Мин в Кирате царь, бог и святое животное в одном лице. Самопровозглашенный диктатор уже порядком достал местное мирное население – грабит, убивает, насилует. Мужская половина обитателей горной страны просто в шоке.

Межигорье

Несмотря на то, что Гималаи восхищают своими величественными пейзажами и экзотической культурой местных жителей, в компьютерных играх почему-то увидеть их можно крайне редко. К примеру, побродить по руинам древнего непальского храма нам дают в Tomb Raider: Legend. Но, пожалуй, самое большое внимание Гималаям уделили в Uncharted 2: Among Thieves, в которой главный герой отправляется в горы на поиски таинственной Шамбалы. Вот только вышеназванные проекты, по сути, довольно линейны и не позволяют как следует исследовать местность. Far Cry 4 – первая игра, в которой мы сможем исходить Гималаи вдоль и поперек.



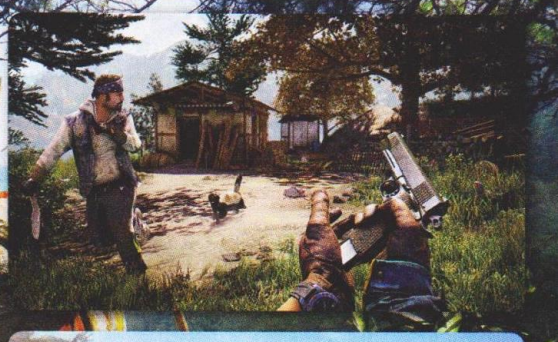
«С этим надо что-то делать», – думает наш герой, расчехляя свой скорострельный арбалет. Да-да, этот красавец пришел на смену уже начинающему потихоньку выходить из моды луку. Как и прежде, можно зачищать аванпосты, «тихо трупами шурша», а можно и с автоматом наперевес раздавать гранаты на развес. Но не думай, что нам хотят преподнести те же яйца, только страусиные. К примеру, герой научился пинать все подряд. И не стоит недооценивать это умение – вот убери заветный пинок из Bulletstorm, например, и что останется? То-то. Теперь можно аккуратно пяточной столкнуть бочонок с воспламеняющейся жидкостью в сторону ближайшего скопления врагов и прицельным выстрелом устроить барбекю. Добрый день, вам мясо какой прожарки?

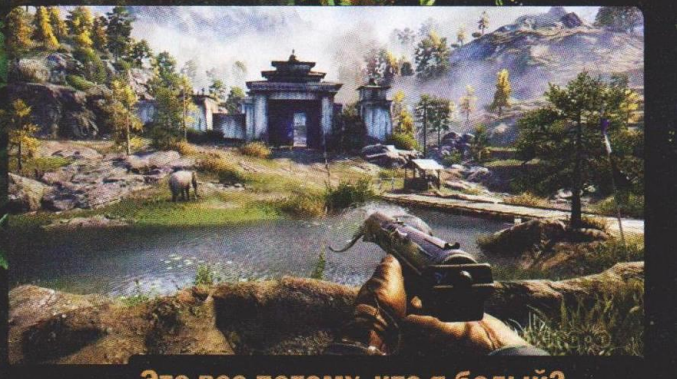


Кооперативная вечеринка

Чем бы ты ни занимался в Гималаях, помни, ты не один, кто жаждет покарать психа в розовом костюме и в дорогих кожаных туфлях. Ты всегда можешь пригласить в свою игру друга либо же принять руку помощи от случайного игрока из интернета, и уже вместе сражаться против диктатуры крашеного петушка. Во время кооперативных побегушек сюжетные миссии отключаются. Главным развлечением в таком случае становится захват аванпостов и более защищенных крепостей, коих обещают щедро рассыпать по всей карте.

Один может мочить всех неприятелей на земле, в то время как другой будет сеять смерть с небес. В Far Cry 4 появится маленький самопальный вертолетик – шустрый, юркий, но с обостренной аллергией на свинец. Управлять и стрелять одновременно можно будет не только сидя в вертолете, но и за баранкой любого наземного транспор-





та. Теперь не нужно ждать пока противник остановится и соизволит вылезти из машины, чтобы самому выйти и нашпиговать его пулями. Если же с меткостью во время езды у тебя проблемы, то можно догнать врага, поравняться с его авто и заправским прыжком перепрыгнуть в его кабину. Что будет дальше догадаться не трудно: пара ударов ножом и бездыханное тело бедолаги летит на дорогу.

Не буди во мне зверя

Про охоту на местных зверушек пока мало что известно, помимо того, что она останется важной частью игрового процесса. Зато разработчики уже дали в полной мере насладиться созерцанием того, как живность особо крупных размеров помогает нам в бою. Напуганный слон, к примеру, начинает разъяренно набрасываться на ближайших солдат, насаживая их на бивни и швыряя их о землю своим хоботом. Но господа девелоперы пошли еще дальше и разрешили этих великанов оседлать. Только представь, как вы с другом врываетесь в крепость неприятеля верхом на слонах и начинаете палить по всему что движется с миниганов. «Визжите, сучечки!» Это будет леген .... подожди-подожди ... дарно!

Э-ге-гей!

Понятное дело, что одними погонями и перестрелками дело не ограничится. Мы в горах, не стоит забывать об этом. Придется немного поиграть и в Лару Крофт, занимаясь альпинизмом и исследуя древние храмы. Для преодоления неприступных на первый взгляд утесов и карабканья по отвесным скалам в нашем бездонном рюкзачке как раз очень удачно завалялся крюк-кошка. В Far Cry 4 будет много особых областей, которые разработчики назвали «зонами приключений». Самые внимательные исследователи будут обязательно вознаграждены ценным лутом и разного рода коллекционными вещичками. Добавь ко всему этому добру восхитительные горные пейзажи и на порядок улучшенную со времен третьей части картинку, и покидать Кират тебе не захочется совсем.

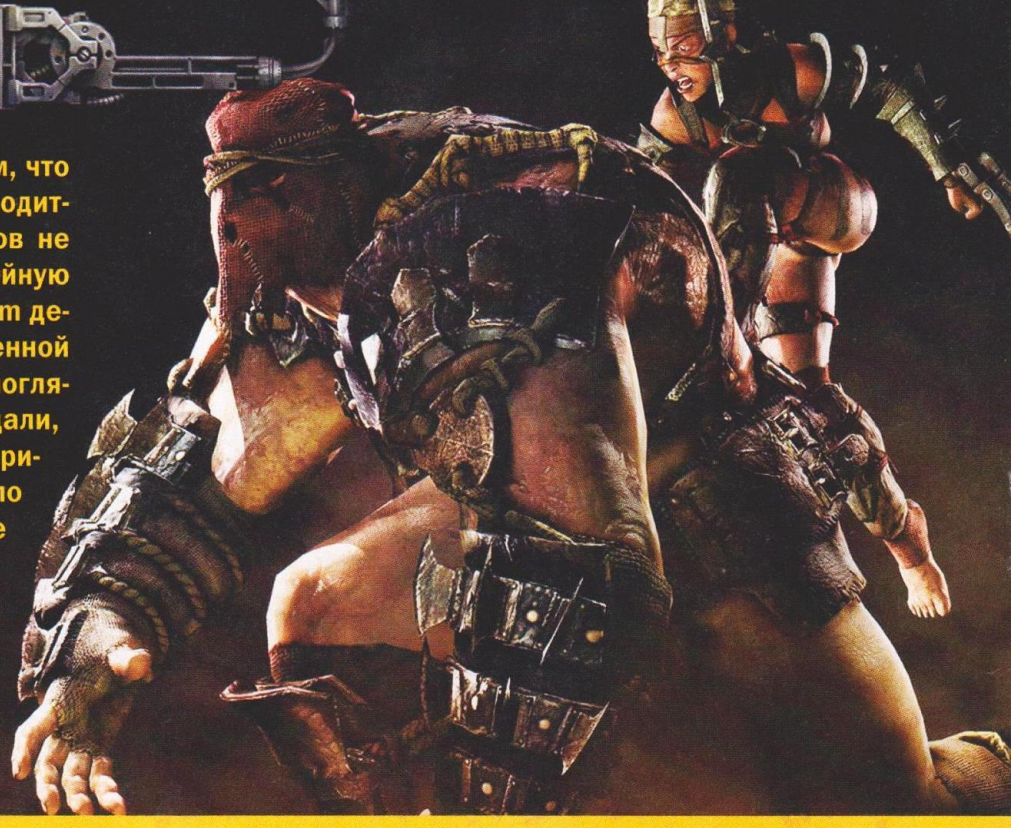
Prince

Это все потому, что я белый?

В стане абсурдных обвинений, которые постоянно сыплются в адрес разработчиков, пополнение. На этот раз Ubisoft обвинили в расизме. Мол, на обложке Far Cry 4 изображен белый, и он держит руку на голове темнокожего, который стоит на коленях. На это живо отреагировал креативный директор проекта Алекс Хатченсон в своем твиттере: «Хочу прояснить ситуацию для тех, кто любит делать поспешные выводы. Он [злодей] вовсе не белый, а он [стоящий на коленях персонаж] не главный герой».

НАШ ПРОГНОЗ

Ubi не перестают удивлять, каждый раз добавляя в серию столько свежатинки, что желание поиграть вспыхивает с новой силой. Тропический остров заменили горной страной, добавили боевых слонов, обновленный кооперативный режим и нового харизматичного злодея, один лишь вид которого заставляет покрепче сжать свои полупопия. Шанс получить этой осенью лучший приключенческий шутер года высок как никогда. Гималаи и то ниже.



С тех пор, как поползли слухи о том, что новая часть Mortal Kombat находится в разработке, фантазии фанатов не было предела. Одни, глядя на кофейную гущу, предполагали, что NetherRealm делают проходной Beat'em up по вселенной на манер Shaolin Monks, другие, поглядывая в хрустальный шар, утверждали, что следующая игра серии будет приурочена к выходу нового фильма по мотивам, который, по слухам, уже активно снимают. Но ни одна из сторон в конечном итоге не оказалась права. В следующем году нам дадут посмаковать самый что ни на есть полноценный сиквел с буковкой «Ха» в конце названия.

MORTAL KOMBAT X

Жанр:
Fighting

Разработчик:
NetherRealm Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment

Дата выхода:
2015 г.

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Пойти на X

Рэп батл

Недавний тизер, в котором Саб-Зиро и Скорпион мордовали друг друга под бодренькую рэп-композицию оставил за собой много вопросов. Почему Саб-Зиро отныне в полном здравии, ведь как мы помним, в предыдущем МК один из ледяных братцев пал от руки Скорпиона, а из второго сделали киборга. Или же: как сильно в конечном итоге игра будет пропитана рэпом, который здесь не пришей корове воротник. Но вскоре на эти вопросы частично нам все же ответили. Клан Лин Куэй, как оказалось, не ограничился двумя братьями-сосульками и спустя какое-то время позывной Саб-Зиро занял совершенно другой парень. А рэп… А что рэп? Будем надеяться, что в игре он сведется к минимуму.

Семь раз ударь, один раз добей

Но на все это обращать внимание совсем не хочется, особенно, если учесть те вкусности, которые нам любезно продемонстрировали на E3. Начнем с того, что действие десятого Mortal Kombat будет разворачиваться спустя двадцать пять лет(!) после событий предыдущей части. Чуешь свежесть альпийских лугов? Благодаря такому рискованному шагу, новый мордобой действительно можно будет называть полноценным сиквелом. Игра станет полностью открытой для экспериментов и внедрения совершенно новых персонажей. Огромной, просто гигантской кучи новых персонажей. И это необычайно добрая весть, серии в данный момент просто необходима хорошая встряска.

Fresh Meat

Пока нам представили лишь шесть действующих лиц для битья, среди которых знакомых только два – это я о двух драчунах из тизера. Все остальные ребята выглядят немного странно… Ладно, вру, очень много-много странно и в рамках серии Mortal Kombat смотрятся довольно непривычно. Ацтек Котал Кан, например, как по мне, своим внешним видом не особо вписывается в уже сложившуюся тусовку, как, собственно, и насекомообразная Д'вора, которая уж больно похожа на Рейвен из Injustice: Gods Among Us. Некий громила Торр выходит на арену с малышкой Феррой на спине – с ее помощью можно выделывать сочные и эффективные комбо. Вроде бы как и новинка, оригинально и все такое, но если же рассматривать бойца отдельно, то первое, что приходит на ум при его виде – это же Бэйн! Такое впечатление, что разработчики взяли

модельку громилы Бэйна из Injustice и слегка ее перелепили. Все движения и атаки Торра заставляют вслух сказать: «Ядрена кочерыжка, где-то я уже это видел». А вот белобрысая Кейси Кейдж – дочурка Джонни Кейджа и Сони – выглядит довольно традиционно и сочетает в себе движения и удары как папки, так и мамки. Да-да, старина Джонни все-таки отхватил себе лакомый кусочек. Оно и понятно, госпожа Блейд хоть и успела пару раз его отшить в предыдущей игре, но то, как она на него смотрела… В общем, подобный исход был очевиден.

Расчленение личности

Пожалуй, самым главным нововведением станет наличие трех различных стилей боя у каждого из персонажей. И это не просто набор из разных стоек, а три абсолютно несхожие манеры поведения драчуна в ходе поединка. Каждая из них влечет за собой индивидуальный набор ударов и комбо, а также наделяет героя определенными способностями. К примеру, некоторые удары Д'воры могут отравлять противника, а Торр при выборе определенного стиля выходит на арену без своей наездницы, теряя возможность совместной атаки, но при этом становясь значительно сильнее. Хитрюга Котал Кан не стесняется призывать на арену луч света, восполняющий ему здоровье при взаимодействии и поражающий противника, если тот под него попадет. Такой геймплейный элемент даст возможность взглянуть на знакомую механику с совершенно другой стороны.

