

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№9
2014



ASSASSIN'S — CREED — UNITY

Горящие туры
в горящий Париж

Risen 3: Titan Lords

«Готика»: Паленая резина

The Last of Us Remastered

Краше в гриб кладут

ИНБАЙТ-КОД
**WORLD OF
WARPLANES**
KAWASAKI KI-5 + 5
дня према
+ 500 Gold

**World
of Warships**
Топительный
сезон

ВЫРОС ИЗ ШПИЛЕНОК

 **2014**
gamescom

Гигантская выставка • Уйма игр • Мега-репортаж



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 9 (151), вересень 2014 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

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

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 25.08.2014.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-дискон – 01727

Над номером працювали:
Олександра Дівіна, Валентин
Шукайло, Tsetse, Влад Тучин, Артем
Бойко, Viper, Денис Зайченко, Вік-
тор Лазарев, Рома Литвинчук

Подяки:
Сусідам, які гучно слухають тільки
правильну музику

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

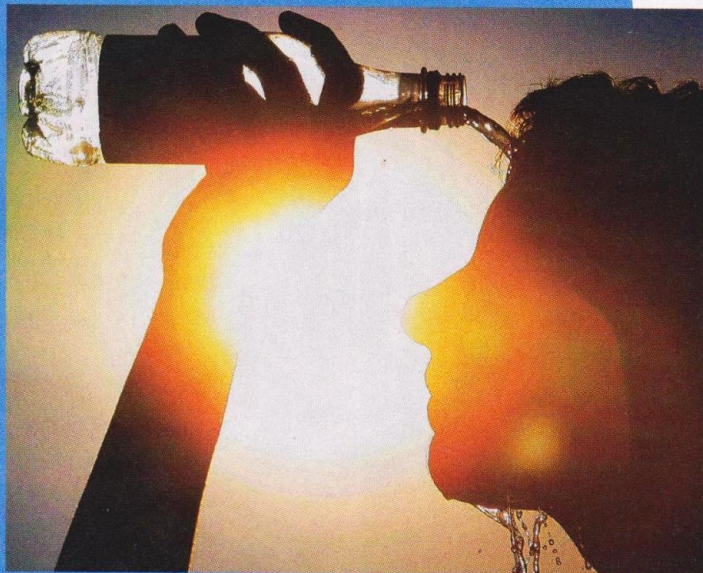
ЛЕТНИЕ ТЕНЬКИ

Дорогой читатель, если ты сейчас уткнулся в эти строки, то мы все же пережили это лето. Achievement Unlocked. И я серьезно считаю это большим достижением, так как в самые-самые жаркие деньки фраза «Я сейчас отброшу коньки» в нашем офисе была сказана столько раз, что я устал считать после 841. На полном серьезе казалось, что до осени кто-то из нас действительно может превратиться в жареного цыпленка. Первым нас покинул кондиционер. Это была тяжелая утрата. Все рыдали, словно потеряли близкого человека, вспоминали различные истории и говорили, как было хорошо, когда он был с нами, как успокаивающе гудел и радостно пикал при включении. Далее признаки жизни перестал подавать наш вентилятор. Нам будет очень не хватать твоих веселых разноцветных лопастей, наш электронный друг.

Ненавижу жару. В списке самых ненавистных мне вещей она занимает третье место, сразу после турникетов в метро и застёжек на лифчиках. В жаркие дни ты превращаешься в какое-то ненасытное чудовище. Литрами заливаешь в себя воду, потеешь, словно сумоист, ешь мороженое килограммами, потом опять пьешь, потеешь и ешь мороженое. Если в нормальном состоянии организм человека на 70% состоит из воды, то летом лично у меня эта цифра опускается до 50 – остальное забито пломбиром. Недавно, находясь в общественном транспорте и перечитывая «Божественную комедию» Данте, я внезапно осознал, что если бы Алигьери жил в наше время, то он описал бы ад совершенно иначе. Забитый людьми автобус без открывающихся окон и люков, едущий в 40-градусную жару – вот это настоящее пекло на колесах.

Для геймера жаркое лето – дополнительное испытание. Проходит игры с «видимостью – 20», когда пот заливал глаза, и выскальзывающим из рук геймпадом не так-то просто. А тут еще и системник шумит у ног, выделяя тепло будто масляный обогреватель и умоляя снизить настройки графики с «ультра» на «минимум». Но хватит о грустном. Осень на пороге. Она принесет с собой желанную прохладу и дожди. Дожди из крупных игровых новинок. На подходе так много вкусняшек, что мы всерьез подумываем уменьшить шрифт в журнале, дабы все поместилось. А прямо сейчас устраивайся поудобнее, переворачивай страницу и с аквалангом погружайся в самый интересный и захватывающий из миров – мир компьютерных развлечений.

By Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **The Sims 4** – симулятор личной жизни для тех, у кого ее нет
- **Dead Rising 3** – много зомби не бывает
- **Destiny** – какая судьба ждет игру?
- Редакция поделится своими подборками лучших игр прошлого поколения



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

Как избавиться от депрессии, почему BioWare поддерживает геев, какие игры подходят для рыб – об этом и многом другом в нашей постоянной рубрике4

Мы ездили в Германию и трогали живых разработчиков! Это так непривычно. Трогать их. Когда они живы8

MegaGame

[The Last of Us Remastered] Высокое разрешение на охоту за грибами14

To play or not to play

[Risen 3: Titan Lords] Как сделать «Готику», если нет прав на бренд? Легко. Просто поменять название и добавить пиратов.....18

[Oddworld: New 'n' Tasty!] Выглядит по-новому, а на вкус тот же22

[King's Bounty: Dark Side] Игра для тех, кто всегда болел за волка, а не зайца в «Ну, погоди!» 24

[Firefall] После огненного дождика в четверг 26

[Road Not Taken] Заблудился в лесу? Ищи тропинку. Не можешь найти тропинку? Ищи дерево с мхом. Запомни, где оно находится. Если в ближайшее время не найдешь тропинку, придется есть мох 28

[Sacred 3] Когда выдаешь одно за другое, будь готов к тому, что придут третьи и всыпят по первое число 30

Ацтой

[Kick-Ass 2] Кому-то явно следовало бы надрать задницы 36

[Assassin's Creed Unity] Теперь – в четыре раза ассасинистей! И немного маркизо-де-сидистей 38

[World of Warships] Эксклюзивное интервью! Не оставайся за бортом! 42

Unreal Обитания

Пирания – это не только ценный мех... тьфу ты, Готика. Но и три части диетического, легкоусвояемого Risen46

InDus3

Что общего между лягушачьими лапками, детективом и дворцом? Элементарно же!50

Cell-o-Fun

[Guardians of the Galaxy: The Universal Weapon] Не енотом единым 54

[Modern Combat 5: Blackout] Война никогда не меняется. Даже на смартфонах 55

Крутое пике

Свежие новости56

Железный бум

Жесткий диск Western Digital Red 6TB 58

Монитор Philips Brilliance 298X4QJAB 60

Анимания

Про девушек-убийц и каллиграфов62

Columbia Brothers

Если летом мы ходим в кино, чтобы спастись от жары, то осенью кинозалы мы посещаем уже по прямому назначению – чтобы лопать попкорн64

На диске

- ▶ Шпиль! TV: новости индустрии, видеообзоры, стримы, диван Батхеда
- ▶ ВИДЕО: Silent Hills, Risen 3, Until Dawn, Dreamfall Chapters, Rime, The Tomorrow Children, Might and Magic Heroes VII, The Crew, Lara Croft and the Temple of Osiris, Project CARS, WiLD, Fable Legends, Metal Gear Solid V The Phantom Pain, Bloodborne, Quantum Break, Assassins Creed Rogue, Battlefield Hardline, The Witcher 3: Wild Hunt
- ▶ ДЕМО: Kingdom Tales 2, Paperbound, A Rite From The Stars

КАВАБАНГА

За последний месяц мы получили столько рецептов черепашого супа, что опробуем каждый из них, панцирные бы точно попали в красную книгу. Прости, но нам такая репутация точно не нужна, мы больше специализируемся на истреблении орков и демонов. Мы пытались, честно. Спустились в канализацию, оглушили какую-то крысу в кимоно, но когда подобрался к черепашке, нам стало их жалко. Нет, палками и нун-чаками нас никто не бил, мы сами ушли. Зато, благодаря твоим рецептам, мы издали новую книгу «Шпильная кухня. 150 блюд из черепах». Спрашивай в любом киоске Сингапура. Авторы лучших рецептов мы просто не могли не наградить.

Макс Баликберг получает наушники из черепахи

Для начала нужно достать черепашку. Как известно, канализация – основная среда их обитания. Приманите черепашку ароматом свежей пиццы. Уверен, на запах клонут как минимум четыре особи. Выберите черепашку с рисунком панциря в стиле ренессанс. От этого зависит не только вкус, но и цвет блюда. Хватайте черепашку. Внимание! Не перепутайте черепашку с крысой! Следующие пару дней откармливать черепаху пиццей и не давать ей тренироваться каратэ. Если земноводное сопротивляется, воспользуйтесь спортивным инвентарем (клюшкой, битой, хоккейной маской).

Переходим непосредственно к приготовлению супчика. Для начала стоит закипятить настоящую канализационную воду. Бросить в кастрюлю юмора, экшена и пучок взрывов. Упитанную и неповоротливую черепашку порубить на мелкие кусочки с помощью шредера. По вкусу добавить носороженки или свининки. Накрыть канализационным люком, чтобы в супчик не попали умные насекомые. Попробовать. Если вкус не устраивает, попросить помощи у Майкла Бэя. Лучшим месяцем для приготовления черепашого супа является апрель. Помни! Черепаха может вместо супа надавать по щам!

Алексей Голубу достаются черепаший наушники

Для приготовления этого черепашого супа нам потребуется:

а 4 черепахи (желательно ниндзя)

а 1 Шредер (или нож)

Достаем черепаху из панциря при помощи пиццы. Отрезаем ляжку (для тех, кто думает, что ляжка у черепашки тощая, пусть посмотрит трейлер нового фильма), моем ее и бросаем в приготовленный заранее куриный бульон. Там провариваем ее до полной готовности. В бульон добавляем морковь, картошку, зелень и прочие ингредиенты. Полученную смесь выливаем в тарелку и украшаем панцирем.

Приятного аппетита.

У Оксаны Ковальчук теперь новый рюкзак. Внутри черепаха. Была

Чтобы приготовить суп,
Нужен черепаший зуб!
Горстку риса, лук, петрушку,
Перец, соль, воды полкружки,
Десять плавников акульих
Положить в одну кастрюлю.
Довести все до кипенья
С быстротою Рафаэля.
Донателло пусть добавит
Семь приправ (а он их знает).
Микеланджело досолит,
Ну а Лео пусть поколет
Два ореха для завязки.
Чтоб не потерпеть фиаско
И чтоб суп не вышел синим,
Сплинтер хвостиком крысиным
Помешать в кастрюльке должен,
Шредеру мы не предложим,
А друзьям всех возрастов
Скажем: черепаший суп готов!

Вадим Жулей решил сделать суп не из черепахи, а для черепах. Рецепт довольно прост, но за оригинальность и игнор правил конкурса он получает фирменную футболку с тематикой фильма «Стражи Галактики». Да, мы поощряем бунтарей. К черту правила! Но больше так не делай. Любимый суп черепашек-ниндзя: Берем всех плохишей из фильмов и мультфильмов по «Черепашкам-ниндзя» и варим их на медленном огне до полного приготовления. Да, чуть не забыл, соль и перец по вкусу. P.S. При готовке данного черепашого супа не пострадала ни одна черепаха.



РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА



УЛЕТНЫЙ ТРАНСПОРТ

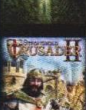
Призы для конкурса «Улетный транспорт» к нам уже залетели. В прямом смысле. Сначала в наше окно влетела чашка, чуть не разбив монитор. Лучше бы разбила. Тогда бы она не полетела дальше и не попала бы в голову нашего PR-менеджера. Теперь уже бывшего PR-менеджера... Вслед за ними залетели и другие призы, но к ним мы уже были готовы. Все, кроме лежащего PR-менеджера, разумеется. Кому достались пойманные нами плюшки, читай ниже. К слову, «веселого» курьера-баскетболиста мы догнали, но это уже другая история.

Фирменные чашки отправляются к Сергею Романюку, Андрею Карпинскому и Анастасии Кожевниковой.

Блокноты с символикой «ЛиТачки. Спасательный отряд» едут к Станиславу Верещагину и Владиславу Жарикову.

Всех победителей просим немного порадоваться, пару раз улыбнуться и прислать нам на konkurs@shpil.com письмо со своими контактами. Письма присылаем с того же электронного ящика и не забудьте указать в теме письма – «Победитель по жизни».

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА СЕНТЯБРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
			PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
 Gauntlet	3	Action-RPG	✓					
 The Sims 4	4	Life simulation	✓					
 Dead Rising 3 Apocalypse Edition	5	Action	✓					
 Warriors Orochi 3	5	Hack and slash			✓			✓
 Destiny	9	FPS		✓	✓		✓	✓
 MX vs. ATV: Supercross	9	Racing	✓	✓			✓	
 NHL 15	12	Sports		✓	✓		✓	✓
 Fable Anniversary	12	Action-RPG	✓					
 Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	17	Investigation	✓	✓	✓		✓	✓
 Wasteland 2	19	RPG	✓					
 Stronghold Crusader 2	23	Real-time strategy	✓					
 FIFA 15	25	Sports	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 Natural Doctrine	26	Tactical RPG		✓	✓	✓		
 Forza Horizon 2	30	Racing					✓	✓
 Middle-earth: Shadow of Mordor	30	Action-RPG		✓	✓		✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Таблетка от депрессии



Ты ведь любишь читать о том, что игры полезны и несут в мир только добро, а не делают из детей маньяков и серийных убийц? Если да, то у нас для тебя еще одна небольшая доза интересной информации. Как известно, компьютерные игры позитивно влияют на работу мозга: они улучшают мышление и ориентацию в пространстве. Новое же исследование показало, что видеоигры ничуть не хуже лекарственных препаратов лечат депрессию. К примеру, чтобы вывести человека из депрессии играм понадобилось всего 4 недели, в то время как обычная лекарственная терапия длится около 12 недель.

Что примечательно, компьютерные игры, в отличие от лекарств, не имеют отрицательных эффектов. Есть только побочные, да и те – положительные. К примеру, у «подопытных» было замечено улучшение организационных функций: люди начали составлять расписание своего дня и стали более уверенными в себе. Пациенты перестали пессимистично смотреть на мир. Результаты исследований настолько обнадежили ученых, что теперь последние планируют провести подобные исследования с людьми, у которых зарегистрированы более серьезные отклонения в психике.

В то же время, ученые считают, что далеко не все компьютерные игры полезны, поэтому исследователи самостоятельно создали такие игры, которые, по их мнению, наиболее эффективны. К примеру, в одной из игр пациенту необходимо было выбрать из множества двигающихся по экрану шариков тот, который последним изменил свой цвет. Эта игрушка «задействует» скорость реакции и точность исполнения. В другой же игре нужно было распределить слова по определенным категориям – тут уже пациенту следовало проявить внимательность и логику. Все игры по мере прохождения становились все труднее и труднее, и вместе со сложностью возрастал и позитивный эффект.

Эксклюзивно



Ох уж эти эксклюзивы. Ничто так не вызывает стремительное повышение температуры в области ниже спины у геймеров, как громкий эксклюзив для платформы, которой они не имеют. Совсем недавно массовую панику вызвала информация о том, что следующая часть Tomb Raider выйдет эксклюзивно для Xbox One. Это было озвучено во время пресс-конференции Microsoft на выставке Gamescom. Игровое сообщество тут же взбунтовалось и потребовало объяснений.

Успокоить разбушевавшихся игроков вызвался глава по-

дразделения Xbox Фил Спенсер, заявив, что эксклюзивность действительно будет, но временная. Фил сравнил данную ситуацию с договоренностями по поводу эксклюзивности других игр – Dead Rising 3 и Ryse: Son of Rome. Обе игрушки вышли на консоли Xbox One в конце прошлого года, но уже этой осенью посетят и PC-платформу. Как долго будет Rise of the Tomb Raider оставаться эксклюзивом для консоли от «Майков», Спенсер не уточнил. Релиз игры состоится в ноябре-декабре 2015 года.

Однополые драки

По статистике, менее чем 1% вышедших в 2013 году игр позволял игроку заводить однополые отношения. В основном, это связано с тем, что разработчики боятся агрессивно-настроенных борцов против людей с нетрадиционной сексуальной ориентацией, которые непременно зайдут в гости к нерадивым девелоперам и покажут им, где раки зимуют. BioWare одними из первых начали внедрять в свои игры возможность играть за геев и прочих представителей ЛГБТ. Однополые отношения уже побывали в серии Mass Effect, в Dragon Age: Origins, Dragon Age 2 и будут доступны в Dragon Age: Inquisition. И, судя по заявлениям разработчиков, в дальнейшем BioWare также намерены держать эту «нетрадиционную» планку.

«С нашей точки зрения все упирается в фэнтези, – говорит продюсер BioWare Кэмерон Ли. – Ваши фантазии могут быть разными: игрок волен самостоятельно выбрать пол главного героя, его расу, класс,



внешний вид и так далее. Мы не хотим заставлять играть за определенного персонажа – в наших играх необязательно быть, к примеру, мужского пола. В конце концов, игрок может даже выбрать голос главного героя! Так почему тогда сексуальная ориентация является проблемой? Если у нас есть возможность внедрить

однополые отношения, то почему бы этого не сделать? В конце концов, мы говорим сейчас о жанре RPG, а это значит, что мы просто обязаны предоставить игроку полную свободу действий».

Действительно, а почему бы и да? Или нет? Мы, пожалуй, пока воздержимся от комментариев. Или все-таки да?...

Десять лимонов

Компания Sony похвасталась новыми успехами – их консоль PlayStation 4 уже преодолела отметку в 10 млн. проданных единиц. Впечатляющий результат, если учитывать, что продажи приставки стартовали в ноябре прошлого года. Забавно, что даже сам президент Sony Worldwide Studios Шухэй Йошида не знает, почему консоль разбирают так хорошо.

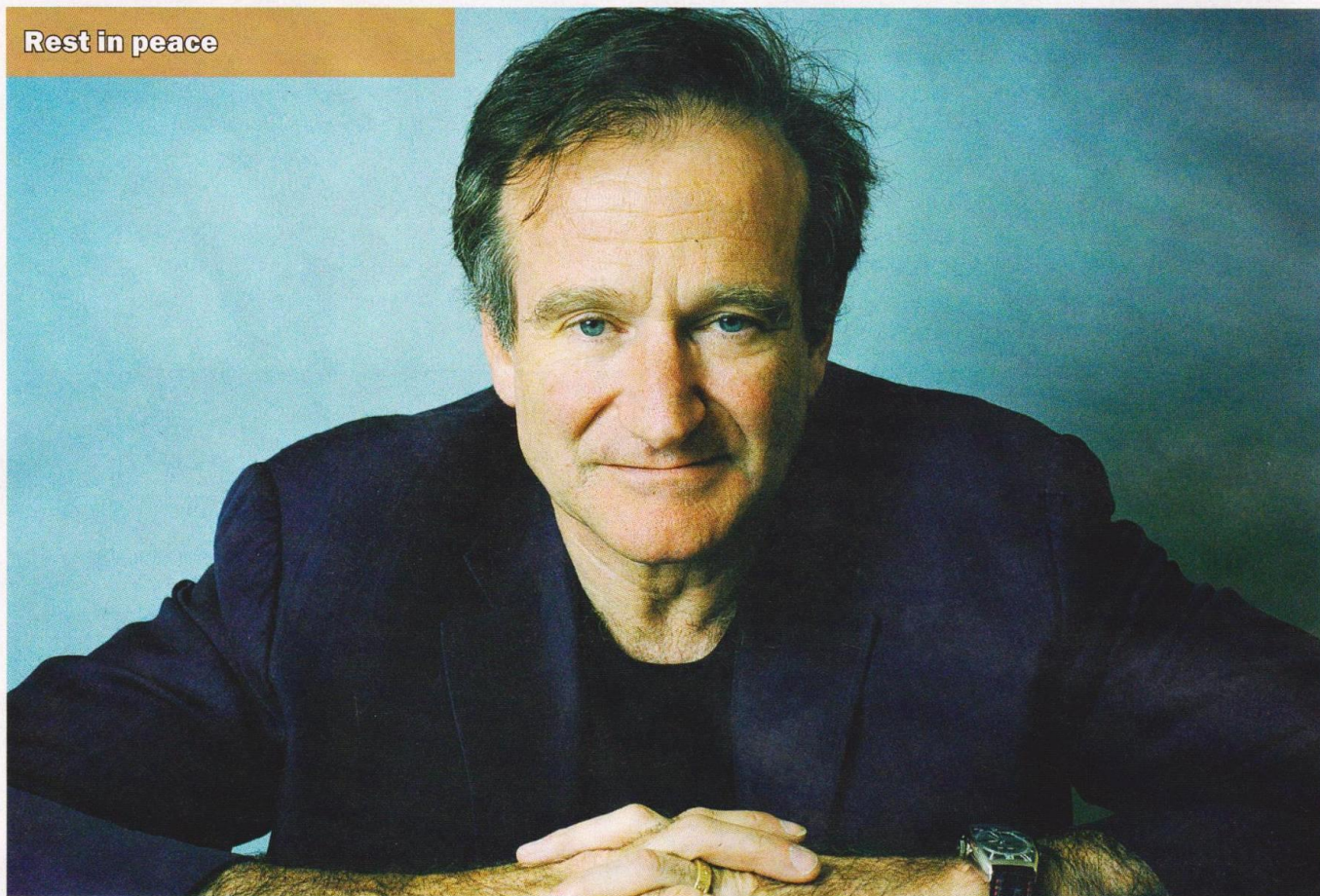
«Это за пределами моего понимания, – говорит Йошида. – Не поймите меня неправильно, я очень счастлив, но в то же время немного нервничаю из-за того, что мы не совсем понимаем почему так происходит. Когда мы видим хорошие цифры, наши инстинкты говорят нам, что мы должны быть обеспокоены продажами. Ведь если мы продали такое количество консолей, то, возможно, спрос скоро упадет. А это уже неприятная перспектива».



В общем, пока в Sony параллельно с пересчетом проданных консолей изучают всех тех, кто купил новую приставку, чтобы понять, кто все эти люди. И ведь удивляться есть чему. Да, у приставки привлекательная цена (естественно, речь

идет не о нашем регионе) и миловидная внешность, но ведь и количество достойных эксклюзивов можно сосчитать по пальцам одной руки. В любом случае, в компании над этим работают, и уже этой осенью нас ждет неплохое пополнение.

Rest in peace



Blizzard решила увековечить Робина Уильямса (не путать с певцом Робби Уильямсом) в своей MMO-игре World of Warcraft. Девелоперам пришлось по душе идея игроков добавить в WoW персонажа, похожего на знаменитого актера. Геймеры хотели бы видеть его в таверне «На краю земли» в городе Шаттрат. Когда именно в World of Warcraft поселится похожий на актера герой, разработчики пока не говорят.

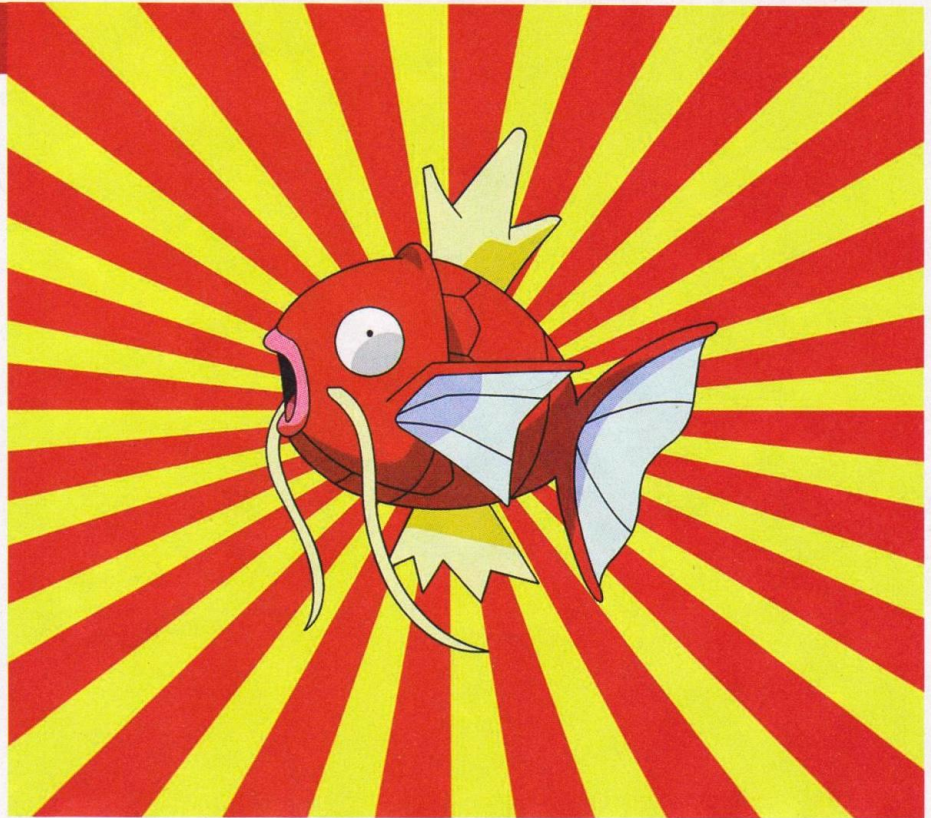
Робин Уильямс скончался 11 августа. Его ты мог знать по таким фильмам, как «Джуманджи», «Куда приводят мечты», «Король-рыбак». Актер был большим поклонником World of Warcraft, да и других видеоигр тоже. К примеру, свою дочь Зельду Уильямс назвал в честь принцессы из The Legend of Zelda. Покойся с миром, Робин.

О чем молчат рыбы

В своих статьях мы часто шутим, мол, управление в такой-то игре настолько простое, что с ним справился бы и твой кот. Но теперь мы точно перестанем юморить по этому поводу. На стриминговом сервисе Twitch кто-то догадался запустить проект под названием «Fish Plays Pokemon», и там реально аквариумная рыбка играла в Pokemon! Не плавниками, естественно.

Рыбка по кличке Грейсон Хоппер управляет игрой, просто перемещаясь по аквариуму. Как это работает? Аквариум был поделен на восемь зон, каждая из которых отвечает за одну из клавиш геймпада. Когда рыбка заплывала на одну из этих зон, специальное приложение отдавало игре соответствующую команду.

Прямая трансляция длилась более 100 часов, и за этим действием наблюдало 12 тыс. человек! За это время Грейсон успел создать своего персонажа, выбрать стартового покемона и даже победить в первом бою. Теперь мы видели все.



Coca-Cola

МОВА добралась и до газировки. Студия Riot Games заключила контракт с компанией Coca-Cola, и теперь на некоторых бутылках будут красоваться герои из League of Legends. Правда, тематическая партия напитка продается только в Южной Корее. Именно там этой осенью будет проходить чемпионат по LoL. Среди героев, изображенных как на банках, так и на бутылках, представлены Браум, Энни, Люкс и Вай. Вскоре на этикетках смогут появиться и другие персонажи. Контракт между Coca-Cola и Riot Games будет действовать до окончания чемпионата, который будет проходить с 18 сентября по 19 октября. Финал соревнования пройдет на футбольном стадионе в Сеуле. Призовой фонд составляет два миллиона долларов.



БУДУ КРАТОК

В сервис Steam скоро могут завести кино и сериалы. Данные об этом обнаружили самые внимательные пользователи в одном из последних обновлений клиента.

Ш!: Valve уверенно расширяет свой сервис и ввысь, и вширь. Что дальше? Музыка? А, постой, это уже есть...

Компания Square Enix официально анонсировала переиздание экшена Sleeping Dogs. Definition Edition выйдет 10 октября на PC, PS4 и Xbox One.

