

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№ 8
2014

Valiant Hearts: The Great War

Война и пир

Sniper Elite 3

Немецкое сафари

Battlefield Hardline

Полицию вызывали?

ИНВАЙТ-КОД



Valentine II
5 дней према

Bloodborne™

Я И ДРУГ МОЙ ДРОБОВИК

150 выпуск!
конкурсы с призами
и подарками!



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (150), серпень 2014 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

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

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 25.07.2014.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Над номером працювали:
Михайло Лисиця, Олександра Діві-
на, Ілля Гурський, Валентин Шукай-
ло, Tsetse, Влад Тучин, Артем Бойко,
Ярослав Друзюк, Денис Зайченко,
Віктор Лазарєв, Дар'я Бережньова,
Олексій Коваленко, Руслан Бугрин

Подяки:
Спасибі вам за те, що ви стільки
років з нами

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

150 ИГРОВЫХ МИЛЬ

В детстве я многого не понимал. Почему мороженое после борща, а не наоборот? Вариант «просто мороженное» меня бы тоже устроил. Зачем нужно спать днем? Потом ночью не можешь нормально уснуть, боясь, что из шкафа выскочит бабайка. Если бы я не спал днем, я бы просматривал сон, лишь положив голову на подушку, и пофиг на выродка в шкафу – дрых бы как убитый. Почему в нашей семье деньги на сигареты были всегда, а на фигурку Бэтмена только раз в месяц?

Я даже начал думать, что сигареты и игрушки продают за совершенно разную валюту. И почему родители играют в закрытой комнате и не зовут меня к себе? У меня после этого начали появляться комплексы: неужто я такой скучный, что со мной неинтересно играть? Потом, когда я с другими детьми складывал конструктор LEGO, я всегда украдкой поглядывал на их лица. Интересно ли им со мной? Вроде бы довольные... Хотя, может притворяются?

И вот я вырос. Ну как вырос... Если так можно охарактеризовать человека, который, сидя в кафе, засовывает соломинки в нос, мол, смотрите, я морж, тогда да – вырос. Но вещей, которых я не понимаю, меньше не стало. Даже наоборот. К примеру, почему, когда у девушки просишь телефон, она всегда диктует неправильный? Или это только у меня так? Зачем давать официанту на чай, если можно не давать? Он все равно ничего не скажет, а ты его, скорее всего, больше никогда не увидишь. Ну, разве что во сне, в котором он с печальным лицом будет укоризненно на тебя смотреть и бесконечно повторять один и тот же вопрос: «Почему?» Зачем люди обзывают тебя в игровом чате, если это у них руки кривые, а не у тебя. Я так и пишу: «У тебя руки кривые». А они сразу матерятся. Зачем обижаться на факты? Или вот еще: почему многие считают мою работу несерьезной? И почему об этом мне говорит мой друг, переодевающийся в костюм зебры и раздающий листовки перед входом в метро?

Вообще странная у некоторых людей логика. «Я работаю в офисе, занимаюсь аналитикой». «Вау, круто». «А я мерчендайзер». «Правда? Вообще красавчик». «А я про компьютерные игры пишу». «Да? Ясно... И тебе платят?» Нет, блин, я ночью натягиваю черный чулок на голову, граблю людей по подворотням, на выручку покупаю игры и пишу на них рецензии. Что за странное отношение к геймерам? Если ты ежедневно следишь за грядкой в «Веселой ферме», то ты совершенно нормален. Но если не дай боже ты полдня сидел за Dark Souls, то «что-то с тобой не так». Но я уже давно не обижаюсь на подобные заявления. Зачем вообще обижаться на больных и недалеких? Я просто делаю то, что люблю всем сердцем. А ты, Вася, и дальше занимайся аналитикой. В конторе по производству туалетной бумаги «Одуванчик».

P.S. Между прочим у тебя в руках не простой выпуск. Не волнуйся, он не обманан сильнодействующим ядом, проникающим сквозь кожу (эту фишку я хотел использовать в апрельском выпуске, но почему-то далеко не всем пришелся по душе мой креатив). В данный момент ты держишь 150-й выпуск! Можешь нас поздравлять. А мы в свою очередь хотим поздравить тебя и предложить побороться за ценные призы в многочисленных конкурсах, которыми напичкан юбилейный выпуск. Удачи и приятного чтения!

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **The Last of Us: Remastered** – как отразились на игре «покращения»
- **Risen 3: Titan Lords** – по стопам Готики
- А еще мы контрабандно вывезем из Германии впечатления от **gamescom**



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

На телевидении новости о спорте, а у нас о киберспорте. Это потому, что наши новости пишут киборги. Где здесь связь? Нигде, у киборгов нет логики 4

Не повторяй то, что описано в этой статье дома. Повторяй это на улице, в метро и в супермаркетах 8

MegaGame

[**Valiant Hearts: The Great War**] Собрались как-то американец, француз и немец. И пошли на войну. Нет, это не анекдот 12

To play or not to play

[**Sniper Elite 3**] И с высоты всем шлет привет 16

[**GRID Autosport**] Если все тебе говорят, что ты тормоз – не нужно обижаться. Просто снимись с ручника 20

[**Plants vs. Zombies: Garden Warfare**] Если хочешь выжить в надвигающемся зомби-апокалипсисе, то уже сейчас начинай действовать – сажай горох, подсолнухи и кактусы. И желательно не на чужом огороде, иначе посадить могут уже тебя 22

[**MouseCraft**] Ученым лучше прекращать экспериментировать над мышами. Они эволюционируют, восстанут против человечества, превратят планету в сыр и съедят ее. А нам нужно прекращать экспериментировать с грибами 26

[**Transformers: Rise of the Dark Spark**] Мы всегда мечтали об офисном кресле-трансформере: поработал, кресло превратилось в шикарный спорткар, сел и поехал домой 28

[**The Walking Dead: Season 2 Episode 4 – Amid the Ruins**] Второй сезон. Эпизод два. Сцена восемь. Дубль три 30

[**The Wolf Among Us: Episode 5 – Cry Wolf**] А ты думал, в сказку попал? 35

[**Abyss Odyssey**] Я стою на краю, на обрыве над игрой 36

Ждем-с

[**Bloodborne**] А он предупреждал, что кровь можно было сдать добровольно... 38

[**Battlefield: Hardline**] Поле битвы – ближайший банк 42

[**The Order: 1886**] Ордер устарел 44

InDus3

Вор должен сидеть в тюрьме, а жулик – в бане. Пусть попарится 46

Когда мы зашли в офис CD Projekt RED наш ведьмачий медальон задрожал. Нам это показалось странным, так как у нас нет ведьмачьего медальона 50

Cell-o-Fun

[**Castle of Illusion Starring Mickey Mouse**] Если в твоём смартфоне завелась мышь, не пытайся ее прогнать. Лучше помоги ей одолеть злую ведьму. И проверь девайс на наличие вирусов. Так, на всякий случай 54

Для тех, кто в танке

Wargaming объявляет мобилизацию 56

Железный бум

Мышь **Armaggeddon Alien IV G9X** 58

Оперативная память **GOODRAM Play DDR3 8GB Kit 1866 MHz** 60

Анимания

Мнение о том, что аниме вызывает в людях жестокость и неконтролируемую агрессию, легко опровергается одним ударом ногой с разворота 62

Columbia Brothers

Жестокость и неконтролируемую агрессию вызывает не аниме, а люди, разговаривающие по телефону во время сеанса. Благо старый добрый прием – удар ноги с разворота – работает и в этом случае. Это вообще универсальный прием 64

Конкурсы

Конкурсы от B&H film distribution 5

Конкурс от Transcend 7

Конкурс от Logitech 27

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** новости индустрии, видеообзоры, стримы
- ▶ **ВИДЕО:** The Witcher Battle Arena, Escape From Dead Island, Sacred 3, Alien Isolation, Rainbow Six Siege, The Wolf Among Us Ep. 5, Styx: Master of Shadows, Abyss Odyssey, Kings Bounty Dark Side, The Walking Dead Season Two Ep. 4, Assassins Creed Unity, Carmageddon Reincarnation, The Order 1886, Far Cry 4, Sunset Overdrive, Trine Enchanted Edition, Sherlock Holmes: Crimes & Punishments, Oddworld New n Tasty
- ▶ **ДЕМО:** Munin, Deadstone, Arvoch Alliance, Bulb Boy, Bik

13-14
ВЕРЕСНЯ

ВИСТАВКА КИЇВ ЕКСПОПЛАЗА **CEE** 2014

WWW.CEE.VIDOPRO.UA

CEE 2014 – найбільша виставка в Україні, присвячена досягненням сучасної техніки.

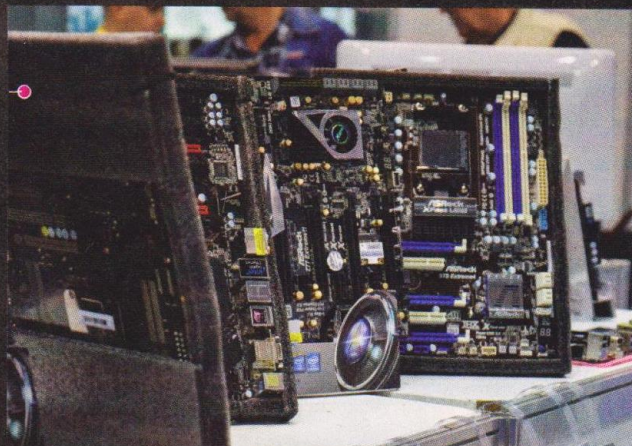
Її учасниками стануть більше 140 компаній – лідерів світової індустрії мобільної, комп'ютерної, ігрової та побутової техніки. Під час виставки буде представлено багато новітніх ігрових ПК, ноутбуків, клавіатур, мишей і акустичних систем. А спеціально для відвідувачів організатори розгорнуть ігрові зони, в яких буде проведено ігрові конкурси з призами для переможців.

До зустрічі на CEE 2014!

> 140 виробників > 14 000 м²

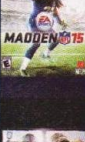
**Зареєструватися
на безкоштовне відвідування**

www.cee.vidopro.ua



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА АВГУСТ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа						
			PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne	
	Sacred 3	1	Action RPG	✓	✓			✓	
	Ultra Street Fighter 4	8	Fighting	✓					
	Risen 3: Titan Lords	15	RPG	✓	✓			✓	
	7 Days to Die	17	Survival horror	✓					
	Diablo III: Ultimate Evil Edition	19	Action RPG			✓			✓
	Sword Art Online: Hollow Fragment	20	RPG				✓		
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	21	Third-person shooter		✓	✓			
	Tales of Xillia 2	22	JRPG		✓				
	Disgaea 4: A Promise Unforgotten	29	Tactical role- playing				✓		
	Madden NFL 15	29	Sports		✓	✓		✓	✓
	Metro Redux	29	FPS	✓		✓			✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

О киберспорт, ты — мир!



Этот июль был особенно жарким для всех Дота-фанов, ведь с 18 по 21 число в Сиэтле проходил The International 2014 – четвертый по счету ежегодный турнир по Dota 2. Благодаря продажам Компендиумов (специальных интерактивных книг по игре) призовой фонд турнира разросся с 1,6 млн. долларов до колоссальных 10 930 814 долларов! В общем, лучшим командам мира было за что побороться.

В финал вышли две китайские команды: Vici Gaming и NewBee. Их сражения были невероятно быстрыми и зрелищными. Проиграв первую карту, NewBee собрались и провели отличную серию из трех побед подряд, размазав VG по стенке. NewBee – новые чемпионы мира в дисциплине Dota 2. Парни вполне заслуженно завоевали самую крупную сумму в истории киберспорта – \$5,028,308. Что касается наших ребят с команды Na'Vi, то в этом году удача была явно не на их стороне. Хлопцам пришлось довольствоваться 7/8 местом и \$519 227 призовых.

Кровь за кровь



Компания Bethesda вместе с американским Красным Крестом провела весьма необычную акцию в рамках про-

шедшей выставки QuakeCon 2014. Каждый желающий мог сделать доброе дело, став почетным донором крови. Кровь собирали два дня: 18 и 19 июля. С пустыми руками доноров не отпускали – в качестве награды им достались термо-сумки с логотипом хоррора The Evil Within, выполненные в форме пакетов с кровью. Вместо кровушки была использована охлаждающая жидкость красного цвета. За такую вкусняшку не грех пролить немного крови. Да и не только за вкусняшку – дело-то благородное.

КАВАБАНГА

В детстве все мы мечтали быть такими же как Черепашки-Ниндзя. Но оказалось, что жить в канализации по соседству с огромной крысой и питаться одной лишь пиццей не так уж и круто. Тем не менее, от некоторых черепашьих способностей и прикамбасов мы бы не отказались. Например, от наушников или рюкзака в стиле Черепашек-Ниндзя. А ты? Мы не просто так спрашиваем, у тебя есть реальная возможность выиграть их!

Для этого до 20 августа пришли на konkurs@shpil.com свой уникальный рецепт приготовления черепашьего супа. В теме письма не забудь указать название конкурса. Авторы самых вкусных блюд получают главные призы, а автор самого экзотического – утешительный в виде футболки с принтом фильма «Стражи Галактики». Результаты конкурса ищи в сентябрьском номере (№ 9).

Премьера «Подростки-Мутанты Черепашки-Ниндзя» стартует 14 августа



УЛЕТНЫЙ ТРАНСПОРТ

Сначала были тачки, теперь самолеты. Что дальше? Морские корабли? Создается впечатление, что без влияния игр от компании Wargaming тут не обошлось. Но не будем отвлекаться. К нам тут залетело несколько прикольных призов по фильму «ЛиТачки. Спасательный отряд», которые мы не против ближайшим же рейсом отправить победителям конкурса. Какого конкурса? Опусть глаза чуть ниже – хватит летать в облаках!

Среди улетных призов у нас блокноты и чашки в стилистике грядущего мультфильма. Для участия в их розыгрыше тебе потребуется пройти допрос с пристрастием и ответить нам на следующие вопросы:

1. Как зовут главного героя «ЛиТачки. Спасательный отряд»?
2. Какой слоган у мультфильма?
3. На обложке какого номера «Шпиль!» был изображен самолет?

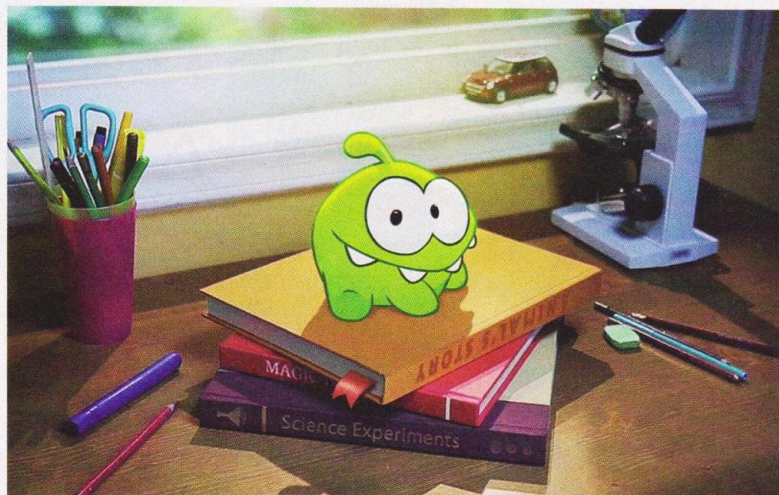
Свои ответы присылай к нам на konkurs@shpil.com до 20 августа.

В теме письма не забудь указать название конкурса. Результаты будут опубликованы в сентябрьском номере (№ 9).



Премьера «ЛиТачки. Спасательный отряд» стартует 21 августа

Pimp My Brain

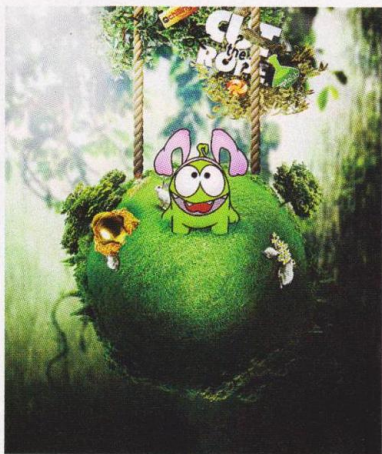


Ты наверняка уже не раз слышал о том, что некоторые игры благоприятно сказываются на работе головного мозга. Это еще раз доказали сингапурские ученые, только теперь на примере популярной мобильной пазл-игрушки Cut the Rope. Той, в которой нужно кормить маленького зеленого монстрика леденцами. В исследовании принимали участие 50 редких видов

студентов, которые не интересуются играми. Их задачей было на протяжении месяца пять дней в неделю играть в Cut the Rope по часу в день.

Выяснилось, что после этого у подопытных заметно улучшились исполнительные функции: задачи, связанные с памятью, решением проблем и планированием. Всего месяц игры в Cut the Rope и студенты на 30% быстрее адаптировались к новым условиям, на 33% — переключались между несколькими заданиями и на 60% — сосредотачивали свое внимание. Чудо-игра! Интересно, что часть студентов заставили играть и в другие игры: Fruit Ninja, стратегию StarFront Collision и стрелялку Modern Combat. Но лишь Cut The Rope хорошо сказалась на умственных способностях подопытных. Теперь ты знаешь, во что играть, чтобы прокачать свой мозг.

PS. В результате эксперимента ни один студент не пострадал.

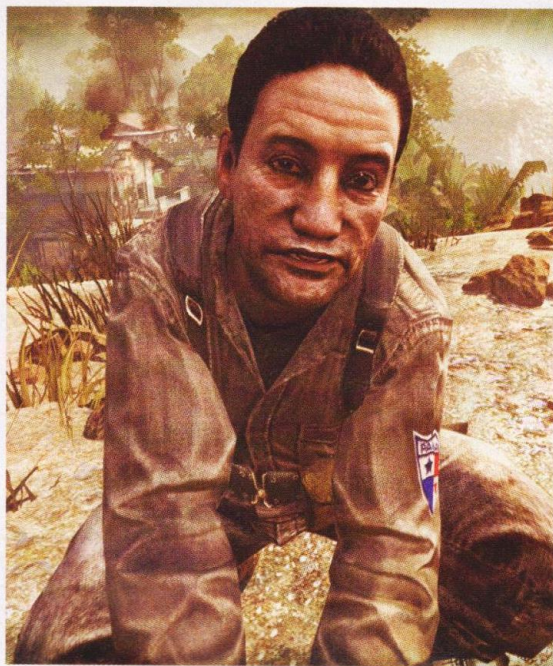


Где моя панама?

Мануэлю Норьега — бывшему военному и государственному деятелю, а также диктатору Панамы, очень не понравилось, что его образ и подобию использовали в вышедшем в 2012 году шутере Call of Duty: Black Ops II. По мнению Мануэля, его персона улучшила продажи игры, и поэтому он требует компенсацию.

Мало того, что Activision использовала образ диктатора, так еще и выставила бедолажку в плохом свете. Мол, в Call of Duty: Black Ops II он показан как злодей, совершивший целый ряд ужасных преступлений, и это создает о нем ложное впечатление и вредит репутации. Поэтому издатель обязан покрыть еще и моральный ущерб.

Однако сам Норьега не такой уж и святой. Он был диктатором Панамы с 1983 по 1989 год, после чего благополучно сел в тюрьму и пробыл там до 2007. Видимо на воле панамскому диктатору не понравилось, и он решил сесть еще раз. А тут, понимаешь, создатели какой-то игры берут и чернят его репутацию. Неподобство!



БУДУ КРАТОК

После того, как Microsoft начала продавать Xbox One без Kinect, продажи консоли поднялись в два раза.

Ш!: Пусть теперь попробуют продавать свою приставку и без геймпада. Того глядишь и PlayStation 4 догонят.

Atari анонсировала симулятор гей-парадов Pridefest для мобильных устройств на iOS и Android. Игроку придется создавать платформы и костюмы, а также подбирать музыку и декорации для своего гей-парада.

Ш!: Пусть уж лучше устраивают свои парады в играх, чем на улицах. Нет, мы не имеем ничего против парадастов...

Alien: Isolation можно будет пройти без убийств

Ш!: И правильно. Зачем убивать единственного монстра на космической станции? Потом ведь не интересно будет.

Steam Controller снова поменял дизайн. На месте крестовины теперь красуется аналоговый стик.

Ш!: «Гейбпад» все больше и больше начинает походить на привычные нам контроллеры. Тактильные поверхности пока на своих местах.

Google перестанет называть игры с микроплатежами «бесплатными».

Ш!: Респект. Нужно называть вещи своими именами. Free-to-play и Pay-to-Win — чуешь разницу?

Правительство Великобритании отменило ответственность за скачивание пиратских видеоигр. Законодатели отказались от планов по ужесточению мер по борьбе с флибустьерами, так как считают данные действия неэффективными.

Ш!: Качай, раздавай, грабь корованы, бери на абордаж. Йо-хо-хо! И правильно. Есть и куда более важные вещи, чем наказание неплатежеспособных школьников. Пусть ими и занимаются.

ТВЕРДОСТЬ ХАРАКТЕРА

В цифровом мире, как и в дикой природе, выживает сильнейший. Ты должен быть быстрым, сообразительным и хорошо защищенным. Прямо как девайсы от Transcend, которые компания любезно предоставила нам для розыгрыша в честь 150 выпуска. Хочешь и себе такой? Тогда тебе придется расчехлить все свои первобытные инстинкты и выполнить несколько заданий.

1. Напиши, как выжить в лесу, имея лишь SSD-накопитель (он же твердотельный жесткий диск), журнал «Шпиль!» и дезодорант. Беар Гриллс смог, а чем ты хуже?

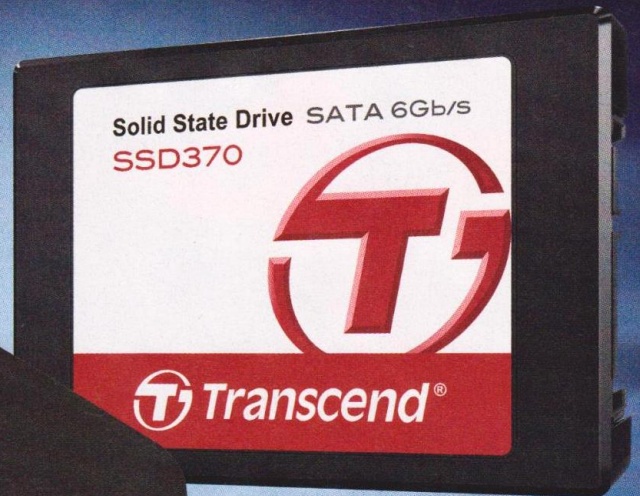
2. Честно ответь нам на вопросы:

- А.** Какой слоган у компании Transcend??
- Б.** Какой гаджет от Transcend мы обозревали в июньском номере (№6, 2014)?
- В.** Как расшифровывается аббревиатура SSD?

Победителей будут ожидать вот эти звери:

Быстрый как гепард SSD-накопитель Transcend SSD370 на 256 ГБ

Три прочных как панцирь черепахи внешних жестких диска Transcend StoreJet 25M3 на 1 ТБ

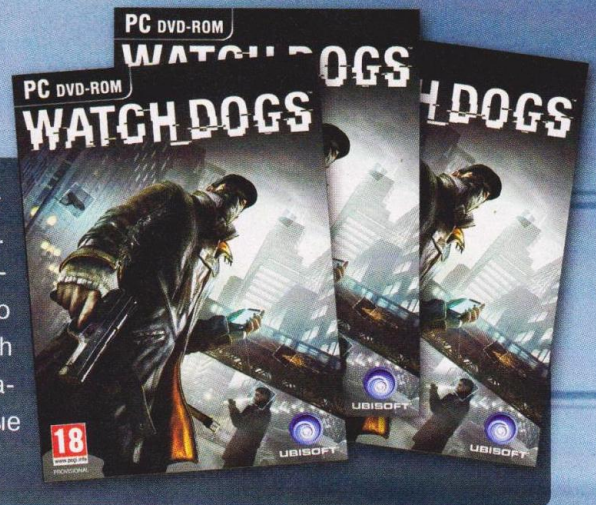


Свои ответы присылай
на konkurs@shpil.com
до **10 сентября** и начиная ждать
октябрьский выпуск (№10),
в котором и будут объявлены результаты.

Удачи!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

Даже если тебе не удастся выиграть один из главных призов, у тебя еще будет шанс выхватить утешительную плюшку. И хакать наш электронный ящик для этого совершенно не обязательно. Дело в том, что наши друзья из Ubisoft Kiev любезно предоставили несколько копий нового хакер-боевика Watch Dogs, которые мы обязательно разыграем в отдельных номинациях среди всех читателей, приславших нам свои напичканные креативом ответы.



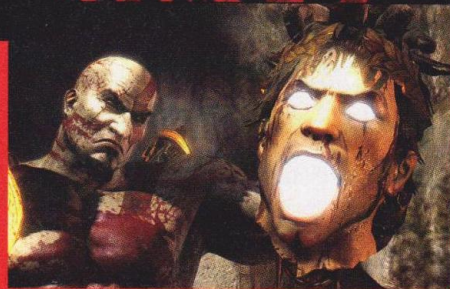
ОТРЫВ БАШКИ

12 самых травмоопасных игр

Какие самые страшные увечья ты получал в жизни? Жесточайшие ссадины после падения с велосипеда, глубокие порезы после затяжных баталий с котом или может громадную шишку на пару с небольшим сотрясением мозга после неудачного выхода из маршрутки? Или вот, самое страшное – зацепить мизинцем на ноге угол кровати, стола, шкафа. Б-р-р... подобное даже писать неприятно... Когда после такого случая прыгаешь на одной ноге и громко выкрикиваешь страшные проклятия, кажется, что ничего хуже с тобой произойти не могло. С радостью тебя утешим – еще как могло. Бедным полигональным человечкам из видеоигр достается куда сильнее. И не потому, что дяди-разработчики – поголовно кровожадные маньяки (хотя есть и такие), просто они на самом деле хотят мира во всем мире. Уж лучше ты выпустишь пар и раскроишь пару виртуальных тыковок топором в игре, чем у тебя возникнет такое желание в жизни.