Press X to fatality

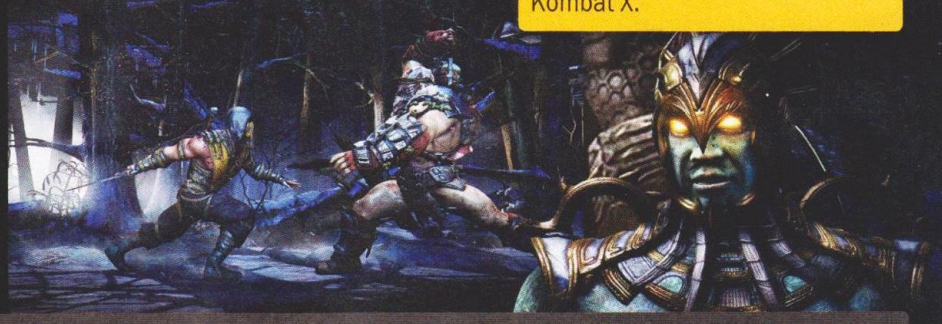
То, чем нас еще хотят удивить в MK X, мы в том или ином виде уже видели в Injustice: Gods Among Us. Взаимодействие с окружением выглядит, конечно, любопытно, но вау-эффекта не производит. Правда, когда Саб-Зиро выломал ветку и сделал из нее ледяной меч, я ненадолго забыл о своей нижней челюсти, и она пару секунд находилась в свободном падении. Да и отталкивания от стен, вероятно, привнесут в геймплей ощутимую долю динамики.

Одно настораживает, не забудут ли разработчики о ветеранах серии, увлекшись внедрением новичков? Исполнительный продюсер проекта Эд Бун заявил, что в игре точно будут присутствовать старые герои. Те же Сонька и Джонни, к примеру. Но, увы, слово «старые» здесь обретает буквальный смысл – двадцать пять лет все-таки прошло. Новые персонажи – это хорошо, но фанатам наверняка будет не хватать старых добрых товарищей, которых они уже привыкли калечить, сжигать, расчленять и затаптывать. Эх, годы идут, что ж поделаешь…

Данил [Батхед] Дубограй

Дикий гон

Представители CD Project RED – студии, которая сейчас занимается разработкой горячо ожидаемой ролевой игры The Witcher 3: Wild Hunt, отвечая на вопросы журналистов, выразили свое желание увидеть Геральта в качестве бойца в Mortal Kombat X. Парням из NetherRealm Studios также понравилась эта идея – они заявили, что как боец Геральт прекрасно подходит для их проекта. NetherRealm не исключает возможности появления знаменитого ведьмака в Mortal Kombat X.



НАШ ПРОГНОЗ

Намечается действительно свежий и кровавый, как бифштекс, файтинг с большим количеством нововведений по всем фронтам. Куча новых персонажей, геймплейных деликатесов и воистину мощная сюжетная линия. Тут главное, чтобы разработчики не переборщили с экспериментами и не похерили то, что и так прекрасно работает. Но, думаю, NetherRealm нас не подведут – они прекрасно знают, что их ожидает в противном случае. Судьба Саб-Зиро в новом ролике – это еще цветочки…

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

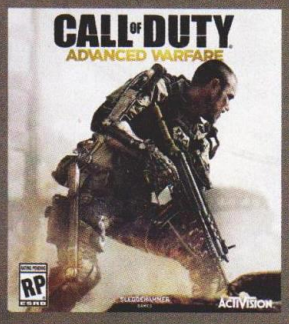
Жанр:
FPS

Разработчик:
Sledgehammer Games

Издатель:
Activision

Дата выхода:
4 ноября 2014 г.

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



Отношения геймеров с серией CoD напоминают отношения мужчины и женщины. Поначалу ты испытываешь невероятное чувство эйфории и экстаза (только вспомни первый Modern Warfare), но уже через пару месяцев начинаешь понимать, что както тебе все это поднадоело, через год – что осточертело, а через два уже начинаешь посматривать и на других девушек. И вот тут бы по журналистским канонам сейчас следовало бы написать какую-нибудь банальность в духе: «Но в новой части все будет по-другому». Следовало, но я не буду. Так как, судя по всему, нас опять собираются накормить уже давно скисшим супом, хоть и с новыми сухариками.

С НОВЫМ КОДОМ!

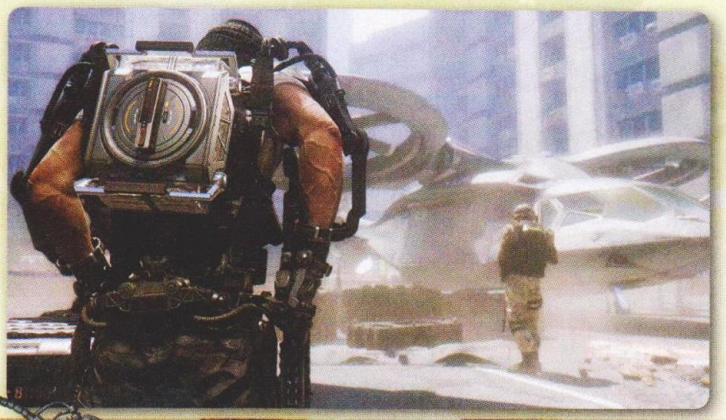
Прогресс подкрался незаметно

Сценаристы Advanced Warfare мечтательно заглядывают в будущее. Нет, не в то ближайшее будущее, в котором они будут грести деньги за проданные копии этой же игры экскаватором. Гораздо дальше – в 2054 год. Свет только что увидел iPhone 48z, Алла Борисовна отыграла свой прощальный концерт, а военные технологии достигли невероятного уровня. Военные корпорации оказывают огромное влияние на мировую политику, а их лидеры совсем не против захватить парочку-другую континентов, а там, чем черт не шутит, и весь земной шарик.

Один из ключевых персонажей игры также очень любит власть, и если бы была такая возможность, не раздумывая, женился бы на ней. Знакомься, Джонатан Айронс. Глава собственной частной военной компании Atlas, с которой ты уже мог немножко познакомиться в Ghosts. Свою внешность и голос Джонатану подарил известный актер Кевин Спейси, и это без преувеличения самый удачный «звездный» заход за всю историю франшизы. Хотя не исключено, что для кого-то куда важнее будут улюлюканья Снуп Дога в мультиплеерном режиме CoD: Ghosts.

Нам нано не надо

Айронс, несмотря на свой статус главного злодея, персонаж скорее позитивный. Уж слишком часто он повторяет в своей предвыб... ой, прости, в дебютном трейлере игры слово «демократия». Если говорить серьезно, то его военная группировка является членом Совета безопасности ООН, а воевать ты будешь против другой хунты, уже с куда более террористическим уклоном, под названием KVA. Впрочем, по мере продвижения по сюжету все еще может поменяться раз двадцать – сценаристы «колды» такой приемчик очень любят.



Но ведь кто-то же должен выполнять и черную работу? Носиться по улицам с автоматом, выбивать двери пяткой и прятаться за укрытиями, чтобы открытые раны успели чудесным образом рассосаться. И тут на арену выбегает рядовой Митчелл – обычный вояка на службе у Айронса, на руки которого ты и будешь смотреть 90% экранного времени. Он, к слову, будет единственным играбельным персонажем – никаких перемещений от одного солдафона к другому можно не ждать, нас поджидает более целостная история. Что примечательно, героя озвучил небезызвестный Трой Бейкер, без голоса которого скоро не останется ни одна громкая серия.

Двинутая война

Но давай наконец-то перейдем к нововведениям – их здесь хоть ротой жуй. Новая часть не случайно отзывается на позывной «Продвинутая война». Калаши с танками давно в прошлом. На смену им пришли новомодные дроны, энергетическое оружие, умные гранаты,

История одного актера

Кевин Спейси действительно отличный парень с потрясной фильмографией. «Семь», «Подозрительные лица», «Секреты Лос-Анджелеса», «Красота по-американски»... Ты просто обязан посмотреть эти фильмы, если по какой-то неведомой причине до сих пор не сделал этого. Что примечательно, одной из последних его ролей является конгрессмен Фрэнк Андервуд в сериале «Карточный домик». Его персонаж пытается добиться власти всеми правдами и неправдами. То есть, по сути, последняя роль Спейси в кино крайне близка к его игровому персонажу – Джонатану Айронсу. И, судя по всему, справляется он со своей ролью очень хорошо.

сканеры окружения и огромные мехи. Слава Богу, управляют всем этим по-прежнему люди. Так что приготовь свое восторженное «Вау!» для предстоящих полетов на летающих мотоциклах и прогулках верхом на шагающих роботах-пауках. Еще одно «Ух ты!» можешь оставить для поездок на специальных бронемашинах «Питбуль», способных проходить заминированные территории.

У каждого свои экзоскелеты в шкафу

Но главным гвоздем программы, изготовленным для того, чтобы намертво заколотить крышку гроба с погибшей скукой внутри, является экзоскелет. Надев его, обычный вояка (в нашем случае Митчелл) сможет прыгать, словно кенгуру на стероидах, карабкаться по отвесным стенам, активировать слоу-мо или попросту хватать противников и играть ими в боулинг или баскетбол. Прокачка нанокостюма... то есть, я хотел сказать экзоскелета, прилагается. Забавно получается, похожее мы уже в той или иной степени видели в недавнем Titanfall, который сделали люди, стоявшие в свое время у истоков серии. А теперь у них нагло тырят их наработки. Особенно дотошные фанаты успели подметить и потрясающее сходство экзоскелетов с оными из фильмов «Элизиум: Рай на земле» и «Грань будущего» с Томом Крузом. А еще нас хотят порадовать режимом невидимки. Ну, тот, что «Маскировка включена». Какой «Крузис»? Не слышали мы ни о каком «Крузисе»... Как бы там ни было, а современный мир уже просто невозможно представить без плагиата.

Не красное далеко

Call of Duty всегда славилась своей обширной географией, и новая часть не станет исключением. Так как террористическая организация не дает покоя многим крупным городам в разных уголках планеты, то помотаться по миру придется изрядно. Пока нам показали лишь Сеул (Южная Корея) и американские Детройт и Сан-Франциско, но в финальной версии список собираются значительно расширить. Уже сейчас я углядел кое-какие намеки на Южную Америку и Грецию.

Advanced Warfare разрабатывается согласно новому трехлетнему циклу, но, судя по всему, тебе хотят преподнести все тот же геймплей, только в футуристичной обертке. Разработчики кричат как резанные про новый невероятный движок, но, прости, картинка ведь точно такая же, как и в прошлом году. Свежестью немного попахивает разве что мультиплеер. Благодаря внедрению в игру экзоскелетов, появились новые возможности для тактики. Будет здесь и кооперативный режим, но все подробности о нем на данный момент находятся под грифом «секретно».

Артем [Abubak] Бойко

НАШ ПРОГНОЗ

Спорить о Call of Duty – это как спорить о политике или религии. Можно, но в любом случае все закончится мордобоем, а каждый из оппонентов все равно останется при своем мнении. Да и вообще, как можно говорить, что эта франшиза плохая или, прости боже, провальная? У нее есть своя верная армия фанатов, готовая ежегодно покупать каждую новую часть сериала. Ей все нравится. Какие уж тут могут быть претензии? Вот разве что искусства во всем этом с каждым годом становится все меньше и меньше.

ОСАДНОЕ НЕДОРАЗУМЕНИЕ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX | SIEGE

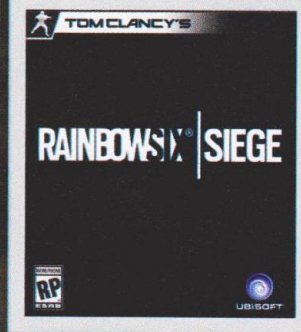
Жанр:
Shooter, Tactic

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
2015 г.

PC | PS4 | XOne



Довольно долгий период бренного времени земного о радужной серии игр покойного мастера всяческих литературных остросюжетностей Тома Клэнси практически ничего не было слышно. Предыдущая часть с приставкой Vegas 2 про драматическое спасение города греха и разврата от детонирующих алахакбаров вышла еще в 2008 году. После нее игроки увидели лишь не совсем удачную аркадную пострелушку Rainbow Six: Shadow Vanguard, выпущенную для мобильных девайсов. И вот, после жизнетворного дождя выставки E3, на небосклоне начали появляться очертания новой радуги. Радуги 6. А если по-американски – Rainbow Six: Siege.

Радужные прогнозы

Если вдруг у тебя болезнь Альцгеймера или «Дотан» окончательно проел плешь в коре твоего головного мозга, и ты забыл, что собой представляет сериал Rainbow Six, то посмею напомнить. С момента выхода самой первой части в 1998 году эта серия всегда позиционировала себя как по-самое-не-могу тактический шутер. Из разряда тех, в котором главное не размер твоего агрегата (ну, и оружия тоже), а рельефность содержимого черепной коробки.

Естественно, до глубокой тактичности той же SWAT она никогда не допрыгивала, но все же и не была развлечением для широких масс слабаков, которых всегда зовет новая часть долга. Скажем так, она была на голову выше среднего и влюбила в себя многих геймеров. Критикам серия также пришлась по душе (если, конечно, она у них имеется), а также неплохо пополнила казну бюджета Ubisoft звонкими медяками от хороших продаж.