Ш!: Переиздания! Переиздания кругом! Скоро создавать новые игры будет уже не модным. Будут сначала делать версии с «таким себе» графоном, потом с графоном получше, а уже после этого выпустят Ultra HD 4K Edition. Чтобы у всех глаза из орбит повылазили.

Пол Маккартни выпустит сингл с главной песней из игры Destiny.

Ш!: Осталось дождаться сингла от Элтона Джона для новой части Dragon Age.

Sega заплатит 1,25 миллиона долларов за недобросовестную рекламу Aliens: Colonial Marines. Показывали одно – продавали другое. Не надо так.

Ш!: Это, конечно, хорошо. Но \$1,25 млн. – капля в море, если учесть то, сколько издатель успел заработать на недоброкачественной игре.

Запуск Xbox One в России отложили. Но ненадолго. Вместо озвученной ранее даты – 5 сентября, консоль попадет на прилавки российских магазинов 26 сентября.

Ш!: Не смертельно. А вот об официальном запуске в Украине до сих пор ничего не слышно...

Один из разработчиков игры Routine решил отказаться от планов включить поддержку Oculus Rift в свой проект. Всему виной приступы непреодолимой морской болезни, сопровождаемой головокружением и тошнотой.

Ш!: Создатели морских симуляторов, вы где? У нас тут идея на миллион!



GAMESCOMING

Мы увидели и даже пощупали те игры, которые прежде не щупали другие журналисты. Мы смогли пообщаться с мэтрами, зубрами и богами геймдева, а некоторым даже пожать руку (и именно поэтому уже неделю ее не моем). Встретили несколько сотен коллег и тысячу косплейщиков. А еще стали частью одной небольшой детективной истории и попали на незабываемую, фееричную вечеринку, где все 2500 гостей говорили на одном языке – языке геймеров. Если ты в данный момент с непониманием чешешь затылок, то мы сейчас говорим о самом ярком и масштабном игровом событии Европы – выставке gamescom 2014.

It's nothing business, it's just personal

Позади два перелета и запутанное путешествие на местной электричке, в руках увесистый чемодан – мы с коллегами приехали в Кельн – город, который каждый август на несколько дней превращается в мировую столицу гейминга. Несмотря на пасмурную, дождливую погоду, которая преследовала нас все эти дни, мы сразу поняли, что здесь нам понравится. Кельн жил мыслью о gamescom'e: на каждом углу указатели объясняли, как добраться на выставку, а почти вся реклама в городе была про игры. И еда была вкусной.

Первый выставочный день проходил только для разработчиков и журналистов – такой себе business day, но отстояв огромную очередь на аккредитацию, мы очутились в параллельной реальности. Прекрасной па-

раллельной реальности. Здесь можно было посетить закрытые показы самых новых игр, лично пообщаться со всемирно известными разработчиками и поиграть в то, что еще не скоро окажется на открытых бетатестах. Опытным путем мы узнали, что после сногшибательного Oculus Rift немного кружится голова, третий «Ведьмак» будет настолько хорош, что аж руки чешутся его потестить, у Wargaming, как обычно, самый яркий развлекательный стенд с прекрасными танцовщицами, фееричными шоу и морем призов, а ребята из Blizzard, хоть и являясь иконами геймдева, в общении просты и улыбкивы, как соседские парни. Кстати, о Blizzard. В наши загребущие руки безвозмездно попал диск с Diablo III: Ultimate Evil Edition, который приехал с нами в Украину, так что вскоре читай все леденящие душу подробности в нашем журнале.

Кельнское столпотворение

Так вот, выставка. Мы думали, что, business day был людным. Мы еще никогда так сильно не ошибались. В тот день, когда gamescom открыл свои райские врата для остальных посетителей, мы поняли, как выглядел Вавилон, и почему жить там было нелегко. Людей пришло много. Очень много. ОЧЕНЬ. Они приезжали на машинах, автобусах, санях, поездах, самокатах, стекаясь в немецкую игровую Мекку. Как позже выяснилось, в этом году выставку посетило более 300 000 человек. Только представь треть миллиона геймеров вместе! Молодые и старые, в обычной одежде, почти без нее, а некоторые даже в костюмах Железного человека или, к примеру, упитанной Сейлор Мун (да, порой косплей был суров и беспощаден, но наши глаза почти не пострадали).

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

Gamescom 2014 в цифрах

335 000

человек посетило выставку

88

стран, из которых прибыли посетители

6 000

журналистов пришло на выставку

700

компаний показали свои продукты

140 000

кв.м. занимала территория выставки



Stand Up

Сотни стендов гордо демонстрировали самое вкусное: Xbox, PlayStation, Blizzard, Electronic Arts и многие другие заводили народ с утра и до позднего вечера. Мы едва успевали посещать самые яркие мероприятия. Флешка на фотоаппарате забивалась в считанные часы, а аудиозаписи с эксклюзивными интервью мы будем переслушивать и переписывать еще несколько месяцев. В общем, мы собрали такой урожай интервью, что в ближайшее время обязуемся тебя периодически баловать интересными и эксклюзивными материалами.

Gamescom, естественно, откусил у нас почти все свободное время. Тем не менее, мы с коллегами по игрожуру каким-то образом успели повеселиться на невероятной Wargaming party, увидеть крышесносно красивый Кельнский собор, посетить пару самых настоящих немецких пивных, а также втрусом в спальном районе потерять сумку, где были все документы и много денег. Don't worry. В Германии все по-другому. Сумку вернули в целости и сохранности. Зато впечатлений — на год вперед.

Короче, дорогой друг, вот тебе для начала краткий экскурс в самые классные игры gamescom'a. Их можно потрогать и понюхать, пусть и в качестве скриншотов и артов, напечатанных на бумаге. Скорее же преворачивай страницу!





Silent Hills

Дребезжи и падай в обморок! То ли от радости, то ли от страха. Silent Hill возвращается! И чем больше мы узнавали подробностей о новой части, тем сильнее дрожали наши колени, потели ладоши и подкашивались ноги. Блин, ты бы видел нас со стороны в тот момент... Над перезапуском (продолжением?) корпит звездный дуэт, состоящий из маэстро Хидэо Кодзимы и знаменитого режиссера Гильермо дель Торо. А главного персонажа сыграет сам Норман [чувак с арбалетом] Ридус из сериала «Ходячие мертвецы». Об игре пока мало что известно, кроме того, что будет страшно до укачки.

Shadow Realms

BioWare удивила анонсом совершенно нового IP – Shadow Realms. И нет, это не RPG. Это такая смесь Evolve и Dungeon Keeper, завернутая в обертку современного фэнтези. Нифига не понял? Сейчас разжеем. От первого игрока достался асимметричный мультиплеер с боями «четыре против одного», от второго – возможность пятому игроку беспрепятственно витать над полем боя и устраивать своим противникам различные пакости в виде всевозможных ловушек, призыва монстров и т.д. Несмотря на онлайн-статус проекта, «Биовары» обещают завести в Shadow Realms крутой сюжет с романтикой, мистикой и прочей драмой. Главное, чтобы гейства не подкинули.

DriveClub

Главный козырь Sony в борьбе против Forza Horizon 2. Игра выглядит все краше и краше с каждым новым ее появлением на игровых выставках. Все эти капли на капоте, шикарные закаты, лужи на асфальте выглядят потрясающе. Не зря в игру вмонтировали фото-режим. Ах да, управление в игре такое же крутое, как и графика, – за это можно не беспокоиться. Из новых интересных фиш – возможность взять машину из гаража друга. «Чувак, я возьму твою Bugatti. Ты ведь не против?»

Платформы: PS4

Дата выхода: 8 октября 2014

Плюшки от Sony

На конференции Sony всех присутствующих не только закидывали крутейшими трейлерами еще не вышедших хитов, но и не забыли поделиться подробностями новых возможностей, которые ждут не дождутся владельцев PlayStation 4 с приходом обновления 2.0.

Уже совсем скоро обладатели консоли смогут загружать, а также транслировать свои стримы сразу на YouTube. Давно пора.

Новая функция Share Play позволит приглашать в игру друзей, даже если эта игра у них отсутствует. Фича также даст возможность передать управление в игре другому владельцу PS4 через интернет.

THIS IS FOR
THE PLAYERS

#PlayStationGC



Hellblade

Новая игрушка от Ninja Theory – создателей зубодробительных слэшеров Heavenly Sword и DmC: Devil May Cry. О проекте пока мало что известно, помимо того, что он будет не менее зубодробительным. Играть будем за девушку с мечом по имени Сенау, которая затеяла опасное путешествие через всю преисподнюю. Женщины... Какого хрена ее туда потянуло? Видимо, на то у нее были очень веские причины. Или девушка просто решила размяться.

Платформы: PS4 (временный эксклюзив)

Дата выхода: 2015

Halo 5: Guardians

Разработчики рассказали и немножко показали мультиплеер Halo 5. Мы, честно, не поняли, что в нем такого крутого, но многие аплодировали и свистели. Семь карт, три режима, бегают Мастера Чифы и стреляют друг в друга. Как-то так. Опробовать бету можно будет с 29 декабря 2014 по 18 января 2015. Поклонникам и всем без исключения американцам должно понравиться, непосвященные же могут не вкушать прелести игры.

Платформы: Xbox One

Дата выхода: 2015

Until Dawn

У этого хоррора нелегкая судьба. Сначала Until Dawn создавался для PS3 и Move, но, видимо, так долго создавался, что его решили перенести уже на новую консоль и переколбасить управление под DualShock 4. В результате получился неплохой киношный хоррор, который обещает напугать всех и каждого. И, судя по показанному 30-минутному отрезку игры, отнюдь не графикой. Сидя в темной комнате в наушниках, легко можно будет запустить парочку заводов по производству сам знаешь каких строительных материалов.

Платформы: PS4

Дата выхода: 2015

WILD

Знаменитый геймдизайнер Мишель [я сделал Rayman] Ансель основал новую студию Wild Sheep, которая трудится не покладая мохнатых лап над игрой под названием WILD. Что за дикий зверь такой и чем его отпугивать? WILD – это симулятор выживания в дикой природе. Огромные просторы, куча различных животных, лазанье по деревьям, езда на лошадях, полеты на орлах... Если ты устал от городской суеты, тебе явно сюда.

Платформы: PS4





No Man's Sky

Амбициозный инди-проект, который при малом бюджете разросся до масштабов вселенной. В самом что ни на есть прямом смысле. Игра представляет собой космосим с практически бесконечным количеством миров. Здесь нет какой-то определенной цели, это бесконечных размеров песочница, в которой игрок должен развлекать себя сам. Путешествуй на космическом корабле между далекими планетами, исследуй флору и фауну, давай отпор космическим пиратам. Создатели обещают 90 млрд. сгенерированных планет! Путешествовать по зеленой пустыне с фиолетовыми пальмами, населенной двуглавыми ламами, будет интересно. А может и нет. Посмотрим.

Платформы: PC, PS4

Дата выхода: 2015



Fable Legends

Из франшизы продолжают высасывать оставшиеся соки и делать из нее что угодно, только не Fable. Legends – еще один представитель онлайн-игр с набирающей популярность схемой «четыре против одного». Четырем героям предстоит пройти определенную локацию, напичканную всевозможными ловушками и недружелюбными монстрами. Эти самые ловушки и монстров расставляет пятый игрок, которому выпала участь быть главным плохим. Выглядит побоище живенько и красочно. Но вопрос, насколько быстро это действие может надоест, пока остается открытым.

Платформы: Xbox One



Quantum Break

Небезызвестная студия Remedy продолжает работать над главной причиной покупки Xbox One – Quantum Break. В этой игре столько всего намешано, что при ее описании непонятно с чего начинать. С одной стороны, это как бы психологический триллер, с другой – убийный экшн с перестрелками в духе Max Payne. Добавь сюда главного героя, умеющего замораживать время и играть с пространством, и ты получишь примерное представление о проекте. Одновременно с игрой также запустят и сериал, позволяющий лучше понять мотивы героев.

Платформы: Xbox One

Дата выхода: 2015



Life is Strange

Интересный проект от DONTNOD Entertainment, создателей прошлогоднего экшена Remember Me. Главный акцент в игре будет сделан на сюжетной составляющей, а распространяться она будет эпизодами (всего их будет четыре). Играть предлагают за девушку Макс Колфилд, которая со своей подругой приехала в небольшой городок, чтобы расследовать таинственное исчезновение некой студентки. И все бы ничего, но вскоре Макс обнаруживает в себе необычную суперспособность – она умеет перематывать время. И понеслась...

Платформы: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One



Cities: Skylines

Правильная версия SimCity от создателей серии Cities in Motion. «Построй город своей мечты», — зазывают нас разработчики. Пока о проекте мало что известно, помимо того, что в игре можно будет построить действительно ОГРОМНЫЙ город. Поддержка моддинга уже подтверждена. А еще в Skylines можно будет играть в оффлайне. С недавних времен это очень важное уточнение, да.

Платформы: PC

Below

Если ты обычно играешь в игры, чтобы избавиться от ощущения одиночества и безысходности, то Below... не для тебя. Игра с первых минут окутывает тебя холодной, мрачной атмосферой. Камера будто специально летает где-то высоко-высоко, демонстрируя величественные виды, огромные скалы и нашего героя, выглядящего на фоне всего этого настоящей букашкой. Мы играем за безымянного странника. Точнее, за одного из многих. Когда герой погибает, на его место приходит уже другой странник. А умирать придется часто. По ощущениям и общей атмосфере игра напоминает смесь Limbo и Dark Souls.

Платформы: PC, Xbox One

Project CARS

Раньше мы думали, что бесконечно можно смотреть лишь на три вещи: огонь, воду и как пожарные тушат пожар. Но потом мы увидели Project CARS. Да-да, это тот автомобильный симулятор, скриншоты которого сложно отличить от реальности. Подсказка: там, где графика хуже — это реальность. На выставке нам показали еще одну небольшую геймплейную видеонарезку, от которой сложно отвести глаза. Трассы, автомобили — все выполнено настолько детализировано, что не поверить в реальность происходящего на экране невероятно сложно.

Платформы: PC, PS4, Xbox One

Дата выхода: ноябрь 2014

Rime

Оригинальный платформер с открытым миром, который поразил нас стрелой в колено... в сердце своим необычным графическим исполнением — Rime выполнена в стиле сэл-шейдинг и очень напоминает шедевральную The Legend of Zelda: The Wind Waker. Играть будет за мальчика, которому предстоит избавиться от проклятия и смыться с загадочного острова. Посмотрим, будет ли игра такой же интересной, как и ее внешний вид.

Платформы: PS4

The Tomorrow Children

Сказать, что мы были ошеломлены анонсом The Tomorrow Children — ничего не сказать. Когда в начале ролика заиграла советская песня «Полюшко-поле», то по коже начали бегать мурашки. В шахтах девочки работают кирками, на поверхности шагают огромные роботы, и на фоне всего этого слышится хоровое пение: «Наши кони быстроноги. Эх, да наши танки быстроходны!» Заключительным апперкотом стала финальная сцена, крупным планом демонстрирующая морду главного злодея игры, практически один в один повторяющую физиономию Владимира Путина. Занавес. И наши аплодисменты:

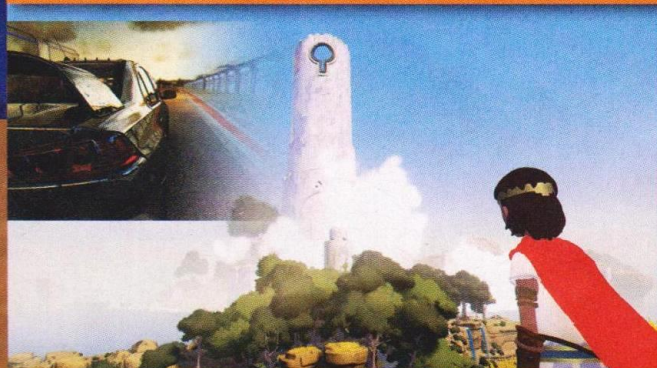
Платформы: PS4



Бандлы от Microsoft

Конференция Microsoft проходила под лозунгом «Больше бандлов!» За небольшой промежуток времени «Майки» успели анонсировать целых три бандла Xbox One: с FIFA 15, Call of Duty: Advanced Warfare и Sunset Overdrive.

Самым скучным оказался бандл с «фифой» — черная консоль + цифровая копия FIFA 15. А вот в комплекте с Sunset Overdrive уже будет идти беленькая приставка (ответ Sony с ее белой PS4 + Destiny). Немного разрисовать решили консоль, которая будет продаваться вместе с Call of Duty: Advanced Warfare, а заодно и впихнуть в нее жесткий диск на 1 ТБ. Ах да, ни в один из бандлов Kinect не входит.

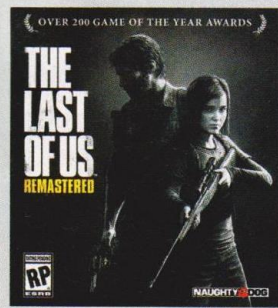


THE LAST OF US REMASTERED

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Naughty Dog

Издатель:
Sony Computer Entertainment



PS4

Не нужно бояться конца света.
Нужно бояться того,
что произойдет после.

«2012»

Как, работая в сфере компьютерных развлечений, получить доход буквально из воздуха? Склепать сиквел какой-нибудь мегапопулярной франшизы? Не вариант. Нужна команда, время и деньги. Сколотить HD-ремейк старенькой игрушки? Тоже не самое легкое занятие. Продать одну и ту же игру второй раз? Гениально! Ну, ладно-ладно, говоря «из воздуха» и «одну и ту же» я немножко лукавлю. А может и множко лукавлю. И чем больше играешь в Remastered, тем сильнее это осознаешь. Труд разработчиков здесь заметен в каждой текстуре. И это не просто красивая метафора. Он действительно заметен в каждой гребаной текстуре! Какие-то нездоровые маньяки в Naughty Dog работают, честное слово. Я их уже начинаю побаиваться.

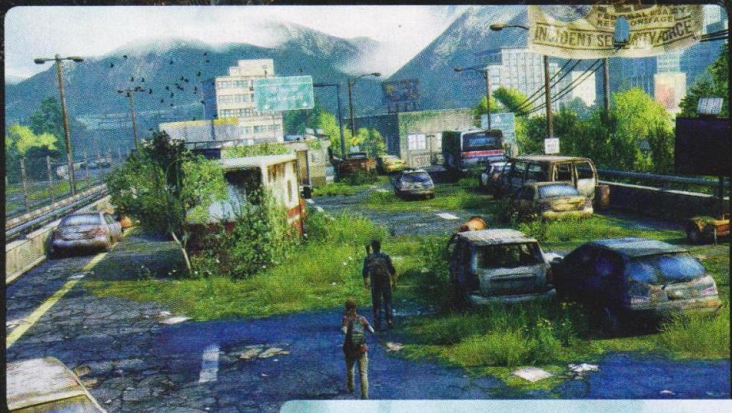
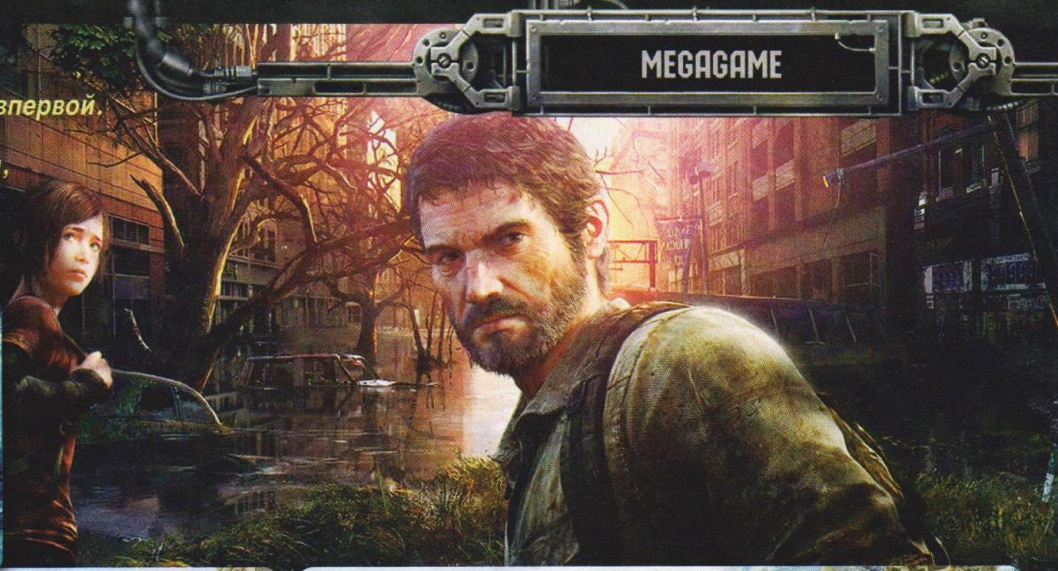
ТЫ ПРЕКРАСНА! СПОРЫ - НЕТ

Выход на бис

Но для начала стоит разобраться, какого ляда, выпустить прошлогоднюю игру второй раз только с обновленным графом. Причем, стоит отметить, что этот самый графон в оригинале был по-настоящему конфетным. А причина у Sony весомая. На PlayStation 4 в данный момент не так уж и много достойных эксклюзивов. И один из лучших проектов... хотя, кого я обманываю... лучший проект 2013 года (да простит меня Rockstar Games) в библиотеке молодой консоли был бы явно не лишним. А тут еще и безграничные запасы мощности новой приставки, позволяющие вывести и без того крутую картинку на практически запредельный уровень. Почему бы и... да. Тем более, ты не поверишь, но есть еще люди, не игравшие в The Last of Us. Для них Remastered

— До чего надо дойти, чтобы вешать солдат?
— Люди в отчаянии способны на что угодно.

- Я понял, что стрелять тебе не впервой. С винтовкой справишься?
- Ну, из винтовки я уже стреляла, но только по крысам.
- По крысам?
- Короче, принцип тот же...



станет дополнительным поводом познакомиться с прекрасным. И купить консольку заодно...

Кина не будет

Малознакомые с игрой, наверное, сейчас очень удивляются, почему это я так с первых же строк начинаю яро нахваливать проект и признаваться ему в любви. Все просто. Дело в том, что более идеального баланса между сюжетом и геймплеем в играх я еще не встречал. Подумать только, очередную лабуду про всех уже порядком доставший зомби-апокалипсис Naughty Dog удалось подать так, что от экрана просто за уши не оттащишь.

The Last of Us очень грамотно перепрыгивает с шикарно поставленных кат-сцен к затягивающему геймплею. И обратно. За все те 12-16 часов, которые уходят на полное прохождение, игра ни разу не провисает — ощущения, что «вот тут они явно затянули» не возникает. Проект нельзя назвать, ни, как это сейчас модно, «кинцом», ни тупым истреблением зомбаков. Это целостное произведение, это история о выживании, история о человеческой сущности.

Кто в лес, кто по грибы

Пришла беда, откуда не ждали. Пока человечество готовилось к восстанию машин и нападению пришельцев, пипец подкрался совсем с другой стороны. Грибы. Да-да, именно грибы стали причиной апокалипсиса в The Last of Us. Мы так привыкли к выражению «пойти по грибы», что даже не задумываемся о том, что когда-то они смогут пойти по нас... А если серьезно, мутировавший вид грибов под на-

званием кордицепс вызвал эпидемию мирового масштаба, в результате которой большая часть человечества превратилась в некое подобие зомби. И на фоне этого безобразия нам скармливают историю конкретных людей — поведавшего жизнь и забывшего о существова-

Виды мутантов



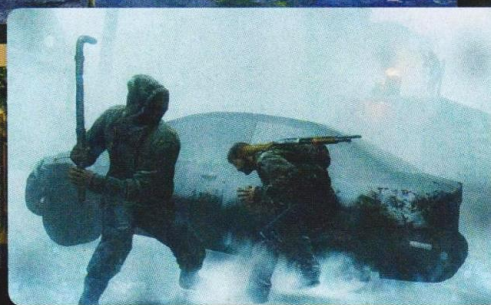
Бегуны. Не так давно инфицированные, которые еще сохранили остатки людского подбоя. Они охотятся группками и запросто могут догнать наших героев. В целом, это копия «стремительных зомби» из кинофильма «28 дней спустя».



Щелкуны. После утраты зрения они начинают ориентироваться в пространстве по тому же принципу, что и летучие мыши. Передвигаются не так быстро, как бегуны, однако могут убить протагониста всего с одного удара, так что с ними стоит быть предельно осторожным.



Топляки. Эти товарищи похожи на огромный, раздутый во все стороны ужасный грибок. Перемещаются очень медленно, разбрасывая во все стороны заразные споры. Поэтому человеку очень опасно находиться рядом с ними.



Покращения

60 кадров/с	Против 30 кадров в оригинале. Это означает, что изображение становится заметно более плавным и правдоподобным. 60 fps меняют игру до неузнаваемости. Серьезно. Но если такие перемены тебя пугают, есть возможность «залочить» игру на 30 кадрах.
Разрешение 1080p	И как результат – предельно четкое изображение. Если, конечно, твой телевизор поддерживает 1080p. Поддерживает ведь?
Текстуры высокого разрешения	Это как грим и косметика. Абсолютно все в игре, от стен и деревьев до цветочных горшков и лиц главных героев выглядит заметно краше.
Улучшенные эффекты	Глядя на то, как лучи солнца проникают сквозь окна или кроны деревьев, невольно хочется прижмуриться и прикрыть глаза рукой. Нет, не от отвращения. Просто система освещения была значительно доработана и теперь здесь все как в жизни. Ну, почти.
Улучшенное сглаживание	Если тебя раздражают так называемые «лесенки» по краям объектов, то в Remastered тебя будет ждать на один раздражитель меньше. Все верно, благодаря улучшенной технологии сглаживания картинка в игре выглядит более мягко и реалистично.

Улыбочку!

В Remastered разработчики добавили специальный фото-режим, благодаря которому игроки могут делать невероятно красивые скриншоты. Можно выбрать положение камеры, изменять глубину и резкость изображения, а также применять фильтры. Прям Instagram какой-то.



Вам бонус!

Помимо улучшенного графона в комплект Remastered положили:

- Сюжетное дополнение «Left Behind»;



- Набор карт для мультиплеера «Заброшенные территории»;
- Набор карт для мультиплеера «Возвращенные территории».

нии бритвы Джоэла и храброй девочки Элли.

Пока наша сладкая парочка путешествует по миру, мы тем временем наблюдаем невеселую картину жизни после апокалипсиса. Карантинные зоны, охраняемые военными, городские руины, полное отсутствие интернета. Вдобавок добрая половина оставшегося человечества совсем сгнилась: насиляют, убивают, снимают обувь (и не обязательно в таком порядке). Инстинкт выживания превратил людей в диких животных, способных перегрызть глотку за кусок хлеба. И наш дуэт тоже не святой, особенно Джоэл. Чем больше узнаешь о прошлом персонажа, тем четче осознаешь, что он говнюк еще тот. В игре вообще нет четкого деления на черное и белое, эти цвета уже давно затерлись и выцвели, оставив после себя лишь различные оттенки серого.