God of War

Футбольные болельщики, которые до сих пор находятся под впечатлением от бразильского чемпионата мира по футболу и активно обсуждают ужасающий поступок Луиса Суареса, укусившего своего оппонента за плечо, должны радоваться, что «кусаккой» был не Кратос. В этом случае пострадавший футболист лишился бы половины туловища. А затем и всех жизненно важных конечностей. К чему мы вообще приплели сюда футбол? Нам кажется, что Кратос отлично бы вписался в современные реалии этого вида спорта. Прическа «под ноль» и татуировки присутствуют, кое-какие навыки по пинанию круглых предметов также имеются. И после столкновения с ним можно быть на процентов уверенным в полном отсутствии симуляции со стороны соперника. А как бы было интересно понаблюдать за реакцией вспыльчивого грека на футбольных арбитров, решивших по глупости показать ему желтую или красную карточку. Оторванная задница, с торчащей в ней карточкой, сделала бы много кульбитов в воздухе, прежде чем шмякнуться на поле.

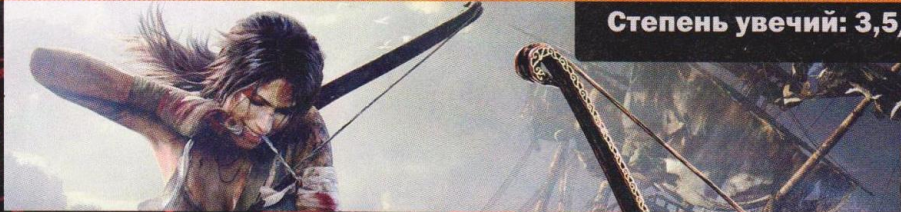


Степень увечий: 4,5/5

Tomb Raider

Когда у разработчиков последней части Tomb Raider спрашивают, являются ли они женоненавистниками, те скромно ухмыляются и опускают глазки в пол. Вопрос можно было бы и не задавать. То, что происходит с юной расхитительницей гробниц в этой игре, сможет разжалобить даже самого кровожадного маньяка. То бедняжка падает с высоты на острый штырь, то ноги ломает, то эти самые ноги засовывает в пасть волка. Приключения Ларки можно заливать отдельными эпизодами на YouTube с брутальными названиями в духе «Камень весом в тонну, который заменил Ларе Крофт голову», «Лара Крофт и обнимашки с голодным волком», «Лара Крофт и весело вращающийся винт от самолетного двигателя». Сотни тысяч просмотров обеспечены. Вот она нелегкая женская доля. Это не тогда, когда у тебя ноготь сломался, вот позвоночник – другое дело.

Степень увечий: 3,5/5



Mortal Kombat

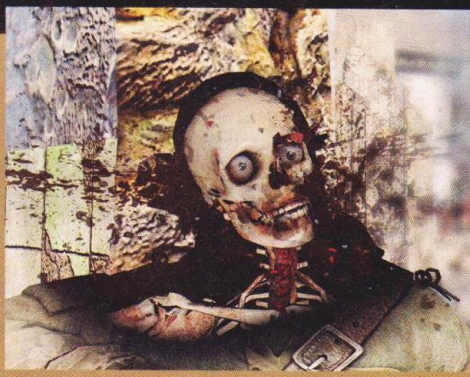
Яро ненавидишь кого-нибудь и хочешь ему жестоко отомстить, но твоя недостаточно богатая фантазия подсовывает тебе лишь банальности в стиле «облить засранца кипятком»? Значит, пришло время запускать любую часть Mortal Kombat, доставать блокнот и записывать последовательность тех костедробительных действий, которые будут демонстрироваться на экране. Только убедись, что в блокноте достаточное количество пустых листиков, так как из-

ощренных «фаталити» в игре хватит не на одну роту ненавистных тебе людей. «Я вырву твое сердце, оторву голову и засуну ее в пустующее место». Навряд ли подобные угрозы кого-то всерьез смогут запугать, но через кое-какое время ты заметишь, что твои недруги будут стараться не пересекаться с тобой в одном узком коридоре.

Степень увечий: 5/5

Sniper Elite

Серия отлично подойдет для тех незадачливых студентов, которые обучаются в каком-нибудь среднестатистическом медицинском университете. Говоря «обучаются», мы подразумеваем распитие шипучих газированных напитков и безудержное веселье в компании симпатичных однокурсниц с очками, в которых диоптрий больше, чем у меня пыли в блоке питания. Из-за такого загула можно запросто пропустить невероятно интересную и увлекательную пару по внутреннему строению человеческого черепа, а потом с удивлением обнаружить такой вопрос в списке для подготовки к зачету. Но «Снайпер элитный» поможет решить эту проблему, ведь тут интересные анатомические особенности строения человеческой головы показываются весьма и весьма часто, да в таких подробностях, что невольно хватаешься за свой собственный чердачок.



Степень увечий: 4/5



Dead Space

В Dead Space дают поиздеваться не только над нашими врагами, но и над самим главным героем. Не удивляйся, если после мелкой шинковки пары десятков некроморфов, Айзеку случайно оторвет руки, разрежет туловище пополам или его банально сожрет какая-то отвратительная тварь. Просто разработчики выступают за права всех обиженных рядовых противников в видеоиграх. Никогда не задумывался над тем, что мы их косим пачками, беспардонно лишаем конечностей и стреляем в репу вместо «здрасьте»? Дашь равноправие! Протагонист открутил твоему товарищу голову? Отомсти ему той же монетой! Что-то нам подсказывает, что на курсах инженеров Айзека к такому точно не готовили.

Степень увечий: 4/5



The Darkness

Начальник часто тебе говорит, что ты ничего не успеваешь? Мечтаешь о дополнительной паре рук? Ерунда вопрос – становись главарем преступного синдиката и дело в шляпе. Ведь в этом случае тебе полагается пара демонических конечностей. С ними можно делать несколько дел одновременно: к примеру, раскладывать важные документы и играть на пианино. Правда, есть ма-а-аленький такой недостаток – придется этими адскими щупальцами периодически убивать повстречавшихся на пути людей. Причем в особо жестокой форме: с отрыванием конечностей, разрыванием тела на несколько кусочков и прочими нежностями. В противном случае «ручонки» засохнут и отвалятся, лишая тебя драгоценной возможности параллельно нарезать лук и чистить картошку.

Степень увечий: 5/5

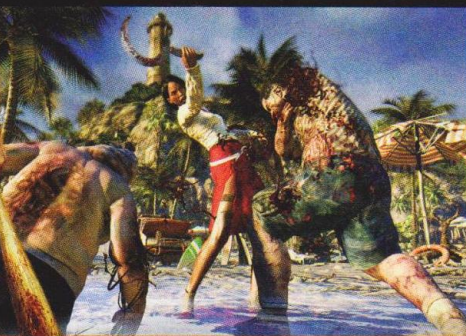


Prototype

Только в серии Prototype можно наблюдать очень редкую стадию перевоплощения обычного офисного работника в настоящее inferнальное чудовище. После трансформации особь не только выглядит иначе, но и начинает усердно питаться. Только вместо пива и кальмаров это удивительное создание любит поглощать живых человек. В особом почете у него симпатичные секретарши-блондинки и суровые мужчины-военные, но каким-нибудь коммерческим директором существо также не побрезгает. «Владимир Валерьевич? Помните меня? Вы уволили меня в прошлом году, и мне нечего было есть. Так вот, сейчас я съем вас». Обнаружить мутанта очень легко: просто иди по следу из кровавых ошметков и разбросанных конечностей. А еще лучше: сворачивай назад и беги со всех ног.



Степень увечий: 3,5/5



Dead Island

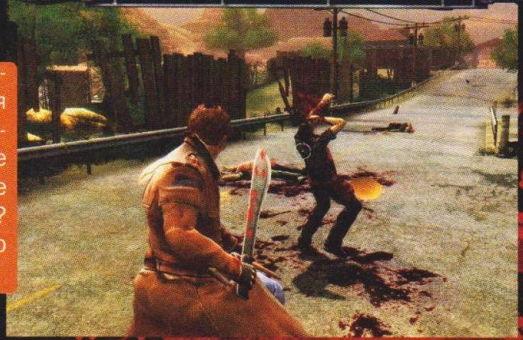
Современный отдых все больше напоминает рутину: одни и те же курорты, одни и те же способы расслабления на них – море, пляжи, пьянки и обжирания в отелях. Но этот скучный коктейль можно разбавить, если пару часиков сыграть в Dead Island и таким образом узнать, каким пляжным оборудованием лучше всего проламывать головы, где в отелях можно найти самые прочные бейсбольные биты и в каких местах можно раздобыть гвоздей. С помощью всех этих вспомогательных средств можно придавать головам и туловищам уже мертвых противников экстравагантный внешний вид формата «луна с кратерами». Специально для Dead Island была создана система повреждений лица – физиономии персонажей моделируются «послойно»: сначала лицевые кости, потом лицевые мышцы, и в завершении – кожа. Это позволяет наносить увечья компьютерным болванчикам в реальном времени; деформация лица и черепной коробки происходит динамически. Ну разве не прелесть?

Степень увечий: 4,5/5

Postal

Не верь тем людям, которые говорят, что в деревнях нынче скучно и делать абсолютно нечего. Чувак из Postal сходу найдет минимум десяток способов развлечь себя в сельской местности. Правда, девять из них, так или иначе, будут связаны с нестандартным использованием садовой лопаты, тяжелых сапог, окурков и бензина. Но все его доводы и рассказы можно не расслышать из-за воплей разбегающихся в панике односельчан и местной кошачьей братии. И почему это они постоянно кричат и убегают? Никогда не видели чувака, играющего в гольф отрубленной головой и бегающего по улице с дробовиком, на который «насажена» кошка? Да сплошь и рядом такое.

Степень увечий: 4/5



Shadow Warrior

Народная мудрость гласит: «Семь раз отмерь, один — отрежь». Но в Shadow Warrior, если честно, совсем не хочется ничего отмерять. Есть лишь желание резать, резать и резать! Как только к нам в руки попадает катана, тут же где-то внутри включается японский кибер-повар с функцией мелкой рубки и шинковки всего что движется и угрожает тебе пистолетом. Владение японским мечом — это настоящее искусство. Ты словно скульптор, удаляющий в некоторых местах излишне наложенную глину, отсекаешь лишние части тела. Может ручку? Или ножку? Выбирай, которая на тебя смотрит. Отсек немного больше чем планировал? Не беда, всегда можно разрубить неудавшуюся «скульптуру» пополам и отправиться на поиски новой. Все ради искусства.

Степень увечий: 4/5



MadWorld

Современные боксерские бои стали невероятно скучными. Полчасовое представление, где двое здоровенных мужиков мутузят друг друга редкими и слабыми ударами и при каждом удобном случае используют потные обнимашки, заставляет рот самопроизвольно зевать. А ведь придать поединку динамики и зрелищности проще простого. Надо всего-то с бойцов снять перчатки, перечеркнуть все правила и выдать каждому татуированному громиле по единице холодного оружия. И не забыть украсить арену колючей проволокой и ржавыми шипами. Никаких скучных хуков слева, апперкотов и блоков, только бензопилы, разрезанные тела и багровые реки. Короче говоря, сделать все как в MadWorld.



Степень увечий: 3,5/5



Splatterhouse

Навряд ли есть на свете такой человек, который никогда не видел легендарный фильм «Маска» с Джимом Керри в главной роли. Надев на себя волшебную маску, герой Джима превращался в неуязвимое мультяшное существо. В Splatterhouse протагонист тоже нашел необычную маску, но обладает она несколько иными свойствами. Надевший ее превращается в огромное, мускулистое человекоподобное существо, жаждущее крови. Силач в маске с повстречавшимися на пути врагами особо не церемонится — разрывает их на части и идет дальше. От скуки герой решает немного скреативить — вырванными конечностями можно лупасить недругов. Ничто так не протрезвляет, как оторванная рука твоего почившего товарища, захватывая тебе по морде.

Степень увечий: 4,5/5

VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR -

Жанр:
Puzzle adventure

Разработчик:
Ubisoft Montpellier

Издатель:
Ubisoft

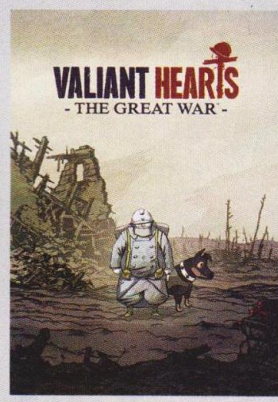
Системные требования:

Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce 8800 GT/
AMD Radeon HD2900 XT
2 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

ПОЙТИ НА МИРОВОЧУЮ

War. What is it good for?
Absolutely nothing
Edwin Starr – War



Ребята из Ubisoft Montpellier никогда не гнались за масштабами эпических размахов, ультратехнологичной графикой и прочими атрибутами дорожущих AAA-тайтлов. Не обращая ни на кого внимания, они тихонько, не спеша, делают маленькие шедевры, виртуозно играя на чувствах игроков, словно Стиви Уандер на пианино. Их очередное творение заставляет то радостно смеяться, то пускать соленый водопад из глаз. Valiant Hearts: The Great War – это невероятное приключение маленьких людей во времена великих событий, которое заставит каждого не только припомнить школьную программу по мировой истории, но и проникнуться всем происходящим до глубины души. До такой глубины, куда уже не доходят лучи света.

Четверо в лодке, не считая собаки

Когда запускаешь игру о войне, то уже предвкушаешь несчетное количество оружия, сражений, кровавых брызг и заданий а-ля «один против всех». Но наш сегодняшний гость немного всколыхнул застоявшееся представление о проектах в антураже Первой мировой, оказавшись двухмерным платформером с рисованной картинкой. По понятным причинам юмором нас здесь не забрасывают, хотя и не скажешь, что его тут вовсе нет.

Перед нами жизненный рассказ, в котором нашлось местечко как маленьким радостям, так и большим потерям. Valiant Hearts знакомит нас поближе с трогательными историями четырех героев, шкуры которых нам и предстоит

примерить на несколько незабываемых часов.

У каждого из них есть своя причина и роль в этой войне: кто-то попал сюда, возвращая свой долг отечеству, кто-то пытается найти близкого, а кто-то – защитить родных. Их судьбы постоянно переплетаются между собой, соединяя отдельные рассказы в одну огромную повесть с невероятной концовкой. Отец и зять, оказавшиеся по разные стороны баррикад, американец, который жаждет овести старые счета, медсестра, ищущая своего отца – все они заставляют взглянуть на войну со всех сторон и под самыми разными ракурсами, вращая наше сознание так, что порой голова идет кругом.

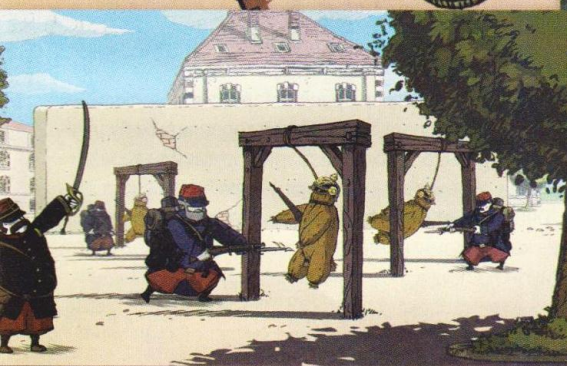
Собака-воевака

Основным связующим элементом для совершенно разных историй стал пес Уолт. На протяжении игры собачонка переходит от одного хозяина к другому, и каждому из них несет верную службу. Уолт не просто бессмысленно носится вокруг других людей, а послушно выполняет команды: пойд-принеси, поверни рычаг, отвледи противника. Иногда



Молчание солдат

Интересной особенностью игры является то, что персонажи здесь не разговаривают. Точнее, какие-то диалоги между ними все же ведутся, так как солдаты что-то лепечут на непонятном нам языке, однако обычному человеку понять их суть можно исключительно благодаря картинкам, время от времени появляющимся в облаке разговоров. В основном игра повествует нам о происходящих событиях и чувствах героев через рассказчика и дневники персонажей. Такой ход позволил добавить изрядную изюминку в сюжет и общий стиль.



песик может проявить инициативу и отыскать полезные для нас вещишки, а еще он виртуозно пролазит в самые труднодоступные места. Вообще, в этой игре собакой быть круто: когда ты в собачьей шкуре, то всегда найдется лазейка, тебе обязательно найдут лишний противогаз, да и за ухом почешет каждый встречный-попечный. Уолт уместен в каждой сцене не только в качестве помощника или связующего звена, но и как удачное отражение сюжетных линий. В игре нет ни единого диалога(!), но многие чувства и характеры героев получилось передать именно через собаку. Хороший песик.

Сиюзу на попе я в окопе

Но как ни крути, Valiant Hearts остается квест-платформером, поэтому повоевать тут особо не получится. У каждого героя есть свои отличительные способности и методика поведения. К примеру, если накачанный американец Фредди сразу же рвется на передовую махать кулаками и резать всю проволоку, которая

попадется ему на глаза, то хрупкая медсестричка Анна будет занята исключительно лечением раненых. Что же касается самого геймплея, то он немного удручает однообразием. Героям то и дело приходится носиться по окрестностям в поисках необходимых предметов из указанного списка, а прохождение-лечение за Анну вводит в тоску уже на пятой минуте. Правда, периодически приходится напрягать и полупопия, и извилины, как в эпизодах с поворотами вентилей, например. Чтобы включить воду, нужно пройти чуть ли не весь лагерь или повернуть клапаны в определенной последовательности. Но вскоре уже и такие задачки начинаешь щелкать на раз-два-три.

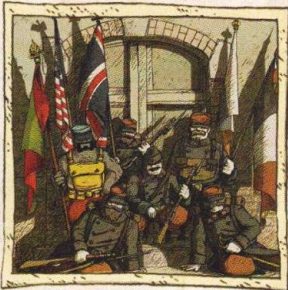
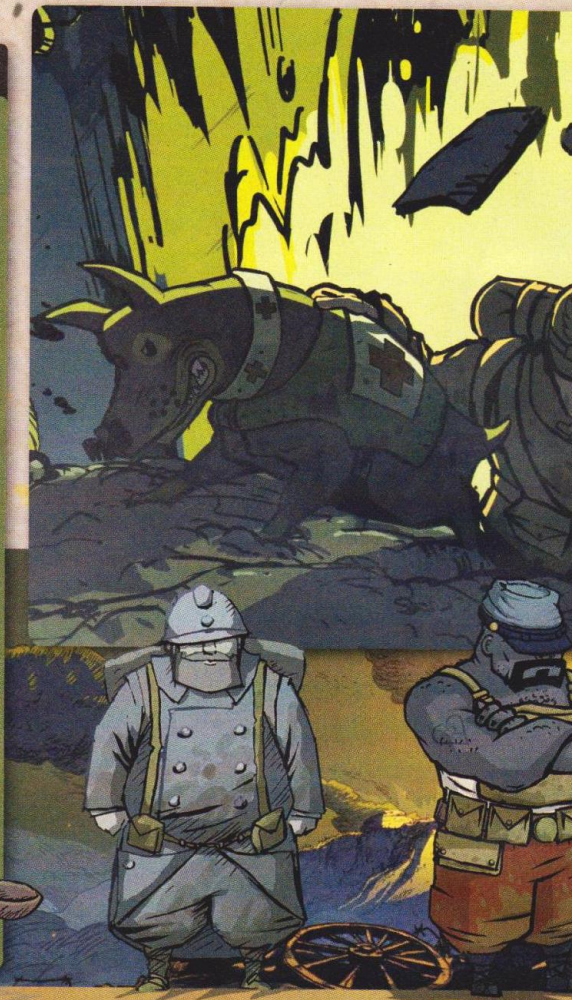
На игре как на войне

Огорчает и постоянная необходимость прятаться в укрытиях в ожидании, когда же наконец территорию минует опасность. После такого так и хочется рвануться поскорее к врагу и наполировать ему погоны по самый что ни на есть мун-



Уроки истории

Разработка Valiant Hearts: The Great War заняла три года. Чтобы сделать все без единой ошибки, над игрой работали археологи и историки. Все более чем серьезно. «Юбики» скооперировалась с историческими агентствами CC&C во Франции и Ideacom international в Канаде, получив тем самым доступ к самой обширной базе данных событий Первой мировой. В основу положены не просто исторические факты – разработчики использовали реальную судьбу семьи, которая была разбросана по разные стороны фронта.



дир. Но разработчики тоже не дураки, они прекрасно понимали, что такая однотипность рано или поздно надоест даже самым терпеливым буддийским монахам, познавшим дзен, а потому разбавили рутину зазорными эпизодами с погонями на автомобиле. В целом, игра проходит без особых затруднений. Она, словно стесняясь, все никак не решается бросить вызов твоим навыкам. Но, тем не менее, мыслей о том, чтобы пойти заняться чем-то другим (подстричь бонсай, например) не возникает – сюжет вдавливает тебя в кресло, будто гипнотизируя. «Смотри на экран. Плач. Смейся. Плач. Смотри. Нет, нельзя в туалет! Не перебивай меня... Смотри на экран. Когда увидишь титры, сможешь встать».

Маленькая энциклопедия

В который раз убеждаюсь, что размер – не главное. В этой маленькой игре больше информации о Первой мировой, чем в любом современном учебнике. Сюжет построен на реальных исторических фактах. Разработчики позаботились о том, чтобы красиво подать их игроку. Поступающая в мозг информация вовсе не перегружает его, наоборот, дополняет геймплей и придает всему, что мы видим, большей реалистичности. События постоянно подкрепляются все новыми и новыми иллюстративными справками. Ты слышишь о Бельгии и тут же можешь прочитать о роли и судьбе бельгийцев во времена войны. Участвуешь в сражении и тут же читаешь о количестве жертв данной резни. Эти факты можно и игнорировать, но устоять перед такой подачей информации очень трудно. Разработчики даже позаботились о том, чтобы мы могли узнать мельчайшие подробности о поднятой гильзе, которая использовалась в то время. Настоящие маньяки.

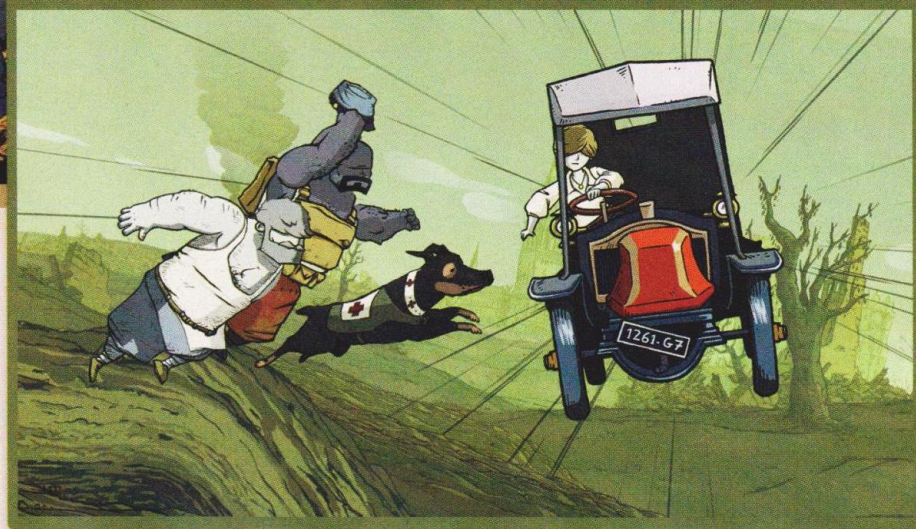
Сердцу не прикажешь. Солдату – да

В Valiant Hearts объединили все, что, казалось бы, абсолютно не стыкуется. Идея, графика, реализация, музыка – все настолько разное, что никому и в голову бы не пришло засыпать все это в единый котлован. Никому, кроме креативных ребят из Ubi Montpellier. Первое,



Герои войны

Состав главных героев постоянно менялся вплоть до релиза игры. Изначально в Valiant Hearts должен был присутствовать пятый герой – английский летчик Джордж, однако его разжаловали до маленькой эпизодической роли. А четвероногого Уолта сначала и вовсе не планировали добавлять в игру. Мысль вплести в сюжет собаку пришла к разработчикам, когда среди тонны просмотренных фотографий они нашли фото солдата и его преданного пса.

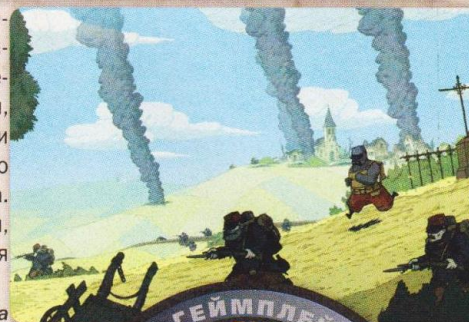


что яростно бросается в глаза, – графика. Двухмерная мультяшная прорисовка персонажей и окружающего мира вызывает тяжелый приступ умиления. Интересным ходом стало использование стиля всеми любимых комиксов: вставки и разбивки выполнены так, словно открытый тобою журнал резко ожил и начал свое повествование самостоятельно.

Забавные люди с миниатюрными ножками и привычкой ходить боком, нарисованные взрывы и полное отсутствие диалогов на мгновение толкают на мысль, что перед тобой очередная забавная детская игрушка, однако это впечатление слишком быстро сменяется другим. Все

люди теряют конечности, а мир вокруг медленно отравляет беспощадная сука-война. Игра напигована контрастами: любовью к жизни и необходимостью выживать, страхом и мужеством, радостью и тоской, тонким юмором и грустными трагедиями. Эти двойственные чувства изрядно подогревает душевная драматическая музыка. Известные композиции обретают новый смысл, когда на экране карикатурные люди сражаются в совсем не смешных обстоятельствах.