Тленных не брать

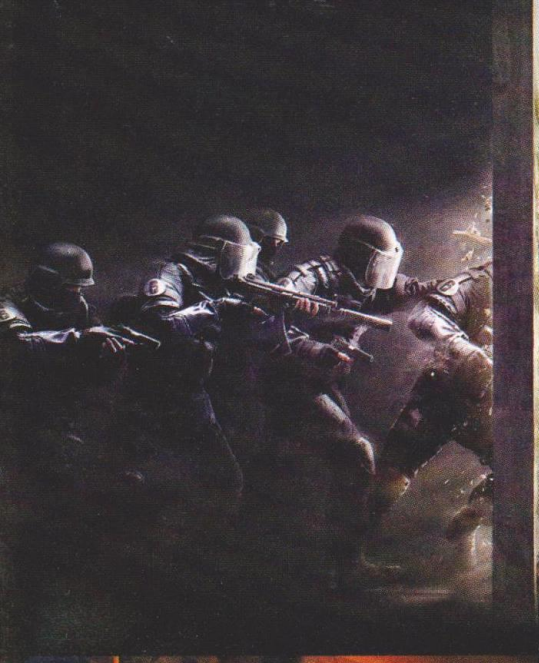
Разработчики новой «Радуги» решили не уходить далеко за угол от канонов серии, ведь за углом их могут поджидать недовольные фанаты с вилами и смазкой. На данном этапе Siege представляет собой добротный кооперативный тактический шутер, где пятеро игроков примеряют на себя форму спецназа, а другая пятерка – костюмчики террористов. Перед началом матча у команды сил добра со шлемами и бронежилетами есть немного времени для создания тактичного плана по спасению заложников. А если точнее – заложницы. Девушка миловидной внешности как раз из разряда тех, которые могут отвлечь на пару минут от игрового процесса. Бедняжку частенько пускают по рукам – то она в одной команде, то в другой.

Я всегда с собой беру робота-камеру

Среди наших помощников можно выделить миниатюрного дрона, оснащенного камерой. С его помощью можно без труда прокатываться во все щели и отверстия изгибов уровня. Мастера двоичного кода из Ubisoft Montreal заверяют, что это лишь один из множества крутых гаджетов, которые ждут не дождутся нас в полной версии игры. В общем, операм нужно будет сначала хорошенько пораскинуть своими мозгами перед тем, как пораскинуть мозги оппонентов по стенам. Бандито-гангстерито в свою очередь будут иметь возможность подготовиться к атаке охранников правопорядка: забаррикадироваться в помещении, поставить на окна решетки, заблокировать двери, свить заросли колючей проволоки и залить лапшу быстрого приготовления.

Угарный отряд

И вот тут-то и начинается самое вкусное. Спецназовцы, аки «спидерманы» на полставки, дерзко спускаются по стенам дома, после чего бесцеремонно влетают вовнутрь помещения, пытаясь поприветствовать пулей в лоб как можно больше плохишей.



Лучшие тактические шутеры

Rainbow Six: Siege начнет с криками вышибать двери квартир и домов игроков, заламывать руки их свободному времени и класть лицом в монитор только в 2015 году, а до этого момента еще есть время подготовиться к штурму, пройдя парочку хороших тактических шутеров из этих серий:

- ★ Arma
- ★ Brothers in Arms
- ★ SWAT

В глаза сразу же бросается просто шикарнейшая разрушаемость всего и вся: стены на ура пробиваются насквозь, предметы интерьера крошатся, словно бублики на ковер, а понравившийся или, скорее, не понравившийся участок пола можно заминировать и продырявить. Пола того, где линолеум, не женского.

Перестрелки выглядят зрелищно и динамично, каждая выпущенная пуля может быть решающей, и в любой момент катапультировать душу любого вояки в корзину отходов вселенского существования. В Rainbow Six: Siege игроделы не собираются уступать место буржуйской казуальщине, словно престарелой беременной женщине-инвалиду в общественном транспорте. Один точный выстрел в темечко – и враг труп. Или ты. Или кто-то из твоей команды. Пулю словить может даже грустный котенок, так что следует быть предельно бдительным и тактичным, словно безбилетник в электричке.

Всех цветов радуги

От каждого следующего поколения консолей старое поколение геймеров требует новое поколение графики. Вот такой вот парадокс круговорота жизни и некст-гена в игрострое. Обычно ожидания игроков сбываются, но иногда – Watch Dogs. Что касается Rainbow Six: Siege, то на данном этапе проект смотрится средненько, с легким дуновением теплого бриза некст-гена. К моменту выхода, скорее всего, глазную составляющую подлатают и посыплют глазурью всяческих эффектов, но уже сейчас ясно, что сверхкрасотищей пожертвуют в угоду чрева разрушаемости и интерактивности окружения.

Валентин [Hellblazer] Шукайло

НАШ ПРОГНОЗ

На фоне показанных на E3 игр новая «Радуга» не выделяется чем-то бомбезным и хватающим за нижнюю палубу. Даже закрадываются подозрения, что проект может оказаться вторичным продуктом, о котором большинство забудет уже через неделю после релиза. Особенно, если учесть, что фронт кооперативных шутеров уже забит множеством других проектов. Одной лишь тотальной разрушаемостью уже мало кого удивишь. Но до 2015 года у Ubi еще есть время все хорошенько долатать, добавить больше вкусностей и, возможно, представить одиночный режим, о котором пока ни слуху, ни духу.

РАСПЕЧАТАЙ РЕАЛЬНОСТЬ

В детстве у меня было две одинаковые пластиковые фигурки ниндзя-черепашки Донателло. В то время персональные ПК и 8-битные приставки только начинали появляться в наших квартирах, а моду в игровом мире задавали как раз наклейки и пластмассовые фигурки любимых супергероев. И вот случилось несчастье – одна из черепашек была мной утеряна. Тогда для меня это была потеря из потерь – невосполнимая утрата. Достать новую не представлялось возможности, и мне оставалось лишь горевать, глядя на рисованные комиксы. Тогда я даже не мог себе представить, что произойди такое событие в 2014-ом году, все пошло бы по-другому – я просто напечатал бы новую фигурку на 3D-принтере – некогда фантастическом устройстве, которое в наше время стало доступным почти каждому.

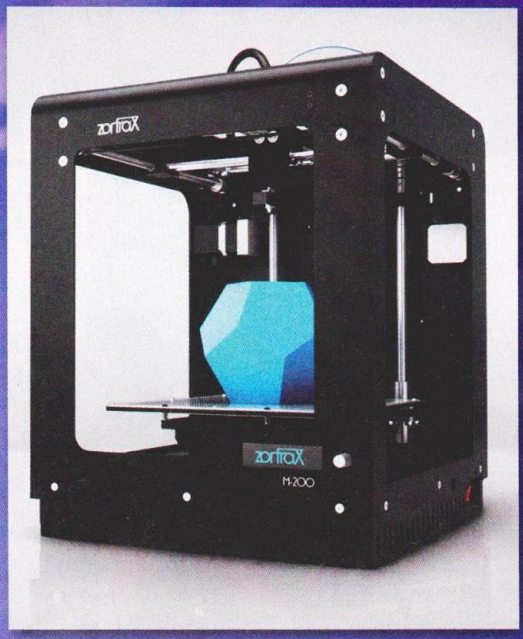
Отпечаток истории

Начало 3D-печати было положено еще в бородато-усатых 80-х годах прошлого века на родине Чака Норриса и Железного Человека – в США. Именно тогда, в промежутке между 84-м и 88-м годами, три различные группы американских ученых создали наиболее популярные и эффективные технологии 3D-печати – SLA, SLS и FDM. Кому-то данное разделение может напомнить три основных вида обычной печати – матричную, струйную и лазерную, но данная аналогия будет верна лишь частично. В мире эффективных технологий 3D-печати нашлось место лишь лазерному и своего рода струйному методу, в то время как аналоги матричного и рядом не лежали возле упомянутой выше тройки. Но давай обо всем поподробнее.

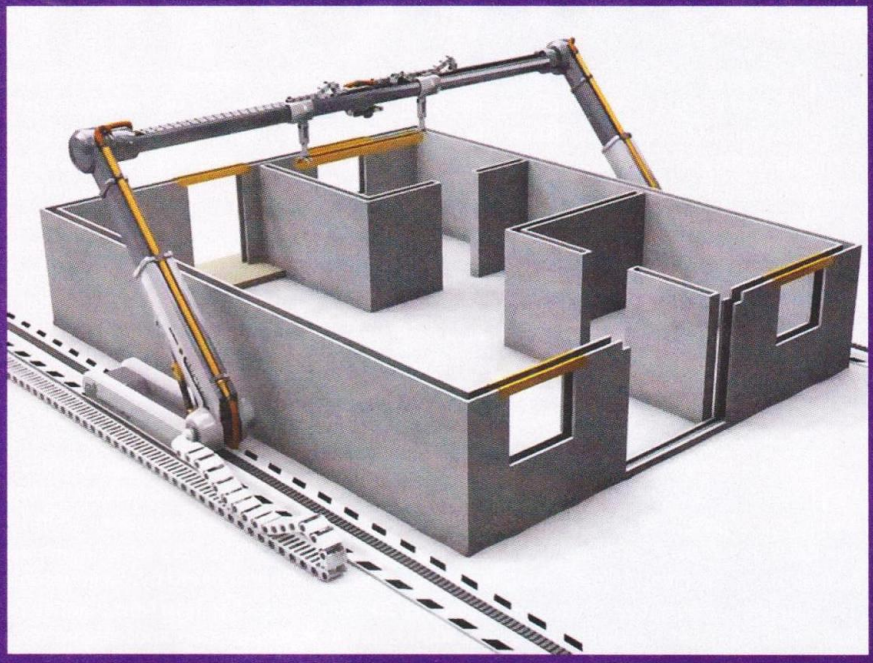
Технология FDM (fused deposition modeling) создана и запатентована несколько позже своих собратьев по печати – в 1988 году ученым Скоттом Крампом. Несмотря на то, что по хронологии FDM ковыляет в нашей троице последней, по массовому распространению на данный момент эта технология первая в мире. Все дело в бабле и простоте – выросшая на «струйной» основе FDM не требует дорогих лазеров и по сравнению с конкурентами более дешевая в обслуге. Не мудрствуя лукаво, Скотт Крамп сделал свой 3D-принтер по образу и подобию обычного струйного принтера, вот только вместо чернил в печатающую головку подавался пластик. Пройдя стадию полурасплава, пластик слой за слоем укладывался на рабочую поверхность, постепенно застывая и создавая, таким образом, заданный объект.

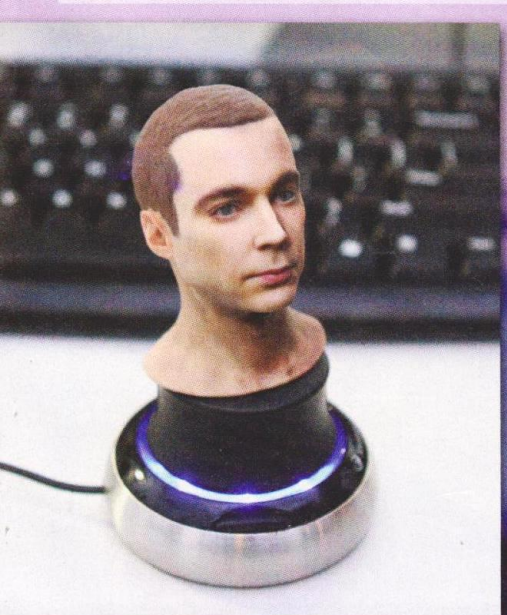
Лазерное шоу

Принципиально другим путем пошел автор технологии SLA (Laser Stereolithography) Чарльз Халл. Взяв за основу величайшее достижение своего времени – лазер, ученый в 1984 году создал абсолютно уникальный 3D-принтер. А мог бы сделать лазерный меч... Его аппарат представлял собой ванночку, наполненную фотополимером (жидким пластиком). При получении задачи на печать объекта, в ванночку опускалась рабочая платформа, а сверху начинал бегать по контурам будущего предмета лазерный луч. Под воздействием тепла лазера жидкий пластик твердел и превращался в привычный для нас твердый пластик. Так миллиметр за миллиметром 3D-принтер Халла с чувством, с толком, с расстановкой создавал заданную вещь. Преимущество метода SLA над методом FDM, по сути, такое же, как и у обычного лазерного принтера над струйным – более высокая скорость печати. Плюс технология SLA обладает точностью на порядок выше,



- Изобретатель Энрико Дини создал гигантский трехмерный принтер D-Shape, способный напечатать макет двухэтажного здания, включая комнаты, лестницы, трубы и перегородки. Для производства он использует лишь песок и неорганический компаунд. Не думай, что вся эта конструкция рассыплется, как только туда въедут первые жильцы. Прочность полученного материала сопоставим с железобетоном.





- Еще в далеком 1966 году в телесериале Star Trek был впервые продемонстрирован прототип современного 3D-принтера. С его помощью герои, находясь на космическом корабле, создавали различные продукты питания. В те времена это казалось невозможным, но сегодня стало реальностью.

- В прошлом году техасские инженеры из Solid Concepts умудрились напечатать на 3D-принтере металлический пистолет. Для демонстрации возможностей промышленной 3D-печати ребята решили изготовить культовый пистолет M1911. Детали его были созданы благодаря технологии прямого лазерного спекания металла (DMLS). Этим методом также пользуется НАСА для печати деталей к своим ракетным двигателям. Правда, стоит отметить, что пружинки к пистолету все же были изготовлены отдельно.

чем у FDM, а значит, 3D-принтеры этой серии могут успешно создавать сложные рельефные предметы без потери качества, чего не скажешь о FDM.