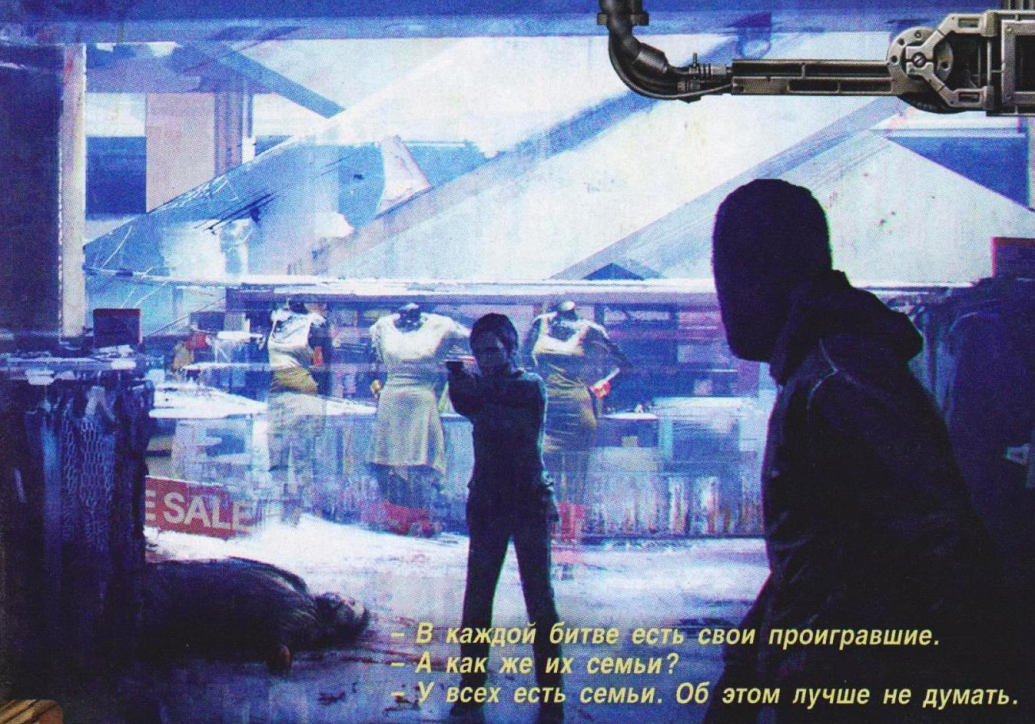
Красота спасет мир

Вот где обновленный The Last of Us засиял яркими красками, так это в графической со-

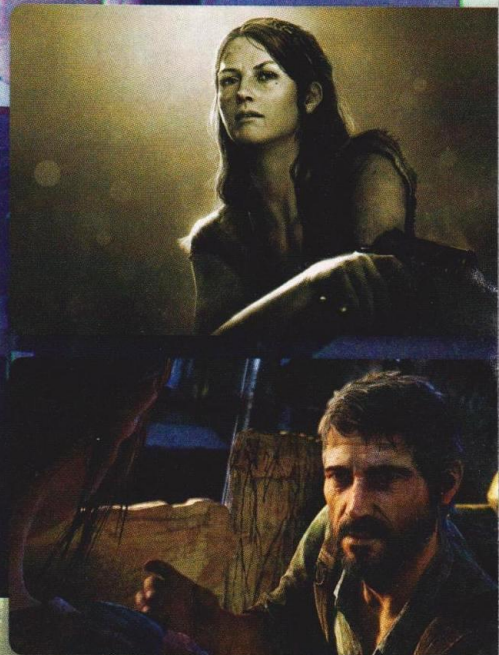
ставляющей. Как только чертяки из Naughty Dog получили в свои руки всю мощь консоли нового поколения, они решили отыгаться по полной программе. Буквально с первых минут тебя приветствуют текстуры с повышенной детализацией, мягкие, как шелк, тени и сочные эффекты. Изображение плавное, четкое и... чистое что ли. Как бы это объяснить... Если поиграть в The Last of Us на PS3, а потом запустить Remastered, то возникает ощущение, что с экрана кто-то снял мутную пленку. В общем, картинка стала на порядок лучше. Другой вопрос: стоит ли платить за такие косметические изменения тем, кто уже прошел оригинал? Ценителям навороченной графики в играх и владельцам хороших телевизоров с большой диагональю советую все же раскошелиться. Такой проект не грех пройти и второй раз, а уж с обновленной картинкой – тем более.

Грибное царство

Несмотря на киношную подачу сюжета называть игру интерактивным кинцом язык не поворачивается – участвовать в перестрелках и отбиваться от зомбированных грибо-мутантов приходится часто. Монстры в The Last of Us – это три кита, на которых держится практически вся экшен-составляющая проекта. И здесь действительно только три различных вида зомбей. Поначалу этого может показаться мало, но геймдизайнеры не зря свой хлеб кушают и закусывают запеченными лобстерами в сливочном соусе с топинамбуром – каждая встреча с уродцами по-своему уникальна.



— В каждой битве есть свои проигравшие.
— А как же их семьи?
— У всех есть семьи. Об этом лучше не думать.



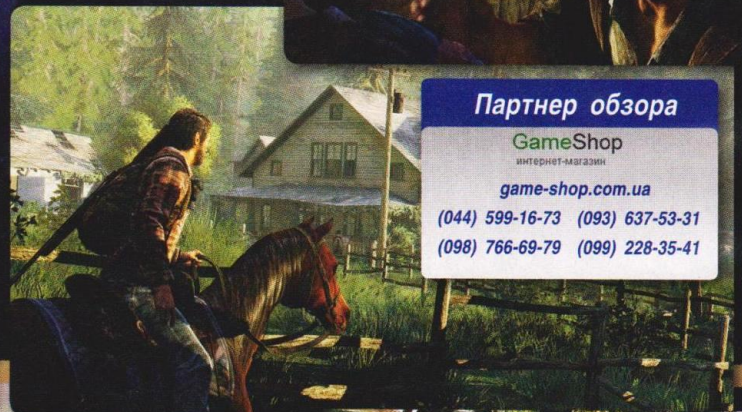
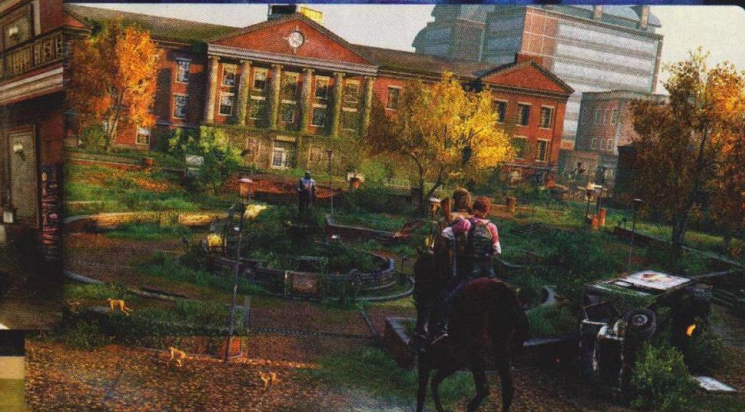
Партнер обзора

GameShop
интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73 (093) 637-53-31

(098) 766-69-79 (099) 228-35-41



Необходимо постоянно мозговать над тактикой: устранить мутантов по одному с помощью ножа, подпалить к хренам собачьим коктейлем Молотова или попытаться снять выродков из лука. Вариантов и их комбинаций на самом деле великое множество. Но самые опасные монстры в игре — не зомби, а люди. Хитрые подонки, движимые лишь инстинктом самосохранения и жадой наживы, и глазом не моргнут, прежде чем пристрелят нашего приятеля и маленькую девочку. Человечки действуют более аккуратно и в случае чего могут позвать подмогу. Вступать в открытую конфронтацию с ними крайне не рекомендуется.

Групповое выживание

Растянуть удовольствие от игры вполне способен и местный мультиплеер. Здесь работают правила одиночной кампании: действуя скры-

но и стараясь не высовываться. Патронов мало, а потому проще где-то тихонько засесть и меткими попаданиями отправлять на тот свет самых нетерпеливых соперников. Не стоит забывать прочесывать территорию на предмет ресурсов и материалов, из которых можно смастерить что-то вкусное или полезное. Порой всего один удачный бросок коктейля Молотова сможет переломить ход сражения в пользу твоей команды.

Из небольших приятностей также хотелось бы отметить поддержку всех фиш контроллера DualShock 4. С помощью тачпада, к примеру, можно выбирать предметы в инвентаре. Не забыли разработчики задействовать световую полосу и даже динамик. Но больше всего мою грешную душеньку порадовало прицеливание — благодаря новым аналоговым стикам выписывать хедшоты неудобным стало гораздо проще, чем это было на PS3.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Лучшая игра прошлого года решила заглянуть на PlayStation 4, по дороге посетив салон красоты. Что тут еще добавить? Однозначный маст-хэв для тех, кто так и не поиграл в нее на PS3. А вот товарищи, которые прошли оригинал, ничего нового, помимо подтянутого графона, здесь не увидят. Разве что фото-режим, который действительно может увлечь всерьез и надолго. Тратить свои кровные второй раз можно лишь в том случае, если ты просто без ума от шикарной картинке в играх, а стену в твоей гостиной украшает здоровенный экран.



Risen 3 TITAN LORDS

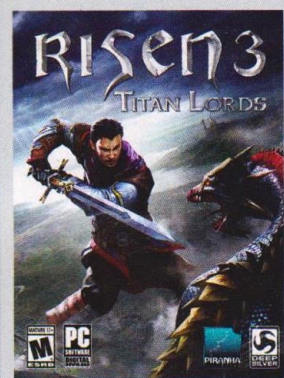
Жанр:
RPG

Разработчик:
Piranha Bytes

Издатель:
Deep Silver

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Radeon HD 3850/
GeForce 9600 GT
8 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | X360

ГЕРОИ РОМА И МАГИИ

Консерватизму немцев из Piranha Bytes позавидуют многие. Ребята не гонятся за нововведениями и модными тенденциями, им совсем не интересно, чем занимаются другие студии. Парни заперлись в небольшой комнатке со старыми коврами на стенах и денно-нощно пилят, стругают и полируют свои проекты. После утраты прав на бренд «Gothic», игрушкodelы крепко вцепились в свою новую серию Risen – идеиную наследницу «Готики». Вцепились и не отпускают, периодически радуя фанатов и ценителей ролевухек «старой школы».



Битва титанов

Вопрос, интересующий многих поклонников серии, – продолжили ли «Пираньи» эксплуатировать пиратскую тематику или же решили вернуться к корням? И то, и другое. Risen 3: Titan Lords встречает нас сценой abordaжа, но очень скоро мы повстречаемся и с местными шаманами вуду, и к магам заглянем, и охотников на демонов навестим. К слову, квестовая ветка за последних выполнена в лучших традициях первых частей «Готики». Получился такой себе коктейль, который вполне способен угодить «и нашим, и вашим». Та же история и со здешними локациями: тропические леса, мрачные шахты, мертвые земли, старинные храмы, лава... Такой винегрет намешан, что пожаловаться

на однообразие не получится даже при сильном желании.

Без души за грошом

Какую же сюжетную заправку «зубастые рыбки» приготовили нам на этот раз? Наша старая знакомая, пиратка Петти, трясет перед лицом главного героя (естественно, безымянного) своей... картой сокровищ. Хватит валяться, мол, пошли сундуки откапывать да золотишком трусы-карманы набивать. Ну вот как ей откажешь? Вот только вместо заветного сундучка парочка натывается на невиданную ранее хрень – некий портал. И тут пора бы разворачиваться да ногами работать, но любопытство отправило инстинкт самосохранения в нокаут. «Кто-кто в темном портале



Без души и имени



живет?» «Я», — ответило страшное чудище и схватило своей костяной лапцей нашего героя. И давай всю душу из него высасывать. В общем, поиск клада резко переквалифицировался в похороны. На этой трагичной ноте наше приключение, конечно же, не подходит к концу. С того света нас вытаскивает еще один старый знакомый — шаман вуду Бонс. Ну, как вытаскивает... наполовину. Тело у нас есть, а вот душа помахала ручкой. Что поделаешь, будем искать способ ее вернуть, а заодно и мир от демонов спасем. Все равно по пути.

Поднять якоря

«А катись ты, куда хочешь», — любезно указывает нам путь игра после небольшого пролога. В твое распоряжение поступает небольшое судно, на котором можно отправиться на любой из представленных в игре островов. Кто там нелюбимейшим заказывал? Вот ваш заказ, приятного аппетита. Но если ты уже представляешь, как бороздишь бескрайние просторы морей и океанов под веселые песни подвыпивших матросов, то закатай губу обратно и начинай расстраиваться. Тут тебе не Assassin's Creed IV: Black Flag. Порулить корабчиком дадут лишь три раза за всю игру — при сражении с морскими чудовищами. С этими гигантскими уродцами дают повоевать, как только ты обзаведешься кораблем помощнее, чем то корыто без пушек, которое было доступно в самом начале.

Выбери меня, выбери меня...

Так куда же отправиться сначала? Логично поплыть на тот остров, где находится гильдия, к которой ты бы хотел примкнуть. Всегда мечтал стать мастером вуду — тебе к вудуистам на остров Кила, хочешь поливать врагов дождем из льда и пламени — направляйся на Таранис к местным магам, желаешь записаться в охотники на демо-

нов — тебя уже ждут на Каладоре. Фанатам второй части, думаю, будет приятно обнаружить на карте игрового мира знакомые Такаригуа и Антигуа. Все верно, некоторые места из Dark Waters можно посетить и в третьей части.

Возвращение гильдий несказанно порадовало маленького фаната оригинальной Gothic внутри меня. Советую хорошенько подумать прежде, чем вступить в одну из них — перескочить к другим после уже не получится. Примкнув к одной из гильдий, ты получаешь звание, уникальную броньку и особые навыки. К примеру, пополнив ряды магов, ты получаешь специальную перчатку, с помощью которой можно бесконечно раскидываться фаерболлами, молниями и прочими сосульками. Вступление во фракцию также отражается и на внешнем виде нашего подопечного. Всех охотников на демонов бреют налысо, например, а вудуистам размалевывают морду лица боевым раскрасом. Очень забавно получилось.

Рутине — бой!

В целом Risen 3 выглядит как масштабное дополнение ко второй части. Или же, как правильный Risen 2, если хочешь. Все здесь довольно узнаваемо, но без пачки нововведений, конечно же, не обошлось. Взять, к примеру, боевую систему. Дабы хоть как-то разнообразить обмен «любезностями» между героем и оппонентами, разработчики добавили мощные атаки. Если нажать кнопку удара, то наш протез начнет натужно замахиваться мечом/шпагой/корягой (по нужному постучать ногтем), после чего проведет усиленную атаку.

Тупо закликать уродцев не получится — стучать по кнопке стоит в особом темпе, да и про уклонения и блок забывать не рекомендую. Допилить боевку то допилили, а вот посидеть над искусственными мозгами противников у «Пираний» времени, видимо, не хватило. Ведут себя болванчики,

В третьей части мы снова будем играть за Безымянного, но уже не того Безымянного, который был в первых двух частях. Это совершенно другой Безымянный. Уж прости за каламбур. Наш новый герой является сыном знаменитого пирата по прозвищу Стальная Борода и, соответственно, братом пиратки Петти. Интересно, что в Risen 3 в качестве NPC можно повстречать Безымянного из предыдущих частей — его можно отыскать на острове Каладор. Одноглазый распивает спиртное у костра и совсем не против ответить на несколько наших вопросов.





За буйки не заплывать

Свершилось! Безымянного научили-таки плавать! Как же было раньше странно играть за пирата, который отказывался залезать в воду дальше, чем по щиколотки. В Risen 2: Dark Waters героя, решившего искупаться, бесцеремонно телепортировали на сушу. В первой части разработчики поступили более изящно: когда Безымянный доходил до глубины, его проглатывало морское чудовище и заботливо выплевывало на берег. Теперь же можно свободно заплывать на приличное расстояние, пусть время от времени и натываясь на «границы».



как... болванчики. Слишком предсказуемо и используют в основном одну и ту же тактику. В итоге, к середине игры стычки с врагами превращаются в настоящую рутину и даже начинают раздражать. «Да блин, опять...» — вырывается после очередной встречи с группкой враждебно настроенных лиц или морд.

Пират на побегушках

Теперь о главном — о квестах. Их тут много. Я бы даже сказал — дохренища. Бывало, побегаешь по острову, поболтаешь с местными жителями, а потом заглянешь в дневник и... твою же небритую чебурашку, это что еще за трехэтажный список? Куча квестов, под ними кучка подквестов, а под ними тележка под-подквестов. Как сказал один известный прокурор Крыма: «Это просто хаос!» И ты начинаешь все это дело разгребать. Вроде бы и хорошо все это, но количество не лучшим образом отразилось на качестве. В основном нам дают поручения в духе «пойди-принеси», «сгоняй-передай» или «принеси сердце пантеры, почки носорога и селезенку макаки». Действительно интересные и уникальные квесты попадаются не часто.

Йо-хо-хо и +20 к славе

Рольевые элементы «Зубастики» трогать побоялись. Система прокачки перса в целом осталась прежней: получаем славу за убийства/выполнение заданий, повышаем атрибуты и изучаем навыки у учителей, предварительно подкинув им золотишка в карман. Поначалу наш герой — тот еще неумеха: не может ни шкурку снять с повержен-





ного зверя, ни тихо передвигаться. Обучаться придется буквально всему. Алхимия, крафтинг, создание свитков и рун — завезли все, ничего не забыли. В свободное время также можно развлечь себя незамысловатыми мини-играми. Старое, доброе соревнование «кто кого перепьет», армрестлинг, аналог игры в дартс — нужно же как-то развлекаться, когда мир катится к чертям, а на пороге адские твари.

Ты так прекрасна. После пары рюмок...

Ни «Готика», ни Risen никогда особо не выделялись технологичной картинкой. Сделать open-world проект с шикарным графоном, имея в штате лишь два десятка сотрудников, не так-то просто. Вот и приходится немцам выкручиваться, как могут. Ультрасовременной графику в Titan Lords никак не назовешь, но тем не менее, красивые пейзажи здесь попадаются часто. Все дело во внимании к дета-

лям. Стоит только зайти в тропический лес, как глаза начинают разбегаться во все стороны: пальмы, водопады, полуразрушенные статуи, экзотические растения, можно даже разглядеть стаи птиц и летающих вокруг бабочек. А вот анимация все так же оставляет желать лучшего — на разговор между неписями и Безымянным без слез не взглянешь.

Но это все детали. Гораздо важнее общие впечатления. В Risen 3 чувствуется дух тех самых первых частей Gothic, который был практически полностью утерян в Dark Waters. Большой, открытый для исследования мир (пусть и распиленный на острова), нелинейность, колоритные NPC и забавные диалоги. Что еще нужно истинным фанатам «Готики»? Разве что ИИ противников подтянуть и в квесты добавить пару капель оригинальности. «Пираньям» будет над чем поработать в сиквеле.



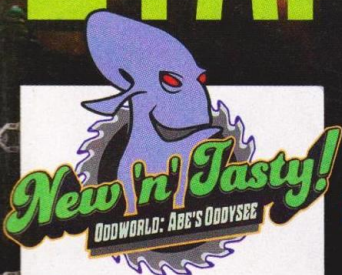
Prince

Вердикт

Piranha Bytes понемногу возвращается к истокам: три доступных фракции, магия кристаллов, локации, пропитанные духом фэнтезийного средневековья. Почти все как в старые добрые времена, только с пиратами, попугаями и пальмами. Немцы взяли да совместили первый Risen со вторым, добавили немножко «Готики» и хорошенько это все взболтали. Пить можно, но похмелья не избежать — ближе к середине игры однотипные сражения начинают жутко надоедать. Тем не менее, общая атмосфера и дух «старой школы» засасывают. Олдфаги точно оценят.



СТАРАЯ НОВАЯ ВКУСНЯШКА



PS4

Жанр:
Аркада

Разработчик:
Just Add Water Developments

Издатель:
Oddworld Inhabitants



Короли ремейков

Как говорят сами разработчики, если ремейк хорошо продается, то они займутся переделкой и второй части, которая, на минуточку, в три раза больше. А если и она принесет неплохую прибыль, то игроделы уже всерьез задумаются над полноценным продолжением. Будем надеяться, что девелоперы соберут хорошую кассу и не сольют все деньги на выпивку и бордели.

В конце 90-х дети развлекались как могли, ведь приставки и компьютеры были далеко не у всех, а о новомодных планшетах и смартфонах можно было узнать разве что из научно-фантастических фильмов. При этом в каждом дворе можно было услышать радостный крик, когда какой-нибудь Петя выигрывал у Васи десяток наклеек от жвачек или дюжину «кепсов». Лично мое детство проходило именно так, но при этом мы с друзьями еще и нередко собирались у меня дома вокруг первой PlayStation. И вот, после затяжной игровой сессии в Oddworld: Abe's Oddysee мы радостные выбегали во двор и начинали обзывать всех прохожих мудаками... ой, прости, мудоконами.

Вкус из детства

С выходом ремейка под названием Oddworld: New 'n' Tasty более молодое поколение наконец-то поймет, что «мудоко́н» — это вовсе не ругательство, а название инопланетной расы, к которой принадлежит отважный Эйб. Здесь следует отметить, что речь идет не о президенте США по фамилии Линкольн — насколько мне известно, никто в космос его не отправлял, представителем инопланетной расы вроде бы не считал и уж точно не называл мудоконом. Эйб — честный работник мясокомбината, оказавшийся не в том месте и не в то время, но именно это спасло ему жизнь.

Фабрикой по производству межгалактической еды владеет компания «Ферма восторга», основная задача которой постоянно подыскивать новые виды животных для своих деликатесов. В один прекрасный день, когда Эйб занимался уборкой, ему случайно удалось подслушать, что прежнее «сырье» начинает потихоньку вымирать и компании ничего больше не остается, как крутить колбасу из самих мудоконов. Обалдев от такой шокирующей инфы, наш зеленый приятель решает пуститься в бега, заодно пытаясь спасти как можно больше своих сородичей.

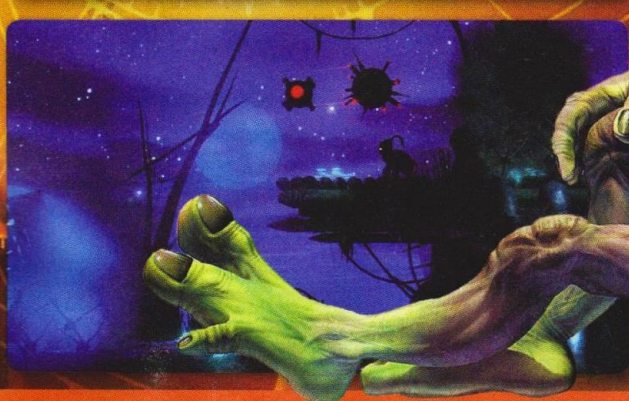
Мясная лавка дядюшки Эйба

Но не буду долго рассусоливать и разжевывать — сразу к небольшим нововведениям. Если в оригинальной игре нужно было спасти от участи стать фаршем 99 мудоконов, то в New 'n' Tasty эту планку подняли до

299, тем самым прибавив нам еще больше головной боли. Сородичи Эйба раскиданы по локациям и зачастую тщательно припрятаны в укромных местах. Меня всегда удивляло, как некоторые геймеры в 97-м умудрялись находить все эти потайные комнаты, которые не то что невооруженным глазом заметить сложно, а даже с применением сверхмощного космического телескопа «Хаббл» фиг заметишь. Когда находишь хотя бы одного соотечественника, его можно взять под свое командование, просто поздоровавшись с ним. Всего одно «привет», и они уже согласны пойти за тобой хоть на край света. Блин, такой штуки очень не хватает в реальной жизни... Но проблема в том, что интеллектом друзей Эйба наградить забыли, а потому ведут они себя как настоящие мудаки — тупо повторяют все движения за тобой. Прям инопланетный флешмоб какой-то.

Пьяному мудокону и ноги мешают

Радует то, что Oddworld: New 'n' Tasty полностью придерживается игрового процесса оригинала: точно такое же управление, аналогичная анимация, даже походка главного заморыша не изменилась. Небольшой геморойчик возникает разве что во время бега: если раньше для спринта нужно было просто зажать стик на геймпаде, то теперь приходится чуточку сильнее направлять его в бок. Такое решение частенько будет приводить тебя к созерцанию смерти Эйба и телепортации к предыдущему чекпоинту. К слову, в оригинале чекпоинты тоже присутствовали, но



Мясная опера

Из приятных нововведений отдельно стоит выделить песню «Born To Love You» молодой австралийской певицы Элоди Адамс, звучащую во время финальных титров. Между прочим, Элоди является ярой фанаткой оригинальной Oddworld: Abe's Oddysee. По крайней мере, она так говорит...



в New'n'Tasty они теперь не столь важны, так как появились быстрые сохранения и загрузки. Тыкнул тачпад – quick save. Зажал на пару секунд – quick load. Вот они, технологии 21 века!

В игре тучева куча различных ловушек, мин, противников и роботов, способных блокировать способности главного героя. Старина Эйб справляется с препятствиями по-разному: где-то просто перепрыгивает их, где-то нажимает рычаги, а порой подчиняет разум стражников. Но данная способность не делает главного героя всесильным – для захвата чужого разума еще предстоит прочитать своеобразную молитву, а на это требуется кое-какое время. Как и раньше, Эйб не может применять физическую силу к своим врагам, только устраивать им подлянки.

Выглядит аппетитно

Основную долю ботекса вкачали, естественно, в графику. Отныне все локации выполнены в честном 3D и стали по-настоящему целостными, ведь в 90-х, если помнишь, игра подгружала новый экран, стоило

лишь ступить за пределы предыдущего. Теперь такого неподобства нет. Неугомонная камера постоянно меняет ракурсы, позволяя получше рассмотреть главного героя и обновленные, хоть и легко узнаваемые, декорации. В общем, операция по омоложению прошла успешно. Игроделы даже видеоролики не забыли переделать с поправкой на 2014 год. Ай, молодцы!

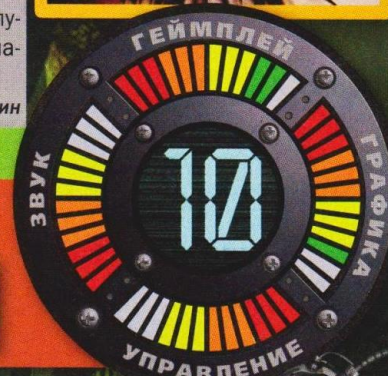
Пора по парам

Не обошлось и без небольшой отсебятинки в виде кооперативного режима на двоих, правда выглядит он слегка иначе, нежели его привыкли видеть современные геймеры. Это больше похоже на старую добрую историю в духе: «Отдай мне геймпад! Дай я попробую пройти это место!» Когда один игрок погибает, в игру включается второй. Такой вот обмен геймпадом и швыряние его в стену от злости продолжается до самого конца игры. В любом случае, проходить Oddworld: New'n'Tasty вдвоем намного веселее, чем в гордом одиночестве.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

New'n'Tasty – хороший повод окунуться в ностальгию или наконец-то познакомиться с классикой. Своим необычным визуальным стилем и механикой игрушка заметно выделяется на фоне современных платформеров. Старую конфетку завернули в новый красивый фантик. Мы попробовали и нам понравилось. Даже фантик облизали.





Жанр:

Тактическая ролевая игра

Разработчик:

Katauri Interactive

Издатель:

1C-СофтКлуб

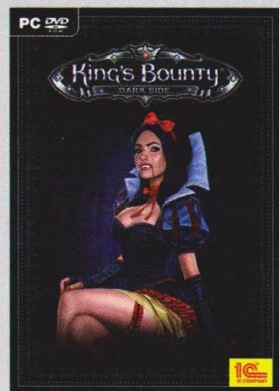
Системные требования:

Процессор: 2,6 ГГц

ОЗУ: 1 ГБ

Видеокарта: GeForce 6600

8 ГБ свободного места



ЗЛЮКИ ДОБРЫ

Психологи давно уже доказали, что положительные герои людям не так интересны, как отрицательные. Ангелочки имеют свойство приедаться, в то время как плохиши намертво вгрызаются в память. Дело в том, что у каждого человека есть недостатки. У кого нет своих тараканов в голове? Лично у меня их так много, что лишние повылазили и поселились на кухне. Положительные герои зачастую слишком идеальны. Порой так и хочется их придушить... В то время как лапочки-подлецы провоцируют экшн, способный увлечь читателя/зрителя/игрока и продвинуть повествование. Именно этот принцип был положен в сбился-со-счета-какую часть King's Bounty от Katauri. Мы уже планировали хоронить серию, как тут разрабы дали нам возможность примерить на себя шкуру отъявленного негодяя. Вот хитрые чертяки.