Дарья Бережнева



Вердикт

Еще один маленький шедевр в копилке Ubi Montpellier. Стильное и эмоциональное приключение, которое не оставит равнодушным никого, даже такого бессердечного ублюдка, как мой бывший. Хотя игра и оказалась довольно маленькой (прохождение откусит около шести часов), она успела охватить далеко не детские масштабы. Не стоит ожидать от этой истории хэппи-энда. Это жизненный рассказ о войне, и этим все сказано.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

SNIPER ELITE III



Жанр:

Тактический шутер

Разработчик:

Rebellion

Издатель:

505 Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 3,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: nVidia GeForce 8800 /

Radeon HD3870

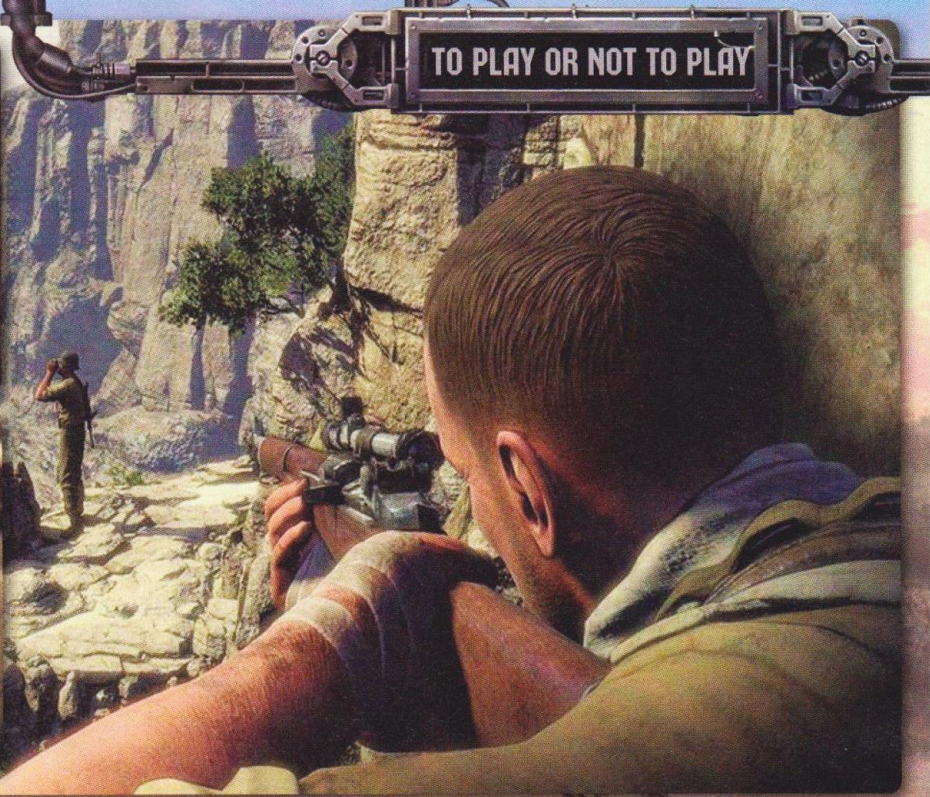
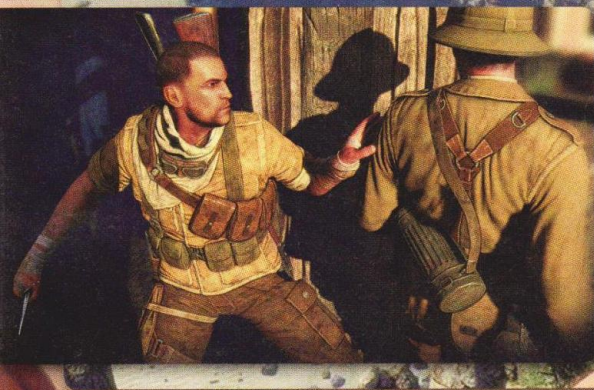
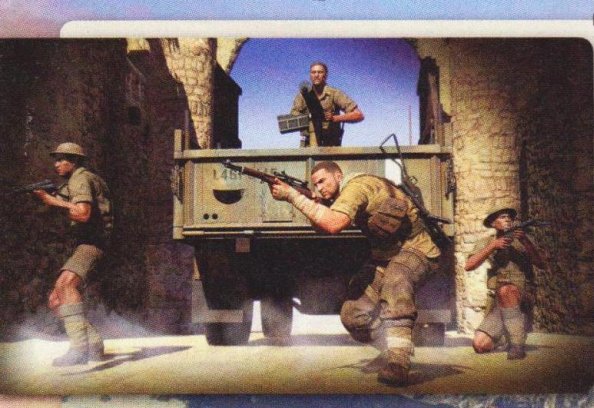
18 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



НЕ ХОДИТЕ, НЕМЦЫ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

Что делать, если ты далеко не самый крутой в мире разработчик, а успеха хочется, словно годовалому ребенку маминой сиськи? Ответ прост: достаточно найти жанр, в котором почти никто не работает, и создать в нем игру. Вуаля! Твои творения все ждут с нетерпением, а отдельные особи даже ходят ставить свечи в церковь за твое здоровье, благополучие и нормальное функционирование простаты. Студия Rebellion далеко не самый великий разработчик в мире, зато она создает игры в жанре «симулятор снайпера». Не очень популярная ниша, правда?



В глазное яблочко

И нужно отдать ребятам должное. Серия Sniper Elite смогла сыскать себе довольно неплохую славу. Благодаря обширным настройкам сложности здесь уютно как любителям мясистых шутеров, так и стратегам. А также ценителям баллистики, которых хлебом с красной икрой не корми, только дай правильный просчет полета пули с точными поправками на ветер и капельку пота, случайно капнувшую с подмышки героя на ствол винтовки.

Но в третьей части однозначно нужно было что-то менять. Еще одной заварухи в обгорелом центре Берлина фанаты разрабаб точно не простили бы. А потому приевшаяся Вторая мировая решила резко сменить декорации, перебравшись в теплые края — в Северную Африку. Согласись, не самую затасканную локацию в видеоиграх. Зеленые пальмы, золотой песок, по пустыням колятся знаменитые «Тигры», а сами немцы по традиции разрабатывают чудо-оружие. Разгрести за ними дерьмо, конечно же, будешь ты. Словно могло быть иначе.

Твой протеже — американский спецназовец, волк-одиночка. Общаться с людьми не любит, предпочитая посылать им свинцовые приветствия с больших расстояний. Настоящий социопат. Шутка ли, но я даже не помню, как его зовут. В игре практически отсутствуют кат-сцены, а основная часть сюжета подается при помощи примитивных рисованных вставок. И это, пожалуй, самая слабая сторона нового «Снайпера», за которую большинство профильных изданий не погнушались утопить игру в океане критики. А я не буду, ведь со всеми остальными элементами у Sniper Elite 3 все хорошо.

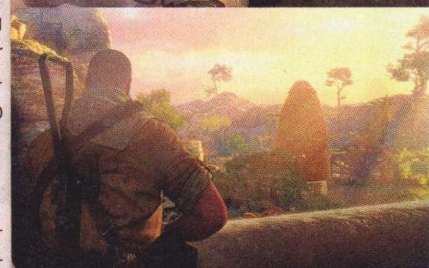
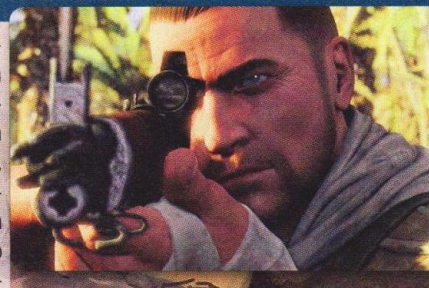
На солнышке лежу, в прицел гляжу

Серия всегда неплохо выглядела, и в третьей части ее создатели потратили не меньше времени на грим и косметику. Игра настолько красива, что хочется собственноручно написать для нее долбанный сюжет и рассказывать друзьям, что он тут все-

таки есть! Особенно хорошо парням удалось освещение: лучики палящего африканского солнышка отчаянно пытаются пробиться сквозь всевозможные скалы и ущелья, и получается это у них весьма эффектно. Отдельный разговор — ночные миссии. Усердно понатыканные на уровнях факелы отбрасывают на чистый песок потрясающие тени, а на местную землю хочется просто лечь и бездумно ползать по ней как минимум минут 30. И ты, кстати, вполне можешь себе это позволить. Если бы не назойливые фрицы, шастающие вокруг, Sniper Elite 3 запросто могла бы стать симулятором африканской пустыни. А что? Есть ведь симулятор камня, чем она хуже?

Кровь и песок

Сами уровни заметно располнели, стали более разветвленными и разноплановыми. Сравни-



Убить Адика

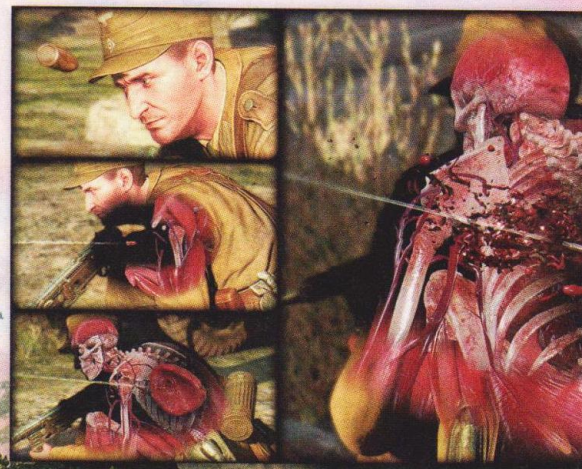
В наше время модно кичиться разными бонусными миссиями и дополнительным контентом. У создателей Sniper Elite выработался свой фирменный почерк. И во второй, и в третьей части нам предлагают замочить самого фюрера! Возможно, ты спросишь, как это вяжется с мировой историей, да и с банальной логикой, ведь как можно убить одного и того же человека дважды? Ха, разрабы выкрутились. Дескать, не факт, что ты отправил к праотцам настоящего Гитлера, может это был его двойник... Ну, теперь все стало на свои места.





Винтовка на прокачку

Любителям кастомизации в Sniper Elite 3 будет чем заняться. Впрочем, выбор тут спартанский. На снайперские винтовки и автоматы разрешают накрутить лишь небольшое количество апгрейдов, да и самого оружия могло бы быть и побольше. Тем не менее, каждая миссия начинается с окна выкладки, где можно задать своему геймплею правильный тон. Мины-растяжки или мины-липучки? А может аптечек побольше нахапать? Вопросы важные, и подумать над ними определенно стоит. А вот с чем разрабы точно не пожадничают, так это со снайперскими прицелами. Их здесь два десятка, что по местным меркам даже как-то многовато.



вать местные масштабы с тем, что было во второй части как-то даже неудобно. Снайперская пуля тут часто пролетает как минимум метров 300, прежде чем в виртуальном мире станет на одного «хайгитлеровца» меньше, а один уровень может спокойно затянуться на парочку часов. Любую локацию можно пройти десятками способов, снайперская стрельба – лишь один из элементов.

Не менее важно бесшумно убивать противников, подкравшись сзади, следить за перемещениями патрулей, стрелять лишь под аккомпанемент пролетающих самолетов, ставить ловушки и мины для прикрытия тыла. Каждый уровень – это огромный пазл, который тебе придется складывать очень аккуратно. Нет, ты, конечно же, волен достать автомат и с криком «Вы, фрицы поганые, за бракованную кофемолку мне еще ответите!» побежать на рожон, и действительно всех поубивать. Но суть игры не в этом. И я бы на месте разработчиков таких игроков вообще банил.

В одно ухо влетает, из другого вылетает

Но устроить бездумный «массакр» можно лишь на самом легком уровне сложности. Уже на среднем, даже если ты займешь на верхотуре снайперскую позицию, тебя быстро оттуда выкурят гранатой, а первая же короткая очередь из автомата отправит героя к праотцам. С диверсантами в этой игре разговор короткий. Да что там говорить, в отдельных случаях по тебе будут палить из базуки. Из базуки! По живому человеку... Да, это очень жестокая игра.

В зависимости от уровня сложности меняется и поведение оптического прицела. На самом легком уровне ты увидишь лишь обычную крестовину. Впрочем, даже в этом случае после небольшой пробежки прицел болтается во все стороны, и наградить чью-то голову пулей – нереально. При повышении сложности к прицелу добавляется





специальный маркер. Именно на него стоит ориентироваться при стрельбе, а также учитывать направление ветра. Но в целом управление упростили в угоду казуальным игрокам.

Наводишь, жмешь на курок, время замедляется, и тебе показывают эффектный полет пули до пока еще живой тушки противника. Вот и финиш — пуля жадно вонзается в селезенку, проходит насквозь, дробит хребет и вылетает наружу, словно кукушка в старинных часах. «Кукушка, кукушка, сколько мне жить осталось?» «Ты дурной? Жопа тебе уже». А потом прямое попадание в голову, и тебе снова с удобного ракурса демонстрируют, как разлетаются во все стороны 33 немецких зуба, и дробится задняя часть черепной коробки. После такого на уроки анатомии можно не ходить, разве что в качестве преподавателя.

Хендэ хох!

Естественно, без адекватных врагов ни о какой радости от отстрела нацистов не могло бы быть и речи. И они тут есть. Крайне грамотно прочесывают территорию, правильно реагируют на любые твои подозрительные действия. Но обвести их вокруг пальца на самом деле не сложно. Во-первых, не стоит забывать о смене позиции. Если тебя засекли, то от зловещего места нужно отбежать на 50 метров. Но имей в виду, что даже после этого патрули еще какое-то время находятся в со-

стоянии повышенной боеготовности. Во-вторых, в любой непонятной ситуации — бросайся камнями. Серьезно. Если впереди патруль, который ну никак не обойти, то самое время швырнуть в сторонку камешку, а там уже действовать по ситуации. Нанотехнологии Второй мировой...

Кемпер кемпера видит издалека

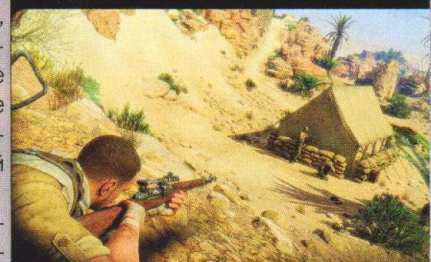
К слову о тактике. Абсолютно любую миссию в Sniper Elite 3 можно пройти на пару с другом. Теоретически это должно здорово облегчить жизнь, но на практике кто-то из вас всегда не выдерживает и херит весь стелс. И вообще, кампанию все же лучше проходить одному. Извини, но вонзание ножа в спину ничего не подозревающему противнику — очень интимный, практически сакральный процесс и никто ему мешать не должен.

А вот в другие режимы сыграть крайне советую. В Overwatch тебе с другом предстоит бороться с фрицами в роли снайпера и наводчика, а в Distance King побеждает тот, кто выносит противников с наиболее дальних дистанций. Присутствуют здесь и более стандартные забавы, вроде Survival и командного дезматча. В целом все эти режимы могут занять тебя на пару вечеров, не более. Местный мультиплеер — не то, ради чего стоит покупать «Снайпера», но и не то, от чего стоит отказываться и кривить лицо.

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

На каком-то этапе понимаешь, что игре чего-то отчаянно не хватает. И это «что-то» — атмосфера. До конца Sniper Elite 3 осилит далеко не каждый. Остро не хватает брифингов, харизматичных персонажей и связной истории. Фирменное терминаторское «I'll be back» в одной из миссий и вовсе воспринимается как форменная издевка. Вместе с тем, если отнестись к «Снайперу» не как к цельной игре, а как к набору миссий, то она подарит тебе море позитивных эмоций.



Как говорится, не прошло и года. Не успело эхо от мычания ревущих моторов и визжания тормозных колодок прошлогоднего GRID 2 раствориться в воздухе, как ему на смену подоспел новый автомобильный оркестр. Autosport уже одним своим названием говорит нам о серьезности своих намерений. Послушай, дружок, я про серьезный автоспорт, это тебе не хиханьки-хаханьки и аркадный дрифт, как в предыдущей части. Громкое заявление, однако. После таких слов к объекту, их изрекшему, отношение резко меняется, появляются высокие ожидания. Теперь только попробуй ошибиться, потом фиг сотрешь с себя клеймо надменного балабола.

ЯДЕРНЫЙ ГРИД



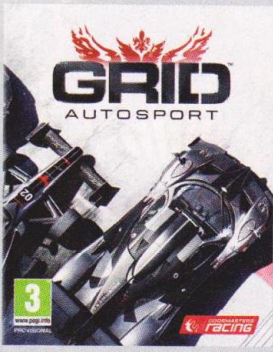
Жанр:
Гонки

Разработчик:
Codemasters

Издатель:
Codemasters

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Intel HD3000/AMD HD2000/NVIDIA GeForce 8000
15 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | X360

Лево руля!

У гонок от Codemasters есть одна отличительная особенность – все они поголовно невероятно высокого качества. Вылизаны, начищены и отшлифованы до блеска. Просто одни рассчитаны на более серьезную аудиторию, другие – на игроков, желающих весело и ненапряжно провести время за виртуальной баранкой. Нащупать заветную золотую середину Codies удалось всего два раза: Colin McRae: DiRT 2 и Race Driver: GRID. После выхода этих игр стало известно, что точка G, оказывается, есть не только у девушек, но и у фанатов автосимуляторов. Но при создании второго «Грида» англичане решили сделать ставку на более упрощенный, аркадный геймплей. Игра получилась более чем отличной, но многих фанатов оригинала не вставила, и те, пошмыгав носом, пошли искать утешения в другое место. «Постойте, ребят, – вдруг отозвались разработчики. – У нас и для вас кое-что припасено».

Пустить по кругу

Акцент на автоспорт в новом GRID сложно не заметить. Это как не заметить беременную женщину с двумя детьми на руках, стоящую над тобой в вагоне метро, – хочешь не хочешь, а нужно встать и уступить место. Вот начинается гонка на трассе Red Bull Ring, и нам предлагают пройти квалификацию, дабы не стартовать с последней позиции. Подумаешь, всего три круга, можно и проехать. После квалификации начинается сама гонка: Red Bull Ring, три круга – все знакомо. Но после преодоления финишной черты оказывается, что есть еще второй этап. Словно вселенная повторяет еще один цикл – Red Bull Ring, три круга... Это еще что за «День сурка», мать вашу?

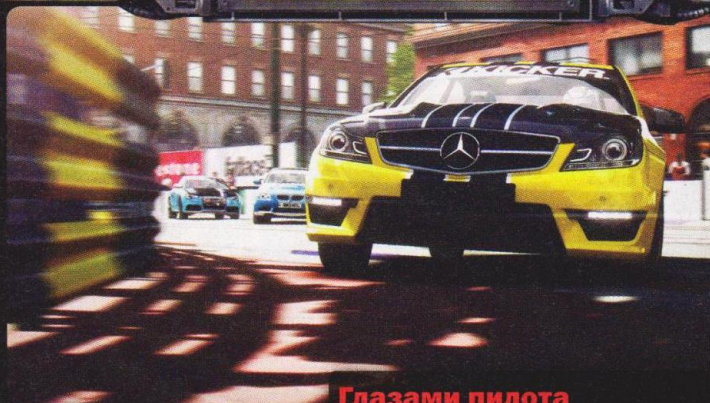
Я как бы все понимаю, автоспорт, здесь все серьезно. Но я категорически не понимаю, зачем

внедрять подобное в видеоигру. Может после каждой гонки мне еще поручат водить пилота в туалет и закусочную, чтобы тот не помер голодной смертью или не описался во время прохождения сложного поворота? В то время как другие гоночные проекты стараются формировать соревнования так, чтобы ты по возможности не наткался на одни и те же трассы слишком часто, Autosport совсем не заморачивается по этому поводу. Проехал разок трек, проедь его еще пару раз. А что? Бог любит троицу.

Тормозной путь

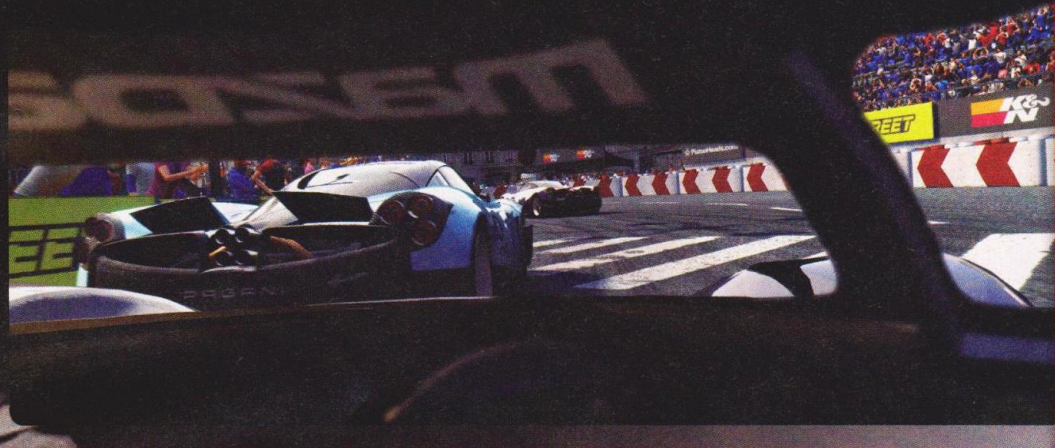
Но давай о разнообразии. Да, Codies знают и такое слово. Все соревнования в GRID Autosport разделены на пять дисциплин: Touring, Endurance, Open Wheel, Tuner и Street. Собственно, названия говорят сами за себя. Желаете погонять на узких улочках Дубая, Барселоны или Парижа – тебе в Street, хочешь пожечь резину, уйдя в затяжной управляемый занос, – добро пожаловать в Tuner. Здесь каждый любитель автоспорта найдет себе занятие по душе. Дисциплины заметно отличаются между собой, надоеда одна – попробуй другую. Все как с девушками.

Open Wheel – вообще отдельная игра в игре. Здесь дают оседлать формульные болиды – легкие, хрупкие и невероятно быстрые. Если, например, в Touring ты бесцеремонно можешь въехать медлительному противнику в зад, то тут уже стараешься всячески избегать малейших столкновений, ибо каждое может стать последним (правда, фирменные «флешбеки» никто не отменял). Endurance же интересен тем, что здесь учитывается износ шин. Под конец гонки сцепление с дорогой машет тебе ручкой: «Было приятно провести время. Теперь выкручивайся сам». И все бы ничего, но, судя по пове-



Глазами пилота

Перед выходом GRID 2 разработчики допустили большую ошибку, сообщив, что в игре не будет вида из кабины. Фанаты ой как не любят, когда им говорят, что в игре чего-то не будет. Даже если они этим никогда не пользовались и не планируют. «Ребят, в игре не будет дождя». «Что? Как это не будет!? Ну что за говно, не буду покупать. Что там вообще без дождя делать?» Возрадуйся же, в GRID Autosport добавили вид из кабины. Не самый красивый, с замыленным интерьером, но все же добавили. К слову, дождя в Autosport нет. Можешь начинать негодовать.



дению машин противников, опция износа шин на них почему-то не распространяется. Нечестно!

Гонимо

Вообще, слово «нечестно» здесь преследует тебя чуть ли не в каждой гонке. Оппоненты ведут себя уж слишком заскриптовано: едут по идеальной траектории и занимают своей жопой всю дорогу. По внешнему кругу во время поворота их не обгонишь, по внутреннему – не втиснешься, по прямой – тоже без шансов. Масло в кострище подливает и несбалансированный уровень сложности. Одни соревнования на среднем уровне лускаются как семечки, другие – даже на легком заставляют надеть футбольку пропотеть насквозь.

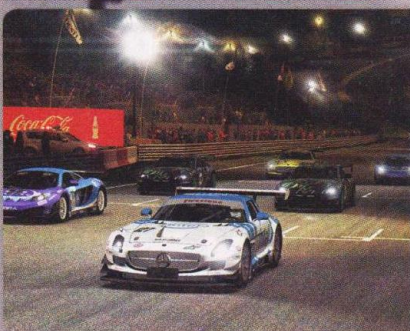
Но самый яркий раздражитель и по совместительству кошмар любого перфекциониста (а я, к сожалению, из их числа) – наш напарник. Занять первое место в командном зачете, когда этот дегенерат ползет в самом хвосте пелотона, просто нереально. Что интересно, в игру даже добавили возможность отдавать этому отморозку небольшие команды: удерживать позицию, пробиваться вперед, служить, притвориться мертвым. Но тол-

ку от них, как от 3G в Украине, – ноль. Напарник упорно не желает слушать приказы, словно показывая свой характер: «Да кто ты такой, чтобы мне указывать? Вот возьму и пропущу еще пару машин вперед, будешь знать». Вот с#к@.

На колесах

Единственным местом, которое встретило меня приветливо, оказался мультиплеер. Ну как «приветливо»... В первом же заезде мою машину все поочередно словно отбойным молотком пытались вбить в заграждение. Но я все равно был рад – наконец-то живые, адекватные соперники, никаких идиотов-напарников и едущих по идеальной траектории компьютерных снобов. Именно в мультиплеере появляется возможность покупки машины и придания ей какой-никакой индивидуальности посредством внешнего тюнинга. Нет машины определенного класса? Арендуй. Главное, в конце заезда будь готов заплатить за полученные в гонке повреждения. Сетевая составляющая – то, ради чего в первую очередь можно раскошелиться на игру.

Prince



Вердикт

Хотели серьезных гонок с более реалистичным управлением? Получите, распишитесь, вот сдача. GRID Autosport – это не столько игра о любви к автомобилям, сколько игра о любви к автоспорту. А это разные вещи. Одиночный режим немного подпортил общие впечатления мелкими, но очень противными недоработками, однако благодаря мультиплееру проекту хочется простить многое. Поклонникам гоночных игр и вовсе можно записывать Autosport в категорию «must have», тем более скучный летний сезон никаких альтернатив для них предложить не может.



ЗАСАДА ИЗ-ЗА САДА

Наконец-то дачный сезон начался и у PC-юзеров. Скорее хватай поливалку, удобрения, семена и лопаты. А еще лучше захвати прищепку для носа, ибо от запаха подпаленных растений и разлагающихся трупов недавно принятый тобою завтрак может настойчиво попроситься обратно. Война вечнозеленых с вечно голодными продолжается, но уже в 3D, с пушками и новыми плюшками. Две враждующие фракции вновь не поделили огород и теперь готовы прямо на нем же закопать друг друга. Какую сторону силы выберешь ты? Лично я всегда был за траву.