Используй порошок! Он – волшебный

Что касается технологии SLS (Selective Laser Sintering или селективное лазерное спекание), то она появилась на свет, когда ее создатель – техасский ученый Карл Декарт – пытался сделать более простой аналог лазерного 3D-принтера. Такую себе «лайт версию». И в какой-то степени у Карла это получилось – сутью технологии SLS является спекание лазерным лучом непосредственно пластикового порошка в специальной камере. Таким образом, SLS-принтерам не нужны были никакие резервуары с фотополимером или вспомогательные субстанции. Есть порошок, есть лазерный луч, давай пеки что пожелаешь. Однако за видимой простотой кроется ряд изъянов, один из которых – «вредность» производства. Пластиковый порошок летуч, грязен и

На сегодняшний день существует три основные отрасли, в которых 3D принтеры наиболее востребованы.

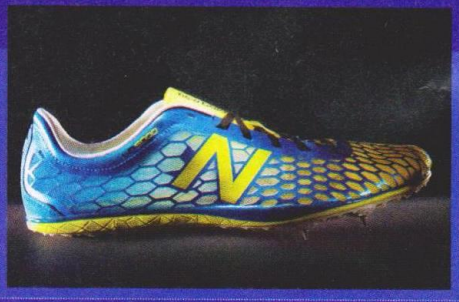
Медицина

ППо подсчетам экспертов, около 800 тысячам человек во всем мире были установлены зубные протезы, отпечатанные на 3D-принтерах, а около 10 миллионов пользуются созданными с помощью 3D-печати слуховыми аппаратами. Кто сказал, что улыбку и слух напечатать невозможно? Сотни хирургов ежедневно практикуют сложные операции на различных анатомических моделях, сделанных... правильно, на 3D-принтере.

Кроме того, постоянно ведется разработка и модернизация ряда так называемых 3D-биопринтеров, в буквальном смысле слова «печатающих» различные части человеческого тела. Посадил печень? Напечатай новую! На данный момент больше всех преуспели в этом деле компания Organovo и группа ученых из Wake Forrest School of Medicine – первые смогли отпечатать кровеносные сосуды, а вторые сделали на биопринтере человеческую кожу.

Одежда, обувь и предметы интерьера

В Бельгии компания MGX открыла магазин мебели и интерьера, вся продукция которого была изготовлена на 3D-принтерах. Негде прилечь? Напечатай диван и устраивайся поудобнее. В 2013 году двойной удар нанесли американские компании спортивной одежды – Nike и New Balance. Стремясь переплюнуть друг друга в инновационных разработках, эти спортивные компании заявили, что для многих своих бутс и кроссовок они будут печатать шипы и подошвы только на 3D-принтерах. При этом New Balance разошлась настолько, что объявила о разработке целой линейки своих кроссов, которые будут целиком и полностью создаваться с помощью трехмерной печати.

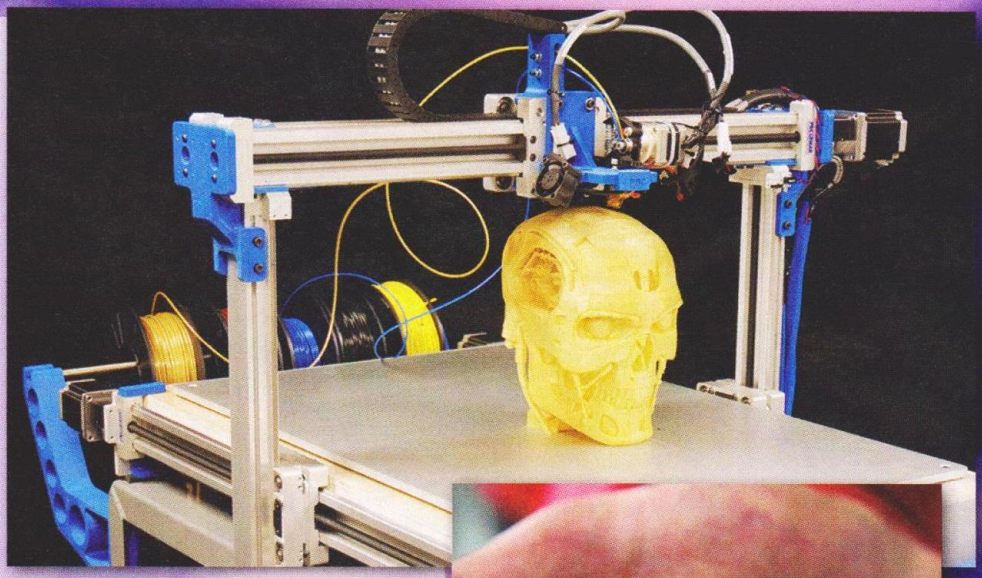


Тяжелая промышленность и армия

Думаю, никого не удивлю, если скажу, что самыми активными поклонниками внедрения технологий 3D-печати в свою оборонную промышленность являются американцы. Причем любители системы ПРО и кожаных кресел в танках уже перешли от теории к практике. Так, бравые янки уже разработали и опробовали в Афгане Expeditionary Lab Mobile (ELM) – мобильную лабораторию 3D-печати. Эта полезная «волшебная кузница» создавала для американских солдат элементы амуниции и различный предписанный уставом шанцевый инструмент. Не знаю, как ты, но лично я считаю такую идею очень даже перспективной – если кончатся патроны, можно отбиваться от «духов» свежеотпечатанными саперными лопатками и ножами, пока в 3D-принтерах не закончится порошок. Когда заканчивается порошок – это всегда печалька.

вреден. Рабочие камеры следует регулярно чистить, а полученные продукты часто необходимо дорабатывать. Как результат – технология SLS отлично подошла для промышленности и фактически не востребована на рынке домашней бытовой техники.

Возможно, после переваривания всей этой тяжелой пластиковой 3D-информации у тебя возникнет вопрос – если трехмерная печать была открыта еще в 1980-х годах, то какого ляда в широкие массы она начала поступать лишь после 2005 года, а то и позже? Ответ на этот и другие твои вопросы любезно нами отпечатан в 2D в следующем разделе.

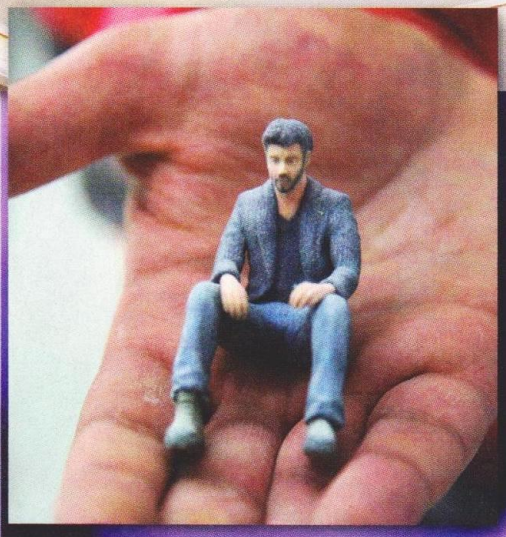


Один момент – вот ваш патент

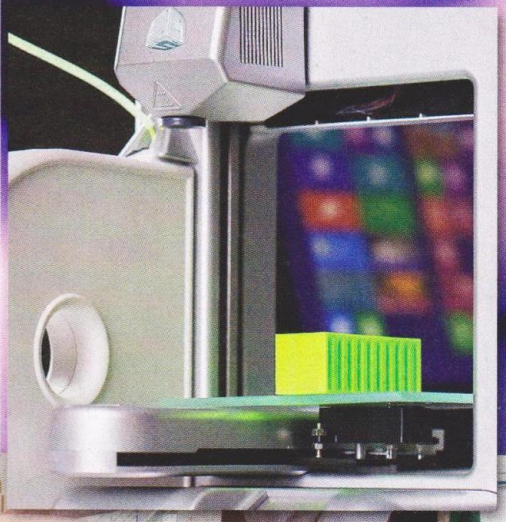
Не нужно быть осьминогом Паулем, чтобы предугадать действия счастливых ученых, открывших 3D-печать. Сразу после завершения грандиозной попойки в честь своего изобретения, башковитые американцы бросились патентовать созданные технологии на максимально возможный срок. Таким образом, изобретатели убивали кучу зайцев и одну золотую курочку одновременно – они становились полными монополистами на новом рынке 3D-печати, сулящем им огромные прибыли и безграничный полет фантазии. Именно поэтому дорогостоящие 3D-принтеры всех моделей, выпускавшиеся в ограниченном количестве, в первую очередь попали в цепкие руки промышленных гигантов, готовых платить за жемчужину науки и техники огромные деньги. Простой потребитель, такой как мы с тобой, в этом случае был если не забыт, то отодвинут на очень-очень далекий план. Все, что нам оставалось – это смотреть фантастические фильмы и ждать пока закончатся сроки действия патентов на 3D-печать.

Срочно в печать!

И вот этот светлый день настал. Первым сдала свои позиции FDM Скотта Крампа. Как результат – появление в 2005 году проекта RepRap – инициативы британского доктора наук Адриана Боуера и его боевых товарищей. Грозно размахивая указкой, Боуер объявил свою задачу минимум – создать максимально дешевый 3D-принтер для всех и каждого. Не успели воротилы рынка 3D-печати опомниться, как им пришел поклон из Поднебесной – воспользовавшись окончанием срока действия патента FDM, шустрые китайцы наладили выпуск мощного потока 3D-принтеров. Свою лепту в снижение цены и увеличение доступности для широкой массы пользователей вожделенных 3D-печатников внесли стремительно появляющиеся open source community – независимые интернет-сообщества, на которых люди обменивались чертежами 3D-моделей, спрашивали советы по трехмерной печати и делились собственным опытом.



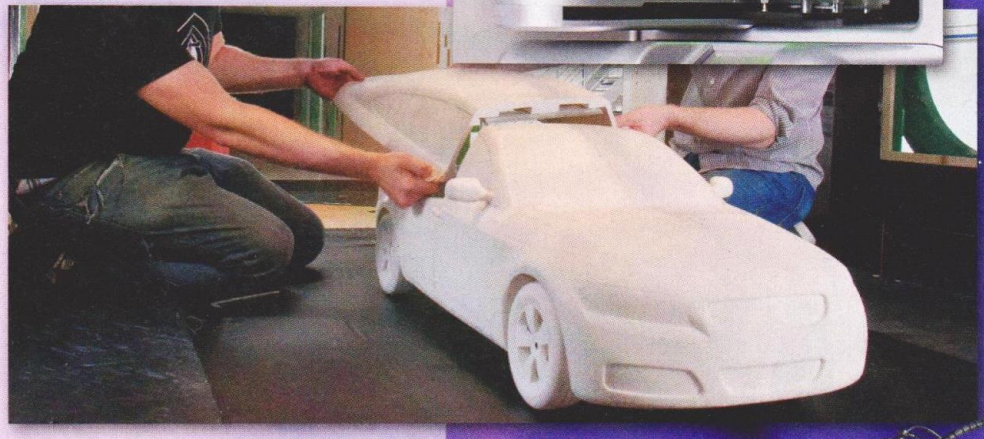
Под прессом столь мощных экономических атак в течение двух лет цены на 3D-принтеры технологии FDM упали на порядок. Последний гвоздь в крышку гроба FDM-монополии вбила образованная одним из основателей проекта RepRap компания MakerBot – ее аппарат Replicator, по сути, стал тем самым дешевым и доступным домашним 3D-принтером. Немного дольше продержался эксклюзив на SLA-технологии. Патент на лазерную 3D-печать истек в 2014 году, спровоцировав настоящий рыночный бум. Пока что SLA-принтеры еще достаточно дорогие, но китайские мастера снова нам «кагбе намекают», и мы все понимаем...



В завершение

У технологий 3D-печати потенциал огромен, а возможности практически безграничны. Теперь осталось только дождаться окончания разработки искусственного интеллекта, и тогда можно будет напечатать себе девушку. Хвала высоким технологиям!

Лесс Гроссман



ПЕРЕЙТИ РУБИКОН

Вот так бывает, живешь-живешь, а кто твои соседи, те странные существа, живущие за стенкой, не знаешь. Повод познакомиться с ними обычно возникает при двух обстоятельствах: либо у тебя внезапно закончилась соль, либо они совсем в край охамели и врубили музыку на полную катушку. В полночь. Русский рэп. Так вот, эта история началась с того, что в редакции «Шпиль!» внезапно закончилась соль, и мы пошли (всего пара остановок метро) просить ее у соседей – наших хлопцев и девчат из компании Ubisoft Kiev. Если ты не в курсе, силами именно этих талантливых ребят в свет вышли PC-версии игр серии Assassin's Creed, Splinter Cell: Conviction, Driver: San Francisco и многих других проектов. Люди оказались приветливыми и дружелюбными, встретили хлебом-солью, салом и бутылкой во... воды. Вот так, в теплой и дружественной обстановке, нам удалось разговорить наших игроделов и узнать о них много нового. Кое-какие секреты под угрозой пыток нам разглашать не разрешили, но и того что есть, думаем, будет предостаточно. Ах да, взять соль мы так и забыли...

Почему именно Украина? Не Гондурас, не Эфиопия... Что такого привлекательного Ubisoft Entertainment нашла в нашей стране, что решила открыть здесь собственную студию?

Ubisoft нашли здесь то же, что и другие IT-компании: высококвалифицированные специалисты, привлекательные условия для IT-индустрии, хорошая инфраструктура, выгодное географическое положение. Так как студии Ubisoft уже есть в 29 городах мира, вопрос об открытии в Киеве был всего лишь вопросом времени.

Это приятно слышать. И как вам работается в Украине? Не хотели бы вы, как 4A Games, переехать на Мальту?

В Украине нам работается хорошо. Вопрос переезда студии не рассматривается в данное время, тем более, если речь идет о переезде на удаленный остров без питьевой воды (Мальта).