Да будет тень

Dark Side встречает нас не очень приветливо – берет за ноги и переворачивает верх тормашками. Здесь все наоборот. Бедные демоны и вампиры еле-еле сдерживают натиск ненасытных светлых рыцарей и паладинов. Несчастную нечисть вырезают пачками, жгут их дома, крадут маленьких, ни в чем не повинных демонов. Настоящие изуверы в светлых доспехах! Если без шуток, то подход разработчиков к представлению «злых сил» получился весьма забавным и оригинальным. Игра дает взглянуть нам на происходящее с другой стороны. С темной стороны. Но кто сказал, что темный – значит плохой?

Проклятая троица

Команда плохишей представлена тремя героями: орком-воином, принцем вампиров и сексапильной демонесской, которую похотливые разработчики



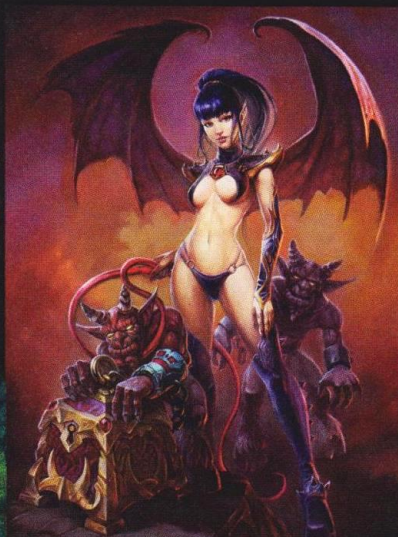
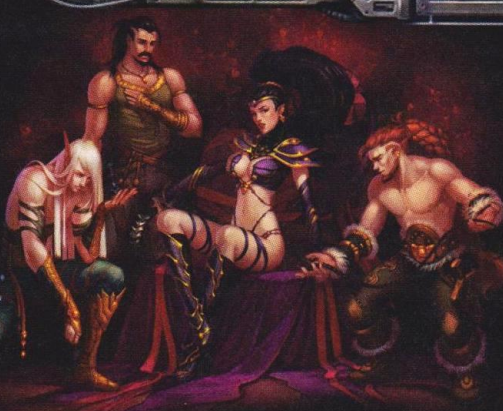
заставили путешествовать по лесам, полям и заснеженным горам практически в одних стрингах. Зачем такое делать? Девушки-геймеры негодуют, парни – отвлекаются. Вот даже я в статье, вместо того чтобы описать какой-то важный момент, вынужден писать о стрингах. Непорядок.

Но вернемся к нашей троице. Главной целью злобной компаши является сплочение сил тьмы против бессовестных приспешников света. То есть, по сути, мы должны разрушить то, что так усердно создавали на протяжении последних игр серии. Вот, собственно, на этом и заканчиваются все значительные нововведения новой части. Дальше начинается знакомая история под названием «где-то я это уже видел...»

Демон в помощь

Рассказывать об игровом процессе тем, кто играл хотя бы в одну часть или видел ее хотя бы одним глазком через еле заметную щель в дверном проеме, бессмысленно. Здесь все так же. В свободное от мордобоя время мы исследуем окрестности, болтаем с NPC, пополняем свои войска и изредка расчехляем лопаты в поисках клада. Как только ты натыкаешься на вражеский отряд (на карте представлен одним человечком/монстриком), тут же начинается бой. Да-да, фразой «Извините, я вас





Черт из табакерки

В Dark Side шкатулку с духами и няшно-го дракончика заменило некое существо по имени Черныш. Зверек умеет принимать облик одного из главных героев и всячески помогает на поле боя. Например, превратившись в орка, может огреть указанного вражеского юнита топором по голове или, став вампиром, спустить на негодных стаю летучих мышей. Вне боя Черныш неплохо справляется с обязанностью переносного телепорта, вот только за услугу перемещения не гнушается брать деньги. Есть предположение, что у зверька еврейские корни.

Tsetse

не заметил» тут не отделаешься. Баталии протекают в старом добром пошаговом режиме: карта разделена на шестиугольники (гексы), а все юниты чрезвычайно вежливы и ходят только в порядке очереди, терпеливо дожидаясь своего хода. Заботы все те же: кого брать к себе в отряд, и в каком порядке атаковать определенных противников.

Сгинь, чистая сила!

В целом геймплей по-прежнему интересный, но беда в том, что он точно такой же, каким был раньше. Зомби, вампиры, призраки – все это мы уже повидали, с одной лишь разницей – отныне мы воюем на стороне нечисти. Katauri продолжают клепать часть за частью для тех, кто до сих пор не наигрался в серию. Игроделы даже над туториалом не стали заморачиваться, считая, что неопиты и так пройдут мимо. Я не говорю, что игра должна была кардинально измениться, но хотя бы косметические изменения можно было внести! Или же добавить наконец-то PvP, которое было реализовано в мобильно-социальной King's Bounty: Legions. Но нет же, создатели упорно продолжают эксплуатировать одну и ту же формулу.

Ужасной вам ночи, кошмарного сна

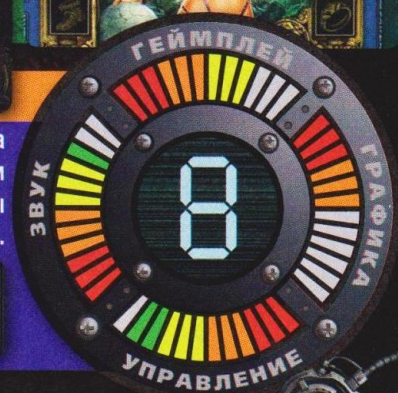
Бывало такое, когда ты встречал старого знакомого, и между вами возникала небольшая неловкость, так как говорить с ним было особо не о чем? Да и у тебя за последнее время ничего тако-

го не происходило, чем можно было бы поделиться. Весь диалог скатывался к банальному «Привет. Как дела? У меня тоже все так же. Пока». Так и с Dark Side. Привет, как геймплей? Да все так же. А графика? Все так же. Ну а музыка? О, кстати, появилась парочка новых треков. А остальные – те же. Ну ладно, пока. Тем не менее, именно проверенный годами геймплей и вытягивает игру. Как, собственно, и фирменный юмор. У сценаристов Katauri появилась отличная возможность шутить над плохими и подлыми «светлыми», и они ей воспользовались по полной программе.



Вердикт

Dark Side на самом деле довольно веселая и затягивающая игра. Но беда в том, что ее, фактически, выпустили четыре раза подряд, меняя при этом лишь декорации. Юниты, абилки героев, музыку и прочие составляющие мы уже видели и слышали в The Legend, Armored Princess и Warriors Of The North. Если ты уже вдоволь наигрался в предыдущие части, то в новой тебе ловить нечего. Если же душа требует еще добавки, то Dark Side – неплохой способ утолить голод.



АТМОСФЕРНЫЕ ОСТАТКИ



Жанр:
MMO Shooter

Разработчик:
Red 5 Studios

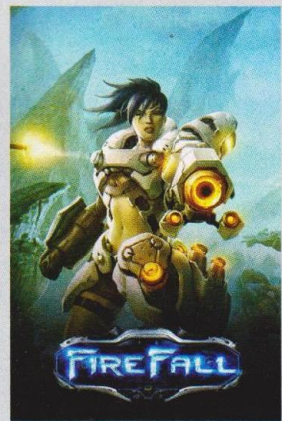
Издатель:
Red 5 Studios

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ

Видео: Nvidia 8600/ATI 4000 series

20 ГБ свободного места на диске



Три года. Это большой срок даже для человека, а уж для игры – это целая «жизнь». Только очень упрямые разработчики будут тянуть долгострой столько времени. Трудно не сдаться, не отступить. Особенно если деньги на исходе, а игроки то и дело забрасывают бету протухшими анчоусами. Но Firefall не сдавался. Полз к финишу через преграды и неудачи, стирая локти и колени. И пусть половина команды основателей проекта были отсеяны по пути, это в итоге случилось. Firefall дополз к полноценному релизу!

Кажется, дождь начинается

На некогда мирную планету собирался упасть астероид. Видимо, собирался он очень долго, так как его все же успели уничтожить, но куча мелких осколков бомбила бедную планету несколько недель к ряду. Этот темный период был окрещен в истории как Firefall, то есть «Огненный дождь». И от такого «дождика» зонт, естественно, не спасал. Но беда не приходит одна. Оказалась, что в осколках астероида был найден неведомый минерал, ставший новым источником энергии. Именно с его помощью были созданы первые бластеры и джетпаки.

Но этого людишкам показалось мало, и они давай из этого материала космический корабль строить. И построили. Но при старте он неплохо так шандарахнул. Разлетевшиеся по атмосфере кристаллы минерала образовали черную дыру, окутавшую большую часть планеты, и все живые организмы, которые были накрыты неведомой аномалией, подверглись мутациям и жутким изменениям. Но и это еще не все! Вскоре из аномалии, ставшей аналогом некоего портала, полезли злобные инопланетяне. Ну и намудрили. Разработчикам было мало один раз уничтожить несчастную планету. Тут тебе и астероид, и аномалия, и пришельцы, и мутанты, и неведомые вирусы. Видимо, сценарист не смог определиться и решил, что лучше взять сразу все. Он, наверное, и в детском саду забирал себе все игрушки.

Встречают по одежке, провожают по нутру

Итак, что же такое Firefall, с чем его едят и чем запивают? Это командный шутер с элементами ро-

левой игры, созданный по лекалам MMO, и при этом еще и абсолютно бесплатный. Первое, что действительно способно удивить, – добротный редактор персонажей. Стоит признать, что даже в некоторых ролевых кастомизация героя не столь разнообразна. Можно цвет брони настроить, прическу выбрать, дизайн доспеха подправить, чик-чик и пол своему герою сменить. В общем, нужный минимум соблюден.

На выбор игрока предоставляют целых пять классов. Штурмовик – среднебронированный и средневооруженный боец, воюющий предпочтительно на средних дистанциях. Хороший выбор для новичков, которые только попали в игру. Биотек – местный аналог лекаря, поднимающий на ноги раненых с помощью наномашин. Рекон – снайпер, и этим все сказано. Инженер – специалист по починке механизмов, установке ловушек и турелей. И, наконец, последний в списке, но не по значению – Дреднот. Самый медленный класс, зато бронирован, словно танк, и вооружен жутко убийными хреновинами.

Не в бровь, а между глаз!

Но чем дольше играешь в Firefall, тем быстрее наполняется твоя копилка разочарований. Первой монеткой в данной копилке становится графика. И дело даже не в том, что она не особо хороша. Едва увидев мультяшную картинку, понимаешь, что игра не будет радовать полигонами и шейдерами. Но при столь небогатом визуале, она все равно умудряется тормозить! Разработчики очень долго списывали это на проблемы бета-версии и обещали исправить, но вот проект уже зарелизился, а косяки никуда не исчезли.



Да и, честно говоря, вся эта мультяшная стилистика здесь вообще не к месту. Это же, мать ее так, история о выживании и спасении остатков человечества, осаждаемых мутантами и инопланетянами. Тут больше подошла бы стилистика военного милитари-шутера, но никак не красочный мульт. Даже в трейлерах игра подается как мрачный шутер про войну за выживание, с пафосными речами, серьезными швами и почти нулевой яркостью. Но как только ты включаешь Firefall, создается впечатление, что ты переключился на канал Nickelodeon. Что за...?

Интерфейс-контроль

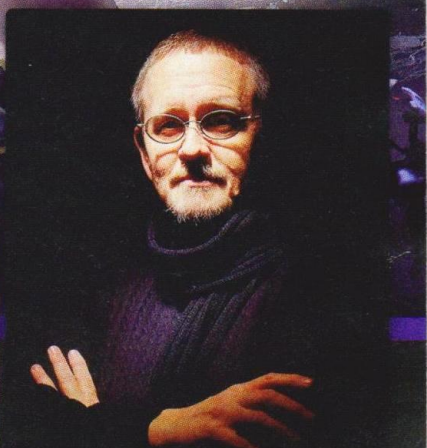
Интерфейс – тоже не подарок. Нужных иконок тут попросту нет! Первые пару часов игры я вообще не знал, что здесь есть меню. Думал, может надо прокачиваться и обмениваться предметами в специальных зонах на базе, но, как оказалось, нет. Просто открываются менюшки горячими клавишами, только вот попробуй пойми, какими именно. Еще через пару часов ты начинаешь от скуки вертеть скролл мышки, и обнаруживаешь, что именно так можно переключаться между меню. Во-первых, это жутко неудобно и долго, а во-вторых – зачем это нужно? Нафига убирать то, к чему все привыкли?? В чем цель отрезать игроку связь с игрой??? Для вживания в роль???? Сомневаюсь. Есть, впрочем, в игре и терминалы. Именно с их помощью происходит покупка оружия, восстано-

вление хитов и пополнение боезапаса. Прокачка в Firefall осуществляется благодаря специальным чипам и имплантатам. Это, видимо, попытка уйти от фэнтезийных аналогов доспехов и зачарованных секир. Выбиваешь с врагов чипы и ими же совершенствуешь тушку своего протеже.

Полгода плохая погода

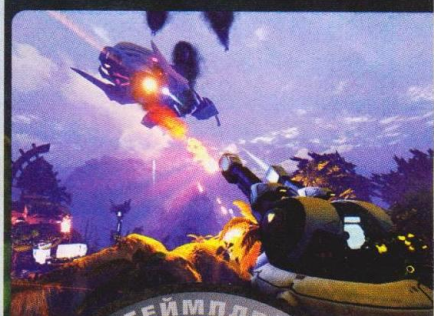
На PvE в Firefall можно смело ставить большой чугунный крест. Кооперативное уничтожение монстров банально не вставляет. А вот противостояние игроков – это как раз то, что способно надолго засосать большую часть геймеров. Многоуровневые арены, возможность стрелять по врагам, летая на джетпаке, кооператив с командой или режим выживания, когда каждый сам за себя. В общем, вкусоностей хватает. Из менее крупных радостей – местные «фаталити». Подстреленного врага можно смачным пинком разнести на куски – выглядит довольно круто. Играя в PvP-режиме, напрочь забываешь о полном унынии противостоянии компьютерным уродцам и глупых скучных квестах в стиле «иди на север, убей 20 гусениц и собери 40 шуб».

Виктор [Гримур] Лазарев



Нет, сынок, это – фантастика!

За сценарий Firefall отвечает не кто иной, как Орсон Скотт Кард – известный американский писатель-фантаст, из-под пера которого вышли популярные романы «Игра Эндера» и «Голос тех, кого нет». Для Орсона это уже далеко не первый опыт работы в сфере компьютерных развлечений. В начале 90-х он принимал участие в написании диалогов для таких игр, как The Secret of Monkey Island, Loom и The Dig.



Вердикт

Полноценный релиз оказался не таким уж и полноценным. По факту, перед нами все еще бета-версия – игрушкаделам из Red 5 Studios предстоит еще работать и работать, чтобы довести свой проект до ума. Большинство миссий в Firefall откровенно скучны и однообразны, а количество динамических событий оставляет желать лучшего. Игре катастрофически не хватает контента! Если бы не PvP-развлекательно, то ее свободно можно было бы обходить стороной. А так – можно и попробовать. Бесплатно же.



Road Not Taken

Жанр:
puzzle

Разработчик:
Spry Fox

Издатель:
Spry Fox

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: AMD 3600
2 ГБ свободного места



СКАТЕРТЬЮ ДОРОГА



Перед нами игра, которая рвет шаблоны. Просто вгрызается в них зубами и разрывает на части. Главным героем Road Not Taken является лесничий, задача которого – спасти детишек, затерявшихся в темном, холодном лесу. Ежегодно все новые и новые детки пропадают без вести, но спасти всех протагонист не может, да и никакой особой награды за героизм не предусмотрено. Такова его работа, что поделать? Это единственное занятие, которым он может заниматься в этом тоскливом лесу. Зато какие тут няшные ми-ми-мишки!

В лес да по детей

Подача истории выполнена в настолько прелестном стиле, что кажется, будто ты попал в очаровательную детскую сказку. На первый взгляд все здесь выглядит очаровательно и вообще ми-ми-ми, но под белой и пушистой маской миловидности скрывается грустная подоплека. Художественный стиль обманчив – эта игра не для детей. Нельзя сказать, что Road Not Taken предназначена только для бородатых дядек и теток, но и называть ее детской язык не поворачивается.

Каждый новый игровой год начинается в небольшом городке. Здесь нужно завоевать любовь местных жителей, выполняя их просьбы и прихоти. Взамен благодарные неписи поведают тебе что-то интересное. Полученная инфа потом пригодится в лесу – там, где начинается настоящий геймплей. Лес представляет собой случайно генерируемую территорию, разделенную на локации, которые в свою очередь разбиты на квадраты. В этих сегментах и обитает местная флора да фауна. Ну что же, пошли искать непослушных спиногрызлов.

Назад дороги нет

Чтобы путешествовать по лесу, для начала следует выполнить определенные условия на каждой локации. Самым простым примером служит задание «соединить три булжника». Тут без магии никак не обойтись. Благо у главного героя есть волшебный посох (выдается всем лесничим, ты не знаешь?), позволяющий подбирать предметы. Став на одну из клеток, можно собрать все, что находится вокруг нее. Подобранными вещичками мы можем бросаться или таскать их с собой, но при этом расходуется энергия, которая восполняется лишь

приемом пищи. Закончилась энергия – герой отбрасывает коньки.

Великий комбинатор

Какой же лесничий да без прямых работающих рук? Наш протез может умело комбинировать различные предметы, получая при этом нечто совершенно новое. Поначалу слабо представляешь, к чему может привести очередное совмещение. Всего имеется около 200 комбинаций, так что наэкспериментироваться можно вдоволь. Кинув один кусок дерева в другой, мы разведем костер, а соединив три улья, получим мед. Но при этом нужно помнить, что при попытке взять улей из него вылетает пчела и больно нас жалит. Чтобы этого не произошло, мы должны ее напугать, захватив магическим посохом.

Присесть на дорожку

Отдельно стоит отметить неплохое чувство юмора разработчиков, о которое спотыкаешься то тут, то там. Некоторые вредные детишки, к примеру, отказываются возвращаться вместе с нами обратно в город. Но если мы их слегка подержим над костром (очень действенный метод воспитания, кстати), то они резко поумнеют и сразу начнут следовать за нами по пятам. Сами по себе головоломки довольно трудные, и не всегда их решение логично – попробуй догадаться, что для костра нужны два бревна. А еще раздражает, когда попадаете игровой год, в котором умираешь еще до того, как спасешь хотя бы одного ребенка. Возникает резонный вопрос – возможно, стоило пожертвовать randomness и все-таки спланировать паззлы?

Tsetse

Вердикт

С первого взгляда кажется, что перед нами незатейливая игрушка с незамысловатой механикой, но через некоторое время в гости приходит понимание того, что игра не такая уж и простая. И хотя сказочный стиль и атмосфера не выветриваются до самого конца, воспринимаешь проект уже всерьез. Road Not Taken – это интересная и необычная дорога, по которой я с удовольствием прошелся несколько раз, чего желаю и тебе.



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!

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ
INVITE
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ПИЛОТОВ

**WORLD OF
WARPLANES**

Присоединяйся к армии пилотов
World of Warplanes!
Введи код с этой карточки на сайте wginvite.net
и зарегистрируй новый аккаунт.

NCU9F-4KSKM-3H3BN-9N8FN

5 ЛЕТ
ПРЕМИУМА

600 ЗОЛОТА

САМОЛЕТ
KAWASAKI
KI-5

Код действителен до 31.09.2014



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



SACRED 3

Жанр:

Экшн-аркада

Разработчик:

Keen Games

Издатель:

Deep Silver

Системные требования:

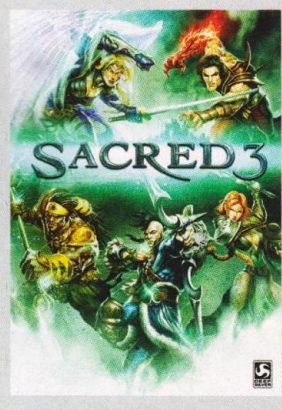
Процессор: Dual Core 3,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: Nvidia GeForce GT 610 /

ATI Radeon 4770

25 ГБ свободного места на диске



PC | PS3 | X360

О САКРОВЕННОМ

Знакома история, когда кто-то хочет тебе втюхать одно, выдавая его совсем за другое? Взять, к примеру, китайские подделки. Когда ты приходишь довольный домой, купив по дешевке пару кроссовок Adidas, и только потом, присмотревшись, с удивлением обнаруживаешь, что это какой-то Adadis. Какого хрена!? Признаюсь, я долго всматривался в надпись «Sacred 3» на коробке с игрой, но никакой подмены букв так и не заметил. И это странно. Я бы все понял, если бы этот проект носил название Sakret 3 и манил ценником в пять долларов, но нет же.

Третий блин комом

Для тех, кто в танке недавно выехал из пещеры, вкратце обрисую ситуацию. Sacred – это такая серия фэнтезийных ролевушек с открытым миром, гибкой прокачкой персонажа, кучей лута и прочего добра, вызывающего обильное слюноотделение у всех любителей «дьяблOIDных» игр. Так чем же вызвано мое негодование, излитое во вступлении статьи? Да тем, что ни хрена из вышеперечисленного в Sacred 3 нет! Из игры безжалостно вырезали open-world и практически все RPG-элементы. Выпотрошили, набили сухой соломой, словно чучело и выставили на потеху публики, чтобы та деньги платила за зрелище. Ай, некрасиво поступили дяди-издатели. Ай, нехорошо.

В семье не без уроды

Так что же общего у нашего сегодняшнего гостя с предыдущими частями? Чем издатель (на разработку бочку бессмысленно, так как они просто делали то, что им велено) аргументировал слово «Sacred» в названии? И моржу понятно, что бренд использовался для выкачки денег из наивных фанатов, но ведь нельзя так просто взять ковбойскую шляпу, положить ее на витрину и прикрепить ценник «Женские стринги – \$19,99».

Дабы хоть как-то оправдать название, игру поместили в ту же вселенную, что и предшественников, – Анкарию. С небольшой припиской мелким шрифтом «спустя 1000 лет». Что же произошло в фэнтезийном мире на этот раз? Да все та же старая песня о главном – нарисовался новый плохиш, который хочет отыскать какой-то древний и мощный артефакт, дабы захватить весь мир. И наша задача – ему помешать. Да-да, вот так все банальненько, а чего ты хотел от сюжета аркадной молотилки?

Никакой как все

Ладно-ладно, попытаюсь быть непредвзятым и объективным, вычеркнув из памяти все те бессонные ночи, проведенные за первыми частями игры. Пусть проект и не похож на Sacred, но может быть он просто хорош сам по себе? Ведь, чтобы провести приятно время с девушкой, не обязательно знать ее имя (девушки, не обижайтесь, я прекрасно помню все ваши имена и даже твое, Марина). И снова нет. Sacred 3 не работает даже как обычный слэшер с видом сверху. И сейчас разжую почему.

Для начала нам предлагают выбрать одного из четырех героев, причем об их кастомизации сразу можешь забыть. Далее, вместо открытого мира нас встречает карта с расположенными на ней уровнями и побочными заданиями. Нажимаешь кнопку, перемещаешься на локацию, зачищаешь ее от сотни другой монстриков, даешь по щам боссу и обратно на карту. Уровни при этом полностью линейны, а дополнительные миссии однообразны – все, что они могут предложить: убить всех на карте или продержаться несколько волн (читай – убить всех на карте).

Руби, коси, ничего не проси

Возможно, такую прямолинейность и однообразие компенсировали смачным рубиловом? Неа. Один удар, одна атака-прерывание и две абилки – вот и весь арсенал. Порадовало разве что добивание валяющихся недругов, но это скорее капля удовольствия в океане уныния. Косить вражину надоедает уже ко второй миссии, настолько безвкусно и однообразно все реализовано. Кстати, управление заточено больше под геймпад, чем под клавишу-мышь – это так, на всякий случай.

Что касается RPG-элементов и системы лута, то они здесь вырублены практически на корню. Из врагов сыпется лишь золотишко да сферы пополнения здоро-



THE LAST OF USTM REMASTERED

СИМВЛ!

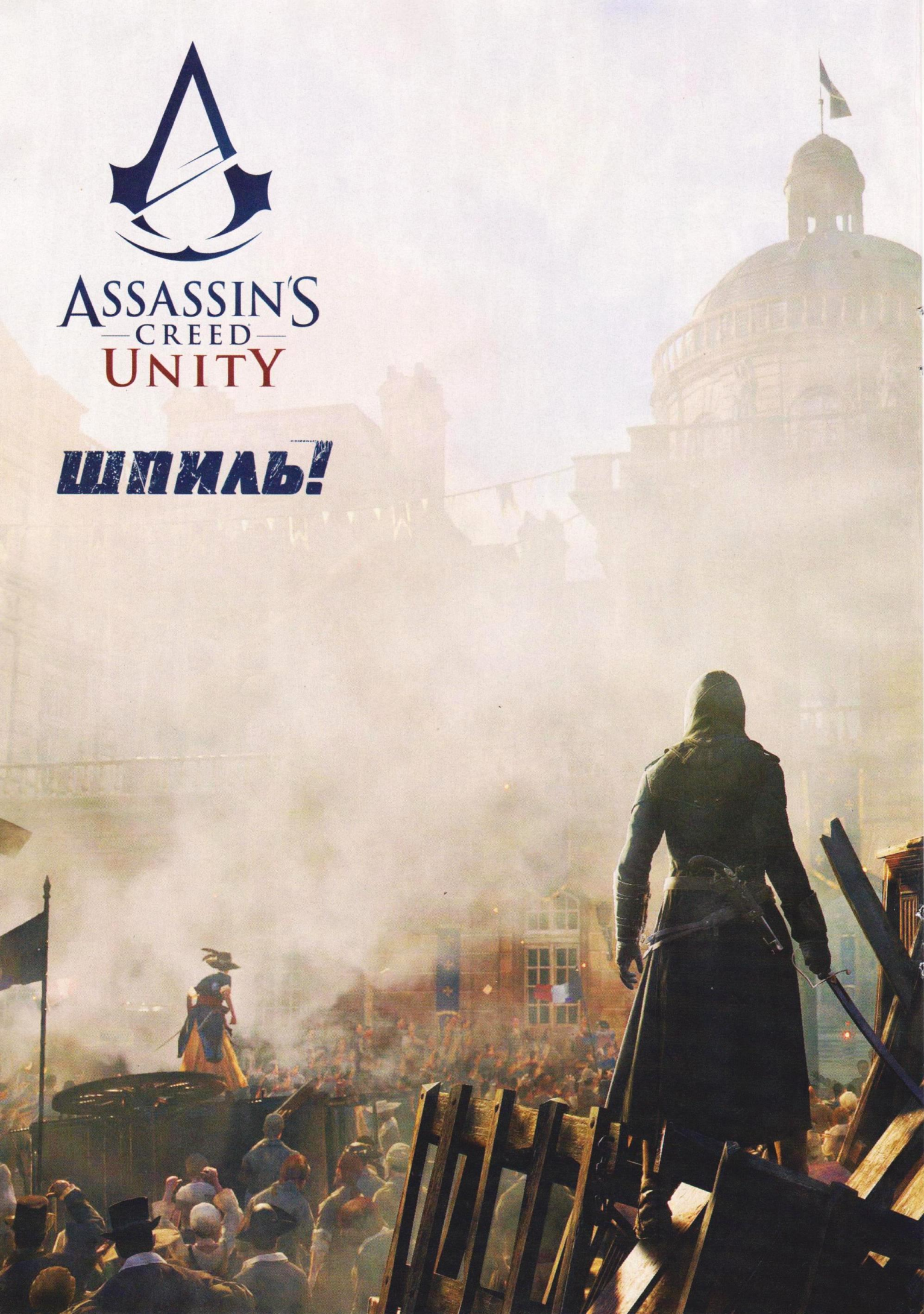




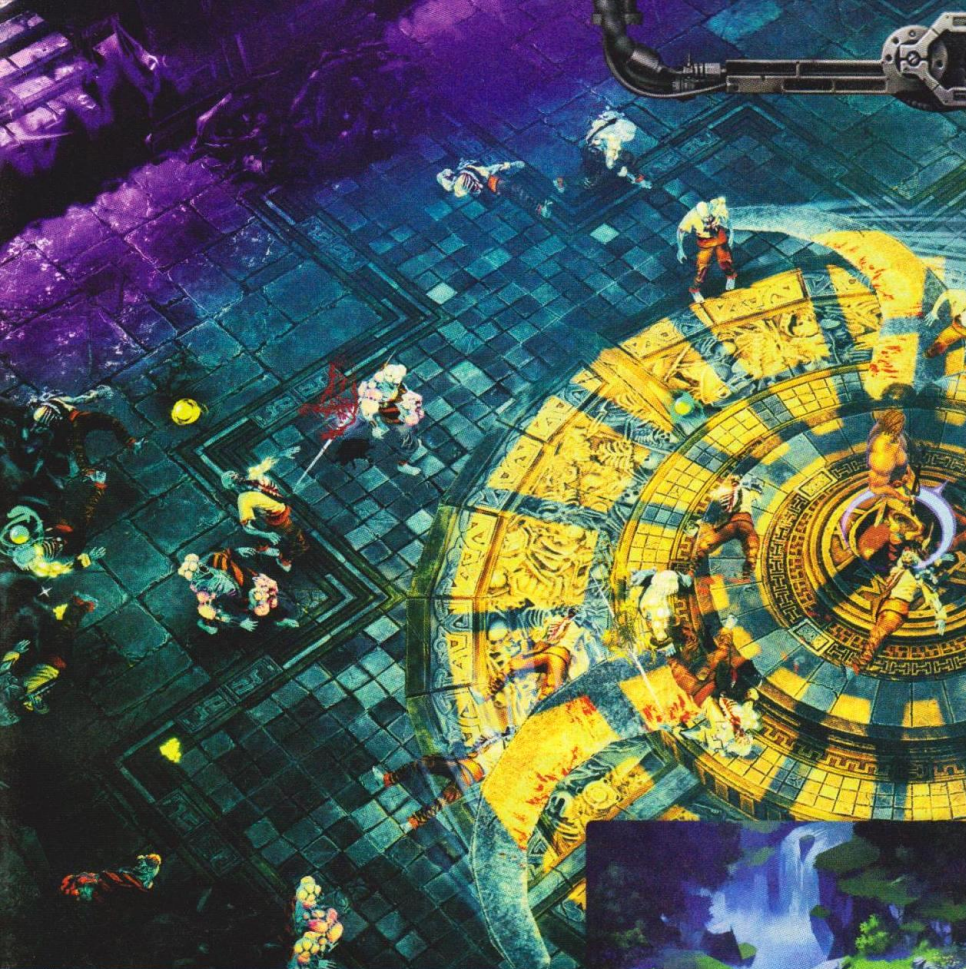


ASSASSIN'S
— CREED —
UNITY

ШПИЛЬ!