PLANTS vs ZOMBIES GARDEN WARFARE

Жанр:

Шутер от третьего лица

Разработчик:

PopCap Games

Издатель:

Electronic Arts

Системные требования

Процессор: Dual Core 3 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: NVIDIA 8800GT/AMD

Radeon HD 5750

15 ГБ свободного места на диске





Уважай свой урожай

Франчайз Plants vs. Zombies уже давно поспел, и разработчикам совместно с издателем осталось лишь пожнать плоды этого чрезвычайно богатого урожая. Ведь преданные фанаты будут раскупать буквально все, что содержит знакомый логотип или изображение любимых персонажей: от туалетной бумаги до нижнего белья. Так почему же на волне такой бешеной популярности не попробовать себя в других игровых жанрах? Уверен, очень скоро мы увидим файтинг, аркадные гоночки, action-RPG и, чем черт не шутит, MOBA по «растительно-зомбастой» вселенной. Пока же в нашем распоряжении лишь сетевой шутер от третьего лица. О нем и побеседуем.

Такой винегрет намешали...

Механику Garden Warfare умельцы из PopCap Games собирали, словно конструктор LEGO, только с деталей из разных наборов: немного взяли от Team Fortress, чуть-чуть отщипнули от Battlefield, самую малость от Call of Duty. К счастью, после таких вот операций мы не получили уродливого Франкенштейна, наоборот, на выхло-

пе нас встретило веселое, милейшее существо. Сложно начинать рассказ об этой игре без описания графики. Красочная, мультяшная картинка – то, что в первую очередь выделяет новый Plants vs. Zombies среди других сетевых пострелушек. Ну, и растения с зомбями в качестве солдат, конечно же. Но сильно раскатывать губу и закатывать веки не начинай. Несмотря на то, что проект работает на мощном движке Frostbite 3, схлопотать двойную дозу «вау-эффекта» от созерцания местных красот, как это было в Battlefield 4, тут не получится. Красиво, но не более.

В траве сидел разведчик

Но вернемся к садовой войне. Каждой из сторон предоставляется на выбор четыре класса. Их аналоги можно повстречать практически в любом сетевом шутере: штурмовик, медик, инженер, снайпер. Знакомо? Еще бы! Вот только не каждый день в роли снайпера увидишь, стреляющий иглами, кактус, а мясной подсолнух в качестве хилера. При этом равноценной замены любого класса одной команды в другой нет – у каждого свои уникальные способности и свой способ ведения стрельбы. Есть и



Кто спрятался в траве?

В Garden Warfare самые внимательные игроки уже успели отыскать несколько забавных пасхалок. К примеру, на карте Zomboss Estate в лесу, покрытом туманом, в ветвях можно увидеть фигуру Слендермена. Навредить ему нельзя – он будет просто стоять и смотреть на тебя. А на карте Driftwood Shores можно отыскать корабль с надписью King of Red Dandelions («Король Красных Одуванчиков»). Хорошая пародия на The Legend of Zelda, где присутствовал похожий корабль под названием King of Red Lions. Тут же неподалеку можно узреть очертания острова Outset Island из все той же серии игр.



Ученый

Продвинутые гаджеты Зомби-ученого позволяют ему близко подбираться к врагам и наносить им максимальный урон. Он не дает своему отряду погибнуть раньше времени: бросает лечащие бомбы и ставит баки с распылителем лечащей сыворотки.

Пехотинец

Всегда готов к бою и вооружен последними изобретениями доктора Зомбосса. Правда, ему не очень понятно, как они работают, но благодаря обучению в Академии того же Зомбосса у него все равно все получается. Может выкорчевать любое укоренившееся растение.

Звезда

Этот здоровяк прибывает на поле битвы первым и покидает его последним. Он подавляет растения огнем, а мячи из его оружия наносят ощутимый урон. Может пнуть зомби-фаната с динамитом, который, приземляясь, взрывается.

Инженер

Зомби-инженер создал свое снаряжение сам. Всегда готов отточить мастерство в строительстве и убийстве зеленых защитников сада. Может выпускать зомбидрона, скакать на отбойном молотке и строить из металлолома турели и порталы.



вовсе ни с чем не сравнимые экземпляры: например, Зубастик вообще не умеет стрелять, зато способен зарываться под землю и выныривать под противником, заглатывая того целиком. Невзирая на то, что бойцы в противоборствующих командах заметно отличаются между собой, баланс в Garden Warfare выверен идеально. PopCap не подкачали.

Партия зеленых

Способов развлечения тут не так уж и много, и все они в той или иной степени знакомы тебе по другим играм. Под названием Team Vanquish спрятался обыкновенный тим дезматч — чья команда раньше вынесет 50 оппонентов, та и победила. Режим Gardens and Graveyards является некой пародией на Conquest и Rush из «Батлы». Тут игрокам-растениям нужно будет поочередно защитить несколько ключевых объектов от игроков-зомби. Забава Gnome Bomb также не отличается особой оригинальностью — на карте респится бомба, которую нужно подобрать и подорвать с ее помощью вражеские базы. Почему «Gnome»? Странный вопрос. Бомба в этом режиме закреплена на спине у садового гнома. Все логично.

Четверо одного не жгут

Есть и чисто кооперативное развлече-

ние — Garden Ops. Здесь четверым игрокам в роли растений предстоит продержаться десять волн, попутно защищая огород от прущих отовсюду ботов-мертвяков. Чтобы жизнь райским садом не казалась, в середине и в конце раунда тебя ожидает битва с толстокожим боссом. Из интересностей — элементы tower defense. По периметру базы расставлены пустые цветочные горшки, в которые можно посадить разного рода растения. Это могут быть, как горохострелы, стреляющие по всем ходячим трупам в зоне их видимости, так и маленькие подсолнухи, лечащие союзные войска. Защитив огород, нужно выдвигаться к указанной зоне, где членов твоей команды заберет Безумный Дейв на своем летающем драндулете. Да, такого мы уже успели повидать, но в сеттинге Plants vs. Zombies все это смотрится весьма забавно.

Карты, зомби, трин-трава

В перерывах между атакой и защитой палисадников нам предлагают немного перекинуться в карточки. За заработанные в бою медали можно приобрести наборы карточек, содержащие рандомные вкусности и полезности: от апгрейдов до новых персонажей. Да-да, несмотря на то, что классов в игре всего четыре, различных скинов здесь гора-





Кактус

В пальбе по удаленным целям колючке просто нет равных: его иголки способны поражать живых мертвецов на приличных расстояниях. Кактус также может запустить весь артиллерийский отряд чесночных дронов на территорию противника.

Подсолнух

Сердце и почки армии зеленых. Обладает удивительными исцеляющими способностями, чем не брезгует воспользоваться, чтобы помочь другим растениям. Подсолнух предпочитает тусить подальше от горячих точек, и атаковать зомбей издалека.

Зубастик

Зубастый приятель любит использовать эффект неожиданности и лакомство в виде ходячих мертвяков. Умеет рыть подземные туннели, после чего из-под земли атакует ошарашенных зомби. Их ноги – его любимое кушанье. Они ведь такие солоноватые...

Горохострел

Этот зеленый товарищ всегда рвется отражать нападения зомбаков первым. Он не любит терять времени зря и расправляется с нежитью направо и налево. Его чих невероятно опасен как для окружающих его врагов, так и для него самого.

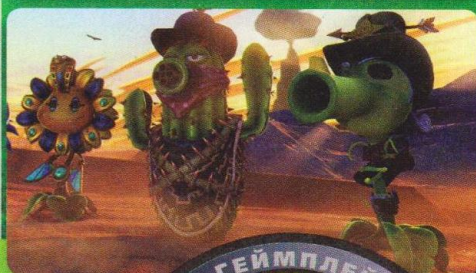
здо больше. Как тебе футуристический кактус в кожаной куртке и с розовым париком? Или зомби-малар с собранным из валиков арбалетом, который стреляет банками с краской? Скины не только меняют внешний вид классов, но и отличаются между собой типом стрельбы. Придать индивидуальности своему персонажу можно при помощи выпадающих из тех же наборов с карточками разного рода вещичек: очки, шапки, тапки, усы. Ты ведь не хочешь, чтобы твой подсолнух был точно таким же, как у соседа-неудачника по команде, правда?

Компьютерные удобства

Garden Warfare страдает от недостатка оригинальности – знакомое наполнение выделяет

разве что красочная, мультяшная обертка. Но ведь самое важное не это, а то, что играть в нее весело и интересно. А благодаря переезду на PC-платформу, еще и комфортно. Не буду спорить с тем, что геймпад – очень удобная штука для игры в гонки и файтинги, но когда речь заходит о сетевых шутерах, то тут слаженной работе Клавы Семеновны и грызуна просто нет равных, да простят меня великие киберспортсмены, участвующие в турнирах по Halo. Неприятный осадок оставил голосовой чат, который передает невероятно противные и громкие помехи: эхо, фоновые шумы, визги младенцев, мычание коров. Мне даже страшно представить, кто играл вместе со мной все это время...

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Переезд знакомой вселенной на рельсы другого жанра можно смело назвать удачным. Игра, словно губка, впитала в себя многие вещи из других популярных шутеров, но в то же время получилась по-своему уникальной. Веселые, аркадные пострелушки с милой, красочной картинкой – неплохой способ немного отдохнуть от более серьезных мультиплеерных стрелялок. А еще это чуть ли не единственный вариант сделать практически невозможное – посадить свою девушку на сетевые шутеры. Улыбающиеся подсолнухи, кактусы в забавных шляпках, разлагающиеся зомби. Милота...



MouseCraft

Жанр:

logic, puzzle

Разработчик:

Crunching Koalas

Издатель:

Curve Studios

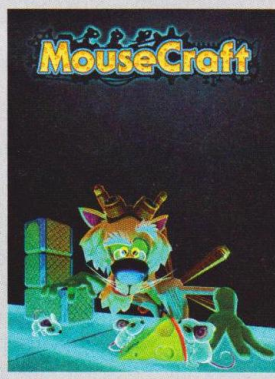
Системные требования:

Процессор: 1,6 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 700 МБ



Помимо MouseCraft у тетриса, как и у любого легендарного изобретения, есть over 9000 подражателей, которые с радостью внедряют тетрисные элементы в свои поделки. Вот тебе пятерочка таких игр:

1. Lucid Learnings
2. Drowning
3. Bacterium Evolution
4. Magic Alchemist
5. Ghextris



НА ПОЛНОМ СЫРЬЕЗЕ

PC | PS3 | PS4 | PSV

Есть игры, которые, несмотря на всю свою простоту и древность, мы любим и по сегодняшний день. Одной из них, без сомнения, является тетрис. У тебя ведь такой тоже был, правда? И у каждого в нашей редакции эта игра до сих пор припрятана где-то в пыльной коробке в дальнем ящике под кроватью. Поэтому неудивительно, что спустя столько лет разработчики все еще обращаются к тетрисной теме.

И днем и ночью кот ученый

MouseCraft – это такой забавный микс из классических тетрисных элементов и старой доброй игры Lemmings. Только в данном случае нашей маленькой отважной командой стали лабораторные мышки. Окончательно спятивший ученый кот Шредингер (браво, очень годное троллоло) засел в лаборатории на планете Кохезия, и теперь днем и ночью ставит свои не слишком гуманные эксперименты над бедными слепыми грызунами. Это очень жесткая игра: если у тебя в квартире есть беременная ручная мышь, то рекомендую убрать ее от экрана.

Спасти рядового Мышайана

Мышек запускают в путешествие с препятствиями, в конце которого их ждет кусок сыра. Наша задача – при помощи выдаваемых тетрисных фигурок попытаться сделать так, чтобы мышки добрались до конечного пункта в целостности и сохранности, а не оправились в свой маленький, пушистый мышиный рай. Для прохождения уровня нужно провести к заветному кусочку кисломолочного продукта хотя бы одного хвостатого подопечного. Но в идеале, если ты любишь достигать в головоломках максимального результата, сохранить жизнь придется всей команде. Задача хоть и непростая, но выполнимая. Главное – помнить нехитрые правила: мышки могут подниматься только на один блок вверх; упав с высоты более трех блоков, зверек разбивается насмерть; ловушек и злых механических мышей

нужно избегать всеми способами. И да прибудет с тобой кусочек Сыра!

Мышинные бега

Игровой процесс MouseCraft затягивает незаметно, постепенно наращивая темп и сложность. Поначалу уровни щелкаются как семечки, но спустя некоторое время тебе начинают попадаться чертовы фисташки без трещинок. Короче говоря, игра превращается в череду проб и ошибок, где условия постоянно меняются в сторону хардкорности. Благо, время и количество попыток ограничивается лишь твоими собственными нервами, а неверно сделанный ход можно отменить. Впрочем, лично мне все равно порой хотелось схватить монитор и бить его до потери сознания. Моего, естественно. Правда, наловчившись и усвоив основные принципы головоломки, играть становится несколько проще.

Очаровашки

А вообще, MouseCraft – весьма очаровательная игрушка. Особенно учитывая явно небольшие бюджеты, потраченные поляками на разработку. Графика симпатичная, кот Шредингер, который постоянно маячит где-то на заднем плане, развлекает не меньше мышиных приключений, а музыка – фоновая и ненапряжная. Что еще нужно хорошему паззлу? Разве что редактор уровней. А хотя постой, такой тут тоже есть.

Александра [divinale] Дивина

Вердикт

Симпатичный инди-проект, который хоть и кажется простым, незаметно затягивает так, что 50 уровней пролетают как под гипнозом. Простейшая механика, интересно составленные уровни и забавные персонажи делают этот логический пазл неплохой убивалкой времени. И нервных клеток. А зачем тебе лишние?



Hack the logic!



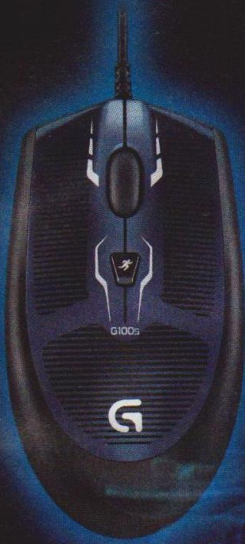
Давно мечтаешь сменить свою старую, дряхлую клавиатуру или мышку на крутую геймерскую? Затер свой коврик до дыр? Не печалься, лучше напряги свою память (или поисковую систему) и ответь на следующие вопросы. Желательно правильно и не на албанском. Компания **Logitech** просто не могла оставить наших читателей без клевых призов в честь 150 выпуска журнала.

1. Когда в 1994 году компания Logitech вышла на рынок игровых технологий, первым ее детищем стал джойстик. Какое название получил этот контроллер?
а) CyberMan; б) Gamepad; в) Chillstream; г) WingMan
2. К какому номеру «Шпиль!» прилагалась виза в шизу?
3. Обложка какого номера была самой смертельной?

В качестве призов у нас следующие вкусняшки:

- 1 место – клавиатура G103
- 2 место – мышь G100s
- 3 место – ковёр для геймерской мыши

Ответы тебе нужно прислать на konkurs@shpil.com до 10 сентября, после чего со скрещенными пальцами ждать октябрьский выпуск (№10), в котором мы объявим результаты. Удачи!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

Может ты еще не умеешь подтягиваться и отжиматься 150 раз – а мы это делаем уже 150 номеров подряд. Так что напряги свои извилины, пораскинь креативом и попытайся выиграть еще немного этих французских булочек клевых бонусов, которые нам отсыпали наши партнеры из ADATA. В наш мешок с подарками попала пара зарядных аккумуляторов Choice PC500: розовый для девочки и бирюзовый для мальчика. Если ты Кончита Вурст – не пиши нам! Их мы разыграем в отдельных номинациях среди всех приславших нам свои ответы.



TRANSFORMERS

RISE OF THE DARK SPARK

Жанр:
Action-adventure/TPS

Разработчик:
Edge of Reality

Издатель:
Activision

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce 8800 GT/
ATI Radeon HD 4850
10 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

КОРРОЗИЯ МЕТАЛЛА

Вот у каждого есть такой друг, который вроде бы хороший парень, но всегда что-то портит: то настроение, то фотографии, то курсовую работу, которую ты случайно забыл закрыть на своем ноутбуке. Студия High Moon выпустила отличную дилогию по «Трансформерам» под руководством Activision, и, казалось бы, продолжение должно получиться как минимум не хуже. Но тут в гости появился тот самый «друг»...

Трансформаторы

Edge of Reality изначально поставили перед собой цель выпустить игру к выходу кинокартины Майкла Бэя «Трансформеры: Эпоха истребления». Ну что ж, им это удалось. И под «это» я подразумеваю создание очередного «гуана», приуроченного к фильму. Только уж больно оно напоминает игры коллег из High Moon. То ли разрабы не хотели упасть в грязь лицом, то ли показать, что могут сделать лучше... В любом случае грязи ребятам избежать не удалось...

Сюжет Rise of the Dark Spark постоянно бросает нас между двумя вселенными: в одной мы за автоботов всеми силами пытаемся надавать Мегатрону по его блестящей железной заднице, а в другой – в броне «бэйби-роботов» деремся с прихвостнями Локдауна. И если к первой претензий практически нет, так как миссии на Кибертроне хоть немного напоминают Fall of Cybertron, то уровни в мегаполисе смахивают на дешевые польские шутеры, где, помимо серости и сырости, есть лишь пустота, скука и безысходность. Одиночная кампания Rise of the Dark Spark не умеет веселить и удерживать у экрана, она способна лишь причинить моральную боль и способствовать разложению нервных клеток.

Автоботы, расходимся

Если предыдущие игры со словом Cybertron в названии могли похвастаться динамичными перестрелками, то в Rise of the Dark Spark даже это не завезли. Местные пострелушки настолько просты и примитивны, что порой возникает ощущение, слов-

но ты расстреливаешь разноцветные баночки в тире. Противники стали совсем «хрупкими» – пара выстрелов из любого вида оружия, и большая баночка падает замертво. Иногда кажется, что сейчас к тебе подойдет работник тира и вручит плюшевого поросенка за меткую стрельбу. Становится непонятно, зачем игроделы добавили еще и систему прокачки пушек, ведь даже самые первые пукалки могут с легкостью начинить бедных десептиконов плазмой, да так, что у тех искры из глаз посыплются.

Не заладилось у Edge of Reality с перестрелками. Ну, с кем не бывает. Но я надеялся, что ребята хоть локации качественные подберут. Думаю, ты уже догадался, к чему я клоню. Миссии на Земле лучше проходить прищурившись, дабы не испортить себе аппетит, а вот несколько уровней на Кибертроне смотрятся более-менее съедобно. Путешествуя по темным коридорам, иногда натыкаешься на приятные просветления, такие как появление Брутикуса или последняя битва Мегатрона с Оптимусом. Но куда пропали масштабные битвы на открытой местности, завораживающие арены и бои в космосе, которые радовали нас в Fall of Cybertron? Хотелось бы услышать ответ ребят из Edge of Reality, а пока они молчат, буду дальше корчиться в припадках клаустрофобии на своем диване.

Лишние детали

Забыв присобачить внятную боевую систему, горе-разработчики умудрились напихать в игру несметное число оружия, достижений, апгрейдов и прочих фиговин, которые смотрятся уже не к м-



сту. Боевухи то нет. Каждый трансформер может превращаться в автомобиль или самолет, носить с собой основное или тяжелое оружие, поднимать особые или универсальные патроны и имеет по три одноразовых гаджета. Случайным образом можно получить аптечку, маленького дрона-телохранителя, мощный щит и т.д. Здесь даже за убийства и выполнение заданий твой персонаж получает опыт, повышая свой уровень. Но, дорогие разработчики... на кой ляд мне все это?! Все эти плюшки бессмысленны без толковой боевой системы! Это равносильно тому, как если бы тебе подарили путевку в Дубай, а у тебя нет загранпаспорта.

У вас тут масло протекает

Окей. Я мог закрыть глаза на испорченный сюжет, подгулявший геймплей и тесные локации. Да, я парень неприхотливый. Но портить боссов — это уже, знаешь ли, перебор. Это просто плевок в ранимую душу фаната. Дугообразные ручки девелоперов смогли напортачить даже в таком плевом деле, как создание вменяемых дуэлей с огромными машинами. Зачастую тебя бросают на узенькую аренку, где кроме тебя и босса тусуется еще с десяток болванчиков помельче. Громила

постоянно топчется на месте, пытаясь нанести нам урон, но в итоге давит своих же. Второй вариант — тебя забрасывают в один конец длинной дороги, а босса — в другой. Я так и представляю, как сотрудники Edge of Reality собираются в зале и начинают обсуждать: «Так-с, нужен сценарий самой унылой битвы с боссом в истории видеоигр. Есть идеи?»

Робокооп

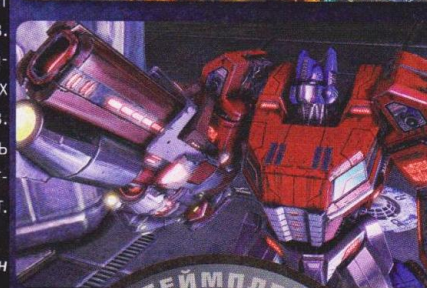
Сияющей и отполированной деталью на фоне ржавого металлолома является кооператив. Трансформеры делятся на два лагеря: автоботов и десептиконов, которым нужно отразить по 15 волн противников. Вот здесь уже крутые пушки, улучшения и гаджеты как раз к месту. Каждая команда имеет своих медиков, инженеров, танков и штурмовиков. Грамотно комбинируя классы, можно собрать настоящую «Дрим Тим» и выписывать многотонных лещей ордам комбатиконов и прочих диноботов. Даже карты для кооператива разрабы умудрились подобрать более чем достойные, на которых чувство замкнутого пространства на тебя уже не давит. Эх, если бы все это было реализовано в сингле...

Влад [Ghost] Тучин



Голос Прайма

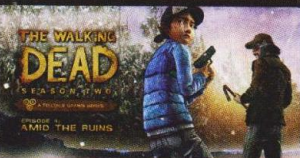
Многим фанатам «Трансформеров» будет приятно услышать в игре знакомый голос Питера Каллена, озвучившего лидера автоботов Оптимуса Прайма. Канадский актер известен не одному поколению поклонников «Трансов». Даже жители стран СНГ привыкли слышать его низкий тембр за одноголосым русским дубляжем.



Вердикт

Ребятам из Edge of Reality удалось то, что до них еще не удавалось никому — напрочь отбить у меня интерес к вселенной «Трансформеров». Игра заставляет тебя почувствовать не мощь Кибертрона, а его беспомощность. Крошечные локации, узкие коридоры и кромешная тьма вызывают удушье. Лишь добротный кооператив хоть как-то поддерживает Rise of the Dark Spark на плаву, не давая тому утонуть в пучине ацтоя.





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

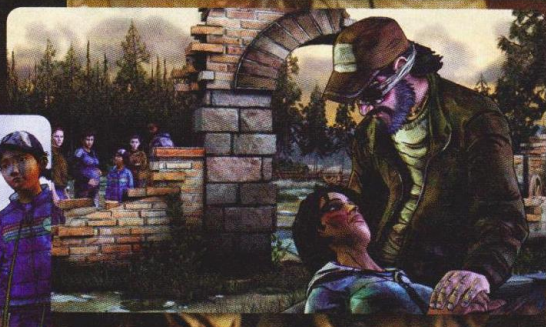
Graphics 4000

2 Гб свободного места на диске

PC | PS3 | X360 | iOS

ЖИЗНЬ В РУИНАХ

Выползший на свет два месяца назад предыдущий эпизод «Ходячих» был просто идеальным экватором второго сезона игры. «Телтейлы» наконец-то прекратили маяться ерундой и свели все свои сюжетные линии воедино, а мы в свою очередь получили захватывающий эпизод на уровне оригинальной игры. Новая порция под названием «Среди руин» использует немного другие инструменты, но все же поддерживает костерок интереса на заданном уровне.



Клеймо Клементины

Малышка Клем будет ждать тебя ровно там, где ты с ней попрощался в прошлый раз. Забыть об этом зрелище всем знакомым с предыдущим эпизодом игрокам суждено еще не скоро, но, как часто бывает в мире живых мертвецов, времени что-то объяснять у его жителей никогда не хватает. Клем срочно нужно бежать, так как ее жизнь все еще в опасности. После нескольких эффектных сцен с использованием «Press X, X, X to win» и тонн ожившего мяса наша девочка все же окажется в безопасности, но в покое ее не оставят даже после этого.

Всем без исключения выжившим обязательно понадобится ее помощь, а маленькая скромница отказывать так и не научилась. Правда, несмотря на линейную структуру The Walking Dead, большинство решений героини все еще приходится предпринимать тебе – насколько бы быстро ни выросла Клем, в этом компоненте игры ей до сих пор требуется твоя помощь. Как же ей без тебя поймать здорового енота? Ой, молчу-молчу...

Пораскинуть мозгами

Если в игровой механике новый эпизод заметных изменений не претерпел, то своей постановкой он вполне способен тебя удивить. В отличие от предыдущих серий, которые в первую

очередь были ориентированы на сюжет, «Среди руин» делает резкий поворот в сторону геймплея. «Телтейлы» услышали наши молитвы (то есть проклятия) и напичковали четвертый эпизод полноценными игровыми ситуациями. Теперь от нас требуется не только щелкать по нужным клавишам в подходящий момент, но и мозговать над головоломками. После нескольких серий, во время которых ты запросто мог отложить геймпад и выпить чаю, подобное решение вызывает лишь одобрительную улыбку и желание похлопать разработчиков по плечу.

Всех убьют, одна останусь

Еще одним правильным решением является отход от первоначальной сюжетной линии сезона с новыми знакомыми Клементины. После событий прошлого эпизода разработчики существенно перекроили сценарий игры. Однако в этом состоит и главная проблема «Среди руин»: двигать историю вперед сценаристы решили методом Джорджа Мартина и его «Игры престолов» – то бишь массовыми убийствами. Нет, я совсем не против геноцида игровых персонажей, но в отличие от оригинальной игры сиквел не вызывает к ним настолько сильных чувств. На одной лишь харизме Клем The Walking Dead уехать не удастся.

YarekD

Вердикт

Новый эпизод «Ходячих» должен понравиться всем, кто ценит в этом сериале зрелищную постановку и экшн. Всем остальным остается надеяться, что разработчики, как и в случае с другой своей игрой, The Wolf Among Us, искупят свою вину уже в финале. А его, судя по всему, так долго ждать уже не придется.