О, если бы мы переехали на Мальту, мы бы явно не воду пили... Кхм... Сколько человек в данный момент трудится в киевском подразделении? На какую специализацию делается больший упор?

Сейчас у нас больше 80 человек, расширяем инженерный состав и отдел дизайна: программисты, рендер-программисты, художники.

Да, мы заметили, что вас много. Узнают ли вас на улицах? Берут ли автографы, может бьют, жалуясь на плохую оптимизацию игр?

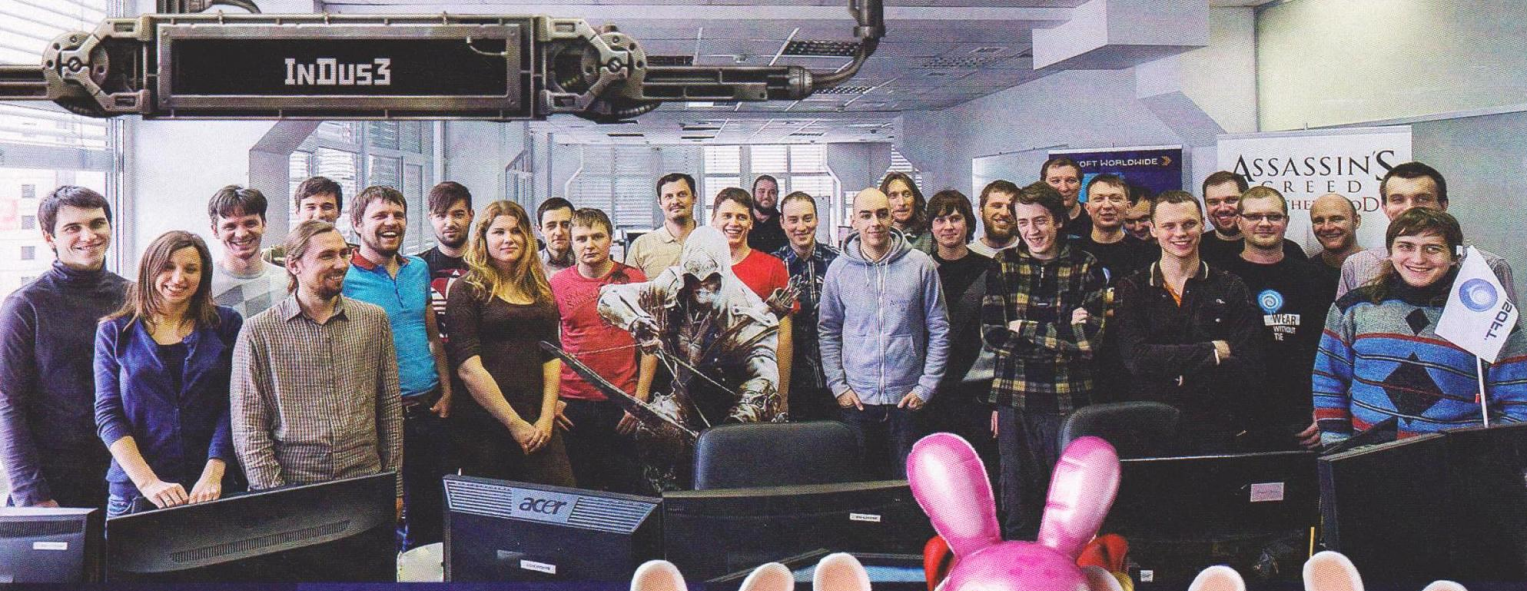
На улицах узнают в основном друзья и знакомые, коллеги. Автографы иногда берут: на дисках, для подарков, для коллекций. По оптимизации претензий немного, в целом нами игроки довольны, но мы всегда стараемся улучшать наш продукт.

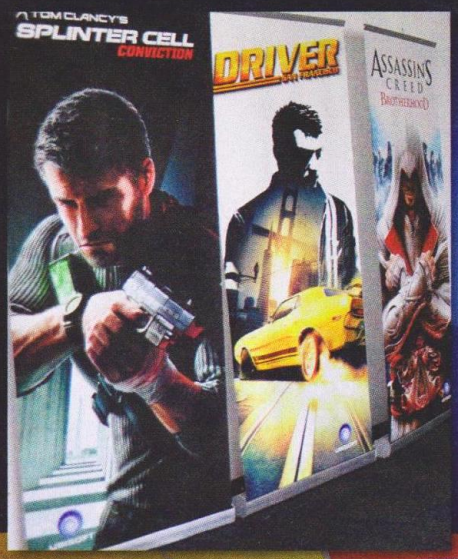
Точно довольны? Наш рекламщик жаловался на днях, что на его стареньком ноутбуке с 256 МБ оперативной памяти Watch Dogs не запустился. Не доработали... Кстати, какой ВУЗ в Украине нужно окончить, чтобы приняли к вам на работу? И вообще, каковы требования для того, чтобы работать у вас?

Если есть желание работать программистом, лучше идти в ВУЗы с хорошей репутацией по данному направлению (КПИ, например). Мы готовы общаться и с теми, у кого нет высшего образованию по направлению. У нас успешно работают сотрудники, которые самостоятельно изучали программирование, дизайн, искали возможности приобрести необходимы опыт. Например, участвовали в open-source проектах.

Каково это – чувствовать себя частью интернациональной, гигантской корпор... компании? Ответ-

Об открытии компании Ubisoft Kiev было официально объявлено в пресс-релизе 29 апреля 2008 года. В нем же было указано, что поначалу украинское подразделение будет работать с румынским отделом и со временем перейдет к самостоятельной разработке компьютерных игр.





ственность не давит? По ночам хорошо спите?

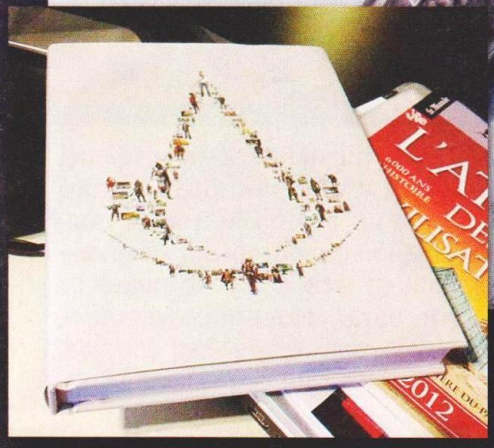
По ночам мы шпилим в игры, поэтому спим мало, но крепко. Спасибо, что беспокоитесь! Чувствовать себя частью компании, в которой работают почти 10 000 человек, очень вдохновляет: поездки, общение с опытнейшими специалистами из компаний-партнеров, международный опыт разработки самых успешных и крупных игр – о таких профессиональных возможностях многие даже не мечтают.

В офисе нашей редакции обычно тоже 10 человек обитает. Только не тысяч. Просто 10. И то тесновато... Насколько нам известно, за PC-версию сервиса Uplay также отвечает именно ваш офис. За последние годы клиент заметно похорошел и стал удобнее. Если не секрет, какими новыми возможностями порадует нас Uplay в будущем?

Мы делаем Uplay PC совместно со студией Massive Entertainment, которая, наверное, больше известна читателям как разработчики The Division. Прогнозировать, когда и какие новые возможности появятся, довольно сложно. В планировании у нас два приоритета: сделать работу пользователей с клиентом максимально удобной и облегчить разработку PC-версий игр от Ubisoft. Поэтому приходится балансировать, чтобы удовлетворить пожелания пользователей и не обделить при этом вниманием разработчиков игр. Работа кипит, количество программистов на проекте растет, так что следите за обновлениями.

Наслышаны о вашем сотрудничестве с компанией NVIDIA. Какие плоды оно уже принесло? Что изменилось после подписания соглашения?

Сейчас наши рендер-программисты могут рассчитывать на поддержку специалистов NVIDIA, это обеспечило прямое общение, оперативное сотрудничество, ребята работают плечом к плечу. Будущие проекты обсуждать мы не можем, но в прошлом, например, пользователи получили в Assassin's Creed IV: Black Flag



дым, который реагирует на коллижны (взаимодействие – прим. глав. редактора) с персонажами.

Дым у вас реально крутой получился – настолько реалистичный, что можно было подумать, будто это видеокарта загорелась. А что, по вашему мнению, является самым сложным в разработке видеоигр?

Мы сейчас в основном портированием занимаемся, а не разработкой с нуля. По портированию самое сложное – это работа с графическим движком и проблемы с разными конфигурациями. При разработке PC-версий надо учитывать и мощные игровые компьютеры, и тот факт, что есть пользователи с очень слабыми конфигурациями. Сделать продукт, который всех устроит – это нетривиальная задача.

Чем вдохновляетесь перед (во время) работы, если не секрет?

Это же гейм-девелопмент! Обсуждать с коллегами игры, делиться игровым опытом, следить за последними тенденциями – очень вдохновляюще.

Ясно. А мы уж понадеялись, что вы нам немного отсыпите вдохновляющего порошочка... Какой вид пыток вас ожидает за провальный проект или грубую ошибку в игре?

Ожидает напряженная работа над патчами. Поэтому делать игры надо так, чтобы провальных проектов не было.

Даже розгами не бьют? Ну, так не интересно. А как вы отдыхаете после работы? Возможно, вместе ходите в боулинг, кафе, на петушиные бои?

Отдыхаем согласно пожеланиям команды. Есть и боулинг, и кафе с ресторанами, и сплавы по реке, и пейнтбол. К тому же есть возможность посещать спортклубы, бассейны, йогу, например. Но в основном – шпилим, конечно! Играем в Warhammer на работе, например, в настольный теннис, в Mortal Kombat, в футбол и баскетбол.

И литрбол, наверное? Виски, водка, ром? Кстати, о роме. Как вы относитесь к пиратству? Ведь оно в нашей стране на уровне «йо-хо-хо!»

Нам, как компании-издателю, это не нравится, но мы конкурируем в первую очередь дополнительным сервисом и возможностями. Пиратство игр – это феномен, который был и будет существовать. Но мы, как сотрудники, покупаем игры конкурентов, например.

Тогда мы не будем вам говорить, что скачали Assassin's Creed IV: Black Flag с торрент-трекеров для лучшего погружения в пиратскую атмосферу. Это правда, что новый антагонист Far Cry 4 – сын Бориса Моисеева?

Нет, это неправда.

Эмм... Спасибо за столь развернутый ответ. Мы так и знали. Он же сын Сережи Пенкина, это очевидно. Над какими проектами трудитесь в данный момент?

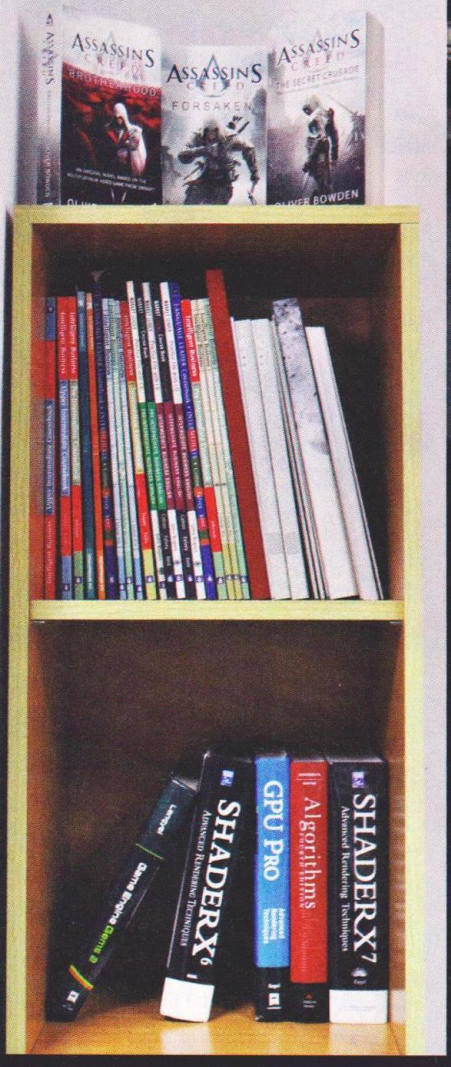
Сейчас у нас в работе Trials, Far Cry 4, Assassin's Creed Unity и Uplay PC и несколько неанонсированных проектов по физическим движкам.

Каковы планы вашей компании на будущее? Может хотите расширяться, сужаться, установить бассейн в студии?

Планы – расширяться, делать новые проекты и продолжать получать удовольствие от работы.

Спасибо, что потратили ваше время зря и ответили на интересующие нас вопросы. Может хотите что-то пожелать/передать нашим читателям?

Желаем читателям побольше хороших и интересных игр!



ГДЕ МОЯ РОГАТКА?

Жанр:
RPG

Разработчик:
Rovio

Издатель:
Rovio

Android | iOS | Windows Phone

Злые птицы... Культурный феномен, уместившийся в смартфоне, стал самой популярной мобильной игрой в истории. Да, до этого были Gravity Defied, Bounce и так далее, но это были воины подпольного фронта, в которые мейнстримному люду было немножко стыдно играть. А в Angry Birds шпилят все кому не лень: от продавцов шаурмы до президентов. Но катапульты катапультами, а серию надо развивать. Вышедшая два года назад Bad Piggies, оказалась экспериментом смелым, но надежд не оправдала. Пришло время для более радикальных действий.

Птица счастья

Для начала пару слов о Rovio. Если ты думаешь, что эта компания была на слуху только после выхода AB, то я тебя разочарую. Разработчики из небольшого финского городка Эспоо давно вкалывают на ниве мобильных развлечений – уже 11 лет как-никак! Лично я помню, как днями зависал за Darkest Fear, Cyber Blood и Paid to Kill. Также не забывай и о том, что именно вот эти ребята в ответе за то, что серия Bounce не загнулась – из всех игр про упругий помидор с глазами лишь две сделала Nokia, остальные на совести у Rovio.