вья и еще чего-то там. Купить новые способности можно лишь после прохождения очередного уровня, а новое оружие выдается бесплатно за какое-нибудь конкретное действие, вроде убийства определенного босса. Все здесь сделано по принципу «меньше думай – больше коси».

Аншлаг, аншлаг!

Разработчики словно понимали, что делают несерьезный посредственный проект, и, видимо, именно поэтому решили нашпиговать его второсортным юмором. И зря. Ну не получается у ребят шутить. Смехуечки в духе «Осторожно, тролль! Не кормить» навряд ли способны кого-то рассмешить. До уровня плинтуса здесь не опустилась разве что графика. Картинка – крепкий середнячок, хоть и с цветовой гаммой малехо переборщили.

Играть в Sacred 3 в одиночку не интересно. С другом? Ну... пару уровней после бутылочки пива пробежать можно. А вот когда на экране орда монстров лоб в лоб сталкивается с четырьмя игроками, то творящаяся вакханалия может действительно затянуть. Ненадолго. Однообразие

Из рук в руки

За третьей частью Sacred стоят вовсе не Ascaron Entertainment – создатели первых двух игр. Триквел был зачат и рожден в офисе немецких разработчиков из Keen Games, для которых Sacred 3 стал первым крупным проектом. Ранее контора занималась небольшими казуалками и портированием игрушек на консоли.

Между тем, команда, принимавшая участие в разработке первого Sacred, сейчас трудится над своим новым проектом под названием Unbended. Это классический Slash-RPG с генерируемым миром, гибкой прокачкой героев, инвентарем, выпадающим из врагов добром и т.д. В общем, там будет все, за что мы так любим оригинальный Sacred. Будем ждать.

и цикличное повторение игрового процесса губит то единственное хорошее, что есть в игре.

Viper

Вердикт

Мало того, что вместо продолжения Sacred нам подсунили какую-то аркадную молотилку, так еще и эта самая молотилка получилась довольно однообразной и скучной. Давай посчитаем: открытый мир у нас забрали, RPG-элементы не досыпали, а лут наотрез отказывается выпадать из поверженных врагов. Что же осталось? А остался набор линейных уровней с однотипными заданиями в духе «убей всех и поверни колесо шесть раз». Если все же хочется чего-то эдакого и экшн-ролевого, то лучше поиграй в Dungeon Siege III. Эта часть также далеко ушла от своих предшественников, но, тем не менее, осталась отличной игрой.



ПОЛНЫЙ ПИ**ЕЦ

Комикс-фильм-игра – это как небо-земля-мертвый барсук. Низкопробные игры по фильмам уже давно стали практически неотъемлемой частью геймдева. Об этих выкидышах индустрии уже даже шутить противно – все самые мерзкие эпитеты уже использованы, а новые синонимы слова «какашка» человечество еще не придумало. Пришло полное смирение и понимание того факта, что на X-Men Origins: Wolverine все хорошее закончилось. А нам в очередной раз приходится пропускать через свою душу новый мертворожденный проект, который может понравиться разве что третьекласснику под метакваломом. Готовь гнилые помидоры, тухлые яйца и заплевывай мандаринки. И ешь их. Тогда ты, возможно, умрешь и больше никогда не заставишь новых отвратительных игр по кинолицензиям.

KICK-ASS2

Жанр:
Экшн

Разработчик:
Freedom Factory

Издатель:
United Independent
Entertainment GmbH

Системные требования:

Процессор: Intel Core i3/
AMD Athlon 64 x2
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce 8800
GTS/AMD Radeon
1ГБ свободного места
на диске



PC | PS3 | X360

Истоки (не канализационные)

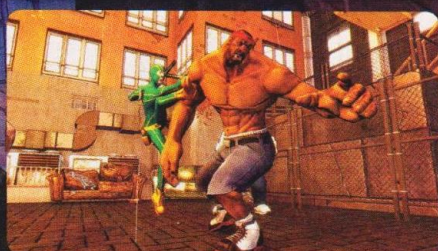
Для приличия, пожалуй, набросаю пару ласковых про комикс и фильм. Действительно ласковых слов, это не сарказм, ведь комикс крутезный, и ко всему прочему обрел статус культового. А все благодаря чудесной смеси юмора, молодежного стиля и старой доброй жестокости. Следом пришла экранизация, которая оказалась не особо в духе оригинальных комиксов, но яркую ненависть в душах преданных фанатов не вызвала. Да еще и актерский состав был весьма удачным и довольно звездным. В общем, фильм «Пипец» уютно расположился в списке средненьких экранизаций комиксов. Ну вот, собственно, и все. Пара ласковых слов для приличия написаны. Пора приступать к тому, для чего мы все здесь собрались – посмотреть на очередного ацтоного циркового уродца, у которого не все хромосомы программного кода на местах, и пара косых глаз косо смотрит на десяток других сразу под третьим рядом уродливых шупалец.

**Спасай свою задницу!**

Подозрения о чем-то неладном и подозрительном (экскуз ми за тавтологию) начали закрадываться в голову еще в тот момент, когда игра только запускалась. Из системного блока полезли черви, крысы и депутаты-коммунисты. Либо это был знак свыше, либо компьютер мне следует чистить чуть чаще, чем раз в десять лет. Спустя несколько секунд демонстрации заставок разработчиков передо мною явилась бесформенная масса программного кода, которая еле слышно просила убить ее. Но просто снести игру с винчестера было бы слишком легко, ведь это могла бы быть хитрая уловка. Вдруг мой системник взорвался бы... я в кино такое видел. Индийские экшны, знаешь ли, покруче фильмов Майкла [Бум! Бабах! Тыдыщ!] Бэя будут. И в том, что я ценю их тонкий посыл социальной философии, нет ничего плохого. Да.

Ctrl+C – Ctrl+V

Самая главная проблема Kick-Ass 2 – копирование других проектов. Да, все разработчики этим понемногу грешат (а порой – очень помногу грешат), но в этот раз все вышло на совершенно новый уровень отвратительности. И если бы еще копирование было сделано не так косо-криво, как и вся игра, были бы хоть какие-то шансы... хотя нет, не было бы. К сожалению или к счастью, копия разработчиков оказалась просроченной и пролежавшей перед использованием в комнате с высокой влажностью лет пять. Если бы Бэтмен из Arkham-серии был инвалидом 666 группы, то



Как НЕ делать плохие игры по фильмам. Гайд для разработчиков

Нужно срочно что-то делать с этим вопиющим недоразумением. Порой кажется, что на гейминдустрию наложили страшное индийское проклятие, заставляющее разработчиков создавать вместо хороших проектов по мотивам фильмов такой ужасный и демонический ацтой. Настоятельно рекомендуем всем разработчикам перед началом создания очередной игры по фильму вызывать в офис команду священников, которые очистят компьютеры святой водой и изгонят бесов из геймдизайнеров. Если такой вариант не подходит, нужно всего лишь придерживаться следующих пунктов:

- ▶ Просто не делайте игры по фильмам.
- ▶ Ни за что не делайте игры по фильмам.
- ▶ Ни в коем случае не делайте игры по фильмам.
- ▶ Хотите срубить денег? Возьмите ипотеку, но не делайте игры по фильмам.
- ▶ Если все-таки решили сделать игру по фильму – нет, не делайте. Забудьте об этом.

он бы почти догнал по отсталости и ущербности движений героя этой игры.

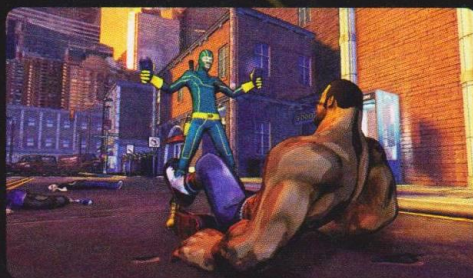
Преждевременные схватки

Убогие схватки с противниками вызывают не прилив адреналина, а, скорее, отлив слез горечи о каждой израсходованной секунде, которую можно было бы потратить на что-нибудь полезное. Вынести мусор, например, или достать пушок из пупка. Такое ощущение, что разработчики решили использовать унылость в качестве главной фишки игры. Все, начиная от боевки и заставок и заканчивая графикой, издает тошнотворный аромат третьесортной второсортности, и открытое окно на 16 этаже начинает казаться намного более быстрым путем к спасению от этого ацтоя, чем молитвы и церковь по воскресеньям.

Я устал, я уйду.

Подпись: Здравый Смысл

Если собраться с духом и внимательно взглянуть на техническую составляющую проекта, то где-то глубоко-глубоко внутри тебя может скончаться в страшных судорогах чувство прекрасного. Поначалу кажется, что сломалась видеокарта. Но на самом деле треснули, сломались и разрушились шаблоны здравого смысла у разработчиков. Такая анимация как в Kick-Ass 2 вызвала отторжение еще в 2005-м, а в наши высокотехнологичные некст-геновые



времена и вовсе вскрывает черепную коробку и больно лупит по мозгам, пробуждая желание щедро посыпать офис создателей этого «шедевра» спорами сибирской язвы.

Big Ass

Теперь у слова «однообразие» появился новый синоним – Kick-Ass 2. Хилые побегушки от одной кучки одинаковых врагов к другой чередуются абсолютно бессмысленными заставками, после которых тебя поджидает новая порция хилых побегушек от одной кучки одинаковых врагов к другой. Складывается впечатление, что ты находишься в какой-то неудачной версии «Дня сурка», причем этот самый сурок гадит на тебя каждую секунду игрового процесса. И в какой-то момент понимаешь, чем именно вдохновлялись разработчики: выгребными ямами, забитыми туалетами и канализациями неблагополучных районов Индии.

Hellblazer

Вердикт

Поиски чего-то достойного в этой игре закончились полным и безнадёжным провалом, нервным срывом и последующим длительным запоем антидепрессантами. Но все же были в игре моменты, когда сердце возрадовалось: финальные титры и те сладкие мгновения, когда я кликал на «Exit». В целом, не рекомендую в это играть абсолютно никому. Если тебе еще дорого твоё чувство прекрасного, которое сгнивает буквально на глазах за первые пару минут игры, держись подальше от Kick-Ass 2.



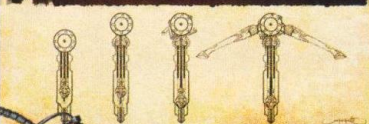
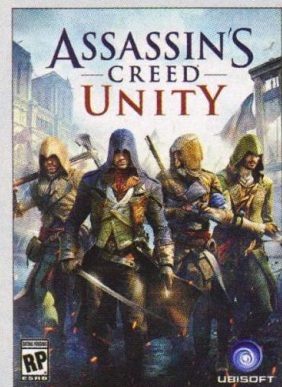
ASSASSIN'S CREED UNITY

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Ubisoft Montreal

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
28 октября 2014 г.



УВИДЕТЬ ПАРИЖ И УМЕРЕТЬ

«Ну вот, опять» – фраза, невольно всплывающая в подсознании при анонсе очередной части ассасинского сериала. Но Ubi умеет мастерски подогревать интерес к своим новым проектам, пока сковородка ожидания не накалится докрасна. И вот ты уже вожделеешь недавно анонсированную игру, желаешь ее всеми фибрами души, а в итоге оказывается, что нам подсунили то же самое «только с корабликами», как это было в прошлом году. Похоже, на этот раз впервые за много лет ситуация в корне изменится. Assassin's Creed: Unity обещает быть революционной! И дело тут совсем не в Великой французской революции, которая послужит фоном к очередной части клинково-капюшонной франшизы. Большие перемены решили нагрянуть сразу по всем фронтам.

Из поколения в поколение

Когда ты из года в год регулярно выдаешь по игре одной и той же серии, дежавю у игроков не избежать. Такие вещи обычно пытаются скрыть за двойным слоем новых декораций, мол, смотрите, у нас тут пираты, Карибы и обезьянки. Но это не на всех работает – механика-то прежняя. Паркур, боевая система и прочие прыжки веры переключиваются из игры в игру практически без изменений. Но вооружившись мощью консолей нового поколения, Ubi приобрела возможность внедрить в серию серьезные метаморфозы. Конечно, не стоит ожидать от Unity чего-то кардинально нового в духе полетов на дирижабле и отстрела мутировавших бабочек-убийц из лазерных винтовок. Не потому, что фантазия разработчиков исчерпала себя, а потому, что это уже был бы не Assassin's Creed.

Французская эволюция

Странно, что французская компания так долго собиралась перед тем, как перенести место действия своей самой популярной серии на

свою же родину. В Unity нас ожидает Париж в один из самых интересных его периодов – во времена Великой французской революции. И это не просто временные рамки – революцией здесь пропитано буквально все. На улицах всегда что-то да происходит. Народ больше не намерен мириться с причудами знати и их скотским отношением. Рабочий люд покидает своих хозяев, зачастую перед уходом вешая их на столбах или просто насаживая их головы на пики. Если уходить, так уходить красиво...

Улицы в Unity прямо-таки переполнены негодующими людьми. И когда я говорю «переполнены», я имею в виду настоящее столпотворение. Тысячи разъяренных NPC на одном экране! Такого в играх ты еще никогда не видел. Вот для чего потребовалась мощь новеньких приставок. Ничто так не «оживляет» виртуальные миры, как большое скопление людей, ведущих себя вполне естественно. Вот пара здоровых ребят избивает торговца, отбирая его товар, а вот у женщины пытаются вырвать сумку с продуктами, угрожая ножом. Ты можешь вмешаться или пройти мимо. Ощущение присутствия накрывает с головой, ты словно становишься частичкой истории, а не про-

Окно в Париж

Специально для new-gen приставок был полностью переработан игровой движок Anvil, выдающий красивейшую картинку. Unity можно без преувеличения назвать Assassin's Creed нового поколения. Естественные свет, тени, туман, анимация, высокая детализация всего и вся. Теперь ничто не помешает тебе в полной мере насладиться великолепной архитектурой Парижа. Уже текут слюнки? Эй-эй, только не на журнал!



сто сторонним наблюдателем какого-нибудь спектакля. Черт, как же этого не хватало предыдущим играм про капюшоны.

Кто на новенького?

К слову, о скрытных убийцах. На фоне всех этих беспорядков и противостояния крестьян против знати параллельно ведется непрекращающаяся борьба ассасинов с тамплиерами. Куда же без них? За команду первых выступает наш новый протеже – Арно Дориан. Молодой французский аристократ решает присоединиться к ордену, чтобы, как бы это заезжено не звучало, отыскать виновных в убийстве своего приемного отца и покарать негодяев. Чувак весьма харизматичен, с хорошим чувством юмора, но при этом он не признает компромиссов. В общем, герой должен получиться интересным, а не просто бездушным болванчиком-убийцей в капюшоне. Для более плотного слияния игрока с персонажем в серию даже добавили дерево навыков. Только тебе решать, какие умения развивать в первую очередь: паркур, бой или скрытность. Таким образом, ты как бы сам подбираешь свой стиль игры.

Арно Шварценеггер

Под лозунг «Viva la Revolution!» попала и боевая система. На этот раз ее перелопатили буквально с нуля. Арно более восприимчив, ловок и смертоносен, чем его предшественники. Но и в головы оппонентов вкачали немало искусственного серого вещества. Схема для ленивых – устранять одного врага за другим контратаками – больше не прокатит. Придется активно атаковать, парировать и уклоняться, насилуя бедные геймпад или клавиатуру. Выражение «Хочешь жить – умей вертеться» тут обретает буквальный смысл. Враги не чураются нападать группами и звать подкрепление. Порой,



БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ

АРНО ДОРИАН

Год рождения: 1768

Происхождение: австрийско-французское

Из нового поколения ассасинов: невероятно ловок, умен и остроумен. Дерзок, обаятелен, безжалостен, обладает превосходными навыками боя и скрытности.

Раскрыл личности истинных зачинщиков Революции.

ОРУЖИЕ

ПРИЗРАЧНЫЙ КЛИНОК

Новое оружие ассасина можно использовать и в дальнем бою. Скорострельное и смертоносное.

ФРАНЦУЗСКАЯ АБОРДАЖНАЯ САБЛЯ

Легкая и удобная, идеальное оружие для ближнего боя.



МНОГООСТВОЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Мощное многозарядное оружие. Смертоносно в бою на средней дистанции.



чтобы спасти свою задницу от очередного «лоадгейма», не лишним будет взять ноги в руки и «упаркурить» от плохих ребят куда подальше.

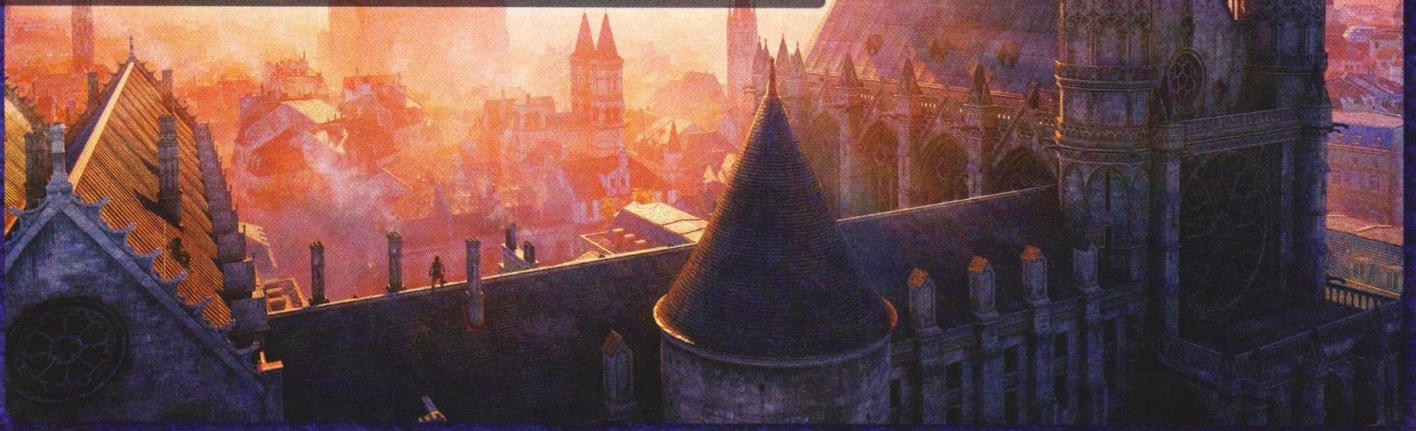
А чтобы пореже попадать в такие ситуации не стоит забывать о скрытном передвижении. Стелс в Unity также заметно перекроили. Для перехода в незаметный режим разработчики даже специальную кнопку выделили, при нажатии на которую Арно ведет себя тише воды, ниже травы, словно рэпер на рок-концерте. Система укрытий тоже на месте. При любой непонятной ситуации «прилипай» к ближайшей тумбочке и осматривайся по сторонам. На улице спрятаться еще проще – ты ведь не забыл о многотысячной толпе? Ага, такое забудешь...

Выше крыши

«Эх, гулять, так гулять. Если переделять, так все». Именно после этой фразы (по крайней мере, в моем больном воображении) ручки разработчиков полезли в код, отвечающий за святую святых любого фаната Assassin's Creed – паркур. И глядя на результат, понимаешь, что сделать это нужно было уже давно. Герой заправски хватается за все, что плохо прибито, и ловко скачет

Убийственный масштаб

Разработчики признались, что в Unity все здания и постройки будут выполнены в масштабе 1:1, в то время как в прошлых частях они были гораздо меньше. При этом многие из них можно будет посещать изнутри, а не только карабкаться по ним снаружи. Ощущение высоты будет передано более точно, и, к примеру, забравшись на самую вершину Нотр-Дама, игрок сможет прочувствовать его в полной мере. На реализацию одного лишь собора у студии ушел целый год. Если же говорить о размерах игрового мира более конкретно, то Париж в Unity в три раза больше всех локаций Assassin's Creed IV: Black Flag вместе взятых.



в любом направлении, словно обезьянка с ветки на ветку. Можешь потихоньку начинать забывать о фиксированном наборе специально созданных путей для паркура, как в прошлых частях. В Unity тебя ждет абсолютная свобода передвижения. Что немаловажно, спускаться вниз теперь будет так же легко, как и подниматься вверх – искать стог сена, находясь на приличной высоте, больше не потребуется. Вот он – настоящий французский паркур!

Сообразим на четверых?

Для тех, кто терпеть не может долгое одиночество, Ubi подготовили особый сюрприз. Привычным мультиплеером решили пожертвовать в угоду полноценному кооперативному режиму. Исследовать Париж и выполнять сюжетные задания можно будет вчетвером. А что? Не все ассасины – волки-

одиночки. Игра с друзьями предоставляет кучу дополнительных возможностей для тактики: пока один отвлекает солдат, другой может зайти к ним с тыла, а третий тем временем где-то за углом уже заканчивает взламывать замок на двери. Вариантов прохождения одной и той же миссии – великое множество. К слову, подключиться к друзьям или к другим игрокам разрешают прямо посреди выполнения задания, не дожидаясь его завершения. Как признались разработчики, одной из самых сложных задач в создании кооперативного режима для них была синхронизация толпы – чтобы все неписи у каждого игрока в команде отображались одинаково. Учитывая то, сколько народу порой попадает в кадр, задача не из легких, но мощь новых консолей позволила игроделам с ней справиться.

Prince



Похоже, нас ждет большой шаг вперед по сравнению с предыдущими играми. Я бы даже сказал – прыжок. Веры. Помахав ручкой старым консолям, Ubi заодно попрощалась и с ограничениями, которые те накладывали. Неудивительно, что в новой части нас ждет обновленный паркур, переработанная боевая система и впечатляющая графика. И все это в Париже во времена Великой революции. Attendons-s.

СЕМЬ ФУТОВ ПОД KILL'EM ALL!

«Я вам не скажу за весь Варгейминг, Весь Варгейминг – это дофига, Но вот Ворлд оф Воршипс непременно, Мигом превращает в моряка!»

Первым делом спела наша журналистка Саша Дивина, зайдя в редакцию по возвращении с gamescom. По запаху соли, носкам из кальмаров и новой татуировке в виде якоря, мы догадались, что divina на кельнской выставке с головой окунулась в самую пучину World of Warships – впервые показанного публике нового проекта Wargaming.net – он как «танки», только корабли. Даже больше – наша акула пера стала матерым морским волком: в первом же бою с нескольких выстрелов превратила шесть вражеских судов в подводные лодки, тем самым вызвав восторг разработчиков и зависть иностранных коллег.

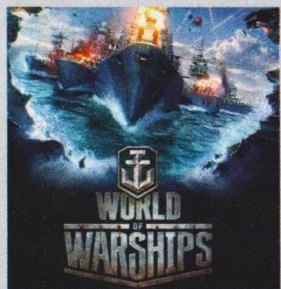


Жанр:
Военно-морской MMO-экшен

Разработчик:
Wargaming (Lesta Studio)

Издатель:
Wargaming

Дата выхода:
2015



PC

Разумеется, мы не упустили возможность, и попросили Сашу обрушить цунами своих впечатлений о «веселом корабельном топилове» на эти самые страницы, которые ты сейчас читаешь (а если не читаешь, то мы разговариваем сами с собой и это довольно глупо... зачем ты так с нами?). Кстати, это у матросов нет вопросов, а у наших журналистов – вопросов полный трюм. Так что держи вдобавок еще и интервью с разработчиками игры, которое осчастливит всех, кто в этом году так и не накупался. Морская болезнь в комплект не входит.

На Gamescom компания Wargaming.net давала журналистам возможность пощупать долгожданный MMO-экшен World of Warships и лично пообщаться с разработчиками. Поэтому я, конечно же, без колебаний легла на этот курс. Нам удалось выхватить из водоворота событий одного из капитанов игрового «корабля» – **Ивана Мороза**, который является директором по глобальному оперированию проекта. Он с гордостью поделился с нами подробностями об игре.

Ш: Иван, геймеры уже который месяц живут в ожидании World of Warships. Расскажите нам все, что можете об этом проекте.

И.М.: С удовольствием. Игра является третьей ключевой после танков и самолетов. Здесь у нас бу-

дет четыре класса кораблей – линкоры, крейсеры, эсминцы и авианосцы. Линкор – это самый мощный корабль в игре: у него толстая броня и самые большие пушки, но он при этом достаточно медлительный – пушки поворачиваются долго и перезарядка тоже небыстрая. Второй класс – это крейсеры – своего рода средний корабль. Он быстрее линкора, броня у него поменьше, но орудия достаточно мощные. Основная задача крейсера – это охота на эсминцы и защита от них линкора. Эсминцы в свою очередь – это самый маленький класс в игре. Брони у них не густо, но, во-первых, они очень быстрые, и, во-вторых – у них есть торпедное вооружение, а торпеды при удачном пуске могут с одного попадания уничтожить даже самый большой корабль. Получается своего рода треугольник: у нас есть линкоры, которые эффективно борются со своим классом и с крейсерами. Крейсера эффективно охотятся за эсминцами, а у эсминцев основная задача – это подобраться и уничтожить линкор.

Ш: «Камень, ножницы, бумага...»?