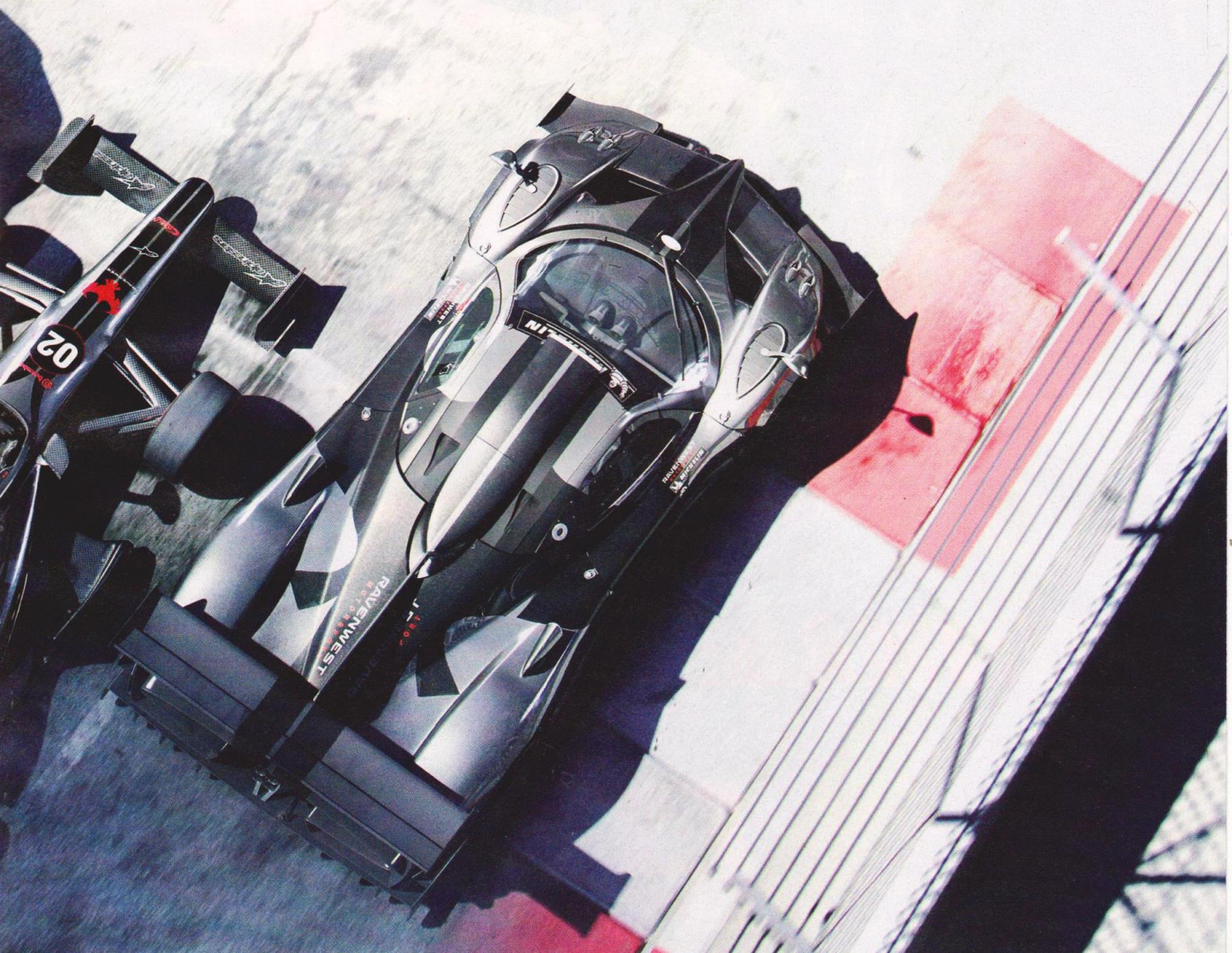


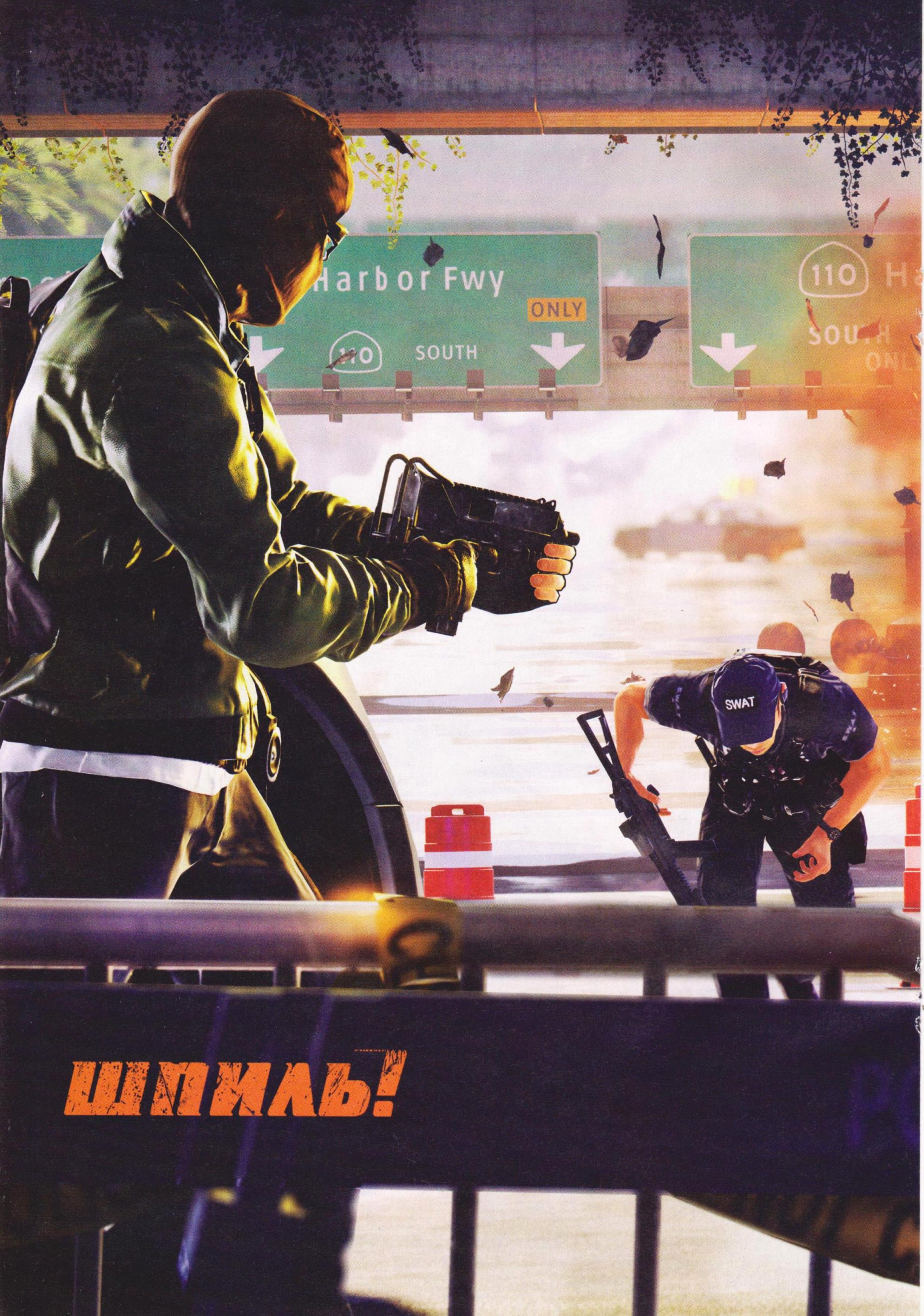
ШПМЛЬ!



GRIDTM

AUTOSPORT





ШПЖЛЬ!



BATTLEFIELD™

HARDLINE

МОХНАТЫЕ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

«Признайся, в глубине души тебе это даже нравится» – этими словами не раз провоцировали Бигби Вульфа, главного героя The Wolf Among Us. Убийца Красной шапочки, заклятый друг трех поросят и по совместительству шериф Фейблтауна на протяжении четырех последних эпизодов игры затруднялся контролировать своего внутреннего зверька. Но в заключительной серии первого сезона под названием Cry Wolf Большой Злой Волк наконец-то волен показать свою настоящую мохнато-зубастую сущность.

Хоть волком вой

Впрочем, в самый напряженный момент Бигби способен ее и сдержать. Дело ведь даже не в том, что его решениями управляет игрок, а сама The Wolf Among Us, сотканная по лекалам предыдущей игры Telltale – The Walking Dead, определяет дальнейшее развитие сюжета именно по твоим поступкам. Главное, что за пять эпизодов Большой Серый главный герой успел пройти долгий путь, который, проникнувшись симпатией к протагонисту, должны были прочувствовать и игроки. Из-за влияния принятых решений у каждого игрока сформировался индивидуальный опыт игры.

И мех и грех

Именно он непосредственным образом влияет на финальные сцены первого сезона The Wolf Among Us. В предыдущих выпусках мы жаловались на отсутствие прямого свидетельства влияния наших решений на сюжет, однако, как оказалось, о наших маленьких грешках злопамятные разработчики не забыли. Они написали длинную сцену при участии большинства персонажей игры, в которой их отношение к Бигби напрямую сказывается на его участи. И если при позитивном варианте он ощутит это во время своей попытки убедить сказочных персонажей, то в худ-

шем случае на кону будет судьба самого шерифа.

Волчий хвост

Тем не менее, даже при такой нелинейности игра Telltale остается игрой Telltale, то есть исключительно линейным произведением. Сразу же после этого по принципу «бомж из машины»... прости, «бог из машины» на сцене появляется еще один персонаж, который хоть и не портит важный момент, но сводит его к ожидаемому концу. И все бы ничего, однако финал The Wolf Among Us станет жертвой появления этого же героя, а также откровенных намеков на сиквел игры. Более откровенной могла бы быть лишь надпись «To be continued».

Сезон охоты закрыт

Вдвойне жаль еще и потому, что этот эпизод оказался лучшим в первом сезоне. Да, в нем не было настолько же сильных сцен, как момент в такси из пилотной серии, не хватило ему и эпизодов с непосредственно игровым процессом, но в то же время по динамичности и целостности он не оставляет шансов ни одному из предыдущих. А еще для этого эпизода разработчики приберегли две лучшие экшн-сцены первого сезона The Wolf Among Us. Челюсть от зевоты точно не вывернешь.

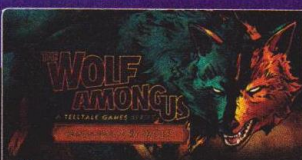
YarekD

Вердикт

Выход финального эпизода The Wolf Among Us – звоночек всем, кто до этого упустил этот сериал, а также тем товарищам с железной силой воли, которые специально дожидались выхода всего первого сезона. Подводя итоги пяти эпизодов в течение полугода, мы воспринимали игру Telltale как интересный творческий эксперимент, но у прошедших весь сезон запоем может сложиться и другое мнение. Впрочем, «Волк» должен понравиться каждому, кто неравнодушен к играм с хорошо проработанным сюжетом. Ждем второго сезона.



PC | PS3 | X360 | iOS



Жанр:
adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

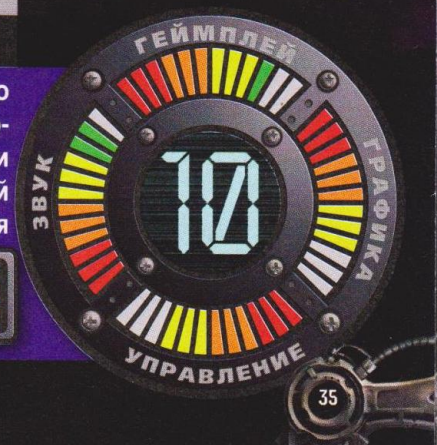
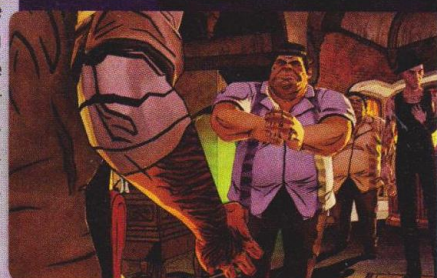
ОЗУ: 3 Гб

Видео: NVIDIA GeForce 9600

GT/ATI Radeon HD 4670/Intel

HD Graphics 4000

2 Гб свободного места на диске





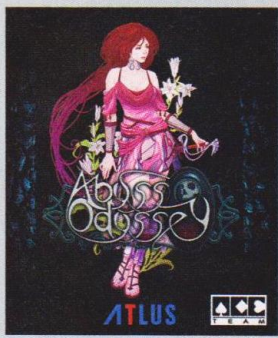
Жанр:
action, platformer

Разработчик:
ACE Team

Издатель:
ATLUS

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: ATI 3850HD/NVIDIA GeForce 8800 GT
4 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | X360

БЕЗДНАКАЗАНОСТЬ

«Гладко было на бумаге, да забыли про овраги». Эта фраза принадлежит Льву Толстому, и, держу пари, все мы в той или иной степени не раз убеждались в правоте великого писателя. Порой создается впечатление, что все идеально, но потом вдруг оказывается, что на самом деле ничего не работает. У ребят из ACE Team на руках должен был быть флеш-рояль в виде их нового творения Abyss Odyssey. Однако, хотя разработчики и сумели открыть двери на пути к успеху, втиснуться в них со своим добром у них так и не получилось.

Спальный район

События игры разворачиваются в Чили 19-го века. Могущественный колдун спит глубоко под землей, и все его кошмары материализуются. Через гигантские дыры в земле в мир людей проникают кровожадные монстры. Единственное, что может остановить видения колдуна, — это некое существо, вышедшее из его же сновидений. И, разумеется, роль этого существа повесили на игрока. Твоя задача — добраться с боем до самой глубокой пещеры, где спит провидец, и положить конец его страданиям. Оригинальничко, правда, от ребят создавших наркоманский Zeno Clash другого и не ожидаешь.

Управление гневом

На выбор нам подсовывают трех различных персонажей, впрочем, так как драться здесь нужно мечами, а герои различаются исключительно видами клинков, то особой разницы между ними не ощущается. Зато остро ощущается попаболь, причина которой кроется в ужасном управлении. Нельзя прервать анимацию атаки, чтобы поставить блок, персонажи двигаются так, словно перемещаются сквозь эфир, а иногда протагонист и вовсе сам по себе лезет на стену. После такого, ей богу, хочется самому бросить все и лезть на стену.

Короче говоря, управление — это полный «писофшит». Разработчики даже не удосужились для ПК-игроков оформить раскладку клавиатуры. Изуверы!

Болевая система

В принципе, обзор на этом месте мог бы и закончиться, но я сделал усилие над собой и кое-как приловчился, дабы посмотреть, чем еще ACE Team решила нас «обрадовать». Боевая система сильно страдает от заторможенности героя — комбо-удары постоянно «запаздывают», из-за чего пройти некоторые уровни становится нереально сложно. Аналогичная ситуация и с элементами платформинга: я множество раз погибал перед очередным уступом, не понимая, что делать дальше. И только после n-ой попытки до меня доходило, что оказывается, нужно вернуться назад и пробежать по стене.

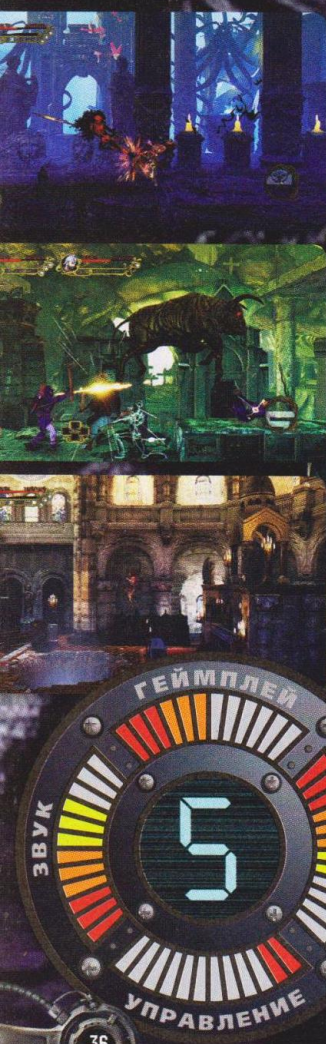
Второе дно

Вышеперечисленные недостатки сводят на «нет» все достоинства, которые здесь все же есть. Как говорится, сколько бы ты ложек меда в бочку с грязью не добавлял, грязь вкуснее не станет. В игре реализовано несколько интересных решений. К примеру, мы умираем дважды: после первой смерти нам дают контроль над одним из солдат, обороняющих город. В роли стражника нужно добраться до ближайшего алтаря, дабы переродиться в главного героя. Из немногочисленных интересных решений стоит выделить еще одну фишку — набрав определенное количество манны, можно выполнить особую атаку, заставляющую души умерших врагов «выпадать» из их тел. После этого нам остается лишь найти подходящий труп и вселиться в него, получая таким образом доступ к способностям умершего. Знаю, брать чужие тела в аренду — некрасиво, но ведь они все равно уже мертвы.

Tsetse

Вердикт

Если бы мне эта игра приснилась ночью, то поутру я бы пожелал о ней поскорее забыть, как о совершенно неинтересном и местами даже ужасном сне. Перед нами чистейшей воды проходняк с кучей нереализованных идей. Элементы платформинга подавали надежды, а бои могли бы получиться занятыми. Но, увы, все слито в унитаз.

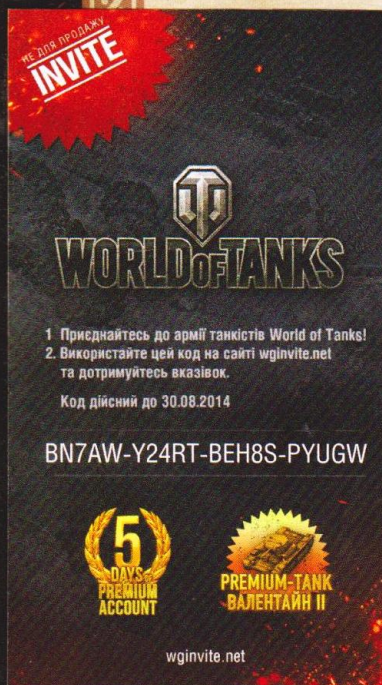


В 862 году князя Рюриковичи основали Киевскую Русь

В 2001-м в Киеве появился журнал «Шпиль!»,
один из старейших игровых дайджестов в СНГ

В 2014-м «Шпиль!» захватит Киевскую Русь!

С января 2014 года
на лучший в галактике игровой журнал
можно подписаться в России и Беларуси!



Код для продажи
INVITE

WORLD OF TANKS

1. Приєднайтесь до армії танкістів World of Tanks!
2. Використайте цей код на сайті wginvite.net
та дотримуйтеся вказівок.

Код дійсний до 30.08.2014

BN7AW-Y24RT-BEH8S-PYUGW

5 DAYS PREMIUM ACCOUNT

PREMIUM-TANK ВАЛЕНТАЙН II

wginvite.net



Игры объединяют братские народы.
Мы с тобой – одной крови!



ГРУППА КРОВИ НА ТЕСАКЕ

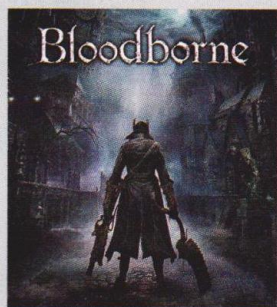
Bloodborne

Жанр:
action-RPG

Разработчик:
From Software, SCE Japan Studio

Издатель:
Sony Computer Entertainment

Дата выхода:
2015 г.



AS

Игроделы из From Software непреклонно следуют одной простой истине: всегда занимайся тем, что у тебя получается лучше всего. Так уж сложилось, что лучше всего у японцев получается мучить людей, заставляя их плакать от отчаяния, играть на их нервах, словно скрипач, пытающийся смычком распилить бедную скрипку. Поклонники Dark Souls и Demon's Souls в новом проекте студии под названием Bloodborne будут чувствовать себя как дома. Если, конечно, их дом завален пыточными инструментами, полы в нем залиты багровой жидкостью и отовсюду слышны душе-раздирающие крики страдающих грешников. Welcome home.

Кровавый душ

Во время представления Bloodborne Хидетака Миядзакэ, автор серии Souls, всячески открещивался от каких-либо параллелей его новой игры с Dark Souls и Demon's Souls. Мол, перед нами совершенно новый проект, никто тут в самокопировании не погряз, а несогласным маэстро готов откусить ухо. Ну, про ухо я немножко утрировал, но его взгляд говорил сам за себя. Лукавит чертеныш. Отголоски «демонических душ» здесь слышатся буквально на каждом шагу, как и тяжелое дыхание смерти. На пер-

вых порах сбить с толку нас пытается резкая смена декораций – на замену мрачному средневековью пришла еще более мрачная викторианская эпоха. Город Ярнхэм, в котором будут разворачиваться события Bloodborne, уж больно смахивает на Лондон XIX века: готические здания, каменные мосты, мощенные брусчаткой узкие улицы и тротуары. Но свободно разгуливать, любуясь архитектурой, тебе не удастся.

Чумачечая резня

Главной проблемой на пути увлекательной и неторопливой экскурсии по залитому лунным светом городу станет чума. Лиходейка не щадит никого, превращая мирных жителей в кровожадных, безобразных монстров. На наши плечи взваливают важную миссию – отыскать противоядие, попутно превращая повстречавшихся на пути тварей в кровавое пюре. К слову, кровушка в игре будет играть не последнюю роль – в Bloodborne она является чем-то наподобие душ из Dark Souls. Извлекая ее из поверженных врагов, можно будет восполнить здоровье и разблокировать разного рода приятные плюшки. Главное – не переборщить с дозой, иначе ты рискуешь сам очутиться в шкуре монстра, от которых так старательно зачищаешь доступные территории.

Не буди во мне зверя

Аналогия с полым из Dark Souls напрашивается сама собой. Вот только на данный момент неизвест-



но, какими ограничениями или негативными эффектами (а возможно и бонусами) нам грозит звериное обличие. Может быть, в такой форме герой будет слушаться наших команд и периодически подвывать на луну. Вернуть «человечность» (хэх, такое ощущение, словно я описываю какой-нибудь Dark Souls 3) можно будет, отпив из чьего-нибудь горлышка свеженьких лейкоцитов, но уже незараженного человека. Да-да, и такие будут иногда встречаться на нашем усеянном разорванными телами и отрубленными конечностями пути. Интересно, что будет, когда пригодные для питья «неписи» закончатся? Разработчики что-то невнятно, будто стесняясь, мямлят о мультиплеере, но никаких подробностей пока не сообщают.

В бой идут одни слабаки

Боевая система всем своим видом дает понять, что заниматься конструированием новых велосипедов в From Software не желают. Это все та же старая злая серия Souls, только под более острым соусом. Схватки стали немного динамич-

Пальцы в кровь

Чтобы описать насколько хардкорен будет наш сегодняшний пациент, приведем пример. При демонстрации Bloodborne на выставке E3 продюсер проекта Хидетака Миядзакэ сообщил, что им пришлось специально активировать бессмертие, так как даже у самих разработчиков, изучивших демоверсию вдоль и поперек, не всегда получается пройти ее до конца, ни разу не умерев. Чуюм, нам готовят достойного наследника Dark Souls и Demon's Souls.

Продюсер Bloodborne **Хидетака Миядзаки** об игре:



Наш новый проект начался с идеи сделать что-то новое на более мощном «железе». За это стоит отвести отдельный поклон Sony — они сделали нам предложение поработать на новой консоли, когда мы уже заканчивали разработку Artorias of the Abyss — DLC к Dark Souls II. Такой поворот событий нам очень понравился, и мы согласились без колебаний. Наша команда даже не задумывалась делать продолжение уже существующего тайтла, но все почему-то считали, что это будет именно Demon's Souls II.

Что касается сходства данной игры с Bloodborne — из общего у них лишь жанр RPG и камера за спиной у героя. Сеттинг, история, геймплейные элементы и т.д. будут соответствовать новой истории. В принципе, концепт остался прежним — мы делаем серьезную вещь для любителей долго посидеть за действительно хорошей игрой. А для того, чтобы игра приносила удовольствие, она обязательно должна быть интересной. Поэтому в нашем проекте мы пытаемся реализовать три концепта: «исследовать неизвестное», «бороться за свою жизнь» и «новые онлайн-элементы».

Например, под лозунгом «исследуй неизвестное» мы пытаемся сделать мир вокруг игрока интересным и живым. Его не обязательно исследовать, но если ты все-таки копнешь глубже, то сможешь узнать много нового о событиях, которые происходят вокруг тебя. То же касается и двух оставшихся идей — их название полностью отображает то, что мы пытаемся воплотить. Хотелось бы еще добавить, что Bloodborne стала для нас настоящим испытанием, ведь до этого мы еще не пытались делать что-то на PS4. Надеюсь, мы сможем сделать что-то интересное и увлекательное для наших фанатов, но не забывай — сильно расслабиться у тебя не получится!



нее: так как у нашего вояки отныне нет щита, то и отсиживаться за ним теперь не получится. Приветствуется более напористая и наступательная тактика — если не ты их, то они тебя, а потом и твой труп после смерти. Но на энергичное слэшер-рубилово а-ля Devil May Cry можешь не рассчитывать. Бездумное закливание врага здесь традиционно заканчивается смертью и трехэтажным матом. Так же, как и потасовка одновременно с тремя и более недругами. Уродливым тварям чужды светские манеры — своей очереди они не дожидаются, обычно наваливаясь всем скопом. А потому стоит выманивать их по одному, дабы неторопливо объяснить лично каждому, кто прав, а кто сейчас перейдет в горизонтальное положение и лишится головы.

Оборотни в подворотне

Что интересно, далеко не все монстры будут неподвижно стоять на одном месте, терпеливо дожидаясь твоего прихода. Многие будут постоян-

но бродить по окрестностям и, к примеру, после смерти героя, уже можно не застать уродцев там, где ты видел их до этого. Более открытый мир даст больше пространства для маневров. Ты не раз будешь наткаться на ситуации, когда кучку плохишей в какой-нибудь темной подворотне лучше будет обойти, например, забравшись по лестнице на крышу, чем вступать с ними в открытую конфронтацию и с большой долей вероятности стать для них вкусным ужином.