Поступить по-свински

Но вернемся к яростным пернатым. Катапульта – наше главное оружие в предыдущих частях, отправилась на лавку запасных. Ей на смену пришел пошаговый тактический режим! Все верно, бессовестные финны в край обнаглели и замахнулись на Final Fantasy и Disciples. Впервые за всю историю серии Angry Birds игроку нужно будет думать, а не просто метать перьеносцев. Ориентация на массового пользователя не могла не сказаться на геймплее, так что будь готов к тому, что первые полчаса игры пройдут в задорной и мягкой атмосфере обучения.

История Epic осталась практически неизменной. Злые хрюши украли у птичек яйца, а также несколько предметов высокого искусства, и, пользуясь случаем, хочу передать привет... стоп, нет, не то. Пользуясь случаем, зеленые носители пятачка скрылись в неизвестном направлении, вот. Теперь команде из одной красной пернатости нужно собрать годную ролевую пати из героев предыдущих частей в фэнтезийной обертке и надавать главному злодею по его беконоподобной заднице.

Ты меня, я тебя, потом меняемся

Потасовка происходит примерно так же, как и в Final Fantasy. На поле боя сбегаются и слетаются несколько бойцов: наши слева, не наши – не слева, а справа. Каждая божья тварь имеет свой ход, во время которого может надавать тяжких телесных одному из неприятелей или применить какое-то умение. Первый клювастый герой выполняет роль танка, желтый треугольный – мага и так далее. Сам геймплей разбавлен элементами стратегии – после каждого боя дают крутануть колесо фортуны, из которого выпадают три ресурса. Их можно тратить на крафт в специальном окошке. Да-да, есть в игре и крафт, и артефакты, и зелья, и многие другие атрибуты ролевушек. Финны если за что и берутся, то идею дотягивают до конца.

Фэнтезийный цветопляс

Одна из самых аппетитных частей «Эпика» – это его графика. Знаешь, настолько приятно видеть героев самой популярной мобильной игры в амплуа классической ролевой партии? Сердце радуется, глаза аплодируют, а душа поет. Анимация и озвучка на высоте. Управление тоже где-то на том же уровне, оно безупречно подобрано под мобильный сегмент, благодаря чему все в игре идет как по маслу. Единственное, что неприятно кольнуло глаз, – мини-босс, зеленый хряк, после поражения уж как-то очень неестественно складывается на земле.

FataMorgana

Вердикт

Шутки о том, что Rovio уже много лет тянут одну и ту же резину, отправились вслед за шутками о GTA V на ПК. Epic – это грандиозное обновление франшизы Angry Birds, это действительно великолепное событие и замечательная игра, которая подарит тебе три с половиной вагона фана и удовольствия. Фэнтезийный сеттинг, много эпического лута, оригинальный юмор и глупые шляпы – если тебе этого мало, можешь ждать Half-Life 3. Да, хоть эта шутка еще актуальна:)

ШАХ С МАТАМИ

HITMAN GO

Android | iOS

Жанр:
Logic

Разработчик:
Square Enix

Издатель:
Square Enix

Если бы мне лет десять назад сообщили, что один из самых известных компьютерных симуляторов наемного убийцы превратится в... ЭТО, то мои слюни от истерического смеха забрызгали бы лицо собеседника. Но, еж мою медь, вот оно! Нечто такое, как победитель(ница) конкурса «Евровидение», без половых принадлежностей и жанровых категорий, гордо носящее имя Hitman и дивную приставку GO. Но самая беда в том, что игра то неплоха.

Мобильный убийца

Чтобы понять источник моей головной (и не только) боли, напомню тебе историю лысого киллера. На заре тысячелетия датчане из IO Interactive создали игру «Hitman: Агент 47», которая в то время наделала нехилый такой фурор, так как давала почувствовать себя не просто человеком, стреляющим в виртуальных болванчиков, а настоящим убийцей, просчитывающим каждый шаг. Тогда это было свежо, не испачкано трудно выводимыми пятнами клише и самоплагиата, а потому разошлось, как горячие трубочки на морском пляже под Одессой-мамой.

Начну с сюжета. И сразу же закончу, так как его тут и близко не лежало. Весь Hitman GO грубо разбит по уровням, которые аккуратно собраны в главы. Чтобы открыть следующую, нужно набрать нужное количество очков в предыдущей... Ну прям Angry Birds (кстати, на соседней странице).

Лысая пешка

Если ты думаешь, что хуже уже быть не может, то сейчас я тебя удивлю описанием геймплея. Главный лысик всея серии оказывается на небольшой карте. Он может двигаться только в тех направлениях, которые прописаны заранее. Такая себе пешка. Задача каждого уровня – добраться до особого знака. Поначалу это кажется плевым делом, но на пути 47-го попадаются пешки-враги, которые смотрят в одном направлении. Если зайти к ним с любой стороны кроме лицевой, то лысик убирает фигуру со стола. Если же стать прямо перед врагом, то уберут уже нашего безволосого героя.

Go Go Go

Если ты знаком с серией, то наверняка повторишь мой путь. Первые несколько уровней проходятся в непонимании – где Hitman, где экшн, где выстрелы, где все?! На протяжении следующих трех хочется забиться под одеяло и плакать навзрыд. Но потом игра начинает затягивать. Нет, не петлю на шее. По сути, GO – это добротная логическая стратегия, которую «пиарнули» громким именем популярной франшизы. Каждый новый уровень заставляет думать

все напряженнее и напряженнее. Подсказок нет вообще, и ты начинаешь пробовать разные варианты, намеренно убивать персонажа и начинать уровень заново. Это очень интересный процесс, без шуток.

TimeKiller

Но давай подойдем вплотную к краеугольному камню. Абсолютно все компоненты Hitman GO вызывают одновременно и удовлетворение, и бешенство. Внешний вид каждого уровня напоминает чертову настольную игру для одного человека. Персонажи выглядят, как фигурки с минимальной детализацией, а окружение чуть ли не картонное. Но вместе с тем, все это безупречно подходит к геймплею. Большую часть времени разработчики убили на создание уровней, коих тут столько, что хватит на месяц бесперебойной игры.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Если у тебя бывали в жизни ситуации, когда какая-то вещь и бесит и затягивает одновременно, то понять мои чувства относительно Hitman GO тебе будет не сложно. Ты просто не ожидаешь такого кульбита от легендарной серии. Но со временем понимаешь, что лучшей идеи для мобильной игры просто быть не может. И даже фигурка 47-го, напоминающая Слэндера, становится симпатичной. Или это я уже схожу с ума...

ТОТАЛЬНОЕ ИСТРЕБЛЕНИЕ

У каждого мужчины сладко замирает сердце, когда он фантазирует о мощном, шикарном автомобиле. Но настоящий высококлассный пилот никогда не променяет прекрасный, блестящий истребитель в ангаре на авто в гараже. А представь, что этих истребителей — по одному на каждую национальную ветку! Да, целых пять премиумных летающих новинок шестого уровня появилось после выхода Обновления 1.4 в World of Warplanes. Так что усаживайся поудобней, дорогой боевой товарищ, мы расскажем тебе все, что знаем об этих смертоносных крылатых машинах.

Итак, каждая из пяти веток обзавелась новым премиумным истребителем 6-го уровня, и если тебе еще не удалось обкатать их и определиться с выбором на тестировании, то сейчас самое время решать – с какой машины начинать знакомство. Я считаю, что сперва стоит отдать предпочтение самолету той нации, которой ты чаще всего играешь, поскольку так появится возможность не только фармить, но и качать экипаж любимого самолета. В остальном же каждый истребитель имеет ряд преимуществ, слабых сторон и тактик ведения боя. О них и поговорим. Ты ведь любишь говорить со мной через страницы журнала, правда?

Bell P-39Q-15 Airacobra

Это лендлизный самолет. Проще говоря, во время войны он достался СССР по американской государственной программе. P-39Q-15 в первую очередь может похвастаться высокой для советских машин скоростью пикирования, хорошей маневренностью и вполне достойной высотностью. Радует и наличие на вооружении 37-мм пушки, которая при наличии прямых рук у пилота может нанести противнику большой урон и критические повреждения.

Среди недостатков – слабенькие динамические характеристики, высокая скорость сваливания и небольшая прочность. Еще стоит отметить заметный разброс между скоростью снарядов пушки и пулемета, а также сложности с попаданием из крупного калибра. Играть этим самолетом довольно сложно, потому что частые смены высоты и длительные маневры в данном случае исключены. Проще не спеша набрать высоту и лишь тогда осуществлять неожиданные атаки. На Airacobra тягаться с группами будет нелегко, однако если играть осторожно и сохранять превышение, то есть шанс победить даже более сильного противника.

Bell P-39Q-15 Airacobra

Supermarine Spitfire V DB 605

Это, пожалуй, одна из самых интересных машин. У самолета отличная динамика и управляемость, внушительная высотность. При грамотном подходе фармить на нем можно легко и непринужденно. Правда, такие преимущества компенсируются посредственной максимально доступной скоростью и разрозненным пушечно-пулеметным вооружением.

От привычного Spitfire V «немцеспит» отличается большей высотностью, и на предельной высоте, когда самолеты замет-

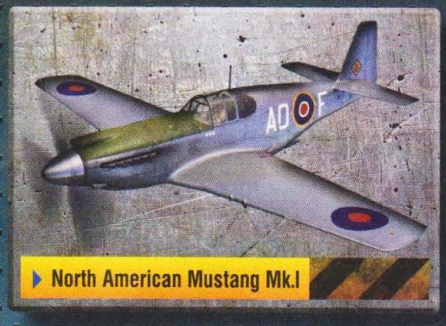
Supermarine Spitfire V DB 605

но теряют в характеристиках, эта машина становится очень эффективной, особенно в сочетании с маневренностью. Также на руку пилоту играет и мощный двигатель. На правильной высоте летно-технические характеристики истребителя позволяют ему диктовать свои условия, как в дуэльных сражениях, так и в массовых авиапобоищах.

North American Mustang Mk.I

Новый «англичанин» производит впечатление хорошо сбалансированного самолета. Обладая весьма неплохой скоростью и огневой мощью, он при этом имеет отличные показатели прочности. Правда, слабоватыми оказались маневренность и высотность. Не каждому понравится и то, что Mustang имеет преимущественно крыльевое вооружение.

Как и любой более-менее универсальный самолет, Mk.I может похвастаться тем, что умеет все, но при этом ничем конкретно не выделяется. Поэтому, выбрав «британца», советую не геройствовать, а работать в команде или короткими вылазками и отступлением под прикрытие. Также стоит учесть, что для уничтожения наземных целей Mustang Mk.I абсолютно неэффективен.


North American Mustang Mk.I

Kawasaki Ki-88

Ki-88 – высотный истребитель, вооруженный до зубов. А вот с мощностью двигателя, прочностью и маневренностью ему повезло гораздо меньше. Грубо говоря, этот японский самолет чем-то напоминает комара: жалит больно, летает высоко, но не слишком поворотлив и быстр. А уж если по нему попасть, то и к гадалке не ходи – фаталити обеспечено.

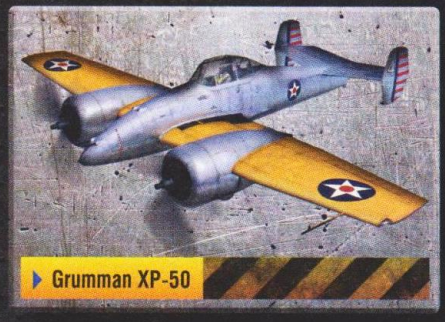
Kawasaki Ki-88 лучше всегда держать не ниже отметки в 1000 метров, поскольку с меньших отметок есть шанс просто не выбраться из-за слабенького движка. Также рекомендую пользоваться тактикой быстрых точечных атак. Если же они не удаются, то лучше отступать на высоту, а не продолжать преследование. Причиной тому мощное на первый взгляд вооружение, которое в итоге крепко «жалит», но не наносит критических повреждений с первого раза.

Kawasaki Ki-88

В настоящих замесах «японец» – это легкий фраг из-за малой прочности и больших крыльев, поэтому не советую ввязываться на нем в массовые заварушки. Не стоит совать этот истребитель и на острие атаки. Лучше все хорошенько рассчитать и совершить спланированное нападение на одиночную цель. Тогда ты сможешь не только уцелеть в бою, но и выйти из него победителем. Правда, неопытным и нерасторопным игрокам на Ki-88 придется туго.

Grumman XP-50

Легкий и быстрый американский самолет, обладающий низкой скоростью сва-


Grumman XP-50

ливания и маневренностью. Помимо этого, сильно облегчает жизнь пилоту отличная управляемость машины. Из слабостей – очень хилая огневая мощь и прочность, сравнимая с картонной коробкой, а также небольшая оптимальная высота. Впрочем, эти недостатки с лихвой компенсируются хорошими летно-техническими характеристиками.

Grumman XP-50 является самым легким среди тяжелых истребителей 6-го уровня. В этом его сила, но в этом же и слабость. Огневая мощь, а точнее немощь, не позволит нам отправить противника в ангар с первого раза, поэтому приготовься пилить врагов в несколько заходов. А вот уничтожение наземных объектов – это то, что на американском ТИ будет получаться весьма неплохо.

Александра [divinale] Дивина

Расставить все кнопки над «G»

Logitech G710+

Выбор геймерской клавы – занятие довольно хлопотное и ответственное на самом деле. Но мы расскажем тебе, с какой стороны лучше подходить к этому вопросу. Сегодня к нам на тест попал, возможно, и не самый навороченный, но весьма сбалансированный представитель клавообразных. Вот смотришь на него и сразу понимаешь – ничего лишнего.