И.М.: Да, именно так. Еще есть четвертый саппорт-класс – это авианосцы. Они стоят у нас несколько в стороне от других. С большого расстояния они очень эффективны, потому что запускают самолеты, бомбардировщики, торпедоносцы, и



могут при правильном стиле игры уничтожить любой корабль. Но при этом в ближнем бою у них шансов практически нет из-за того, что нет артиллерийского вооружения. Поэтому, если на других кораблях у нас экшн-геймплей, то на авианосцах это тактика. Тут мы запускаем эскадрилью наших самолетов, управляем ими, задаем им цели.

Геймплей вообще очень сильно зависит от того, на каком корабле играешь. Линкор – это вдумчивая корабельная тактика: можно не торопясь прицелиться, навестись поточнее, перезарядить все четыре башни, жажнуть, потопить и дальше ждать противников. Крейсер – это что-то среднее, а на эсминцах очень быстрый геймплей. У них маневрирование – это жизнь, им постоянно приходится уклоняться. К тому же стрельба торпедами требует определенного скилла – это для тех, кто любит побыстрее. Ну и авианосцы, как я уже говорил, это для любителей тактики. Хотим расширить аудиторию проекта, в том числе и за счет авианосцев. Этот класс очень важен для любителей корабельной истории, и его отсутствие они просто не

воспримут. Во время Второй мировой авианосцы выполняли ключевую роль.

Ш: Какие нации будут представлены в World of Warships?

И.М.: На релиз мы планируем ставить американцев и японцев, потому что во время Второй мировой войны у них были самые большие флоты, и мы можем сделать два полных «дерева» с реальными кораблями. Дальше будем добавлять Советский Союз, Великобританию и Германию.

Прототип танка – это одно: построили один-два, в серию не пошло. В кораблях так не делается, потому что построить прототип линкора – это нереально. Их строят, только если полностью уверены. Поэтому есть большое количество так называемых «пейпершипов» – кораблей, которые были спроектированы на чертежах, но так и не воплощены в жизнь. Для релиза мы стараемся делать как можно меньше «пейпершипов», но потом, естественно, будем добавлять, чтобы полные «ветки» были у Советского Союза или Германии. Там будет много таких кораблей, потому что, к примеру, авианосцев, что у СССР, что у Германии де факто не было.

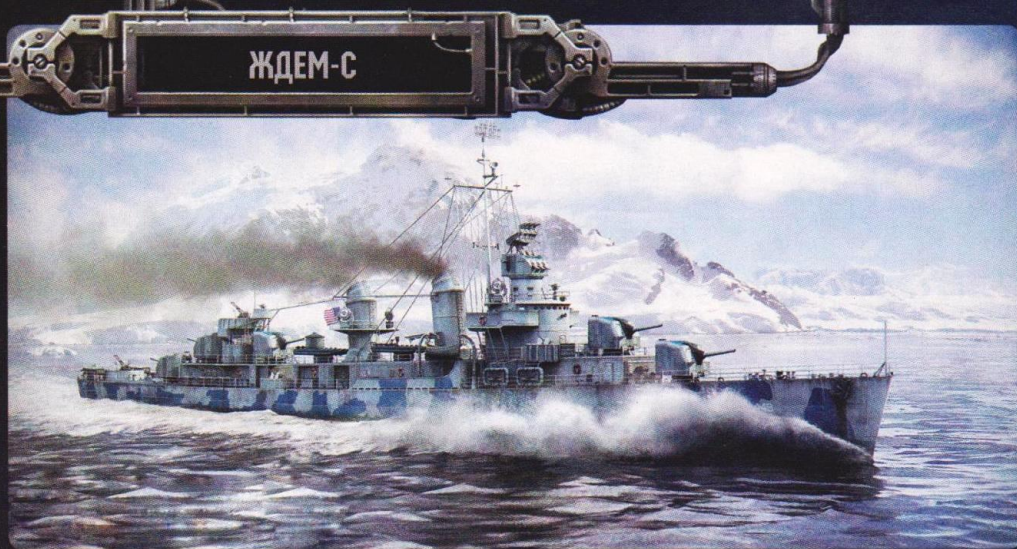
На закрытый показ игры попал 3231 человек. В ходе выставки был сыгран 791 бой.

Ш: Каков будет максимальный уровень кораблей?

И.М.: Как обычно – с первого по десятый. Первый – тренировочный. Там простенькие корабли, одна-две башни, небольшая скорость. Легко осваивать. Потом постепенно прокачивается, ну и десятые – это такие знаковые корабли «Айова», «Ямато».

Ш: А как устроены сами корабли в игре?

И.М.: В корабле есть разные модули, которые можно прокачивать за опыт: во-первых – это башни главного калибра, во-вторых – торпедный аппарат у тех кораблей, у которых он есть, двигатели, радары, рули. Все это может быть повреждено и часть из этого может быть уничтожена. Башня главного калибра может быть вообще «снесена», и в конце боя вы останетесь без башни. Или без двух. Или без трех. Смотря как воевать. В таком случае здесь можно и потараниться.



Максимальное время ожидания в очереди к стенду составило 184 минуты. Самый преданный поклонник World of Warships возвращался поиграть 13 раз.

Таран – это тоже вполне себе оружие.

Ш: Есть шанс выжить после такого столкновения?

И.М.: Смотря кого с кем. Если я на линкоре тараню эсминец, то его разорвет пополам, а я дальше поплыву, а если наоборот, то и результат получится соответственный. На больших кораблях маленькие вполне можно повредить, а на маленьких надо избегать таких вариантов.

Ш: Кстати, чем придется воевать? Ну, помимо убийственного тарана.

И.М.: У нас есть два типа припасов: бронебойные и обычные. Бронебойные наносят повреждений меньше, но зато, если мы знаем куда конкретно стрелять, мы можем успешно повреждать и уничтожать модули под броней. Но это уже для более «скиллованных» игроков.

Кроме главного калибра у нас еще есть ПМК – это вспомогательный калибр,

и ПВО. Они работают автоматически, мы только можем указывать им приоритетные цели. С ПМК, чем больше мы получаем повреждений, тем меньше у нас остается рабочих постов. Если мы получили серьезные повреждения, то меньше вероятность, что наш корабль сможет сбить самолеты, которые заходят на него в атаку.

Ш: Да, самолеты могут доставить немало хлопот.

И.М.: Конечно. На большинстве кораблей есть самолеты-разведчики. Это достаточно важный элемент, потому что, в отличие от танковой системы, здесь, если нам кто-то «подсвечивает» корабль, мы его не видим. Точнее видим на мини-карте, но стрелять по нему не можем. Чтобы стрелять по кораблю, нам надо либо увидеть его самостоятельно, либо при помощи своего самолета. Допустим, мы можем видеть врага с помощью разведчика, а он нас нет. В этом случае мы уже по нему стреляем, а он нет. Это огромное преимущество.

Ш: Здесь есть какой-то экипаж?

За время выставки gamescom 2014 было уничтожено 6511 единиц кораблей.

И.М.: Экипаж сделан по похожей с танками схеме. Основное отличие в том, что там каждый человек представлен отдельно, а здесь в некоторых командах до трех тысяч моряков. Поэтому у нас, скорее всего, будет что-то типа капитанов, у которых будут прокачиваемые перки. То есть механика схожая – больше играем, качаемся, получаем дополнительные возможности.

Ш: Сколько игроков будет в каждой команде?

И.М.: Этот вопрос у нас еще решается. Сейчас максимально было 12 на 12, до этого экспериментировали 15 на 15, 18 на 18, 7 на 7. Надо смотреть по балансу и тогда решать. Вопрос исключительно в нем и в динамике, потому что технически мы без проблем тянем до сражений 18 на 18.

Здесь, на Gamescom, мы показываем PvE. Это что-то новое для нас, такого еще не было. Это как эксперимент. Мы точно будем делать обучение в формате PvE, потом будут кооперативные PvE-бои, и только потом мы пустим игрока в PvP. Если все это получится удачно, то в стандартный режим войдет PvE.

Ш: Какой тайминг боя?

И.М.: Технический таймер – 20, но мы очень старались, чтобы бой вмещался в 10.



потому что сейчас на тестах среднее время было – 12 минут, и это немножко многовато. Хотелось бы, чтобы все это было немножко быстрее и динамичнее.

Ш: Сколько карт стоит ожидать на старте?

И.М.: Шесть. Будут разные варианты карт – северные моря, фьорды, айсберги. Плюс разное время суток – утро, вечер, середина дня. В процессе боя они меняться не будут. К тому же пока все эти эффекты никак не влияют на процесс, это чисто визуально. Но вскоре мы планируем ввести такое влияние.

Ш: Вода и небо выглядят очень реалистично.

И.М.: Мы старались.

Ш: А есть шанс, что мы увидим разные проекты Wargaming в одном игровом пространстве?

И.М.: Смотря, что называть игровым пространством. Если речь о глобальных картах, то да, а если речь о конкретном бое, то нет. Силы изначально неравны. Очень натянуто это можно реализовать, но только «для галочки», чтобы показать, что у нас такое есть. Для этого придется полностью ломать баланс, а мы стараемся держать характеристики более-менее близко к историческим, чтобы это было более реалистично.

Ш: Сулите киберспортивное будущее для «кораблей»?

И.М.: Мы очень рассчитываем, что это будущее будет светлым. Сейчас наша команда как раз активно работает над различными режимами, которые в дальнейшем станут основой киберспортивной составляющей проекта.

Ш: На каких платформах стартует World of Warships?

И.М.: Сначала PC, а потом будем смотреть. Возможно, Xbox One, но это в

Игроками было выпущено 8378 торпед, 73325 бронированных снарядов, 294772 фугасных снаряда, и поднято в небо 2799 самолетов.

Самым популярным кораблем выставки был выбран японский линкор Nagato. Ему отдали предпочтение 1483 игрока. Линкор побывал в 649 боях.

любом случае будет после PC. Сейчас мы пытаемся экспериментировать с дополнительными возможностями на планшетах. А еще существует прототип, в котором управление самолетом-разведчиком было вынесено на планшет. Если это будет успешным, то что-то такое сделаем. Это не отдельная игра на планшете, но интересный функционал.

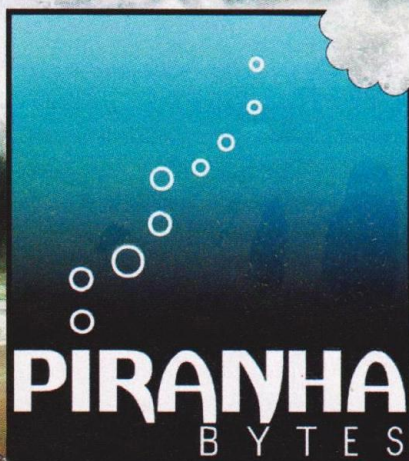
Ш: Ну и, наконец, самое главное – когда нам стоит ждать релиза игры?

И.М.: Мы хотим запустить ЗБТ уже зимой. От этого будет зависеть и дата выхода. Не хотим затягивать, но конкретных сроков пока не могу назвать. После альфа-теста мы внесли большое количество изменений, и если посмотреть на то, что было прошлой осенью, то сегодняшняя версия отличается кардинально. Мы думаем, что это уже достаточно близкий к финалу вариант.

Топила корабли и беседовала Александра [divinale] Дивина

История студии Piranha Bytes

Если хорошенько всмотреться в омут современных игровых разработчиков, то довольно сложно разглядеть действительно культовых и любимых с детства кудесников электронного кода. В основном подобные студии либо сменили свое направление, либо с чьей-то хорошей подачи вообще закрылись. Среди этой редкой игровой фауны довольно уверенно себя чувствует немецкая студия Piranha Bytes, подарившая нам легендарную ролевую серию «Готика» и ее идейного наследника. Жизнь этих зубастых пресноводных мы и будем сегодня изучать.



РЫБНАДЗОР



Особенности немецкой рыбалки

Все началось в далеком покрытом пылью 1997 году. Тогда четверо парней – Том Путцки, Стефан Ньюль, Алекс Брюггеманн и Михаэль Хоге, трудившиеся в игровой компании Greenwood AG, решили сообразить что-то свое. Если у нас и в ближайших к нам государствах принято соображать всем понятные вещи, то у немцев это вылилось в игровую студию. Название Piranha Bytes удалось подобрать далеко не сразу. Было выдвинуто несколько вариантов, но ключевыми считались два – Gorilla Games, предложенное Алексом Брюггеманном, и, собственно, Piranha Bytes. Со временем Брюггеманн и сам осознал, что зубастые хищники намного солиднее всяких там голозадых горилл.

Сначала ребята, как и подобает новичкам, работали на чистом энтузиазме, вкладывая свои собственные денежки, пот и тяжкий труд. Даже офис в Бохуме «Пираний» делили вместе с другими фирмами-разработчиками – ArtDepartment, BetterDay и EffektiveMedia, которые в итоге эволюционировали в издательство AO Phenomedia. Кстати, благодаря капиталам данного индивидуума вполне могла бы выйти легендарная первая «Готика», но не сложилось. Чтобы игра все-таки увидела свет, разработчикам пришлось обегать пороги многих издателей. В итоге, был найден такой же зеленый новичок – издательство Egmont-Еhapa.

Под куполом

Меня всегда интересовал вопрос, почему игру называли именно «Готика», а не скажем «Ампир» или «Барокко»? Ну ладно, не буду хвастаться своим знанием истории. Большинство комьюнити сходится во мнении, что все дело в готичной графике и мрачных антуражах. Сюжет Gothic довольно незамысловат. На дворе война, королевство Миртана отчаянно сражается с полчищами орков и их прихвостней. Словом тяжелые времена настигли Морград (название вселенной «Готики»). Король Робар II всеми силами пытается сдержать шрекоподобных существ. Чтобы как-то компенсировать физическую слабость людей он активно эксплуатирует магическую руду – вещество способное превратить любое оружие в уберинструмент для перевоплощения злостных орков.

Так уж сложилось, что большинство залежей находится в долине рудников на острове Хоринис. Туда по воле короля ссылают всех преступников и отбросов общества даже за самые мелкие проступки. И чтобы весь этот сброд не расползался по острову, Робар приказал магам кастануть специальный магический барьер. Но, как это часто бывает, руки у чародеев росли не совсем из правильного места. Барьер-то они создали, но работал он только на вход. А вот выхода, как поется в известной песне группы «Сплин», нет. Наш протагонист как раз и являлся одним из счастливых обла-

дателей билета в долину рудников. Билета в один конец...

В первой «Готике» была масса моментов, к которым можно придраться, но, несмотря на это, игра все-таки взлетела. Нет, не на воздух, а на вершины всевозможных чартов. Подкупала свобода действий и новаторская система прокачки. Добавляем сюда атмосферную графику, интересные диалоги и получаем идеальную квинтэссенцию для любителей ролевых историй. Фишка прокачки главного героя состояла в том, что после получения очков умений протагонисту еще предстояло искать учителей, способных обучить тем или иным навыкам. Все как в реальной жизни.

Будь как дома, путник

После выхода «Готики» команда разработчиков разделилась на два лагеря: один, во главе Алекса Брюггеманна, разрабатывал аддон к оригиналу, а другой, с Майком Хоге у руля, занимался созданием Gothic 2. Честно говоря, из аддона ничего толкового так и не вышло, и вскоре люди, трудившиеся над ним, дополнили список разработчиков сиквела. Все вроде бы шло хорошо и гладко, но пипец как раз и любит приходить в такое время – издательство Phenomedia настиг злой рок. Через некоторое время оно объявило себя банкротом, чем поставило «Пираний» в очень неловкое положение. У горе-издателя были кое-какие связи с JoWood, и они решили, раз уж мы тонем,

то вместе. Я, конечно, утрирую, но сотрудничество с «деревянными» стало одной из самых тяжелых страниц в истории Piranha Bytes. Хотя на первых порах казалось, что разработчиков приютили действительно хорошие люди.

Шахты и драконы

Задай себе вопрос — что нужно для хорошего продолжения игры? Игроделание чем-то напоминает спорт — завоевать титул трудно, а отстоять его еще трудней. По моему скромному мнению, процесс должен выгля-

деть следующим образом: берем механику оригинала, докручиваем пару новых фишек, подтягиваем графику, делаем мир более масштабным и вуаля. Получите, распишитесь, приятной игры. Примерно такой метод и взяли на вооружение немецкие разработчики, а дабы показатель адреналина в крови достигал орбиты луны, в игру добавили еще и драконов. В общем, весь игровой процесс второй части крутится вокруг этих крылатых ящериц. Спящий, изгнанный протагонистом злой Бог, из последнего вздоха отдал приказ всей своей темной своре нанести ответный удар. Вот маховик приключений и завертелся с новой силой.

Gothic 2 стала больше и богаче своей предшественницы во всех смыслах. Здесь тебе и широкие просторы для исследования, огромное количество флоры и фауны,

которая вполне обходится без игрока. Порой кажется, что мир в «Готике 2» живет своей жизнью, а множество вариантов решения одной и той же задачи только усиливает желание вскочить на ноги и аплодировать пока ладоши не онемеют. Основной же вкусяшкой стала действительно оригинальная и крутая боевая система — умелый фехтовальщик мог спокойно навешать люлей грозному орку уже в середине игры.

Американская мечта

Аккурат перед сворачиванием работ над аддоном к «Готике» команду покидают трое ее основателей — Алекс Брюггеманн, Стефан Ньюль и Том Путцки. Сами же «рыбки» вступают в очень опасную игру с издателем JoWoOD, который берет курс на Америку. Все дело в том, что «Готика» не пользовалась большой популярностью за океаном, так как была для американцев слишком сложна. Поэтому, чтобы захватить американский рынок, JoWoOD распорядилась создать огромный, не отягощенный глубиной проработки и сложным сюжетом мир, зато с крутой графикой и понятной даже необразованному бобру боевой системой. Естественно, создать за три года качественную игру такого масштаба имея в штате всего 21 человека просто нереально. И это принесло свои горькие плоды.

Бог невзлюбил троицу

Piranha Bytes в какой-то мере выполнила взятые на себя обязательства. Нам действительно предоставили огромный, поделенный на погодные зоны мир, простую боевку и не блещущий оригинальностью сюжет. Основной проблемой третьей «Готики» стала тотальная забагованность всего, что происходило по ту сторону монитора. Взять хотя бы похеренный игровой баланс, который превращал обычных диких кабанчиков в настоящих машин для убийства. Плюс еще вагон и маленькая тележка недоработок разного рода.

История же стартовала сразу после событий предшественницы. Наш безымянный герой с кучкой своих друзей прибывает на материк. Оказывается, что дела здесь обстоят еще хуже, чем на Хоринисе. Орки оккупировали практически все города Миртаны и всячески угнетают людей. Чтобы выжить, король Робар II укрылся в столице государства и поручил магам создать барьер для защиты. Видимо, дурака ничего не научил предыдущий опыт. Не знаю, что там принимали маги в этот раз, но они превзошли сами себя. Теперь магический купол не только не выпускал никого, но и не впускал. Таким образом, король оказался заложником своих собственных козней.

Единственным, чем действительно подкупала Gothic 3, была свобода дейст-

Интересные факты и пасхалки

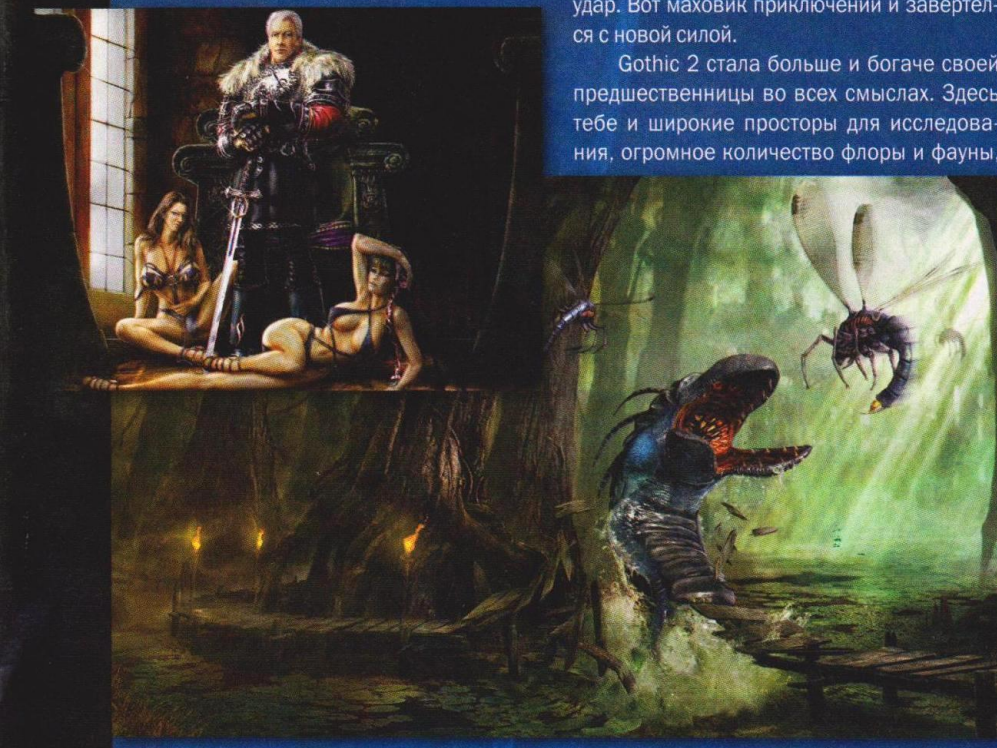
➤ Внешность безымянного героя оригинальной трилогии была срисована с геймдизайнера Михаэля Хоге.

➤ Имя протагониста раскрывается лишь в дополнении Forsaken Gods к третьей «Готике». Там он назвал себя королем Робаром III.

➤ Инквизитор Мендоса в первой части Risen говорил, что Титаны появились, когда один Маг изгнал Богов из этого мира. А ведь именно наш герой и Ксардас изгнали богов в Gothic 3.

➤ В Gothic II: The Night of the Raven есть пират Грег, который одет так же, как и в Risen 2: Dark Waters Грегориус Стальная Борода. Возможно, Грег и есть он.

➤ В Risen 2: Dark Waters на острове Антигуа перед «Станными воротами», которые ведут к сокровищам Гарсии, в вариантах пароля присутствует вариант «Тетриандох». Он же встречается у магов воды в самой первой Gothic.



вий. Игрок сразу же получал возможность идти куда угодно и делать, что ему заблагорассудится. Хочешь – вступи в ополчение, хочешь – работай на орков, а можешь вообще перерезать всех зеленых захватчиков, освободив город. Но это не спасло сырой и недоделанный проект от полного фиаско.

Расставашки – не всегда печалька

Осознав свои ошибки, Piranha Bytes публично извинились перед фанатами, сделали несколько исправлений и даже хотели склепать глобальный патч, который исправил бы боевую систему, диалоги, баланс и прочие недочеты. Но у «деревянных» на этот счет были свои соображения. В итоге, в мае 2007 года Piranha Bytes и JoWood разорвали свои и так хрупкие отношения. Права на серию и товарный знак «Gothic», как это не прискорбно осознавать, остались у издателя. С тех пор компании пошли разными дорогами. JoWood попыталась выдать из загибающейся Gothic 3 еще немного денег, а последнее их детище под названием Arcania: Gothic 4 и вовсе довело издателя до коматозного состояния. «Пирани» в свою очередь заключили контракт с новым издателем – Deep Silver, предоставив тому наработки своего нового проекта, который в дальнейшем получил название Risen.

Титанический труд

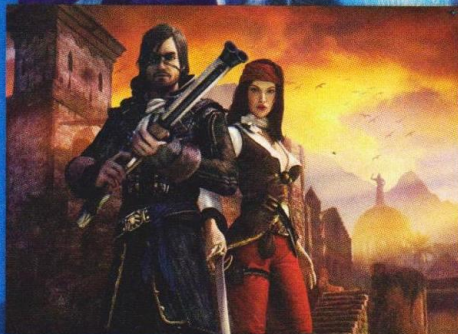
Risen, по сути, является идейным наследником «Готики», который сумел перенять у нее самые лучшие черты. На суд игрока предстал интересный и открытый мир, такая же крутая система прокачки и оригинальные, местами очень забавные диалоги. Другими словами, все то, что нужно для хорошего времяпровождения бородатому фанату. Слегка подкачала лишь графика и топорная анимация, но это не совсем смертельно.

История Risen рассказывает о нелегкой судьбе безымянного героя (имя протагонисту игроделы так и не придумали), который волей фортуны попал на остров Фаранга после кораблекрушения. Мир вокруг неспокоен – пробудились могущественные титаны и устроили масштабное пати с фейерверками и разрушениями. Игроку же предстояло распутать сложный клубок событий и надавать титану огня по его титаническо-огненной заднице. В целом проект заслужил уважение среди фанатов «Готики» и сумел привлечь немало новых игроков.

Смена состава

К моменту выхода Risen из команды успели слиться несколько талантливых участников. Кай Розенкранц в 2009 году занялся своим собственным проектом, а вслед за ним ускорился и арт-директор Ральф

Марчинчик, который курировал визуальный ряд первой и третьей «Готики», Risen, концепты персонажей, монстров, предметов и т.д. Справедливости ради нужно отметить, что его подменил молодой художник Ян Кернтке. Плюс команду дополнили еще два одаренных программиста – Милад Садин и Марк Бонгерс. Команда для создания



сиквела была практически сформирована.

Йо-хо-хо и бутылка рома!

В Risen 2: Dark Waters разработчики наконец-то дали волю своим чувствам и сделали жирный акцент на пиратской тематике, ведь еще в дополнении Gothic II: Night of the Raven было заметно, что «Пирани» не равнодушны к любителям рома, полугаев и зарытых сундуков. Здесь все окутано романтикой дальних берегов, шумом волн и блеском океанской глади. Наш герой после эпичной победы над могучим титаном пустился во все тяжкие и начал искать утешение на дне бутылки. Но, как это часто бывает, дискотека с участием злых титанов закончилась утренней головной болью, вот только боль эта пришла именно к людям. Весь мир разрушен к хренам за исключением нескольких островов. Вот и наш безымянный протагонист стал снова востребован.

В сравнении с предшественницей игра получилась довольно оригинальной. Нам позволили плавать между островами на

собственном корабле. Арсенал пополнился огнестрельным оружием, что, к всеобщему удивлению, неплохо вписалось в концепцию всей истории. Изюминкой же выступила своеобразная магия Вуду (аналог обычной магии). В остальном все осталось на уровне. На уровне Piranha Bytes. Игра получилась настолько увлекательной, что даже мне, противнику пиратского сеттинга, пришлось по вкусу, затянув с головой, ушами и подбородком.

Жизнь в готическом стиле

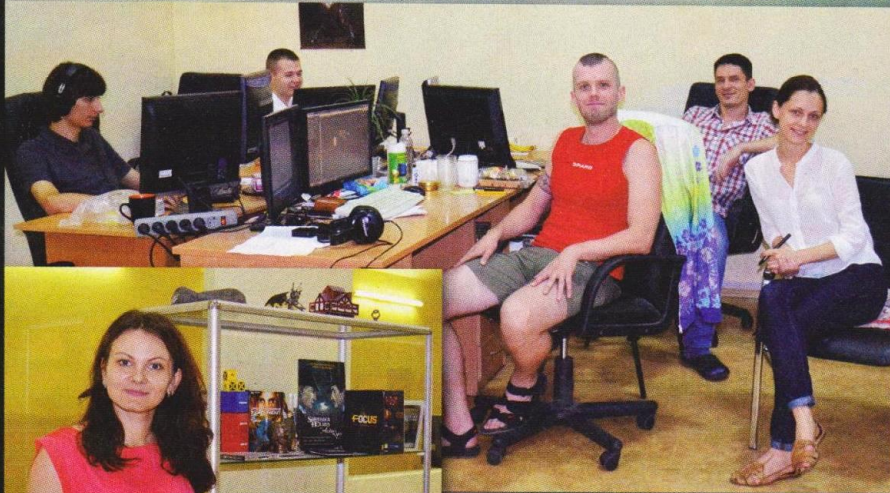
Сиквел удался, фанаты жадно пускали слюни, словно паводки в Закарпатье, а особо придирчивые стали размышлять – что же дальше? Нешуточный интерес разгорелся вокруг слухов о Gothic 5, ведь JoWood давно отбросила плавники, серия нуждалась в реинкарнации, а тут еще и Piranha Bytes подкинула сухих дровишек, заявив, что разрабатывает секретный проект. В конечном итоге этим проектом оказался Risen 3: Titan Lords, рецензию на который ты сможешь почитать в этом же номере. Не новая Gothic, конечно, но тоже неплохо. А нам остается лишь пожелать разработчикам удачи и творческого вдохновения, ведь именно эти ребята с немецкого городка Эссен как ни кто лучше понимают толк в создании действительно легендарных и любимых с детства RPG.