Мясная нарезка

В общем, все в лучших традициях «темно-демонических душ» — два слоя хардкора, намазанные на цельнометаллическую основу, и сверху вишенка в виде вырванного глаза. Но и мы не беззащитны в этом жестоком и не прощающем ошибок мрачном мире. С нами, можно сказать под ручку, постоянно следуют два верных друга: острый «Пилотесак» (Sawcleaver) и... дробовик. Нет, японцы не икнулись, и еще раз нет — превращать игру в



шутер от третьего лица никто не планирует. Огнестрел будет крайне неэффективен против местной падали и сгодится разве что для прерывания некоторых вражеских атак или добивания уже практически испутивших дух бедолаг. А вот «пилотесак» нам попался не простой, а раскладной. Фиговина, от одного вида которой уже можно нехило так обкакаться, работает в двух режимах: в одном герой наносит медленные, но очень болезненные удары, в другом – бьет уже не так больно, но быстро. Такая себе универсальная монстрорезка.

До смерти красива

На фоне предшественниц новое творение Миядзаки выглядит просто конфетно. Не будем кривить душой, серия Souls

смотрелась весьма неряшливо. Теперь же, вооружившись мощностью консоли нового поколения, From Software решили отыгаться по полной программе. Bloodborne выдает красивую и до жути детализированную картинку. А кто сказал, что хардкор не может быть прекрасен? Вот только оценить всю эту кроваво-мясистую красоту с готическим привкусом смогут лишь владельцы PlayStation 4. Шанс портирования игры на другие платформы минимален – Bloodborne создается в сотрудничестве с SCE Japan Studio, а издателем выступает Sony Computer Entertainment, что как бэ намекает... Впрочем, до 2015 года еще достаточно времени, чтобы накопить на новую консоль от японского гиганта.

Prince



Словно предчувствуя крики недовольных фанатов («Конвейер!», «Да сколько можно уже!), From Software резко сменили курс и вместо очередных «Душ» решили приготовить нам нечто иное. Bloodborne хоть и является духовным наследником популярной серии, все же отошел от нее на достаточное расстояние, чтобы игрок, не дай бог, не почувствовал привкус копипасты и послевкусие от самоплагиата. При этом японцы продолжают стоять на своем, намереваясь и дальше нести лютый и беспощадный хардкор в массы. Готовься умирать. Много умирать. Много-много...

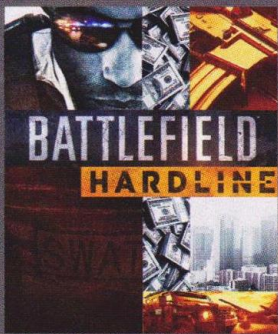
BATTLEFIELD HARDLINE

Жанр:
Шутер от первого лица

Разработчик:
Visceral Games, EA DICE

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
начало 2015 г.



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

ПОЛИЦЕЙСКИЕ ПРОТИВ, БАНДИТЫ – НЕТ

Ежегодный выход игр такой жирной и проработанной до мельчайших винтиков серии как Battlefield – дело не из легких. Клепать в таком бешеном темпе номерные выпуски и вовсе нереально. Приходится хитрить, изворачиваться, приносить телят в жертву. Подобно превращению гигантского трансформера в небольшой спорткар, франшиза трансформировалась из масштабного побоища про войну нашего времени в малогабаритный боевичок про разборки полицейщиков и бандитов. Мы со всех сторон пощупали бета-версию и готовы отсыпать тебе немного впечатлений. Что же нас ждет этой осенью: настоящий хит или силиконовая поделка?

Грابتь корованы

Меню бета-версии ожидаемо не пестрит разнообразием доступных блюд: всего одна единственная карта и два игровых режима, каждый из которых представляет собой знакомый всем «Захват флага» только с собственными изюминками и финишами. В Heist тебе предлагают совершить настоящее ограбление инкассаторского фургона – скорее натягивай чулок на голову, хватай ствол и айда в погоню за длинным долларом. Разработав план нападения, бандиты должны не только свиснуть хрустящие банкноты прямо из-под носа полиции, но и удержать их в отмеченной на карте точке отхода. Стражи порядка поначалу комфортно располагаются в своем бронированном бобике и начинают погоню уже тогда, когда сумки с деньгами начинают «неожиданно» куда-то пропадать. В целом интересно, но ничего особенного и способного удивить твою удивлялку тут нет.

Кровавые деньки

А вот в режиме Blood Money творится настоящая вакханалия. Посреди карты рассыпана огромная куча денег, и игроки обеих команд должны подобраться к ней как можно быстрее, дабы успеть поплотнее набить свои черные сумки. За один раз можно хапнуть максимум 400 тысяч долларов, после чего отнести награбленное честным трудом в фургон своей команды. И все было бы банально и заурядно, если бы не одно маленькое, хитрожопое «но» – денежку можно «позычать» и из фургона соперника. Побеждает команда, которая первая обогатится на 5 миллионов зеленых. При этом на карте постоянно творится что-то непонятное: бандиты снимают сумки с мертвых копов, кто-то смело трясет фургон противников, кое-кто усердно дежурит у кучи бабла со стволом в руках в ожидании оче-

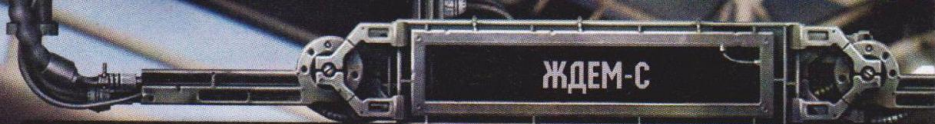
редного халявщика. Тактика команд меняется на ходу, а динамика растет, как «Растишка» на дрожжах.

На гребне войны

Battlefield без техники, как рассрочка без процентов – сложно представить, правда? И пусть танков и истребителей в Hardline мы не увидим, порулить SUV, бронированными джипами и грузовиками никто не запрещает. Надоело прятаться в железном «бункере» на колесах? Пересаживайся за быструю легковушку или юркий мотоцикл. Наскучил наземный транспорт? Добро пожаловать в небо! В бету завезли два вида вертолетов: транспортный и вооруженный. С первым, думаю, все и так понятно, а вот вторая вертушка обвешана различными пушками, словно елка гирляндами. Когда на экране начинается очередная погоня с участием грузовика и вертолета, твои глаза так и норовят выскочить из орбит. Насколько же все круто и зрелищно смотрится! Копы с воздуха осыпают преступников в фургоне градом крупнокалиберных пуль, а те в свою очередь прямо на ходу высовываются из окна и посылают приветы из РПГ. Ракеты летят во все стороны, ненароком задевают небоскребы, которые с грохотом начинают рушиться. Одна попадает прямо в вертушку и та, сделав несколько неряшливых кульбитов, летит навстречу асфальту. Майкл Бэй бы одобрил.

Мы бандито, гангстерито

Разработчики не поленились и заметно переработали систему прокачки персонажа, сделав ее настолько гибкой, что любая гимнастка обзавидовалась бы. Теперь переход между четыррьмя классами делается куда проще – если раньше новенького нужно было прокачивать с нуля, то отныне за звонкую монету ему можно сразу же приобрести солид-



Что новенького?

- ☞ По словам разработчиков, игра обзаведется сразу тремя режимами: одиноким, кооперативным и многопользовательским.
- ☞ Игроделы обещают сделать карты в два раза больше, чем мы видели в Battlefield 4. Они смогут поместить до 100 человек.
- ☞ Обезвредить врага можно не только при помощи огнестрела. В игре есть, к примеру, T62 CEW Taser – электрошоковое оружие. Дубинки и биты также никто не отменял.
- ☞ Захваченный противник может указать тебе местонахождение своих союзников, любезно отметив их на твоей карте.
- ☞ Вместо дефибрилляторов теперь шприцы. Есть две разновидности: первым можно подправить собственное здоровье, вторым – поднять на ноги раненого товарища.
- ☞ Стоит отметить, что шприц не спасет бедолагу, получившего пулю прямо в свою тыловку, либо же погибшего от взрыва или падения с высоты.
- ☞ В закрытых помещениях не лишним будет использовать комбинацию «противогаз + газовые гранаты». Кучка задыхающихся от газа противников – легкая мишень.
- ☞ Среди других новшеств – возможность самостоятельно пополнять боеприпасы. Стоит лишь подойти к солдату поддержки и клацнуть по клавише взаимодействия.
- ☞ Оружие, представленное в бета-версии: M16A3, АКМ, УЗИ, MG36 LMG, G36C, UMP-45, P90, дробовик 870P и обрез, Сайга калибра 308, R700 и PTR-91.

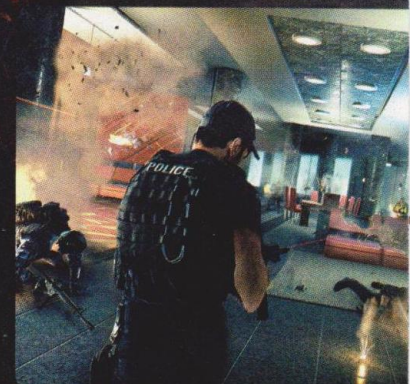
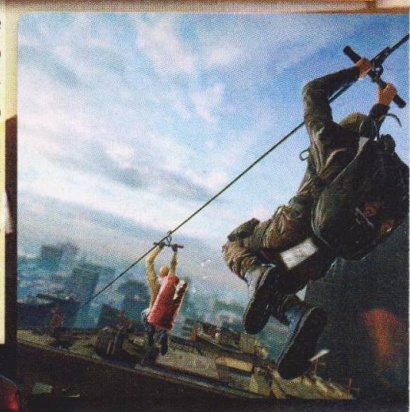
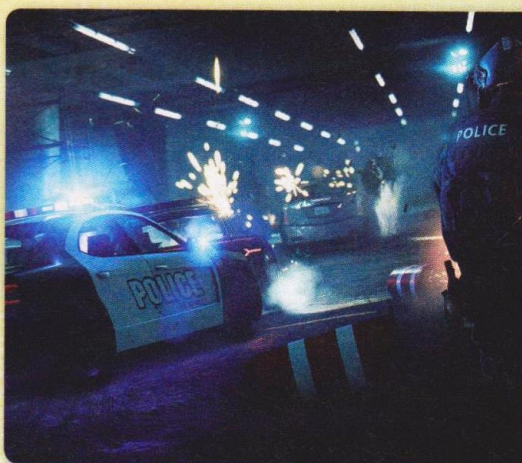
ную пушку. К слову, отличаются классы лишь снаряжением и способностями. К примеру, устанавливать лазерные мины может лишь штурмовик, поднимать напарников с того света – медик, чинить покореженные тачки – механик, а местный аналог снайпера – специалист – способен временно вызывать помехи на радарах противника. Но есть и кое-что новенькое, что связывает их всех вместе – кошка. Нет, я сейчас не об анонимном клубе любителей котеек. Я о крюке-кошке в духе Just Cause, позволяющем забираться в труднодоступные места похлеще зубной щетки. А еще между некоторыми зданиями натянуты канаты, по которым можно быстро и с ветерком перебраться с одной крыши на другую.

Грабёж среди бела дня

В плане динамики, экшна, адреналина и прочих убойных примесей Battlefield: Hardline может дать фору многим. Визуально на данном этапе игра выглядит приятно, но почему-то не вызывает особого восторга. Хотя, с чего бы это ей вызывать восторг? Движок тот же, что и в четвертой «Батле», и за столь короткий промежуток времени разрабы, естественно, серьезные улучшения привинтить еще не успели. Однако игроделы с гордо задранными ноздрями заявляют, что мы, мол, и графику подкрутим, и анимацию подтянем, и физику управления

такую сделаем, что закачаешься. В бета-версии же дела обстоят следующим образом: машины неплохо входят в повороты, ведут себя более-менее реалистично и умеют создавать ощущение скорости. Но без «деревянности» не обошлось. Я заметил это, когда в очередной погоне влетел в грузовик противника на полной скорости. Не то чтобы моя легковушка встала замертво, но ощущения того, что моя тачка только что пропустила через себя силу в несколько тысяч ньютонов, точно нет.

Влад [Ghost] Тучин



DICE на пару с Visceral Games решили временно свернуть масштабные военные действия в пользу преступлений помельче. Потасовки любителей пончиков с бандитами призваны немного освежить застоявшийся запах суровой войны, а заодно привлечь новую аудиторию. Пропитанные адреналином энергичные перестрелки и погони может и не придется по душе закоренелым фанатам, но уж точно не оставят равнодушными игроков, решивших просто весело провести время. А пока остается лишь надеяться, что нас ждет новый раздел в серии, а не очередной аддон.

ВОЛЧАНКА,



THE ORDER

1886

Жанр:

Action-adventure, TPS

Разработчик:

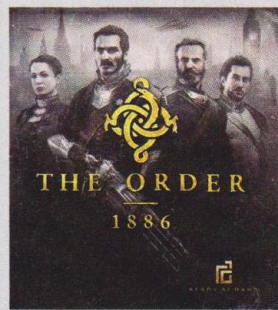
Ready at Dawn

Издатель:

Sony Computer Entertainment

Дата выхода:

20 февраля 2015 г.



PS4

У каждой новенькой игровой консоли в рукаве обязательно должен присутствовать крутой эксклюзив, которым можно приманить потенциальных покупателей и припугнуть конкурентов по цеху. В рукаве Sony таких круто-тенечек не мало, но доставать она их пока не собирается, ограничиваясь лишь надменной улыбкой и взглядом, мол, «скоро все будет офигенно, ребят». Одним из таких козырей является The Order: 1886, информацию о котором ты сможешь телепортировать в свой мозг, опустив глаза на несколько строчек вниз. Если ты, конечно, не читаешь версию статьи со шрифтом Брайля. В таком случае отсчитай три точки вправо.

London never sleeps

Туманная Англия... В подсознании сразу всплывают ценители крепкого черного чая в пять часов вечера, обожатели королевской семьи, пассажиры двухэтажных автобусов красного цвета, люди, снимающие «Доктора Кто». На этом мои познания о данной стране обрываются, ведь кабельное ТВ отключили за неуплату, и я не успел досмотреть новый сезон «Даши Путешественницы». Зато я хорошо усвоил, что туман, который будет скрывать альтернативную версию Лондона в The Order: 1886, испещрен узорами следов от траекторий пуль, выпущенных в мутантов-оборотней из футуристического оружия. А звук дождя, бьющего по крышам домов и сырой, пропитанной кровью земле, аккомпанирует тысячам смертей. Блин, я такой романтик по четвергам, оказывается.

Рыцари круглого ствола

После первого свидания с игрой можно подумать, что она – типичная представительница стимпанковского движения. Но притормози, не все так просто в нашем сложном мире. И думать, кстати, вредно. Не дай Бог мозг начнет развиваться, и ты изобретешь что-нибудь гениальное. Еще патентовать придется... По заверениям разработчиков, стиль альтернативной версии Лондона 1886 года, который они создают, можно культурно обозвать «неовикторианским». И «Матрица» вместе с избранными тут ни при чем. В рамках данного стиля создатели обещают совместить части разных эпох в одну единую и неповторимую свою. Главное, чтобы от такой смеси у игроков потом на утро голова не болела.

Архитектуру сюда перевезут прямиком из викто-

рианских времен, а оружие – из далекого будущего. Того, в котором даже деревья будут сенсорные и с бесплатным Wi-Fi. Главными действующими персонажами будут рыцари круглого стола, живущие тысячи лет благодаря периодическому употреблению таинственного пойла под названием «Черная Вода». Да уж, это тебе не водку в парадном глушить. В качестве главных оппонентов нам решили преподнести оборотней, которые живут рядом с людьми уже много тысяч лет и приблизительно столько же принимают их в пищу.

По мыльным следам

Девелоперы не скрывают того факта, что при создании The Order: 1886 ориентировались и частично вдохновлялись серией Uncharted. К слову, еще один бесценный совет: если вдруг попадешь в тюрьму – никогда не роняй диск с Uncharted в душевой. Запомни это хорошенько. Так, о чем это я... ах да! Судя по тому, что я видел, геймплей «Ордера» больше напоминает коктейль из медлительных хождений по мрачным местам в духе survival horror и экшна а-ля Gears of War. В получившуюся солянку также закинули немалое количество катсцен и проклятых QTE-элементов, за использование которых впору вводить смертную казнь путем просмотра русских сериалов.

Дни грядущего прошлого

Сам игровой мир обещают снабдить множеством мелких деталей и полноценной предысторией. В общем, сделать его как можно более живым и максимально атмосферным. Чтобы почерпнуть больше информации о



Волки позорные

Оборотней в качестве главных оппонентов в игре выбрали не случайно, ведь они присутствуют в мифологии практически любой существующей нынче культуры. Также, как и вампиры, которые уже надоели еще больше, чем зомби. Нужен новый модный тренд сезона, и оборотни представляют собой очень подходящий для этого вариант, так как их еще не успели затереть до дыр, в отличие от вышеупомянутой нечисти, которая уже вызывает не страх, а скорее рвотный рефлекс и диарею. Теперь ты знаешь: оборотни – модно, вампиры – не модно. Меняй плакат на стене. Вместо Роберта Паттинсона вешай Тэйлора Лотнера. Я так уже сделал. Нужно быть в тренде, йо. (не слушай его, он бредит – прим. глав. редактора)



том, где, как, что и кто сверху, можно будет подслушивать разговоры, читать газеты, слушать аудиозаписи (в данном случае – граммофонные). Разумеется, все это мы встречали во множестве проектов и раньше, но на этот раз нам обещают вывести все на новый, определенно некстгеновый уровень. Разработчики уверяют, что подобные действия погрузят тебя в мир игры еще сильнее, вот прям схватят за голову и окунут по самое не хочу, чтобы ты в полной мере ощутил полную палитру впечатлений, а не просто поверхностно скользил по сюжетной линии.

Ордер на некстген

Но перейдем к самому важному. Ты ведь открыл эту страницу не для того, чтобы читать философско-метамфетаминные размышления о безумии и смысле дизайна PlayStation 4 в четырехмерном пространстве вселенной, правда? В эту самую секунду ты, скорее всего, бегаешь глазами по этим строчкам лишь для того, чтобы прочитать о крутейшем графоне, который обещают представить на суд игровой общественности в следующем году. Кому есть дело

до какого-то там сюжета и проработанного мира в некстген проекте? Никому. Кроме, разве что, всех.

Если судить по показанной разработчиками демоверсии, то у проекта есть все шансы стать самой красивой игрой для PS4. Внешнее окружение порой выглядит невероятно фотореалистично, как само, так и модели персонажей и их главных оппонентов – оборотней. Анимация перевоплощения вурдалаков будет демонстрироваться в реальном времени прямо в пылу сражения. Если короче и тремя словами: картинка выглядит охренительно. Остается надеяться, что нас не обманывают как последних предпоследних, впаривая на выставках уже заранее обработанные уровни.

Hellblazer



The Order: 1886 – очень многообещающая игра, у которой есть все шансы стать новым главным PS4-эксклюзивом. Но недавний и внезапный перенос даты релиза на февраль 2015 года немного приоткрыл дверцу сомнений в то, что разработчики могут подсунуть нам кота в мешке. В красивом и детализированном мешке, но внутри все равно может прятаться бешеный и злой кошара, который расцарапает тебе лицо и заставит пожалеть о потраченных деньгах. Очень хочется верить в то, что после выхода все беспричинные сомнения будут рассеяны по ветру, и на деле «Ордер» окажется таким же крутым, каким его малюют на словах и показывают нам на выставках.

Помоги Даше
найти жулика!



ИГРА БЕЗ ПРАВИЛ



Бывает, рубишься ты в сети: вымотал свой мозг построением стратегий, изничтожил целое войско врагов хитроумными уловками и непрерывным шквалом огня. Вот уже скоро ты героически встретишь рассвет и преисполненный чувством выполненного долга сможешь спокойно уйти на боковую... Но тут на встречу выползает четвероногое, пятирукое, вооруженное до коренных зубов невиданным доселе оружием «читище» в фиолетовых очках, которого от количества кодов периодически изрядно проштыривает, и, отхлебнув из бочки с пляжным зонтиком, оно выводит тебя из игры вместе со всеми твоими мечтами, надеждами и претензиями... Ну что за...?

Откуда ноги растут

В былые времена читерство набрало обороты скорее из-за специфики интернет-коннекта, так как связь с внешним миром дико тормозила, и большинство геймеров были вынуждены хитрить, дабы не чокнуться у мониторов от ожидания. Однако вскоре многим понравилось создавать собственный вариант игры с блекджеком и модами, после чего использование чит-кода стало игровым моветоном и отправило не одного игрока в офсайд. На деле же разработчики сами преподносят нам разнообразные читы на блюде с бирюзовой каемочкой, так как лично прописывают их для проверки геймплея. По сути, каждая игра содержит тучу таких кодов, и это нередко становится яблоком раздора среди геймерского братства.

Чит или не чит? Вот в чем вопрос!

Современный же геймдев не столько требует читинга, сколько ему просто отдают дань. Сегодня хитрить ради победы, прибегая к коду, – все равно, что плюнуть самому

дьяволу в лицо и вальяжно затушить перед ним адское пламя лагерным способом, – верх идиотизма. В одиночной игре особого удовольствия от этого ты не получишь, так как играешь сам с собой (это и капитану очевидно). Да, пусть ты и пройдешь игру быстрее и провозгласишь себя владыкой всея игры с неистощаемыми запасами ресурсов, оружия и так далее, но ведь самой мякоти геймплея ты так и не прочувствуешь. В сети же собраты по клавиатуре будут тебя презирать, нарекут Януковичем, отберут твоё Межигорье, нажитое непосильным читингом, и прогонят прочь. Единственное хоть как-то обоснованное решение использования кода в сетевой игре – раскручивание

аккаунта за несколько дней с последующей его продажи какому-нибудь нубу за реальную зелень.

Читательный зал

Со времен появления первых случаев игрового обмана их способов развелось как тараканов в коммунальной квартире, но мы назовем самые распространенные. Однако делаем мы это исключительно для того, чтобы ты просто был в курсе, но ни в коем случае это не использовал. В противном случае наш главный редактор найдет тебя и сделает тебе «Урюрю!»

Теория заговора

Самой банальной формой обмана в играх является обыкновенная договоренность. Твой подельник всегда может очень «не вовремя» проиграть тебе с искренними слезами на глазах, а потом с такой же улыбкой забрать свою долю. Каждый игрок – реальный человек, и его можно попробовать запугать или просто навешать макарошек на уши. Все элементарно: ты изучаешь Фрейда и начинаешь играть на самых обычных человеческих слабостях.

И баг сойдет!

Наиболее простой способ улучшить геймплей – использовать недостатки игры в своих целях. Ни одну игру нельзя полностью избавить от багов, а если такая когда-нибудь и появится, то либо все провозгласят ее божеством и начнут ей поклоняться,





либо она не дожидаясь канонизации восстанет и поработит мир. Этот метод настолько стар, что использование некоторых багов даже стало абсолютно обыденным делом. Вспомни хотя бы ракет-джамп, который настолько приелся, что на автомате проверяешь его почти в каждом шутере.

Померяемся пингами

Если игра основывается на засадах пиров, то всегда можно выиграть за счет повышения своего пинга. Пока

твой соперник будет проклинать в четвертом колене провайдера, ты уже успеешь выложить телами павшей армии не самые лестные отзывы о его интеллектуальных и прочих способностях. Однако такой метод уже давно начал припадать пылью.

Добро пожаловать в матрицу

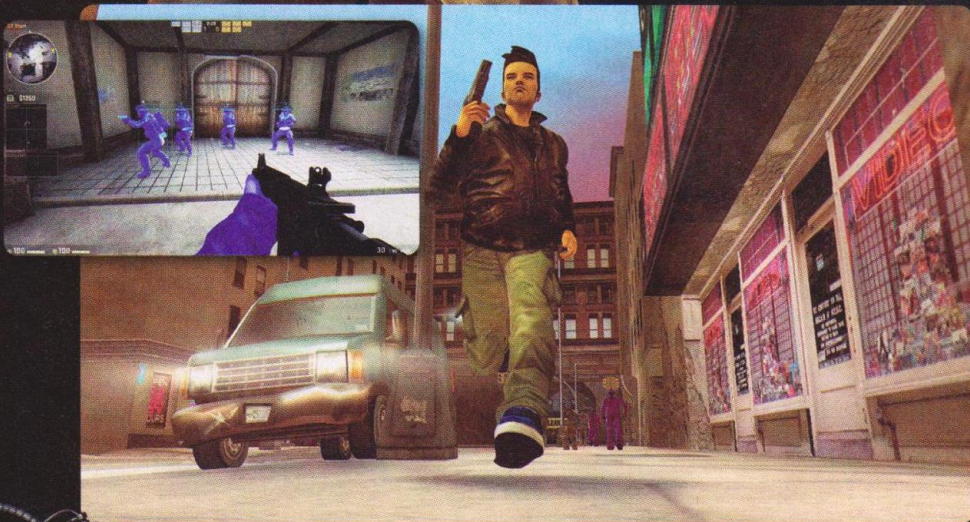
Большинство игроков ознакомились с мошенничеством именно благодаря использованию кодов. Читов в мире столько, сколько обликов может принять протагонист Prototype, и тут можно разгуляться во всю душеньку. Используя код, можно в два клика улучшить свои способности до уровня «Бог», заказать адский трезубец самого сотоны прямой поставкой из преисподней, утереть количеством нулей в своем кошельке нос самому Биллу Гейтсу и организовать прочие радости цифровой жизни.

Hasta la vista, baby!

Некоторые геймеры настолько облепились, что доверяют прохождению игры ботам. При использовании специальной программки у тебя есть варианты: выбрать ее в помощники (читай – рабы), или прочесть пару наших статей, пока она будет выполнять всю грязную работу твоего героя за тебя. Наверное, это самый унылый способ читинга, так как все лавры достаются бездушному боту, который даже не может оценить всю прелесть одержанной им победы.