Оранжевый выскочка

Тем не менее, перед тобой настоящий геймерский аксессуар. На это сразу открыто намекает немалый вес в 1,4 кг, а также довольно внушительные габариты. Но среди типично геймерских клавиатур Logitech G710+ может смело считать себя той еще стройняшкой – ее кнопки не очень большие и скомпонованы довольно плотно. Окончательно все точки над «i» в плане геймерства расставляют блоки выделенных клавиш WASD и стрелочек.

Конечно же, игровая клавиатура должна выглядеть агрессивно, и в Logitech подобрали для этого довольно элегантное решение – блок G-клавиш по левому борту здесь выделен ярко-оранжевой окантовкой. Она сразу дает понять окружающим, к какой касте принадлежит владелец компьютера, и задает рабочему месту правильное боевое настроение.

Многоразовое питание

Помимо оранжевого обрамления на самой клавиатуре пластиковую вставку аналогичного цвета можно обнаружить на проводе устройства, а также в основании двух USB-коннекторов. Нет, это не опечатка. Наша героиня – барышня крупная и требует для себя дополнительного питания. Первый коннектор отвечает за работу самой клавиатуры, а второй уже несет ответственность за ее подсветку. Микс цветовых решений представляет собой и основная часть клавиатуры: тут можно увидеть как глянцевое, так и матовое исполнение. Будь готов к тому, что глянцевую поверхность, занимающую всю центральную часть устройства, придется частенько протирать – уж очень она любит собирать на себя всю пыль в комнате.

Без шума, но с пылью

Что примечательно, перед тобой механическая клавиатура. Это немного странно, потому как компания Logitech в основном специализируется на клавах мембранного типа (по крайней мере, в своей игровой линейке). Здесь же стоят переключатели типа chery mx brown, идеально подходящие для геймеров и являющиеся самыми тихими из всех доступных на рынке. Более того, для обеспечения еще большей бесшумности под каждой клавишей находится специальное резиновое кольцо. Конструкторы G710+ явно ненавидят посторонние шумы... Нажатия

легкие, а для отдачи команды достаточно утопить любую клавишу лишь наполовину. Глубина нажатия 2 мм до середины и 4 мм до упора. На ввод любой команды ты будешь затрачивать минимальные усилия.

Светопанорама

Ну и какой же геймерский девайс да без крутой подсветки? У Logitech G710+ может подсвечиваться либо весь клавиатурный блок, либо клавиши WASD со стрелочками. Также доступны четыре варианта интенсивности свечения – все эти параметры очень легко настроить благодаря двум клавишам в верхней части клавиатуры. Но вот если английские буквы подсвечивается круто, то кириллица выдает лишь слегка заметное свечение, из-за чего у тебя могут возникнуть проблемы при наборе текста в темное время суток. Хотя, кто тебе мешает включить свет в комнате?

А вот G-клавиши видны в любых «погодных» условиях. Именно на них ты можешь вынести любые действия, причем как в избранных играх, так и в самой операционке. Чуть выше от них находится еще один специальный блок уже из четырех позиций, который и позволит забить тебе на каждую из шести G-клавиш по три действия. В общей сложности ты получаешь 18 возможных комбинаций! Должно хватить, правда?

Кнопкодав

Для записи любого макроса следует нажать кнопку MR, после чего тыкнуть G-клавишу, на которую будет записан макрос. Далее нужно ввести необходимую комбинацию и завершить сей обряд еще одним нажатием MR. Все, готово. Мы прекрасны! Говоря о дополнительных клавишах, нельзя не упомянуть и о мультимедийных, а также про отдельную кнопку для блокировки противной кнопки Windows. Что интересно, все эти клавиши мембранного типа, так что пред тобой своего рода гибридная клавиатура, а такое нечасто встретишь.

Из приятных «фишечек» также можно отметить поддержку 26 одновременных нажатий клавиш. Надеемся, что такой функционал тебе все же когда-нибудь да пригодится, например, когда ты уснешь на своей клавиатуре. В центре нашей героини можно обнаружить еще одну приятность – дополнительный порт USB для подключения внешних накопителей. Во как!

В довершение скажем, что в комплекте также идет подставка под запястья и продуманный кабель-менеджмент на дне. В общем, перед тобой девайс готовый к любым ситуациям и напастям. Ну, разве что LED-дисплея тут нет. Но давай будем честны – никому они особо в клавиатурах и не нужны.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- **Тип клавиш:** Механические
- **Количество клавиш:** 110
- **Дополнительные клавиши:** 18
- **Особенности:** встроенный USB-хаб
- **Цена:** 2500 грн.

Плюсы

- Дизайн
- «Тихие» клавиши
- Солидное количество макросов
- Удобная регулировка подсветки

Минусы

- Неяркая подсветка кириллицы

Продукция предоставлена пресс-службой Logitech Украина (http://www.logitech.com)

Western Digital My Cloud 2TB

Летать в облаках

Объемы нашей цифровой информации с каждым годом все растут и растут. И дело тут даже не в том, что со временем ее накапливается все больше и больше. Увеличиваются сами по себе и размеры каждого отдельного фильма или игры. И все это необходимо где-то хранить и как-то упорядочивать. Именно для таких целей нужны так называемые NAS'ы (Network Attached Storage), а если проще – сетевые хранилища.

Кодохранилище

Сегодня на нашем тестовом столе модель от Western Digital – My Cloud 2TB. Для организации работы устройства тебе не понадобятся никакие особые знания. Нужно лишь подключить гаджет к роутеру и скачать с официального сайта производителя специальную утилиту, при помощи которой ты произведешь все необходимые настройки. После недолгих мучений к любым необходимым файлам смогут получить доступ все члены твоей семьи или сожители. Сделать это они смогут с любых устройств, в том числе с планшетов и смартфонов. Музыка и видео проигрываются отлично, без каких-либо видимых задержек. Если твой телевизор случайно поддерживает технологию DLNA, то высококачественную картинку можно будет выводить и на него. К слову, если ты не хочешь, чтобы кто-то из твоих родных/знакомых просматривал определенные файлы (давай для приличия сделаем вид, что мы говорим о твоих курсовых работах), то их можно вынести в отдельную папку и закрыть к ней доступ.

Страховые резервы

Western Digital My Cloud 2TB можно использовать и в качестве винчестера для хранения резервных копий системы, причем все новые файлы гаджет копирует на себя автоматически. В таком случае объем в 2 ТБ придется очень кстати. К слову, в портфолио компании также есть устройства на 3 и 4 ТБ. Что примечательно, у нашего героя есть и дополнительный разъем USB. К нему можно подключить любой внешний винчестер и произвести бэк-ап файлов, которые уже закачаны в My Cloud – данная фича получила логичное наименование «Save point».

Но главная фишка и одновременно отличие My Cloud от других сетевых хранилищ в том, что он остается активным и за пределами твоей квартиры. Доступ ко всем своим файлам ты можешь получить абсолютно из любой точки планеты. Даже из забитой деревеньки в Гондурасе (при условии, что там есть хоть минимальный уровень интернета). Что еще интереснее – гаджет работает не только на «выкачку», но и на «закачку» файлов.

К примеру, сделав серию фото на своем смартфоне, ты сможешь моментально загрузить их на My Cloud, а после стереть со смартфона, освободив свободное пространство. Данная функция придет на помощь и в том случае, если ты нафотографируешь во все том же Гондурасе что-то совсем уж незаконное, и за тобой увяжутся местные полицейские или бандиты. А ты им такой: «Ребят, смотрите – а я все стер». Технологии...

Сервисный центр

Конечно же, в наше время существует довольно много абсолютно бесплатных облачных сервисов вроде Dropbox, вот только предлагаемый ими объем редко когда может перевалить за 10 ГБ, что в современных реалиях звучит просто смешно. Да и к тому же, кто возместит тебе ущерб, если все сервера такой компании в один прекрасный день накроются медным тазом? А никто. Еще один несомненный плюс нашего героя – удобство его использования. Благодаря все той же фирменной утилите удобно не только колупаться в настройках, но и следить за всем происходящим в хранилище: просматривать, сколько человек им пользуется, изучать детальную статистику по свободному пространству и т.д.

Внутри нашего гостя находится жесткий диск серии WD Red, который, к сожалению, не может похвастаться максимальными скоростями чтения и записи. Скорость передачи данных находится на уровне 50-60 Мбайт/с, но для пары-тройки пользователей этого все равно хватит с головой. Однако, мы не можем сказать тоже самое про общежитие №15 на Борщаговке... Стоит отметить, что у устройства отсутствует автоматический обмен файлами с все теми же популярными облачными сервисами вроде Dropbox или Google Drive.

My Cloud – крайне удачный гаджет на пути к созданию умного дома или квартиры. Вдобавок он обладает еще и довольно привлекательным дизайном – коробочка из качественного белого пластика с эффектным серебряным торцом по центру с радостью впишется практически в любой современный интерьер как влитая.

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики:

- **Объем:** 2, 3, или 4 ТБ
- **Поддержка ОС:** Windows XP (SP3), Vista, 7, 8 и Mac OS
- **Накопители:** 1 жесткий диск 3,5'
- **Интерфейсы:** SATA2, Gigabit Ethernet, USB 3.0
- **Цена:** 2000 грн.

Плюсы

- Простота в использовании
- Тихий при работе
- Возможность загружать и считывать инфу в любой точке земного шара

Минусы

- Невысокая скорость передачи данных
- Редкие глюки в ПО

Устройство предоставлено компанией WD (www.wdc.com)

No Game No Life/
Игра на выживание

Студия: Madhouse Studios
Режиссер: Исидзука Ацуко
Количество эпизодов: ~22
Жанр: фэнтези, психологический триллер
Оригинал: ранобэ Камия Ю

LIFE OVER

В древности некто мудрый сказал, что наша жизнь – игра. Только вот забыл уточнить какая именно... Я знаю как минимум пару сотен. Впрочем, даже я не так хорош, как Сора и Сира – брат и сестра, известные виртуальному миру под ником «пустые». Они разбираются во всех играх нашего мира, грибуют в MMORPG за четырех персонажей одновременно и, как ты уже понял, они задроты, хикки, днища, неудачники... в общем, форменные neet (нет работы, учебы, социальных навыков). Брат с сестренкой в самом низу социальной пищевой цепи. Играют неделями, спят раз в три дня, моются по праздникам и не убираются в квартире вообще.

Игровая независимость

В реальности такие быстро умирают, становятся завсегдатаями психушек или даже попадают в заботливые руки социальных работников. Особенно, если учесть, что Сиро всего 11 лет. Где, глядь, их родители? Куда они смотрят? Но не будем забывать, что перед нами аниме. Как-то раз к ребятишкам решил лично обратиться бог по имени Тат, дабы предложить им переселиться в мир, в котором все решают игры. Здесь 16 рас, словно 16 фигур на шахматной доске, грызутся между собой за территорию и ресурсы. Наши нелюдимые родственнички не просто становятся рядовыми жителями этой страны, но и всего за пару недель добиваются трона и берут бразды правления над «стадом» людей – самой жалкой расой здешнего мира. Почему? Ведь люди даже не обладают магией. Это же очевидно.

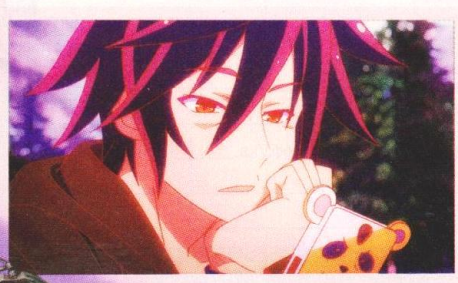
Попа dance

Не отличался бы этот сериал от десятка иных подобных историй о «попаданцах», если бы ни одно но – герои счастливы. Они не ноют по своей прежней жизни, не бросаются в истерики и ностальгию. Они, наконец, оказались в мире, где их бесполезные задротские таланты действительно востребованы. А еще герои не вызывают симпатий. Совсем. Они крайне мерзкие и уродливые (не внешне), и если бы аниме могло передавать запахи, то смотреть его можно было бы лишь с прищепкой на носу. Это не просто расчетливые игроки, какими они порой кажутся. Сира и Сора – самые натуральные игронаркоманы, для которых не существует такого понятия, как «ответственность». Пожертвовать жизнями всего рода людского ради ставки в игре – пфф... не проблема. И это, стоит отметить, довольно свежо. Обычно главные роли достаются правильным и безукоризненным героям, а тут – парочка моральных уродов вылезла на первый план.