Рома [Sirius] Литвинчук

Не одними «Сталкерами» и «Метро» может похвастаться наш украинский игропром. Вот ты знал, что в Киеве есть студия, в которой сидят хлопцы и девчата в вышиванках, делающие лучшие игры о Шерлоке Холмсе в мире? Frogwares называется. Мы знали, но мысль заглянуть к ребятам у нас почему-то возникла лишь недавно, когда мы все дружно сидели у камина и покуривали трубку. При помощи дедуктивного метода, яндекс-карт и экстрасенсов нам все-таки удалось отыскать их офис. Мы планировали застать разработчиков врасплох, но, как оказалось, не на тех напали. Не успели мы позвонить в дверь, как она со скрипом распахнулась. «Добрый день, проходите, мы вас ждали», – поприветствовали нас игроделы. Потеряв у порога дар речи, мы нерешительно шагнули внутрь. Лишь одного беглого взгляда на главного редактора и корреспондента им хватило, чтобы определить, какой вид чая мы предпочитаем и где мы вчера проводили свободное время. Так, безуспешно пытаясь прикрыть рукой отвисшие от такого приема челюсти, мы направились в недра студии Frogwares. То есть – на кухню.

ЭЛЕМЕНТАРНО

Интервью
с компанией Frogwares



На наши странные вопросы пытались отвечать менеджер по развитию студии Frogwares **Ольга Рыжко** и президент компании **Вазль Амр**.

Несмотря на то, что ваша студия расположена в Киеве, Frogwares все же считается французско-ирландско-украинской компанией. Как так получилось? И есть ли проблемы в коммуникации сотрудников, общающихся на разных языках? Например, один программист попросит другого написать какой-нибудь код, а тот возьмет и принесет ему кофе с имбирем для похудения.

О.Р.: Проблем с коммуникацией не возникает вовсе. Студия Frogwares находится лишь в Киеве, у нас нет других отделов в других городах/странах. А считается она ирландской, так как Frogwares Ireland LTD – это наш юридический адрес. Так намного удобнее вести бизнес и заниматься делами. 50% нашей команды – русскоговорящие, 50% – украиноговорящие. Есть также два человека, которые говорят по-французски: Вазль и Паскаль. Это два человека, основавшие студию 14 лет назад. Так что французско-ирландско-украинскую компанию можно смело называть украинской.

С чем связан такой акцент на играх о Шерлоке Холмсе? Знаем, у вас есть и другие проекты, в частности экшн-головоломка Magrunner: Dark Pulse, которая нам очень пришлась по душе, но в основном вы зациклились на играх о величайшем британском детективе. Признавайтесь, кто у вас такой заядлый фанат Конан Дойла?

О.Р.: На самом деле мы все фанатеем от Шерлока. С огромным удовольствием смотрим все сериалы, фильмы. Например, когда вышла кинокартина с Робертом Дауни-младшим в 2009 году, мы все дружно ходили в кинотеатр. Помимо этого, мы также с интересом изучаем кучу разных фанатских фанфиков.

О, кстати, а повлияли ли современные фильмы и сериалы на ваше творчество?

О.Р.: Да, конечно повлияли. С нетерпением ждем каждую новую серию BBC-шного сериала. Дело в том, что мы работаем с Шерлоком Холмсом 14 лет и уже настолько хорошо его знаем, что нам сложно посмотреть на него со стороны. И вот все эти сериалы и голливудские фильмы показывают нам свое видение известнейшего детектива. Да, наши игры основаны на Дойловских рассказах, но и из сериалов мы также что-то да черпаем. То есть, мы не делаем игры абсолютно по рассказам Артура Конан Дойла, мы просто берем их за основу, берем то, что знаем о Шерлоке и пишем истории самостоятельно или же задействуем сторонних сценаристов. Что нам нравится в BBC-шном сериале, так это то, что они показали его в современном мире.

Как же мы обожаем BBC-шного Шерлока... Наверное, больше, чем печенье или пломбир в летнюю жару. Не планируете, к слову, сделать игру про Холмса в современном сеттинге?

О.Р.: Нет.

Эмм... ладно, проехали. Что интересенького будет поджидать игроков в выходящем 17 сентября Sherlock Holmes: Crimes & Punishments? Какие новые технологии были использованы в игре?

О.Р.: Это наша первая игра, выходящая на консолях нового поколения, и если сравнивать ее с предыдущими играми, то



Откуда лягушачьи лапки растут

Frogwares основана Вазлем Амром и Паскалем Энсена в Ирландии. Киевское отделение студии было открыто осенью 2000 года и позже стало главным офисом компании. В первое время Frogwares занималась веб-дизайном и созданием интернет-магазинов, но вскоре было принято решение переквалифицироваться в студию по разработке компьютерных игр. Их первый проект – Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy (в русской локализации – «Шерлок Холмс: пять египетских статуэток») – вышел в 2002 году.

она построена совсем иначе. На этот раз мы не расследуем одну большую историю, мы расследуем сразу шесть не связанных друг с другом дел. В предыдущей игре – «Последняя воля Шерлока Холмса» – была одна большая, запутанная история на 12-15 часов, сейчас у нас те же 12-15 часов, но уже различные расследования.

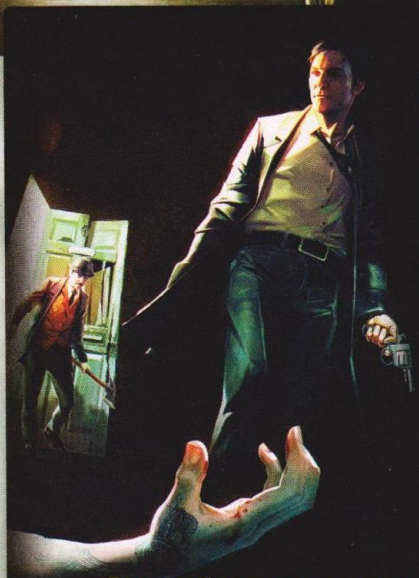
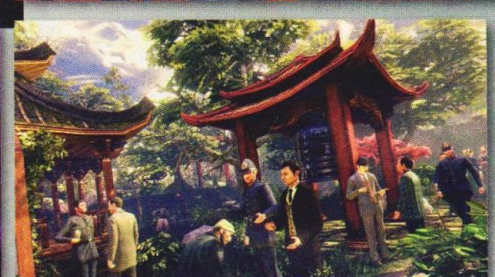
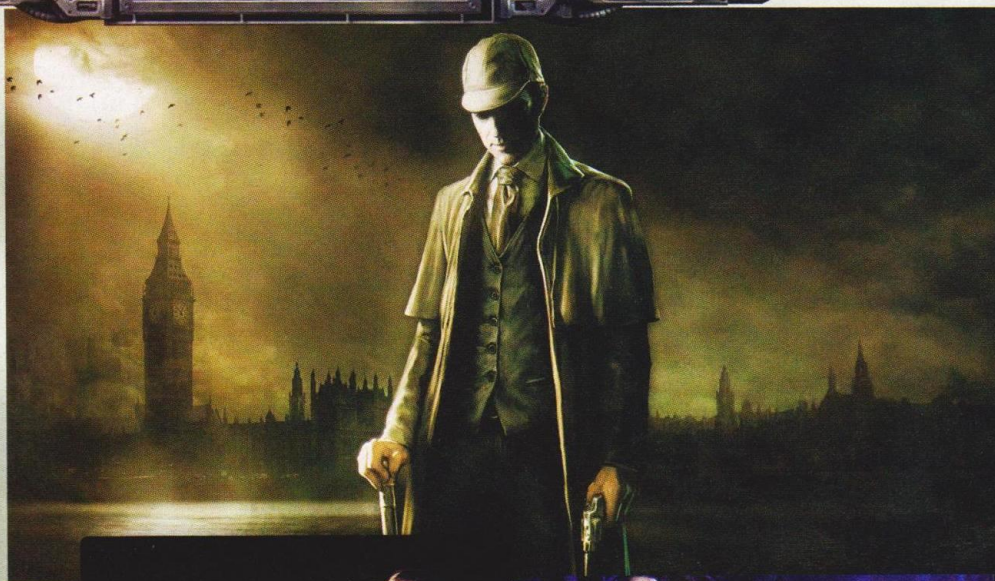
В.А.: Мы также перешли на новый для нас движок – Unreal. Соответственно, это новая система освещения, теней, анимации. Новые технологии дают нам больше возможностей, причем не только со стороны графики, но и со стороны игровой механики. Стоит отметить, что это не квест, и не экшн-адвенчура. Это investigation – игра-расследование. Кусочек экшна будет, но он минимальный – около 10% от всего игрового времени.

Нас ожидает open-world или схема, когда игрока ведут по коридору?

В.А.: У нас нет коридоров. И open-world'a тоже. Когда вы играете один акт, вам будет доступна определенная локация, и вы сможете свободно по ней перемещаться.

О.Р.: В каждом расследовании у вас будет 3-4 таких локаций, которые нужно будет посетить. И вы сами вольны выбирать, в какой из них побывать раньше, а в какой – позже.

В.А.: Также вы можете закончить акт быстрее. То есть, одно расследование – это примерно 3-4 часа игрового времени.



Разработанные игры

- Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy (2002)
- Journey to the Center of the Earth (2003)
- Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring (2004)
- 80 Days (2005)
- Sherlock Holmes: The Awakened (2006)
- Sherlock Holmes versus Arsine Lupin (2007)
- Dracula: Origin (2008)
- Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper (2009)
- World of Battles (2009)
- The Testament of Sherlock Holmes (2012)
- Magrunner: Dark Pulse (2013)
- Sherlock Holmes: Crimes & Punishments (2014)



Но вы можете закончить его, скажем, за один час. При этом у вас будут найдены не все улики, но вы сможете ткнуть пальцем и сказать: «Он – убийца».

О.Р.: В каждом расследовании есть несколько подозреваемых. Ваша задача – найти среди них виновного, но вы можете и ошибиться.

Да ладно? И смогут посадить ни в чем неповинную служанку? Это же круто! То есть, как мы поняли, в игре будет несколько концовок?

В.А.: На каждое дело у нас предусмотрено от 6 до 9 различных концовок, в зависимости от того, как вы будете вести расследование. И даже если вы выбрали неправильно, вас никто не будет заставлять переигрывать. Это ваш выбор.

О.Р.: Помимо этого, у вас также будет и моральный выбор. Шерлок – не полицейский. Он не обязан следовать букве закона. Например, вы узнали, кто преступник, и вы вольны выбирать: отпустить этого человека или передать его полиции. То есть, сначала вы делаете первый выбор – кто виновен, а затем второй – что именно вы предпримете по отношению к этому человеку.

В.А.: В конце каждого акта игра может сообщить вам, правильно вы определили преступника или нет, но конкретного человека она называть не будет. После завершения расследования у вас будет возможность переиграть его заключение. Возможно, даже просто ради интереса – посмотреть, какие есть варианты. К примеру, «Я знаю, это ты сделал! Иди в тюрьму» или «Я тебя раскрыл, но я сегодня добрый. Иди домой».

«Мне нравятся твои туфли. Ты свободен. Только труп спрячь». А что вы предпринимаете для того, чтобы каждый ваш новый проект был все круче и круче? Чем вы приманиваете новую аудиторию?

В.А.: А зачем нам нужна новая аудитория?

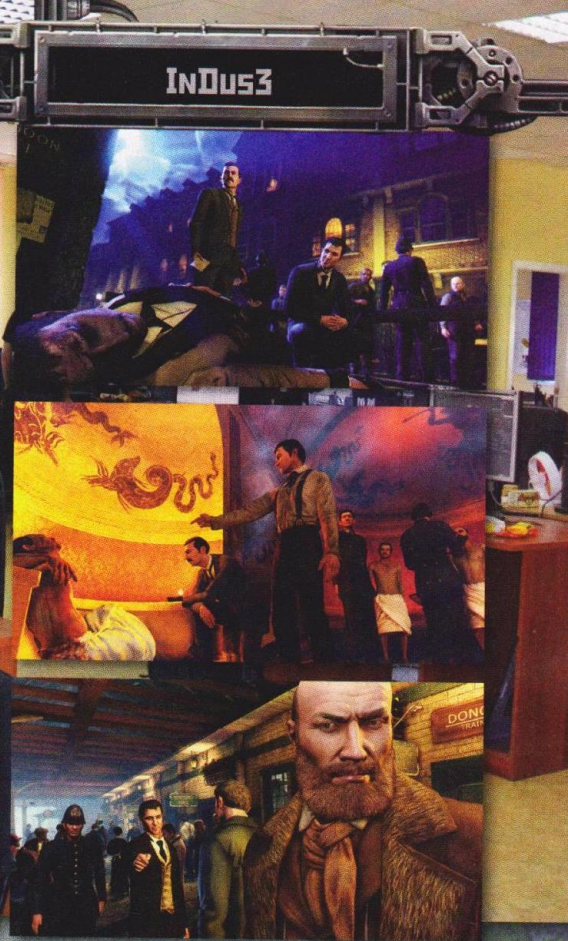
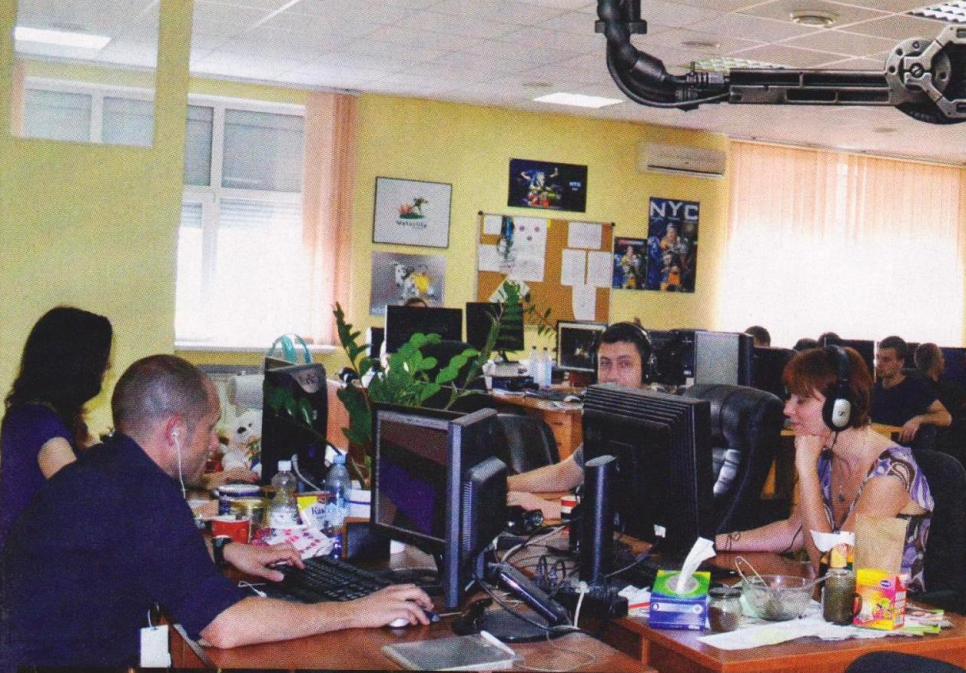
Эмм... чтобы больше людей приобрело вашу игру.

В.А.: Зачем? Нам это не интересно. Если мы сделаем хорошую игру, у нас и так будет больше игроков. А приманивать экшном, к примеру, мы никого не собираемся, так как это уже будет не Шерлок Холмс.

Какие проекты от Frogwares нам стоит ожидать в будущем? Помимо следующей части Sherlock Holmes ©. Не возникало желания сделать зрелищный шутер от первого лица или MOBA?

О.Р.: В данный момент мы параллельно работаем над новым Call of Cthulhu. Игра по вселенной Говарда Лавкрафта. Это будет что-то очень страшное. Если вы читали, смотрели или слушали Лавкрафта, то в курсе, что в его произведениях вы всю дорогу пытаетесь сообразить, что же происходит. И мы хотим передать это в игре. Это очень хорошо вписывается в жанр хоррор-расследования. Это не шутер, в котором можно всех расстрелять, всех победить и сровнять с землей все окружение.

А нанести маленький такой ядерный ударчик? Нет? А если бы кто-то из вас обладал навыками в точности такими



же, как у Шерлока Холмса, как бы вы ими воспользовались? Помогали бы людям или шантажировали бы коллег, мол, «Я знаю, кто из нашей команды втайне от других встречается».

О.Р.: Вот кто из нашей команды с кем встречается, мы и так знаем ☺.

В.А.: Не знаю, как я, но Оля с такими способностями могла бы покупать себе обувь дешевле, например. По поводу «помогать людям»... Мы уже им помогаем. Для этого не нужно обладать какими-нибудь суперталантами, нужно быть просто хорошим человеком. Вот недавно мы делали Humble Bumble и всю без исключения выручку отправили украинскому Красному Кресту и двум другим украинским благотворительным фондам. А мы продали около 25 тыс. бандлов, заработав 150 тыс. долларов. Сначала основатели Humble Bumble не хотели, чтобы деньги были переправлены в фонд именно украинского Красного Креста, так как они привыкли работать с западными благотворительными фондами. Тогда у нас состоялся разговор, в ходе которого нам все же удалось договориться, чтобы сумма была перенаправлена в конкретный Красный Крест.

Мы вами гордимся, ребят. Кстати, о вашей команде. Проводите ли вы как-то время вместе вне студии? Или вы так сильно устаете друг от друга, что после работы видеть друг друга не можете?

О.Р.: Конечно, проводим. Можем сходить в кино, либо же заказать прямо

в офис пиццу/пиво и сидеть гуртом до ночи, пока нас охранники не повыгоняют. Также после работы мы все периодически ходим на всякие шашлыки-пикники...

Пляж, море, Ибиза?

О.Р.: А как же.

Мы как раз оттуда. С пляжа, то есть. А сколько человек в данный момент работает в вашей команде? И сколько было, когда все только начиналось?

В.А.: Когда студия только открылась, нас было трое, потом 10, 15, 20... В данный момент в Frogwares работает 80 человек. Одно время наш штат насчитывал сто человек. Это было необходимо, так как у нас было очень много разных проектов в разработке. Но в итоге мы решили, что лучше сконцентрироваться на одном-двух проектах, но делать это качественно.

Качество превыше всего? К черту прибыль?

В.А.: Деньги – это возможность хорошо работать. Но если бы нашей основной целью было заработать как можно больше, тогда мы занимались бы наркотиками, проституцией или грабили банки.

О, если когда надумаете, маякните нам. У нас и кое-какой опыт имеется. Кхм... А есть ли у вас какие-то проблемы, связанные с тем, что вы находитесь именно в Украине?

О.Р.: Есть. К примеру, недавно мы делали небольшое собрание внутри студии,

на котором провели референдум на тему «Стоит ли в начале игры (Sherlock Holmes: Crimes & Punishments) пустить заставку, посвященную Небесной Сотне?» Мы проголосовали за то, что стоит.

В.А.: И две недели назад русский издатель «1С» сообщил нам, что не может выпустить нашу игру с такой заставкой на территории русскоговорящих стран. Сначала они попросили полностью убрать эту заставку. Мы сказали «нет». После этого они попросили убрать ее только для России. Мы сказали «нет». Ведь они даже не объяснили, почему ее нужно убрать.

То есть, вы не будете сотрудничать с «1С»?

В.А.: Зачем? В первый день выхода игры расходуется около 350 тыс. копий. Из них на Россию приходится около 10 тыс. копий. Это почти ничего. Но русскоговорящее население может не волноваться, так как мы своими силами делаем новую русскую локализацию, которая будет еще лучше. Мы, естественно, ничего не имеем против людей, которые говорят на русском. В СНГ игра будет продаваться в Steam, но ее не будет на консолях.

Спасибо вам за интересные ответы и черный чай с молоком. Может, что-то пожелаете напоследок нашим читателям или расскажите, кто убийца дворецкого?

Большое спасибо, что вы пришли. Приходите еще. А всем читателям удачи и интересных игр.

MARVEL
GUARDIANS OF THE GALAXY
THE UNIVERSAL WEAPON

Жанр:
Action

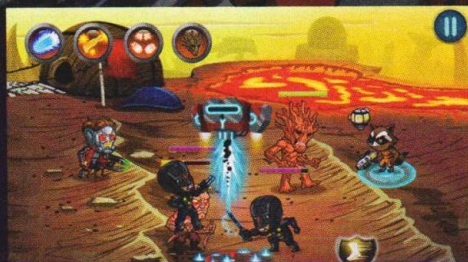
Разработчик:
SEGA Studios Australia

Издатель:
Sega



Android | iOS

ОХОТА НА ЕНОТА



Черт, как же я ждал этого фильма! Трейлеры я заучил наизусть, саундтреки возлюбил, как ближнего своего, даже причастился к серии комиксов. И вопреки твоим самым темным ожиданиям, нет, я разочарован не был. Более того, считаю этот фильм лучшим за всю историю Marvel. А теперь представь, с каким энтузиазмом я садился за игру по фильму. И то, что она мне преподнесла... Ладно, расскажу все по порядку.

No spoiler alert

Для начала — игра не совсем по фильму. Она вышла за несколько недель до мировой премьеры, так что выкладывать все сюжетные карты на стол было бы изумительным идиотизмом. Правда, маразмом тут все же пахнет, потому что большинство персонажей из фильма в игре есть, причем в том же виде, в котором их можно увидеть в кинокартине. Такая вот шизофрения, которой я совсем не был рад. Вторая вещь, выписавшая моим ожиданием мощного ледача, это графика. Нет, с детализацией тут все в порядке, я о чиби-стилистике — у всех персонажей большие головы и дрыщавые туловища. Причем это не бросается в глаза, и кажется, что художники начали гнуть свою линию, но так и не догнули.

Словно им сказали, что, чем больше будет заметна разница между частями тела у героев, тем меньшая их ждет зарплата.

Кручу-верчу, воевать хочу

Геймплейно «Универсальное оружие» с легкой руки можно описать как «Magicka в космосе». Такая себе смесь арены, стратегии и ролевой игры, с менеджментом персонажей, прокачкой умений и множеством других занятностей. Общая схема боя работает по принципу «камень-ножницы-бумага-Грут», то есть стрелки Старлорд и Ракета месят грузных бойцов, а остальные пускают на инопланетные шнурки особо дальнобойных врагов. При необходимости можно и нужно использовать навыки, ко-

торых у каждого персонажа дикое количество. Сделано все это очень качественно, бои затягивают, да и фразы, мелькающие перед боем, настолько сочны, что их смело можно отправлять в цитатник.

Хладная былина, боярин

Но не геймплеем единым богата игрушка. В игре контента столько, что еще на пару аддонов бы хватило! Те же комиксы, которые можно полистать в отдельном пункте меню. Они не повторяют оригинальные, где все было грутально и жестоко, но очень богаты юмором. Такой себе более детский вариант, как Ultimate Spider-Man, что не делает их хуже. А уровни... их тут столько, что игра рискует надоесть быстрее, чем окажется пройденной, если, конечно, не следить за сюжетом. К слову, возможно, эта проблема возникла только у меня, но «Универсальное оружие» нередко противно подвисало. Причину этого не скажу, так как сам не знаю, но мой смартфон многим фору даст, так что будь осторожен, мой друг-геймер.

FataMorgana

Вердикт

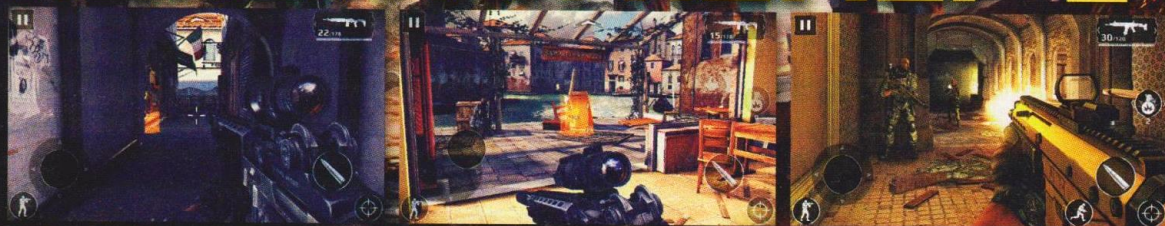
«Стражи Галактики: Универсальное оружие» — необычная игра. Она скорее для пиара, чем для прибики, так как вышла раньше фильма и слишком хороша для проходного проекта. Да, здесь есть спорные моменты: к примеру, стилистика мне не по душе и геймплей немного приедается, но внутриигровые комиксы стоило бы даже выпустить отдельно — они шикарны. Да и юмор в игре под стать фильму-основе. В общем, фанатам строго рекомендую.



MODERN
COMBAT 5
BLACKOUTЖанр:
FPSРазработчик:
GameloftИздатель:
Gameloft

Android | iOS | Windows Phone

ПОПЫТКА НОМЕР 5



Самая громкая премьера лета от Gameloft просто не могла пройти мимо меня. В последнее время эти сожители Эйфелевой башни исключительно радуют – чего только стоит их недавний симулятор рыцаря Rivals Knight! Серия Modern Combat же, как метко выразился классик, и вовсе является визитной карточкой компании. Ну, или одной из таковых, наравне с Asphalt и мобильными похождениями Принца Пенсии. Персии. Или пенсии? Не помню. Склероз. Что же приготовили нам разрабы в пятой части? Не забыли ли прожарить с обеих сторон?

ЗаСоДованная игра

Для начала расскажу, что представляет собой Modern Combat. Это такой мобильный Call of Duty. То есть, аналог, причем по всем статьям. И лично меня это долгое время отпугивало от серии. Как и сам жанр – с боевиками для мобилок я не очень дружу, а умение Gameloft штамповать проходняк на одном и том же движке в свое время отвалило меня от третьей части. И от второй тоже. А от первой меня отвалило управление, так как на моем старом смартфоне играть в шутеры было равносильно вышиванию крестиком в боксерских перчатках. В общем, за Modern Combat 5 я сядил без особых надежд и ожиданий. Даже аккумулятор не зарядил полностью.

Мобильная война

Представь себе Call of Duty: Modern Warfare, который не закончился на третьей части, а продолжился еще на две. То есть, все эти заговоры, террористы, угроза национальной безопасности – постоянное ощущение дежавю будет самым близким

другом для любителя следить за сюжетными поворотами. Человеку, прошедшему все круги Ада в CoD и Battlefield, ничего нового MC5 не предложит. С другой стороны, история способна вызвать ностальгические нотки где-то в глубине души. Глубоко-глубоко... Но хватит о сюжете, в конце концов не он тут правит бал. Правят его миссии, которые забрасывают главного героя во все уголки земного шара. Играя за Кайдена Феникса (так его зовут), нам дают поплавать в разбомбленной Венеции, подпортить архитектуру еле стоящего Храма Риннодзи в Японии и выполнить кучу побочных миссий ради Его Величества опыта.

Взрыв на бис

Смотреть на то, что уже после первой части Modern Warfare казалось фирменной фишкой CoD, на мобильных девайсах в 2014 году как минимум странно, как максимум – дико. Хотя, четыре основных класса, обладающие отличным набором навыков и своими особенностями, еще ни один AAA-проект не испортили. Вражды виртуальные рожи мож-

но чистить лечебной дозой дробы из шотганов, щедро поливать свинцовыми пилюлями за папу, маму и дядю, или же знакомить их с внутренним строением снарядов из противотанковых гранатометов. Также разрешается косплеить ковбоев при помощи пистолетов или устраивать «одна нога тут, другая хрен знает где» гранатами – выбор за тобой. Скажу лишь, что все пути геноцида террористов одинаково веселы. Каждую пушку можно обвесить дополнительными брюликами, что улучшит ее характеристики, а заодно и самомнение ее владельца.