Мы за здоровый геймплей!

Читинг стал своего рода огромной занозой в пятой точке, как у разработчиков, так и у игроков. Все-таки игровая индустрия уже давно переросла в нечто





большее, чем бездумное развлекалово. Это образ жизни, спорт, иное мышление... это просто здорово, и нечего тут пятнать ее грязными приемчиками. И в один прекрасный день разработчики собрались и решили, что за наплевательское отношение к кодексу игровой чести нужно жестоко наказывать, и ринулись за клавиатуры. Теперь на пути у мухлевщиков есть кое-какие препятствия, которые, однако, больше похожи на декоративную оградку, нежели на непреступную стену замка.

Для начала игроделы принялись за улучшение качества игр, так как, чем меньше они, извиняюсь, тупят, тем меньше возможностей их обойти. Нынче каждый уважающий себя девелопер старается вылизать двоичный код своего творения по самое не хочу, но, как уже было сказано выше, реализовать это на сто процентов нереально. Ничто не идеально в нашем мире. Ну, кроме фигуры Меган Фокс... Сложнее бороться с читками, так как они все-таки являются неотъемлемой частью игры. Поэтому, дабы наказать слишком наглых геймеров, игроделы изрядно ломают мозг над внесением определенных изменений в свой продукт. Зачастую такими мерами предосторожности являются потеря очков за использование чит-кода, создание отдельных таблиц для шулеров, присвоение обидных званий или, на худой конец, аннулирование всех достижений. В общем, все, что лишает читера желаемого хэппи-энда.

Набрал чит и молчит

Но далеко не каждый чит можно отследить. Любая сетевая игра имеет своего блюстителя порядка, который банит замеченных в нелегальных делах игроков. Однако для такой должности требуется бывалый малый, который способен учуять мошенника за километр, а зачастую в жизни все происходит с точностью до наоборот. Поэтому любые взывания к админу за помощью часто остаются незамеченными, и игрокам приходится самим решать проблему как в старые добрые времена – с факелами и вилами.

Дополнительным спасением становятся программы, которые можно установить на сервере. Эти «малышки» будут шифровать игровые пакеты, проверять код на внесенные изменения, мониторить подозрительную активность игроков или уж слишком их удачливую деятельность. Однако за это приходится платить высокую цену: сервер изрядно тормозит, а если тебе прет в игре как никогда, такой робот может спокойно отключить тебя, восприняв такую неистовую удачу за обман. Прямо как в казино, только там в качестве бонуса тебе еще и физиономию разукрасить могут...

В последнее время сетевые игры стараются полностью размещать на собственном серваке, позволяя игрокам получить лишь отрисовку объектов, однако в таком случае требования к самому серверу увеличиваются в размерах, как мамаша Го-

варда Воловица. Сама же разработка при этом становится настолько геморройной, что невольно возникает желание сразу вручить всем читерам заветные коды и отправить их в победное шествие просторами геймлея.

Один раз в код

Поскольку борьба со злоумышленниками – процесс трудоемкий, то нет ничего удивительного в том, что попавшихся на горячем не просто укоризненно шлепают по попке, а демонстративно хлестают армированным кнутом, дабы остальным было неповадно. Обвиненных в читерстве пожизненно отключают от серверов, а если те уж очень сильно напортачили, то их еще и в попытке взлома могут обвинить, а это уже, на минуточку, уголовная ответственность.

Не стоит забывать, что и сами игроки не дремлют. Никто не любит проигрывать в нечестном бою, поэтому сами геймеры порой умудряются наказывать похлеще любой инквизиции. Качая с интернета очередную «читерку», стоит трижды подумать и освятить свой комп святой водой, ибо эта разрекламированная программка может оказаться суровым вирусом тотального уничтожения данных, предназначенным доходчиво объяснить, что обманывать – ай-ай-ай, как нехорошо.

Теперь, мой юный падаван, ты во всеоружии, можешь с гордостью нести свое знание в массы и показывать свое превосходство исключительно в честных боях. Да прибудет с тобою админ!

Дарья Бережнева

ДИКО НЕОХОТА

Так бывает, ждешь игру, считаешь дни и часы до ее релиза, а в один прекрасный солнечный денек тебе из монитора прилетает звонкая затрещина – «Перенесено на следующий год». Краски вокруг тут же тускнеют, певчие птички в один момент затыкаются, а по лицу стекают капли дождя. Стоп, какой такой дождь в помещении? Или это слезы... Новость о переносе ожидаемого всеми третьего «Ведьмака» каждый в нашей редакции воспринял по-своему. Кто-то забился в угол и тихонько скулил, кто-то выравнивал лбом асфальт у входа в офис. Наш главный редактор принял данное известие на удивление холодно и сдержанно – просто стоял и смотрел вниз. На крыше. Когда у нас выпала возможность пообщаться с поляками из CD Project, мы хотели задать всего один вопрос: «За что?». Но тут нас поперло...



Интервью с разработчиками The Witcher 3: Wild Hunt

На наши вопросы отвечал **Майлс Тост** – дизайнер уровней CD Projekt RED.

Привет. Нас слегка шокировала новость о том, что релиз The Witcher 3: Wild Hunt был отложен до 2015 года. С чем именно был связан перенос и позволит ли вам это дополнительное время добавить в игру то, чего вы раньше не планировали?

Основной причиной переноса даты релиза игры стало желание улучшить ее и предоставить качество, которым мы известны. Мы используем это время, чтобы сделать из действительно хорошей RPG экстраординарную. По крайней мере, это наше желание.

Вот за что мы вас любим, так это за скромность. Уверены, с вашими золотыми руками ваше желание станет явью. Какое вообще настроение царит в вашей студии? Сказываются ли на нем переносы игры?

Это было сложное решение, но иногда стоит сфокусироваться и идти вперед. Говоря об общем настроении в студии, то все очень круто из-за Е3 – мы получили несколько престижных наград и фанатам очень понравился показанный нами геймплей. Мы действительно рады, что наше видение RPG с открытым миром совпадает с видением людей.

Понравился – мягко сказано. Людей штабелями выносили и свалили им под нос нашатырь, дабы привести в чувство после увиденного...



А как на счет повествования в The Witcher 3. Игра будет больше похожа на историю, которую игрок сможет просто пережить, или на историю, которую он создает самостоятельно?

Однозначно, мы хотим рассказать игрокам историю. Как и в предыдущих частях, история Ведьмака – это история Геральта, в которой ты, как игрок, принимаешь участие, часто делая сложный выбор и сталкиваясь с трудностями. The Wild Hunt состоит из 100 часов геймплея, 50 из которых – основная история. Остальные 50 часов – сторонние квесты, их можно проходить, можно игнорировать, все зависит от вашего желания.

К слову о сайд-квестах. Нас ведь не будут просить принести колечко, находящееся на северо-западе за

Немного цифр:

34	основных NPC ты сможешь повстречать в игре
61	модель второстепенных персонажей
64	количество монстров, на которых можно поохотиться
174	столько музыкальных треков будет в игре
33	книги можно отыскать в мире игры
136	кв. километров занимают только Новиград и Скеллиг





Под влиянием моды

Брызги от волны популярности МОБА-игр достали и до CD Projekt RED. Польская студия анонсировала многопользовательскую аренную игру по Ведьмаку для мобильных девайсов – The Witcher: Battle Arena. Уже представляешь, как Геральт будет ульнуть в самом центре вражеских героев, а Йеннифер и Трисс защищать мид от раков? А зря. По крайней мере, на данный момент никто из них не входит в ряды анонсированных персонажей, среди которых: эльф Йорвет, ведьмак Лето, Оператор, дриада Эитне, Саския, краснотел Золтан Хивай, Голем и чародейка Филиппа Эйльхарт. The Witcher: Battle Arena выходит в конце этого года на iOS, Android и Windows Phone.



самым высоким дубом? Квесты будут линейными?

Сторонние квесты для нас – это нечто большее, чем легкие для осознания и прохождения задания (хотя, такие тоже будут). В общем, игра доверху наполнена такими мини-приключениями. Наша философия относительно квестов проста – должно быть две вещи: удивляющий фактор и захватывающий. Ручное создание каждого отдельного квеста помогает в создании кучи персонажей для каждой подистории. У нас много свободы в создании всего этого, в результате чего каждый квест почти всегда имеет больше одного решения.

Чувствуем, что мы всей редакцией застрянем в игре всерьез и надолго. Может, после ее выхода даже пару номеров в срок не успеем сдать... Мы уже слышаны о невероятных размерах и насыщенности игрового мира. Чем можно будет заняться в нем помимо сюжетных и дополнительных миссий? Рыболовля? Сбор гербария? Посещение борделей?

О, много разного. Крафтинг и алхимия – только начало списка. Мне очень нравится новая фишка, которую мы недавно анонсировали. Как вы уже, наверное, слышали, Геральт научился плавать и нырять. Плавание и поиски спрятанных вещей, секретного лута должны стать неотъемлемой частью игры. Если говорить об оценке в целом, невозможно оценить все по одной шкале. Мир улучшился по нескольким параметрам одновременно. Вдобавок к этому, у игрока будет возможность поучаствовать в гонках на лошадях или принять участие в регате. Не переживайте, в игре будет чем заняться.

Да мы и не переживаем, мы в вас верим. Но если вы нас подведете... А как сильно изменилась боевая система со времен Assassins of Kings?

Очень сильно. Теперь она более тактична и интуитивна. Однонопочный Геральт ушел и теперь у вас появится чувство управления реальным мечником. У вас появится возможность уклоняться и парировать атаки, а еще вы сможете отражать атаки лучников. Появилась возможность использовать до десяти магических Знаков. Плюс мы убрали QTE, а значит, вы сами управляете всеми действиями. Что еще важнее, Геральт получил арбалет, который можно использовать во время схваток. Не все ваши противники будут наземными. Арбалет придется использовать и во время переправ на лодке. Мне кажется, изменения, которые мы ввели, обязательно придутся по душе игрокам, особенно, если учитывать, что большинство из них как раз и построено на взаимодействиях с самими игроками.



Ребят, мы говорили, что мы вас любим? По-моему мы понемногу начинаем хотеть от вас детей... Арбалет – это, безусловно, круто. Как мы понимаем, не только против людей мы его будем использовать? Какие новые виды монстров нам повстречаются в третьей части?

Мы сделали массу монстров в игре, большинство из них пришло из Славянских легенд. Я не хочу их всех перечислять, просто поиграйте в игру!

Так всех и не надо, можно нескольких. Нет? Ну ладно... В новой части у Геральта появится возможность сменить костюм? Если да, то каким образом можно будет достать новые одежды: покупать в магазине или снимать прямо с трупов?

Да, Геральт получит возможность одевать различные костюмы, броню и даже улучшать ее. Он также получит специальные магические части брони, которые увеличивают некоторые параметры персонажа. Все это очень полезно во время охоты на монстров. У вас будет возможность покупать их, создавать или просто находить.

Прям Skyrim какой-то. А будет ли в игре какой-то неимоверно хардкорный режим или уровень сложности? Чтобы геймеры, переигравшие в Dark Souls не дай бог не заскучили.

В Ведьмаке будут схватки разной сложности, но это не такой тип игры, как Dark Souls. Нашей основной целью является предоставление крутейшей истории, а сражения – только один из инструментов для выполнения поставленной задачи. Конечно, в игре будут уровни разной слож-

ности и монстры различных уровней. Это значит, что для прохождения некоторых участков нужно быть прокачанным, если не получается – возвращайтесь назад и приходите позже, когда будете готовы.

Это все здорово, но давай перейдем к самому главному. К тому, что действительно всех интересует. Что там у Геральта намечается на любовном фронте? Герой заметно постарел, но, как мы понимаем, он ведь еще «о-го-го», правда?

У нас будет роман в игре, если это то, о чем вы спрашиваете. С того времени, как Йеннифер вернулась, а Трисс все еще здесь, можете ожидать несколько серьезных динамических моментов в их отношениях.

Ага, типа: «Ах ты, сучка крашенная! Муженька моего увести решила?!». С интересом наблюдаем. А вот скажи, The Witcher 3: Wild Hunt – последняя часть трилогии. Что дальше? Может быть игровая адаптация «Игры Престолов» Джорджа Мартина?

После сдачи Ведьмака 3 мы фокусируемся на Cyberpunk 2077. Такой план сейчас, в любом случае. Но мы можем и удивить вас, кто знает...

Ой, заинтриговали, чертяки. И напоследок последний вопрос: хотели бы вы немного пожить в мире Ведьмака, который сами же и создали? Точнее, создал-то его Сапковский, но вы ведь его визуализировали, так сказать.

Это действительно волшебное место, но лично я хотел бы жить где-то... где поменьше монстров вокруг :)



С МЫШКОЙ ПОД МЫШКОЙ

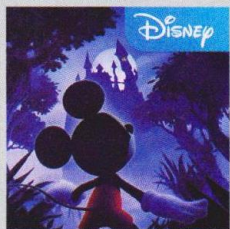
Disney Castle of Illusions starring MICKEY MOUSE

Жанр:
Platformer

Разработчик:
SEGA Studios Australia

Издатель:
Sega

Android | iOS | Windows Phone



Ах, Дисней, Дисней. Спасибо тебе, как говорится, за счастливое детство. Вот ты можешь себе представить мир без доброй, роскошной анимации с правильным посылом и моралью? А как тебе мир без Гуфи, Дональда Дака и Микки Мауса? То-то же! Кстати, о грызунах. Микки не так давно получил о себе довольно чудную игру, которая разрабатывалась в кулуарах Sega. Ее название – Castle of Illusions, и она совсем недавно перебралась на Android.

Your princess is in our castle

Знаешь, бывает время, когда хочется остепениться, плюнуть в ухо мирской суете и просто пойти с родным человеком, скажем, на пикник. И, представь себе, Микки Маус, будучи самым популярным мультперсонажем Диснея, тоже иногда хочет отдохнуть. На пикнике. С Минни Маус

за компанию. Голубки хорошо проводили время вместе... Но нет пределов человеческой жадности, зависти и злобе, особенно в мире мультяшек.

Злая ведьма решила прикарманить себе Минни и выкачать из нее всю красоту, здоровье и костный мозг заодно. Сия кража плавно завершила романтический пик-

ник, и подружка Микки уплыла в волшебном пузыре в замок ведьмы, где и будет проводиться кровавый ритуал. Обманувшись внешностью мышонка, колдунья оставила его в живых. В камень превращать не стала и даже герпес не подкинула. Ну, сама виновата, так как этот самый мышонек направился напрямик в замок, вызволять

принцессу... то есть, девушку... то есть, свою мышку.

За мышь порву на камыш

Когда приходит черед описывать жанр этой игры, я просто не могу не улыбнуться. Нет, меня совсем не смешит слово «платформер», в отличие от слова «яйцерезка». Дело в том, что Castle of Illusions является ремейком старой игры, вышедшей на игровых приставках Sega еще в 1990 году. Версия девяностых считалась едва ли не лучшей игрой на Sega Mega Drive. Она нахватала очень высокие оценки и заставляла пускать слюни умиления, как критиков, так и игроков. Но тогда платформер считался чем-то привычным, прям как HD-ремейки в наше время. Сейчас же упрощение жанра в связке с известным брендом многие могут принять в штыки. Но Sega решила рискнуть и не менять жанр. И знаешь что? Спасибо ей за этот шаг. Потому что настолько лампового, доброго и наивного проекта я еще не видел. Во всяком случае, на Android.

Как мышка в колесе

Чтобы понять происходящее в игре, подкину крошечный спойлер. Перед тем, как войти в замок ведьмы, Микки встречает мудрого старца, который что-то там бормочет про семь волшебных камешков, способных разрушить чары Мизрабель (так кличут главную злодейку). Вроде бы ничего сложного: забежал в замок, схватил камешки и прогнал старую каргу ее же поганой метлой. Но, оказывается, не все так просто. В замке прописались существа, которым неведомы слова вроде «дружелюбность», «услужливость» и «таблетки для повышения настроения».

Вдобавок каждый камешек охраняется боссами, и эти ребята еще меньше настроены на диалог с ушастым пикселем.



Вердикт

Castle of Illusion – это доза рафинированной ностальгии, которую вкалывают не в вену, а сразу в мозг. Наркотик вызывает теплые воспоминания, приступы умиления и эйфорию. Здесь все как в старые добрые времена, когда ты сидел у пузатого телевизора с проводным геймпадом в руках. Только теперь все это на экране твоего смартфона и упаковано в современную обертку. Игра отлично подойдет как закоренелым олдфагам, так и подрастающему поколению.



Мышонок, который смог

► Микки Маус имеет собственную звезду на Голливудской Аллее славы. Более того, он является первым мультипликационным персонажем, который ее получил.



► Большие уши Микки всегда находятся в одном и том же положении, независимо от того, в какую сторону поворачивается мышонок. Это – часть бренда.

► Вокалист группы The Rolling Stones Мик Джаггер получил свое имя именно благодаря Микки Маусу: при рождении музыкант был крохотным, но уши у него были большими.

Побродить тоже придется немало – двери замка ведут в пять различных миров, каждый из которых так и норовит отправить нашего хвостатого путника на тот свет. А на вершине злобного варианта пирамиды Маслоу расположилась сама Мизрабель, словно гнилая вишенка на колючем торте. «Да вертел я всяких ведьм на волшебной палочке», – подумал бы я на месте Микки. Но наш герой – грызун смелый. Да и симпатичных мышек любит в отличие от меня.

Грызун-попрыгун

Геймплейно Castle of Illusion очень схож с играми про одного не бреющего водопроводчика. Большинство игрового времени Микки будет прыгать: прыгать на врагов, прыгать от врагов, через врагов, на лианы, через пропасти... Ходить он тоже умеет, но это не так эффективно. Игравшие в «Алладина» помнят, как нужно было собирать яблоки, чтобы использовать их как оружие. Так вот, наш мышонок таким приемом также не брезгует – в некоторых местах иначе не пройти. Любопытство игроков тоже вознаграждается: то тут, то там можно взобраться на малозаметный уступ и обнаружить сундучок с приятностями. Из недостатков могу выделить разве что не очень удобное управление, но я славен ненавистью к сенсорным джойстикам, так что это больше придирка.

Когда две плоскости надоедают, из Super Mario Bros. игра превращается в Mario 64, становясь трехмерным платформером. Уровни, как для мобильной игры, очень красивы и атмосферны, да и разнообразием кого хочешь удивят: тут тебе и лес, и конфетный мир, и игрушечный, и карточный. Со сменой декораций приходят и новые противники, для победы над кото-

рыми следует использовать особенности ландшафта. И, по старой доброй традиции, в конце каждого уровня тебя ожидает вышеупомянутый босс, которому, видимо, не сообщили, что ему будет противостоять мышонок, победивший самого дьявола в мультфильме «Фантазия». Я почти сочувствую этим несчастным.

Вот и сказочке конец

Созданная по миру Диснея, игра является такой же сказкой, как, скажем, «Белоснежка» или «Король Лев». Она диктует свои правила, не выходит за их рамки, и благодаря этому игрок погружается в густую, теплую и приятную атмосферу сказки. Настоящей, а не современной... тьфу-тьфу... переработки. Доброй, наивной, глупой местами, с антропоморфными персонажами, стереотипами... Каждый персонаж в Castle of Illusion стереотипен! Главный герой, барышня в беде, злая колдунья, мудрый старик, даже уровни являются своеобразной квинтэссенцией левелдизайна.

Сказка обучает детей, сказка показывает, что есть добро, а что – зло. Уже позже человек поймет, что не все так просто, но в детстве главный герой должен быть хорошим, главный злодей – плохим. У Sega получилась именно такая сказка, правильная по содержанию и каноничная по исполнению. Она пробуждает в суровых, привыкших к крови и расчлененке геймерах детские чувства. И глядя на потуги Микки Мауса, совершенно искренне хочется ему помочь, одолжив у Маркуса Феникса винтовку и устроив небольшой лесоповальчик из врагов. Или шепнуть Айзеку Кларку, что, мол, там наших бьют. Но нельзя – сказка ведь.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Death in the shape of a panzer battalion
Insect of terror don't run face your fate like a
Man cannot outrun our panzer battalion
(c) Sabaton, Panzer Battalion

ПАЛЬЦЫ К БОЮ!

Пояса для сжигания жира, кресла для снятия стресса... А теперь новое слово современной медицины – игры для разминания больших пальцев рук. Спецом для тех, кому надоело просиживать скучные вечеринки в соцсетях на планшете, разработчики из Wargaming в рамках кампании «Установим World of Tanks на все, у чего есть батарейки» создали версию игры для яблочил... эээ... любителей устройств компании Apple. Встречай – WoT: Blitz на iOS.

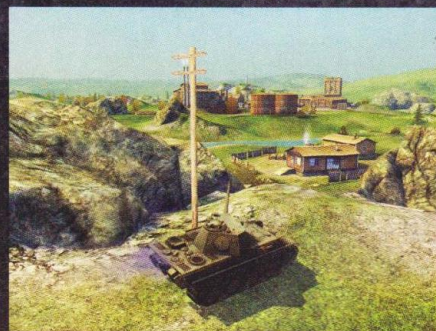
Welcome to the jungle

Честно говоря, никогда не был поклонником яблотехники вообще, планшетов в частности, ну и игр для них – соответственно. Свято хранил верность ордену мышки и клави. Но мимо новых «танчиков» пройти было грех, а когда при этом сам Варгейминг великодушно предоставляет тебе планшет, да еще и пресс-аккаунт со всеми открытыми танками, тут невольно сделаешь шаг в сторону от любимого ПК. И, в общем-то, не зря.

Первое, что нас приветствует в игре, – это крайне приятные по исполнению менюшки, до боли знакомый ангар, и ощущение стойкого дежа вю для любого танкиста. Некоторые отличия от оригинала, конечно

же, есть, но они минимальны и адаптируешься к ним за полминуты. Чего нельзя было сказать о том же World of Warplanes, так что с обучением на собственных ошибках у разрабов все в порядке. Далее осматриваем сам ангар и его бронетанковую начинку. Выглядят бронезвери вполне на уровне: текстурки приятные, детализация симпатичная. Дальше лезем в ветки исследований, натываемся на тяжелую технику, потираем ушибленное место.

Пока что в Blitz всего три нации: нерушимые танки республик свободных (то бишь СССР), СШАковские носители демократии, ну и немецкий сумрачный гений с его крестоносными вундервафлями. Но не все ветки данных наций добрались до



планшетов: ни плоскодонных советских «объедков», ни хтонического барабанного Ваффентрагера немцев ты не увидишь, во всяком случае – пока что. Артиллерии нет вообще, что на самом деле скорее плюс, учитывая скоротечность боев, относительно небольшие карты и особенности планшетного геймплея. Впрочем, выбор бронезверей скудным не назовешь. И это хорошо.

Военные учения

Для начала тебе, о геймер, предлагается короткая, но емкая обучалка, которая преподаст азы управления танком с планшета. И вот тут начинается та самая разминка для пальцев, весьма непривычная поначалу для компового геймера, но совершенно стандартная для планшетников и прочих хубоксеров. Левым большим паль-



цем мы управляем экранным джойстиком, который задает направление движения и повороты, правым – крутим сам экран и вслед за ним башню. Обучалка доходчиво рассказывает, почему в Прохоровке голдовые снаряды. Сначала учимся наводить пушку, потом – ездить, и потом – как превращать бронетехнику врага в пылающий металлолом.

Для этого нам все еще доступен снайперский режим, который работает как автоприцел – навелись на противника и точка прицела намертво вклеивается в противничью бронетушку. Причем в отличие от комповой версии, вклеивается строго туда, куда мы навелись, а не просто в центр танка. Сия абилка позволяет выцеливать лючки, нижние бронелисты и прочие слабые места, что при борьбе против мощных машин весьма полезно. Кнопки огня на экране две: под левым и правым большими пальцами, так что если один палец занят ездой или же другой

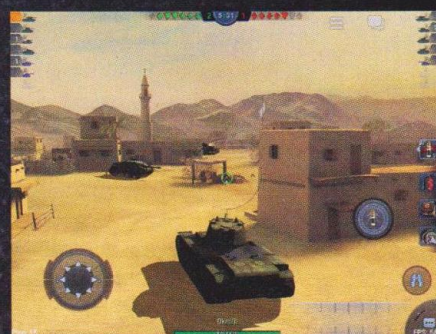


АМЕРИКАНСКОЕ ДЕРЕВО ТАНКОВ

ше, чем в комповой версии – лично мне подалось от трех до семи танков за каждую команду. Разброс по уровням небольшой, но из-за того, что играет пока не так уж много народу, вполне реален расклад два десятых левела и восьмой против трех машин восьмого уровня. Будем надеяться, что



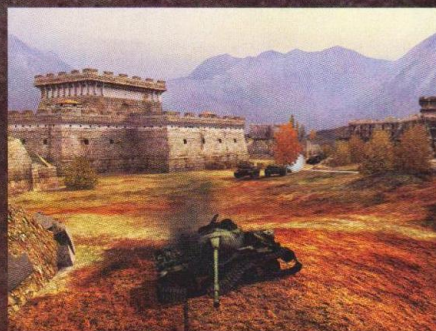
СОВЕТСКОЕ ДЕРЕВО ТАНКОВ



хит поинтов. Карты разные, их немало, но все они небольшие и как результат – замес начинается практически сразу. Функции чата и быстрых команд никуда не делись, так что воплей «Азаза лалка» и «Опять попал в команду раков» тут не меньше, а местами – даже больше.

Ландшафт выполнен несколько проще, чем в оригинальных «танках», но игру это несколько не портит. Упрощенная мини-карта тоже сильно помогает в освоении новых арен. Графон смотрится приятно, озвучка не подкачала, да и вообще даже не искушенных в танковых баталиях людей игра цепляет, ибо атмосферно и, что называется, «вкусно». Правда, к управлению приходится какое-то время привыкать, и поначалу оно даже иногда вызывает желание швырнуть яблочный девайс куда-нить в угол. Особенно при игре на маневренных танках, когда уже на десятой минуте суставы больших пальцев начинают сводить судорогой. Но со временем к управлению притираешься, и все начинает идти по накатанной.