Скачать онлайн, играть бесплатно

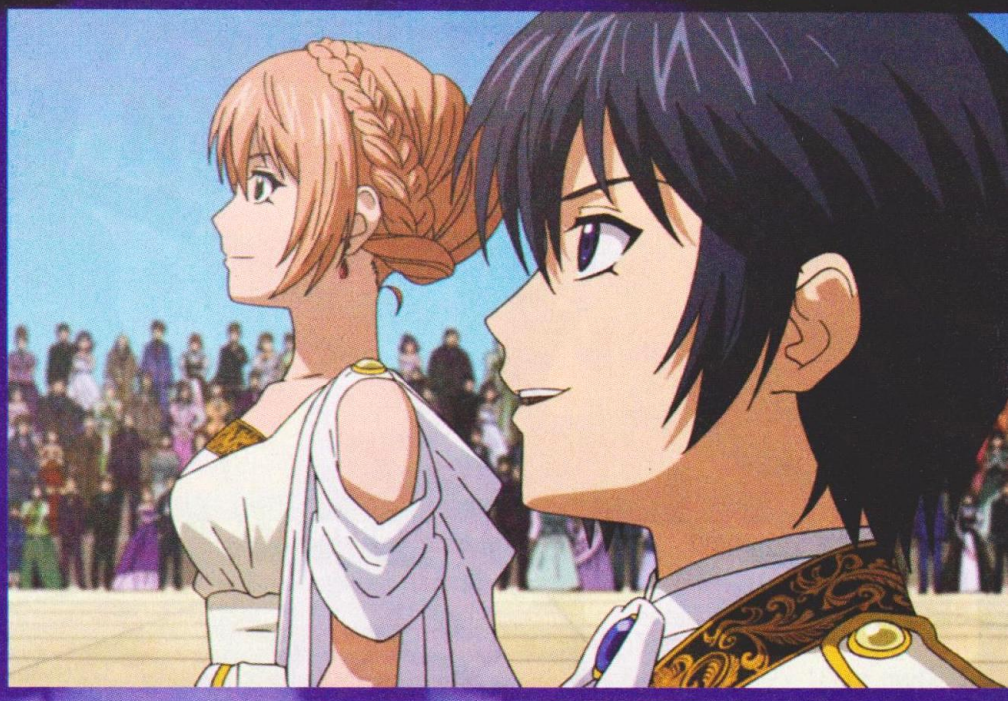
No Game No Life снят по мотивам ранобэ, а значит имеет, как очевидные плюсы: продуманный сюжет, интересно прописанные характеры, четкая структура повествования; так и очевидные минусы: ранобэ очень популярно, активно выходят новые тома, и потому конца истории пока можешь не ждать. Наклевываются два, а то и три сезона. Вероятнее всего деньги у студии кончатся раньше, и нас будет ждать открытый финал. Особенно, если учесть, что вышло уже около десятка серий, а наши горе-геймеры-короли еще ни одной страны не захватили. А ведь им еще нужно подмять под себя все 16 королевств и сразиться с богом. Успеют ли? Но в целом аниме очень интересное, по качеству тусуется на одном уровне с «Один на вылет» и «Игра лжецов», только в жанровых условностях фэнтези.

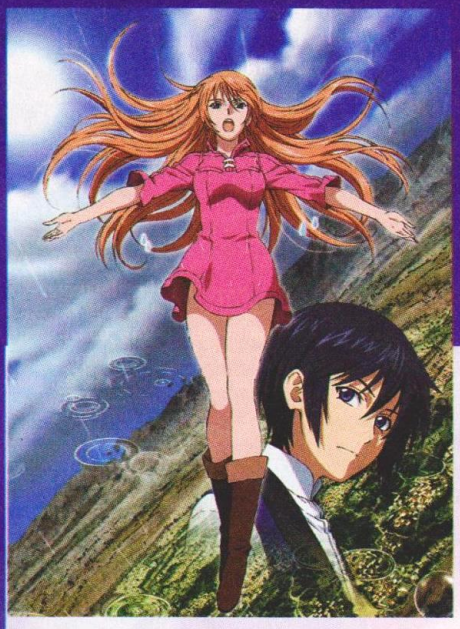
Виктор Лазарев



Soredemo Sekai wa Utsukushii /И все-таки мир прекрасен

Студия: Studio Pierrot
Режиссер: Камэгаки Хадзимэ
Количество эпизодов: 12
Жанр: приключения, фэнтези, романтика
Оригинал: манга Сиина Дай





Сливайте воду

Ника, одна из принцесс мелкого островного государства, должна приехать в столицу и стать женой Императора, который за пару лет сумел захватить половину мира. Барды рисуют его как бесстрашного и хладнокровного воина в два метра ростом, который даже моется в полном латном облачении и с мечом наперевес. Но в реальности это... сопливый пацан, бастард предыдущего правителя, у которого есть сентиментальная мечта – увидеть дождь. Как житель Страны Солнца, он ни разу в жизни не видел падающую с небес воду и потому хочет жениться на принцессе из клана Воды, чья расовая «абилка» – песня, вызывающая дождь. Правда путь во дворец оказался полон приключений, ибо нашу простушку, едва попавшую в шумную и перенаселенную столицу, сразу же грабят, после чего и вовсе пытаются похитить.

Доярка из Хацапетовки покоряет столицу

Картина довольно наивная, причем наивные тут абсолютно все. И принцесса, что едет к своему жениху, доверяя всем подряд. И наивные грабители, которые мгновенно перевоспитываются. И малолетний Император, который внезапно влюбляется и перестает устраивать массовые расстрелы, подвергая опасности родину. Простодушные заговорщики, строящие наивные планы по захвату власти. Даже когда на нашу дуреху совершают покушение и почти отрубают ей голову, что она делает? Прощает виноватых со словами: «Ребят, ну вы исправляйтесь, мир-то прекрасен».

Мир в розовых тонах

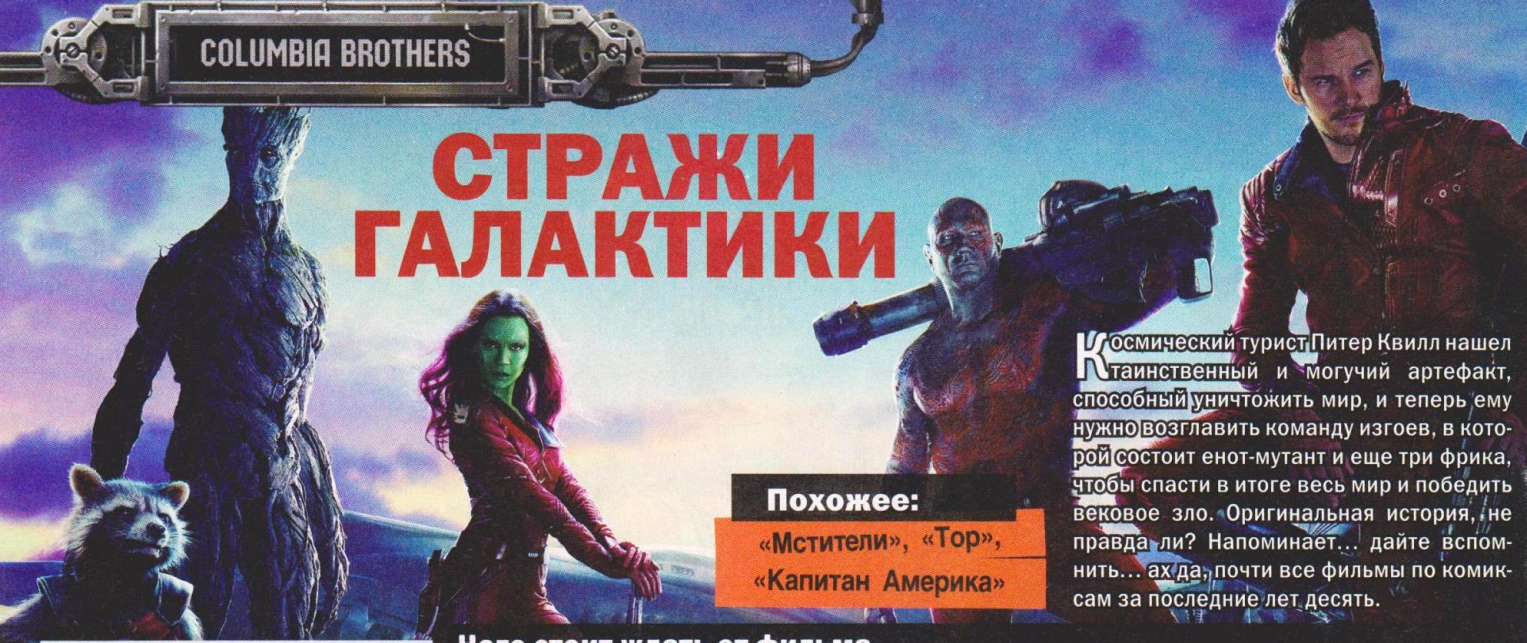
В общем, перед нами не «Игра престолов». Даже близко. И это хорошо. От крови и кишок, брызжущих по экрану, тоже иногда устаешь. Хочется чего-то такого... простосердечного. А тут как раз седзе (аниме для девочек) с интересным миром, завязанным вокруг погоды и климата. Да, время от времени пробегают нотки драмы, нашлось тут также место и экшну, и сабельным схваткам, и горящим замкам, и безумным погоням на лошадях. Но в итоге все всегда заканчивается хорошо, все живут долго и счастливо, и катаются на розовых пони. Однако, героиня хоть и наивная в край, порой все же проявляет твердость характера. Таким образом, мы получили отличный образец женского фэнтези, но в отличие от другого онгоинга – Kamigami no Asobi, здесь сюжет не вертится вокруг того, с кем именно героине делить постель, и какого очередного самца она охмурит. Здесь картина более реалистична и жизненна. Она про леди, а не проститутку.

Тесак позвонит

А еще в аниме показана явная педофилия, ибо ребенок с эдиповым комплексом определенно вожделеет нашу главную героиню, напоминающую ему мать, которую тот потерял в раннем возрасте. А Ника вроде как и не против отдаться. В целом, мы получили интересную фэнтези-историю с ноткой романтики, чутком экшна и наивным сюжетом. Кто любит анимешки пожестче и грубее, пусть проходит мимо. А вот оптимисты и любители романтики посмотрят с удовольствием.

Виктор [Гримуар] Лазарев

СТРАЖИ ГАЛАКТИКИ



Космический турист Питер Квилл нашел таинственный и могучий артефакт, способный уничтожить мир, и теперь ему нужно возглавить команду изгоев, в которой состоит енот-мутант и еще три фрика, чтобы спасти в итоге весь мир и победить вековое зло. Оригинальная история, не правда ли? Напоминает... дайте вспомнить... ах да, почти все фильмы по комиксам за последние лет десять.

Похожее: «Мстители», «Тор», «Капитан Америка»

Жанр: фантастика
Режиссер: Джеймс Ганн
Звезды: Ли Пейс, Вин Дизель, Лора Хэддок, Бенисио Дель Торо
В кино с: 31 июля

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Фильмы по комиксам выходят уже практически каждый месяц. Штамповка налажена и выдает стабильные порции «этого» в нужные сроки. Однако те, кто много смотрел фильмов по комиксам, снятые за последние года три, понимает, что они уж слишком похожи друг на друга – один формат, одни и те же сценаристы, актеры и режиссеры кочуют из фильма в фильм. То есть, если в одном фильме был хреновый сценарий, то такой же будет еще в пяти-шести фильмах, ибо сценарист работает сразу над кучей проектов, а на переправе коней не меняют. А режиссер, кстати, умудрился не просто взять дважды «Золотую малину», но и приложил свой «талант» к съемке 44-х фильмов за 18 лет. Это примерно по три фильма в год получается. То есть режиссер из него хреновый, скажем прямо, зато штамповщик отличный.

Жанр: комедия, вестерн
Режиссер: Сет МакФарлейн
Звезды: Сет МакФарлейн, Шарлиз Терон, Нил Патрик Харрис
В кино с: 10 июля

Наш прогноз: 9/12

МИЛЛИОН СПОСОБОВ ПОТЕРЯТЬ ГОЛОВУ

Я бы назвал этот фильм «Миллион путей к смерти на Западе». Ведь он именно об этом. О маленьком поселении посреди пустыни в 1882 году. Люди здесь мрут как мухи. Их убивает буквально все: нечастные случаи, бандиты, дикие племена индейцев, более цивилизованные (в сравнении с краснокожими) звери, даже медицина скорее отправит тебя на тот свет, чем поставит на ноги. Причем здесь «потерянные головы»? Понятия не имею, надмозгам виднее.

В этих тяжелых условиях и проживает главный герой – молодой ковбой, которого угораздило влюбиться в загадочную незнакомку, не знающую промаха. И когда он нарвался на дуэль с бандой, красотка пообещала научить его стрелять. Посмотрим, чем же это закончится? Станет ли герой Сета очередным трупом на просторах прерии?

Чего стоит ждать от фильма

Сет МакФарлейн запомнился ролью в отличной комедии «Третий лишний». Интересная идея и прекрасное исполнение. От его новой картины ждешь примерно того же. Тем более, что он не только играет главную роль, но и выступает сценаристом и режиссером. Прямо-таки человек-оркестр. И хотя трейлер не заставляет смеяться до колик в животе, выглядит он весьма интересно. Любителям комедий однозначно стоит посетить киносеанс.

Жанр: фантастика
Режиссер: Мэтт Ривз
Звезды: Гари Олдман, Кери Рассел, Джуди Грир, Энди Серкис
В кино с: 6 июля

Наш прогноз: 6/12

Похожее: «Восстание планеты обезьян», «Джон Картер»

ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН: РЕВОЛЮЦИЯ

Что ты там говорил? Война никогда не меняется? С чего бы это. В новом фильме про резко поумневших обезьян война показывается с их точки трения. Бедные мартышки, перебившие половину человечества, живут мирно и спокойно, но вдруг приходят злые человеки, и начинается кровавый вертеп. Да еще в возрастном формате 12+. Да еще с глубокомысленными беседами в стиле «Это мы сделали их такими, обезьяны не виноваты».

Чего стоит ждать от фильма

Да ничего хорошего. История была интересна в первой кинокартине, снятой в далеком 1968 году. Обезьяны стали разумными и захватили мир. Сюжет затаскан до дыр и не раз пародировался. «Планета обезьян: Революция» – это уже десятый(!) фильм в серии. Сколько можно снимать одно и то же? И я бы понял желание освежить франшизу, сделать некий перезапуск, но... предыдущий фильм точно об этом же вышел всего три года назад. У людей не настолько короткая память. Они же не обезьяны.