Подождите,
я прицеливаюсь!

А теперь о плохом. Управление ужасно. Может, я один такой кривоколенчатый геймер, но стрелять в MC5 мне не нравится по причине отсутствия попадания туда, куда мне хочется. Обычно я на это не очень жалуюсь, но ведь наш сегодняшний гость – не тир, а шутер, и в нем нужно двигаться. Честное слово, будь у ИИ возможность, они бы передохли все со смеху вместе с техникой, глядя на мои потуги и ритуальное оббивание каждого косяка головой. И снова о хорошем – графика в игре изумительна, и неплохо греет корпус смартфона, кстати. Тем, кто подзабыл эпичность MW, рекомендую окунуться в первую же миссию Blackout – падение вертолета здесь выглядит о-о-очень круто. Да, разрушения скриптовые, но, черт возьми, на мобилниках такого еще не было!

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Вот он, главный шутер этого лета! Эпичный, быстрый, с кривым управлением, с предсказуемым, но неплохим сценарием, кучей анлоков и четырьмя персонажами. Двумя словами – гордость Gameloft. Настоящий next-gen для смартфонов. Затянуть игра может не хуже какого-нибудь популярного таймкиллера. Но не меня, во всяком случае, не на сенсоре. Пойду, что ли, в Monsters Love Me погоняю.



ИДЕНТИФИКАЦИЯ AIRBORN'A

Пока ты наслаждался последними летними деньками и грелся на солнышке, разработчики World of Warplanes, не покладая рук, презрев сон и отбросив мечты о морях, неустанно трудились над патчем 1.5. Похоже, делали они это не зря. На днях обновление вышло в свет, и мы с удовольствием его опробовали. Там однозначно есть на что посмотреть, поэтому «Get Airborne!» Ой, то есть «Воздух наш!»



★ ИГРА В КАРТЫ

В игре появилась новая карта «Каньон», доступная для боев на самолетах V–X уровней. Полностью переработана карта «Национальный парк», доступная для боев на самолетах III–VIII уровней. Также, из-за введения составляющих частей наземных объектов, их месторасположение изменилось на большинстве карт.

И для бота есть работа

Пожалуй, самым существенным дополнением в патче 1.5 стало введение режима «Бой с ботами». Теперь новички, а также те, кто хочет обкатать технику или просто ненадолго отдохнуть от агрессивного PvP, получили возможность сражаться с искусственными мозгами. Участников схватки будет по-прежнему 15 на 15, только теперь команда соперников будет полностью состоять из компьютерных оппонентов, а твоя собственная — из 3-5 игроков и дополнится ботами. Главной целью по-прежнему будет всем навалать получить превосходство, но в отличие от «Стандартного боя» и «Командной тренировки», здесь свои боевые задачи и достижения, а боеприпасы и снаряжение пополняются бесплатно. Правда, награда за бой тут практически отсутствует, а результаты сражения не учитываются в общей статистике.

Кто на новенького?

С выходом патча 1.5 быть новичком в World of Warplanes стало и проще, и сложнее одновременно. Теперь для новых аккаунтов поначалу доступен только один самолет первого уровня и лишь один режим — «Бой с ботами».

Остальные типы боев и самолеты придется разблокировать шаг за шагом. Неофиты также не могут со старта использовать все возможности траты золота, кредитов и опыта. Часть опций ангара недоступна, и чтобы получить их, придется выполнить боевую задачу по уничтожению 10 бото-самолетов и наземных объектов в течение одного или нескольких сражений. В принципе, ленивые пилоты могут отменить эту задачу, получив доступ просто так, но тогда им, ясное дело, не достанется и полагающаяся боевая награда.

Превосходи и доминируй

Существенные изменения претерпела система уничтожения наземных объектов противника. Они теперь разделены на составляющие части, которые могут быть бронированными или нет, а также содержать зенитные орудия, что делает штурм гораздо реалистичнее и разнообразнее. В зависимости от типа объекта нужно подбирать оптимальное вооружение, которое способно его уничтожить. Количество начисляемых очков превосходства привязано к сложности уничтожения. Эта система позволила сбалансировать вклад штурмовиков и истребителей в общую победу. Для удобства были добавлены подсказки об эффективности самолета против бронированных целей.

Шкала превосходства теперь начинает заполняться с первым заработанным очком, а каждое последующее увеличивает скорость заполнения. Победа остается за командой, уничтожившей все вражеские самолеты или заполнившей шкалу быстрее. Сбрасывается шкала в случае уничтожения самолетов или наземной техники противника, причем количество зависит от стоимости уничтоженной машины или объекта.

Набирая высоту

На самом деле, World of Warplanes версии 1.5 оказался настолько масштабным, что мы не знали, за что хвататься — за штурвал от



★ ПРЕМИУМ-НОВОСТИ

Для премиум-аккаунтов в игре появились свои свежие «плюшки»: стоимость ремонта самолетов отныне снижена на 50%, а к числу подарочных самолетов добавлены истребители ЦКБ И-7 (СССР, II уровень), Kawasaki Ki-5 (Япония, II уровень) и Hawker Hurricane IID (Великобритания, V уровень). Также магазин пополнился премиумными китайскими истребителями Breda Ba.27 Metallico (III уровень) и Nakajima Ki-43-Ic (IV уровень). Ангар был заменен на летное поле, и в дальнейшем планируется ввести возможность переключаться между его закрытым и открытым вариантами.

массы впечатлений или за голову от обилия информации. Поэтому постараемся хотя бы вкратце упомянуть прочие важные изменения и дополнения, которые вошли в «обнову».

Много нового патч привнес в управление. И если у мыши, клавиатуры и джойстика появились новые опции и были изменены некоторые из уже имеющихся, то геймпад обзавелся полностью новой системой и получил экран настроек. Поработали разработчики и над игровым балансом, поэтому теперь должна исчезнуть проблема создания боев без среднего уровня. Выравнивание баланса по наличию звеньев и по характеристикам

самолета теперь происходит более гибко.

Охота на пилота

Расчет урона самолетов при столкновении теперь происходит иначе: таран фюзеляжем или движком наносит гораздо больше урона, чем крылом. К тому же при таране один из самолетов обладает большим шансом пережить эту «теплую» встречу. Кое-что изменилось и в стрельбе: увеличился разброс в пикировании, при маневрировании и бомбометании. Была улучшена визуализация стрельбы из пушек от 30 мм калибра и выше. Появился разброс расстояния полета пули и сведение трасс на максимальной дальности стрельбы.

На порядок улучшилась графика, благодаря чему теперь доступно 5 вариантов авиагоризонтов. Появился весьма эффектный сброс гильз, вдвое увеличилась дальность отображения самолетов и наземных объектов. А еще, а еще, а еще... Мы можем перечислять прелести обновления до тех пор, пока у тебя не зарябит в глазах, и на висках не появится проседь, но лучше один раз слетать, чем много раз прочитать. Поэтому закрывай этот прекрасный, не имеющий равных журнал и отправляйся в то самое пресловутое бодрое рубилово. Мягкой посадки и легких фрагов тебе!

divinale



Что в первую очередь всплывает в твоей голове, когда ты видишь аббревиатуру NAS? Ой, только не нужно сейчас про известного американского рэпера, «йоу, йоу, йоу, чек ит аут» и все в таком духе. Мы сейчас о том самом NAS, который Network Attached Storage. А если по-нашему – сетевое хранилище. На наш тестовый стол на днях как раз свалилась такая вот штука. Кстати, попрошу проявить немного уважения, перед тобой мировой рекордсмен, между прочим.

Western Digital Red 6TB

Положись на NAS

Цифрохранилище

Сетевые хранилища нужны в первую очередь всем тем, у кого есть огромные массивы данных. Это незаменимые штуковины во всевозможных конторах и офисах, а также в больших семьях. Наш сегодняшний герой рассчитан именно на домашнее использование. Но это вовсе не означает, что он более подвержен разного рода сбоям или же не может работать в режиме 24/7. Еще как может.

Дело в том, что в портфолио компании WD есть также серия NAS-серверов Red Pro, которые предназначены как раз для безотказной и бесперебойной работы в различного рода учреждениях. Их основное отличие – полная устойчивость к микровибрациям, которые очень даже могут случаться в местах, где винчестеры расположены крайне близко друг к другу. То есть, в рейдах.

Впрочем, никто не запрещает тебе использовать нашего героя-рекордсмена и в качестве обычного винчестера. В таком случае ты просто получишь винт, на котором твоя информация будет храниться в максимальной сухости и комфорте.

Lady in red

Предыдущая серия «Рэдов» могла похвастаться максимальным объемом лишь в 3 ТБ. Наш же сегодняшний диск представлен в вариантах на 5 и 6 ТБ. Последний объем является абсолютным рекордом для мирового рынка. Итак, 6 ТБ... Господи, до чего же много! Представляешь, сколько игр сюда можно установить? Влезет вся библиотека Uplay, Origin, половина Steam и сотня-другая фильмов с твоими любимыми актрисами. Впихнуть такое количество





памяти в абсолютно традиционный форм-фактор удалось благодаря самой высокой в отрасли плотности записи.

Отличительной же особенностью NAS-ов Western Digital от сетевых хранилищ других компаний можно смело назвать фирменное программное обеспечение NASware, которое для новых моделей с успехом проапгрейдилось до версии 3.0. Утилита зашита внутрь самих гаджетов и позволяет устранять вредные ошибки, возникающие в RAID-массивах, а также обеспечивает лучшую защиту данных при колебаниях или же внезапном исчезновении электроэнергии.

Ну, вот бывает у тебя такое, когда ты сидишь за «Контрой» или другим важным делом и тут бац – отрубился свет во всем доме? Конечно, бывает! Так вот, после одного из очередных таких «отрубов» вся твоя инфа может просто исчезнуть. С WD Red такие потери минимизированы. Так что в таких случаях можешь улыбнуться, спокойным тоном сказать пару ласковых в темноту (свет очень любят выключать, как стемнеет) и идти, подсвечивая путь экраном смартфона, за свечкой, будучи полностью уверенным, что твоя невероятно ценная инфа осталась в целости и сохранности.

Все на RAID!

К нашему удивлению, по статистике самой компании, данные устройства все чаще приобретают именно для домашнего пользования. По данным WD, от 30 до 40

процентов их NAS-устройств пользователи покупают именно в качестве обычного «домашнего» диска.

Что касается работы в офисах, то новая версия NASware также позволила винчестерам серии Red работать в составе сетевых хранилищ с поддержкой до восьми отсеков без потери производительности. А сейчас по-русски. Это означает, что с помощью данных винтов ты можешь создать рейд-массив общим объемом в... подожди-подожди... 48 тера [мать их] байт! Поистине монструозная цифра, да? Такой цифрой можно даже отпугивать гопников в темных подворотнях.

И заботливые добряки из Western Digital делают все, чтобы с такими объемами ничего не приключилось. За стабильность работы винчестеров отвечают сразу несколько технологий, в том числе и 3D Active Balance Plus. Нет, мы не перепутали тест диска с рекламой йогурта. Данная технология отвечает за правильную балансировку всех компонентов внутри диска еще на стадии производства.

Красный-распрекрасный

И немножко о маленьких приятностях. По сравнению с предыдущим, вторым поколением, новые «Рэды» стали работать еще немножечко тише и еще немножечко лучше берегут такую дорогую нынче электроэнергию, поскольку работают на более низких температурах. Должен же хоть кто-то в доме экономить электричество.



Радует винчестер и своими скоростями чтения и записи, которые, несмотря на увеличившийся объем, находятся на хорошем уровне. WD Red 6 TB немного обходит по скорости чтения и записи своих предшественников из второго поколения. В завершение стоит сказать, что компания предоставляет на устройства данного класса трехгодичную гарантию.

Объемы памяти в нашей технике с каждым годом лишь растут, что особенно заметно по жестким дискам. Особенно данная тенденция становится очевидной, если посмотреть на WD Red 6TB. Что тут скажешь – рекордсмен. А тем временем в WD уже объявили о скорых поступлениях в продажу традиционных жестких дисков из серии Green в таких же монструозных объемах. Так что ждем от компании новых рекордов.

Арте́м [Abubak] Бойко

Технические характеристики:

- Интерфейс: SATA 6 Gb/s
- Форм-фактор: 3,5 дюйма
- Скор. вращения шпинделя: 5400
- Кэш: 64 МБ
- Цена: 3900 грн.

Плюсы

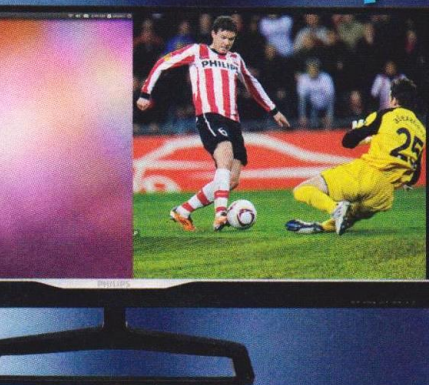
- Рекордный объем
- ПО NASware 3.0
- Возможность работать в рейде из 8 дисков

Минусы

- Цена
- Не выдающиеся скоростные характеристики



Широкий взгляд на вещи



Если зайти на любой технический сайт и поглазеть на основные характеристики монитора Philips 298X4QJAB, то он может показаться тебе вполне обычным монитором. Размер дисплея, тип матрицы, доступные разъемы... Все как у всех. Вот только ты уже наверняка посмотрел на фотографии по соседству и точно заподозрил «неладное». Все верно, перед тобой сверхширокоформатный монитор. Даже ультраширокоформатный! В общем, шире некуда.

Philips Brilliance 298X4QJAB

Неформат

Диагональ красавца составляет 29 дюймов, чем уже вряд ли кого-то особо удивить. А вот его соотношение сторон привычным не назовешь: 21 на 9. Отсюда такой необычный вид и, соответственно, возможности.

Кому же может понадобиться такой необычный гаджет? Ответ зависит от того, кто ты по жизни. Такой моник придется очень кстати людям творческих профессий вроде дизайнеров, фотографов и видеомонтажеров, которые наконец-то смогут запустить свои «Автокады» и «Эдиусы» на одном экране и при этом не чувствовать себя обделенными. Обычный же офисный сотрудник сможет запросто разделить свой рабочий стол на две полноправные части и избавиться от напрягающих сворачиваний/разворачиваний окон. Что тоже, согласись, немаловажный фактор.

Отдельный разговор – киноманы. Часто смотришь фильмы с компьютера? Задолбали гребаные черные полосы по краям? С этим монитором весь этот кошмар останется в прошлом, ведь соотношение сторон 21:9 идеально подходит для просмотра любых фильмов.

Ограниченный алмаз

А как же геймеры? О, для них Philips Brilliance рискует стать настоящей находкой. Я бы даже сказал – бриллиантом. Ты просто начинаешь видеть больше. Это особенно важно для любителей сетевых баталий. Я провел ряд экспериментов и активно играл на данном монике в FIFA 14, а также

в незабвенные «Танчики». И знаешь что? Мои спортивные результаты реально улучшились. Когда ты видишь футбольное поле или поле битвы шире, чем твой соперник, когда ты можешь просчитать на один ход раньше... О, это прекрасно! И я даже возьму на себя ответственность и порекомендую данный монитор киберспортсменам.

Но нужно понимать, что такой гаджет требует длительного привыкания и, возможно, кто-то так и не сможет смириться с данным форматом. Впрочем, широта – далеко не единственное достоинство, которым может похвастаться наш гость. Ведь помимо прочего он выдает еще и довольно недурную картинку. Этому активно способствует высокое разрешение, а также тип матрицы AH-IPS. Эта технология обеспечивает действительно потрясающую цветопередачу, но в качестве жертвы выступило время отклика, которое здесь далеко не геймерское и составляет 14 мс. Правда, данный параметр не играет ключевой роли, поскольку человеческому глазу крайне сложно уловить этот показатель. Ты ведь не мутант со сверхспособностями, правда?

Широка душа

Порадовал нас и довольно неплохой дизайн с тонкими рамками вокруг экрана, а также очень широкий, как и сам монитор, выбор различных смарт-режимов. Среди них можно выделить специальный режим для чтения текста и режим ультранасыщенных цветов, который заставит твои глаза оргазмировать при запуске современных игрушек.

Для кого-то крайне важной окажется так называемая функция MultiView, благодаря которой на монитор можно вывести изображение одновременно с двух разных источников сигнала. В том числе и с твоего смартфона при помощи специального кабеля.

Philips 298X4QJAB готов поменять твоё представление о современном гейминге. Другой вопрос – готов ли ты принять правила его игры. Если твой ответ «да», то этот монитор вполне может стать самым необычным и одновременно полезным гаджетом за всю твою жизнь. Но прежде чем тратить немалую сумму, я настоятельно рекомендую хорошенько подумать.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- Разрешение экрана: 2560 x 1080
- Соотношение сторон: 21 x 9
- Тип матрицы: AH-IPS
- Время отклика: 14 мс
- Цена: 6500 грн.

Плюсы

- Дарит новые ощущения от игр
- Высокое разрешение экрана
- Широкий набор бонусных «фич»

Минусы

- Требует привыкания
- Цена



ПИШИТЕ ЛИСЬМА



Barakamon/ Баракамон

Студия: Cinema Citrus
Режиссер: Татибана Масаки
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, повседневность
Оригинал: манга Есино Сацуки



Собралось как-то трио «мастеров» и порешило создать новое аниме о нелегких буднях творческого люда. Журналисты были, писатели были, на мангаках уже клеймо ставить некуда. Ага! Каллиграфы! Вот это уже нечто свежее и интересное. Японцев распирает от гордости за существование в их культуре каллиграфии и искусства красивого вырисовывания иероглифов. Для них это один из самых массивных культурных пластов наравне с чайной церемонией. И действительно странно, что до сих пор никто не сделал ничего культурно-массового на эту тему. Непорядок! Надо исправлять.

Японским по белому

Итак, собралась великая троица. Первым шел Есино «мастер одного хита» Сацуки, который неизвестен ничем кроме манги «Баракамон». Следом плелась студия Cinema Citrus, в чьем портфолио практически одно непотребство: Black Bullet, Higepiyo, Code: Breaker и прочий шлак, про добрую половину которого никто вообще не слышал. Далее они подошли к режиссеру сомнительного таланта Татибана Масаки и спросили: «Третьим будешь?» Никто и не сомневался, что все это выльется в жуткий фейл. Но случилось чудо. Аниме получилось отличным! Я не шучу, это одна из немногих историй о «повседневности», которую действительно интересно смотреть. Не зря «Баракамон» напоминает названием «Покемона» и «Бакумана». Только вместо истории о ловле крыс-шокеров и пути двух мангак к вершинам чартов у нас тут сага о хождении каллиграфа.

Как курица лапой

Сейшу Ханда посвятил всю свою сознательную жизнь каллиграфии и даже выиграл однажды на одном крупном конкурсе. Но один из критиков, старенький дедок, засомневался в его таланте и назвал бедолагу халтурщиком, за что и отхватил пятерней прямо в ставную челюсть. Это не шутка. Здесь реально в первые же минуты избивают старичка. Дожили... В итоге все заканчивается для героя ссылкой – в родном Токио он становится персоной нон-грата, и его выгоняют в деревню.

Спустя пару дней, проведенных на свежем воздухе, Сейшу постигает сразу две глубокие мысли. Первая – старик был прав, и он действительно выводит иероглифы, словно дошкольник в прописи. Вторая – он стал сомневаться, что выбрал правильный путь. Сам посудите: работа не клеится, на конкурсах он пролетает как фа-

нера над Парижем, к тому же изнеженному городскому парню трудно жить с комфортом в деревне: интернет не ловит, готовить приходится самому, чернила и бумага в дефиците, а соседские дети не дают покоя. С одной из малолеток – Нару Котоиси – он и сдружился. Именно она показывает ему, как хорошо жить в деревне, вдали от суеты и безумного потока информации городской жизни. Кстати, десятилетнюю малышку Нару озвучивает Хара Судзую и ей примерно... лет десять. Почему я на этом заострил внимание? Просто обычно этим занимаются тетки лет под 30.

Утром покосы, вечером подон

«Баракамон» – одно из самых смешных и интересных аниме о повседневной жизни, которое я видел за последние годы. Оно успокаивающее, позитивное и медитативное. Плюс ко всему, здесь отлично показали образ безумной мангаки, поехавшей на почве яоя (манги про гомик... о любви между мужчинами) и усматривающей голубой подтекст даже в самых будничных вещах. При этом она вовсе не хочет быть такой, а потому в каждой сцене борется между моралью и похотью, что вызывает у зрителя бурю хохота.

Виктор Лазарев

Вердикт: 10/12, смотреть всем, кто устал от городской суеты

Акаме га Килл/ Убийца Акаме

Студия: White Fox

Режиссер: Кобаяси Томоки

Количество эпизодов: 12

Жанр: комедия, боевик, драма

Оригинал: манга Такахиро

Такахиро, пожалуй, является одним из самых ненавистных сценаристов за последние пару лет. Именно он сменил основного сценариста при работе над онгоингом «Самурай Фламенко». И именно после его пришествия в проект эта японская версия «Пипца» о борьбе добродушного паренька в костюме супергероя с преступностью превратилась в «черт знает что и сбоку фантик». «Саманенко» после этого даже переводить перестали на русский. А ведь первые пять эпизодов это был адовый хитяра. Так вот, испортив чужую работу, Такахиро представил на суд общественности свою собственную – «Убийца Акаме». Видимо, в попытке отмыться от позора. Невероятно чернушный и жесткий проект с довольно симпатичными героями, которым даже сочувствуешь. Иногда.

Художественная резьба по горлу

Это сенен, причем сенен новой волны. Позволь, я поясню. Сенен обыкновенный – это история, в которой дружба и совместная работа решает все проблемы; в которой злодеи исправляются, а окружающие добры и помогают без причины и выгоды. В то же время сенен новой волны старается показать, что дерьмо порой случается. Вместо героев тут по большей части антигерои, мир гнетущий и жестокий, а предательства и смерти даже главных персов – лишь вопрос времени. Это как «Игра престолов», только в рисованном варианте. И это круто. Когда важные герои могут умереть в любой серии, каждая битва смотрится с неподдельным интересом.

Страх и ненависть в большом городе

«Убийца Акаме!» повествует о простом деревенском пареньке Тацуми. Детство он провел, постигая искусство битвы на ме-



чах, и теперь видит себя генералом в армии столицы. Но по пути в город на его группу нападают бандиты, а друзья разбегаются кто куда. И теперь параллельно с поиском работы Тацуми ищет и своих приятелей. Естественно, когда наивный парень попадает в город, то сразу же оказывается обманут и теряет все деньги. Наличности нет, работы нет, возвращаться стыдно. Пора на панель...

И когда он ночевал на мостовой, чуть не отморозив себе задницу, его подобрала симпатная принцесска, приютив у себя. Постепенно герой узнает, что прекрасна столица только по слухам, а на деле тут все насквозь пропитано коррупцией, фашизмом и тоталитаризмом. А тут еще по городу ходит слух о некой Акаме – жуткой и безжалостной убийце, которая вселяет страх в сердца столичной элиты. И в одну «прекрасную» ночь банда Акаме нагрязнула к тем самым

гостеприимным богачам, приютившим нашего героя...

Ночной дозор

Несмотря на довольно заштампованное начало, постепенно все становится на свои места, и перед нами во всей красе предстает по-настоящему темный и рубильно-кромсательный сенен, в котором не все герои положительные и не все антигерои – одиночки. Справится ли Тацуми с тьмой столицы? Не дрогнет ли рука при нанесении смертельного удара? Не закроет ли он глаза на зло? Только не читай оригинальную мангу! Я вот прочел и теперь вообще не интересно смотреть – слишком уж точно все снято по оригиналу. Если ты знаком с оригиналом и его сюжетными поворотами, то просмотр аниме – просто лишняя трата времени.

Виктор [Гримуар] Лазарев



ПАРИЖ: ГОРОД МЕРТВЫХ

Похожее:

«Ведьма из Блэр»,
«Монстро», «Репортаж»

Жанр: ужасы

Режиссер: Джон Эрик Даудл

Звезды: Бен Фельдман, Эдвин Ходж, Пердита Виск

В кино с: 4 сентября

Наш прогноз: 8/12

Франция. Родина вина, любви и трусов. Да, странное сочетание. Туристы едят лягушек и устраивают экскурсию к линии передач, только она не продуцирует электроэнергию. Но речь пойдет не об архитектуре. Хотя нет, постой. Именно о ней. Группа студентов отправилась в подземную гробницу, расположенную в туннелях под Парижем. Там темно, сыро и тонны человеческих останков. Прекрасная идея. Ничто не может пойти не так. А нет, постой. Внезапный обвал отрезал пути к отступлению!

Чего стоит ждать от фильма

Необычного симбиоза «Монстро» и «Репортажа». От одного досталась необычная история о выживании группы малоподготовленных к оному занятию граждан в экстремальных условиях, от другого — стилизация под видеорепортаж, снятый на любительскую камеру. С соответствующим качеством съемки, звука и освещения. На этот фильм не стоит идти любителям ужасиков с кровью и спецэффектами, тут упор делают на саспенс и пугают в соответствии со стилем — скриперами, тенями и шорохами. Всем фанатам трилогии «Репортаж» строго рекомендуется.

НЕБЕСА РЕАЛЬНЫ

Фильм основан на одноименной книге некоего мужчины, чей 4-х летний сын вышел из комы и заявил, что побывал в раю. Он также рассказал некоторые события в жизни своих родителей, которые произошли, пока он был в коме. Тоже мне открытие. Вот если бы он наперед знал, какой номер выиграет джек-пот в лотерее...

Чего стоит ждать от фильма

Типичный фильм из разряда «буря в стакане». Берется некоторое локальное событие, вроде бы радостное — ребенок очнулся и вышел из комы. После чего вокруг этого события выстраивают драму, высасывая ее буквально из пальца. Прибавляем приписку «основано на реальных событиях» и получаем слезодавилку о том, как семья сперва практически полностью разваливается под грузом пережитых событий, а к финалу — хэппи-энд. «Небеса реальны» вполне может оказаться интересной мелодрамой, пусть со слегка предсказуемыми сюжетными ходами, но зато с большим количеством эмоций, драмы и переживаний. А ведь именно ради этого, мы и смотрим подобные фильмы.

Жанр: мелодрама

Режиссер: Рэндалл Уоллес

Звезды: Грег Киннер, Келли Райлли, Томас Хейден Черч

В кино с: 18 сентября

Наш прогноз: 8/12

Похожее:

«Раз в жизни», «Щепка»
«Ванильные небеса»



ВЕЛИКИЙ УРАВНИТЕЛЬ

Жанр: боевик

Режиссер: Антуан Фукуа

Звезды: Дензел Вашингтон, Хлоя Грейс Морец, Мартон Чокаш

В кино с: 25 сентября

Наш прогноз: 10/12

Похожее:

«Заложница»,
«Ромео должен умереть»,
«Олдбой»

Бывший спецназовец решил оставить убийства в прошлом и для разнообразия пожить мирно и спокойно. Но не тут-то было. Простое преследует и наносит удар, когда его не ожидаешь. На себя главному герою по большей части наплевать — уставший от жизни, он хочет лишь покоя. Но когда опасности подвергаются его друзья, то врагов ждет лишь смерть...

Чего стоит ждать от фильма

Смачного боевика с бодрыми сценами мордобоя, хорошими спецэффектами и неплохой операторской работой. Конечно, ничего кардинально нового очередная история о мстителе, борющемся со всем криминальным миром разом, в жанр не внесет, и, вероятно, после сеанса никаких мыслей в головах зрителя не оставит, но... по крайней мере, «Великий уравнитель» и не пытается казаться чем-то большим, чем фильмом для развлечения.