Михаил [Фокс] Лисица



занят наводкой башни, всегда можно вести огонь той рукой, которая в данный момент менее занята. Приятно.

Как два пальца об экран

Но хватит лохматить бабушку. Танк выбран, снаряды загружены, расходники взяты (в этом плане все по тому же принципу) и пора оценить на прочность вражеские корпуса, башни и гусеницы. Берем технику и тыкаем в манящую кнопку «В бой!». Первое, что видим – участников в бою много мень-

ше, чем в комповой версии – лично мне подалось от трех до семи танков за каждую команду.

«И вот начинается бой. И сердцу тревожно в груди... И Тигр – такой молодой, и вражеский ИС впереди». Сценарий боев пока один – уже знакомый нам «Встречный бой». Между нами и противником – заветный кружок с флагом посередине, и задача – либо захватить этот флаг, либо отправить все танки оппонента напрямик в ангар. На практике в основном бой заканчивается по второму сценарию, так как танчиков немного и все они горят желанием нафаршировать друг друга снарядами по самый лимит

ВЕРДИКТ

Хоть в итоге я и остался сторонником оригинального клавомышечного World of Tanks, Blitz мне понравился. Правда, местами не добавляют позитива вылеты приложения, но в остальном можно сказать, что Blitz – это просто упрощенный WoT. Или же WoT – это навороченный Blitz. Кому что ближе по душе. А так – планшетная версия весьма бодра, симпатична и задорна. Рекомендую.

Инопланетное чудо

А журнал «Шпиль!» тем временем все еще не покидает надежд найти идеальную игровую мышку. В своих поисках мы вновь наткнулись на гаджет от компании Armaggeddon – настоящую геймерскую мышь Alien IV G9X. Как рассказали нам по секрету ее создатели, данная мышь специально проектировалась таким образом, чтобы подойти под абсолютно любую геймерскую ручищу. То есть вообще под любую, представляешь? У автора данного текста рука вполне обычная, разве что слегка мозолистая и волосатая по ряду причин, но на объективность теста это повлиять не должно. Поехали!

Armaggeddon Alien IV G9X

Ручная мышь

В среднюю по величине лапу G9X легла как влитая. Отдельно стоит упомянуть специальные пазы для большого пальца и мизинца, в которых пальцам действительно уютно, так как они при этом находятся не на весу, а значит, ты экономишь свою драгоценную энергию, которую можно направить в правильное русло. То есть на виртуальных врагов. Выемка под мизинец затаила в себе и функциональную нагрузку, ведь, по сути, весь паз является большой кнопкой, выполняющей функцию двойного клика, вот только нажимать на нее нужно всего один раз. Ленивцы оценят.

Приятным откровением для нас стало и то, что мышь полностью прорезиненная! Это в свою очередь означает хорошие тактильные ощущения, а еще с такой мышки точно не соскользнет рука в решающий момент. А ведь на рынке грызунов не так то и просто отыскать полностью прорезиненные модели, так как обычно основную часть своих гаджетов компании оставляют выполненными из пластика. А вот Armaggeddon не пожадничали.

Цвет мой, зеркальце...

Дизайн героини также мало кого оставит равнодушным. Во-первых, она доступна



сразу в трех цветовых решениях. Боковые части мышки, а также некоторые детали в центре могут быть выполнены в черном, синем или желтом цветах. Последнее исполнение очень понравится фанатам саги о трансформерах, и в частности автобота Бамблби. Помимо этого, может отличаться еще и подсветка моделей. Лично нам попался черный вариант с эффектной красной подсветкой.

Кроме привычного подсвечивания практически всех кнопок и логотипа наш пришелец удивляет и продолговатым светодиоидом, зашитым почти по всей нижней части гаджета. Благодаря ему мышка эф-

фектно отбрасывает свечение на коврик и даже чем-то смахивает на тюнингованную «Ладу», принадлежащую лицу кавказской национальности (в хорошем смысле). Жаль, что производитель не оставил возможности отключать некоторые элементы подсветки – вырубить «свет» можно только полностью. Также не помешало бы и разнообразие цветов. Для среднего ценового сегмента это объективные претензии.

В нагрузку

Но давай вернемся к универсальности мыши. Мы ведь не случайно в начале статьи упомянули, что она подойдет абсолютно любому. Даже волосатой обезьяне с вывихнутым запястьем. И в этом нам помогут грузики, спрятавшиеся в теле самой мышки. Чтобы до них добраться, необходимо нажать небольшую кнопку в правой части. Крышка, находящаяся в основании грызуна, немножко приподнимется, и ты увидишь своеобразный барабан, а в нем – семь пазов. Можно не только регулировать вес мышки, но и при необходимости даже смещать ее центр тяжести. Вот бы еще компания подписала вес каждой гирьки – это бы немного облегчило процесс настройки. Мы остановились на трех грузиках по центру мыши и поспешили опробовать свой конструктор.

В целом Alien IV G9X отлично показал себя в реальных условиях, в частности в

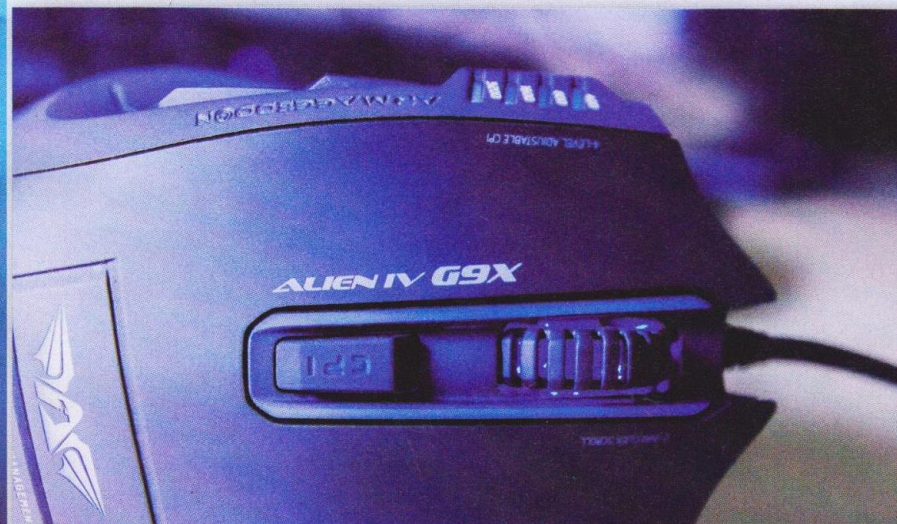




ряде новомодных шутеров. Отзывчивость кнопок на уровне, отклик крайне приятный. Мышка легко скользит по коврику и четко реагирует на все действия. «Виною тому» тефлоновые ножки на днище и качественный сенсор. Пусть не лазерный, а оптический, зато один из лучших на рынке – PixArt 3305. Использование именно такого вида сенсора позволило значительно понизить стоимость конечного продукта. В общем, раздавать хедшоты в «Батле» с этой мышкой можно даже, если твоя обычная статистика выглядит как: 1 убийство, 29 смертей.

Привет, земляне!

По количеству кнопок наша героиня далеко не рекордсменка. Помимо упомянутой кнопки «double-click» из дополнительных у нее есть лишь две кнопки по левому борту и кнопка CPI для мгновенной смены разрешения. Для большинства геймеров этого будет вполне достаточно. Но истинные возможности G9X откроются тебе лишь тогда, когда ты установишь фирменный софт. После этого можно более детально (чем при быстрой смене) подобрать под себя настройки чувствительности, изменить частоту пульсации подсветки, скорость работы скролла и еще много чего интересного. При этом уникальные настройки можно привязать к пяти различным профайлам и приложениям.



Предвестники Армагеддона

Armageddon – сингапурская компания, основанная совсем недавно. В 2011 году ее создатели приняли решение сосредоточиться на геймерской продукции: мышках, клавиатурах и наушниках. В арсенале компании есть как гаджеты для начинающих игроков, так и для настоящих кибератлетов. Отличительной особенностью компании можно назвать цены на свою продукцию – они практически всегда немножечко меньше, чем у конкурентов.

И речь сейчас не только об использовании в играх. При работе в самой «винде» это также может пригодиться. На все тот же «double-click» можно вынести... да что угодно, начиная от сворачивания всех окон, заканчивая запуском медиа-плеера. Что касается игр, то на девайс можно записывать целые комбинации клавиатурных кнопок из твоих любимых RPG, после чего повторять их всего одним кликом. У мышки для этого есть встроенная память, а значит, об амнезии беспокоиться не стоит. Она очень обрадуется, если ты возьмешь ее на какой-нибудь чемпионат или к другу в гости. А что?

Компьютерных мышей тоже иногда нужно выгуливать...

Гаджет оставил после его использования много пакетов с позитивными впечатлениями. Перед тобой действительно трюб геймерский девайс. Благодаря прорезиненному исполнению мышка явно готова к продолжительным игровым сессиям. И когда я говорю «продолжительным», то имею ввиду режим 24/7. Выпускать ее из рук тебе просто не захочется.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- Тип сенсора: оптический
- Количество кнопок: 6
- Ускорение: 20G
- Смена разрешения на лету
- Цена: 490 грн.

Плюсы

- Цена
- Комплект грузиков
- Качественный сенсор

Минусы

- Один цвет подсветки



Пшекрасная память



Мы уже давно привыкли к тому, что вся наша техника, от какого бы именитого производителя она ни была, сделана в Китае. Та же ситуация наблюдается и с комплектующими для ПК. Каково же было наше удивление, когда к нам на тест приехала память от польского производителя GOODRAM, а на ней красовалась гордая надпись Made in Poland. Мы все тщательно проверили, и оказалось, что в Польше, в городке Лазиска-Гурне, действительно осуществляется полный производственный цикл данных планок. К слову, именно там находится единственный в Европе завод по выпуску памяти.

GOODRAM Play DDR3 8GB Kit 1866 MHz

Завышенная планка

Прежде чем перейти к подробному обзору, расскажем тебе немного о серии Play, выходцем из которой и является наш комплект. Сюда попадают лишь модули созданные из отборных чипов и 6-слойной печатной платы PCB. Компания настолько уверена в качестве своей продукции, что дает на нее пожизненную гарантию, а этим могут похвастать далеко не все маститые производители. Правда, условия гарантии сильно отличаются в зависимости от того, в какой стране ты делаешь покупку.

В серии Play представлена память, которая может существенно отличаться по своим техническим характеристикам. Компания предлагает наборы общим объемом от 2 до 8 ГБ. Планочки также могут отличаться частотой памяти, которая варьируется от 1600 до 1866 МГц. Конкретно наша модель состоит из двух планок общим объемом в 8 ГБ (оптимальный объем для гейме-

ра) и работает на максимальной для серии скорости в 1866 МГц на схеме таймингов CL-10 и номинальном напряжении в 1,5 В.

Незабудки

Модники обязательно оценят то, что покупателю доступны четыре различных дизайна. Точнее, отличаться может лишь цвет радиатора, который не дает нашим малышам перегреться. Он может быть окрашен в черный, красный, синий или серый цвет. Впрочем, радиаторы этой серии довольно простые как по дизайну, так и по конструкции. По сути, они представляют собой две алюминиевые пластины, соединенные между собой защелками. Почему так просто? Дело в том, что перед тобой не оверклокерская память и особое охлаждение ей не нужно.

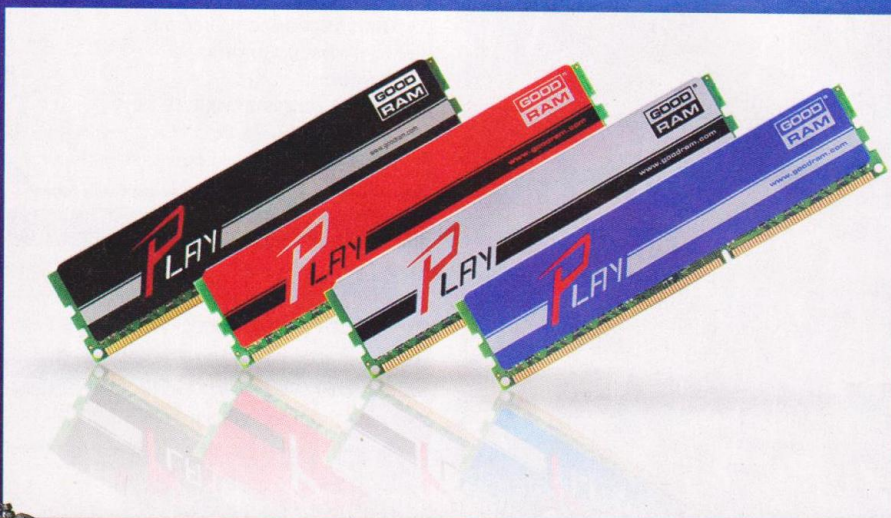
О частоте на чистоту

И тут мы подходим к крайне важному вопросу: а стоит ли покупать не оверкло-

керскую память геймеру? Ответ положительный. Да, производитель гарантирует ее стабильную работу лишь на заявленных частотах, но с другой стороны такой тип памяти значительно дешевле, к тому же пока куда большую роль в производительности играет общий объем памяти, а не то, на какой частоте или вольтаже она работает.

Но мы ребята рискованные, а потому не побоялись разогнать наших героинь до 2200 МГц. При этом нам также пришлось поднять напряжение до 1,65 В и увеличить задержки. Так что все в твоих руках. При этом мы прогнали память в ряде стресс-тестов и можем с уверенностью заявить — она работала стабильно как на родных, так и на завышенных частотах. В целом данный комплект памяти можно смело порекомендовать для любой, даже невероятно мощной игровой системы. GOODRAM Play будет чувствовать себя в ней сухо и комфортно.

Артём Бойко



Технические характеристики:

- Объем памяти: 8 ГБ
- Тип памяти: DDR3 SDRAM
- Частота памяти: 1866 МГц
- Схема таймингов памяти: CL-10
- Цена: 1060 грн.

Плюсы

- Наличие радиатора
- Стабильность в работе

Минусы

- Невыразительный дизайн



Tokyo Ghoul/Токийский гуль

Студия: Studio Pierrot

Режиссер: Морита Сюхэй

Количество эпизодов: 12

Жанр: боевик, ужасы, триллер

Оригинал: манга Исида Суй Tokyo Ghoul

Важная историческая ремарка: гули — это не только название расы нежити из трилогии Fallout, но и мифические существа, обитающие на кладбищах и поедающие мертвецов. В общем, вполне безобидные ребята, которые тусуются на могилах, слушают всякую ересь и зовут себя готами. Но в доисламской мифологии гули также являются разновидностью джиннов: могут принимать разные облики, пьют кровь, воруют деньги и нападают на путников. В «Токийском гуле» взята именно арабская разновидность данного монстра. Потому местные анимешные гули нападают на людей и жрут их живьем. Вокруг разлетаются кровяца, кишки, мозги и отрубленные конечности. То есть зрелище не из приятных, так что всем нежным натурам от данного аниме стоит держаться на расстоянии пушечного выстрела. А лучше — двух.

Темная лошадка

До недавнего времени об аниме Tokyo Ghoul практически ничего не было известно. Да, полгода назад начали всплывать короткие ролики ни о чем, и появилась пара концепт-артов, но что именно оно будет собой представлять, никто не знал. Лишь жанр новинки вызывал неподдельный интерес — ужасы и триллер. Ведь сейчас подобного почти не выпускают. 99% всех анимешек выходящих за год — это комедии, сенены и порно. Такие жанры, как полноценная драма, научная фантастика и ужасы ну о-о-очень редко радуют ценителей японской анимации.

Стоит отметить, что аниме хоть и было основано на одноименной манге, сильные стороны этих произведений полностью разнятся. В манге основная суть — сюжет и диалоги, о том, как тяжело жить в облике гуля-людоеда. Аниме же ставит во главу угла экшн и сражения. Многие боевые сце-



Гулять, так гулять

ны были полностью перерисованы, плюс добавили еще парочку новых, которых не было в оригинале. Поменяли ракурсы камеры и проделали иную сложную работу в этой сфере. Только вот герои стали более картонными.

Я ночью тебя съем

Итак, главный герой Кэн Канэки — девственник. Это не преступление, но это накладывает дебафф «беготня за юбками». И Кэн за ними бегает весьма активно. Его новая избранница Ризз Камисиро приглашает его на свидание, и, заманив в темный переулок, пытается сожрать. Знал бы Кэн, что она такая голодная, повез бы ее сразу в ресторан. Шучу-шучу. Конечно же, она — гуль. А ведь помирать девственником так неохота... Примерно так думает и сам Кэн, а потому, собрав все свои силы в кулак, а точнее — в пятки, спасается бегством. Не совсем удачно, но в итоге остается жив и, проснувшись в больнице, быстро идет на поправку. Правда, есть ничего не хочет —

кусочек в горло не лезет. Ведет себя как дите малолетнее: это не хочу, то не буду. И как-то раз, посещая кафе со своим закадычным дружком, он пробует мясо с кровью и понимает, что «вот же оно!» Надо жрать чело-веков! Поначалу он, естественно, борется с желанием, но очень скоро начинает видеть в окружающих лишь мясо. Мясо ходит, мясо говорит. Но мясо — это ведь просто мясо...

У меня кончились каннибальские шутки

А теперь давай подводить итоги серьезно. По первой серии как-то судить об аниме трудно (не то, что по второй), если, конечно, это не полнейший трэшак, на котором спустя десять минут можно ставить клеймо «ересь». «Токийский гуль» может похвастаться отличной рисованной графикой, минимумом цензуры, взрослым контентом, еще тут есть место драме и крутым боевым сценам. Вот если бы еще и юмора докинули, то совсем шикарно вышло бы. А то слишком уж чернухи много.

Виктор Лазарев

Sword Art Online 2

Студия: A-1 Pictures Inc.
Режиссер: Ито Томоико
Количество эпизодов: 24
Жанр: киберпанк, комедия, боевик, приключения
Оригинал: ранобэ Кавахара Рэки

Sword Art Online – шедевр на все времена. Не многие, к сожалению, поняли, что он не про компьютерные игры, а про людей и драму. Второго сезон повеселеет, и ставки в нем чуть пониже, хотя угроза жизни все еще нависла над головами героев, словно дамоклов меч.



ЗАСАДИТЬ ПРОМЕЖ КОДА

Мы не качаем, мы – раздаем

Позволь кратко пересказать события первого сезона и плавно подвести все ко второму. Почти год прошел с момента победы Кириито и Асуны. Уничтожив главного босса игры Sword Art Online и вызволив несколько тысяч человек, застрявших в игре, Кириито пришлось вновь взять рисованный клинок и ринуться в «Мир фей» – еще одну игру, не отпускающую игроков на свободу. В этот раз на кону была жизнь его возлюбленной Асуны. Победив могущественного короля фей Оберона, обладающего админскими правами в игре, Кириито спас подругу и забрал исходники кода, создающего эффект полного погружения в виртуальную реальность. И как положено нашему брату, он загрузил их на торренты. После этого виртуальные миры стали плодиться, словно кролики.

На игре

У наших героев не все шарики заехали обратно за ролики. Порой они путают реальный мир и игру, оно и понятно – полежи пару лет в коме с монитором, подключенным к мозгам, и не такое привидится. Кстати, Кириито и Асуна теперь парочка. Это так мило... На самом деле первая половина первого эпизода практически целиком тонет в сладкой патоке романтики и легкой комедии. И это обманывает зрителя, заставляя его расслабиться. Ты то

небось ждал кровищи и мочилова с первых кадров, а тут герои ходят за ручку на свидания. Но зло не дремлет! Помнишь сюжетную линию из OVA Sword Art Online: Extra Edition про странную организацию, расследующую преступления в виртуальном мире? Если не помнишь, то хотя бы сделай вид, что помнишь... Так вот, во втором сезоне этот сюжет начал раскручиваться и ввысь, и вширь.

Game over

Итак, прошел год со времени всех этих событий. Кириито, как обычно, зависает в мире онлайн-игр и в ус не дует, задротствуя по-черному и мечтая в скором времени сменить шкуру геймера с дошираком на богатую шубу девелопера с красной икрой и омарами. А подсел он на новую виртуальную игру с полным погружением. И не на очередную тупую корейскую гриндилку, а на сетевой шутер. Игра является не просто развлечением, а полноценной площадкой по подготовке киберспортсменов. Этакая Dota 2 в фантике от Warface и с возможностью зарабатывать настоящие деньги...

Так, стоп! Сетевой шутер, реальная смерть при проигрыше, перевод игровой валюты в реальный кэш... Да это же в точности как в «Авалоне», снятом Мамору Оси в далеком 2001 году. Ну, тем чуваком, который создал «Призрака в доспехах». Либо Кавахара Рэки, как и все японцы, не чура-

ется плагиата, либо идеи и в самом деле витают в воздухе и приходят к разным людям в одном и том же виде.

Но вернемся к нашему барану, то есть к сюжету. Нашли мертвого парня, погибшего в виртуальной реальности от шока, вызвавшего разрыв сердца. Так как это очередная жертва компьютерного мира, то этим делом занялся специальный отдел, который в свою очередь втянул в это нашего миролюбивого задрота. Оказалось, что бедолага откинулся во время интервью, которое давал в игре Gun Gale Online. Он был застрелен неизвестным в черном плаще и маске в виде черепа. Неужели в игре появилось оружие способное убить в реальности? Неужто кошмар SAO вернулся?

Я джва года ждал это аниме

Ну, что тут скажешь. Первый эпизод получился довольно вялым и ванильным, тут больше пояснений, чем действий. Хотя затравка вполне годная. Сюжет в целом все еще идет по мотивам оригинальных ранобэ (книжек с картинками). Фаны целых два года ждали премьеру и наконец-то дождались! Пока, правда, рано судить об аниме, ведь, по сути, оно еще толком даже не началось, но в целом – все очень круто. Теперь опять полгода не оторвешься от онгоингов (новинки аниме-сериалов, обновляющиеся раз в неделю).

Виктор [Гримуар] Лазарев



Очередная однотипная история в духе первых двух фильмов. Мегакрутой герой Сильвестра Сталлоне собирает команду головорезов и устраивает разрушительную войнушку. Да, в 90-х мы все мечтали увидеть в одном фильме Чака, Сталлоне, Шварца, Джеки Чана, Джета Ли и прочих визитных карточек видеосалонов. Но 90-е прошли. Пора взростеть.

Жанр: боевик

Режиссер: Патрик Хьюз

Звезды: Сильвестр Сталлоне, Джейсон Стэйтем, Джет Ли, Антонио Бандерас, Уэсли Снайпс, Дольф Лундгрен, Мэл Гибсон, Харрисон Форд, Арнольд Шварценеггер

В кино с: 13 августа

Наш прогноз: 6/12

Чего стоит ждать от фильма

Первый раз было еще приятно взглянуть на боевичок в духе старой школы. Второй – пыл уже немного поугас. Теперь нам предлагают посмотреть на это в третий раз, когда весь дух олдскула уже давно выветрился. Ну бегают себе неуязвимые «герои», убивают все живое и спасают мир. Сама по себе идея собрать в одном фильме всех некогда популярных, а ныне голодающих и оставшихся без работы стариков, была интересна. Мы оценили и поностальгировали. Но зачем смотреть ту же бодягу в третий раз?

Похожее:

«Возвращение героя»,
«Команда А»

НЕУДЕРЖИМЫЕ 3



ГОРОД ГРЕХОВ 2

Продолжение истории о городе грехов. В него легко попасть, но из него невозможно выбраться. Только вместо трех историй, как в первом фильме, в сиквеле тебя ожидает только одна. Зато в ней переплетутся сюжетные линии сразу двух комиксов Фрэнка Миллера: «Женщина, ради которой стоит убивать» и «Просто еще одна субботняя ночь».

Жанр: боевик

Режиссеры: Фрэнк Миллер, Роберт Родригес

Звезды: Джессика Альба, Джозеф Гордон-Левитт, Ева Грин

В кино с: 21 августа

Похожее:

«Мститель»,
«Дик Трейси»

Наш прогноз: 9/12

Чего стоит ждать от фильма

Чем нам запомнился первый «Город грехов»? Интересным визуальным стилем, сочетающим в себе черно-белую стильную картинку с легкими вкраплениями цвета. И в сиквеле мы это получим. Хотя, разумеется, восприятие будет разным. Посмотрев первую часть девять лет назад, ты вряд ли сейчас испытываешь те же эмоции от просмотра второй. Все же время идет. Да и кровавыми сценами сейчас едва ли можно кого-то удивить. Разумеется, такой большой промежуток между двумя кинокартинами не мог не отразиться на составе актеров. Он сменился почти полностью. Двое актеров так и вовсе за это время померли. Тем не менее, сходить в кинозал все же рекомендуем, как-никак самая яркая премьера августа. Просто не стоит надеяться испытать ностальгию по первому фильму.



ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

Жанр: комедия, боевик

Режиссер: Джонатан Либесман

Звезды: Меган Фокс, Алан Ричсон, Уилл Арнетт

В кино с: 7 августа

Похожее:

«Трансформеры»,
«Фантастическая четверка»,
«Человек из стали»

Наш прогноз: 7/12

Нью-Йорк захвачен Шредером и его бандой ниндзя-убийц. Но только отважная репортерша Эйприл О'Нил и четыре бесстрашные мутировавшие черепахи смогут спасти город и уничтожить зло. Можно подумать, что кто-то не знает о чем именно франшиза «Черепашки ниндзя» и чем все закончится?

Чего стоит ждать от фильма

Проходняка. Хотя Майкл Бэй в этом фильме не режиссер, как многие думают, а всего лишь продюсер, его влияние на картину достаточно весомое. Фильм снимают не потому, что история такая интересная и свежая, а потому что в этом году франшизе про панцирных синоби исполняется 30 лет. То есть мы имеем самый натуральный проходной рекламный продукт. Есть в Японии такой хороший термин – фансервис. Фильм рассчитан исключительно на ярых фанатов франшизы, которые носят труселя с Донателло. Вот тебе предсказание будущего – к осени про это кино уже все забудут. Настанет черед тридцатилетия Марио или еще какой-нибудь громкой франшизы, и окучивать начнут уже ее фанатов. А еще режиссер до этого снимал сплошь бюджетные ужастики. Как он справится с экшеном? Ой, не знаем...